

Дидактические игры по развитию словесного творчества

Содержание

1. Лото “Путешествие по русским народным сказкам”
2. “Расскажем сказку вместе”
3. “Волшебные очки”
4. “Шкатулка со сказками”
5. “Волшебная труба”
6. “Помоги Колобку” (1 вариант)
7. “Помоги Колобку” (2 вариант)
8. “Поиграем в Репку”
9. “Старая сказка на новый лад”
10. “Придумай необычное существо”
11. “Волшебное дерево”
12. “Кто пришёл на новогодний карнавал?”
13. “Волшебные предметы из чудесного мешочка”
14. “Придумай загадку о волшебном животном”
15. “Нелепицы”
16. “Превращения”
17. “Как спастись от колдуна?”
18. “Придумай историю”
19. “Бывает – не бывает” (1 вариант)
20. “Бывает – не бывает” (2 вариант)
21. “Пантомима”
22. “Исправь ошибку”

1. Лото “Путешествие по русским народным сказкам”

(для детей от трёх лет)

Цель: Вызывать у детей потребность в общении, развивать зрительное внимание.

Оборудование: 6 больших листов лото с изображением 6 персонажей сказок, 36 маленьких карточек с такими же изображениями.

Содержание: Играть можно вдвоем или в небольших группах. Вначале педагог должен убедиться, что дети знают всех персонажей, изображенных на карточках. Поэтому в 1-ой части игры дети называют персонажей.

Вторая часть игры проводится следующим образом: ребенку выдается лист лото, затем ведущий игрок из маленьких карточек, положенных вниз картинкой, выбирает одну из них и показывает изображение, называет персонаж. Ребенок, у которого находится лист лото с данным изображением, берет маленькую карточку и накрывает изображение на большой карточке. Выигравшим считается тот, кто первым закроет все изображения на листе лото.

2. “Расскажем сказку вместе”

(для детей от трёх лет)

Цель: Продолжать формировать у детей навыки речевого общения, стремиться к тому, чтобы дети вступали в подлинное общение, т.е. действовали эмоционально.

Оборудование: Картинки с изображением последовательных эпизодов сказок.

Содержание: Ребенок последовательно выставляет на фланелеграфе эпизоды одной сказки (в случае затруднения возможна помощь педагога). Затем, когда все эпизоды сказки разложены, ребенок рассказывает сказку, при этом указывает на каждый эпизод сказки, подкрепляя его текстом сказки.

3. “Волшебные очки”

(для детей от пяти лет)

Цель: Развитие творческих речевых умений, творческого воображения; овладение понятием времени.

Содержание: Ведущий рассказывает про времена года, как они влияют на природу, животных, людей. Затем говорит: “Вот волшебные очки, они показывают будущее. Через 3 месяца, когда наступит весна, мы посмотрим через них и что мы увидим?”... и т.д.

4. “Шкатулка со сказками”

(для детей от четырёх лет)

Цель: Развитие связной речи, фантазии, творческого мышления.

Оборудование: 8 – 10 различных фигурок, коробочка.

Содержание: Ведущий предлагает вынимать произвольно фигурки из коробочки. Надо придумать, кем или чем этот предмет будет в сказке. После того как первый играющий сказал 2 – 3 предложения, следующий вынимает другой предмет и продолжает рассказ. Когда история закончилась, предметы собирают вместе и начинается новая история. Важно, чтобы каждый раз получилась законченная история, и чтобы ребенок в разных ситуациях придумал разные варианты действий с одним и тем же предметом.

5. “Волшебная труба”

(для детей от четырёх лет)

Цель: развитие словаря, воображения, познавательной функции; освоение ребенком противоположных черт характера сказочных персонажей.

Оборудование: Журнал или лист бумаги, свернутый в трубочку.

Содержание: Ведущий показывает “волшебную трубу” и говорит, что если посмотреть через неё на сказочный персонаж, то он поменяет свои черты характера, например, на противоположные. Ведущий просит малыша посмотреть через трубу на героев и рассказать, как они изменились.

6. “Помоги Колобку” (1 вариант)

(для детей от четырёх лет)

Цель: развитие связной речи, творческого воображения, мышления, памяти; определение последовательности событий.

Оборудование: Карточки с сюжетом из сказки “Колобок” (изготавливаются из двух книжек-малышек – по карточке на каждый сюжет).

Содержание: Ведущий напоминает ребенку сказку “Колобок”, показывает карточки. Затем картинки перемешивают, ребенок вытаскивает любую из них и продолжает рассказ с того места, которому соответствует картинка.

Если ребенок справился, предложите ему рассказать сказку в обратном порядке, как будто пленка прокрутилась назад. Если есть возможность, покажите на видеомagnитофоне, что это значит.

7. “Помоги Колобку” (2 вариант)

(для детей от пяти лет)

Цель: Воспитание добрых чувств; развитие воображение, творческого мышления, связной речи.

Оборудование: Сказка “Колобок”, карточки, изготовленные из двух книжек-малышек, разноцветные кружки: желтый (Колобок), серый (волк), белый (заяц), коричневый (медведь), оранжевый (лиса).

Содержание: Ведущий просит детей напомнить ему сказку о Колобке, используя картинки или разноцветные кружочки. Попросите малышей придумать, как можно спасти Колобка. Пусть дети придумают, что будет с Колобком, если он спасется от лисы, с кем он будет дружить, где будет его дом. Эти и другие наводящие вопросы помогут малышу придумать интересную историю.

8. “Поиграем в Репку”

(для детей от пяти лет)

Цель: Развитие речи и творческого воображения; обучение символическому проигрыванию сюжета; цветовое обозначение героев сказки; усвоение последовательности событий.

Оборудование: Кружки: желтый (репка), зеленый (бабка), коричневый (дед), Содержание: Ведущий рассказывает сказку-путаницу. Начинает с “Репки”, включает персонажи из других сказок. Ребенок замечет ошибки и в результате пересказывает “Репку”.

Вначале можно разрешить пользоваться картинками-подсказками. Когда ребенок ответил, попросите его придумать какую-нибудь сказку с этими новыми персонажами. Дети, успешно справившиеся с заданием, придумывают истории из двух-трех предложений, замечают почти все ошибки.

9. “Старая сказка на новый лад”

(для детей от четырёх лет)

Цель: Развитие связной речи, воображения, творческого мышления.

Оборудование: сказка “Три медведя”, кружочки, обозначающие медведей (коричневые разных размеров), красный кружок (девочка).

Содержание: Ведущий вспоминает с ребенком сказку, используя картинки.

Попросите ребенка придумать “сказку наоборот”:

а) медведи заблудились и попали к девочке. Что они стали бы делать?

б) медведи добрые оказались, а девочка – злая. Как повели бы они себя?

Ведущий предлагает с помощью кружочков разыграть новую сказку.

Можно использовать и другие сказки.

10. “Придумай необычное существо”

(для детей от пяти лет)

Цель: Развитие словотворчества, воображения, умения анализировать и различать реальные и фантазийные образы; расширение кругозора.

Оборудование: Набор карточек с изображением различных предметов, растений, птиц, животных, цветов, героев сказок и т.п.

Содержание: Дать ребенку сразу две карточки. Пусть малыш придумает такой персонаж, в котором бы соединились свойства сразу двух персонажей. Например, при сложении животных динозавра и свиньи получаем других несуществующих животных: свинозавра или дининью. Таким образом, можно складывать разные слова (дуб + роза = дубороза, стрекоза + козел = стрекозел и т.п.). Не ограничивайте фантазию малыша, впрочем, как и свою! Свойства могут браться от разных растений, птиц, зверей, предметов и пр., лишь бы при этом назывался источник.

11. “Волшебное дерево”

(для детей от трёх лет)

Цель: Расширение объёма словаря и кругозора; развитие творческих речевых умений, умения отгадывать загадки.

Оборудование: Дерево, изготовленное из картона, с кармашками для картинок; комплект изображений предметов по изучаемой лексической теме.

Содержание: Перед игрой дети знакомятся с произведением К. Чуковского “Чудо-дерево”.

Взрослый объясняет детям, что на нашем “волшебном дереве” будет расти не только обувь, но и многие другие “волшебные предметы”.

Перед детьми раскладываются картинки. Взрослый загадывает загадку об одном из предметов, изображенных на картинке. Ребёнок, правильно отгадавший загадку, ищет соответствующее изображение и “вешает” эту картинку на “Чудо-дерево”.

Усложнение (для детей от пяти лет). Предложить детям придумать новые свойства размещённых на “волшебном дереве” предметов: “Попробуйте придумать, каким волшебным свойством будет обладать предмет на нашем волшебном дереве”.

12. “Кто пришёл на карнавал?”

(для детей от четырёх лет)

Цель: Расширение объёма словаря и кругозора; развитие образной памяти, словесного творчества.

Оборудование: Изображение новогодней ёлки с кармашками вокруг ёлки для “сказочных персонажей”; комплект сказочных персонажей из изучаемой сказки.

Содержание: На столе лежит комплект картинок, перевернутых изнаночной стороной. Игроки по очереди берут картинки, называют изображённых персонажей и вставляют в кармашки вокруг ёлки.

Усложнение. После того как все герои “займут” свои места, детям предлагается придумать содержание разговора сказочных героев. “Попробуйте придумать, о чём будут разговаривать на новогоднем карнавале сказочные герои”.

13. “Волшебные предметы из чудесного мешочка”

(для детей от пяти лет)

Цель: Расширение объёма словаря, развитие тактильного восприятия, уточнение представлений о признаках предмета; развитие творческого мышления, словесного творчества.

Оборудование: Нарядно оформленный мешочек, мелкие игрушки.

Содержание: Предварительно дети знакомятся с игрушками: рассматривают, называют, выделяют их качества. Первый игрок опускает руку в мешочек, нащупывает одну игрушку, узнает её и называет: “У меня чашка”. Только после этих слов ребёнок может вытащить игрушку из мешочка, рассмотреть её, показать всем детям и рассказать о её новых волшебных качествах.

Усложнённый вариант: прежде чем достать предмет из мешочка, необходимо определить его форму (круглый, продолговатый), материал, из которого изготовлен предмет (резиновый, металлический, пластмассовый, деревянный), качество поверхности (гладкий, шероховатый, холодный, скользкий).

14. “Придумай загадку о волшебном животном”

(для детей от четырёх лет)

Цель: Развитие творческого мышления, умения составлять описательные рассказы о животных; уточнение представлений о действиях животных.

Оборудование: Предметные картинки, фишки, опорная схема для описания животных.

Содержание:

Низкий уровень сложности. Детям раздаются предметные картинки (по 4 штуки). Один игрок выбирает и “загадывает” любую картинку из четырёх. Взрослый задаёт ему вопросы о животном: “Какое животное по размеру, цвету, где живёт?” “Какая шерсть, уши, хвост?” “Что может делать животное?” Ребёнок, загадавший животное, отвечает: “Животное маленькое, серое, живёт в лесу, может прыгать. Шерсть густая, уши длинные, хвост короткий”. Вопросы задаются до тех пор, пока один из играющих не догадается, какое животное загадано. За правильную отгадку выдаётся фишка.

Средний уровень сложности. В игре используют 4 картинки. Вопросы игроку задают дети по очереди. “Какого цвета животное?”, “Какого размера?” и т.п. Дети играют без участия взрослого.

Высокий уровень сложности. Взрослый раздаёт более 4-х картинок каждому участнику. Ребёнок рассказывает об особенностях загаданного животного (“придумывает загадку”) самостоятельно.

Усложнение (для старших дошкольников). Предложить детям придумать, какими волшебными действиями будут обладать животные. “Попробуйте придумать, какое волшебное действие может совершать животное”.

15. “Нелепицы”

(для детей от четырёх лет)

Цель: Развитие умения различать реальность и фантазийный вымысел; уточнение представлений о предмете, явлениях природы.

Оборудование: Одинаковые чёрно-белые сюжетные картинки с изображением нелепиц (по количеству детей), цветные карандаши.

Содержание:

Низкий уровень сложности. Каждому ребёнку выдаётся чёрно-белая картинка с изображением нелепиц. Дети рассматривают картинку. Взрослый предлагает детям назвать, что на картинке изображено неправильно. Затем взрослый предлагает раскрасить цветными карандашами только те изображения, которые соответствуют истине, что может быть на самом деле.

Средний уровень сложности. Дети соревнуются, кто больше увидит и назовёт нелепиц. Вариантом использования помощи взрослого является наличие опорных слов, указывающих на ошибку и правильный вариант. В соответствии с названной парой слов дети находят ошибку на картинке. По окончании выполнения задания дети раскрашивают то, что на рисунке изображено верно.

Высокий уровень сложности. Дети выполняют задание без помощи взрослого. Указывая на нелепицы, они дают правильные варианты. После этого дети раскрашивают то, что на рисунке изображено правильно.

16. “Превращения”

(для детей от четырёх лет)

Цель: Развитие умения выделять существенные признаки предметов.

Оборудование: Калейдоскоп, предметные картинки (*чашка, кепка, кувшин, бутылка, диван, стул, кресло*).

Содержание: Взрослый даёт задание назвать то, во что может превратиться кружка без ручки (в стакан), кепка без козырька (в шапку), кувшин без горлышка и ручки (в вазу), диван без спинки (в кровать), стул без спинки (в табурет), кресло без подлокотников (стул).

Взрослый обращает внимание детей на то, что наличие или отсутствие определённых деталей у предмета является важным признаком, по которому мы узнаём этот предмет и называем его тем или иным словом.

17. “Как спастись от колдуна?”

(для детей от пяти лет)

Цель: развитие связной речи, воображения, творческого мышления.

Оборудование: набор мелких игрушек или предметных картинок 8-10 штук (можно использовать в дальнейшем заместители).

Содержание: Взрослый рассказывает такую историю: “Жил-был колдун. Он умел заколдовывать разные предметы и вещи. Заколдует и несёт к себе в пещеру. Но колдун заколдовывал только ту вещь, которая была одна. Если же предметы объединялись, колдун не мог их заколдовать и унести к себе”.

После этого ребёнку предлагается объединить предметы в единый сюжет. Если ребёнок понял задание, то ему можно дать сразу набор игрушек или картинок.

Если же ребёнок испытывает какие-либо затруднения, необходимо помочь ему. Например, взять два первых попавшихся кубика, и придумать свой рассказ: “Однажды бабочка встретила ёжика, очень удивилась и спросила его, почему ёжик не летает. Ёжик ответил, что он не умеет летать, но зато умеет сворачиваться в клубок. И предложил научить этому бабочку. С тех пор они подружились”.

18. “Придумай историю”

(для детей от пяти лет)

Цель: Развитие понимания и активизация слов с обобщающим значением; развитие связной речи, словесного творчества.

Содержание: Взрослый предлагает ребёнку придумать историю (рассказ, сказку) об овощах, домашних животных, посуде, транспорте и т.д. Взрослый даёт образец истории, помогает придумать начало. Этапы развития сюжета (“Как-то раз случился в деревне переполох...”, “Однажды ночью игрушки ожили и ...”). В данной игре ребёнок не только закрепляет понимание обобщающих слов, но и актуализирует лексику по теме, развивает вербальное (словесное) творчество.

19. “Бывает – не бывает” (1 вариант)

(для детей от четырёх лет)

Цель: Развитие понятийного аспекта значения слов с обобщающим значением, уточнение их значения; развитие творческого мышления.

Содержание: Взрослый произносит предложение, содержащее в себе верное или ложное суждение с использованием слов обобщающего значения. Дети, в случае необходимости, исправляют ошибку.

Усложнение. Предложить детям самим придумать ложное или верное суждение. “Попробуйте сами придумать предложение в котором будет правда, т.е. что может быть, и ложь, т.е. чего не может быть”.

Примерный речевой материал:

- фрукты растут на деревьях;
- овощи растут на кустарниках;
- из ягод варят варенье;
- обувь согревает тело человека в холодное время года;
- в магазине продают продукты;
- дикие животные живут в лесу;
- перелётные птицы весной улетают на юг;
- мебель нужна для удобства человека;
- одежду носят на ногах;
- летом лужи покрыты льдом и т.п.

20. “Бывает – не бывает” (2 вариант)

(для детей от пяти лет)

Цели: Формирование семантических полей, расширение словаря антонимов; развитие творческих способностей.

Содержание: Взрослый произносит предложения, заключающие в себе ошибку. Необходимо определить, какое слово в предложении используется неверно, и заменить его словом с противоположным значением.

Примерный речевой материал:

- Дюймовочка выше Белоснежки, а Гулливер ниже лилипутов;
- Птица Говорун любит громко молчать;
- Снежная Королева любит лето, потому что летом идёт снег;
- Винни Пух любит мёд за то, что он горький;
- Папа Карло ниже Буратино, потому что он маленький;
- Котёнок Гав мяукает громко, а кошка – тихо;
- Сказка “Колобок” со счастливым концом, а сказка “Репка” - нет.

21. “Пантомима”

(для детей от пяти лет)

Цель: Формирование семантических полей, расширение словаря антонимов, развитие общей моторики, творческих способностей.

Содержание: Взрослый называет два словосочетания, обозначающих предметы или объекты и их противоположные признаки (*злой волк – добрый медведь*). Необходимо средствами мимики и жестов (без слов) изобразить эти предметы (объекты), обладающие указанными противоположными признаками.

Примерный речевой материал:

- злой волк – добрый медведь;
- глупый лягушонок – умный кролик;
- стремительный олень – медлительная черепаха;
- смелый львёнок – трусливый заяц;
- сильный тигр – слабый мышонок;
- толстый хомяк – тонкая цапля;
- радостный человек – печальный человек;
- прямое дерево – кривое дерево;

- тяжёлая сумка – лёгкая снежинка;
- холодный лёд – горячий огонь.

22. “Исправь ошибку”

(для детей от пяти лет)

Цель: Формирование семантических полей; закрепление представлений о сказочных персонажах.

Содержание: Взрослый произносит предложение, в котором сопоставляются два предмета (объекта). Ошибочность суждения в том, что в первой части предложения указывается на один признак сравнения, а во второй его части – на другой (*внучка маленькая, а бабушка старенькая*). Ребёнку необходимо исправить ошибку, предложив два правильных варианта суждения. Например: “Мел белый, а сажа жидкая. В первой части сравнения сказано о цвете, а во второй части – о твёрдости. Правильно будет так: мел белый, а сажа чёрная или мел твёрдый, а сажа мягкая”.

Примерный речевой материал:

- внучка маленькая, а бабушка старенькая;
- Ослик Иа большой, а Винни Пух толстый;
- Лиса хитрая, а Колобок жёлтый;
- Гулливер высокий, а Дюймовочка маленькая;
- Заяц серый, а петушок смелый;
- Винни Пух любит мёд, а Пятачок розовый;
- Дюймовочка лёгкая, а ласточка большая;
- У Пьеро рукава длинные, а у Мальвины волосы голубые и т.п.