



КАРТОТЕКА РАЗВИВАЮЩИХ ИГР
ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ

Игра № 1 Для чего эти предметы?

Материал для игры: набор из десяти обычных, известных детям предметов: газета, катушка ниток, носовой платок, баночка из-под растворимого кофе, полиэтиленовый пакет, носок, коробка из-под молока, подушечка для иголок, глубокая тарелка, зонт.

Руководство: взрослый берет какой-либо предмет, например, газету, и рассказывает, как ее можно использовать. Так, ее можно прочитать, в нее можно что-нибудь завернуть, ее можно положить на скамейку в парке, если она не очень чистая, ее можно использовать как "туалет" для кота, газетами заклеивают стены, чтобы потом наклеить обои; газетами можно растопить печь и т. д. Приводя примеры, взрослый каждый раз с помощью детей уточняет, какие свойства газеты дают возможность так ее использовать: например, газетная бумага хорошо горит; газета широкая и мягкая - в нее можно заворачивать и т. д. Детям предлагается подумать, пофантазировать и назвать как можно больше вариантов использования последовательно предъявляемых известных предметов.

Взрослый предлагает называть варианты использования предметов по кругу, чтобы каждый ребенок мог хоть раз ответить первым. Если будут затруднения, взрослый может помогать детям. Принимаются и подсказки других детей.

Игра № 2 Игры на руках и пальцах

Руководство: взрослый предлагает детям поиграть в игру без игрушек. Сначала он просит повторять за ним те действия руками, которые он будет показывать. Все действия сопровождаются словами. Затем взрослый просит по очереди каждого ребенка изобразить что-либо из того, что будет говорить взрослый, например:

- 1) У меня в руках маленький мячик.
- 2) Я держу воздушный шарик.
- 3) У меня в руках огромный надувной мяч.
- 4) Это крылышки маленького воробышка.
- 5) Это крылья большой птицы - лебедя.
- 6) А это крылья самолета.
- 7) Мои пальчики идут.
- 8) Пальцы прыгают.
- 9) Пальцы танцуют.
- 10) У меня на голове корона.
- 11) Я надеваю на голову платок.
- 12) Я держу руками большую шляпу, которую сдувает ветер.
- 13) Курочка клюет зернышки.
- 14) Собака лает.

- 15) Цветочный бутончик распускается.
- 16) У меня в руках ложка.
- 17) У меня в руках чашка.
- 18) У меня в руках иголка с ниткой.

После того как дети легко будут производить действия вслед за взрослым, можно перейти к другой форме игры: взрослый в среднем темпе наговаривает текст, а дети стараются показать на руках и пальцах то, что происходит в игре.

- 19) Вот маленький улей. (Пальцы сжаты в кулак.)
Где же пчелки?
Они спрятались внутрь, где их никто не видит. (Рассматриваем кулачки.)
Но вот они появляются из улья.
Одна-вторая-третья-четвертая-пятая. (По одному показываем пальцы.)
Жужжат: "З-з-з-з-з".
Улетели! (Пальцы улетают.)

- 20) Вот моя черепаха.
Она живет в панцире.
Она очень любит свой дом. (Пальцы в кулаке.)
Когда она хочет есть, она высовывает голову. (Выставляем большой палец.)
И прячет ее обратно, когда хочет спать. (Прячем палец снова.)

- 21) На ветке сидят два птенчика - Гуля и Соня. (Ставим два кулачка с прижатыми вверху большими пальцами.)
Улетай, Гуля! Улетай, Соня! (Изображаем плавный полет движениями кисти.)
Летели-летели, на веточку сели. (Плавным движением возвращаем кулачки на место.)

- 22) Окошки в нашем доме крепко закрыты. (Ладонки ребром приставлены друг к другу.)
Откроем окна и впустим свет! (Раскрываем ладонки в разные стороны.)

- 23) Цепочка длинная, звеньев много. (Дети по очереди приставляют кулачки друг к другу, образуя цепочку.)
Потянем, потянем ее. (Первые дети быстро переставляют свои кулачки в конец цепочки - цепочка тянется, вьется.)

- 24) Пять воробьев на заборе сидели. (Выставляем растопыренную ладошку.)
Один улетел, а четыре запели. (Прижимаем один палец.)
И пели, пока не сморила усталость.
Один улетел, и их трое осталось. (Прижимаем еще один палец.)
Сидели втроем и немного скучали.
Один улетел, ну а двое смолчали. (Оставляем два пальца.)

И вдруг показалась на улице кошка.
Один испугался и - прыг на дорожку. (Оставляем один палец.)
Последний нашел под забором зерно.
И вот не осталось уже никого. (Зажимаем кулачок и убираем за спину.)

Игра № 3 Пантомима

Руководство: взрослый рассказывает детям, что можно движениями тела, рук, головы, глаз и т. д. показывать разные действия, и предлагает поиграть в пантомиму. Первое задание он показывает сам в качестве образца, предлагая детям повторять за ним. Последующие три дети выполняют по командам взрослого поочередно, а другие дети повторяют за ведущим. Пятое задание делают все вместе, причем начинать действие должны дети, а взрослый как бы присоединяется к ним. В шестом задании взрослый договаривается с одним из детей (поочередно), что они вдвоем покажут действие, а остальные дети должны его угадать и повторить. В седьмом задании взрослый предлагает действовать каждому ребенку по отдельности.

Задания:

1. Чьи действия я сейчас выполняю? (Взрослый показывает образцы действий регулировщика дорожного движения, маляра, плотника, скрипача, боксера, водителя автобуса; матери, качающей дитя.)

2. Покажи, что ты чувствуешь, когда:

- тебе в автобусе, наступили на ногу,
- ты пошел с мамой в магазин и потерялся,
- на улице очень холодно,
- у тебя болит живот,
- яркое солнце светит тебе прямо в глаза.

2. Покажи руками или пальцами (дети по предложению взрослого показывают поочередно):

- команду "Стой на месте!"
- команду "Идем со мной",
- как ты бранишь напавшего малыша,
- как ты стучишь в дверь,
- как ты прощаешься,
- как ты вдеваешь нитку в иголку,
- как ты надуваешь воздушный шарик,
- как ты чистишь зубы,
- как ты расчесываешься,
- как ты посылаешь воздушный поцелуй.

3. Покажи походку (показывают все поочередно) манекенщицы, солдата, балерины, старика, очень спешащего человека; человека, которому жмут ботинки; человека, который несет тяжелые сумки; мальчика-воображалы; обиженного человека.

5. Сделаем домашнюю работу. (Вместе со взрослым делают все дети.) Какую? Подметем пол веником, вытрем пыль с мебели, помоем посуду, пропылесосим ковер, накроем на стол, стираем, развесим, погладим белье, сгребем листья в саду, польем цветы из лейки, польем огород из шланга.

6. Отгадайте, что мы покажем. (Взрослый с ребенком показывают вместе для других детей.)
Примериваем новую шляпу, читаем газету, набираем телефонный номер и говорим по телефону, чистим туфли, вяжем шарф, ведем собаку на поводке (сначала она идет спокойно, а потом бежит, увлекая нас за собой, потому что увидела кошку).

7. Покажем, что умеют говорить наши части тела (показывают дети по словам взрослого):

- как наши плечи говорят: "Я гордый!",
- как спина говорит: "Я старый человек",
- как наш палец говорит: "Иди ко мне",
- как наш рот говорит: "М-мм, как вкусно!",
- как наша голова говорит: "Нет-нет-нет",
- как делает наше ухо, чтобы сказать: "Я хочу услышать, как поет птичка",
- как делают нос и рот, когда плохо пахнет,
- как глаза и рот говорят: "Мне хочется спать".

Игра № 4 Веселые перевертыши

Материал: набор вопросов для моделирования противоположностей (хорошо - плохо):

1. Конфеты: хорошо или плохо? Хорошо: они вкусные. Плохо: если съесть много, могут заболеть зубы, и их придется лечить.

2. Лекарство: хорошо или плохо? Хорошо: оно помогает вылечиться от болезни. Плохо: много таблеток - яд.

3. Музыка: хорошо или плохо? Хорошо: можно под нее петь и танцевать. Плохо: если работаешь, она мешает; от слишком громкой могут заболеть уши и голова.

4. Ветер: хорошо или плохо? Хорошо: в жару освежает, несет прохладу. Плохо: в мороз при ветре становится еще холоднее; сильный ветер может повалить деревья, сорвать крыши с домов.

5. Дождь: хорошо или плохо? Хорошо: помогает расти урожаю. Плохо: если сильно вымокнешь, можешь простудиться и заболеть.

6. Кошка: хорошо или плохо? Хорошо: ласковая, мягкая, приятно мурлычет, с ней можно играть. Плохо: может больно оцарапать.

7. Солнце: хорошо или плохо? Хорошо: тепло, можно загорать, помогает расти растениям. Плохо: если перегреться, можно получить солнечный удар или обгореть.

8. Ходить пешком: хорошо или плохо? Хорошо: полезно для здоровья. Плохо: маленькая скорость, большие расстояния быстро не преодолеешь.

9. Осень: хорошо или плохо? Хорошо: созревают все овощи и фрукты. Плохо: очень часто стоит дождливая погода, которая мешает гулять.

10. Уехать в другой город: хорошо или плохо? Хорошо: можно увидеть новые места. Плохо: тяжело расставаться с друзьями.

11. Теплая одежда: хорошо или плохо? Хорошо: зимой, если замерз или болен, согреет. Плохо: летом, когда жарко, потеешь.

12. Мороженое: хорошо или плохо? Хорошо: вкусное, сладкое, лакомство. Плохо: если много или быстро съесть, может заболеть горло.

13. Стеклянная посуда: хорошо или плохо? Хорошо: красивая, легкая, ее легко мыть, из нее приятно есть. Плохо: легко бьется.

14. Полиэтиленовый пакет: хорошо или плохо? Хорошо: занимает мало места, защищает продукты от грязи, легкий, вместительный. Плохо: легко рвется, нельзя класть тяжелое.

15. Нож: хорошо или плохо? Хорошо: можно тонко нарезать, нарубить, намазывать масло. Плохо: можно обрезать, если острый.

16. Швейная игла: хорошо или плохо? Хорошо: она помогает шить одежду, зашивать дырки, пришивать пуговицы. Плохо: можно уколоться, ее легко потерять.

17. Огонь: хорошо или плохо? Хорошо: дает тепло, можно сжечь мусор, приготовить пищу, освещать дом. Плохо: может случиться пожар.

18. Вода: хорошо или плохо? Хорошо: утоляет жажду, дает жизнь всему живому, по ней плавают корабли. Плохо: можно утонуть, если не умеешь плавать, если несвежая или некипяченая, можно отравиться и заболеть дизентерией.

19. Туристический поход: хорошо или плохо? Хорошо: в походе интересно, весело. Плохо: нужно нести тяжелый рюкзак с вещами.

20. Телевизор: хорошо или плохо? Хорошо: можно узнать много нового, посмотреть хорошие кинофильмы. Плохо: если подолгу смотреть, можно испортить зрение.

21. Лифт: хорошо или плохо? Хорошо: быстро поднимает на любой этаж. Плохо: может застрять, если не будет электричества.

Руководство: взрослый делит играющих детей на 2 команды: одна команда называется "Хорошо", а другая - "Плохо". Взрослый обсуждает с детьми тот факт, что во всем можно найти как хорошее, так и плохое. В игре первые 2-4 вопроса можно использовать как тренировочные примеры. Затем начинается игра: взрослый называет слово, а дети из обеих команд по очереди пытаются придумать, что в предмете, им обозначенным, хорошо, а что - не очень.

Затем команды меняют свое название, чтобы все дети смогли поискать в вещах как хорошее, так и плохое. В игре детям можно подсказывать и помогать.

Игра № 5 Волшебные слова

Материал: 1) список из 8 несложных бессмысленных слов: *челап, думкор, лиара, зупарака, виглу, мумс, бисяка, шупар*; 2) список широких понятий: животные, инструменты, одежда, мебель.

Руководство: взрослый предлагает детям игру со словами незнакомого языка. Он сообщает им, что предмет, обозначаемый этим словом, ему неизвестен, единственное, что он знает, что этот предмет - одежда (мебель, животное, инструмент). Взрослый по одному называет слова, предлагая детям описать предмет, который обозначается таким волшебным словом.

В процессе игры взрослый стимулирует любые проявления фантазии, задавая дополнительные вопросы (например, как могло бы выглядеть это животное, на кого (что) оно похоже, где живет, чем питается и т. д.). Взрослый должен активно помогать детям в этой игре.

Ее можно организовать как игру с небольшим призом для того, кто умеет фантазировать лучше всех. Такая игра может быть неоднократно повторена,

если изменить список волшебных слов или расширить список понятий, в которых обобщены слова (растения, пища, фрукты и пр.).

Игра № 6 Отгадай, что мы задумали

Руководство: взрослый и дети выбирают водящего - того, кто будет отгадывать задуманное. Он выходит за дверь, а оставшиеся дети вместе со взрослым загадывают какой-нибудь предмет и договариваются, что каждый из детей будет называть только один признак заданного предмета по очереди.

Водящего приглашают в комнату, он становится в круг детей. Дети по кругу называют разные признаки заданного предмета. Например, задуман мяч. Дети по кругу говорят водящему: он красный, он большой, он круглый, он катится и т. д. Водящий может назвать предмет после любого названного признака. Тогда тот, на ком произошло угадывание, становится водящим, и игра начинается снова.

Если на первом круге водящий не может отгадать задуманное, то он может пройти второй круг. На втором круге дети называют признаки задуманного предмета снова, но теперь с частицей НЕ. Например, о мяче: он никогда не бывает квадратным, он не тонет в воде, его не делают из металла и т. п. Тот, на ком произошло угадывание, сам становится водящим.

Все играющие дети должны побывать как называющими признаки, так и водящими. Сферу загадываемых предметов следует ограничить игровой комнатой, домом и т. п., чтобы ребенок мог отгадать задуманное. Взрослый не должен руководить перечислением признаков, указывая на них детям, нужно добиваться, чтобы каждый ребенок делал это самостоятельно, даже если и не очень удачно. Перед началом игры можно потренироваться, называя признаки каких-либо знакомых детям предметов.

Игра № 7 Перевертывание сказки

Руководство: взрослый расспрашивает детей, какие сказки они знают и любят. Все вместе выбирают одну из сказок, и взрослый предлагает ее перевернуть, по очереди рассказывая ее и заменяя в каждой фразе известное на противоположное или новое. Дети рассказывают сказку по очереди по кругу, начинает же перевертывание сам взрослый. Вот, например, во что может превратиться известная сказка про Красную Шапочку: *"Жил-был мальчик, которого звали Желтый Беретик. Позвал его как-то папа и говорит: "Сходи-ка, сыночек, к бабушке и отнеси ему книги и газеты". - Пошел Желтый Беретик, а навстречу ему медведь..."* и т. д. Взрослый наравне с детьми участвует в перевертывании и должен следить, чтобы во всех ключевых моментах сказка была переделана, но в целом получилась бы некая новая история, моделирующая более или менее логично развивающуюся ситуацию.

Что было бы, если бы ...

Материал: набор нелепых предположений: что было бы, если бы ...

- 1) ...ты вдруг, проснувшись, обнаружил, что ты не человек, а кузнечик (бабочка, крокодил и т. д.);
- 2) ...все люди стали ходить на руках, вверх ногами;
- 3) ...не стало ночей, а все 24 часа в сутки был бы день и светило солнце;
- 4) ...все твердое стало внезапно мягким;
- 5) ...на Земле не стало воды;
- 6) ...все люди стали однорукими;
- 7) ...люди не выросли, а всегда оставались детьми;
- 8) ...все превратились в левшей;
- 9) ...мы ходили так быстро, что в один миг могли очутиться там, где захотели;
- 10) ...наши мысли были всем слышны;
- 11) ...ты превратился в шкаф;
- 12) ...вдруг исчезли все книги;
- 13) ...у людей пропала память;
- 14) ...прилетели инопланетяне и пригласили тебя слетать на их планету;
- 15) ...никогда не было зимы, а всегда стояла жара?

Руководство: взрослый предлагает детям по очереди придумать последствия этих невероятных происшествий. Каждый ребенок должен побывать первым отвечающим в круге. Гипотезы и предположения детей взрослый принимает без ограничений, критики и комментариев, но задает вопросы, побуждая детализировать замысел.

Игра № 8 Представь и нарисуй

Материал: 1) бумага - по одному - два листа на каждого играющего ребенка; 2) цветные карандаши и фломастеры; 3) список из 15 метафорических шаблонов:

- 1) от удара искры из глаз посыпались;
- 2) часы ходят минута в минуту;
- 3) дождь льет как из ведра;
- 4) похожи, как две капли воды;
- 5) искать иголку в стоге сена;
- 6) темно, хоть глаз выколи;
- 7) продрог до костей;
- 8) вымок до нитки;
- 9) от холода зуб на зуб не попадает;
- 10) дайте что-нибудь на зуб положить;
- 11) заморить червячка;
- 12) от страха мороз по коже;

- 13) дружные - водой не разольешь;
- 14) не имей сто рублей, а имей сто друзей;
- 15) держи карман шире.

Руководство: взрослый вместе с детьми обсуждает, что означают перечисленные метафоры, просит подобрать примеры к некоторым из них. Затем каждый ребенок получает лист бумаги, карандаши и фломастеры. Взрослый предлагает им представить и нарисовать ситуацию, иллюстрирующую то или иное выражение.

Каждый ребенок получает индивидуальное задание. Когда рисунок закончен, взрослый просит ребенка прокомментировать его.

Игра № 9 Вещи из волшебной страны

Материал: список волшебных названий:

1 с е р и я - волшебные животные: *гацун, челап, рипкис, сельбон, зупарака.*

2 с е р и я - волшебные предметы: *букиза, крипс, молинг, ополо, варунка.*

3 с е р и я - волшебная еда: *мурник, кропач, вертихонг, старз, мутушка.*

4 с е р и я - волшебная одежда: *иратуп, шупан, маланкор, пуляска, корсушки.*

5 с е р и я - волшебные инструменты: *ратоп, жанувка, толомак, жумс, лопорун.*

6 с е р и я - жители волшебной страны: *глокая куздра, хливкий шорёк, лахутый кардизон, перкулий-мюмзик, физайский курлан.*

Руководство: взрослый предлагает детям представить, что они очутились в волшебной стране, где много незнакомых, самых разнообразных и фантастических предметов - одежда, еда, инструменты, да и сами жители тоже волшебные. Он просит детей попытаться представить эти вещи, животных, жителей по их названиям и постараться описать словами, какие они, как выглядят, как используются и т. д. Если детям это дается без труда, можно попросить их нарисовать воображаемое.

Игра № 10 Переводчики

Материал: 1) 5 карточек с описаниями разных языков и 2) списки из 10-20 подходящих игровых слов для каждого из языков:

1) польшинский язык: к любому слову добавляется -ца: *кошкаца, карандашца, гулятьца, конфетаца;*

2) булявский язык: во всех словах вместо твердых звуков произносятся мягкие: *булка - бюлька, дом - дёмь, рыба - рибя;*

3) мерабский язык: во всех словах с буквой "р" она заменяется на "л": *рыба - лыба, привет - пливет, порошок - полошок, портфель - полтфель;*

4) икульский язык: все гласные буквы тянутся в два раза длинней: *доом, саад, деевоочкаа;*

5) ансельмский язык: все слова сокращаются до первого слога: *карман - кар, привет - при, кошка - кош.*

Руководство: взрослый предлагает детям представить, что они изучают сказочные языки - полшинский, ансельмский и т. д. В каждом языке есть одно основное правило, которое надо запомнить, чтобы на нем говорить. Взрослый предлагает каждому ребенку запомнить правило какого-либо одного языка, а затем перевести на него сначала слова, а потом и несложные предложения. Эта игра подходит для детского праздника, она способна рассмешить даже самого серьезного ребенка.

Игра № 11 Команды для робота

Материал: 1) несколько простых предметов - карандаш, ложка, расческа, зубная щетка, чашка и чайник, веревочка и т. п.; 2) пульт управления - дощечка с кнопками разного цвета, нажимая на которые, ребенок подает роботу прямые и обратные (в случае ошибки) команды (например, красная кнопка - прямые команды, белая - обратные).

Руководство: взрослый предлагает детям игру в управление роботом. Он просит детей представить и показать, как выглядят движения робота, обращая их внимание на расчлененность его действий; например, чтобы поднять руку, роботу придется выполнить несколько отдельных законченных операций.

Оператор по очереди отдает команды, разлагая их для робота на отдельные действия. Например, для того чтобы робот нарисовал карандашом квадрат, необходимо ему отдать несколько команд: "Наклонись!", "Согни руку!", "Согни пальцы!", "Подними карандаш!" и т. д. Если команд недостаточно или они непоследовательны, робот может металлическим голосом сказать: "Команды не понял!", побуждая ребенка-оператора дробить свои команды на более мелкие действия.

Если оператор вдруг обнаружил, что разложил действие неправильно, то он может дать обратную команду.

Роли робота и оператора нужно чередовать.

Команды:

- 1) "Нарисуй карандашом квадрат!"
- 2) "Съешь ложкой суп!"
- 3) "Причешись расческой!"
- 4) "Почисти зубы щеткой!"
- 5) "Налей чай в чашку!"
- 6) "Завяжи узелок на веревочке!"
- 7) "Похлопай в ладоши!"
- 8) "Помаши рукой "До свидания"!"
- 9) "Поговори по телефону!"
- 10) "Поздоровайся со мной за руку!"

Игра № 12 Необитаемый остров

Руководство: взрослый предлагает детям представить, что каждый из них оказался на необитаемом острове. Взрослый описывает остров, его природу, его теплый климат, животных и птиц, а потом просит детей по очереди придумать, как:

- 1) сделать себе жилище;
- 2) сделать себе одежду;
- 3) сделать посуду;
- 4) добыть огонь;
- 5) отыскать или поймать что-нибудь на обед;
- 6) достать пресную воду из глубины;
- 7) сделать лодку или плот;
- 8) сделать зонт от солнца;
- 9) постричься;
- 10) сделать обувь;
- 11) определить время;
- 12) подать сигнал о помощи и т. д.

Игра № 13 Хорошие и плохие поступки

Материал:

- 1) по одному листу бумаги на каждого играющего;
- 2) наборы цветных карандашей.

Руководство: взрослый обсуждает с детьми хорошие и плохие поступки, обобщает их понятиями: жадность, воровство, ябедничество, драчливость, вежливость, доброта и т. п. А затем он просит детей представить, что все плохие поступки, совершаемые человеком, изменяли бы его внешность, например: обжора становился бы очень толстым, у драчуна вырастали бы

такие огромные кулаки, что он не мог бы их поднять, и т. п. Каждый ребенок получает карандаши и бумагу, а взрослый просит изобразить: 1) труса; 2) жадину; 3) драчуна; 4) ябеду; 5) обжору; 6) обманщика; 7) грязнулю; 8) непослушного ребенка; 9) предателя; 10) глупого мальчика; 11) злого мальчика; 12) хитреца. Каждый ребенок имеет свое задание. Игру можно повторить 2-3 раза, меняя детям задания.

Игра № 14 Отыщи сходство

Руководство: взрослый рассказывает детям, что в мире все связано и между двумя любыми вещами в принципе можно найти какое-нибудь сходство. Он сам приводит 2-3 примера, а затем предлагает детям самим отыскать сходство между называемыми им парами предметов: цыпленком и мотоциклом; столовой ложкой и экскаватором; монетой и ракушкой; карандашом и мостом; крокодилом и трактором; самолетом и лягушкой; фотоаппаратом и глазом; электричеством и водопадом; болью и радостью, горем и счастьем и т. д.