



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ  
ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

Колледж ФГБОУ ВО ЮУрГГПУ

## **ПРИЛОЖЕНИЕ**

**к выпускной квалификационной работе**

### **РАЗВИТИЕ ВООБРАЖЕНИЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА В ПРОЦЕССЕ ИГР-ПУТЕШЕСТВИЙ**

Работа рекомендована к защите  
«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2020 г.  
Заместитель директора по УР  
\_\_\_\_\_ Пермякова Г.С.

Выполнил(а):  
студентка группы ЗФ-418-195-4-1  
Абдурахманова Елена Анатольевна  
Научный руководитель:  
преподаватель колледжа  
Пермякова Галина Сергеевна

Челябинск

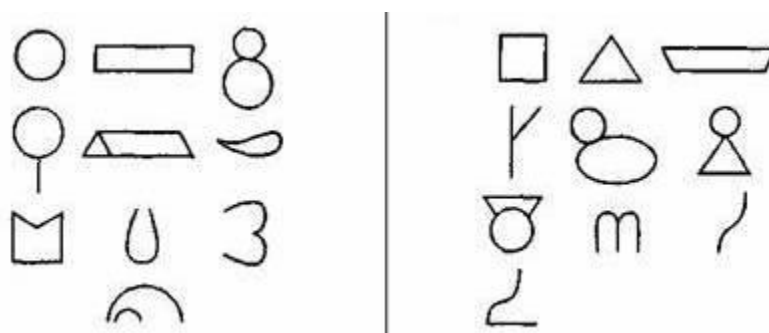
2020

### Методика «Дорисовывание фигур» О.М. Дьяченко

Методика направлена на определение уровня развития воображения, способности создавать оригинальные образы.

В качестве материала используется один комплект карточек (из двух предлагаемых), на каждой из которых нарисована одна фигурка неопределенной формы. Всего в каждом наборе по 10 карточек.

Разработано два равнозначных комплекта таких фигурок.



Во время одного обследования предлагается какой-либо из этих комплектов, другой может быть использован во время повторного обследования или через год.

Перед обследованием экспериментатор говорит ребенку: «Сейчас ты будешь дорисовывать волшебные фигурки. Волшебные они потому, что каждую фигурку можно дорисовать так, что получится какая-нибудь картинка, любая, какую ты захочешь».

Ребенку дают простой карандаш и карточку с фигуркой. После того, как ребенок дорисовал фигурку, его спрашивают: «Что у тебя получилось?» Ответ ребенка фиксируется.

Затем последовательно (по одной) предъявляются остальные карточки с фигурками.

Если ребенок не понял задание, то взрослый может на первой фигурке показать несколько вариантов дорисовывания.

Для оценки уровня выполнения задания для каждого ребенка подсчитывается коэффициент оригинальности ( $K_{op}$ ): количество неповторяющихся изображений. Одинаковыми считаются изображения, в которых фигура для дорисовывания превращается в один и тот же элемент. Например, превращение и квадрата, и треугольника в экран телевизора считается повторением, и оба эти изображения не засчитываются ребенку.

Затем сравнивают изображения, созданные каждым из детей обследуемой группы на основании одной и той же фигурки для дорисовывания. Если двое детей превращают квадрат в экран телевизора, то этот рисунок не засчитывается ни одному из этих детей.

Таким образом,  $K_{op}$  равен количеству рисунков, не повторяющихся (по характеру использования заданной фигурки) у самого ребенка и ни у кого из детей группы.

Приложение Б

### **Игра-путешествие «В гостях у Барбоскиных»**

Цель: развитие эмоционального воображения, фантазии, быстроты и оригинальности в создании образов и воображения детей старшего дошкольного возраста.

#### **Задачи:**

1. Создать радостное настроение и удовольствие от общения со сверстниками.
2. Закреплять знания о видах спорта и спортивных принадлежностях.
3. Учить удерживать в памяти заданную последовательность действий, развивать воображение, чувство ритма.
4. Воспитывать уверенность, настойчивость, целеустремленность, чувство коллективизма, сопереживания.

#### **Инвентарь и оборудование:**

Принадлежности для рисования, пластмассовые продукты питания, принадлежности для проведения опытов (стаканчики камушки), спортивный

инвентарь (мяч, скакалка, гимнастическая палка и т.д), платочек, ленточка, шляпа, банты и т.д.

Детям предлагается посмотреть несколько серий из мультсериала «Барбоскины», после чего предлагают сходить к ним в гости, Каждый герой из мультсериала находится в разных местах (это может быть другие комнаты, уголки в детском саду или детская площадка на свежем воздухе). Так как герои из мультсериала все заниматься разными видами деятельности детям предлагается посетить каждого героя и выполнить задания которые предложат щенята (всего щенят 5 их могут играть воспитатели, помощник воспитателя или кто то из персонала детского сада или сами дети). Главные герои: Малыш Барбоскин, Лиза Барбоскина, Гена Барбоскин, Дружок Барбоскин и Роза Барбоскина. В гостях у каждого героя дети должны провести не менее 5 -10 мин. За каждое выполнение задание детям дается карточка с героем, детям нужно собрать все карточки членов семьи Барбоскиных что бы собрать полный портрет.

#### **Ход игры:**

К первому в гости воспитатель предлагает сходить к самому младшему щенку Малышу Барбоскину.

Воспитатель задает детям вопрос:- Дети а вы помните что больше всего любит Малыш? Какая самая любимая его игрушка?

Дети отвечают свои ответы (рисовать, лепить, плюшевый зайчик)

Дети подходят к месту где сидит герой мультсериала Малыш Барбоскин. Малыш предлагает детям порисовать с ним:- Ребята а давайте порисуем! За это я подарю вам свою карточку.

Перед каждым игроком чистый лист бумаги. Малыш Барбоскин ставит каждому игроку на чистый лист пятно, а игроки должны дорисовать ее так, чтобы вышло что - то понятное. Выигрывает тот, чей рисунок окажется интереснее и смешным.

-Молодцы ребята вы все справились с заданием! Вот вам моя карточка!  
До свидания ребята до новых встреч!

После получения карточки воспитатель предлагает детям отправиться в гости к Лизе Барбоскиной.

По дороге в гости к Лизе воспитатель задает детям вопрос: - Дети а вы помните какая любимая фраза Лизы? Дети отвечают (Вот еще! Это мы еще посмотрим! Я вас выведу на чистую воду!) Подходят к герою Лизе Барбоскиной, которая мыла посуду (имитация).

Воспитатель спрашивает детей:- что делает Лиза? Ответ детей: -моет посуду!

Лиза спрашивает у детей как они помогают дома маме? -дети отвечают и Лиза предлагает детям задание:- Дети вы наверно знаете что я люблю сладости а вы их любите? (ответ детей), а давайте приготовим торт все вместе? У меня есть много продуктов только я не знаю что для торта нужно вы мне поможете? (ответ детей). Детям предлагается из пластмассовых продуктов питания выбрать те что не обходимы для приготовления торта. После сбора всех нужных продуктов Лиза Барбоскина предлагает детям приготовить торт:- Дети а теперь давайте вместе его испекем?

Специального оборудования для этого задания не потребуется только в плане воображения. Чем точнее будут описания Лизы Барбоскиной тем ярче сработает воображение детей (рассыпали, пролили, подогрели, замесили, украсили). После выполнения задания дети получают карточку от Лизы.

Воспитатель предлагает продолжить путешествие и отправиться в лабораторию Гены Барбоскина:-Дети а вы знаете что Гена Барбоскин очень любит проводить опыты с водой? Хотите провести с ним опыт? (ответ детей)

Детей встречает герой Гена Барбоскин который увлекается наукой приветствует детей и задает детям вопросы:- Скажите дети а вы любите купаться в ванной? (ответ детей) А вы знаете что если наполнить ванну водой до краев и посадить туда человека вода из ванны будет выливаться? Я предлагаю вам провести со мной опыт за который вы получите карточку! Вы согласны? (ответ детей).

Правила Опыта: **Как поднять уровень воды.** Наполните стакан до самого края. Гена говорит детям, что, не долив ни капли, сможете сделать так, чтобы жидкость перелилась. Возьмите камень и аккуратно опустите его в стакан. Предложите детям опускать камни. Обратите их внимание на то, как жидкость приподнимается над краем ёмкости, как бы образуя пузырь. Продолжайте, пока стакан не переполнится. После проведённого опыта Гена Барбоскин делает вывод, что твёрдое тело вытесняет воду, поднимая её уровень. Предлагается каждому ребенку попробовать провести опыт после чего Гена вручает детям карточку.

Воспитатель:- Дети а не хотите ли вы посетить спортивную площадку на которой мы с вами и встретим следующего героя Дружка Барбоскина? А вы помните чем любит заниматься Дружок? (ответ дети).

Возле спортивного инвентаря встречает детей герой Дружок Барбоскин. Приветствует деток:- Здравствуйте ребята, а вы любите спорт? А не хотели бы вы сейчас со мной поиграть в одну игру? (ответ детей).

Дружок предлагает сыграть детям в игру «Затейники».

Играющим раздают один из спортивных предметов, например мяч, и дают задание придумать как можно больше упражнений с ним. Все игроки встают в круг и начинают по очереди показывать то, что они придумали: первый ребенок выполняет одно упражнение — все остальные повторяют. Потом очередь переходит ко второму игроку, который не должен повторять уже показанные.

-Отлично ребята вы настоящие спортсмены мне было очень весело играть с вами но мне пора! Вот вам ваша заветная карточка! Досвидания ребята!-прощается Дружок Барбоскин (ответ детей).

Воспитатель:- Дети вы еще не устали? (ответ детей) У нас с вами осталась последнею карточку, скажите а к кому в гости мы с вами еще не сходили? (ответ детей). Правильно дети к Розе Барбоскиной!

Включается музыкальное сопровождение по пути в гости к герою Розе Барбоскиной (эта встреча может проходить в музыкальном зале, а героя Розу сыграть музыкальный руководитель).

Воспитатель:- Ребята скажите а вы помните как выглядит Роза Барбоскина?

Детям предлагается вспомнить героя из мультсериала и попробовать описать как одета Роза и чем любила заниматься. Это могут быть разные ответы тут детям предлагают пофантазировать. Войдя в музыкальный зал детей встречает Роза Барбоскина:- Привет ребята! Вы наверно знаете что я очень люблю красиво и модно одеваться и танцевать?! (ответ детей) Я знаю что вам осталось собрать последнюю карточку, но это будет не просто ведь вам предстоит выполнить мое задание! Я хочу что бы вы придумали мне новый костюм для танцев, для этого вам понадобится различный материал и аксессуары. (детям предлагают на их желание выбрать любой инвентарь это может быть платочек, ленточка, шляпка, бант и тд.) -Прекрасно ребята а теперь давайте соберём мне костюм из всего что вы выбрали! (дети одеваю на Розу различные атрибуты) –Вам нравится мой костюм ребята? Я красивая? (ответ детей) –Отлично а теперь давайте вместе со мной такой нарядной поиграем? (дети соглашаются).

Детям предлагают сыграть в музыкальную игру «Слоненок»

Описание игры: Дети слушают песню, и Роза Барбоскина дает указание запомнить действия слоненка. Рано утром слон проснулся, Сразу в воду окунулся И плескался, отдувался, На песочке кувыркался. Хвостик, уши обливал И на солнце загорал, Подремал, часок поспал И к слонятам побежал.

Дети составляют композицию движений, изображая слона под ритмичную музыку.

-Вы такие все красивые слонята! Молодцы ребята вы на славу потрудились и костюм мне сшили и потанцевали со мной вот вам за это карточка!

Детям вручают последнюю карточку они прощаются с Розой и возвращаются вместе с воспитателем в группу.

Воспитатель:-Ребята мы собрали все карточки давайте посмотрим что у нас теперь вышло?! собирают как пазл общую картину всех героев из мультсериала Барбоскины!

Карточки с изображением Барбоскиных:



Малыш Барбокин



Лиза Барбокина





Гена Барбоскин



Дружок Барбоскин



Роза Барбоскина



Общая карточка с семьей Барбоскиных

Приложение В

Формирование и развития воображения у дошкольников в игровой  
деятельности

Рекомендации для родителей:

- 1.убедить детей, что фантазировать не стыдно, а интересно, фантазировать вместе с детьми;
- 2.стимулировать фантазию вопросами. Пример «что произойдет, если у тебя вырастут крылья?»;
3. ставить детей в затруднительную ситуацию. Пример: «Ты попал на необитаемый остров, как ты выживешь?»;
- 4.предлагать детям составлять сказки или истории, применяя темы фантазирования;
5. предлагать детям играть в любое время: на прогулке, дома, на улице.

Взрослым самим с детьми играть.

Рекомендации для воспитателя:

1. наблюдение за игровой деятельностью детей на игровом уровне и выделение групп детей с низким уровнем творческого воображения;
2. создание побудительных импульсов в процессе игровой деятельности, которые будут способствовать фантазированию;
3. создание мнимых ситуаций посредством сказок, потешек, стихов, драматизации;
4. использование предметов - заместителей в игре и построению воображаемой ситуации;
5. создание проблемных ситуаций, которые побуждают искать и помогают применять предметы - заместители для решения проблемы;
6. применению нетрадиционных техник рисования.

#### Методика проведения игр-путешествий.

Методика проведения игр-путешествий заключается в том, что игры-путешествия включают неограниченные возможности комплексного использования разнообразных приемов, направленных на формирование личности ребенка.

Сбор детей на игру. Старшие дошкольники любят и умеют играть. Для сбора детей на игру можно договориться с детьми о месте сбора при помощи созывалок, кричалок, поручений детям собрать детей на игру за определенный срок. Можно использовать звуковые и зрительные ориентиры, сюрпризы-задания. Например, играть будет тот, кто сможет пробежать под вращающейся скакалкой. Или играем сегодня вместе с героем Незнайкой.

Объяснение правил игры. Правила игры объясняются для того, чтобы дети смогли спланировать свои действия, так же дети смогли самостоятельно придумать или усложнить правила игры. Дети могут самостоятельно разместить атрибуты игры на площадке. Если игра сложная надо объяснить

только часть правил, то есть дать объяснение главных, основных правил, а затем по ходу игры остальные детали игры.

Распределение ролей в игре. Роли в игре определяют поведение детей в игре. Выбор главной роли определяется как поощрение ребенка. Распределение ролей возможно через считалки, при помощи «волшебной палочки», с помощью жеребьевки.

Подведение итогов игры. При подведении итогов игры необходимо руководствоваться следующими правилами.

Воспитатель отмечает лучших игроков, затем детей, кто нарушал правила. Подведение итогов всегда должно проходить в интересной и занимательной форме.

Таким образом, игровая деятельность несёт большой воспитательный потенциал и развивает детей.

Приложение Г

### **Картотека игр-путешествий для детей 5-6 лет.**

Цель картотеки: разработка дидактических игр, направленных на развитие воображения детей старшего дошкольного возраста.

Задачи: 1. Повысить собственный уровень знаний путем изучения литературы по развитию воображения детей дошкольного возраста.

2. Разработать картотеку игр с использованием комплекса игр-путешествий для детей старшего дошкольного возраста;

3. Применять дидактические игры в совместной образовательной деятельности с детьми. Картотека может быть использована педагогами дошкольных образовательных организаций для проведения фронтальных, подгрупповых и индивидуальных занятий.

#### **1.Игра «Путешествие в сказку»**

**Цель.** Развивать внимание, наблюдательность, воображение детей.

**Виды детской деятельности:** Игровая, Коммуникативная, Музыкально – художественная, Двигательная.

**Образовательные задачи:**

1. Вызвать желание узнавать сказку по заданию.
2. Углублять, расширять и закреплять знания детей о сказках, пополнять словарный запас.
3. Упражнять в словообразовании и словоизменении.

**Задачи:**

1. Развивать воображение, фантазию, мышление.
2. Обеспечить развитие свободного общения с взрослыми и детьми.
3. Способствовать развитию всех компонентов речевой деятельности.

**Методы:** Игровой, словесный, практический, наглядный.

**Приемы:** Сюрпризный момент, использование ТСО, показ способов действия, рассказ, загадывание и отгадывание загадок.

**Словарная работа:** Волшебная, чудесная, забавная, поучительная, остроумная, умная, интересная, добрая, загадочная, необычная, радостная, мудрая.

**Предварительная работа:** Образовательная деятельность в ходе режимных моментов - Чтение сказок: «Репка», «Теремок», Рукавичка, Теремок, Колобок, Гуси-лебеди, Маша и медведь, Иван-царевич и серый волк, Марья Моревна, Свет-Луна, Снегурочка и других сказок.

**Ход НОД:**

**Звучит негромкая музыка. Дети проходят, встают в круг.**

**Ритуал начала НОД:**

Мы стоим, рука в руке,  
Вместе мы большая сила  
Можем маленькими быть,  
Можем мы большими быть,  
Но никто один не будет.

**Воспитатель.** Поприветствовали друг друга, подарили своим друзьям улыбки, пожелали хорошего дня. Ребята, вы любите сказки?

**Дети.** Да. Любим. Очень любим.

**Воспитатель.** Сегодня мы с вами совершим путешествие в сказку. Скажите, какие сказки вы знаете?

**Дети:** «Колобок», «Теремок», «Репка», «Маша и медведь»...

**Воспитатель.** Молодцы, ребята. А теперь отправляемся в путешествие на волшебном автобусе. **Дети поют песенку друзей.**

**Воспитатель.** Вот мы и приехали в страну сказок

Сказка, сказка – прибаутка

Рассказать ее не шутка,

Чтобы сказочка сначала

Словно реченька журчала

Чтоб к концу ни стар, ни мал

От нее не задремал

**Воспитатель.** А вот и сказочные ворота, через которые мы должны пройти в Страну Сказок. Чтобы пройти через ворота нужно вспомнить пословицы о книге.

**Дети.** Дом без книги – день без солнца.

Кто много читает, тот много знает.

Книга учит жить, книгой надо дорожить.

Книга – маленькое окошко, через него весь мир видно.

Будешь книги читать – будешь много знать.

Книга для ума, что теплый дождь для всходов.

Книга мала да ума придала.

Книга поможет в труде и выручит в беде.

**Воспитатель.** Правильно, справились.

Испокон века книга растит человека.

Хорошая книга – ярче звездочки светит.

**Воспитатель.** А теперь, ребята, мы пройдем через ворота в Страну Сказок. Посмотрите – это книги с нашими любимыми сказками. Расскажите, ребята, как нужно обращаться с книгой?

**Дети.** Нельзя книгу рвать, мять страницы, рисовать на книге, загибать уголки.

**Воспитатель.** Все правильно ребята.

Я к вам обращаюсь, товарищи, дети:

Полезнее книги нет вещи на свете!

Пусть книги друзьями заходят в дома,

Читайте всю жизнь, набирайтесь ума!

**Воспитатель.** А сейчас мы с вами вспомним русские сказки.

**Пальчиковая гимнастика «Любимые сказки»**

(Дети поочередно загибают пальчики. На последнюю строчку хлопают в ладоши.)

Будем пальчики считать,

Будем сказки называть

Рукавичка, Теремок,

Колобок – румяный бок.

Есть Снегурочка – краса,

Три медведя, Волк – Лиса.

Не забудем Сивку-Бурку,

Нашу вещую каурку.

Про жар-птицу сказку знаем,

Репку мы не забываем

Знаем Волка и козлят.

Этим сказкам каждый рад.

**Воспитатель.** Сколько сказок мы с вами вспомнили. Но давайте продолжим наш путь.

**Воспитатель.**

Вокруг нас и там и тут

Сказки разные живут.

На полянке есть загадки

Отгадайте без подсказки

Называйте, посмелей

Этих сказочных друзей!

**(Загадывает загадки, а дети находят среди игрушек отгадку, называют и показывают ее.)**

1. Дед и баба вместе жили,  
Внучку из снежка слепили,  
Но костра горячий жар  
Превратил девчушку в пар.  
Дед и бабушка в печали,  
Как же внучку величали?

### **Снегурочка**

2. Бабулю знает целый свет,  
Ей отроду лишь триста лет.  
Там на неведомых дорожках,  
Дом ее на курьих ножках.

### **Баба-Яга**

3. Ждали маму с молоком,  
А пустили волка в дом.  
Кем же были эти  
Маленькие дети....

### **Семеро козлят**

4. Утащили злые птицы  
Кроху-братца у сестрицы.  
Но сестрица, хоть мала  
Все же малыша спасла.  
Что за птицы в сказке были  
И кому они служили?

### **Гуси-лебеди, Баба Яга**

5. Стрела молодца угодила в болото.  
Ну где же невеста? Жениться охота!



А вот и невеста, глаза на макушке  
Невесту зовут...

### **Царевна лягушка**

6. Что за сказка: кошка, внучка,  
Мышь, еще собака Жучка,  
Деду с бабой помогали  
Корнеплоды собирали?

### **Репка**

7. Весь я круглый, как клубок:  
Справа – бок, и слева – бок,  
Сверху – бок, и снизу – бок  
А зовусь я...

### **Колобок**

**Воспитатель.** Ребята, героями каких сказок они являются?

**Дети.** Это герои русских народных сказок

**Воспитатель.** Правильно. Почему сказки называются народными?

**Дети:** Потому что их сочинил русский народ.

**Воспитатель.** Верно. Все загадки отгадали и героев всех назвали.

Молодцы.

**Воспитатель.**

В круг вставайте дружно,

В сказки поиграть нам нужно!

Физкультурная минутка «Сказки»

Мышка быстренько бежала (бег на месте)

Мышка хвостиком виляла (имитация движения)

Ой, яичко уронила (наклониться, «поднять яичко»)

Посмотрите-ка, разбила (показать «яичко» на вытянутых руках)

Вот ее мы посадили (наклониться)

И водой ее полили (имитация движения)

Вырастала репка хороша и крепка (развести руки в стороны)

А теперь ее потянем (имитация движения)

И из репы кашу сварим (имитация еды)

И будем мы от репки здоровые и крепкие (показать «силу»)

### **Воспитатель.**

Отправляемся друзья

В чудо сказку – вы и я

В театр кукол и зверей,

Для девчат и для ребят!

Здесь экран волшебный есть,

Сказок тут не перечсть!

### **(Викторина на компьютере «Русские народные сказки»)**

1. Он весь круглый, как воздушный шар, добродушный и доверчивый. Всем верил, пока лиса его не съела. О ком идет речь? (колобок)

2. Эти необычные птицы когда – то давно похитили маленького мальчика. Они отнесли его к Бабе Яге, а та собиралась мальчика немедленно съесть. Угадайте, что это за птицы? (гуси – лебеди)

3. В одной сказке она помогает главному герою, в другой – мешает. Живет в лесу, летает в ступе или на метле. (баба яга)

4. В какой сказке звери искали себе жилище, а нашли один большой дом, где все в итоге и поселились? (сказка «Теремок»)

5. Кого из героев русских народных сказок называют бессмертным? (Кощея Бессмертного)

6. Кому принадлежало имя «Сивка – бурка»? (коню)

7. Как обычно любил проводить день Емеля? (лежать на печи, спать)

8. Из чего варил солдат кашу? (из топора)

9. В какой сказке волк лишился своего хвост? («Лиса и волк»)

10. Какой сказочный герой имеет три, шесть, двенадцать голов  
(Змей Горыныч)

11. Куда увез свою дочь Настеньку старик из сказки «Морозко»?  
(В лес)

**Воспитатель.** И с этим заданием вы справились. А теперь дадим отдохнуть нашим глазкам. Наши глазки долго смотрели и очень устали.

**Гимнастика для глаз.**

Открываем глазки – раз,

А замуриваем – два.

Раз, два, три, четыре,

Раскрываем глазки шире

А теперь опять сомкнули,

Наши глазки отдохнули.

**Появляется Аленушка. Тяжело вздыхает.**

**Воспитатель.** Кто к нам в гости пожаловал? Ребята узнаете?

**Дети.** Это Аленушка.

**Воспитатель.** Правильно. Аленушка, а почему ты такая грустная, что случилось?

**Аленушка.**

Был Кощей вчера в гостях

Что наделал, просто - Ах!

Все картинки перепутал

Сказки все мои он спутал

Пазлы вы должны собрать

Сказку русскую назвать!

**Воспитатель.** А с этим заданием мы поможем тебе справимся. (Дети из пазлов собирают картинку сказки и называют ее) .

Сказки: Гуси-лебеди, Маша и медведь, Иван-царевич и серый волк, Марья Моревна, Царевна-лягушка, Снегурочка и другие.

**Воспитатель** в это время читает стих:

Трудно сказочку сложить,  
Но не надо нам тужить.  
Дружно, смело и умело  
С вами мы взяли за дело!  
Дети складывают пазлы.  
**Аленушка.** Молодцы! Сложить сумели!  
Проделки Кощея преодолели!  
Быстро справиться сумели.  
Теперь все герои сказок на своих местах. Спасибо вам, ребята. А теперь  
мне пора в свою сказку, а то братец меня заждался.

**Аленушка уходит.**

**Воспитатель.**

За руки умелые,  
За ум и смекалку  
Сказать я спасибо хочу!  
Верить в сказку – это счастье.  
И тому, кто верит  
Сказка обязательно  
Отворит все двери.  
Мы с вами возвращаемся в детский сад. Дети поют песенку.  
Вот мы и на месте.

**Рефлексия «Цветочная поляна»**

**Воспитатель:** Ребята, если вам сегодня было интересно, если вы любите играть в игры, нравится находить противоречие, то посадите на полянку красные цветочки. А если вам не нравится, то синие цветочки.

Ребята, я вижу, что вам понравилось.

**Итог:** Ой, ребята, смотрите, волшебный сундучок. Откуда он взялся? Давайте посмотрим, что же там внутри. Это герои сказок. И сейчас мы с вами

проверим, как вы запомнили сказки. Мы будем доставать их из сундучка и называть, что это за герой и из какой он сказки.

**Воспитатель:** А сейчас мы фигурки героев сказок подарим нашим гостям, на память

Прощание с гостями, уход их игровой комнаты.

## **2.Игра «Где мы были, мы не скажем»**

Цель. Развивать внимание, память, образное мышление детей. Водящий, которого выбирают дети, уходит за дверь, а оставшиеся ребята вместе с педагогом договариваются, кого или что они будут изображать.

Затем входит водящий и говорит:

«Расскажите, где вы были, что вы делали?»

Дети отвечают:

«Где мы были, мы не скажем, а что делали — покажем» (если они договорились изображать действие) или «Кого видели, покажем» (если они изображают животное) т.д. В процессе игры педагог помогает детям найти наиболее характерные особенности животных или предметов и выразительно их передать.

## **3.Игра «Воображаемое путешествие»**

Цель. Развивать воображение, фантазию, память детей; умение общаться в предлагаемых обстоятельствах. Педагог. Сейчас мы отправимся в путешествие. Я буду описывать место, где мы окажемся, а вы должны представить, увидеть его мысленно и делать то, что вам подскажет воображение. Итак, возьмите со стульчиков воображаемые рюкзаки, наденьте их, выйдите на середину комнаты. Перед вами поляна, полная полевых цветов и ягод. Рвите цветы для букетов. Собирайте ягоды. Но сначала определите для себя, какой это цветок или ягода, потому что я могу спросить у вас: «Что это?» Учтите, все ягоды растут в траве, а значит, их, не сразу можно увидеть — траву нужно осторожно раздвигать руками. Теперь мы идем дальше по дороге к лесу. Здесь течет ручей, через который перекинута доска. Идите по доске. Мы

вошли в лес, где много грибов и ягод,— осмотритесь. Теперь мы отдохнем и перекусим. Достаньте из рюкзаков завтраки, которые вам дала в дорогу мама, и перекусите. А я буду угадывать, что вы «едите».

#### **4.Игра «В гости к дедушке Молчок»**

Цель. Развивать выразительность жестов, мимики, голоса. Дети сидят в творческом полукруге. Проводится игра «Дедушка Молчок». Педагог. Сегодня к нам в гости придет дедушка Молчок. Когда он появляется, становится тихо. Дедушка очень добрый, он любит детей и знает много интересных игр.

Чики-чики-чики-чок,

Здравствуй, дедушка Молчок! Где ты?

Мы хотим играть, Много нового узнать.

Где ты, добрый старичок?

Тишина... Пришел Молчок.

Не спугни его смотри, Тс-с-с, ничего не говори.

Педагог просит детей очень тихо, на цыпочках, поискать дедушку, жестом призывая к соблюдению тишины. Далее педагог «находит» дедушку (надевает бороду и шапку) и действует от его имени: здоровается, говорит, что очень спешил к ребятам, потому что любит играть. Предлагает детям поиграть в игру «Узнай, кто говорит от другого имени». С помощью считалки выбирают водящего.

Педагог от имени дедушки читает текст. Ребенок, на которого указывает Молчок, отвечает на вопрос, изменив голос. Водящий угадывает, кто из детей говорит от другого имени.

Сидит кукушка на суку, И слышится в ответ... «Ку-ку», — отвечает ребенок, на которого указывает дедушка Молчок. А вот котенок в углу, Мяукает он так... (Мяу! Мяу!) Щенок прогавкает в ответ,

Услышим вот что мы вослед... (Гав! Гав!) Корова тоже не смолчит, А вслед нам громко замычит... (Му-у!) А петушок, встретив зарю, Нам пропоет...

(Ку-ка-ре-ку!) Паровоз, набравши ход, Тоже весело поет... (У-у-у!) Если праздник, детвора Весело кричит... (Ура! Ура!)

#### 5.Игра «Я и моя тень»

Цель. Учить детей согласовывать свои действия с другими детьми. Дети разбиваются на пары. Один ребенок в паре — это человек, он «ходит по лесу»: собирает грибы, ягоды, ловит бабочек и т. д. Другой ребенок — его тень. Повторяя движения человека, тень должна действовать в том же ритме и выражать то же самочувствие. Педагог объясняет детям значения слов «темп» и «ритм»:! «Темп —это скорость: быстро, медленно, совсем медленно. Ритм — это равномерное повторение определенных звуков: раз- два, тук- тук». Затем условия игры меняются. Один ребенок в паре — мышка, лягушка, зайчик, медведь, лиса, петушок, ежик (по вы-1-бору педагога), другой ребенок —его тень. Во время игры дети меняются ролями, а педагог подсказывает им, показывает! походку зверей.

#### 6.Игра «Узнай по носу»

Цель. Развивать внимание, наблюдательность. Водящий уходит за занавес. Участники игры поочередно, чуть приоткрывая занавес, показывают ему руку, ногу, волосы, нос и т. д. Если водящий узнает товарища сразу, то получает фант. Игра повторяется несколько раз, водящие меняются.

#### 7.Игра «Путешествие в мир театра»

Цель. Учить детей распознавать эмоциональные состояния (радость, грусть, злость, страх) по мимике. Педагог. Представьте, что вы готовитесь к спектаклю и гримируетесь перед зеркалом.

Что такое грим? Это подкрашивание лица, искусство придания лицу (с помощью специальных красок, наклеивания усов, бороды и т. п.) внешности, необходимой актеру для данной роли. Встаньте парами лицом друг к другу. Один из вас артист, а другой — зеркало. «Зеркало» внимательно следит за движениями артиста и повторяет их зеркально. Старайтесь предугадать любой жест, любую мимику. Что может делать артист? (Надевать парик, маску;

укладывать волосы, класть на лицо тон, подводить брови, красить ресницы и губы; улыбаться, смеяться, плакать, грустить и т. д.) Движения должны быть плавными и неторопливыми. Не смейтесь при этом! Когда у вас бывает радостное настроение? Какие настроения вы знаете?

#### 8. Игра «Испорченный телефон»

Цель. Учить детей распознавать эмоциональные состояния (радость, грусть, злость, страх) по мимике. Все участники игры, кроме водящего и одного из ребят, закрывают глаза — «спят». Водящий показывает ребенку, не закрывшему глаза, какую-либо эмоцию. Ребенок, «разбудив» другого участника игры, передает увиденную эмоцию так, как он ее понял, без слов. Второй участник передает свою версию увиденного третьему игроку и так до последнего игрока. После игры педагог беседует с детьми о том, какие эмоции они изображали; по каким признакам они узнали именно эмоции.

#### 9. Игра «Сам себе режиссер»

Цель. Дать детям возможность самостоятельно сочинить сценку про животных. Педагог объясняет детям: «Режиссер — это руководитель, организатор номера или спектакля, или циркового выступления артистов». Один ребенок (по желанию) берет на себя роль режиссера. Он набирает артистов, придумывает сценку, использует реквизиты, костюмы. Остальные ребята, не занятые в сценке, придумывают свои сценки.

#### 10. Игра «Угадай, кто я»

Цель. Развивать внимание, наблюдательность, память.

Игра проходит веселее, когда в ней принимает участие много ребят. С помощью считалки выбирают водящего. Ему завязывают глаза. Дети берутся за руки и встают в круг вокруг водящего. Водящий хлопает в ладоши, а дети двигаются по кругу.

Водящий хлопает еще раз — и круг замирает. Теперь водящий должен указать на какого-либо игрока и попытаться угадать, кто он. Если ему удастся сделать это с первой попытки, то игрок, угаданный им, становится водящим. Если же водящий с первой попытки не угадал, кто перед ним, он имеет право



дотронуться до этого игрока и попробовать угадать второй раз. В случае правильной догадки водящим становится ребенок, которого опознали. Если же водящий так и не смог правильно догадаться, он водит по второму кругу. Вариант игры. Можно ввести правило, по которому водящий может попросить игрока что-либо произнести, например, изобразить животное: прогавкать или мяукнуть. Если водящий не узнал игрока, он водит еще раз.

#### 11. Игра «Горячий картофель»

Цель. Развивать быстроту реакции, координацию движений. Традиционно в игре используется настоящий картофель, но его можно заменить теннисным мячиком или волейбольным мячом.

Дети садятся в круг, водящий находится в центре. Он бросает «картошку» кому-нибудь из игроков и тут же закрывает глаза. Дети перебрасывают «картошку» друг другу, желая как можно быстрее от нее избавиться (как будто это настоящая горячая картошка).

Вдруг ведущий произносит: «Горячий картофель!» Игрок, у которого оказалась в руках «горячая картошка», выбывает из игры. Когда в кругу остается один ребенок, игра прекращается, и этот игрок считается победившим.

#### 12. Игра «Самый наблюдательный?»

Цель. Развивать наблюдательность, память. Эту игру любят все дети и охотно играют в нее. Выбирают водящего, который внимательно осматривает играющих: их одежду, обувь, кто где сидит или стоит, запоминает позы игроков. Водящий выходит из комнаты. Ребята меняются местами; изменяют позы, переобуваются; обмениваются кофточками, сумочками, ленточками, платочками, шарфиками. Входит водящий и ищет изменения. Чем больше изменений он находит, тем лучше, тем он наблюдательнее.

#### 13. Игра «Представьте себе»

Цель. Развивать имитационные способности. -Солнце нужно всем! Цветам, бабочкам, муравьям, лягушкам. А кому еще нужно солнце? (Дети перечисляют.) Сейчас вы придумаете, в кого превратитесь, и под музыку

изобразите того или то, что загадали, а я попытаюсь отгадать. Включается грамзапись, дети имитируют движения задуманного персонажа. Это могут быть цветы, насекомые, животные, птицы, деревья и т.д. Педагог отгадывает, уточняет. — Солнышко скрылось за тучку, пошел дождь. Скорее под зонт!

#### 14. Игра «Волшебное слово»

Цель. Формировать у детей доброжелательное отношение друг к другу. Педагог собирает детей в хоровод со словами:

В хоровод, в хоровод Здесь собрался народ! Раз, два, три — начинаешь ты! Вслед за этим педагог надевает на себя колпачок и ласково обращаем к рядом стоящему ребенку. Например: — Сашенька, доброе утро! Педагог уточняет, какие добрые и ласковые слова мы можем произносить, обращаясь к своим друзьям (Здравствуйте, как я рад(а) тебя видеть; какой красивый у тебя бантик; у тебя красивое платье и т.д.). После этого дети снова идут по кругу с песенкой.

Педагог передает колпачок следующему ребенку, который должен, в свою очередь, ласково обратиться к стоящему с ним рядом малышу, и т.д.

#### 15. Игра «Продолжи фразу и покажи»

Цель. Развивать логику, творческие способности; развивать имитационные навыки.

-Если холодно на улице, что вы надеваете? (Шубу, шапку, варежки...) - Если вам подарят маленького котенка, что вы сделаете? (Погладим его, приласкаем). -Если вы останетесь в лесу одни, что вы будете делать? (Громко кричать «Ау!».) -Если мама отдыхает, как вы будете себя вести? (Ходить на цыпочках, не шуметь...) -Если плачет ваш друг, что делать? (Утешить, погладить, заглянуть в глаза...). -Если вам на глаза попались спички? (Ответы детей, которые педагог обобщает выводом: спички детям не игрушка!)

#### 16. Игра «Доктор Айболит» (К. Чуковский)

Цель.

Развивать логику, творческие способности;

воспитывать доброжелательное отношение к окружающим;  
развивать имитационные навыки, артикуляционный аппарат

Добрый доктор Айболит!

И жучок, и паучок,

Он под деревом сидит.

И медведица!

Приходи к нему лечиться,

Всех излечит, исцелит

И корова, и волчица,

Добрый доктор Айболит!

Роль доктора берет на себя педагог. На нем белый халат, шапочка, в кармане трубка. Дети выбирают куклы пальчикового театра и подходят к доктору Айболиту. Голосом выбранного персонажа просят полечить лапку, носик, животик... По ходу игры педагог (Айболит) задает вопросы, побуждая детей живо и эмоционально включаться в игру. В конце дети устраивают концерт для доктора Айболита (игра «Оркестр»)