

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 19 комбинированного вида»
624450 Свердловская обл., г. Краснотурьинск, ул. Рюмина, дом 3

Сборник игр как средство развития воображения у детей среднего дошкольного возраста



«Страна Воображалка»

составил воспитатель: Пуртова Е.Н.

г. Краснотурьинск 2024 год

Оглавление

Пояснительная записка	3
Раздел 1. Игры по образовательной области «Социально-коммуникативное развитие».....	5
Раздел 2. Игры по образовательной области «Познавательное развитие».....	8
Раздел 3. Игры по образовательной области «Речевое развитие».....	11
Раздел 4. Игры по образовательной области «Художественно-эстетическое развитие».....	15
Раздел 5. Игры по образовательной области «Физическое развитие».....	19
Список используемой литературы.....	22
Приложения.....	23

Пояснительная записка

Актуальность сборника игр заключается в том, что ее содержание отвечает требованиям ФГОС ДО.

Целью сборника игр является подбор и систематизация игр как средство развития воображения у детей среднего дошкольного возраста, также воспитателям с подбором игр для развития у детей воображения.

Для реализации цели были поставлены следующие задачи:

- 1) подбор игр как средство развития воображения у детей среднего дошкольного возраста;
- 2) систематизация подобранных игр по разделам;
- 3) оформление сборника игр как средство развития воображения у детей среднего дошкольного возраста;
- 4) познакомить воспитателей с играми как средством развития воображения дошкольников;
- 5) предложить воспитателям возможные варианты использования игр при развитии у детей воображения.

Сборник состоит из пяти разделов, игры распределены по 5-ти образовательным областям в соответствии ФГОС ДО, для детей среднего дошкольного возраста.

Раздел 1. Игры по образовательной области «Социально-коммуникативное развитие»

Раздел 2. Игры по образовательной области «Познавательное развитие»

Раздел 3. Игры по образовательной области «Речевое развитие»

Раздел 4. Игры по образовательной области «Художественно-эстетическое развитие»

Раздел 5. Игры по образовательной области «Физическое развитие»

Данные игры являются увлекательным и эффективным средством для развития воображения дошкольников. Играя в данные игры, дошкольники, не только развивают воображения, но и фантазию, мышление. Данное методическое пособие предназначено для работы воспитателей, также пособие может быть использовано для совместной деятельности взрослого (педагога или родителя) с детьми. Профессиональное самоопределение, играя

в развивающие игры, принимается и усваивается детьми непринужденно и легко.

Таким образом, сборник, наполненный играми, позволит воспитателю развить воображение, также мышление, фантазию.

Раздел 1. Игры по образовательной области «Социально-коммуникативное развитие»

1. Игра с воображаемым объектом



Цель педагогическая: формировать навыки работы с воображаемыми предметами.

Цель игровая: сложить перед собой ладони, поместив воображаемый предмет, и описать его качества.

Ход игры:

1 вариант: Дети в кругу. Педагог складывает ладони перед собой: Ребята, посмотрите, у меня в руках маленький котенок. Он совсем слабый и беспомощный. Я каждому из вас дам его подержать, а вы его погладьте, приласкайте, только осторожно и скажите ему добрые слова.

Педагог передает воображаемого котенка. Наводящими вопросами помогает детям найти нужные слова и движения.

2 вариант: Дети в кругу. По считалочке ребенок складывает ладони перед собой: Ребята, посмотрите, у меня в руках ... придумывает какой-либо предмет. Ребенок передает воображаемый предмет. Детям нужно найти нужные слова и движения. Далее можно повторить, также выбрав ребенка по считалочке.

2. «Ожившие игрушки»

Цель педагогическая: формировать у детей культуру общения, развитие воображения.

Цель игровая: закрыть глаза представить свою игрушку, рассказать, по представлениям что их игрушка делает ночью, затем показать, другим нужно угадать.

Ход игры:

1 вариант: Вам, наверное, рассказывали или читали сказки о том, как оживают ночью игрушки. Закройте пожалуйста глаза и представьте свою самую любимую игрушку, вообразите, что она, проснувшись, делает ночью. Представили? Расскажите, что вы представили.

2 вариант: Закройте глаза, представьте свою самую любимую игрушку: куклу, машинку, мишку. А теперь подумайте, что она делает ночью. Представили? Теперь пусть каждый из вас побудет своей любимой игрушкой и, пока хозяин спит, познакомится с остальными игрушками. Только делать это всё нужно молча, а то проснётся хозяин. После игры мы попробуем угадать, какую игрушку изображал каждый из вас.

3. «Превращение»

Цель педагогическая: развитие воображения, самовыражение с помощью метафорических средств.

Цель игровая: детям нужно закончить предложенные воспитателем предложения, затем придумать свои.

Ход игры:

1 вариант: Все садятся в круг. Ведущий предлагает закончить предложения.

– Если бы я был бы книгой, то я был бы (стихом, картинкой);

– Если бы я был явлением природы, то...

– Если бы я был бы умным, то...

2 вариант: Все садятся в круг. Детям предлагается составить предложение начиная со слов «Если бы я был.....»

4. «Выдумай историю»

Цель педагогическая: развивать творческое воображение детей.

Цель игровая: рассмотреть картинки, составить рассказ по цепочке совместно с воспитателем, затем рассмотреть картинки и придумать новые события в парах.

Оборудование: книги с картинками

Ход игры:

1 вариант: Предложить детям рассмотреть картинки в книге, и предложить совместно с воспитателем по цепочке придумать новые события.

2 вариант: Предложить детям рассмотреть картинки в книге, и предложить самостоятельно придумать новые события в парах.

5. «Так не бывает!»

Цель педагогическая: развивать творческое воображение детей.

Цель игровая: рассказать историю, по окончании рассказа воскликнуть «Так не бывает»

Ход игры:

1 вариант: Участники игры по очереди рассказывают с помощью воспитателя какую-нибудь невероятную историю, короткую. Победителем становится тот игрок, которому удастся придумать 2 сюжета, услышав которые, слушатели воскликнут: «Так не бывает!».

2 вариант: Участники игры по очереди самостоятельно рассказывают какую-нибудь невероятную историю, длинную. Победителем становится тот игрок, которому удастся придумать 4 сюжета, услышав которые, слушатели воскликнут: «Так не бывает!».

Раздел 2. Игры по образовательной области «Познавательное развитие»



1. «Несуществующее животное»

Цель педагогическая: развивать творческое воображение детей.

Цель игровая: проявить воображение, фантазию составить рассказ по варианту педагога, затем придумать свою и также оставить рассказ.

Ход игры:

1 вариант: Если существование рыбы-молот или рыбы-иглы научно доказано, то существование рыбы-наперстка не исключено. Пусть ребенок пофантазирует: "Как выглядит рыба-кастрюля? Чем питается рыба-ножницы и как можно использовать рыбу-магнит?"

2 вариант: Если существование рыбы-молот или рыбы-иглы научно доказано, то существование рыбы-наперстка не исключено. Пусть ребенок пофантазирует: "Как выглядит рыба-кастрюля? Чем питается рыба-ножницы

и как можно использовать рыбу-магнит? Придумать название своей рыбы, и рассказать о ней.

2. «Новое назначение предмета»

Цель педагогическая: формирование умений создавать в воображении предметы.

Цель игровая: придумать новое назначение для предложенного предмета воспитателем, затем запустить выбранный самостоятельно предмет и придумать новое назначение.

Оборудование: картинки: старый утюг, зонтик, горшок, пакет, газету и др. (Приложение 1)

Ход игры:

1 вариант: Ребята сидят в кругу. Ведущий запускает какой-то предмет (старый утюг, зонтик, горшок, пакет, газету). Каждый придумывает новое назначение для этого предмета. Например, утюг можно использовать как гирю или приспособление для разбивания кокосовых орехов. Побеждает тот, кто придумает самые невероятные применения этого предмета.

Предмет может «гулять» по кругу, пока для него придумываются новые назначения.

2 вариант: Ребята сидят в кругу. Ведущий запускает какой-то предмет (старый утюг, зонтик, горшок, пакет, газету). Каждый придумывает новое назначение для этого предмета. Например, утюг можно использовать как гирю или приспособление для разбивания кокосовых орехов. Побеждает тот, кто придумает самые невероятные применения этого предмета.

Предмет может «гулять» по кругу, пока для него придумываются новые назначения.

Затем ребята запускают выбранный самостоятельно предмет и придумывает новое назначение, например, берут книжку и придумывают новое назначение.

3. «Фантастический образ»

Цель педагогическая: Тренировка самостоятельного творческого воображения, мышления.

Цель игровая: построить из картинок фантастический образ, рассказать о нем, описать его.

Оборудование: Набор карточек с изображением различных элементов предметов, животных, человека (например, заячьи уши, хвост свиньи, рога оленя, ножки стола, глаз человека и др.). (см. Приложение 2)

Ход игры:

1 вариант: Педагог раскладывает перед детьми карточки с изображениями элементов и предлагает каждому из детей построить из них фантастический образ (существо, предмет), сказать, что получилось.

2 вариант: Педагог раскладывает перед детьми карточки с изображениями элементов и предлагает каждому из детей построить из них фантастический образ (существо, предмет), а затем описать, какими свойствами обладает созданный образ, как его можно использовать, что он умеет делать и т.п.

4. «На что похоже?»

Цель педагогическая: закрепление навыков выделять различные признаки предметов: цвет, форма, величина, развитие воображения.

Цель игровая: найти сравнения и поднять руку.

Оборудование: игрушки, различные предметы.

Ход игры:

1 вариант: В «чудо-сундучке» спрятаны разные игрушки. Чтобы узнать, какие игрушки там находятся детям предлагается игра «Что на что похоже» 2 человека (отгадчики) выходят за дверь, а остальные участники игры достают из чудо-сундучка одну игрушку. Этот предмет будет сравниваться. Отгадчики заходят и ведущий начинает: «То, что мы достали из чудо-сундучка похоже на ...» и дает слово тому, кто первый нашел сравнение и поднял руку: Например, бант может быть ассоциирован с цветком, с бабочкой, винтом вертолета, с цифрой «8», которая лежит на боку. Отгадавший выбирает новых отгадывающих и предлагает следующий предмет для ассоциации.

2 вариант: В «чудо-сундучке» спрятаны разные игрушки. Чтобы узнать, какие игрушки там находятся детям предлагается игра «Что на что похоже» 2 человека (отгадчики) выходят за дверь, а остальные участники игры достают

из чудо-сундучка одну игрушку. Этот предмет будет сравниваться. Отгадчики заходят и ведущий начинает: «То, что мы достали из чудо-сундучка похоже на ...» и дает слово тому, кто первый нашел сравнение и поднял руку: Например, бант может быть ассоциирован с цветком, с бабочкой, винтом вертолета, с цифрой «8», которая лежит на боку. Отгадавший выбирает новых отгадывающих и предлагает следующий предмет для ассоциации. Дать более сложные предметы для ассоциации.

5. «Волшебные очки»

Цель педагогическая: развивать действие соотнесения по форме, развитие воображения.

Цель игровая: представить, что надели волшебные очки, которые могут менять форму, закрывают глаза и представляют, что в этих очках они вышли на улицу. Назвать пять предметов круглой формы, которые они встретят.

Ход игры:

1 вариант: Педагог предлагает детям представить, что они надели волшебные очки, которые могут менять свою форму. Например, очки стали круглые и через них можно увидеть только круглые вещи. Дети осматриваются и называют все круглые предметы в комнате. Затем закрывают глаза и представляют, что в этих очках они вышли на улицу. Им нужно назвать пять предметов круглой формы, которые они встретят.

2 вариант: Педагог предлагает детям представить, что они надели волшебные очки, которые могут менять свою форму. Задать конкретную форму очков. Например, очки стали круглые (ромбообразные) и через них можно увидеть только круглые вещи. Дети осматриваются и называют все круглые предметы в комнате. Затем закрывают глаза и представляют, что в этих очках они вышли на улицу. Им нужно назвать пять предметов круглой формы, которые они встретят.

Раздел 3. Игры по образовательной области «Речевое развитие»



1. «На берегу моря»

Цель педагогическая: релаксация, развитие воображения, развивать музыкально-образное воображение в ходе игровых ситуаций.

Цель игровая: закрыть глаза рассказать о том, что они «видят» в своем воображении.

Оборудование: кассета со звуком моря.

Ход игры:

1 вариант: Педагог включает кассету, на которой записан шум моря. Дети лежат на ковре и слушают музыку. Педагог предлагает детям рассказать о том, что они «видят» в своем воображении.

2 вариант: Педагог включает кассету, на которой записан шум моря затем шум леса, затем шум моря. Дети лежат на ковре и слушают музыку. Педагог предлагает детям рассказать о том, что они «видят» в своем воображении. Под один шум, затем под другим.

2. «Придумай и свой конец сказки»

Цель педагогическая: развитие творческого воображения.

Цель игровая: Предложить детям изменить и сочинить свое начало и свой конец знакомых сказок, при этом оставить некий сюжет.

Ход игры:

1 вариант: Предложить детям изменить и сочинить свой конец знакомых сказок. «Колобок не сел лисе на язычок, а покатился дальше и встретил ...». «Волку не удалось съесть козлят потому что...» и т.д.

2 вариант: Предложить детям изменить и сочинить свое начало и свой конец знакомых сказок. При этом оставить некий сюжет. «Колобок не сел лисе на язычок, а покатился дальше и встретил ...». «Волку не удалось съесть козлят потому что...» и т.д.

3. «Веселые картинки»

Цель педагогическая: развитие воображения, мышления, внимания.

Цель игровая: рассмотреть фигуры, линии и представить на что они похожие.

Оборудование: карточки с изображением геометрических фигур. (Приложение 3)

Ход игры:

1 вариант: На столе лежат карточки с нарисованными геометрическими фигурами круг, треугольник, квадрат, прямые линии, волнистые линии. Воспитатель предлагает рассмотреть фигуры, линии и представить на что они похожие.

2 вариант: На столе лежат карточки с нарисованными геометрическими фигурами круг, треугольник, квадрат, ромб, прямоугольник, прямые линии, волнистые линии. Воспитатель предлагает рассмотреть фигуры, линии и представить на что они похожие.

4. Что будет, если...?

Цель педагогическая: развитие воображения, мышления, оперирование словесными образами.

Цель игровая: рассказать, что будет, если... любое фантастическое действие.

Ход игры:

1 вариант: Попросите ребенка рассказать, что будет, если... любое фантастическое действие (у холодильника вырастут ноги, слон проглотит дом, рыба купит шубу и т. д.).

2 вариант: Если ребенок затрудняется самостоятельно фантазировать, помогите ему: задавайте наводящие вопросы, предлагайте свой вариант развития событий.

3 вариант: Если ребенку очень тяжело, начните игру с нефантастических идей. Предложите ему представить, что будет, если в гости придет его друг или бабушка испечет пирожки.

5. «Чудесные превращения»

Цель педагогическая: развитие воображения, логического мышления.

Цель игровая: называют признаки или значения признаков (не менее 4-х) для каждого объекта, переносят названные признаки или значения признаков поочередно на другой.

Ход игры:

1 вариант: Дети наугад выбирают 2-3 объекта, называют признаки или значения признаков (не менее 4-х) для каждого объекта. Далее, переносят названные признаки или значения признаков поочередно на другой, находящийся как бы в фокусе, объект. Поочередно обсуждается каждое сочетание: фокусный объект + признак одного из объектов. Например, фокусный объект кукла Барби + объекты с признаками: шарик (надувается), фонарик (светит), ручка (пишет). В результате кукла Барби обладает новыми свойствами (надувается, светится в темноте, пишет);

2 вариант: Дети наугад выбирают 2-3 объекта, называют признаки или значения признаков (не менее 4-х) для каждого объекта. Далее, переносят названные признаки или значения признаков поочередно на другой, находящийся как бы в фокусе, объект. Поочередно обсуждается каждое сочетание: фокусный объект + признак одного из объектов. Например, фокусный объект кукла Барби + объекты с признаками: шарик (надувается), фонарик (светит), ручка (пишет). В результате кукла Барби обладает новыми свойствами (надувается, светится в темноте, пишет); Педагог дает конкретный объект.

Раздел 4. Игры по образовательной области «Художественно-эстетическое развитие»



1. Превращение клякс (техника раздувания капель краски с помощью коктейльной трубочки).

Цель педагогическая: развитие воображения, дыхания.

Цель игровая: с помощью коктейльной трубочки раздуть капли в разные стороны. Дорисовать полученные изображения. Придумать название рисунка

Оборудование: листы бумаги, коктейльные трубочки, кисти, краски.

Ход игры:

1 вариант: На лист бумаги капнуть несколько капель краски одного цвета или разных цветов. С помощью коктейльной трубочки раздуть капли в разные стороны. На что похожи кляксы? Дорисовать полученные изображения. Придумать название рисунка.

2 вариант: На лист бумаги капнуть несколько капель краски одного цвета или разных цветов. С помощью двух коктейльных трубочек одновременно раздуть капли в разные стороны. На что похожи кляксы? Дорисовать полученные изображения. Придумать название рисунка.

2. «Продолжи рисунок»

Цель педагогическая: развивать воображение детей, мелкую моторику рук.

Цель игровая: параллельные линии, квадрат, треугольники, стоящие друг на друге, превратить в часть более сложного рисунка.

Ход игры:

1 вариант: Простую фигуру (восьмерку, две параллельные линии, квадрат, треугольники, стоящие друг на друге) надо превратить в часть более сложного рисунка. Например, из кружка можно нарисовать рожицу, мячик, колесо машины, стекло от очков. Варианты лучше рисовать (или предлагать) по очереди. Кто больше?

2 вариант: Простую фигуру (восьмерку, две параллельные линии, квадрат, треугольники, стоящие друг на друге) надо превратить в часть более сложного рисунка. Например, из кружка можно нарисовать рожицу, мячик, колесо машины, стекло от очков. Варианты лучше рисовать (или предлагать) по очереди. Кто больше? Предложить конкретную фигуру, и кто больше придумает сложные рисунки.

3. «Обведи свою ладонь и оживи»

Цель педагогическая: способствовать созданию в воображении образов на основе схематического изображения предмета.

Цель игровая: обводят на листе бумаги левую руку, превратить силуэт в какую-нибудь фигуру.

Оборудование: лист бумаги, краски.

Ход игры:

Вариант 1: Дети самостоятельно обводят на листе бумаги левую руку. Педагог предлагает превратить силуэт в какую-нибудь фигуру. Лист с силуэтом можно поворачивать, как угодно.

Вариант 2: Дети самостоятельно обводят на листе бумаги левую руку. Педагог предлагает превратить силуэт в какую-нибудь фигуру. Лист с силуэтом нельзя поворачивать.

4. **Дорисуй половинку фигуры.**

Цель педагогическая: развитие воображения.

Цель игровая: угадать, какая геометрическая фигура спряталась в рисунке, дорисовать вторую половинку фигуры, дорисовать, чтобы получилось изображение какого-либо предмета.

Оборудование: краски, карандаши, мелки.

Ход игры:

1 вариант: Ребенку предлагается лист бумаги с нарисованной половинкой какой-либо геометрической фигурой. Нужно угадать, какая геометрическая фигура спряталась в рисунке, дорисовать вторую половинку фигуры. Посмотреть на фигуру, подумать, на что похожа целая геометрическая фигура.

2 вариант: Ребенку предлагается лист бумаги с нарисованной половинкой какой-либо геометрической фигурой. Нужно угадать, какая геометрическая фигура спряталась в рисунке, дорисовать вторую половинку фигуры. Посмотреть на фигуру, подумать, на что похожа целая геометрическая фигура, дорисовать, чтобы получилось изображение какого-либо предмета. Для дорисовки предложить детям разнообразный изобразительный материал: краски, карандаши, мелки.

5. **«Сказочная птица»**

Цель педагогическая: упражнять в передаче формы и расположения частей птицы; развивать фантазию.

Цель игровая: придумать и составить сказочную птицу.

Оборудование: 10 овалов разной (величины, формы и цвета), отдельные части птиц (величины, формы и цвета).

Ход игры:

1 вариант: Педагог раздает детям 8—10 овалов разной величины, формы и цвета; отдельные части птиц (разной формы, величины и цвета). Дети придумывают и составляют свою сказочную птицу.

2 вариант: Педагог раздает детям 8—10 овалов разной величины, формы и цвета; отдельные части птиц (разной формы, величины и цвета). Дети

придумывают и составляют свою сказочную птицу. Придумывают сказочное название птице.

Раздел 5. Игры по образовательной области «Физическое развитие»



1. «Танец»

Цель педагогическая: развитие эмоциональности и творческого воображения.

Цель игровая: придумать образ и станцевать его под определенную музыку, угадать образ.

Оборудование: детская музыка.

Ход игры:

Предложить детям придумать свой образ и станцевать его под определенную музыку. Остальные дети должны угадать, какой образ задуман. Варианты – образ задан, все дети танцуют одновременно («распустившийся цветок», «ласковую кошку», «снегопад», «веселую обезьянку» и т. д.).

2. «Пантомима»

Цель педагогическая: Активизация воображения, образного двигательного представления, создание положительного эмоционального фона.

Цель игровая: выйти в середину круга и с помощью пантомимы показать какое-либо действие.

Ход игры:

Все дети становятся в круг. По очереди каждый выходит в середину круга и с помощью пантомимы показывает какое-либо действие. Сначала педагог сам задает действие («Представьте себе, что вы рвете воображаемые груши или

сливы и кладете их в корзину; стираете белье; тащите тяжесть» и т.п.). В дальнейшем к этому подключаются дети.

3. **«Изобразить в движении»**

Цель педагогическая: развитие воображения

Цель игровая: представить, что ты превратился в животного, птицу и т. д., и изобразить в движении.

Оборудование: детская музыка.

Ход игры:

«Представить, что ты превратился в тигра, который пробирается в джунглях; орла, что летит над скалами; кипящую кастрюлю; авторучку, в которой закончилось чернила, остальные ребята должны угадать.

4. **«Представь себя...»**

Цель педагогическая: развитие воображения, обучение детей выражению эмоций.

Цель игровая: изобразить того, кем стал, и угадать задуманный образ.

Ход игры:

В нашем воображении мы можем быть кем угодно: сказочными героями, машинами, растениями, животными, предметами быта и одеждой. Скажите примерно следующий текст: «Представь себе, что в руках у тебя волшебная палочка. В кого бы ты хотел превратиться?» Пусть ребенок изобразит того, кем он стал, а вы угадайте задуманный образ. «Цветик-семицветик». Спросите у ребенка: «Помнишь, у девочки Жени из сказки «Цветик-семицветик» был волшебный цветок с семью лепестками? Представь, что в твои руки чудесным образом попал этот волшебный цветок. Какие желания ты загадаешь?»

5. **«Придумай зарядку»**

Цель педагогическая: развивать быстроту реакции и внимания, развивать крупную и мелкую моторику, творческое воображение.

Цель игровая: выбрать один из предложенных предметов и придумать с ним как можно больше различных упражнений.

Оборудование: гимнастическая палка; широкая лента; несколько мячей разного размера; скакалка.

Ход игры:

Ребёнок выбирает один из предложенных предметов и придумывает с ним как можно больше различных упражнений. Когда фантазия иссякнет, можно переходить к следующему упражнению.

Список литературы

1. Субботина, Л. Ю. Развитие воображения детей. Популярное пособие для родителей и педагогов / Л.Ю. Субботина. – Екатеринбург: У-Фактория, 2017. – 248 с
2. Урунтаева, Г. А. Дошкольная психология: Учебное пособие для учащихся средних пед. учебных заведений / Г.А. Урунтаева. – М.: Издательский центр «Академия», 2017. – 228 с.









