

Игры на развитие творческих способностей детей раннего развития (воображения и гибкого, нестандартного мышления)

Что катится?



Эта игра познакомит ребенка с формой предметов. Организуйте веселую игру-соревнование — кто быстрее докатит свою фигурку до игрушечных ворот, выстроенных на столе или на полу. А фигурами, которые нужно катить, пусть будут шарик и... кубик. Наверное, вначале ребенку будет все равно, какую фигурку взять. Но после нескольких проб он поймет, что выигрывает только тот, у кого шарик, и будет стараться выбрать именно его. Вот тут и спросите у малыша, почему он предпочитает шарик, и постарайтесь вместе с ним сделать вывод: «Шарик катится, а кубик — нет». Обратите внимание ребенка на острые углы, которые мешают кубику катиться, и на отсутствие таких углов у шара. Нарисуйте шарик и куб. На рисунке они будут выглядеть просто, как круг и квадрат. Поучите малыша рисовать их.

Почтовый ящик



Подобрать фигуры: куб, цилиндр (или шар), треугольную призму, прямоугольный брусок. Должно быть по 2—3 фигуры каждого вида. Демонстрация на кубах Монтессори.

Начинаем игру. Ребенку надо опустить письма (фигуры) в ящик, причем каждое письмо в свое отверстие. Не подсказывайте малышу, куда опустить письмо, пусть он пробует и ошибается, фигура сама поможет ему найти правильный выход из каждой ситуации. Вам же остается следить, чтобы ребенок не проталкивал фигуры в отверстия со всей силой, а перебирал возможные варианты, поворачивая фигуры сложной формы (призму, брусок) так, чтобы добиться соответствия разворота форме прорези. Когда все письма будут отправлены, их можно передать адресату — кукле или мишке или другой любимой игрушке.

Оденем кукол



Маленький ребенок успешно знакомится с величиной предметов, сравнивая между собой однотипные предметы разного размера. Дайте ему двух кукол (большую и маленькую) и два комплекта одежды. Малыш не должен знать, какой из кукол принадлежат те или иные вещи; пусть он решит задачу самостоятельно. Объясните, что куклам холодно и они хотят одеться, но перепутали свою одежду. Предложите малышу помочь куклам. Если сначала ребенок распределит вещи неправильно, не беда. Обратите его внимание на то, что одежда мала для большой куклы или

велика для маленькой, и пусть он подумает еще раз. Когда каждой кукле достанутся ее вещи, похвалите ребенка и подчеркните: «Большое платье — большой кукле, маленькое — маленькой, большие туфельки — большой кукле, маленькие — маленькой». Чтобы усложнить задание, надо дать трех кукол.

Сверни ленту



Можно устроить интересное соревнование по сворачиванию разноцветных лент, наклеенных на стержни (которые несложно сделать, например, из карандашей). Если ленты будут разной длины, то сворачивание длинной (наматывание на стержень) займет больше времени. Обратите внимание ребенка на то, что одну из лент удастся свернуть быстрее, чем другую. Разверните в полную длину и положите рядом так, чтобы разница в длине была хорошо заметна. Пусть ребенок сам догадается о причине неудач того соревнующегося, чья лента длиннее. Вы увидите, что после этого он сразу станет обращать внимание на длину ленты, которую берет!

Построим башню



Понятие «устойчивый — неустойчивый».

Если у вас есть кубы разных размеров, проведите с ребенком эту игру. Пусть он убедится на собственном опыте, что, для того чтобы башня была достаточно устойчивой, внизу должен быть самый большой кубик, выше — меньше, а еще выше — совсем маленькие. Приучайте последовательно отбирать кубики, выбирая каждый раз самый большой. Для сравнения по величине их надо прикладывать один к другому. Построив башню из настоящих кубиков, можно перейти к строительству башен или лесенок из картонных фигур, выкладывая их на столе так, чтобы снизу вверх размер уменьшался. Игра будет проходить намного интереснее, если вы дадите ребенку маленькую куклу и покажете, как она умеет залезать на башню или подниматься по лестнице. Поиграв с куклой, ребенок лучше поймет и смысл последовательного расположения фигур.

Воздушные шары



Чтобы малыш научился обращать внимание на цвет предметов и подбирать одинаковые цвета, полезно предложить ему эту игру. Но предварительно нужно наклеить на бумагу или картон узкие полоски 6—7 разных цветов (лучше всего использовать чистые цвета радуги) и вырезать из цветной бумаги круги тех же цветов. Эти полоски будут ниточками, а круги — шариками. Объясните ребенку, что шарики надо «привязать» к ниточкам подходящих цветов, и покажите, как это сделать. После этого ему можно дать возможность действовать самостоятельно, вмешиваясь только в том случае, если он ошибается.

Сравни предметы



Игра на развитие **внимания**.

Перед ребенком ставятся две игрушки. Он должен сначала сказать, чем они похожи, а затем — чем отличаются друг от друга. Например, мишка и зайчик похожи тем, что они пушистые, у них есть лапки, глазки, ушки. А отличаются они тем, что мишка — большой, а зайчик — маленький, мишка — коричневый, а зайчик — белый и т.п. Можно называть признаки по очереди с ребенком. Также рекомендуется сравнивать любые пары игрушек. А если вы хотите усложнить игру, поставьте перед ребенком более похожие игрушки (две разные машины, два разных мяча).

Найди такой же



Игра на **развитие внимания**.

Предложите малышу выбрать из 4—6 шариков такой же (по цвету, величине, рисунку), как тот, который у вас в руках, или выбрать такой же кубик, домик и т.п. Чтобы ребенку было интереснее играть, можно загадывать с ним предметы по очереди и, конечно же, делать при этом ошибки, которые малыш обязательно заметит. Порадуйтесь вместе его догадливости, возможности сотрудничать со взрослым на равных. Можно усложнить игру, увеличивая количество предметов, различия которых не так заметны.

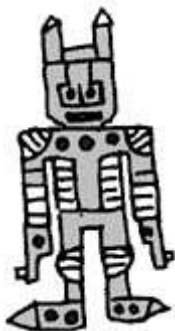
Найди ошибки



Игра на **внимание**.

Заранее нарисуйте картинку (ваши художественные способности здесь не имеют никакого значения), на которой опущено 5—6 ошибок. На картинке, изображающей детей, играющих во дворе зимой, можно нарисовать дерево с листьями, цветы, мальчика в сандалиях, девочку с корзиной грибов и т.п. Естественно, что содержание картинки и допущенные на ней ошибки должны быть понятны малышу. Ответы опять-таки интереснее давать по очереди. Усложняя игру, можно увеличить количество ошибок и сделать их более незаметными.

Зеркало



Игра на **внимание**.

Эта игра научит ребенка внимательно следить за движениями взрослого и подражать им. Предложите ему быть вашим зеркалом и повторять все ваши действия. Вы поднимаете одну руку — ребенок тоже; вы топаете двумя ногами — ребенок тоже; вы машете сначала одной кистью, а потом двумя — и ребенок тоже. Эта игра дает большие возможности варьирования предлагаемых ребенку действий. Затем, когда ребенок научится с легкостью копировать их, можно предложить ему последовательность действий.

Развивать внимание ребенка можно и на утренней зарядке, при выполнении любых двигательных упражнений. При этом малыш должен выполнять все действия по команде взрослого, быстро переходя от одного вида движений к другому: прыгать, останавливаться, шагать.

Магазин



Игра на развитие **памяти**.

Память малыша можно начинать развивать с помощью этой любимой всеми игры. Вы можете послать его в «магазин». Начинают с 1—2 предметов, постепенно увеличивая их количество до 4—5. В этой игре полезно менять роли: и вы, и ребенок по очереди можете быть и дочкой (или сыном), и мамой (или папой), и продавцом, который сначала выслушивает заказ покупателя, а потом идет подбирать товар. Да и сами магазины могут быть разными: «Булочная», «Молоко», «Игрушки» — и т.д.

Запомни узор



Игра на развитие **памяти**.

Вы можете нарисовать простой узор. Этот узор вы даете ребенку рассмотреть за 1—2 минуты, а затем просите его нарисовать точно такой же по памяти. Можно дать подобное задание и на создание простой прослойки из строительного материала. Даете ребенку возможность 1—2 минуты рассмотреть ее, а затем предлагаете по памяти (ваша постройка разбирается или закрывается листом бумаги) воспроизвести ее из своих кубиков. Эти задания можно изменять и предлагать ребенку неоднократно, постепенно усложняя их.

Шарик на горке



Игра на развитие **мышления**.

Приготовьте небольшую горку. Это может быть любая дощечка, поставленная под углом к плоскости стола. На некотором расстоянии от горки проведите черту (можно положить ниточку). Дайте ребенку небольшой шарик и попросите его спустить шарик с горки так, чтобы он остановился около черты. Естественно, что сначала малыш будет ошибаться, но через некоторое время он научится точно находить соотношение расположения шарика на горке и дальности его пробега. Можно провести эту игру и как соревнование («Чей шарик точнее докатится до черты?»).

Сделай, как я



Игра на развитие мышления.

Эта простейшая конструктивная игра, с которой можно начинать вводить ребенка в мир объема и формы. Вам потребуются основные детали из обычного детского строительного набора: куб, цилиндр, призма, конус, параллелепипед. На первых порах одновременно используются 2—3, а впоследствии 4 формы. Эта игра только для вас и вашего ребенка — только для двоих.

Отберите себе и ему по 2—3 одинаковые детали. Затем на столе перед ребенком сложите небольшую постройку. Поставьте детали рядом или одну на другую. Например, призму положите на куб (по типу домика), а справа или за домом положите параллелепипед. Вы не будете испытывать недостатка в вариантах расположения форм.

Когда все будет расставлено, предложите ребенку точно так же поставить его детали. Если сразу это не получится, не сердитесь, повторите все сначала — игра достаточно сложна для вашего малыша. Попросите его самого построить что-нибудь и сделайте так же. Когда увидите, что дело пошло на лад и ребенок справляется с игрой, можете сами ошибиться, и пусть он вас поправит.

Угадай, кого загадали!



Игра на развитие ориентирования в пространстве.

В игре вместе с малышом могут участвовать его любимые игрушки. Например, кукла с мишкой и зайчик. Важно, чтобы они были достаточно крупные и их можно было посадить или поставить *перед* ребенком, *за* ним и *сбоку* от него. Ребенка поставьте или посадите в центре, а игрушки разместите вокруг.

Скажите, что загадали одну из них, а ему надо угадать, какую.

Адрес загаданной игрушки, например, такой: она сидит сбоку от тебя (или перед тобой, за тобой). Он должен назвать игрушку, находящуюся в указанном месте. Затем меняйтесь местами, рассадите игрушки вокруг себя. Теперь загадывать адрес игрушки будет ребенок. В дальнейшем, если малыш не испытывает затруднений, попробуйте ввести дополнительное различие: *справа* и *слева*. Надеемся, ваш ребенок вполне с этим справится.

Во что с этим можно играть?



Данная игра направлена на развитие творческих способностей. Вам потребуется заранее отобрать и приготовить несколько предметов, не имеющих четкого назначения: палочка, кубик, коробочка, камешек, картонка — и т.д. Игра состоит в том, чтобы придумать, чем они могут быть: вместо какого реального предмета использоваться. В начале игры вы берете любой предмет, допустим, палочку, показываете его ребенку и предлагаете придумать, чем он может быть в игре. Будет прекрасно, если малыш сам назовет возможные варианты, а если он затрудняется, помогите ему. Должно быть, вы не забыли: палочка может быть градусником для куклы, ложечкой, ключом, удочкой. Кубиком нельзя кормить куклу, а коробочкой измерять температуру, ибо одним

из обязательных условий игры, которое неукоснительно следует соблюдать, является некоторое сходство с реальным предметом. Следуя этим нехитрым правилам, вы можете стать хорошим партнером в любой детской игре. Когда ребенок поймет, как надо играть, каждый новый предмет вы будете выкладывать на стол и по очереди придумывать, во что с ним можно играть. Попробуйте предложить веселое соревнование — кто назовет больше. Пусть победителем окажется ребенок. Полезно поиграть с ребенком в противоположную игру: предложите ему придумать, какие предметы можно использовать вместо ложки для куклы, вместо кровати, вместо машины и т.д. Это также поможет ему легко замещать один предмет другим, шире используя возможности воображения.

Кто я?



Игра на развитие **творческих способностей.**

В нее можно играть где угодно: дома на кухне, по дороге из детского сада или в кукольном уголке. Для нее не потребуется специального стола и других приготовлений, нужны только родительская выдумка и фантазия. Итак: «Кто я?» — спрашиваете вы у ребенка и изображаете (жестами, мимикой, звуками и т.п.) поезд, машину, чайник, самолет, продавца, врача, собаку, кошку и т.п. Естественно, что возможности такого показа почти безграничны и зависят только от житейского опыта вашего ребенка. Расширяйте житейский опыт и с помощью такой игры. Когда ребенок научится угадывать, что вы изображаете, загадывайте с ним по очереди.