

Игры на развитие творческого самоутверждения

Подготовила: воспитатель
Олейникова Т.Н.



Задания для творческого самоутверждения – это задания, выполнение которых подразумевает художественно-исполнительский результат.

«Пресс-конференция» участвуют все дети группы.

Выбирается любая, но хорошо известная тема, например, один из участников пресс-конференции – «гость» - садится в центре зала и отвечает на любые вопросы участников.

Примерные вопросы к теме «Мои друзья»: Много ли у тебя друзей? С кем тебе интереснее дружить с мальчиками или с девочками? За что любят тебя друзья, как тебе кажется? Каким нужно быть, чтобы друзей стало больше? Как нельзя поступать с друзьями? И т. д. Можно потом поменять ведущего.

«Мост дружбы»

Воспитатель показывает детям линейку и говорит кому-нибудь из них: «Это мост дружбы. Давай попробуем удержать мост лбами. При этом будем говорить друг другу что-нибудь приятное». Игру можно проводить в виде соревнований, выигрывает та пара, которая продержалась дольше других. Можно использовать секундомер.

«Волшебные нити дружбы»

Участники наматывают нить на палец, после чего говорят, что они больше всего любят и как обычно отдыхают, затем бросают клубок другому человеку. В результате в центре образуется «паутина», «сеть», «связующая нить», которая объединяет всех участников. Следующий этап – участники сматывают нить в обратном порядке и задают любой вопрос. Дошкольникам можно предложить сначала говорить о своих трудностях и недостатках (что трудно дается или с какими своими чертами характера хотел бы расстаться), а в обратную сторону о том, что нравится в том человеке, которому бросают клубок, или за что ему благодарен.

Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем

Цель игры. Учить детей называть действие словом, правильно употреблять глаголы (время, лицо), развивать творческое воображение, сообразительность.

Ход игры. Воспитатель, обращаясь к детям, говорит: «Сегодня мы поиграем в такую игру. Тот из вас, кого мы выберем водящим, выйдет из комнаты, а мы договоримся, что будем делать. Когда

водящий вернется, он спросит: «Где вы были? Что вы делали?» Мы ему ответим: «Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем!» Выбирают водящего, он выходит. Воспитатель изображает, что будто бы он пилит дрова. «Что я делаю?» — спрашивает он у детей. — «Дрова пилите». — «Давайте все будем пилить дрова». Приглашают водящего. «Где вы были? Что вы делали?» — спрашивает он. Дети отвечают хором: «Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем». Дети и воспитатель изображают пилку дров, водящий отгадывает: «Вы пилите дрова». Для продолжения игры выбирают другого водящего. Когда новый водящий выходит из комнаты, воспитатель предлагает детям самим придумать действие, которое они будут показывать: умываться, танцевать, рисовать, рубить дрова, играть на пианино и др.

Воспитатель следит за правильностью употребления глаголов. В случае, если, отгадывая, ребенок неправильно употребляет форму глагола, говорит, например: «Вы танцуете, рисуете», воспитатель добивается, чтобы ребенок усвоил, как нужно сказать правильно. «Дети, что вы делаете? — спрашивает воспитатель. — Правильно сказал Вова?» Дети: «Мы рисуем». «Вова, скажи правильно, что делают дети», — предлагает воспитатель. Вова: «Они рисуют».

«Ходим кругом друг за другом»

Участники игры, взявшись за руки, образуют круг. Водящий становится внутри круга. Медленно двигаясь вправо или влево по кругу, играющие запевают песенку, в которой упоминается имя водящего.

Ходим кругом

Ходим кругом, друг за другом. Эй, ребята, не зевать! Все, что Коля (Нина, Саша и др.) нам покажет, Будем дружно повторять! Круг останавливается, и водящий показывает какие-либо движения (прыгает как лягушка, вращает руками, крутится на месте или принимает какую-нибудь смешную позу). Все ребята должны в точности повторять его движения. После этого водящий подходит к кому-либо из ребят в кругу и низко кланяется. Тот, кому поклонились, становится водящим.

Запрещённое движение

Ход игры:

Выбирается водящий. Остальные участники становятся в одну шеренгу. Водящий показывает какое-нибудь движение и говорит, что оно запрещенное — его нельзя выполнять. Потом делает любые движения, и ему должны подражать все игроки. Время от времени он выполняет запрещенное движение. Те из игроков, которые повторили его, делают шаг назад. Побеждает тот, кто остался на месте.

Правило. Если игрок хотя бы попытался выполнить запретное движение, ошибка засчитывается, и он отходит назад.

«Стихи по ролям»

Для игры педагог подбирает диалоги из стихов К. Чуковского, С. Маршака, А. Барто, Б. Заходера, С. Михалкова. Играющие произносят текст разными голосами, интонацией, используя разные образы (костюмы), элементы декорации. Дети открывают для себя разные взаимосвязности между конечным результатом, текстом, замыслом, приёмами исполнения.

«Тело в деле»

Педагог предлагает детям придумать определённую позу (фотографию) какого-нибудь дела (рассматриваю картину, читаю, делаю артикуляционную гимнастику и т.п.). Играющий демонстрирует свою «фотографию», остальные отгадывают, комментируют, показывают отгадки-действия, сравнивают «фотографии».

«Фраза с заданными словами»

Педагог называет набор слов (лестница, человек, часы). Дети составляют предложение, используя интонацию (страшное предложение, сказочное предложение и т.п.) Разрешается изменять слова по падежам, порядок слов.

Игры разминки (разрядки)

Объединяются своей всеобщей доступностью, быстро возникающей азартностью и смешным, несерьёзным выигрышем. В них доминирует механизм деятельного и психологически эффективного отдыха.

«Люблю – не люблю» - дети стоят по парам. Воспитатель (или ведущий-ребёнок) один ребенок в розовых очках, другой в черных. Ребенок в розовых очках, говорит - «Я люблю, ...» Ребенок в черных очках говорит - «Я не люблю, когда дети ссорятся», следующий должен предложить свой вариант «Я не люблю, ...» и т. д.

«Царевна – Несмеяна» - дети пытаются развеселить одного ребенка разными способами: рассказывают анекдот, веселую историю, предлагают игру...;

«Тень» - один участник становится путником, остальные его тенью. Путник идёт через поле, а за ним на два шага сзади – его тень. Тень старается точь-в-точь скопировать движения путника. Желательно чтобы путник совершал движения: собирал грибы, срывал яблоки, перепрыгивал через лужи, смотрел вдаль из-под руки, балансировал по мостику и т. д.

«Руки-ноги»

Один хлопок – команда рукам: их надо или поднять или опустить; два хлопка – команда ногам: нужно встать или сесть.

Играющие сидят (на стульях, на ковре). Воспитатель или ребёнок-ведущий хлопает 1 раз – команда рукам (поднять, опустить, на пояс, за голову и т.п.), хлопает 2 раза – команда ногам (встать, сесть, скрестить и т.п.).

Последовательность движений (хлопков), темп могут меняться.

«Заводные человечки»

Воспитатель предлагает детям картинки-символы (заводные человечки, которые делают зарядку). Каждая поза имеет свой номер. Дети, глядя на карточку, выполняют упражнение, несколько раз повторяя движения (в зависимости от номера).

Вариант:

- выполнение упражнений на счёт, на хлопки – смена движений,
- изменение темпа выполнения,
- выполнение парами, тройками, стоя шеренгой, в ряд, полукругом и т.п.

«Слова на один звук»

Игра начинается со слов «Здесь вокруг нас...» или «Я вижу...», «На пароход грузили...». Дети называют слова на заданный звук. Задание выполняется малыми группами. Играющие считают, какая группа сколько слов назвала, и определяют победителя.

Игры для приобщения к делу

Могут использоваться в процессе усвоения или закрепления учебного материала; если дети учатся что-то различать, запоминать, систематизировать и т.п., то они научатся этому в процессе выполнения игровых заданий, во время выполнения которых выстраиваются деловые взаимоотношения педагога с детьми, и детей друг с другом - «Комплимент», «Составь слово», «Живой алфавит» и др.

«Комплимент» - дети становятся в круг и по очереди, глядя в глаза соседу, говорят несколько добрых слов, хвалят его. (Ты всегда делишься, ты веселая, у тебя красивое платье...). Принимающий кивает головой и говорит: "Спасибо, мне очень приятно!" Вместо похвалы можно просто сказать "вкусное", "сладкое", "молочное" слово.

«Стиральная машина». Для чего нам нужна стиральная машина? Правильно, для стирки белья. Я хочу вам предложить сыграть в игру «Стиральная машина». Но наша машина, не простая, а волшебная! В нашей чудо машине будет «стираться» не бельё, а люди. Выберем сейчас самого грустного игрока. После «стирки» он должен стать сияющим, счастливым, улыбающимся, с приподнятым настроением. Как можно поднять своим друзьям и близким настроение? Правильно! Добрыми, нежными словами и комплиментами. Какие вы знаете комплименты? Играющие встают в два параллельных ряда лицом друг к другу. Выбранный игрок проходит с одного конца между этими рядами («через мойку»). Каждый игрок произносит добрые, нежные слова или комплименты. В результате из «мойки» выходит сияющий, улыбающийся игрок. Если дети затрудняются сказать комплимент, можно пожать руку или обнять ребенка.

Дальнейшее обсуждение:

- Легко ли говорить приятные вещи другим детям? Кто тебе говорил что-нибудь приятное до этой игры? Дружные ли дети в группе.

«Рассказ-рисунок о том, что вижу»

Воспитатель или ребёнок-ведущий просит детей описать словами то, что находится у него за спиной (использовать эпитеты, сравнения).

Воспитатель (ребёнок) находит предмет или обстановку по описанию (за окном, в кабинете, в группе и т.п.). Описания должны быть понятными, чёткими, связными.

«Пишущая машинка»

Все участники игры выполняют синхронно ряд движений:

- хлопают перед собой в ладоши;
- двумя руками хлопают по коленям (правая рука - по правой, левая - по левой);
- выбрасывают вверх правую руку вправо, щёлкая при этом пальцами;
- выбрасывать вверх левую руку влево, щёлкая при этом пальцами.

Варианты:

- изменять темп движений,
- вводить речевое сопровождение,
- передавать эстафету глазами, голосом.