«Оживляння» предметів

Уявити себе новою шубою; загубленою рукавичкою; рукавичкою, яку повернули господареві; сорочкою, кинутою на підлогу; сорочкою, акуратно складеною. Уявити: пасок — це змія, а хутряна рукавиця — мишеня. Якими будуть ваші дії?

Імітація дій

Тема. Свійська птиця

Уявити себе дбайливою господинею.

Показати: ви доглядаєте птахів — сиплете їм зерно, наливаєте воду.

Передати стан господині, в якої знили гуси.

Обігравання народної пісеньки «Жили у бабусі два веселі гуси».

Зобразити свійських птахів:

дбайливого півня, який знайшов зернятко і віддає його курочкам;

гордого і сміливого півня, який охороняє своє сімейство;

сердиту гуску, яка витягнула шию і грізно шипить, захищаючи своїх гусенят;

індика, який розпушив хвіст.

Тема. Дикі тварини

Передати мімікою й рухами поведінку звірів: єнот-полоскун полощеться у воді, борсук ховається в норі, їжачок шукає місце для зимівлі, лось-велетень ходить по болоту, білочка гризе горішки.

Для чого ці предмети?

Матеріал для гри: набір із десяти звичайних, відомих дітям предметів: газета, котушка ниток, носова хустка, баночка з-під розчинної кави, поліетиленовий пакет, шкарпетка, подушечка для голок, глибока тарілка, парасолька тощо.

Інструкція: дорослий бере який-небудь предмет, на-приклад газету, і розповідає, як її можна використовувати. Так, її можна прочитати, в неї можна що-небудь загорнути, її можна покласти на лавку в парку; газета-ми можна розтопити піч тощо. Наводячи приклади, дорослий щоразу за допомогою дітей уточнює, які властивості газети дають можливість так її використовувати: наприклад, газетний папір добре горить; газета широка і м'яка — в неї можна щось загортати тощо. Дітям пропонується подумати, пофантазувати і назвати якомога більше варіантів використання відомих предметів, що послідовно пропонуються.

Пантоміма

Інструкція: дорослий розповідає дітям, що можна рухами тіла, рук, голови, очей та ін., показувати різні дії, і пропонує пограти в пантоміму.

Завдання

1. Чиї дії я зараз виконую? (Дорослий показує зразки дій регулювальника дорожнього руху, маляра, тесляра, скрипаля, боксера, водія автобуса; матері, яка гойдає дитину.)

2. Покажи, що ти відчуваєш, коли:

• тобі в автобусі наступили на ногу;

• ти пішов із мамою в магазин і загубився;

• на вулиці дуже холодно;

• у тебе болить живіт;

• яскраве сонце світить тобі в очі.

3. Покажи руками або пальцями:

• команду «Стій на місці!»

• команду «Іди зі мною»

• як ти свариш малюка-пустуна;

• як ти стукаєш у двері;

• як ти прощаєшся;

• як ти затягаєш нитку в голку;

• як ти надуваєш повітряну кульку;

• як ти чистиш зуби;

• як ти розчісуєшся;

• як ти посилаєш рукою поцілунок.

Веселі перевертні

Матеріал: набір запитань для моделювання протилежностей (добре — погано).

1. Цукерки: добре чи погано? (Добре: вони смачні. Погано: якщо з'їсти багато, можуть заболіти зуби, і їх до-ведеться лікувати.)

2. Ліки: добре чи погано? (Добре: вони допомагають вилікуватися від хвороби. Погано: багато пігулок — отрута.)

3. Музика: добре чи погано? (Добре: можна під неї співати і танцювати. Погано: якщо працюєш, вона заважає; від дуже гучної музики можуть заболіти вуха та голова.)

4. Вітер: добре чи погано? (Добре: у спеку освіжає, несе прохолоду. Погано: у мороз при вітрі стає ще холодніше; сильний вітер може повалити дерева, зірвати дахи з будинків.)

5. Дощ: добре чи погано? (Добре: допомагає рости врожаю. Погано: якщо сильно вимокнеш, можеш застудитися і захворіти.)

6.Кішка: добре чи погано? (Добре: ласкава, м'яка, приємно муркоче, з нею можна гратися. Погано: може боляче подряпати.)

Казки по-новому

Інструкція: дорослий розпитує дітей, які казки вони знають і люблять. Усі разом обирають одну з казок, і до-рослий пропонує її переробити, по черзі розповідаючи її і замінюючи в кожній фразі відоме на протилежне або нове. Діти розповідають казку по черзі по колу, починає дорослий. Ось, наприклад, у що може перетворитися відома казка про Червону Шапочку: «Жив-був хлопчик, якого звали Жовтий Беретик. Покликав його якось тато і говорить: “Сходи, синку, до дідуся й віднеси йому книги та газети”. Пішов Жовтий Беретик, а назустріч йому ведмідь...» тощо. Дорослий нарівні з дітьми бере участь у переробленні казки і повинен стежити, щоб у всіх ключових моментах казка була перероблена, але в цілому вийшла б якась нова історія, яка моделює ситуацію, що більш-менш логічно розвивається.

Що було б, якби...

Матеріал: набір безглуздих припущень: що було б, якби...

1) ...ти раптом, прокинувшись, виявив, що ти не людина, а коник (метелик, крокодил та ін.);

2) ...усі люди стали ходити на руках, догори ногами;

3) ...усе тверде стало раптово м'яким;

4) ...люди не дорослішали, а завжди залишалися дітьми;

5) ...ми ходили так швидко, що в одну мить могли опинитися там, де захотіли.

Інструкція: дорослий пропонує дітям по черзі вигадати наслідки цих неймовірних подій. Кожна дитина повинна побувати в ролі першого оповідача в колі. Гіпотези і припущення дітей дорослий приймає без обмежень, критики і коментарів, але ставить запитання, спонукаючи деталізувати задум.

Розвиваючи дитячу уяву, необхідно добиватися, щоб вона була пов'язана з життям, щоб вона була творчим відображенням нашої дійсності. Ознайомлюючись із навколишнім життям, дитина потім відображає сприйняте у своїх малюнках, іграх, і в процесі цієї творчої переробки накопиченого досвіду формується уява.

Необхідно пам'ятати, що уява дошкільника розвивається в діяльності: у грі, в малюванні, в заняттях. Тому організація цих видів діяльності має важливе значення для розвитку уяви.