

Ігри на розвиток творчості

Автор: Ільницька Наталія Олександрівна

Гра “Я квітка”

Вік учасників: 9-10 років.

Місце проведення: парк, лісова галявина.

Тривалість: 5-7 хвилин.

Гравець розповідає про листочки, плоди, пелюстки, аромат “своєї” квітки. Інші гравці впізнають цю квітку.

Гра “Дерева і кущі”

Вік учасників: 7-9 років.

Місце проведення: клас, парк, лісова галявина.

Орієнтовна тривалість: 5-6 хв.

Перед початком гри діти пригадують, як відрізнити кущ від дерева. (Повідомляються умови гри: коли називають дерево, руки потрібно піднімати вгору, а коли кущ – опускати вниз (або присісти, якщо гра проводиться надворі). Учні, що помилились, виводять з гри. Через 1-2 хвилини учням, що бажають продовжити гру, потрібно назвати 5 дерев або 5 кущів.

Гра “Буває-не буває”

Хід гри. Учитель пропонує дітям: “Я розповім вам кілька історій, а ви уважно слухайте і потім скажете, чи може таке бути”.

Перша історія. Випав великий сніг і зацвіли проліски. Назбирала Оленка пролісків та й прийшла до бабусі привітати її з 8 Березня.

Друга історія. Надворі так затишно і тепло. На землю опадає жовте листя. Діти вперше прийшли до школи.

Третя історія. Зацвіли квіти, відлетіли птахи, розпустилися бруньки.

Четверта історія. У саду цвітуть троянди, а двірник підмітає сніг на стежці.

П'ята історія. Василько ходив учора в ліс і сказав, що бачив у норі півня.

Гра “Квітковий магазин”

На столі розкладаються горщечки з кімнатними рослинами. З-поміж дітей вибирають “продавця”. “Покупці” описують рослину, яку вони хотіли б придбати, при цьому не вказуючи назви рослини.

(“Покупці” можуть описати якусь городню культуру або рослину поля, луків)

“Продавець” за описом повинен відгадати, про яку рослину йде мова? Якщо її немає в його “магазині”, то рекомендує, де її можна купити. (Наприклад: моркву, квасолю – в овочевому магазині). Одну і ту ж рослину діти описують по-різному. Бажано, щоб вони не повторювались.

Гра “З якої квітки бджілка збрала мед?”

Дидактичне завдання. Грає довільна кількість дітей. Кожен отримує “бджілку з відерцем”, на якому написана літера. За сигналом потрібно правильно посадити бджілку на квітку, з якої вона збере мед, тобто на квітку, назва якої починається з цієї літери.

Назви квітів, наприклад: кульбаба, ромашка, фіалка, пролісок, волошка, мак, барвінок, троянда.

Гра “Посади клумбу по порядку”

Дидактичне завдання. Грає 5-10 дітей. Кожен гравець обирає квітку (в пелюстках є цифра) і повинен посадити її тільки тоді, коли настає його черга.

Обладнання. Набірне полотно (клумба).

Квіти: мак – 1, волошка – 2, пролісок – 3, троянда – 4, фіалка – 5, конвалія – 6, барвінок – 7, мальва – 8, кульбаба – 9, ромашка – 10.

Гра “Намалюй!”

Виховна мета: бачити природу з іншого погляду.

Необхідні матеріали: альбом для малювання, вугілля, олівці.

Хід гри

На прогулянку взяти те, чим можна малювати й, перебуваючи на свіжому повітрі, спробувати намалювати те, що привернуло вашу увагу.

Після завершення роботи можна відкрити виставку найкращих робіт з врученням дипломів.

Гра “Віночок”

Кожному учневі роздаються назви квіток (дикорослих та культурних рослин). У формі кола розставляються стільці. На одному з них сидить дівчинка, починає плести віночок (імітує процес плетіння). Діти, взявшись за руки, водять хоровод. Для цього можна використати вірш Н.Забіли "Кульбаби".

На леваду я пішла б

Ціла купа там кульбаб:

Ніби сонечка малі

Посідали на землі,

Дівчинка-ведуча ходить всередині кола і співає разом з іншими. Діти присідають.

Ведуча:

Я нарвала б тих квіток

Та сплела собі вінок,

Щоб і я була в вінку,

Наче квітка на лужку.

Тільки вранці квіти всі

Умиваються в росі,

Росяна травичка -

Змокнуть черевички.

Далі ведуча називає квіти, які б вона хотіла бачити у своєму вінку, описує їх зовнішній вигляд, не вказуючи назви рослини. Той учень, котрий зображує дану квітку, повинен назвати її і сісти поруч з ведучою. Другий учень - біля першого. Таким чином утвориться коло, яким буде "віночок" квітів. В процесі гри діти можуть розповідати легенди, вірші чи співати пісні про ту чи іншу квітку. Якщо ведуча не справляється зі своїм завданням, то стає "квіткою", а її роль виконує інший учень.

□