

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад
№ 6 «Василек»
(МБДОУ № 6 «Василек»)**

Тема: методическая разработка «дидактическая игра «Дорисуй!»

Направление: детский сад – маршруты развития

Автор работы:

Черных Екатерина Александровна,
педагог-психолог

Ханты-Мансийский автономный округ-Югра, г. Сургут

Пояснительная записка

Воображение — это удивительная способность человеческого разума, позволяющая создавать новые образы и идеи, основываясь на ранее воспринятых впечатлениях и недавно полученных знаниях. Ведь воображение не является врожденным даром, оно развивается и совершенствуется вместе с накоплением жизненного опыта, знаний и улучшением всех психических функций.

Процесс воображения включает в себя не только простое воспроизведение увиденного или услышанного, но и их трансформацию, комбинирование и переосмысление. Воображение играет ключевую роль в сложных мыслительных процессах, таких как анализ, синтез и критическое мышление. Оно является основой для развития умственных способностей, позволяя человеку находить нестандартные решения в различных интеллектуальных задачах.

В условиях современного мира, где креативность и инновации становятся все более важными, развитие воображения представляет собой необходимое условие для успешной адаптации и достижения высоких результатов в любой сфере деятельности. Кроме того, воображение служит базой для творческой деятельности, особенно у детей. Развитие воображения может происходить через различные формы искусства, в том числе через рисование.

Целью игры **«Дорисуй!»** является развитие творческого воображения через рисование.

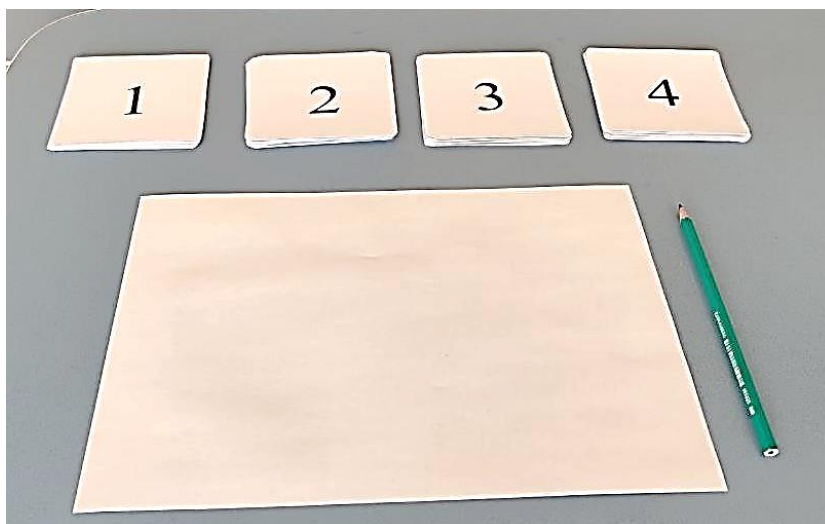
Количество участников: от 1 до 10

Возрастная категория: от 6 лет.

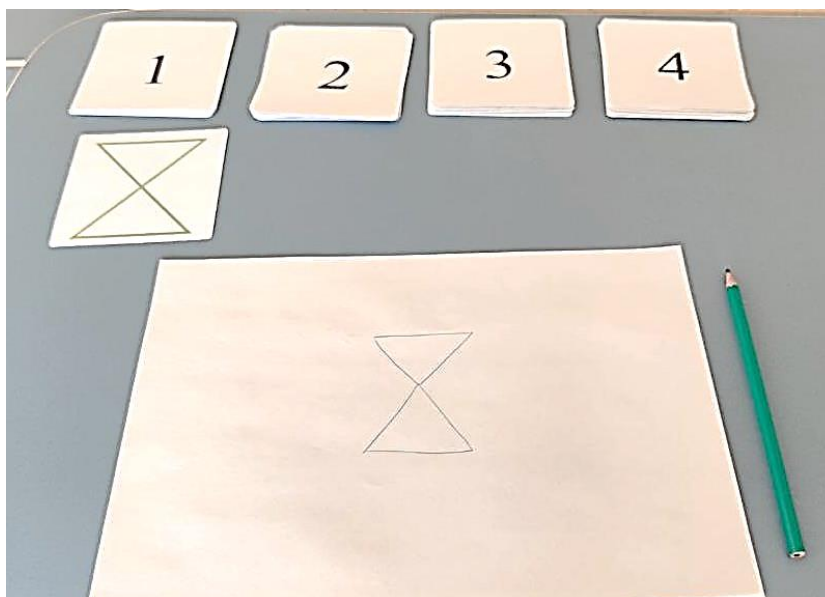
Время игры: от 10 минут.

Материалы: набор карточек с заданиями; листы А4 по количеству участников, фломастеры, простые или цветные карандаши.

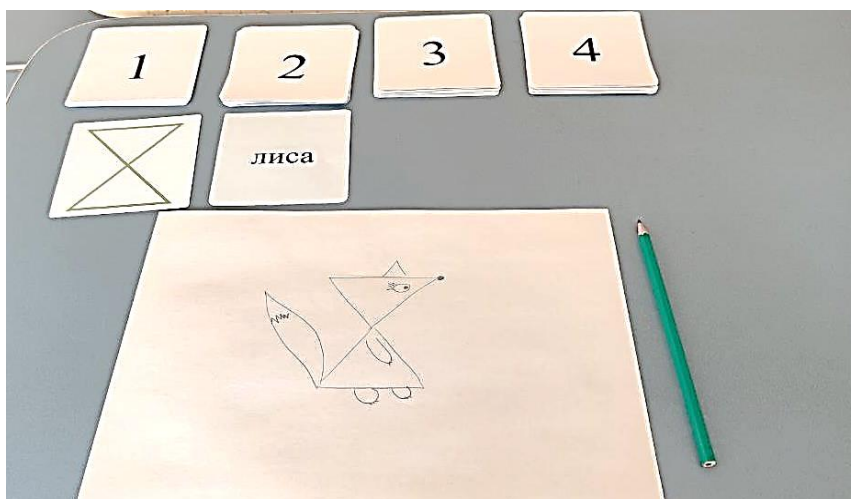
Основная часть



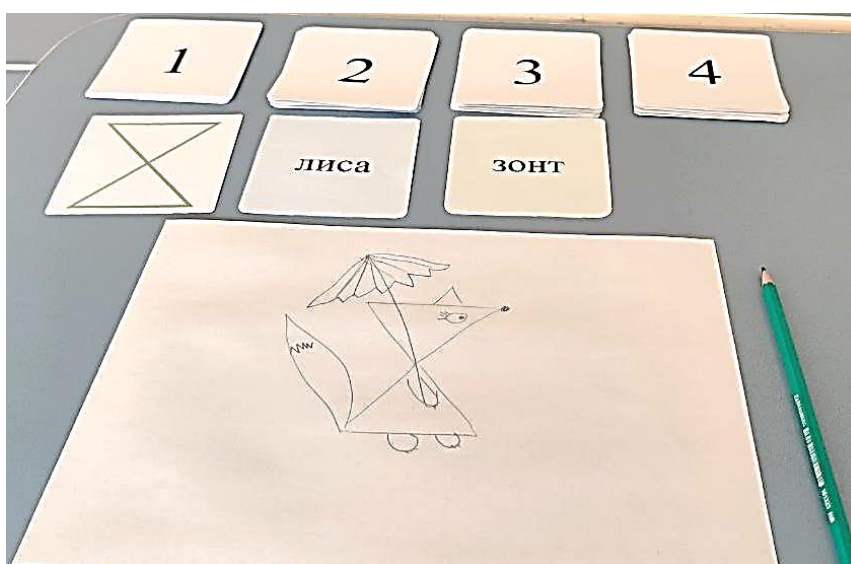
Ход игры: каждый участник получает лист бумаги и набор фломастеров (карандашей). По очереди из стопки под №1 участники вытягивают карточку, на которой изображен стартовый символ. Участник зарисовывает свой символ на листе (размер и положение участник определяет самостоятельно).



Затем участники по очереди берут карточки из стопки №2. В карточке указано в какого героя нужно преобразовать символ изображенный на листе. (если ребенок не умеет читать, прочесть задание ему помогает взрослый).



После того, как образ из карточки №2 завершен, участник берет карточку из стопки №3. Задача участника на этом этапе добавить дополнительную деталь в предыдущее изображение.

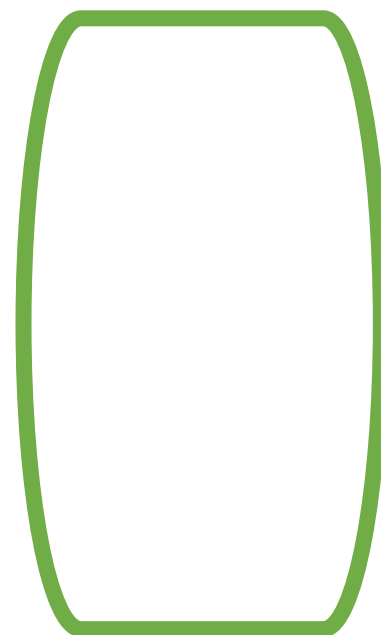
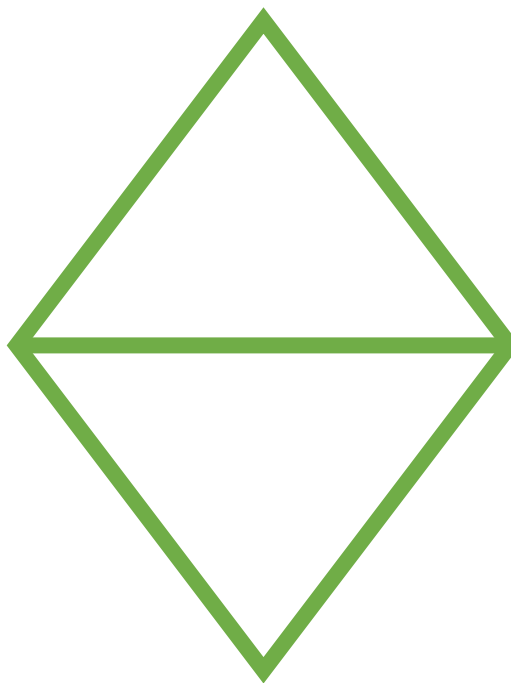
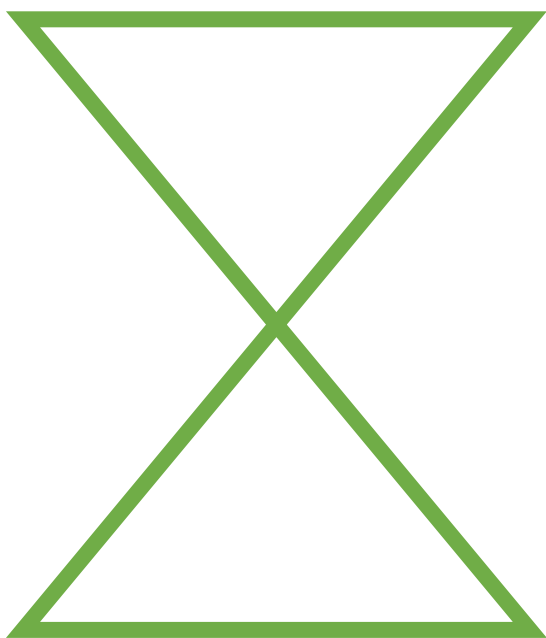
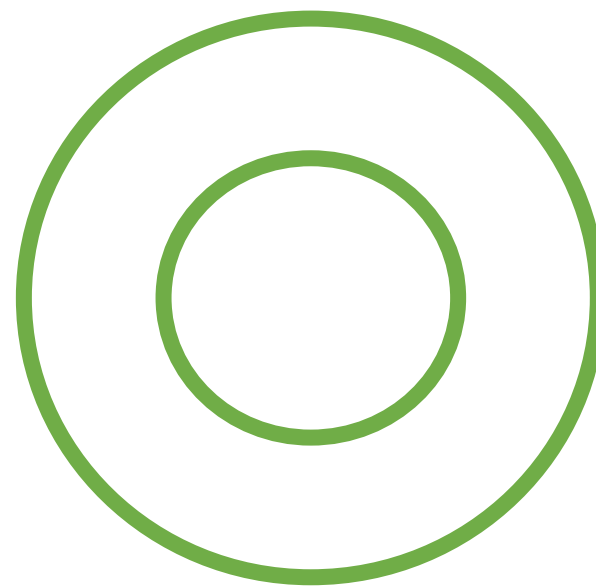
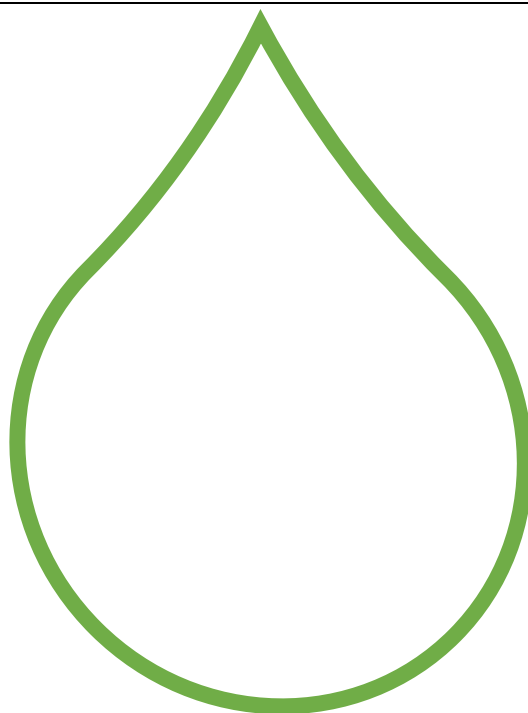


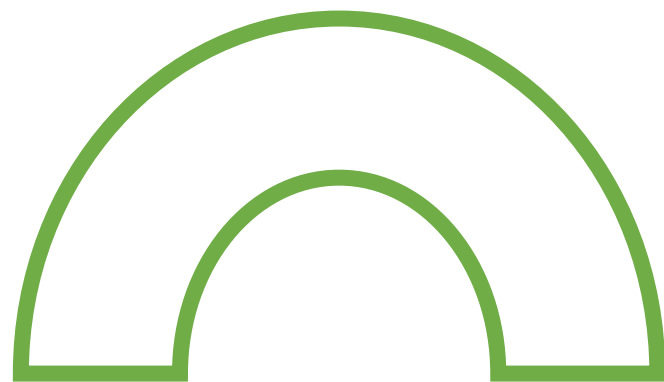
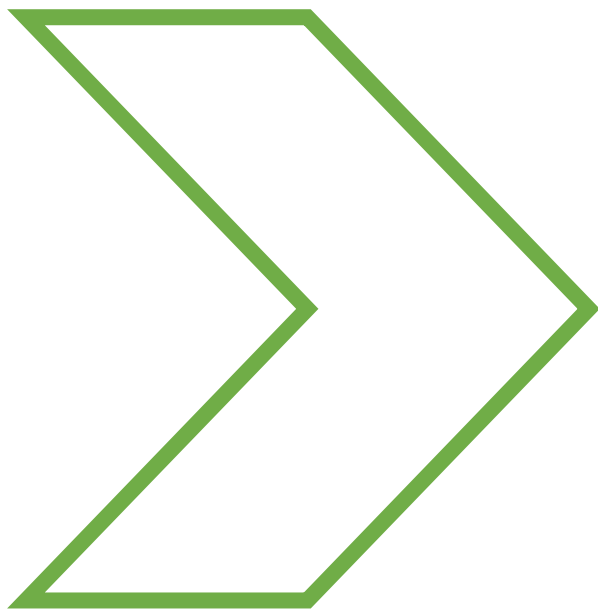
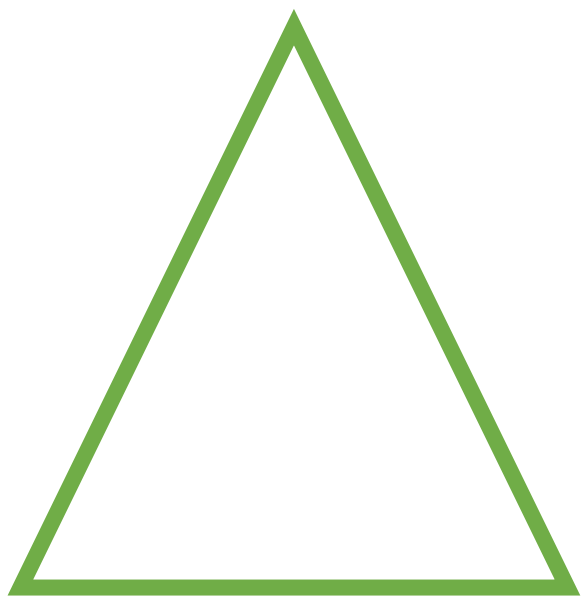
На следующем этапе участнику предстоит вытянуть карточку из стопки №4 и нарисовать место, в котором оказался его герой.



На финальном этапе игры участник придумывает имя своему герою и небольшой рассказ о нем по своему рисунку.

Для создания более продвинутого уровня в каждую стопку можно добавить пустые карточки.





заяц

робот

дракон

ГНОМ

МЫШЬ

лиса

КОТ

ЗМЕЯ

ПТИЦА

ЕДИНОРОГ

ГОЛОВНОЙ
убор

прическа

одежда

обувь

ЗОНТ

посуда

сумка

самокат

еда

напиток

магазин

зоопарк

парк

лес

школа

кафе

ПЛЯЖ

КОМНАТА

МУЗЕЙ

КОСМОС

1

1

1

1

1

1

2

2

2

2

2

2

3

3

3

3

3

3

4

4

4

4

4

4





