***ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ВООБРАЖЕНИЯ***

**«Сказка -наизнанку»**

**Цель игры:** Игра состоит в перевирании сказки или в выворачивании «наизнанку» сказочной темы. Эта игра аналогична игре «Наоборот».

**Ход игры:** Вспомнить с детьми хорошо знакомую сказку и предложить поменять характер её героев. Положительный характер на отрицательный и наоборот. Предложить подумать и расс4казать как изменятся герои, их характер, поступки, каким станет сюжет сказки. Предложение о смене характера может быть разным:  
1.Злая Волшебница заколдовала героев…  
2.В сердце доброго героя попал кусочек льда, а злому стало его жалко и он подобрел…  
3.Герой проглотил волшебную таблетку, выпил волшебную каплю, сказал однажды плохое слово…  
Все эти варианты предложены детьми, предложите детям придумать свои версии и почти у каждого будет своя, одна лучше другой.  
С помощью принципа «выворачивания наизнанку» можно найти исходную точку для вольного рассказа, самостоятельно развиваемого в любом направлении.

**«Цепочка слов»**  
**Цель игры:** Развитие творческого воображения, путем вызова звуков и образов, ассоциаций, воспоминаний и представлений.

**Ход игры:**  
 Детям предлагается составить длинный поезд из слов – каждое слово – вагончик. Вагончики, как и слова, должны быть соединены между собой, то есть каждое слово должно тянуть за собой следующее.

**Пример:**  
[Воспитатель](http://dramateshka.ru/index.php/methods/education): Зима – какая? (ставит вагончик - зима).  
Дети: Снежная, холодная (ставят два вагончика).  
Воспитатель: А что бывает еще холодным?  
Дети: Мороженное, лед, снег, ветер (на каждое слово ставится вагончик).  
Воспитатель: (отталкиваясь от последнего слова) А ветер какой?  
Дети: Северный, сильный…  
Воспитатель: А кто еще может быть сильным? И т.д. пока детям не надоест или не закончатся вагончики.  
**Вариант игры:** Вагончики могут быть разного цвета. Каждый ряд столов или подгруппа детей имеет свой цвет. Во время ответов детей помощник воспитателя или более старший ребенок ставит вагончик определенного цвета. В конце игры подсчитывают, какая подгруппа или ряд набрали больше вагончиков (у кого поезд длиннее), те и выиграли.

**«Поворята»**

**Цель:** развить воображения, установить эмоциональный контакт в группе.

**Возраст:** дошкольный (4-6 лет).

**Ход игры:** дети стоят в кругу и держатся за руки – это кастрюля. Сейчас будем готовить суп. Каждый придумывает, чем он будет (картошка, морковка, лук и прочее). Ведущий по очереди называет то, что он хочет положить в кастрюлю. Узнавший себя выпрыгивает в круг. В итоге получается вкусный суп.

**«Что будет, если...?»**

**Цель:** развить воображение.

**Ход игры:** Дети садятся в круг. Ведущий задает вопрос: «Что будет, если…»? Дети отвечают на него по очереди. Ответы должны быть необычными.

Примеры ответов на первый вопрос: все будут плавать в подлодках, у людей вырастут хвосты, вместо птиц по небу начнут летать рыбы, самолеты перестанут летать, можно без аквариума разводить рыбок и т.п.

**Игра «Водопад»**

**Цель:** игра направлена на развитие воображение, а также поможет детям расслабиться.

**Ход занятия:** Сядьте поудобнее и закройте глаза. Два-три раза глубоко вдохните и выдохните...

Представь себе, что ты стоишь возле водопада. Но это не обычный водопад. Вместо воды в нем падает вниз мягкий белый свет. Теперь представь себя под этим водопадом и почувствуй, как этот прекрасный белый свет струится по твоей голове... Ты чувствуешь, как расслабляется твой лоб, затем рот, как расслабляются мышцы шеи.

Белый свет течет по твоим плечам, затылку и помогает им стать мягкими и расслабленными.

Белый свет стекает с твоей спины, и ты замечаешь, как и в спине исчезает напряжение, и она тоже становится мягкой и расслабленной.

А свет течет по твоей груди, по животу. Ты чувствуешь, как они расслабляются и ты сам собой, без всякого усилия, можешь глубже вдыхать и выдыхать. Это позволяет тебе ощущать себя очень расслабленно и приятно.

Пусть свет течет также по твоим рукам, по ладоням, по пальцам. Ты замечаешь, как руки и ладони становятся все мягче и расслабленнее. Свет течет и по ногам, спускается к твоим ступням. Ты чувствуешь, что и они расслабляются и становятся мягкими.

Этот удивительный водопад из белого света обтекает все твое тело. Ты чувствуешь себя совершенно спокойно и безмятежно, и с каждым вдохом и выдохом ты все глубже расслабляешься и наполняешься свежими силами... (30 секунд.)

Теперь поблагодари этот водопад света за то, что он тебя так чудесно расслабил... Немного потянись, выпрямись и открой глаза.

**«Великий Гудвин»**

**Цели:** закрепление знания цвета, развитие моторики руки, речи, воображения.

**Игровые материалы:** листы бумаги, цветные краски или карандаши.

**Описание:** Ребенка просят превратиться в волшебника и нарисовать «зеленый мир», «красный мир» и т.п. Затем рисунки можно обыгрывать, например, сочинять по ним сказки, изменять их, добавлять героев, дорисовывать детали.

**«Фантазёры»**

**Цель:** развитие воображения, умения нетрадиционным путем решать проблемные ситуации, развитие логического мышления.

**Ход игры:** 1. Решение проблемных ситуаций: - Как нарисовать невидимку? – Как принести воду в решете? – Как сосчитать все листочки на дереве?

**«Вопрошайка»**

**Цель:** развитие воображения, речи

**Ход игры:** группа детей разделена на команды. Ведущий проводит жеребьевку. Команда, которой выпало участвовать первой, начинает задавать соперникам вопросы обо всем, что хочет узнать по сюжетной картинке, предложенной ведущим. Если соперники не могут ответить, то «вопрошайки» победили. Если «вопрошайки» не могут задать вопрос, то наоборот, - победители соперники, и они становятся «вопрошайками». Вторым этапом упражнения является сочинение каждой командой рассказа по картинке.

**«Соедини предложения»**

**Цель:** используется для развития воссоздающего воображения.

**Ход игры:** Ребёнку поочерёдно предлагаются три задания, в которых необходимо соединить в связный рассказ два предложения.

**Инструкция:** «Прослушай два предложения, их нужно соединить в рассказ. «Далеко на острове произошло извержение вулкана…»-«…поэтому сегодня наша кошка осталась голодной.» Далее можно использовать предложения:

«По улице проехал грузовик…» - «…поэтому у Деда Мороза была зеленая борода». «Мама купила в магазине рыбу…» - «… поэтому вечером пришлось зажигать свечи».

**«Сказка наоборот»**

**Цель:** развитие творческого воображения.

**Инструкция:** «Вспомни, какая у тебя любимая сказка? Расскажи её, так чтобы в ней всё было «наоборот». Добрый герой стал злым, а злой добродушным. Маленький превратился в великана, а великан в карлика».

**«Дорисуй»**

**Цель:** развитие воображения, внимания.

**Оборудование:** таблицы с недорисованными предметами.

**Ход игры:** ребенку предлагаются таблицы с недорисованными предметами. Ему предлагается назвать, что отсутствует и дорисовать эти недостающие детали.

**«Что это такое?»**

**Цель:** учить детей создавать в воображении образы на основе характерных признаков предметов.

**Оборудование:** бумажные круги разных цветов, полоски разной длины, мяч, таблички.

**Ход игры:** дети встают в круг, педагог говорит, что надо придумать, на что похож предмет, который лежит на стуле. Он кладет на стул один из цветных кружков. Педагог может сам назвать предмет, который он сам придумает, затем дети отвечают по очереди. Отвечает тот ребенок, которому педагог покатит мяч. Затем педагог меняет круг другого цвета или повозку. Необходимо поощрять оригинальные ответы.

**«Несуществующее животное»**

**Цель:** развивать творческое воображение детей.

**Ход игры:** Если существование рыбы-молот или рыбы-иглы научно доказано, то существование рыбы-наперстка не исключено. Пусть ребенок пофантазирует:" Как выглядит рыба-кастрюля? Чем питается рыба-ножницы и как можно использовать рыбу-магнит?"

**«Выдумай историю»**

**Цель:** развивать творческое воображение детей.

**Ход игры:** предложить детям рассмотреть картинки в книге, и предложить совместно придумать новые события.

**«Продолжи рисунок»**

**Цель:** развивать воображение детей, мелкую моторику рук.

**Ход игры:** простую фигуру (восьмерку, две параллельные линии, квадрат, треугольники, стоящие друг на друге) надо превратить в часть более сложного рисунка. Например, из кружка можно нарисовать рожицу, мячик, колесо машины, стекло от очков. Варианты лучше рисовать (или предлагать) по очереди. Кто больше.

**«Клякса»**

**Цель:** развивать творческое воображение детей.

**Материал:** листы бумаги, на которых нанесены кляксы.

**Ход игры:** дети должны придумать, на что похожа клякса и дорисовать ее. Выигрывает тот, кто назовет больше предметов.

**«Оживление предметов»**

**Цель:** развивать творческое воображение детей.

**Ход игры:** представить себя новой шубой; потерянной варежкой; варежкой, которую вернули хозяину; рубашкой, брошенной на пол; рубашкой, аккуратно сложенной.

**Представить:** пояс - это змея, а меховая рукавичка - мышонок. Каковы будут ваши действия?

**«Так не бывает!»**

**Цель:** развивать творческое воображение детей.

**Ход игры:** участники игры по очереди рассказывают какую-нибудь невероятную историю, короткую или длинную. Победителем становится тот игрок, которому удастся придумать пять сюжетов, услышав которые, слушатели воскликнут: «Так не бывает! »

**«Нарисуй настроение»**

**Цель:** развивать творческое воображение детей.

**Материал:** бумага, акварельные краски

**Ход игры:** Эту игру можно использовать, если у ребенка грустное настроение или, наоборот, очень веселое, а также – какое-нибудь другое, главное, чтобы у него было какое-то настроение. Ребенка просят нарисовать свое настроение, изобразить его на бумаге любым способом.

**«Рисунки с продолжением»**

**Цель:** развивать творческое воображение детей.

**Материал:** бумага, акварельные краски

**Ход игры:** В центре листа бумаги ставим красную точку. Предлагаем следующему продолжить рисунок.

**«Новое назначение предмета»**

**Цель:** развивать творческое воображение детей.

**Ход игры:** Ребята сидят в кругу. Ведущий запускает какой-то предмет (старый утюг, зонтик, горшок, пакет, газету). Каждый придумывает новое назначение для этого предмета. Например, утюг можно использовать как гирю или приспособление для разбивания кокосовых орехов. Побеждает тот, кто придумает самые невероятные применения этого предмета.

Предмет может "гулять" по кругу, пока для него придумываются новые назначения.

**«На что похожи наши ладошки»**

**Цель:** развивать воображение

**Ход игры:** Предложить детям обвести красками или карандашами собственную ладошку (или две) и придумать, пофантазировать «Что это может быть?» (дерево, птицы, бабочка и т.д.). Предложить создать рисунок на основе обведенных ладошек.

**«Три краски»**

**Цель:** развивать воображение

**Ход игры:** Предложить детям взять три краски, по их мнению, наиболее подходящие друг другу, и заполнить ими весь лист любым образом. На что похож рисунок?

**«Волшебная ниточка»**

**Цель:** развивать воображение

**Ход игры:** В присутствии детей ниточку длиной 30-40 см. обмакнуть в тушь и положить на лист бумаги, произвольно свернув. Сверху на нить положить другой лист и прижать его к нижнему. Вытаскивать нить, придерживая листы.

На бумаге от нити останется след, детям предлагается определить и дать название полученному изображению.

**«Танец»**

**Цель:** развивать воображение

**Ход игры:** Предложить детям придумать свой образ и станцевать его под определенную музыку. Остальные дети должны угадать, какой образ задуман. Варианты – образ задан, все дети танцуют одновременно («распустившийся цветок», «ласковую кошку», «снегопад», «веселую обезьянку» и т. д.). **Усложнение:** передать в танце чувства («радость», «страх», «удивление» и т.д.)

**«О чем рассказала музыка»**

**Цель:** развивать воображение

**Ход игры:** Звучит классическая музыка. Детям предлагается закрыть глаза и представить, о чем рассказывает музыка, а затем нарисовать свои представления и рассказать о них.

**«Камешки на берегу»**

**Цель:** обучить создавать новые образы на основе восприятия схематических изображений.

**Ход игры:** Используется большая картина, изображающая морской берег. Нарисовано 7-10 камешков разной формы. Каждый должен иметь сходство с каким – либо предметом, животным, человеком. Воспитатель рассказывает: «По этому берегу прошел волшебник и все, что было на его пути, превратил в камешки. Вы должны угадать, что было на берегу, сказать про каждый камешек, на кого или на что он похож». Желательно, чтобы несколько камешков имели практически одинаковый контур.

Далее предложить детям придумать историю про свой камешек: как он оказался на берегу? Что с ним произошло? и т.д.

**«Волшебная мозаика»**

**Цель:** обучить детей создавать в воображении предметы, основываясь на схематическом изображении деталей этих предметов.

**Материал:** используются наборы вырезанных из плотного картона геометрических фигур (одинаковые для каждого ребенка): несколько кругов, квадратов, треугольников, прямоугольников разных величин.

**Ход игры:** воспитатель раздает наборы и говорит, что это волшебная мозаика, из которой можно сложить много интересного. Для этого надо разные фигурки, кто как хочет, приложить друг другу так, чтобы получилось какое-то изображение. Предложить соревнование: кто сможет сложить из своей мозаики больше разных предметов и придумать какую-нибудь историю про один или несколько предметов.

**«Чудесный лес»**

**Цель:** развивать воображение

**Ход игры:** детям раздаются одинаковые листы, на них нарисовано несколько деревьев, и в разных местах расположены незаконченные, неоформленные изображения. Воспитатель предлагает нарисовать цветными карандашами лес, полный чудес, и рассказать про него сказочную историю. Незаконченные изображения можно превратить в реальные или выдуманные предметы.

Для задания можно использовать материал на другие темы: **«Чудесное море»**, **«Чудесная поляна»**, **«Чудесный парк»** и другие.

**«Перевертыши»**

**Цель:** развивать воображение

**Ход игры:** Детям раздаются наборы из 4 одинаковых карточек, на карточках абстрактные схематичные изображения. Задание детям: каждую карточку можно превратить в любую картинку. Наклейте карточку на лист бумаги и дорисуйте цветными карандашами все, что хотите, так, чтобы получилась картинка. Затем возьмите еще одну карточку, наклейте на следующий лист, опять дорисуйте, но с другой стороны карточки, то есть превратите фигурку в другую картинку.

Можно переворачивать при рисовании карточку и лист бумаги так, как хочется! Таким образом, можно карточку с одной и той же фигуркой превратить в разные картинки. Игра длится до тех пор, пока все дети не закончат дорисовывать фигурки.

Затем дети рассказывают о своих рисунках.

**«Закончи по своему сказку»**

**Цель:** развивать воображение

**Ход игры:** Предложить детям изменить и сочинить свой конец знакомых сказок.

«Колобок не сел лисе на язычок, а покатился дальше и встретил …».

«Волку не удалось съесть козлят потому что…» и т.д.

**«Сказочное животное (растение)»**

**Цель:** развивать воображение

**Ход игры:** предложить детям придумать и нарисовать фантастическое животное или растение, не похожее на настоящее. Нарисовав рисунок, каждый ребенок рассказывает о том, что он нарисовал, придумывает название нарисованному. Другие дети ищут в его рисунке черты настоящих животных (растений).

**«Что умеет делать?»**

**Цель:** развивать воображение

**Правила игры:** Ведущий называет объект. Дети должны определить, что умеет делать объект или что делается с его помощью.

**Примерный ход:**

Д: Может сломаться, может показывать разные фильмы, мультфильмы, песни, может пылиться, включаться, выключаться.

В: Что может мяч?

Д: Прыгать, катиться, плавать, сдуться, потеряться, лопнуть, подпрыгивать, пачкаться, лежать.

В: Давайте пофантазируем. Наш мяч попал в сказку " Колобок". Как он может помочь Колобку?

**Примечание!** Необходимо перемещать объект в фантастические, нереальные ситуации и смотреть, какими дополнительными функциями обладает объект.

В: Что может светофор?

Д: Управлять движением машин и пешеходов. Он может переключаться. Если красный свет зажжется, все машины будут стоять, а для пешеходов в это время будет гореть зеленый свет и они смогут перейти дорогу.

В: Что еще может светофор?

Д: Перегореть, сломаться.

В: Что тогда может случиться?

Д: Машина может столкнуть человека, может столкнуться с машиной, то есть случится авария.

В: Давайте пофантазируем. Вот светофор попал в сказку… и какое дело себе там нашел? (Варианты ответов детей) .

Базис личностной культуры.

В: Вежливый человек - это какой и что умеет делать?

Д: Здороваться, вежливо провожать гостей, заботиться о больном человеке или собаке, он может уступать место в автобусе или трамвае старушке, а еще сумку донести.

В: Еще?

Д: Выручить из беды или трудного положения другого человека.

Экология.

В: Что может растение?

Д: Расти, пить воду, расцветать, закрываться, может качаться от ветра, может погибнуть, может вкусно пахнуть, а может и невкусно, может колоться.

В: Что может слон?

Д: Слон умеет ходить, дышать, расти. Слон добывает себе пищу, перевозит грузы, людей, выступает в цирке. Он помогает людям в хозяйстве: бревна даже таскает.

В: Что может дождь?

**«Укрась слово»**

**Цель:** развивать воображение

**Ход игры:** Группа детей делится на две команды. Каждой команде даётся существительное и ставится задача за определённое время набрать как можно больше прилагательных, которые подходят к этому существительному. Выигрывает та команда, которая набрала больше прилагательных.

**Например:**

Платье, какое – Красивое, нарядное, легкое, теплое, праздничное т.д.

Машина, какая – большая, легковая, грузовая, зеленая, металлическая, и т.д.

Ветер, какой – сильный, южный, холодный, теплый и т.д.

**«Рисунок в несколько рук»**

**Цель:** развивать воображение

**Ход игры:** предлагается всем участникам вообразить про себя какой-либо образ. Затем на листе бумаги первый участник группы изображает отдельный элемент задуманного образа. Второй участник игры, отталкиваясь обязательно от имеющегося элемента, продолжает рисунок, используя работу предшественника для трансформации в свой замысел. Точно так же поступает третий и так далее. Конечный результат чаще всего представляет нечто абстрактное, поскольку ни одна из форм не завершена, но все плавно перетекают друг в друга. Но, как правило, конечный продукт мало интересует детей.

Удовольствие доставляет борьба, возникающая при попытке завладеть чужими формами, навязать свои, а также неожиданности и открытия нового содержания и образа, возникающее на каждом этапе работы.