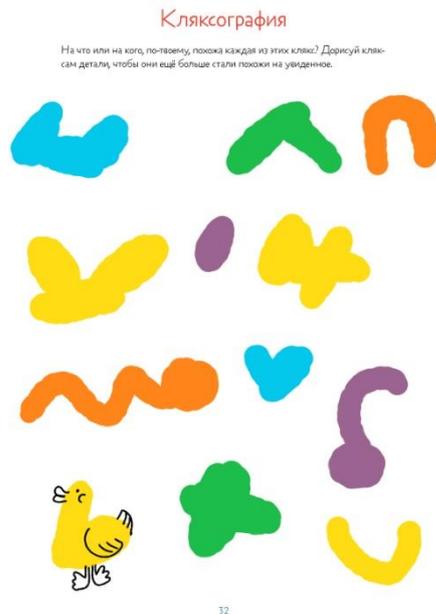


Игры и упражнения для развития воображения у дошкольников 5 – 7 лет



1. Упражнение «На что похожи наши ладошки»

Цель: развитие воображения и внимания.

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.

2. Упражнение «Волшебные кляксы».

Цель: развитие творческого воображения; учить находить сходство изображения неясных очертаний с реальными образами и объектами.

Предложить капнуть любую краску на середину листа и сложить лист пополам. Получились различные кляксы, детям необходимо увидеть в своей кляксе, на что она похожа или на кого.

3. Упражнение «Волшебная ниточка».

Цель: развитие творческого воображения; учить находить сходство изображения неясных очертаний с реальными образами и объектами.

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.

4. Игра – «Неоконченный рисунок».

Цель: развитие творческого воображения.

Детям даются листы с изображением недорисованных предметов. Предлагается дорисовать предмет и рассказать о своем рисунке.

5. Игра «Камешки на берегу».

Цель: учить создавать новые образы на основе восприятия схематических изображений.

Используется большая картина, изображающая морской берег. Нарисовано 7-10 камешков разной формы. Каждый должен иметь сходство с каким – либо предметом, животным, человеком.

Взрослый 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.

6. Упражнение «*Волшебная мозаика*».

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

Используются наборы вырезанных из плотного картона геометрических фигур: несколько кругов, квадратов, треугольников, прямоугольников разных величин.

Взрослый 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.

7. Игра «*Поможем художнику*».

Цель: учить детей воображать предметы на основе заданной им схемы.

Материал: большой лист бумаги, прикрепленный к доске, с нарисованным на нем схематическим изображением человека. Цветные карандаши или краски.

Взрослый рассказывает, что один художник не успел дорисовать картину и попросил ребят ему помочь закончить картину. Вместе с педагогом дети обсуждают, что и какого цвета лучше нарисовать. Самые интересные предложения воплощаются в картину. Постепенно схема дорисовывается, превращаясь в рисунок.

После предложить детям придумать историю про нарисованного человека.

8. Игра «*Чудесные превращения*».

Цель: учить детей создавать в воображении предметы и ситуации на основе наглядных моделей.

Взрослый раздает детям картинки с изображениями заместителей предметов, на каждой нарисованы три полоски разной длины, три круга разного цвета. Детям предлагается рассмотреть картинки, придумать, что они обозначают, нарисовать на своем листе цветными карандашами соответствующую картинку (*можно несколько*). Законченные рисунки взрослый анализирует вместе с детьми: отмечает их соответствие изображенным предметам-заместителям (по форме, цвету, величине, количеству, оригинальность содержания и композиции).

9. Игра «*Разные сказки*».

Цель: учить детей воображать различные ситуации, используя в качестве плана наглядную модель.

Взрослый выстраивает на демонстрационной доске любую последовательность изображений (два стоящих человечка, два бегущих человечка, три дерева, домик, медведь, лиса, принцесса и т. д.). Детям предлагается придумать сказку по картинкам, соблюдая их последовательность.

Можно использовать различные варианты: ребенок самостоятельно сочиняет сказку целиком, следующий малыш не должен повторять его сюжет. Если детям это сложно, можно сочинять сказку всем одновременно: первый начинает, следующий продолжает. Далее изображения меняются местами и сочиняется новая сказка.

10. Упражнение «*Придумай и свой конец сказки*».

Цель: развитие творческого воображения.

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.

11. Игра «*Хорошо-плохо*» или «*Цепочка противоречий*».

Цель: развитие творческого воображения при помощи поисков противоречий.

Взрослый начинает — «*А*» хорошо, потому что «*Б*». Ребенок продолжает — «*Б*» плохо, потому что «*В*». Следующий говорит — «*В*» хорошо, потому что «*Г*» и т. д.

Пример: гулять — хорошо, потому что светит солнце. Светит солнце — плохо, потому что жарко. Жарко — хорошо, потому что лето и т. д.

12. Игра «*Сказочное животное (растение)*».

Цель: развитие творческого воображения.

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*).

Подобных игр и упражнений можно сочинить бесконечное множество, все зависит лишь от творческого воображения взрослых, поставивших перед собой цель помочь каждому ребенку вырасти творчески одаренной, нестандартно мыслящей, успешной личностью.