**Игры на развитие воображения.**

**Игра «Укрась слово».**

Эта игра хорошо развивает образное мышление, воображение , ассоциативный процесс. Основной задачей игры является подбор к предлагаемому существительному как можно больше прилагательных. 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.

**Игра «Выведение следствий».**

Эта игра используется как в развитии воображения, так и словесно-логического мышления. Предлагается ряд вопросов, начинающихся со слов «Что произойдёт...». Задача ребёнка дать как можно более полные и оригинальные ответы на поставленные вопросы.

**Список примерных вопросов:**

• «Что произойдёт, если дождь будет лить не переставая?»

• «Что произойдёт, если все животные начнут говорить человеческим голосом?»

• «Что произойдёт, если все горы вдруг превратятся в сахарные?»

• «Что произойдёт, если у тебя вырастут крылья?»

• «Что произойдёт, если солнце не зайдёт за горизонт?»

• «Что произойдёт, если оживут все сказочные герои?»

• «Что произойдёт, если смогут читать мысли друг друга?»

**Игра «Рисунок в несколько рук».**

Это групповая игра, тесно связывающая воображение и эмоции и сама насыщена высоким эмоциональным потенциалом. 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.

**Игра «Волшебники».**

Используется для развития чувств на базе воображения. Вначале ребёнку предлагаются две совершенно одинаковые фигуры «волшебников». Его задача дорисовать эти фигуры, превратив одну в «доброго», а другую в «злого» волшебника. Для девочек можно заменить «волшебников» на «волшебниц».

Теперь вторая часть игры. Ребёнок должен сам нарисовать «доброго» и «злого» волшебников, а также придумать, что совершил плохого «злой» волшебник и как его победил «добрый».

Если в игре участвовала группа детей, целесообразно сделать выставку рисунков и оценить, чей волшебник лучше.

Эмоции имеют очень яркую форму выражения через мимику и пантомимику. Когда у ребёнка работает воображение, то эмоциональное отношение к воображаемым образам также можно увидеть на его лице.

**Игра «Танец».**

Детям предлагается потанцевать. Причём каждый танцует «что хочет». Ребёнок должен выразить а танце какой-либо образ. Лучше, если образ он придумает сам. при затруднении можно помочь ему подсказкой.

**Темы для подсказки:**станцуй «бабочку», «зайчика», «кошку», «лошадку», «утюг», «конфету», «молоток» и так далее.

Когда ребёнок справился с первой частью задания, можно перейти к следующему этапу. Теперь в качестве предлагаемых тем для танца выступают чувства.

**Темы для второй части задания:**станцуй «радость», «страх», «горе», «веселье», «удивление», «каприз», «счастье», «жалость».

Необходимо следить, чтобы дети именно танцевали, в не изображали соответствующие чувства мимикой. Музыку можно использовать любую танцевальную, вальсовую, плясовую, джазовую. Важно, чтобы это не были песни со смысловым, понятным для детей текстом.

**Игра «Цепочка слов».**

Слово, случайно запавшее в голову (или намерено взятое), вызывает цепную реакцию, распространяя волны вглубь и вширь, извлекая при этом образы, ассоциации, воспоминания, представления и мечты.

Детям предлагается составить длинный поезд из слов, каждое слово — вагончик. Вагончики, как и слова, должны быть соединены между собой. Значит, каждое слово должно тянуть за собой следующее.

**Например:**Зима (какая?) — холодная, снежная (что ещё бывает холодным?) — мороженное, лёд, снег, ветер (какой ветер?) — сильный, северный (что ещё может быть сильным?) и так далее. За каждое слово, названное детьми, выставляется вагончик.

**«НЕБЫЛИЦА»**

Попробуйте сочинить вместе с ребенком невероятную историю, не похожую на реальность, где все перевернуто с ног на голову. Вы наверняка видели в книжках по развитию логики картинки, где художник «ошибся» и нарисовал на дереве лампочки вместо груш, на небе кусок сыра вместо Луны. Детей привлекает все необычное и не похожее на привычный уклад жизни. Попробуйте сочинить что-нибудь, похожее на картину художника-незнайки. Это может быть сказка, героем которой будет сам малыш. Он охотно подбросит вам свежие идеи и внесет существенные поправки в сценарий.

**«ПРОДОЛЖИ РИСУНОК»**

Для этой игры вам понадобятся чистые листы бумаги и карандаши. Рисовать также можно мелом на асфальте, палкой на песке или на снегу. Суть игры заключается в следующем: вы по очереди рисуете друг для друга заготовки для будущих рисунков. Это могут быть круги, точки, штрихи, спирали, разные закорючки.

Вы можете делать разные наброски: спонтанные и с подсказками. Перед игроками стоит творческая задача: придумать из элемента законченный рисунок. Это может быть предмет, растение, человек, животное и т. д. Возможно, сначала ребенку будет трудно придумать что-нибудь оригинальное, и он будет рисовать по вашему образцу. Покажите ему, как из простой закорючки появляются гриб, яблоко, облако, клоун, бабочка или улыбка Чеширского Кота. Попробуйте нарисовать совместный рисунок в несколько этапов. Например, вы начинаете, малыш продолжает, далее из этого же рисунка вы придумываете что-то новое, меняя задумку, добавляя новые штрихи. Конечный «продукт» может получиться весьма оригинальным инопланетным существом или экзотическим фруктом.

**«ПРЕДСТАВЬ СЕБЕ»**

Игра начинается со слов: «Представь себе, что люди могли бы ходить только на руках. Что бы тогда было?» Перечень тем может быть самым разнообразным и касаться человека, его привычек и характера, явлении природы, животных, предметов быта. Например: что было бы, если бы...:

• ... вместо дождя с неба падали конфеты?

• ... снег лежал круглый год?

• ... тридцать три дня шел дождь не переставая?

• ... в водопроводе водились крокодилы?

• ... по небу можно было ходить пешком?

• ... люди умели летать?

• ... медведи жили в гнездах?

• ... на деревьях росли батоны?

• ... по реке плавали арбузы?

• ... на небе вместо Луны висел воздушный шарик?

• ... дома были сделаны из ваты?

• ... вилки были сделаны из шоколада?

• ... у человека глаза были на затылке?

**Как это еще можно использовать?**

Для проведения этой игры вам понадобятся самые разные предметы быта, одежда, вещи. Показывайте ребенку предмет и спрашивайте: «Как это еще можно использовать?» Чем больше вариантов ответов найдется, тем лучше.

**«РАССКАЗ ПО КАРТОЧКАМ»**

 Для проведения этой игры вам понадобятся заготовки. Старые журналы и газеты, прежде чем сгореть в камине на даче, должны пройти тщательный «осмотр». Здесь вы можете найти много фотографий, которые и станут тематическими сюжетами-подсказками для ваших историй. Вырезанные фотографии лучше наклеить на плотный картон, у вас получатся своеобразные карты. Раздайте карты всем участникам игры, по очереди выкладывайте карты и рассказывайте мини-историю по картинке. Игра хорошо развивает не только образное, но и логическое мышление.

**«СКАЗОЧНЫЙ ВИНЕГРЕТ»**

Вам понадобится хорошее знание сказочных героев. Выбирайте те сказки, с которыми уже знаком ваш малыш. Сочините свою сказку, где будут задействованы Буратино и Красная Шапочка, Колобок и Курочка Ряба, Иван Царевич и Илья Муромец, Золушка и Русалочка. Пусть у сказки будет простой, незатейливый сюжет, а старые знакомые вдруг покажут себя в совершенно ином качестве. Пусть отрицательные герои становятся добрыми, а положительные — капризными и непослушными. Пусть перемешиваются события, получается абракадабра, хорошо приправленная юмором. Таким способом вы реанимируете интерес ребенка к сказке, если он вдруг его потерял.

**Дидактические игры на развитие воображения**Эти игры способствуют постепенному усвоению принципа условности и замещения одних предметов другими, развитию воображения. В таких играх дети смогут научиться одушевлять самые разные предметы. Для этих игр можно использовать практически любые предметы, они не занимают длительного времени. Для организации игр можно использовать практически любой момент из жизни ребенка.

***«Закорючки»***Лучше играть вместе с ребенком. Нарисовать друг для друга произвольные закорючки, а потом поменяться листочками. Кто превратит закорючку в осмысленный рисунок, тот и победит.

***«Несуществующее животное»***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?"

***«Оживление предметов»***
Необходимо предложить ребенку представить себя  и изобразить новой шубой; потерянной варежкой; варежкой, которую вернули хозяину; рубашкой, брошенной на пол; рубашкой, аккуратно сложенной.

***«Дорисуй картинку»***Ребенку предлагается незаконченное изображение предмета, и его просят назвать этот предмет. Если ребенку не удается сразу опознать предмет, ему оказывается помощь в виде загадок и наводящих вопросов. После того как дети узнали предмет и представили себе его образ, они дорисовывают и раскрашивают картинки.
Предъявляемые детям незаконченные картинки могут быть выполнены по-разному: точечное изображение, схема предмета, его частичное изображение. На картинках может быть любой знакомый детям объект. Предметные изображения можно объединять в смысловые группы (например, «овощи», «одежда», «цветы» и т.д.) и использовать это упражнение при изучении соответствующей группы .

***«Имитация действий»***Варим суп. Попросить ребенка показать, как вы моете и вытираете руки перед приготовлением пищи. Наливаете воду в кастрюлю. Зажигаете горелку газовой плиты и ставите кастрюлю на конфорку. Чистите и режете овощи, засыпаете их в кастрюлю, солите, помешиваете, суп ложкой, черпаете суп поварешкой.
Показать, как надо осторожно нести чашку, наполненную горячей водой. Представить и показать: вы поднимаете горячую сковороду, передаете по кругу горячую картофелину.

**Игры на развитие мышления**
Мышление - одна из высших форм деятельности человека. Это социально обусловленный психический процесс, неразрывно связанный с речью. Предлагаемые игры помогут научиться детям рассуждать, сравнивать, обобщать, делать элементарные умозаключения – иными словами, самостоятельно мыслить.

***«Бывает - не бывает»***Называете какую-нибудь ситуацию и бросаете ребенку мяч. Ребенок должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если - нет, то мяч надо отбить.
Ситуации можно предлагать разные: папа ушел на работу; поезд летит по небу; кошка хочет есть; почтальон принес письмо; яблоко соленое; дом пошел гулять; туфли стеклянные и т.д.

***«Угадай по описанию»***Взрослый предлагает угадать, о чем (о каком овоще, животном, игрушке) он говорит и дает описание этого предмета. Например: Это овощ. Он красный, круглый, сочный (помидор). Если ребенок затрудняется с ответом, перед ним выкладывают картинки с различными овощами, и он находит нужный.

***«Что будет, если…»***Ведущий задает вопрос - ребенок отвечает.
"Что будет, если я встану ногами в лужу?"
"Что будет, если в ванну с водой упадет мячик? Палка? Полотенце? Котенок? Камень?" и так далее. Затем меняйтесь ролями.

***«Неоднозначные ответы»***Заранее обдумайте вопросы, на которые возможны неоднозначные ответы. Когда ребенок ответит на ваши вопросы, возможно, вы будете очень удивлены. Такого ли ответа вы от него ожидали?
Маленькие примеры:
«Шерсть у нашей кошки очень….» ;
«Ночью на улице очень…»;
«У людей есть руки, для того чтобы …».;
«Я заболел потому, что …»

***«Что на свете колючее?»***Попробуйте вспомнить вместе с ребенком, что на свете есть колючего? Иглы у ели и ёжика, швейные иголки и булавки, шипы роз и шиповника, папин подбородок....
Назовите несколько колючих объектов, возможно малыш добавит к ним другие. Например, назовите сами ёлку, ёжика, иглы и булавки. А когда гуляете в парке или в лесу найдите колючие растения, покажите ребенку шипы. Для чего они нужны растению? Наверняка, ребенок вспомнит вашу игру и сам добавит находку к категории "колючих вещей".
Можно поиграть и с другими свойствами. "Что на свете холодное?", "Что на свете круглое?", "Что на свете липкое?". Только слишком много сразу свойств не спрашивайте. Лучше что-то одно. Главное, чтобы ребенок запомнил принцип и включал в группу, допустим, "колючих вещей" все новые и новые объекты.