

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 7»**

Игры на развитие воображения

**Подготовила:
педагог-психолог
Гончарова Г.С.**

**ЗАТО Северск
Ноябрь 2016г.**

Развивающие игры для детей от 4 до 10 лет

Воображение — это высшая психическая функция, обеспечивающая сознательную творческую деятельность человека. Ребенок рождается с потенциальной возможностью осуществлять деятельность воображения. Однако лишь в реальной деятельности по решению творческих задач происходит развитие, совершенствование и усложнение функции воображения. В отличие от других высших функций наиболее интенсивно воображение развивается в довольно раннем возрасте, приблизительно в период от четырех до десяти лет. Если не предпринимать специальных усилий для формирования воображения, то в дальнейшем эта функция переходит в пассивную форму. Простой пример: предложите шестилетнему ребенку сочинить сказку или придумать новый сюжет игры, большинство детей справится с этим без особого труда. Это же задание составит существенную трудность для обычного взрослого. Однако без воображения невозможна никакая творческая деятельность. Все гениальные и талантливые люди, оставившие человечеству неординарные достижения, отличались именно высокой активностью воображения. Итак, развивать воображение — это обеспечивать мощный творческий потенциал в будущем.

Большая часть игровой активности ребенка происходит при интенсивной работе воображения. Воображение лежит в основе формирования личности, творчества, успешности учебы детей.

☺ **Игра «Два волшебника»**

Данная игра направлена на развитие нравственных оценок детей. Играть могут дети начиная с четырехлетнего возраста.

Одному ребенку предлагается стать «добрым волшебником», а другому «злым». Как вариант, один ребенок может выполнять каждую роль последовательно. Вначале им предлагается изобразить мимику доброго и злого волшебников. Затем перечислить, какие добрые и злые волшебства делает тот и другой. Затем придумать, каким образом добрый волшебник расколдует плохие дела злого.

Дети могут вместе или индивидуально нарисовать доброго и злого волшебников. У одного доброе лицо, а другого злое, а потом раскрасить волшебников так, чтобы сразу было видно, кто добрый, а кто злой. Нарисовать волшебные предметы — волшебную палочку, волшебный эликсир, волшебную шапку и т.п. Главное, чтобы сразу было видно, который добрый волшебник, а который злой.

☺ **Игра «Конфетный город»**

Это сюжетная игра для группы или одного ребенка.

Ведущий. Ты любишь конфеты?

А еще что ты любишь? Наверно, игрушки и кататься на каруселях, да?

Сейчас мы попробуем составить как можно больше предложений из твоих любимых слов: КОНФЕТА, ИГРУШКА, КАРУСЕЛЬ.

— Конфеты и сладости любят все дети. Один добрый волшебник решил доставить детям радость и с помощью волшебной палочки превратил один город в Город Сладостей. В

этом городе все стало сладким. Дома и тротуары, деревья и машины, карусели и игрушки, скамейки в парке и автомобильные знаки — все стало из карамели, бисквитов, мороженого и шоколада.

— Подумай и расскажи, как живется жителям в таком городе.

— Что происходит, когда в городе наступает жара или идет дождь?

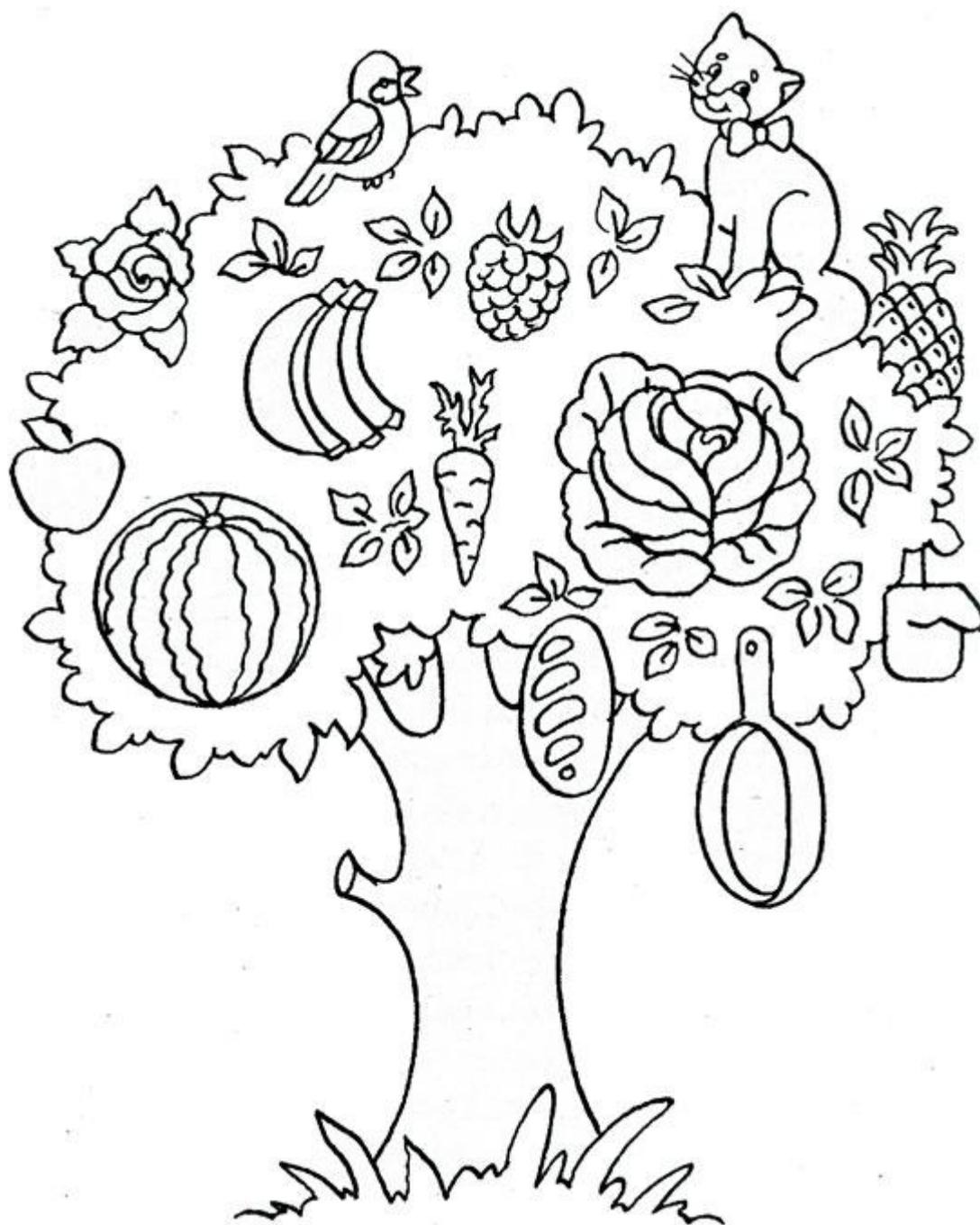
— Ты сам хотел бы жить в таком городе?

За лучший рассказ присуждается звание «главного конфетного мастера». Затем детям предлагается оформить часть игровой комнаты как «Конфетный город». Дети придумывают новые названия конфет, вспоминают как можно больше названий сладостей и записывают их на бумажках (или это делает взрослый ведущий). Из них выбирают названия улиц, площадей, парков «Конфетного города». Все это можно оформить в виде картины-плана «Конфетного города».

☺ **Игра «Волшебное дерево»**

Лучше, если для этой игры будет использован большой ветвистый сук, который имитирует дерево, но можно использовать вешалку или искусственную елку. На него вешают самые разные предметы, которые взяли у детей (шарфики, ручки, бантики и т.д.). Детям говорится, что это волшебное дерево и поэтому все, что на него повесили, становится волшебным. Каждый ребенок должен подойти к дереву и снять с него предмет, принадлежащий конкретному игроку. (Например, «волшебный» предмет Пети или Маши или Тани и т.д.) Ребенок должен угадать, какой предмет принадлежит игроку, и придумать, какое «волшебство» может выполнить этот предмет. (Например, заставить владельца танцевать, или громко смеяться, или петь, или скакать на одной ножке и т.п.) Если он угадал владельца предмета правильно, то «волшебство» исполняет хозяин предмета, а если ошибся, то «волшебное действие» выполняет сам.

Для более маленьких детей возможен более простой вариант игры «Волшебное дерево». На нарисованное Дерево прикрепляют изображения различных предметов. Затем ребенку предлагается определить, что реально может находиться на дереве, а что является лишним. Например: «Представь, что существует волшебное дерево, на котором может вырасти все, что вообще растет на деревьях (а может быть, живет среди ветвей). Художник нарисовал такое дерево, но много напутал. Посмотри внимательно и скажи, что правильно и чего нет на этом рисунке».



© Игра «Превращения»

Ведущий берет какой-нибудь предмет (стакан, мячик, ручку и т. д.). Затем с помощью пантомимы манипулирует с предметом, «превращая» его во что-то. Например, стакан становится вазой, подзорной трубой или подсвечником, мячик — яблоком, колобком, воздушным шаром, ручка — указкой, шпагой, ложкой и т. п. Дети должны угадать, во что превратился этот предмет. Когда всем становится ясно, во что превратился он, его передают другому участнику игры и просят «превратить» во что-нибудь другое.

Для большего интереса игры будет лучше, если дети заранее приготовят каждый свой предмет и придумают, во что они его «превратят». Затем они показывают предмет с соответствующими манипуляциями. Чем больше участников правильно угадают, во что превратился предмет, тем лучше результат игры. Важно, чтобы каждый ребенок участвовал в игре.

☺ Игра «Изобретатель»

Эта игра наряду с воображением активизирует мышление. Ребенку предлагается несколько задач, результатом которых должно явиться изобретение. На работу дается 15 минут. За это время ребенок должен сформулировать свое изобретение по каждой задаче.

Задачи:

- Придумайте несуществующий прибор, необходимый в домашнем хозяйстве;
- Придумайте несуществующее животное и назовите его несуществующим именем;
- Предложите, что нужно сделать, чтобы все люди были счастливы.

Следующий этап игры — изобразительный. Возможны несколько вариантов:

Первый вариант. Нарисовать все, что было придумано ребенком раньше.

Второй вариант. Изобразить, что придумано ранее с помощью комплекта кружков, прямоугольников, треугольников и полосок разного цвета, приготовленных заранее.

Третий вариант. Изобразить, что придумано ранее с помощью комплекта игрушек (игровых предметов, игрушечных животных, кукол и т.д.).

Если работала группа детей, оцените работу каждого и выберите победителя по признаку количества вариантов. Чем младше дети, тем большую роль играет оценка взрослого. Чем старше, тем больше можно доверить оценку им самим.

☺ Игра «Рисунок в несколько рук»

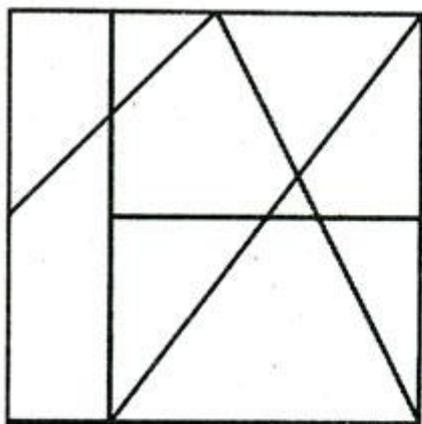
Это групповая игра, тесно связывающая воображение и эмоции и насыщенная высоким эмоциональным потенциалом. Не имеет возрастных ограничений. Предлагается всем участникам представить себе какой-либо образ. Затем на листе бумаги первый ребенок изображает отдельный элемент задуманного образа. Второй игрок, отталкиваясь обязательно от изображенного элемента, продолжает работу предшественника для трансформации в свой замысел. Точно также поступает третий и т.д. Конечный результат, как правило, представляет нечто абстрактное, поскольку ни одна из форм не завершена, а все плавно перетекают друг в друга. Но, как правило, конечный продукт мало интересует детей. Удовольствие составляют процесс изображения и борьба, возникающая при попытке завладеть чужими формами, навязать свои, а также неожиданности и открытия нового содержания и образа, возникающие на каждом этапе работы.

Можно включить элемент соревнования — когда дети разделяются на команды и каждая рисует свой рисунок. По итогу определяется команда-победитель.

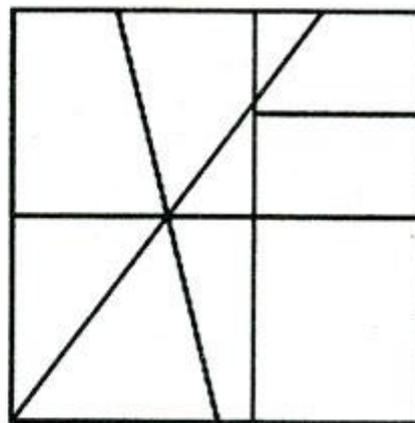
☺ Игра «Составь квадрат - головоломку»

Это групповая игра, формирующая навыки группового взаимодействия, взаимопонимания и требующая активной работы воссоздающего воображения и логического мышления. Все дети делятся на команды составом от 2 до 5 человек. Для игры заранее заготавливаются квадраты-головоломки. Из цветной бумаги вырезаются 2 квадрата. Квадраты должны быть разного цвета. Каждый квадрат разрезается на кратное числу членов команды

кусочки разной формы. Например, играют пять игроков в команде. Заготавливаются синий, красный и т.д. квадраты. Каждый разрезают на 10 частей.



Синий



Красный

Каждому игроку дается конверт, в котором лежат две синих, две красных детали треугольников. Заготавливается столько таких командных наборов, сколько играющих команд. По команде ведущего команды раскрывают свои конверты и начинают складывать из имеющихся деталей квадраты одного цвета. Каждая команда должна как можно быстрее сложить по три квадрата. Однако в этой игре есть **три правила**, которых должны обязательно придерживаться игроки.

1. Складывая квадраты, нельзя разговаривать.
2. Ребенок не должен подавать никаких знаков, что ему нужна конкретная деталь.
3. Можно самому давать детали головоломки, но нельзя ни у кого их брать.

За выполнением правил следит ведущий игры. Если команд много, то у каждой должен быть свой «контролер». За каждое нарушение правила команда получает один штрафной балл. По окончании игры определяется результат. К времени (в минутах) работы команды прибавляется количество штрафных баллов. Выигрывает та команда, которая имеет самый маленький конечный результат: работала быстрее всех и с наименьшим ч

Используемая литература:

1. Доронова, Т. Н. Радуга: Программа по воспитанию, развитию и образованию детей 6-7 лет в детском саду. /Т.Н. Доронова. - М.: Просвещение, 1997.- 208 с.
2. Комратова, Н. Г. Мир, в котором я живу. /Н.Г. Комратова, Л.Ф. Грибова. - М.: «ТЦ СФЕРА», 2005.-59 с.
3. Страунинг, А. М. Росток: программа по ТРИЗ - РТВ для детей дошкольного возраста./А.М. Страунинг. - Обнинск, 1996.- 219 с.