

*В каждом ребенке есть солнце, только дайте ему светить.*  
Сократ

## Введение

Развитие личности происходит на протяжении жизни человека и одним из важнейших критериев личности является *творчество*, поскольку в процессе человеческой жизни развивается воображение как творческий механизм, обеспечивающий появление творчества.

Проблема развития творческого воображения детей актуальна тем, что этот психический процесс является неотъемлемым компонентом любой формы творческой деятельности ребенка, его поведения в целом.

Воображение представляет собой особую форму отражения, которая заключается в создании новых образов и идей путем переработки имеющихся представлений и понятий. Развитие воображения идет по линиям совершенствования операций замещения реальных предметов воображаемыми и воссоздающего воображения. Ребенок постепенно начинает создавать на основе имеющихся описаний, текстов, сказок все более сложные образы и их системы. Содержание этих образов развивается и обогащается. Развивается *творческое воображение*, когда ребенок не только понимает некоторые приемы выразительности (гиперболу, метафору), но и самостоятельно их применяет. Воображение становится опосредованным и преднамеренным.

Воображение играет важную роль в каждом творческом процессе, а особенно его значение велико в художественном творчестве. Сущность художественного воображения заключается, прежде всего, в том, чтобы суметь создать новые образы, способные быть носителем идейного содержания. Особая мощь художественного воображения заключается в том, чтобы создать новую ситуацию не путем нарушения, а при условии сохранения основных требований жизненности.

## Игры на развития воображения

### 1) Что было бы, если... (с 6 лет)

**Цели:** Эта игра развивает творческие способности детей. Вместе с тем. Вы сами имеете прекрасную возможность лучше узнать детей, понять их чувства, надежды и желания. Вы можете использовать эту игру по окончании какой-либо работы, в конце дня или тогда, когда у Вас есть дополнительное время для работы с группой.

**Инструкция:** Я хотела бы сыграть с вами в игру, в которой все как в сказке. Что было бы, если бы ты превратился в какое-нибудь животное? Каким животным тебе хотелось бы тогда стать и почему?

Каждому ребенку решить, каким животным он хотел бы быть. После этого каждый ребенок должен выйти на середину, назвать это животное, показать, как оно движется, как "разговаривает". На вопросы типа "Что было бы, если бы..." не бывает правильных или неправильных ответов. Мы хотим просто развить фантазию и интуицию детей.

Другие вопросы для обсуждения в этой игре:

- Какое желание ты загадаешь, если найдешь волшебную лампу?
- Куда ты полетишь, если у тебя будет ковер—самолет?
- Что было бы, если бы тебе сейчас было столько лет, сколько ты хочешь? Почему?
- Что было бы, если бы ты был учителем?
- Что было бы, если бы ты стал совсем зеленым? Чем ты тогда будешь?
- Если бы ты мог превратиться в другого человека, кем бы ты тогда хотел стать?

### 2) Мини—фантазии

(с 6 лет)

**Цели:** Мини-фантазии — это радостные картинки, которые могут дать детям ощущение бодрости, счастья и тепла, так как они напоминают им о приятных переживаниях.

Подарите мини-фантазию детям после того, как они очень напряженно поработали или были в стрессовой ситуации. Мини-

Способность к воображению не даётся с рождения. Воображение развивается по мере накопления практического опыта, приобретения знаний, совершенствования всех психических функций.

Благодаря воображению человек творит, разумно планирует свою деятельность и управляет ею. Почти вся человеческая материальная и духовая культура является продуктом воображения и творчества людей, а какое значение эта культура имеет для психического развития и совершенствования вида *homo sapiens*, уже достаточно хорошо известно. Воображение выводит человека за пределы его сиюминутного существования, напоминает ему о прошлом, открывает будущее.

Воображение тесно связано с эмоциями. Активная работа фантазии вызывает богатую эмоциональную картину состояния детей. Общеизвестно, как дети воспринимают сказки. Они переполнены эмоциями, по силе не уступающими эмоциональной картине взрослых в самые значимые моменты жизни. А детская игра? Она просто теряет смысл для ребенка, если у нее отсутствует яркий эмоциональный фон и, одновременно, игра целиком зиждется на активной деятельности воображения.

фантазии напомнят детям, о хорошем в их жизни и придадут свежих сил.

**Инструкция:** Я хочу предложить вам короткий отдых, чтобы вы могли почувствовать себя бодрее.

- Сядьте поудобнее и закройте глаза. Вздохните три раза поглубже...

- Теперь представь себе, что ты лежишь на зеленом лугу, и над тобой по прозрачно-голубому небу проплывают белые пушистые облака.

Дайте детям насладиться этой картиной в течение одной-двух минут. Другие возможные образы:

— Ты бежишь рано утром со своим лучшим другом (подругой) по прекрасному парку...

— Ты бежишь по белому пляжному песку к теплой голубой воде...

— В солнечный весенний день по дороге в цирк ты играешь со своей тенью...

— В ясную ночь ты разглядываешь сверкающие звезды на небе...

— Ты гладил мягкий шелковистый мех маленького котенка...

— Ты надкусываешь хрустящее сочное яблоко...

— Ты наблюдаешь, как облетают осенние листья с деревьев...

— В холодный день ты греешься у потрескивающего в камине огня...

— На лугу ты кружишься вокруг себя с широко раскинутыми руками, пока не закужиться голова...

— Ты прыгаешь с большого круглого камня в пруд...

— Ты слушаешь по радио свою любимую песню...

### 3) Превращения

(с 6 лет)

**Цели:** В этой игре дети могут, используя силу своего воображения, научиться языку интуиции. Картинки, которые будут рождаться у детей по ходу игры, помогут им проницаться доверием к многогранности своей личности. В конце очень хорошо предложить детям творческое сочинение или рисунок, чтобы они еще глубже почувствовали пережитое впечатление.

Материалы: Бумага и карандаши каждому ребенку.

**Инструкция:** Назовите мне пару вещей, о которых вы знаете по опыту. Можете ли вы назвать мне какие-нибудь вещи, которые вы можете узнать только своей фантазией? Я хотела бы предложить вам игру, в которой только ваша фантазия поможет вам обнаружить интересные вещи.

Вы увидите в своем воображении картины, которые, возможно, нас самих удивят. Вы не должны их придумывать, они придут сами собой. Вы не должны пытаться их изменить, лучше, если вы их просто кинетите и разглядите.

- Садитесь поудобнее и закройте глаза. Вздохните три раза...

- Представь себе, что сейчас утро. Ты просыпаешься в привычное для себя время и вдруг обнаруживаешь, что ты сегодня можешь стать каким-то чудесным животным... Осмотришься. Что ты за животное? Как ты чувствуешь себя в роли этого животного? Пройдись немного и почувствуй свое новое тело...

- А сейчас ты нашел волшебную палочку. Ты знаешь, что животные очень любопытные, поэтому ты обнюхиваешь ее. И тут ты замечаешь, что снова изменился и стал прекрасным цветком или деревом. Чем ты стал? Цветком? Деревом? Каким цветком или каким деревом? Что тебе больше всего нравится в этом цветке или дереве?

- А теперь ты снова превращаешься — ты стал каким-то цветом. Каким цветом ты хотел бы стать? Каков этот цвет на ощупь? Он совсем гладкий или шероховатый?

Теперь ты превращаешься в чудесный воздушный шар. Какой формы твой шар? Он продолговатый? Или круглый? Есть ли на нем какое-нибудь изображение?

- Напоследок в это волшебное утро ты превращаешься в маленького ребенка. Посмотри на себя в качестве малыша... Послушай звуки, которые издает младенец...

- Ты хочешь поближе рассмотреть этого малыша, поэтому наклонись над ним и ласково погладь его. Возьми его на руки и покачай... Почувствуй, каково это — быть таким маленьким ребенком, которого покачивают на руках.

- Положи малыша обратно и вспомни все картины, которые ты видел как животное... как дерево или цветок... как цвет... как воздушный шар... и как маленький ребенок.

- А сейчас ты можешь потянуться и почувствовать, как свободно твое тело. Глубоко вздохни. Возвращайся назад в классную комнату и открывай глаза. Хотел бы ты нарисовать картины, которые видел? Или ты хотел бы рассказать о том, что ты переживал?

Анализ упражнения:

- Насколько отчетливо ты мог видеть картины?
- Слышал ли ты при этом что-нибудь?
- Что было для тебя самым трудным?
- Кем тебе приятней всего было быть в твоём воображении?
- Играешь ли ты сам иногда в подобные игры, в которых надо представлять себе интересные, необычные вещи?

#### 4) Три зверя

(с 8 лет)

**Цели:** Дети, которые умеют задействовать свое воображение, чувствуют себя более компетентными и более уверенными в себе. Они ощущают в себе творческую силу, которая может создавать новое и влиять на их жизнь. Очень важно, чтобы мы, взрослые, снова и снова подчеркивали важность фантазий, если мы хотим, чтобы дети, когда вырастут, были способны к творческому решению различных проблем и задач. Мы знаем, что в нашем столь быстро развивающемся мире известные средства часто уже не помогают.

В этой игре-фантазии дети смогут задействовать те свои личностные качества, которые необходимы им в общении, а также могут укрепить уверенность в себе.

**Инструкция:**

- Кто из вас бывал в театре? Что вам там больше всего понравилось? Не хотели бы вы стать режиссерами, которые говорят актерам, что они должны играть? Вы можете стать театральными режиссерами — в своем воображении. Я хочу показать вам, как это можно сделать.

- Сядьте поудобней и закройте глаза. Три раза глубоко вдохните...

- Теперь подумай о человеке, которого ты любишь. Если этот человек будет играть в детской театральной постановке, какую роль ты ему тогда дашь? Сейчас подумай о человеке, которого ты не любишь. Сны бывают разные. Их много:

Кем он мог бы быть в твоём спектакле? Ну, а теперь подумай о самом себе. Какую роль ты сам сыграл бы с удовольствием?

- Теперь вернемся к человеку, которого ты любишь. Каким животным он мог бы быть? А человек, которого ты не любишь? А каким животным мог бы быть ты сам?

- Представь себе большой зеленый луг. Представь, что ты — то животное, которое ты для себя выбрал, и находишься на этом лугу. И человек, которого ты любишь, тоже, как животное приходит к тебе на луг. А затем к вам обоим на луг выходит третье животное — человек, которого ты не любишь. Представь себе всех трех животных на лугу. Придумай небольшую историю о том, что эти трое делают. (2 минуты.)

- Твоя история подходит к концу? Теперь потянись и стань снова собой. Возвращайся обратно в наш класс, вдоххни глубоко и открой глаза... Я хотела бы, чтобы ты нам рассказал, что в твоей истории происходило с теми тремя животными.

Анализ упражнения:

- Мог ли ты отчетливо представить себе эти картины?
- Что было для тебя труднее всего?
- Удивило ли тебя что-нибудь?
- Понравилось ли тебе превращать людей в своем воображении? Если да, то кого — больше всех?
- Как ты в жизни ведешь себя с человеком, которого любишь? Ты ему это показываешь? Как?

— Что тебе хочется сделать с человеком, которого ты не любишь?

— Появились ли у тебя какие-нибудь новые идеи?

#### 5) Дрессированный медведь

(с 9 лет)

**Цели:** В этой игре дети должны за короткое время сформулировать множество различных идей, никак не оценивая их. Здесь детская фантазия может бить ключом.

Материалы: Бумага и карандаш каждому ребенку.

**Инструкция:** Ты умеешь быстро думать? Возьми бумагу и карандаш и поразмышлай — для чего бы тебе мог понадобиться дрессированный медведь? Может быть, для того, чтобы носить твой портфель? Или охранять квартиру? Хотел бы ты, чтобы он был твоим

личным охранником? У тебя есть три минуты, чтобы придумать и записать как можно больше идей. Не надо выбирать между "хорошими" и "плохими" идеями. Если у тебя появится десять идей — это будет превосходно. Если ты напишешь пятнадцать идей — это будет невероятно! (3 минуты.)

- Теперь разбейтесь на четверки. Покажите друг другу свои листы. Что твои друзья думают о том, что ты написал? Попытайтесь придумать еще пять идей вместе.

Дальше эти рабочие группы Вы можете использовать для *мозгового штурма*. Дети могут выбрать какой-нибудь другой объект, чтобы вместе за три минуты сформулировать как можно больше идей. Наверняка они придумывают много — до десяти идей, а может и больше. По окончании пусть группы сами выберут еще один объект. И здесь кто-то один из группы должен будет вести протокол. Главное правило мозгового штурма — не оценивать!

Анализ упражнения:

— Какие из идей тебе особенно понравились?

— Какой собственной идеей ты остался доволен более всего?

#### 6) Точки

(с 8 лет)

**Цели:** Эта игра наглядно показывает, что наше воображение из простого материала может создавать совершенно удивительные вещи. Вместе с тем эта игра — хорошая подготовка к таким делам, в которых детям необходимо творчество. Материалы: Бумага и карандаш каждому ребенку.

**Инструкция:**

- Возьмите лист бумаги и поставьте на нем двадцать точек, разбросав их по всему листу... (2 минуты.)

- Теперь обменяйтесь листами с сидящим рядом ребенком. Соедините точки линией так, чтобы возникло какое-нибудь изображение человека, животного или предмета. (5 минут.)

В конце игры дайте каждому ребенку показать свой рисунок классу. Все остальные могут угадывать, что на нем нарисовано.

Закорючки

Количество игроков: любое. Дополнительно: бумага, ручки

Дополнительно: нет

Рисуем, друг для друга произвольные закорючки, а потом меняемся листочками. Кто превратит закорючку в осмысленный рисунок, тот и победит.

#### 7) Несуществующее животное

Количество игроков: любое

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

#### 8) Продолжи рисунок

Количество игроков: любое. Дополнительно: бумага, ручки

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?

#### 9) Клякса

Количество игроков: любое. Дополнительно: листы бумаги, на которых нанесены кляксы

Дети должны придумать на что похожа клякса и дорисовать ее. Выигрывает тот, кто назовет больше предметов.

#### 10) Найди сходства

Количество игроков: любое. Дополнительно: нет

В игре участвуют несколько человек. Первый участник приносит два случайных слова. Второй игрок в течение 5 секунд называет общие для них признаки, а затем называет свое, третье слово. Следующий игрок также в течение 5 секунд описывает второе и третье слово. Затем к третьему слову добавляет свое и задает эту пару четвертому игроку. И так далее по кругу.

Тот, кто не сумеет за данное время назвать ни одного общего для двух слов понятия, выбывает из игры.

#### 11) Пять точек

Количество игроков: любое. Дополнительно: листы бумаги с нанесенными на них пятью точками, карандаш или ручка

На рисунке без всякого порядка нарисовано пять точек. Нужно нарисовать человечка таким образом, чтобы на двух точках он стоял

ногами, еще две приходились на центр ладоней, а пятая — на центр головы.

### 12) Оживление предметов

Количество игроков: любое.

Представить себя новой шубой; потерянной варежкой; варежкой, которую вернули хозяйну; рубашкой, брошенной на пол; рубашкой, аккуратно сложенной.

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

### 13) Имитация действий

Количество игроков: любое.

Варим суп. Показать: вы моете и вытираете руки перед приготовлением пищи. Наливаете воду в кастрюлю. Закигаете 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 картофелю.

### 14) Так не бывает!

Количество игроков: любое.

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!».

### 15) Ты рисуешь — ты и угадывай!

Количество игроков: кратное двум. Дополнительно: листы бумаги, карандаши или фломастеры, повязка на глаза

Игроки разбиваются на команды. 1 команда загадывает рисунок. Из второй команды вызывается «художник», ему завязываются глаза и команда противников начинает говорить, куда вести карандаш (вверх, вниз, влево, вправо). Художник выполняет команды и старается угадать, что за рисунок в конечном итоге должен получиться.

Как только художник угадывает рисунок, его команда получает очко. Побеждает та команда, которая наберет большее количество очков.

### 16) Кто я?

Количество игроков: любое.

Итак: «Кто я?» - спрашивает ведущий у игроков и изображает (жестами, мимикой, звуками и т.п.) поезд, машину, чайник, самолет, продавца, врача, собаку, кошку и т.п.

Естественно, что возможности такого показа почти безграничны и зависят только от житейского опыта ребенка.

### 17) Давай придумывать

Количество игроков: любое

Дополнительно: набор предметов разной формы (палочки, шар, кольцо, коробочки, цилиндр) и карточки с изображением разных предметов определенной формы - зеркало, карандаш, яйцо, яблоко

Важно: изображения на картинках должны быть похожи на предметы. Например: карандаш, удочка, иголка, нож - по форме похожи на палочку; ваза, стакан, наперсток - полый цилиндр.

Игра проводится примерно так - дети (или ребенок) садятся перед столом, у каждого набор предметов. Взрослый садится напротив, у него карточки с картинками. Взрослый показывает карточки по одной и спрашивает:

- У кого предмет похож на такой карандаш?

Ребенок, у которого палочка, отвечает:

- У меня!

И получает карточку с изображением карандаша.

Вариант наоборот: У детей карточки с картинками, а у взрослого разные предметы.

Дети с 5 лет могут играть в эту игру самостоятельно и без картинок, придумывая, на что может быть похож тот или иной предмет.

### 18) Каменная гусеница

Количество игроков: любое

Дополнительно: камешки, краски, кисти

А дальше дело фантазии!

Как её сделать:

1. Найди 6-7 гладких камешков разного размера.
2. Хорошо помой их.
3. Вытри насухо.

4. Разукрась их в разные цвета и дай краски высохнуть.
5. Выложи камешки в ряд- от самого большого к самому маленькому.
6. Нарисуй на самом большом камне головку гусеницы и передние ножки.
7. Нарисуй на остальных ножки гусеницы.

### 19) Кукольный театр

Количество игроков: любое.

Дополнительно: носки, фломастер, клей, кусочки фетра

1. Надень носок на руку.
2. Отметь места фломастером, где у куклы будут глаза.
3. Приклей 2 кружочка из фетра, на месте пометок.
4. Снова надень носок на руку, поупражняйся и добейся того, чтобы кукла разевала рот в тот момент, когда ты говоришь! Всё готово и всё зависит от тебя!

### 20) Нарисуй настроение

Количество игроков: любое

Дополнительно: бумага, краски

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.

Лучше всего для этого подходит рисование акварельными красками.

### 21) Интересно, это кто?

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Глядя в окно, придумываем про людей, которых видим внизу, разнообразные истории.

### 22) Рисуем музыкальные картинки

Количество игроков: любое

Дополнительно: музыка, бумага, цветные карандаши

Включаем музыку. На листе бумаги рисуем разноцветные фигуры, которые ассоциируются с музыкой.

### 23) Рисунки с продолжением

Количество игроков: любое

Дополнительно: бумага, краски.

В центре листа бумаги ставим красную точку. Предлагаем следующему продолжить рисунок.

### 24) Смяться запрещено

Количество игроков: двое или несколько пар

Дополнительно: нет

Пытаемся рассмешить своего товарища, рассказывая ему всякую чепуху. Его задача - остаться серьезным.

Кто дольше выдержит?

### 25) Дорисуй картинку

Количество игроков: любое

Дополнительно: недорисованные картинки, карандаши

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 навводящих вопросов. После того как дети узнали предмет и представили себе его образ, они дорисовывают и раскрашивают картинку.

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 на других занятиях.

### 26) Узнай картинку

Количество игроков: не более 5-7 человек

Дополнительно: предметная картинка, лист бумаги с отверстием

Ведущий показывает игрокам картинку, которая закрыта большим листом с отверстием диаметром два с половиной сантиметра посредине. Передвигая лист по картине, игроки должны узнать, что на ней изображено.

Если игрок ответил правильно — получает приз. Для каждого игрока нужно приготовить отдельную картинку.

### 27) Смешинки

Количество игроков: любое

Дополнительно: мяч

Ведущий бросает мяч и называет какой-то предмет. Например, кастрюля. Нужно быстро придумать ему смешное название. Например, варилка.

Игра развивает воображение и заряжает хорошим настроением.

### 28) Пятнография

Количество игроков: любое

Дополнительно: листы и краски

Перед каждым игроком чистый лист бумаги. Ведущий ставит каждому игроку на чистый лист пятно, а игроки должны дорисовать ее так, чтобы вышло что-то понятное. Выигрывает тот, чей рисунок окажется интереснее и смешнее.

### 29) Игра «Перевертыши».

Цель: учить создавать в воображении образы предметов на основе восприятия схематических изображений отдельных деталей этих предметов.

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.

### 30) Отгадывание теней

Количество игроков: любое

Дополнительно: лампа

Один из игроков садится вблизи светлой, по возможности не заставленной стены, лицом к ней. Сзади, в нескольких шагах, устанавливается свечка или тусклая лампа. Кто-нибудь из игроков

должен проходить между спиной сидящего и лампой. Лампа должна быть поставлена так, чтобы вышла максимально резкая тень (плиточный, не оборачивается, по тени должен угадать кто прошел у него на спине).

Угаданный садится на его место и начинает отгадывать тени. И т

### 31) Новое назначение предмета

Количество игроков: любое

Дополнительно: любые предметы

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 гирию 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.

### 32) Маски

Количество игроков: один или несколько человек

Дополнительно: скорлупа грецких орехов

Маски из скорлупы грецких орехов: осторожно разделите орех на две половинки. По сторонам просверлите дырочки, проденьте резинку.

На скорлупе нарисуйте лица и мордочки зверей, используя естественный рельеф. Маски надеваются на палец. Если вы хотите одеть получившихся кукол, обмотайте вокруг пальца платок.

Задается тема, и игроки разыгрывают импровизированный спектакль, используя вместо театральной ширмы спинку стула. В зависимости от содержания пьесы маски могут изображать различных персонажей.

### 33) Норма воображения

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Выбираем трех-четырех водящих. Не посвящая их в суть предстоящей игры, всех удалим из комнаты. А чтобы была гарантия, что они не станут подслушивать, выставим у дверей караул. Предосторожность, как мы увидим в дальнейшем, отнюдь не лишняя.



Наша задача — произвести небольшой, но весьма любопытный опыт. Заключается он в следующем. Говорят, что если попросить человека быстро и не задумываясь назвать любое нечетное число в пределах 10, то он назовет число 7. Если попросить его так же быстро и не задумываясь назвать какую-нибудь часть лица, то он скажет: «Нос». На предложение назвать какой-либо фрукт чаще всего называют яблоко. Если же вы попросите назвать какую-нибудь домашнюю птицу, то скорее всего последует ответ: «Курица».

Так ли это на самом деле? Не станем делать преждевременных выводов, а проверим правильность этих утверждений на наших «подопытных» водящих. На то они и выделены. Вызывать их по одному. Вероятней всего, однако, ответы их не будут отличаться разнообразием. И только тот, кому известна эта шутка, постарается, конечно, не попасться вприсак.

#### 34) Гений фантастики

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Игрокам предстоит выдумывать сюжеты, отличающиеся нереальностью. Темой выдумок может быть все, что угодно, главное — чтобы жюри непредвзято определило самую неправдоподобную историю. Сочинивший ее игрок и будет победителем.

#### 35) Колдун

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Многие люди обращаются к колдунам, чтобы узнать что-нибудь о своем будущем. Можно устроить великолепную игру на эту тему. В начале игры выбирается ведущий. Он будет «колдуном».

Задача всех остальных — обращаться к этому «колдуну» с различными вопросами. «Колдун» должен придумать интересное предсказание на будущее, можно давать очень смешные прогнозы, главное условие — чтобы всем было весело. Например, «колдун» дает предсказания на какой-то определенный промежуток времени: на неделю, месяц и т. д. В этой игре нет победителей и побежденных, главное — чтобы все хорошо провели время.

#### 36) Мюнхгаузен

Количество игроков: любое

Эта игра — на воображение. Ее можно организовать как среди команд, так и между отдельными игроками. Победителем считается самый «мюнхгаузенный», то есть тот, кто придумает и расскажет самую смешную, веселую и невероятную историю, изображая при этом повадки барона Мюнхгаузена. Пересказывать или перделывать анекдоты в данной игре запрещается. Главным героем истории непременно должен быть сам рассказчик.

#### 37) Сочиняем сказки сами

Количество игроков: любое

Дополнительно: бумага и карандаши

Играющие делятся на несколько команд. Ведущий раздает командам листики бумаги и карандаши. Задача игроков — за 5—6 минут придумать веселую юмористическую сказку, начинающуюся словами: «Жили были...» и заканчивающуюся: «Ну надо же!»

По прошествии, установленного времени все по очереди читают свои сказки, но таким образом, чтобы они сопровождалась звуковым оформлением или каким-либо другим дополнением, а также участием в представлении остальных ребят. Игроки также могут читать и сразу же не только проиграть эту сказку, но и перевести ее на язык жестов или же придумать что-то еще.

#### 38) Не может быть.

Любой из участников называет что-нибудь невероятное: вещь, явление природы, необычное животное, рассказывает случай. Выигрывает тот, кто придумывает 5 таких сюжетов подряд, и никто ни разу не скажет ему: «Бывает!»

#### 39) Что было бы, если бы...

Кто-нибудь из ребят придумывает самые фантастические ситуации, а другие должны найти наиболее возможные решения. Например:

- «Если каждый человек с рождения приобретает свойство читать мысли другого, как изменится жизнь на Земле?»
- «Если бы вдруг исчезла сила притяжения на Земле, т.е. все предметы и существа полностью потеряли бы свой вес, то...»
- «Если бы все люди потеряли бы дар речи, то...»

#### 40) Антивремя.

Скорей, росток, раскрой цветок —  
Он очень нужен мне.

Промчатся ветры за окном  
Со снежною зимой,  
Но будет выше с каждым днем  
Расты цветочек мой.

Когда же по календарю  
Весны настанет срок,  
Восьмого марта подарю  
Я маме свой цветок!

*В. Шуграева*

\*\*\*

Дед Мороз прислал нам ёлку,  
Огоньки на ней зажгёт.  
И блещет на ней иголки,  
А на веточках — снежок!

*В. Петрова*

**ДЕД МОРОЗ БУМАЖНЫЙ**

Дед Мороз бумажный —  
Он седой и важный,  
С бороною и мешком,  
С деревянным посошком...

Целый год на антресоли  
Он лежал в пыли в неволе,  
А теперь стоит на стуле  
Он под ёлкой в карауле —  
Поджидает Новый год.  
-Тихо! Слышите?... Идет!!!  
*С. Пишечных*

**ОСЕННЕЕ**

Хмурит брови день осенний,  
Без зонта - совсем пропасть.  
Замедляет лист круженье,  
Словно ищет, где упасть...

*Е. Неменко*

**КАК У НАШЕЙ БАБУШКИ**

Как у нашей бабушки

Хороши оладушки!

Уселись мы рядом,

Поливаем их медком,

Запиваем молоком.

*Т. Бойко*

\*\*\*

Везде, как будто вездеход,  
На гусеницах танк пройдет.  
Ствол орудийный впереди,  
Опасно, враг, не подходи!  
Танк прочной защищен броней  
И сможет встретить бой!

*Н. Иванова*

**ПЕРВОКЛАШКА**

Рано-рано утром вся большая улица  
Смотрит в окна из домов - мальчиком любуется.

Кто это красивый по улице идет?

Кто это так гордо рюкзачок несет?

Кто это счастливый, с белыми цветами,  
Ступает очень бережно новыми туфлями?

У кого такая белая рубашка?

Улица лобуется - это первоклашка

*И. Прошева*

Поставлю на окне.

**45) Две вещи несовместные...**

Найдите сходства у явно различных предметов. Например, и дождь и ракета падают на землю. А теперь доведите их до взаимопревращения, найдите пути сближения (разложите воду на «кислород» и «водород» – топливо для ракеты).

**46) Делу время**

Участникам предлагается в своем воображении резко сократить временной интервал между определенными событиями. Затем рассказать группе, что получится. Например, представьте диалог Ньютона и Аристотеля. Или вообразите, что промежуток между жизнью и смертью (какого-нибудь выдающегося человека) – всего один день. Напишите историю этого дня. Возможны вариации.

**47) Сказано - сделано**

Придумайте ситуацию, когда привычный результат достигается без привычных средств (дом построен без строителей, концерт без артистов).

**48) Подумай наоборот**

Придумайте обратный порядок действия для привычных явлений. Например, не человек читает книгу, а книга человека.

**49) В сто раз больше**

Участников просят мысленно представить усиление какого-либо свойства объекта в неограниченное число раз. Например, автобус перевозит не 50 пассажиров, а 100 000 человек.

**50) Бег ассоциаций**

Сидящий с краю участник предлагает два случайных предмета. Например, сейф и апельсин. Следующий участник описывает образ, соединяющий первое и второе слова. Например, из открытого сейфа выкатывается гигантский апельсин. Затем второй участник называет слово. Например, яйцо. Третий участник связывает второе слово с третьим какой-то фразой: «Под кожурой апельсина оказалось яйцо», -

и задает свое слово. Следующий связывает это слово с предыдущим. Так продолжается до тех пор, пока ведущий не остановит игру и не попросит любого из участников повторить всю последовательность называемых слов.

**51) Ранние штанки**

Один из способов максимального использования возможностей нашего мозга - учиться наименее напряженным его состояниям в часы непосредственно перед и после сна. В это время границы аналитической работы мозга открыты, и новые идеи легко получают доступ.

Однако, если вы хотите использовать указанные периоды времени, вам придется считаться с возможными неудобствами. Главное - "схватить" идею, пока она не исчезла. Яркие идеи, которые вы ищете, бродят в темных коридорах вашего мозга, откуда во второй раз могут уже не появиться.

Все, что вам нужно, это поставить будильник на полчаса раньше обычного времени, когда вы встаете утром. Сразу же, встав с постели, садитесь за стол или где вам еще удобнее. Записывайте любые мысли, что придут вам в голову по поводу вашей проблемы. Дайте им свободу. Не думайте о практической стороне записываемого вами, не пытайтесь его оценивать или анализировать. Повторяйте эту процедуру по крайней мере в течение трех дней.

Затем выберите время, чтобы просмотреть записанное вами. Выделите вначале среди них наиболее ценную и неординарную, на ваш взгляд, идею. После этого выберите самую непрактичную и попытайтесь улучшить ее. Затем проанализируйте степень полезности других идей.

### Список литературы

1. Дьяченко О.М. Воображение дошкольника: Пособие для педагогов дошко. учреждений/О.М.Дьяченко. – М.: Знание, 1986. – 96с.

### Электронные ресурсы

2. <https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2015/03/28/kolleksiya-didakticheskikh-igr-na-razvitiie-voobrazheniya-doshkolnikov>
3. [https://kopilkaurokov.ru/vneurochka/prochee/kontrol\\_naia\\_ra\\_bota\\_na\\_tiemu\\_voobrazhenije](https://kopilkaurokov.ru/vneurochka/prochee/kontrol_naia_ra_bota_na_tiemu_voobrazhenije)