

## ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ВООБРАЖЕНИЯ У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА



Основная задача — научить составлять планы и комбинировать различные образы. При этом ребенок уже должен четко понимать, как бывает в реальности, а как нет.

Игра *«Поворята»*

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

**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.

Игра *«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 вопросов: «Что будет, если...?»

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

Игра *«Великий Гудвин»*

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

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

Время: 25-35 минут.

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.

Игра *«Фантазёры»*

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

**Задачи:** сформировать познавательную деятельность дошкольника.

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

Игра *«Вопрошайка»*

**Цель:** развитие воображения, речи

**Задачи:** в процессе наблюдения отметить характер вопросов, склонность к стереотипам, четкость.

**Игровой материал:** несколько сюжетных картинок.

**Ход занятия:** 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.

Игра «Соедини предложения»

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

**Стимульный материал:** незаконченные предложения.

**Ход проведения:** 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».

Игра «Сказка наоборот»

**Цель:** развитие творческого воображения.

**Ход игры:** 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».

Игра «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? "

Игра «Выдумай историю»

**Цель:** развивать творческое воображение детей.

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

Игра «Клякса»

**Цель:** развивать творческое воображение детей.

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

**Ход игры:** по этому принципу построен знаменитый тест Роршаха.

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

