***Дидактические игры для развития логического воображения***

**«Шкатулка со сказками»**

Цель: Развитие связной речи, фантазии, логического мышления.

Оборудование:8 –10 различных фигурок, коробочка.

Содержание: Ведущий предлагает вынимать произвольно фигурки из коробки. Надо придумать, кем или чем этот предмет будет в сказке.

 После того как первый играющий сказал 2 –3 предложения, следующий вынимает другой предмет и продолжает рассказ.

Когда история закончилась, предметы собирают вместе и начинается новая история.

Важно, чтобы каждый раз получилась законченная история, и чтобы

ребенок в разных ситуациях придумал разные варианты действий с одним и тем же предмет

**«Волшебные очки»**

Цель: Развитие творческих речевых умений, творческого воображения; овладение понятием времени.

Содержание: Ведущий рассказывает про времена года, как они влияют на природу, животных, людей. Затем говорит: «Вот волшебные очки, они показывают будущее. Через 3 месяца, когда наступит весна, мы посмотрим через них и что мы увидим?»... и т.д.

**«Помоги Колобку»**

Цель: развитие связной речи, творческого воображения, мышления, памяти; определение последовательности событий.

Оборудование:

Карточки с сюжетом из сказки «Колобок» (изготавливаются из двух

книжек-малышек –по карточке на каждый сюжет).

Содержание: Ведущий напоминает ребенку сказку «Колобок», показывает карточки. Затем картинки перемешивают, ребенок вытаскивает любую и

з них и продолжает рассказ с того

места, которому соответствует картинка.

Если ребенок справился, предложите ему рассказать сказку в обратном порядке, как будто

пленка прокрутилась назад. Если есть возможность, покажите на видеомагнитофоне, что это значит..

**«Помоги Колобку» (2 вариант)**

Цель: Воспитание добрых чувств; развитие воображение, творческого мышления, связной речи.

Оборудование: Сказка «Колобок», карточки, изготовленные из двух книжек-малышек, разноцветные кружки: желтый (Колобок), серый (волк), белый (заяц), коричневый (медведь), оранжевый (лиса).

Содержание: Ведущий просит детей напомнить ему сказку о Колобке, используя картинки или разноцветные кружочки. Попросите малышей придумать, как можно спасти Колобка. Пусть дети придумают, что будет с Колобком, если он спасется от лисы, с кем он будет дружить, где будет его дом. Эти и другие наводящие вопросы помогут малышу придумать интересную историю.

**«Поиграем в Репку»**

Цель: Развитие речи и творческого воображения; обучение символическому проигрыванию сюжета; цветовое обозначение героев сказки; усвоение последовательности событий.

Оборудование: Кружки: желтый (репка), зеленый (бабка), коричневый (дед),

Содержание: Ведущий рассказывает сказку-путаницу. Начинает с «Репки», включает персонажи из других сказок. Ребенок замечет ошибки и в результате пересказывает «Репку». Вначале можно разрешить пользоваться картинками-подсказками. Когда ребенок ответил, попросите его придумать какую-нибудь сказку с этими новыми персонажами. Дети,

успешно справившиеся с заданием, придумывают истории из двух-трех предложений, замечают почти все ошибки.

**«Старая сказка на новый лад»**

Цель: Развитие связной речи, воображения, творческого мышления.

Оборудование: сказка «Три медведя», кружочки, обозначающие медведей (коричневые разных размеров), красный кружок (девочка).

Содержание: Ведущий вспоминает с ребенком сказку, используя картинки.

Попросите ребенка придумать «сказку наоборот»:

а) медведи заблудились и попали к девочке. Что они стали бы делать?

б) медведи добрые оказались, а девочка –злая. Как повели бы они себя?

Ведущий предлагает с помощью кружочков разыграть новую сказку.

Можно использовать и другие сказки.

**«Придумай необычное существо»**

Цель: Развитие словотворчества, воображения, умения анализировать и различать реальные и фантазийные образы; расширение кругозора.

Оборудование: Набор карточек с изображением различных предметов, растений, птиц, животных, цветов, героев сказок и т.п.

Содержание: Дать ребенку сразу две карточки. Пусть малыш придумает такой персонаж, в котором бы соединились свойства сразу двух

персонажей. Например, при сложении животных динозавра и свиньи получаем других несуществующих животных: свинозавра или дининью. Таким образом, можно складывать разные слова (дуб + роза = дубороза,

стрекоза + козел = стрекозел и т.п.). Не ограничивайте фантазию малыша, впрочем, как и свою! Свойства могут браться от разных растений, птиц, звер

ей, предметов и пр., лишь бы при этом назывался источник.

**«Волшебное дерево»**

Цель: Расширение объёма словаря и кругозора; развитие творческих речевых умений, умения отгадывать загадки.

Оборудование: Дерево, изготовленное из картона, с кармашками для

картинок; комплект изображений предметов по изучаемой лексической теме.

Содержание: Перед игрой дети знакомятся с произведением К. Чуковского «Чудо-дерево». Взрослый объясняет детям, что на нашем «волшебном дереве» будет расти не только обувь, но и многие другие «волшебные предметы». Перед детьми раскладываются картинки. Взрослый загадывает загадку об одном из предметов, изображенных на картинке. Ребёнок, правильно отгадавший загадку, ищет соответствующее изображение и

«вешает» эту картинку на «Чудо-дерево». Предложить детям придумать новые свойства размещённых на «волшебном дереве» предметов: «

**«Кто пришёл на карнавал?»**

Цель: Расширение объёма словаря и кругозора; развитие образной памяти, словесного творчества.

Оборудование: Изображение новогодней ёлки с кармашками вокруг ёлки для «сказочных персонажей»; комплект сказочных персонажей из изучаемой сказки.

Содержание: На столе лежит комплект картинок, перевёрнутых изнаночной стороной. Игроки по очереди берут картинки, называют изображённых персонажей и вставляют в кармашки вокруг ёлки.

Усложнение. После того как все герои «займут» свои места, детям

предлагается придумать содержание разговора сказочных героев.

**«Волшебные предметы из чудесного мешочка»**

Цель: Расширение объёма словаря, развитие тактильного восприятия, уточнение представлений о признаках предмета; развитие творческого мышления, словесного творчества.

Оборудование: Нарядно оформленный мешочек, мелкие игрушки.

Содержание: Предварительно дети знакомятся с игрушками: рассматривают, называют, выделяют их качества. Первый игрок опускает руку в мешочек, нащупывает одну игрушку, узнает её и называет: «У меня чашка». Только после этих слов ребёнок может вытащить игрушку из мешочка, рассмотреть её, показать всем детям и рассказать о её новых волшебных качествах.

Усложнённый вариант: прежде чем достать предмет из мешочка, необходимо определить его форму (круглый, продолговатый),материал, из которого изготовлен предмет (резиновый, металлический, пластмассовый,

деревянный), качество поверхности (гладкий, шероховатый, холодный, скользкий).

**«Придумай загадку о волшебном животном»**

Цель: Развитие творческого мышления, умения составлять описательные рассказы о животных уточнение представлений о действиях животных.

Оборудование: Предметные картинки, фишки, опорная схема для описания животных.

Содержание: Детям раздаются предметные картинки (по 4 штуки). Один

игрок выбирает и «загадывает» любую картинку из четырёх. Взрослый задаёт ему вопросы о животном: «Какое животное по размеру, цвету, где живёт?»

 «Какая шерсть, уши, хвост?» «Что может делать животное?» Ребёнок, загадавший животное, отвечает: «Животное маленькое, серое, живёт в лесу, может прыгать. Шерсть густая, уши длинные, хвост короткий». Вопросы задаются до тех пор, пока один из играющих не догадается, какое животное загадано. За правильную отгадку выдаётся фишка.

**«Нелепицы»**

Цель: Развитие умения различать реальность и фантазийный вымысел; уточнение представлений о предмете, явлениях природы.

Оборудование: Одинаковые чёрно-белые сюжетные картинки с изображением нелепиц (по количеству детей), цветные карандаши.

Содержание: Каждому ребёнку выдаётся чёрно-

белая картинка с изображением нелепиц. Дети рассматривают картинку. Взрослый предлагает детям назвать, что на картинке изображено неправильно. Затем взрослый предлагает раскрасить цветными карандашами только те изображения, которые соответствуют истине, что может быть на самом деле.

**«Превращения»**

 Цель: Развитие умения выделять существенные признаки предметов.

Оборудование: Калейдоскоп, предметные картинки (чашка, кепка, кувшин, бутылка, диван, стул, кресло).

Содержание: Взрослый даёт задание назвать то, во что может превратиться кружка без ручки (в стакан), кепка без козырька (в шапку), кувшин без горлышка и ручки (в вазу), диван без спинки (в кровать), стул без спинки (в табурет), кресло без подлокотников (стул).

Взрослый обращает внимание детей на то, что наличие или отсутствие определённых деталей у предмета является важным признаком, по которому мы узнаём этот предмет и называем его тем или иным словом.

**«Как спастись от колдуна?»**

Цель: развитие связной речи, воображения, творческого мышления.

Оборудование: набор мелких игрушек или предметных картинок 8-10 штук (можно использовать в дальнейшем заместители).

Содержание: Взрослый рассказывает такую историю: «Жил-был колдун. Он умел заколдовывать разные предметы и вещи. Заколдует и несёт к себе в пещеру. Но колдун заколдовывал только ту вещь, которая была одна. Если же предметы объединялись, колдун не мог их заколдовать иунести к себе».

После этого ребёнку предлагается объединить предметы в единый сюжет. Если ребёнок понял задание, то ему можно дать сразу набор игрушек или картинок. Если же ребёнок испытывает какие-либо затруднения, необходимо помочь ему.

Например, взять два первых попавшихся кубика, и придумать свой рассказ: «Однажды бабочка встретила ёжика, очень удивилась и спросила его, почему ёжик не летает. Ёжик ответил, что он не умеет летать, но зато умеет сворачиваться в клубок. И предложил научить этому бабочку. С тех пор они подружились».

Цель: Развитие понимания и активизация слов с обобщающим значением; развитие связной речи, логического творчества.

Содержание: Взрослый предлагает ребёнку придумать историю (рассказ, сказку) об овощах, домашних животных, посуде, транспорте и т.д. Взрослый даёт образец истории, помогает придумать начало. Этапы развития сюжета

(«Как-то раз случился в деревне переполох», Однажды ночью игрушки ожили и ...»). В данной игре ребёнок не только закрепляет понимание обобщающих слов, но и актуализирует лексику по теме, развивает вербальное (словесное) творчество.

**«Бывает –не бывает» (1 вариант)**

Цель: Развитие понятийного аспекта значения слов с обобщающими значением, уточнение их значения; развитие творческого мышления.

Содержание: Взрослый произносит предложение, содержащее в себе верное или ложное суждение с использованием слов обобщающего значения. Дети, в

случае необходимости, исправляют ошибку.

Усложнение. Предложить детям самим придумать ложное или верное суждение. «Попробуйте сами придумать предложение в котором будет правда, т.е. что может быть, и ложь, т.е. чего не может быть».

Примерный речевой материал:

фрукты растут на деревьях;

овощи растут на кустарниках;

из ягод варят варенье;

обувь согревает тело человека в холодное время года;

в магазине продают продукты;

дикие животные живут в лесу;

перелётные птицы весной улетают на юг;

мебель нужна для удобства человека;

одежду носят на ногах;

летом лужи покрыты льдом и т.п.

**«Бывает –не бывает» (2 вариант)**

Цели: Формирование семантических полей, расширение словаря антонимов; развитие творческих способностей.

Содержание: Взрослый произносит предложения, заключающие в себе ошибку. Необходимо определить, какое слово в предложении используется неверно, и заменить

его словом с противоположным значением.

Примерный речевой материал:

Дюймовочка выше Белоснежки, а Гулливер ниже лилипутов;

Птица Говорун любит громко молчать;

Снежная Королева любит лето, потому что летом идёт снег;

Винни Пух любит мёд за то, что он горький;

Папа Карло ниже Буратино, потому что он маленький;

Котёнок Гав мяукает громко, а кошка –тихо;

Сказка «Колобок» со счастливым концом, а сказка «Репка» -нет.

**«Пантомима»**

Цель: Формирование семантических полей, расширение словаря антонимов, развитие общей моторики, творческих способностей.

Содержание: Взрослый называет два словосочетания, обозначающих предметы или объекты и их противоположные признаки (злой волк –добрый медведь).

Необходимо средствами мимики и жестов (без слов) изобразить эти предметы (объекты), обладающие указанными противоположными

признаками.

Примерный речевой материал:

злой волк

добрый медведь;

глупый лягушонок

умный кролик;

стремительный олень

медлительная черепаха;

смелый львёнок

трусливый заяц;

сильный тигр

слабый мышонок;

толстый хомяк

тонкая цапля;

радостный человек

печальный человек;

прямое дерево

кривое дерево;

тяжёлая сумка

лёгкая снежинка;

холодный лёд

 **«Столяр»**

Цель.  Развиваем фантазию и речевое творчество детей; учим, какими инструментами пользуется столяр при работе.
Описание игры.  Ведущий загадывает детям загадки на заданную тему. За быстрые и правильные ответы игрокам выдаются фишки. А в конце игры, при подсчете, самый смекалистый получает приз.
Кланяется, кланяется,
Придет домой – растянется.
(Топор)
Зубастый зверек
Грызет со свистом дубок.
(Пила)
Толстый тонкого побьет,
Тонкий что-нибудь прибьет.
(Молоток и гвоздь)
Деревянная река,
Деревянный катерок,
А над катером струится
Деревянный дымок.
(Рубанок)

**«Веселая олимпиада»**

Цель.  Учим детей отгадывать загадки, закрепляем навыки речи –доказательства, развиваем навыки речи – описания.
Описание игры.  Дети делятся на две команды. Каждая команда придумывает себе название. Команды соревнуются в отгадывании загадок о спорте. Игроки должны правильно отгадать загадку,  доказать отгадку, если можно обыграть. За каждый правильный ответ команда получает олимпийское кольцо (обруч). Команда, первой набравшая 5 колец, объявляется победительницей.
Ростом мал, да удал,
От меня ускакал.
(Мяч)
Плывет белый гусь –
Брюхо деревянное,
Крыло полотняное.
(Яхта)
Льется речка – мы лежим,
Лед на речке – мы бежим
(Коньки)
Деревянные кони по снегу скачут,
А в снег не проваливаются.
(Лыжи)
Когда весна берет свое,
И ручейки бегут звеня,
Я прыгаю через нее,
А она – через меня.
(Скакалка)
По дороге едут ноги
И бегут два колеса.
У загадки есть ответ:
Это мой …
(Велосипед)

**«Звуки перепутались»**

Цель.  Готовим детей к звуковому анализу; развиваем слуховую и зрительную память.
Описание игры. Ведущий читает веселые стихи, намеренно ошибаясь в словах. Ребенок называет слово правильно и говорит, какими звуками отличаются пары слов.
Нашла я сливе … кофточку,
Надела Феня … косточку.

Созрел на дереве … кафтан,
Зимой надел я … каштан.

На дерево уселся … граф,
Живет в красивом доме … грач.

Зазеленели в парке … детки,
И на прогулку вышли … ветки.

В лесу летают летом … кошки,
Охотятся на мышек … мошки.

Когтистые у киски … тапки,
У Вики новенькие … лапки.

Далеко идти мне … пень,
Лучше сяду я на … лень

**«Добавлялки»**

Цель. Развивает речевое творчество детей.
Описание игры. Ведущий читает стихи без последнего слова. Дети должны быстро подобрать подходящее слова. За каждый правильный ответ ребенок получает фишку. Победителем будет тот, у кого больше фишек.

С неба все скользят пушинки –
Серебристые … (снежинки)

Архитекторы – творцы
Строят чудные … (дворцы)

Жил да был веселый гном.
Он в лесу построил … (дом)

В этом доме, ты мне верь,
Заперта надежно … (дверь)

Затвердела снега корка,
Будет скользкой наша … (горка)

У малышки – погремушка
Очень шумная … (игрушка)

**«Сочиним сказку».**

Цель: Научить создавать  в  воображении   ситуаци, основываясь  на  использовании  отдельных  заместителей   предметов.

Материал. Разноцветные кружки (каждому ребенку - по 3 кружка разных цветов; отдельные цвета у детей могут повторяться).

Ход игры. Педагог  раздает детям цветные кружки: при первом проведении упражнения по два, при следующих - по три. Кружки у всех детей разного цвета, например, у одного - красный, коричневый и желтый, у другого - синий, зеленый и желтый, у третьего - белый, красный, зеленый и т.д.

         Взрослый говорит детям, что сейчас они будут сочинять сказки, причем каждый сочинит сказку про своего героя.

Каждому ребенку надо посмотреть на свои кружки, придумать, кого они могут обозначать, и сочинить про них историю. При этом следует подчеркнуть, что кружки у всех разные и сказки тоже должны быть разными. Воспитатель дает дошкольникам на обдумывание 5-7 минут и начинает опрос. Выслушивает всех детей, поощряет за оригинальность ответа, но при оценке учитывает, соответствуют ли выбранные персонажи цвету кружков

**«Хорошо-плохо»**

Цель: развитие логического воображения при помощи поисков противоречий.

Ход игры. Воспитатель 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.

**«Почемучки»**

Цель: развить фантазию детей, умение форму­лировать и задавать вопросы.

Материал***.*** Сюжетные картинки с изображе­нием каких-либо интересных ситуаций.

Ход игры*.*Взрослый и ребенок по очереди задают друг другу вопросы и отвечают на них. Вопросы фор­мулируют с помощью картинок.

Например: «Почему люди меняют одежду? Поче­му осенью улетают птицы? Почему летом не катают­ся на санках?» и т. д.

**«Придумай продолжение»**

Цель:развить фантазию, воображение, связ­ную речь детей.

Материал.Начало рассказа или сказки, при­думанное взрослым.

Ход игры.Взрослый читает ребенку придуман­ное им начало рассказа и просит его придумать, что случилось потом и чем закончилась эта история. По­началу взрослый может направлять мысли ребенка,  начиная предложение, а ребенок будет его заканчивать.

Например: «Два друга, Саша и Дима, поспорили о том, кто из них быстрее бегает. Придумай, как они разрешили этот спор, как соревновались, кто из них победил, как вели себя друзья после спора».

Или: «Однажды летом папа и его сыновья пошли в поход. Они шли в основном лесом, и по дороге один из сыновей, Андрейка, отстал и заблудился. При­думай, как и почему это случилось, как Андрейка бродил один по лесу, как его потом разыскали и чем закончился этот поход.

**«Так не бывает!»**

Цель: развивать творческое воображение детей.

Ход игры: 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! ».

**«Сказка – рассказ».**

      Цель: развитие творческого воображения, умение отличать реальность от фантазии.

      После прочтения сказки дети с помощью воспитателя отделяют в ней то, что может произойти реально, от того, что является фантастическим. Получаются две истории. Одна полностью фантастична, другая полностью реальна

**«Придумай загадку»**

Цель игры: развитие речи и творческих способностей ребенка дошкольного возраста.
Игровой инвентарь: карточки с изображениями предметов.
Ход игры:
Игра получается очень увлекательной. В ней могут принять участие 3-10 человек. Можно придумывать загадки и дома, вместе с одним малышом.
Дети садятся на коврик, диван или стульчики. Первый из них подходит к взрослому и получает карточку. Малыш никому не должен ее показывать. Он становится перед другими играющими и описывает изображенный на карточке предмет. При этом он не должен назвать его.
Например:

* кукла — игрушка, красивая, с бантиком, в платье, для девочек, так далее;
* мяч – круглый, резиновый, играют на улице, так далее;
* волк – хищный, злой, серый, живет в лесу или зоопарке.

Дети должны угадать и назвать описываемый предмет.

**Настольно печатные
 "Причудливые кляксы"**
Цель: Развитие творческого воображения у детей.
Ход игры: Дети рассматривают карточки с кляксами и пытаются отгадать в их очертаниях предметы или животных. После находят карточки с правильным вариантом ответа. Возможно, у ребенка появится собственный новый вариант ответа

**«На что пожожи кляксы»**
Цель: учить детей на основе восприятия заместителей предметов создавать в воображении новые образы.
Ход игры: Предложить детям рассмотреть карточки с кляксами и придумать, пофантазировать «Что это может быть?» (дерево, птицы, бабочка и т.д.). Предложить создать рисунок на основе кляксы.

**«Сделаем узор  из цветов».**

Цель: Развивать у детей воображение, учить из знакомых элементов, форм составлять композицию узора, располагать его на бумаге разной формы (круге, квадрате, прямоугольнике, полосе).

Материал. Бумага разной формы, цветная бумага, клей.

Ход задания. Воспитатель говорит детям, что сейчас они будут составлять узор из цветов. Узор может быть составлен из одуванчиков, тюльпанов, нарциссов и многих других цветов. Далее педагог показывает способы вырезывания некоторых (наиболее сложных) цветов и отмечает, что потом их все надо собрать вместе на полянке в красивый узор (демонстрирует «полянки» разной формы) : цветочки могут по-разному сочетаться между собой и могут расти на круглой полянке, квадратной и т.д. Для этого их необходимо приклеить на нее.

         По ходу выполнения аппликации воспитатель оказывает помощь ребятам в вырезывании сложных цветов, хвалит за самостоятельно придуманные.

**Фантазеры**

Цель***:*** Развитие геометрического воображения, пространственных представлений, умения конструировать по представлению, опираясь на образы памяти.

 Материал. Два комплекта картонных деталей, полученных путем разрезания квадратов; комплект картонных полукругов разной величины; набор деталей, включающий первый и второй комплекты.

Ход задания. Педагог предлагает детям сконструировать из имеющегося материала гриб, солнце, домик, птицу, елочку и т.п. Предлагаемые объекты подбираются по принципу «от простого к сложному» (сначала простое задание – сложить гриб, лодочку, домик; затем сложное – сложить животное, человека, насекомое).

         Если в ходе работы ребенку не хватает какой-либо детали, педагог ему говорит: «Можно сделать по-другому. Подумай, как?» Ребенок вновь обращается к работе и находит выход, заменяя одни детали другими.

         После окончания работы задаются вопросы, направленные на выяснение характера действия сконструированного объекта: «Что он (она) делает? Где он (она) сидит? Куда идет? С кем играет? Что несет?» и др.

**«Фантастический образ».**

Цель: Тренировка самостоятельного творческого воображения, мышления.

 Материал. Набор карточек с изображением различных элементов предметов, животных, человека (например, заячьи уши, хвост свиньи, рога оленя, ножки стола, глаз человека и др.).

Ход игры. Педагог раскладывает перед детьми карточки с изображениями элементов и предлагает каждому из детей построить из них фантастический образ (существо, предмет), а затем описать, какими свойствами обладает созданный образ, как его можно использовать, что он умеет делать и т.п.

**«Волшебные картинки».**

      Цель: учить воображать предметы и ситуации  на основе схематических изображений отдельных деталей предметов.

      Детям раздаются карточки. На каждой карточке схематическое изображение некоторых деталей объектов и геометрические фигуры. Каждое изображение расположено на карточке так, чтобы оставалось свободное место для дорисовывания картинки. Дети используют цветные карандаши.

      Каждую фигурку, изображенную на карточке, дети могут превратить в картинку какую они захотят. Для этого надо пририсовать к фигурке все, что угодно. По окончании рисования дети сочиняют рассказы по своим картинам.

**«Чудесный лес».**

      Цель: учить создавать в воображении ситуации на основе их схематического изображения.

      Детям раздаются одинаковые листы, на них нарисовано несколько деревьев, и в разных местах расположены незаконченные, неоформленные изображения. Воспитатель предлагает нарисовать цветными карандашами  лес, полный чудес, и рассказать  про него сказочную историю. Незаконченные изображения можно превратить в реальные или выдуманные предметы.   Для  задания можно использовать материал на другие темы: «Чудесное море», «Чудесная поляна», «Чудесный парк» и другие.

**«Фрукты и овощи»**

Цель игры: закрепить знания ребенка о фруктах и овощах, научить его творчески группировать предметы
Игровой инвентарь: корзинка, тарелки, вырезанные из бумаги фрукты и овощи.
Ход игры: Карточки с изображениями фруктов и овощей можно купить в магазине, найти в Интернете и распечатать, нарисовать самому.
Бумажный «урожай складывают в корзинку. На столе перед ребенком ставят две тарелки. Малыш должен по очереди доставать карточки из корзины, называть фрукт или овощ, потом класть карточку в тарелку. При этом фрукты должны лежать в одной, овощи — в другой.

 **«Продолжи рисунок»**

Цель: учить создавать в воображении ситуации и творчески их изобразить

Рисуете 10 кружочков и просите ребенка каждый круг сделать частью рисунка путем дорисовывания необходимых деталей. Например, круг может превратиться в солнце, цветок, лицо человека, часть инопланетного корабля, яблоко, головку сыра, пиццу и т.д. Тоже самое можно повторить с другими фигурами: квадратами, треугольниками, прямоугольниками.

**«Волшебный ковер»**

Цель: Развивать у детей эстетический вкус, учить составлять простейшие узоры из различных  декоративных  элементов  (цветов,  листьев,  бутонов,  веточек  и  т.д.), развивать умение подбирать цветовую гамму узора. Дидактический материал: картонные круги, квадраты, полоски разных размеров и цветов, вырезанные декоративные элементы. Ход игры: ребенку предлагается выбрать основу, на которой он будет делать узор, и декоративные элементы для композиции.

**«Чудесный лес»**

Цель: Научить детей творчески создавать в воображении ситуации на основе их схематического изображения. Материал: Листы бумаги, на которых нарисовано несколько деревьев и в разных местах расположены неоконченные, неоформленные изображения. Цветные карандаши. Задание: Педагог раздает детям листы бумаги и предлагает нарисовать лес, полный чудес, а затем придумать и рассказать про него историю.

 **«Мозаика».**

Цели : развитие творческой активности.

Детям предлагается из имеющегося набора карточек трех видов составить различные двухцветные картинки по приведенному образцу. При рассмотрении образцов мозаики с детьми обсуждаются ассоциации, которые вызывают у них те или иные картинки, что способствует развитию фантазии пространственного анализа и синтеза.

**«Исключи лишнее»**

Цели: развитие логической активности.

1. Карандаш, картина, ручка, фломастер.

2. Пейзаж, натюрморт, портрет, альбом.

3. Гуашь, акварель, темпера, пенал.

4. Альбом, картон, ватман, линейка.

5. Линия, фон, перспектива, альбом.

6. Красный, квадрат, желтый, оранжевый.

7. Треугольник, овал, круг, блокнот.

8. Теневка, оживка, синий, подмалевок.

 **«Найди отличия».**

Цель: Развитие фантазии и творческого воображения

Обучающимся предъявляются две картинки, отличающиеся некоторыми деталями *(в качестве раздаточного материала можно использовать,* *например, аналогичные задачи, публикуемые в детских журналах).* Необходимо найти все различающиеся детали. Картинки могут предъявляться как одновременно, так и последовательно. Кроме картинок, могут быть использованы также последовательности геометрических фигур или числовые ряды, различающиеся, например, порядком расположения элементов.

**Игра «Что это такое?»**

      Цель: учить детей на основе восприятия заместителей предметов создавать в воображении новые образы.

      Используются круги разных цветов, полоски разной длины. Дети встают в круг. Воспитатель показывает один из цветных кругов, кладет его в центр и предлагает рассказать, на что он похож. Ответы не должны повторять друг друга.

**«Волшебные картинки».**

      Цель: учить воображать предметы и ситуации на основе схематических изображений отдельных деталей предметов.

      Детям раздаются карточки. На каждой карточке схематическое изображение некоторых деталей объектов и геометрические фигуры. Каждое изображение расположено на карточке так, чтобы оставалось свободное место для дорисовывания картинки. Дети используют цветные карандаши.

**«Чудесные превращения».**

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

      Воспитатель 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 педагог анализирует вместе с детьми: отмечает их соответствие изображенным предметам-заместителям (по форме, цвету, величине, количеству), оригинальность содержания и композиции.

**«Придумай рисунок»**

Цель. Развивать творческое воображение, образное мышление детей в игре, учить давать объективную оценку своему труду, совместной работе.

Игровое задание.Дорисовать каждую из четырех нарисованных на доске геометрических фигур (круг, треугольник, полукруг, прямоугольник) так, чтобы получились интересные рисунки. Например, из круга — шарик, колобок; из полукруга — мышка, парусник; из треугольника — петушок и др. Побеждает тот, у кого больше создано рисунков на основе одной геометрической фигуры.

В игре могут принимать участие 2—3 группы детей.

Оборудование*.*Цветные мелки, значок (сувенир, поделка) для награждения