**Как становятся фантазерами:  
или упражнения для развития воображения в дошкольном возрасте**

|  |
| --- |
| Как становятся фантазерамиСегодня, уважаемые родители, вашему вниманию предлагаются специальные упражнения для детей старшего дошкольного возраста, направленные на развитие воображения и фантазии. Все игры условно можно разделить на графические - в которых основным средством создания образа является зрительный, словесные, где используется слово, и двигательные, предполагающие создание образа через движение. Преимуществом всех предложенных упражнений является их увлекательность и игровое начало. Вы легко сможете использовать рекомендуемые игры для организации детского и семейного досуга, доставляя удовольствие детям и взрослым. Итак, приглашаю Вас в увлекательный мир фантазий.  **"Фантастический образ"**  Ребенку предлагаются изображения частей знакомых предметов: ухо, нос, рука, глаз, улыбка, усы, бантик, кружка, свеча, мышиный хвост, птичья нога и собачья пасть. Задача - построить (изобразить из всех элементов) образ существа или предмета, а затем дать ему название и описать, какими свойствами и признаками он обладает. Чем больше элементов включается в изображение, тем ярче и богаче воображение. Каждый раз можно использовать другой набор частей предметов, а для упрощения графической задачи для малышей можно все элементы изобразить на отдельных карточках и составлять их них образ как из пазлов.  **"Волшебники"**  Ребенку предлагаются две совершенно одинаковых фигуры-схемы человечков в длинной одежде-балахоне с палочкой в руке. Задача - с помощью красок или карандашей дорисовать (превратить) одну фигуру в доброго, а другую - в злого волшебника.  **"Три краски"**  Предложите ребенку выбрать три краски, которые, по его мнению, подходят друг к другу и заполнить ими весь лист. После предложите придумать как можно больше названий к рисунку и пофантазировать на тему того, что в нем происходит.  **"Неоконченный рисунок"**  Ребенку предлагается от 5 до 12 и более кругов. Его задача превратить каждый круг в новый предмет с помощью дополнительных деталей. Чем больше и разнообразнее образов может придумать ребенок, тем выше уровень воображения.  **"Рисунок в несколько рук"**  Всем играющим предлагается задумать какой-либо образ. Первый игрок рисует один элемент своего образа, следующий, учитывая уже имеющееся изображение, должен дорисовать деталь из своего замысла, И так до тех пор, пока не поучаствуют все игроки. Результат не важен, важно увлеченность процессом.  **"Постановка необычных проблем"**  Ребенку предлагается нестандартная ситуация: "жук купил кресло, придумай, как доставить его к нему домой", или "холодильник начал поедать пищу, что делать", или "что произойдет, если все люди стали передвигаться на руках". Цениться оригинальность решений и сочетаемость в детских рассказах реального и вымышленного.  **"Интонация"**  Предложите ребенку проговорить несколько фраз с различной интонацией: строгой, веселой, грустно, ласково и т.д. детям будет веселее, если при формулировке задания взрослый продемонстрирует несоответствие слов и эмоций, и попросит смешную фразу говорить с печальной даже скорбной интонацией.  Как становятся фантазерами**"Неоконченный рассказ"**  Ребенку зачитывается начало небольшого рассказа так, что повествование обрывается на месте, где начинают разворачиваться главные события. Потом ребенка просят придумать окончание рассказа. Первая часть, предложенная взрослым должна быть лаконичной и увлекательной, а ребенок, продолжая не должен забывать о завязке, предложенной вначале.  **"Веселые ассоциации"**  Игроку или игрокам предлагается пара слов, которые нужно связать по смыслу, или ассоциации. Например, кошка - лампочка: кошка греется под лампочкой, кошку зовут Лампочка, у кошки глаза горят, как лампочки и др.  **"Веселый ученый"**  Ребенку предлагается пофантазировать на тему научных задач: как вырастить пальму на луне, построить машину для расчесывания собак, оживить куклу, сделать из мухи слона и т.д. В этом упражнении взрослому предоставляется возможность в увлекательной форме уточнить и расширить знания ребенка о мире, заинтересовать его новой информацией.  **"Ожившие картинки"**  Заранее заготавливаются несколько сюжетов. Затем команда игроков получает конверт со своим сюжетом. После подготовки одна команда демонстрирует свою картинку, а другая - пытается догадаться и точно описать сюжет. Затем команды меняются местами. Упражнение лучше использовать, когда ребята играют со взрослыми и тогда задача для детей становиться посильной.  **"Танец"**  Ребенку предлагают прослушать небольшой музыкальный фрагмент и придумать свой танец под эту музыку, дать ему какое-то подходящее название.  **"Пантомима"**  Игрокам по очереди предлагается показать предмет или действие. Варианты могут предлагаться спонтанно или быть подобраны заранее. Все участники пытаются угадать, что показывает водящий, высказывают свои версии. Кто догадался становиться водящим и сам старается изобразить предмет с помощью движений.  **"Тропинка"**  Водящий сообщает игрокам, что они отправляются в поход по лесной тропе. Далее он называет все препятствия, которые встречаются на пути и как их надо преодолевать, а играющие изображают это действиями. Идем медленно по тропе, перешагиваем через крупные ветви, перепрыгиваем овражки и ручейки. Стоп, впереди завал, надо его разобрать. Идем дальше. Бежим с горки, поднимемся в гору. Осторожно впереди обрыв. Через него узкий мостик, идем по мостику очень осторожно. Фу, наконец, привал.  *Используйте предложенные игровые упражнения в своих играх и занятиях с детьми, и Вы найдете в них благодарных и активных участников ваших затей. Фантазируйте смело сами, предлагая малышам новые затеи, и они никогда не будут смотреть на мир скучно и уныло! Желаю Вам удачи!* |