

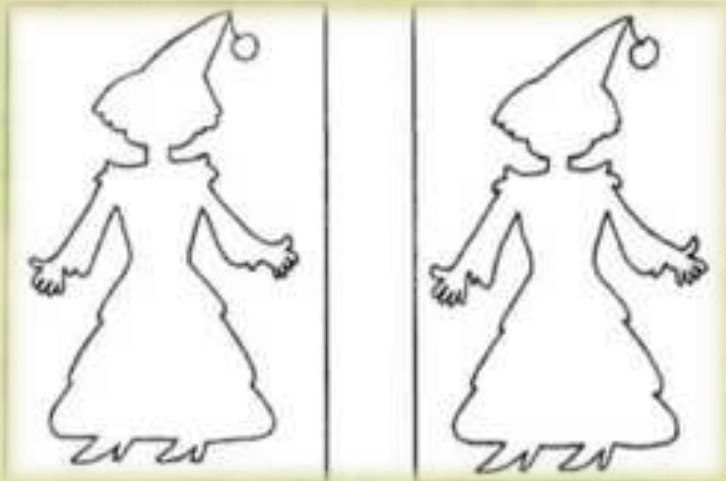
**Развитие творческого
воображения детей
старшего дошкольного
возраста как способ
формирования речевой
активности.**



Упражнение «Волшебники».

Без предварительной беседы предложить детям с помощью карандашей превратить две совершенно одинаковые фигуры, изображенные на листе, в злого и доброго волшебника.

Далее предложить придумать, что совершил плохого «злой» волшебник и как его победил «добрый».



Игра «Что это такое?»

Используются круги разных цветов, полосы 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.



Игра «Разные сказки».

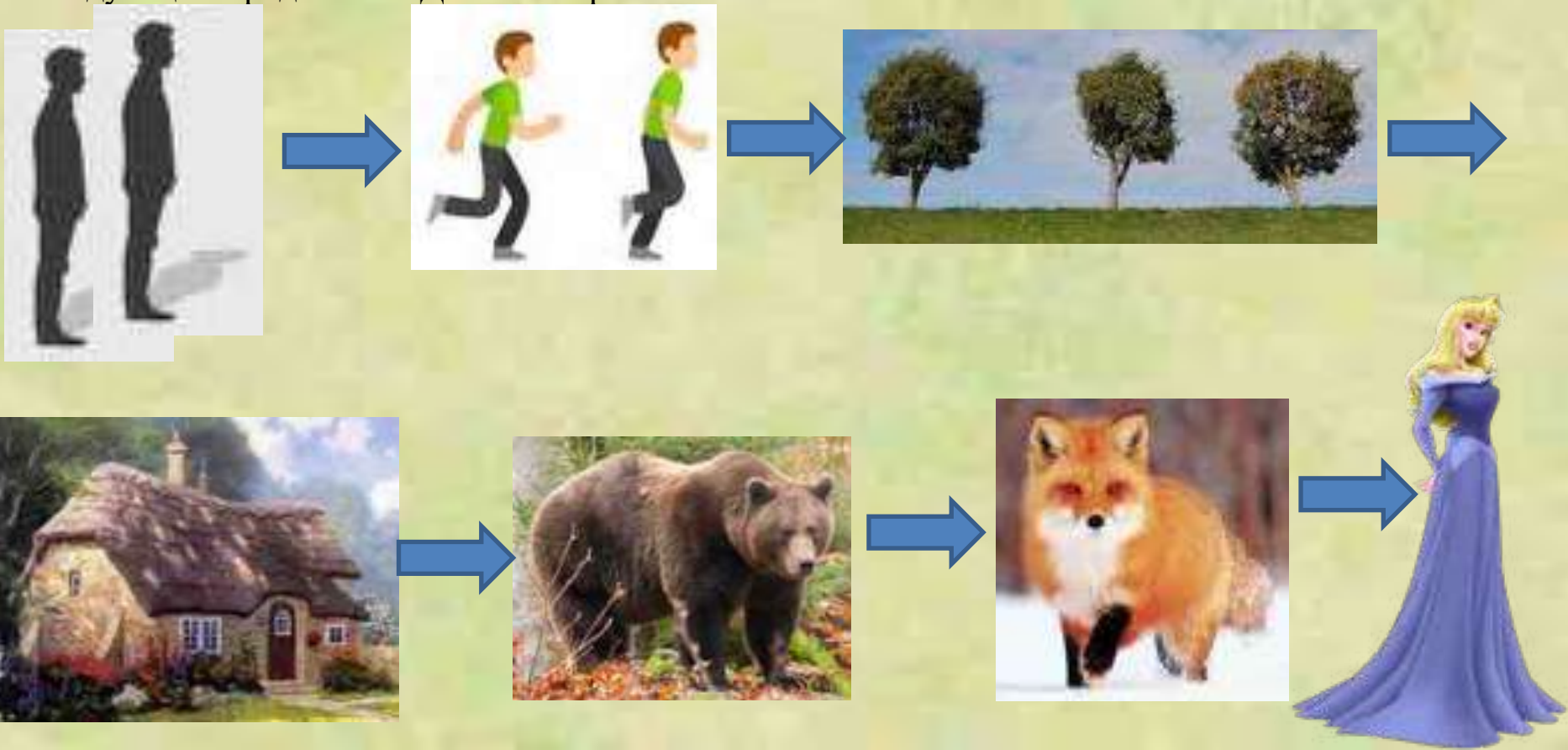
Цель: учить детей воображать различные ситуации, используя в качестве плана наглядную модель.

Воспитатель выстраивает на демонстрационной доске любую последовательность изображений (два стоящих человечка, два бегущих человечка, три дерева, домик, медведь, лиса, принцесса и т. д.)

Детям предлагается придумать сказку по картинкам, соблюдая их последовательность.

Можно использовать различные варианты: ребенок самостоятельно сочиняет сказку целиком, следующий ребенок не должен повторять его сюжет.

Если детям это сложно, можно сочинять сказку всем одновременно: первый начинает, следующий продолжает. Далее изображения меняются местами и сочиняется новая сказка.





- **Игра «Камушки на берегу».**
- В игре может участвовать вся группа. Но лучше проводить ее по подгруппам в 5-7 человек.
- Большая картина, изображающая морской берег на демонстрационной доске. Из картона сделано несколько камушков (5-7) разной формы. Каждый должен иметь сходство с каким-нибудь животным, человеком или предметом.
- Воспитатель показывает детям картинку и говорит: «По этому берегу прошел волшебник и за несколько минут все, что было на его пути, превратил в камушки. Вы должны угадать, что было на берегу, сказать про каждый камушек, на кого или на что он похож». Камушки могут быть самые разные: похожие на мячик, волчок, птичку, рыбку, человечка, ведро.
- Желательно, чтобы несколько камушков имели практически одинаковый контур, но воспитатель должен помочь детям найти разные варианты ответов.
- Детям можно предложить придумать небольшую историю про свой камушек: что это такое? Как он оказался на берегу? Что с ним произойдет потом?



- **Гусеница из камней.**
- Для осуществления этого творческого замысла вам понадобятся краски, кисточки, гладкие морские камушки. Сложите камушки в один ряд, самый большой будет головой, самый маленький — хвостом. Разрисуйте гусеницу. Из камней можно сложить фигурку человека, животного, цветок, домик.



- **Игра: «Соедини предложения».**
- Цель: используется для развития воссоздающего воображения.
- 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 «Сказочное животное (растение)».**
- Цель: развитие творческого воображения.
- Предложить детям придумать и нарисовать фантастическое животное или растение, не похожее на настоящее. Нарисовав рисунок, каждый ребенок рассказывает о том, что он нарисовал, придумывает название нарисованному. Другие дети ищут в его рисунке черты настоящих животных (растений).



- **Упражнение «Волшебная мозаика».**
- Цель: учить детей создавать в воображении предметы, основываясь на схематическом изображении деталей этих предметов.
- Используются наборы вырезанных из плотного картона геометрических фигур (одинаковые для каждого ребенка): несколько кругов, квадратов, треугольников, прямоугольников разных величин.
- Воспитатель раздает наборы и говорит, что это волшебная мозаика, из которой можно сложить много интересного. Для этого надо разные фигурки, кто как хочет, приложить друг другу так, чтобы получилось какое-то изображение. Предложить соревнование: кто сможет сложить из своей мозаики больше разных предметов и придумать какую-нибудь историю про один или несколько предметов.



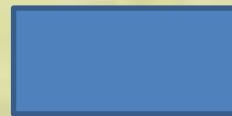
- **Упражнение «Придумай и свой конец сказки».**
- Цель: развитие творческого воображения.
- Предложить детям изменить и сочинить свой конец знакомых сказок.
- «Колобок не сел лисе на язычок, а покатился дальше и встретил ...».
- «Волку не удалось съесть козлят потому что...» и т. д.



- **Игра «Хорошо-плохо» или «Цепочка противоречий».**
- Цель: развитие творческого воображения при помощи поисков противоречий.
- 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.
- Конфеты: конфеты хорошо — потому что они вкусные, плохо — от них портятся зубы.



- **Игра «Кому что нужно?»**
- Несколько больших картин со схематически изображенной ситуацией. Под каждой ситуацией — несколько схематически изображенных предметов.
- Например:
- Мальчик, сидящий за столом. Под этим изображением нарисованы круг, прямоугольник, палочка, человечек.
- Двое детей. Под этим изображением нарисованы круг, палочка, животное, человечек.
- Девочка в лесу. Внизу — схематическое изображение домиков, животного, гриба.
- Мальчик в доме. Внизу — схематическое изображение животного, человека, машины, книги.
- Воспитатель показывает детям одну картину и говорит: «Перед вами неоконченная картина. Надо придумать и рассказать, кто здесь нарисован, что делает. Для этого надо использовать какой-нибудь предмет из нарисованных внизу».
- Дети по очереди выбирают одно из маленьких схематических изображений под картиной, придумывают, что это такое и составляют рассказ. Например, если ребенок выбирает в первой картине изображение круга, то он может рассказать, что мальчик сидит за столом, перед ним тарелка. Или: перед мальчиком стоит чашка, и он пьет чай. Педагог ориентирует детей на создание разных историй по одному и тому же схематическому изображению под картиной



- **Игра: «Составь загадку».**
- Научите детей придумывать загадки. Формулировка загадки может быть простая и характеризовать предмет с нескольких сторон (горит, но не огонь; груша, но несъедобная; ей едят, но не ложка; дают в магазине, но не сдача; ключ, но не дверной; шумит, но не ветер).



- **Игра: «Что у меня за спиной?»**
- Ребенок прячет за спиной какую – либо игрушку, а дети по описанию должны узнать, что это за игрушка.
- Развивается связная речь, воображение.
- Железная, глубокая, с ручками.
- Человек – профессия, уходя от него, люди становятся красивее, чем были раньше.
- Темное место, в котором находятся банки.



- **Игра: «Космическое путешествие».**
- Вырежьте из бумаги несколько кругов разного размера, разложите их в произвольном порядке. Предложите детям представить, что круги – это планеты, на каждой из которых есть свои обитатели. Попросите детей придумать названия планет, заселить их различными существами. Можно высказать предположение о том, что на одной планете должны жить только добрые создания, на другой – злые, на третьей – грустные и т. д.
- Пусть дети проявят фантазию и нарисуют жителей каждой планеты. Вырезанные из бумаги, они могут «летать» друг к другу в гости, попадать в различные приключения, завоевывать чужие планеты.



- **Игра: «Вечерние окна».**
- Вечером окна соседних домов, в которых горит свет, складываются в причудливые узоры. На что они похожи? Может, это какие-то буквы или чья-то улыбка?
- **Игра: «Облака».**
- На что они похожи? Они бывают похожи на все! А еще они движутся по небу, догоняя друг друга и постоянно меняя свою форму.



- **Игра: «Несуществующая рыба».**
- Существует множество забавных названий рыб. Например, рыба-пила, рыба-игла, рыба-меч, рыба-кабан, рыба-ангел, рыба-клоун, рыба-луна, рыба-попугай, рыба-лягушка и другие. Предложите ребенку придумать и нарисовать свою рыбу. Может быть, это будет рыба-дом, рыба-кровать, рыба-арбуз. Как она выглядит, чем питается, где обитает? Нарисуйте свой подводный мир с причудливыми обитателями.



- **Игра: «Что было бы, если...».**
- Ее можно проводить в поездке, во время прогулки, семейного досуга, так как она не требует предварительной подготовки. Взрослый начинает игру со словами: «Как ты думаешь, что было бы, если... на деревьях росли конфеты; во время дождя с неба падали арбузы; мамы и папы ходили в детский сад, а дети на работу; кошки и мышки дружили между собой?» Чем нелепее будут вопросы, тем интереснее ребенку будет придумывать ответы. Принимаются все варианты ответов. Нужно развернуть тему до предела, задавая ребенку наводящие вопросы.
- Затем можно поменяться ролями, вопросы задает дошкольник, а взрослый придумывает оригинальные ответы, тем самым обучая ребенка творческому воображению.

- **Что будет, если...**

- ... человек перестанет есть?
- ... не выключить кипящий чайник?
- ... оставить холодильник открытым?
- ... носить тесную обувь?
- ... не чистить зубы?
- ... забить мяч в окно?
- ... съесть десять порций мороженого сразу?
- ... дразнить соседскую собаку?
- ... ходить задом?
- ... не спать?
- ... посадить цветы в песке?
- ... сесть на ежика?
- ... человек научится летать?
- ... у людей вырастут хвосты?
- ... вместо птиц по небу начнут летать рыбы?
- ... самолеты перестанут летать?
- ... можно без аквариума разводить рыбок?



- **Рисунок того, чего не может быть.**
- Цель: развитие воображение, создание положительного эмоционального состояния, раскрепощение детей.
- Ребенок складывает лист бумаги пополам. В одной части листа нужно нарисовать то, что существует на самом деле, во второй части листа - такой же рисунок, но добавить детали, которых быть не может. Например, на одной стороне можно нарисовать обычный дождь, на другой – дождь из конфет.



- **Игра: «Смешинки».**
- Воспитатель бросает мяч ребенку и называет какой-то предмет. Например, **кастрюля**. Нужно быстро придумать ему смешное название. Например, **варилка**. Игра развивает воображение и заряжает хорошим настроением.
- Примеры слов: Шкаф, утюг, карандаш, стул, книга, таблетка, щетка, молоток, пылесос, варенье, ногти, тапки, руль, велосипед, жираф.



- **Игра: «Зашифрованное послание».**
- Начертите в воздухе контуры геометрической фигуры, цифру, букву или рисунок. Ребенок должен угадать, что вы написали, а потом пусть и сам попробует «порисовать» в воздухе.



- **Игра: «Слепой художник».**
- Вам понадобится лист ватмана и карандаши. «Художнику» завязывают глаза, и он под диктовку должен нарисовать рисунок, который вы загадали. Вы говорите, как вести карандаш: вверх, вниз, нарисуй кружочек, две точки и т. д. Ребенок рисует и пытается отгадать, какое изображение получится. Выбирайте простые рисунки: дом, человек, дерево, солнышко, цветок.



- **Упражнение: «На что похожи наши ладошки».**
- Предложить детям обвести красками или карандашами собственную ладошку (или две) и придумать, пофантазировать «Что это может быть?» (дерево, птицы, бабочка и т. д.). Предложить создать рисунок на основе обведенных ладошек.

