***Игры и упражнения на развитие воображения***

**Младшая группа (3-4года)**

**Упражнение «Какая игрушка?»**

В выполнении этого упражнения может участвовать вся группа, но лучше проводить его с подгруппами из 3—7 человек.

**Дидактическая задача.** Научить детей придумывать разнообразные ответы, основываясь на одном и том же схематическом изображении предмета.

**Материал.** Набор из 10 карточек, на каждой из которых нарисована одна фигурка, представляющая собой схематическое изображение, которое может подразумевать несколько разных игрушек.

Ход упражнения

Взрослый предлагает детям придумать, глядя на картинку, на какую игрушку похожа изображенная на ней фигурка. Показывает первую картинку из набора. Спрашивает у детей (по очереди), на какую игрушку она похожа. Обращает внимание на то, чтобы малыши не повторяли ответов друг друга. При предъявлении каждой следующей картинки взрослый спрашивает ребенка, который еще не отвечал первым.

При проведении упражнения можно предложить детям не более 5—6 картинок.

Примечание. Важно поддерживать инициативу каждого ребенка, но постараться создать установку на оригинальный ответ.

**Игра «Что это такое?»**

В игре может участвовать вся группа детей.

**Дидактическая задача.** Научить детей создавать в воображении новые образы на основе восприятия заместителей предметов.

**Материал.** Круги разных цветов, полоски разной длины, мяч.

Ход игры

Дети встают в круг. Взрослый показывает один из цветных кружков, например, красный, кладет его в центр и предлагает рассказать, на что он похож. Отвечает тот ребенок, к которому взрослый прикатит мяч.

Возможные ответы детей: помидор, цветок, праздничный флажок и др. Ответы не должны повторяться. Затем детям показывают кружок другого цвета, игра продолжается.

Далее можно использовать кружки разных цветов, полоски разной длины.

Примечание. Взрослый должен отмечать оригинальность ответов детей, обращать на это **внимание остальных ребят.** При проведении игры можно предлагать детям 2—3 вида материала.

**Упражнение «Дети на прогулке»**

В выполнении упражнения может участвовать вся группа детей, но лучше проводить его с подгруппами из 5—7 человек.

**Дидактическая задача.** Научить детей создавать новые образы на основе восприятия схематических изображений.

**Материал.** Несколько картинок (такой величины, чтобы они хорошо были видны всем детям), на каждой из которых изображен ребенок (мальчик или девочка) с неопределенным предметом в руке (палочка, полукруг, веревочка и т. п.).

**Ход упражнения** Взрослый показывает детям картинку и объясняет: «Художник нарисовал мальчика, который идет на прогулку, но не успел дорисовать то, что у него в руках». Предлагает детям самим придумать, что мальчик взял с собой на прогулку. Например, если на картинке изображен мальчик с палочкой, то можно сказать, что он идет на прогулку с флажком, шариком, цветком, мороженым. Каждый ребенок должен дать свой ответ, отличающийся от ответов товарищей. Если дети затрудняются, взрослый предлагает несколько вариантов ответов.

Примечание. Упражнение можно проводить неоднократно, меняя картинки. На одном занятии следует анализировать 1—2 картинки.

**Игра «Камушки на берегу»**

В игре может участвовать вся группа, но лучше проводить ее с подгруппами из 5—7 человек.

**Дидактическая задача.** Научить детей создавать новые образцы на основе восприятия схематических изображений.

**Материал.** Большая картинка, на которой изображены морской берег, несколько камушков (5—7) разной формы (каждый камень имеет сходство с каким-нибудь предметом, животным или человеком).

Ход игры

Взрослый показывает детям картинку и говорит: «По этому берегу прошел волшебник и за несколько минут все на своем 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, ведерко. Желательно, чтобы несколько камушков имели практически одинаковый контур, но взрослый должен помочь детям найти разные варианты ответов.

Упражнение можно предлагать детям неоднократно, но при этом следует менять картинку (должна меняться форма камушков).

**Средняя группа (4-5 лет)**

***Упражнение «Какая игрушка?»***

Упражнение проводится так же, как и в младшей группе, но детям средней группы можно предложить за один раз не 5—6, а 7—8 картинок.

***Игра «Что это такое?»***

Игра проводится так же, как и в младшей группе, но дети при одном проведении игры могут действовать не с одним, а с двумя заместителями предметов и по ним не только воссоздавать образы отдельных предметов, но и называть элементарные действия, если речь идет об одушевленных персонажах.

***Упражнение «Дети на прогулке»***

Упражнение проводится так же, как в младшей группе, но можно предложить детям не только назвать отдельные предметы, но и придумать целую историю по картинке, основываясь на выдуманном предмете. При этом важно создать у каждого ребенка установку на придумывание своей оригинальной истории.

***Игра «Камушки на берегу»***

Игра проводится так же, как в младшей группе, но можно предложить каждому ребенку придумать небольшую историю про свой камушек: «Что это такое? Как он оказался на берегу? Что с ним произойдет потом? И так далее».

***Игра «На что это похоже?»***

В игре принимает участие вся группа детей.

**Дидактическая задача.** Научить детей в воображении создавать образы предметов, основываясь на их схематическом изображении.

**Материал.** Набор из 10 карточек; на каждой карточке нарисована одна фигурка, которая может восприниматься как деталь или контурное изображение отдельного предмета.

Ход игры

Взрослый предлагает детям поиграть и объясняет содержание игры: нужно посмотреть на картинку и придумать, на что она похожа. Показывает детям первую картинку из набора и спрашивает у одного ребенка: «На что это похоже?» Если ребенок затрудняется с ответом, спрашивает следующего.

При показе второй картинки из набора игра начинается с другого ребенка, чтобы у каждого из детей была возможность ответить первым.

При проведении игры важно поддерживать инициативу детей, подчеркивать, что каждый ребенок должен дать свой собственный, оригинальный ответ.

Игру можно неоднократно повторять на другом материале.

***Игра «Веселый гном***»

Игра проводится со всей группой детей.

**Дидактическая задача.** Научить детей создавать образы на основе восприятия схематического изображения предмета. (В данной игре на основе отдельных признаков ребенок должен создать целостный образ предмета. При этом признак, по которому строится предмет, может быть свя-зан с предметом конкретно (контурное изображение слона) или условно (контур шарика). Чем менее конкретно признак связан со свойствами предмета, тем более трудная задача на воображение стоит перед ребенком.)

**Материал.** Картинка, на которой изображен гном с мешочком в руках и несколько вырезанных из бумаги мешочков разной формы, которые можно накладывать на рисунок и менять в руках у гнома. По форме мешочки могут походить на самые разные предметы: мяч, гриб, зайчика и т. д. Хорошо, если один мешочек будет такой формы, по которой трудно определить точно, что в нем находится, так как под эту форму подходит несколько предметов.



Ход игры

Взрослый показывает детям картинку и говорит, что в гости к детям пришел гном; он всем принес подарки, но что для кого он принес ребята должны угадать сами. Дети по очереди придумывают, что находится в каждом мешочке (сначала дают несколько вариантов ответов про один мешочек, затем про другой и т. д.) и для кого этот подарок. Взрослый помогает им в выборе вариантов ответов.

После того, как дети придумают достаточное количество возможных вариантов ответов, основываясь на форме и величине мешочков, можно повторить игру, используя мешочки других форм и размеров.

***Упражнение «Волшебная мозаика»***

Упражнение проводится с подгруппами из 2—7 человек.

**Дидактическая задача.** Научить детей создавать в воображении образы предметов, основываясь на схематическом изображении деталей этих предметов.

Материал. Наборы вырезанных из плотного картона геометрических фигур (одинаковые): несколько кругов, квадратов, треугольников, прямоугольников разной величины.

Ход игры

Взрослый раздает детям наборы геометрических фигур и говорит, что это — волшебная мозаика, из которой можно сложить много интересных вещей. Нужно разные фигурки, кто какие хочет, приложить друг к другу так, чтобы получилось что-нибудь интересное, например, домик, машинки, человечки, поезда и т. п.

Когда дети научатся выполнять задание, можно предложить соревнование: кто сложит больше разных предметов из своей мозаики.

Упражнение можно проводить на разном материале (разные наборы мозаики), а также с одним и тем же материалом, но с инструкцией придумывать все время разное (после того, как все дети дадут по одному варианту решения).

***Игра «Поможем художнику»***

В игре может принимать участие вся группа детей.

**Дидактическая задача.** Научить детей воображать предметы на основе заданной схемы.

**Материал.** Большой лист бумаги, прикрепленный к доске или большому фланелеграфу, с нарисованным схематическим изображением человека. Цветные карандаши (фломастеры) или краски.

Ход игры

Взрослый рассказывает детям, что художник не успел дорисовать картину и попросил ребят помочь ему закончить ее. Показывает большой лист бумаги с схематическим изображением человека и говорит, что дети будут придумывать, как лучше закончить картину, а он будет рисовать все, что ребята придумают.

Спрашивает у детей: «Кто здесь нарисован? Какого цвета его глаза? Какого цвета волосы? Как он (она) одет(а)?» Дети дают разные варианты ответов. Затем дети вместе с педагогом обсуждают их и выбирают наиболее удачные варианты.

Самые интересные ответы взрослый «воплощает» в картинке: постепенно дорисовывает схему, превращая ее в рисунок. Дети могут помогать педагогу.

После того, как рисунок будет закончен, можно предложить детям придумать историю про нарисованного человека. (Как его зовут? Куда он идет? Кто идет вместе с ним? И так далее.)

***Игра «Волшебные картинки»***

Игра проводится с подгруппами из 4—6 человек.

**Дидактическая задача.** Научить детей воображать предметы и ситуации на основе схематических изображений отдельных деталей предметов.

**Материал.** Карандаши. Наборы из 5 карточек, (одинаковые) (детям средней группы можно предложить 5 карточек, старшей группы — 7, подготовительной группы — 10 карточек). На каждой карточке дано схематическое изображение детали объекта или геометрической фигуры. У всех детей изображения одинаковые. Каждое изображение расположено на карточке так, чтобы оставалось свободное место для дорисовывания картинки.

Ход игры

Дети рассаживаются за столики. Взрослый раздает им карандаши **и** наборы карточек и говорит, что они сейчас будут

играть в игру «Волшебные картинки». Объясняет ее содержание: каждую фигурку, изображенную на карточке, дети могут превратить в любую картинку, в какую захотят. Для этого надо подрисовать к фигурке все, что угодно.

Если детям трудно сразу приступить к выполнению задания, можно показать на примере, как это делается. Для показа лучше взять фигурку, которой нет на карточках у детей. Например, показать, как прямоугольник можно превратить в вагон поезда, в конверт с письмом, в окно, в дом, в портфель, который несет девочка и т. п.

После этого взрослый предлагает детям самостоятельно выполнить задание. Когда ребята закончат работу, собирает все карточки.

Затем отбирает неповторяющиеся картинки, например, большинство ребят превратили круг в солнышко или в яблоко, а один мальчик — в лицо клоуна) и

обращает на них внимание детей. Подчеркивает, что эти картинки интересные и оригинальные.

Через некоторое время можно повторить игру, предложив детям для дорисовывания другие фигурки (они подбираются произвольно).

***Игра «На что это похоже?»***

В игре принимает участие вся группа детей.

**Дидактическая задача.** Научить детей в воображении создавать образы предметов, основываясь на их схематическом изображении.

**Материал.** Набор из 10 карточек; на каждой карточке нарисована одна фигурка, которая может восприниматься как деталь или контурное изображение отдельного предмета.

Ход игры

Взрослый предлагает детям поиграть и объясняет содержание игры: нужно посмотреть на картинку и придумать, на что она похожа. Показывает детям первую картинку из набора и спрашивает у одного ребенка: «На что это похоже?» Если ребенок затрудняется с ответом, спрашивает следующего.

При показе второй картинки из набора игра начинается с другого ребенка, чтобы у каждого из детей была возможность ответить первым.

При проведении игры важно поддерживать инициативу детей, подчеркивать, что каждый ребенок должен дать свой собственный, оригинальный ответ.

Игру можно неоднократно повторять на другом материале.

**Старшая группа**

***Игра «Что это такое?»***

Игра проводится так же, как и в младшей и средней группах, но дети могут действовать не с одним, а с двумя заместителями предметов, и не только воссоздавать образы отдельных предметов, но и называть элементарные действия, если речь идет об одушевленных персонажах.

***Упражнение «Дети на прогулке»***

Упражнение проводится так же, как в младшей и средней группах, но можно предложить детям назвать отдельные предметы и придумать с каким-либо предметом историю по картинке. При этом важно нацеливать детей на создание оригинальной истории.

***Игра «Камушки на берегу»***

Игра проводится так же, как в младшей и средней группах, но можно предложить детям придумать историю про свой камушек. (Что это такое? Как он оказался на берегу? Что с ним произошло? И так далее.)

***Игра «Веселый гном»***

Игра проводится так же, как в средней группе, но можно предложить детям придумать историю про один из подарков и про ребенка, который его получил, наметив сначала план рассказа. (Почему Дед Мороз принес этому ребенку именно этот подарок? Что ребенок будет делать с подарком? И так далее.)

***Игра «На что это похоже?»***

Игра проводится так же, как и в средней группе, но в ходе игры можно показывать детям не 5—6, а 8—10 картинок.

***Упражнение «Волшебная мозаика»***

Упражнение проводится так же, как в средней группе, но можно предложить детям сложить несколько предметов и про один из них придумать какую-либо историю. При оценке следует обратить внимание ребят на оригинальность придуманного и связность сюжета.

***Игра «Поможем художнику»***

Игра проводится так же, как и в средней группе, но к рассказу детей предъявляются более высокие требования: оценивается его связность, последовательность изложения событий, оригинальность.

***Игра «Волшебные картинки»***

Игра проводится так же, как и в средней группе, но можно увеличить количество предлагаемых детям фигурок до 7.

***Игра «Перевертыши»***

Игра проводится с подгруппам из 4—6 человек.

**Дидактическая задача.** Учить детей создавать в воображении образы предметов на основе восприятия схематических изображений отдельных деталей этих предметов.

**Материал.** Карандаши. Наборы из 8—16 карточек (одинаковые). В каждом наборе должны быть 4 одинаковые карточки. Например, если набор состоит из 8 карточек, то в него входят 4 карточки с одним изображением и 4 карточки с другим. Каждое изображение расположено таким образом, чтобы осталось свободное место для дорисовывания картинки.

Ход игры

Взрослый раздает детям карандаши и наборы карточек, предлагает поиграть в игру «Перевертыши». Объясняет ее правила: на карточках изображены фигурки, каждую из них можно превратить в любую картинку. Для этого к фигурке можно пририсовать все, что угодно, но так, чтобы получилась картинка. Затем надо взять еще одну карточку с такой же фигуркой, положить ее вверх ногами или боком и превратить фигурку в другую картинку. Таким образом можно одну и ту же фигурку превратить в разные картинки.

Если детям трудно сразу приступить к выполнению задания, педагог дает образец (для показа лучше взять фигурку, которой нет на карточках у детей). Например, показать детям, как можно превратить прямоугольник в вагон поезда, в дом, в конверт с письмом, в портфель. Придав прямоугольнику вертикальное положение, показать, как можно превратить его в окно, в высотный дом, в ствол большого дерева и т. п.

Когда дети выполнят задание — закончат дорисовывание карточек с одинаковыми фигурками — педагог предлагает взять карточки с другой фигуркой.

Игра продолжается до тех пор, пока все дети не закончат дорисовывать фигурки.

В заключение взрослый отбирает работы тех ребят, которые все 4 карточки с одной и той же фигуркой сумели превратить в совершенно разные картинки.

Игру можно повторить, предложив для дорисовывания другие фигурки.

***Игра «Сочиняем сказку»***

В игре принимает участие вся группа детей.

**Дидактическая задача.** Научить детей создавать в воображении ситуации, основываясь на использовании отдельных заместителей предметов.

**Материал.** Разноцветные кружки (3 кружка разных цветов; отдельные цвета у детей могут повторяться).

Ход игры

Взрослый раздает детям цветные кружки: при первом проведении упражнения по 2, при последующих — по 3. Кружки у всех детей разных цветов, например, у одного ребенка — красный, коричневый и желтый, у другого — синий, зеленый и желтый, у третьего — белый, красный, зеленый и т. д.

Взрослый говорит, что сейчас дети будут сочинять сказки, причем каждый ребенок сочинит сказку про своего героя: посмотрит на свои кружки, придумает, кого они могут обозначать, и сочинит про них историю. Следует подчеркнуть, что кружки у всех детей разные и сказки тоже должны быть разными.

Педагог дает детям 5—7 минут на обдумывание и начинает опрос. Выслушивает всех ребят, поощряет оригинальность ответов, но при оценке учитывает, соответствуют ли выбранные персонажи цвету кружков.

Если дети затрудняются, педагог дает образец сказки, обращает внимание ребят на соответствие персонажей цвету кружков, на соблюдение структуры сказки (зачин, кульминация, развязка), на оригинальность происходящих событий.

Упражнение можно проводить неоднократно, меняя цвета кружков у каждого ребенка.

***Упражнение «Кому что нужно?»***

Упражнение можно проводить с подгруппами из 5—7 человек и со всей группой.

**Дидактическая задача.** Научить детей создавать в воображении образы предметов и ситуаций на основе восприятия схематических изображений отдельных предметов.

**Материал.** Несколько больших картин, на каждой из которых схематически изображена ситуация; под каждой ситуацией схематически изображено несколько предметов.

• 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 схематические изображения домиков, животного, гриба.

• Мальчик в доме. Внизу схематические изображения животного, человека, машины, книги.

• Девочка во дворе. Внизу схематические изображения машины, человечка, шарика.

Ход игры

Взрослый показывает детям одну картину и говорит: «Перед вами неоконченная картина. Вы должны придумать и рассказать, кто здесь нарисован

и что он делает. Для этого нужно использовать какой-нибудь предмет из нарисованных внизу».

Дети отвечают 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 и т. д. или перед мальчиком стоит чашка и он пьет чай. Педагог ориентирует детей на создание разных историй по одному и тому же схематическому изображению.

После проведения упражнения можно отметить наиболее оригинальные и последовательные истории

На одном занятии следует разобрать одну картинку с одним набором схематических изображений.

Упражнение можно проводить многократно, меняя картины или схематические изображения под ними.

***Игра «Разные постройки»***

Игра проводится с подгруппами в 5—6 человек.

**Дидактическая задача.** Научить детей варьировать в воображении образы предметов.

**Материал.** 3 одинаковых комплекта, состоящих из 4-5 деталей строителя (в один комплект могут входить 2 кубика, 1 брусочек, 2 треугольные призмы) (для каждого ребенка). Важно, чтобы у каждого ребенка все 3 комплекта были одинаковыми по составу.

Ход игры

Дети рассаживаются за столиками. Каждому ребенку взрослый дает 3 одинаковых комплекта деталей и говорит, что сейчас дети будут сооружать разные постройки. Каждый ребенок может сделать три разные постройки.

Дети начинают строить. Если они затрудняются при выполнении задания, взрослый дает образец различных построек из одних и тех же деталей, например, из брусочка и двух кубиков сооружает дом, кукольный диван, машинку, ворота и т. д.

После того, как все дети выполнят задание, взрослый вместе с ними рассматривает постройки и отмечает те, где наиболее интересно использованы детали.

Игру можно повторить, предложив для построек другие комплекты деталей.

**Подготовительная группа (6-7лет)**

***Игра «На что это похоже?»***

Игра проводится так же, как в средней группе, но детям можно показывать не 5—6, а 8—10 картинок.

***Упражнение «Волшебная мозаика»***

Упражнение проводится так же, как в средней и старшей группах, но можно предложить детям составить несколько предметов и про один из них придумать какую-нибудь историю. При анализе рассказа следует обратить внимание на оригинальность и связность сюжета.

***Игра «Волшебные картинки»***

Игра проводится так же, как в средней и старшей группах, но количество фигурок для дорисовывания увеличивается до 10.

***Игра «Перевертыши»***

Игра проводится так же, как в старшей группе, но вводится элемент соревнования: побеждает ребенок, который сделает больше вариантов для дорисовывания одних и тех же фигурок и чьи рисунки окажутся самыми оригинальными.

***Упражнение «Сочиняем сказку»***

Упражнение проводится так же, как в старшей группе, но к рассказам, сочиненным детьми, предъявляются более высокие требования: учитываются их оригинальность, стройность изложения, детализированность описаний.

***Упражнение «Кому что нужно?»***

Упражнение проводится так же, как в старшей группе, но требования к рассказам, сочиненным детьми, повышаются (см. упражнение «Сочиняем сказку»).

***Игра «Разные постройки»***

Игра проводится так же, как в старшей группе, но в нее вводятся элементы соревнования: побеждает ребенок, который сумеет из своих комплектов сделать 3 разные постройки, отличающиеся от построек других детей.

***Игра «Разные сказки»***

В игре принимает участие вся группа детей.

**Дидактическая задача.** Научить детей воображать различные ситуации, используя в качестве плана наглядную модель.

**Материал.** 3 рамочки из бархатной бумаги, которые могут быть расположены на фланелеграфе; 2 стрелки из бархатной бумаги, которые располагаются между рамочками; фигурки-силуэты, которые размещаются в рамочках (2 стоящих человечка, 2 бегущих человечка, 3 дерева, 1 домик). (Для повторного проведения игры могут быть использованы любые другие

фигурки или заместители предметов — полоски разной длины, разноцветные кружки и т. п.)

Ход игры

Дети рассаживаются перед фланелеграфом. Взрослый объясняет задание: надо составить сказку, но не просто придумать ее, а использовать для подсказки фланелеграф. Размещает на фланелеграфе 3 рамочки, между ними 2 стрелки, а внутри рамок —отдельные фигурки: в первой рамочке — домик, во второй —2 стоящих человечка, в третьей — 3 дерева и 2 бегущих человечка. Объясняет, что глядя на фланелеграф, надо «прочитать» сказку. Каждый ребенок должен сделать это по-своему.

Если дети испытывают затруднения при составлении сказок, взрослый предлагает образец: «В одном домике жил-был мальчик. Однажды он вышел погулять и встретил другого мальчика. Они решили вместе пойти гулять в лес. В лесу дети бегали, играли в прятки, а потом разошлись по домам». (Желательно детализировать образец, например, можно описать, как выглядел домик, как звали мальчиков, кого они встретили в лесу и т. п.).

Затем свои сказки рассказывают 3-4 ребенка. Педагог отмечает, соответствует ли изложенная ситуация картинке, как оформлен сюжет, отличаются ли сказки друг от друга. После этого меняет фигурки в рамочках (например, в первой рамке оказываются 3 дерева и 2 бегущих человечка, во второй —дом, в третьей — 2 стоящих человечка) и предлагает «прочитать» новую сказку.

Игру можно проводить несколько раз, усложняя ситуацию от конкретной к абстрактной (от схематических изображений человечков, домиков, деревьев к цветным кружкам и полоскам разной длины).

***Игра «Чудесные превращения»***

В игре принимает участие вся группа детей.

**Дидактическая задача.** Научить детей создавать в воображении предметы и ситуации на основе наглядных моделей.

**Материал.** Карточки с изображениями заместителей предметов (1—2 карточки для каждой игры). На каждой карточке нарисованы 3 полоски разной длины или 2—3 кружка разных цветов. Листы бумаги и цветные карандаши.

Ход игры

Взрослый предлагает детям поиграть в игру «Чудесные превращения» и объясняет ее содержание: рассмотреть картинки, придумать, что они обозначают, нарисовать на своем листе соответствующую картинку (или несколько картинок).

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

Игра может повторяться неоднократно с разными карточками.

***Игра «Где чей дом?»***

В игре может принимать участие любое количество детей.

**Дидактическая задача.** Научить детей воображать ситуации на основе схематических изображений отдельных предметов.

**Материал.** Картинки, на которых схематически изображены домики: высокий и узкий, широкий и низкий и т. п.

Ход игры

Взрослый показывает детям одну картинку с домиками и предлагает придумать, какое животное живет в этом доме, что там делает, кто ходит к нему в гости и т. п.

Каждый ребенок составляет свою историю, например, говорит, что в узком домике живет жираф или страус и т. д. Дети придумывают истории, в которых участвуют реальные и фантастические звери. Взрослый может предложить им сначала нарисовать выдуманное животное, а потом рассказать про него историю. По каждой картинке рассказы составляют 3—5 ребят.

При оценке ответов следует обращать внимание на полноту рассказов и соответствие схеме.

***Игра «Чудесный лес»***

В игре принимает участие любое количество детей.

**Дидактическая задача.** Научить детей создавать в воображении ситуации на основе их схематического изображения.

**Материал.** Одинаковые листы бумаги (для каждого играющего), на которых нарисовано несколько деревьев и в разных местах расположены неоконченные, неоформленные изображения. Наборы цветных карандашей.



Ход игры

Взрослый раздает детям листы бумаги и предлагает нарисовать лес, полный чудес, а затем рассказать про него сказочную историю. Незаконченные изображения можно превратить в реальные или выдуманные предметы: цветы, деревья, бабочки, птички и т. д.

Когда дети закончат рисунки, педагог собирает их, вместе с ребятами рассматривает рисунки, отмечает оригинальные, наиболее соответствующие схеме

***Упражнение «Где может быть?»***

**Дидактическая задача.** Развивать умение детей строить сложную картину на основе ее несущественного фрагмента.

**Материал.** Карточки с объектами (цветок, лист, вишенка, огурец, зайчик, девочка, мальчик и др.).

Ход игры

Взрослый показывает детям отдельные изображения и просит ответить, где может находиться то, что изображено на карточке. Например, цветок может расти на полянке, в саду, на балконе в горшке; может быть изображен на платье, на скатерти, на картине и т. д.

Основная задача заключается в том, чтобы каждый ребенок назвал как можно больше вариантов, далеко отстоящих друг от друга по смыслу.

***Игра «Вывески»***

**Дидактическая задача.** Развивать способность детей передавать сложный фрагмент действительности с помощью символов и знаков.

**Материал.** Несколько листов картона, в центре которых изображены какие-либо учреждения, магазины: булочная, обувной, магазин игрушки, парикмахерская, аптека и др. Набор картинок с изображениями отдельных

предметов, которые могли бы служить вывесками этих учреждений. 20 крас-ных квадратиков.

Ход игры

Дети рассаживаются вокруг стола. Взрослый показывает им картинку, изображающую магазин «Овощи-фрукты», и говорит: «Для того чтобы узнать, что продается в этом магазине, не обязательно заходить в него или заглядывать в окна. Достаточно посмотреть на вывеску, и станет ясно, что это за магазин. Для этого магазина вывеской могут быть нарисованные отдельно фрукты и овощи (показывает картинки) — яблоко, виноград, арбуз, морковь, лук и т. п. — или несколько предметов сразу (показывает детям картинку, которая может служить вывеской магазина «Овощи-фрукты».) Если мы видим вот такие вывески (показывает картинки, на которых

изображены батон хлеба, булка, бублик, пряник), то что они могут обозначать?» Дети отвечают: «Это булочная, пекарня».

Взрослый продолжает: «А если мы увидим вот такие вывески (показывает картинки с куклой, машиной, матрешкой, лошадкой, пирамидкой), то что они обозначают?» Ответы детей: «Игрушечный магазин», «Детский мир».

Далее взрослый показывает витрину обувного магазина и предлагает подумать, какие вывески сюда подойдут. Каждое предложение детей обсуждается. Ребенок, придумавший оригинальную вывеску, получает приз — красный квадратик. Игра продолжается, ребята придумывают вывески к магазину «Одежда», хозяйственному магазину, к парикмахерской, к аптеке.

Выигрывает ребенок, набравший наибольшее количество красных карточек.

Игру можно повторять, предлагая детям новые ситуации: придумать вывески для почты, вокзала, зоопарка, стадиона, сапожной мастерской, театра и т. п.

*Примечание.* Важно напоминать ребятам, что на вывеске могут быть изображены только 1 или 2 предмета, рисунок должен быть\*крупным и четким.