

# ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ВОООБРАЖЕН И ХУДОЖЕСТВЕННЫХ СПОСОБНОСТЕЙ



**Воображение — вершина познавательного процесса, который включает в себя восприятие информации, запоминание, осмысление, воспроизведение. Воображение дает возможность не просто воспроизводить информацию, а творчески комбинировать ее, изменять форму, даже создавать новое на основе того, что мы знаем и умеем.**

**На земле не существует ребенка, лишеного воображения, как нет детей, не умеющих и не любящих играть. И неудивительно: эти процессы взаимосвязаны. Воображая, додумывая непонятное, малыш осмысливает новые знания об окружающем мире, играя — воспроизводит осмысленное.**

**Несмотря на то, что любой ребенок наделен воображением, оно далеко не у всех развито одинаково хорошо. А резервы для развития этого процесса есть у каждого без исключения малыша. Поэтому следует уделять особое внимание развитию их фантазии и творческих способностей.**

**Вашему вниманию представлены игры, стимулирующие воображение детей, дающие возможность интерпретировать прочитанное; помогающие развивать художественные, литературные, актерские и другие способности.**



## ***МАСКИ***

**Играет один или несколько человек.**

***Инвентарь.*** Маски из скорлупы грецких орехов: осторожно разделите орех на две половинки. По сторонам просверлите дырочки, проденьте резинку. На скорлупе нарисуйте лица и мордочки зверей, используя естественный рельеф. Маски надеваются на палец. Если вы хотите одеть получившихся кукол, обмотайте вокруг пальца платок.

***Ход игры.*** Задается тема, и игроки разыгрывают импровизированный спектакль, используя вместо театральной ширмы спинку стула. В зависимости от содержания пьесы маски могут изображать различных персонажей.

## ***СКАЗКА БЕЗ КОНЦА***

**Играют пять и более человек (если участников много, то можно командами).**

***Ход игры.*** Детям читают сказку или короткий рассказ, но не дочитывают до конца. Его надо придумать самим. Через некоторое время каждый участник или команда рассказывает, чем, по их мнению, закончилась история. Причем одной из команд предлагается разыграть конец, другой — показать его жестами и т. д.

**Победителя выбирают все вместе. После игры сказку следует дочитать, чтобы все узнали, чем она закончилась на самом деле.**





## ***КРОКОДИЛ***

**Играют семь и более человек.**

***Ход игры.*** Один из игроков загадывает предмет или явление, тихо говорит другому. Тот жестами и мимикой изображает это, не произнося ни слова. Остальные игроки стараются угадать, что он показывает. Когда кто-нибудь верно назовет загаданное слово, игрок, который показывал, загадывает свой предмет, а угадавший изображает.

## ***НЕБЫВАЛЫЙ ЗВЕРЬ***

**Играют три и более человек.**

***Инвентарь.*** Лист бумаги, поделенный на три части пунктиром, карандаши.

***Ход игры.*** Игрок получает лист бумаги и рисует в первой трети его голову животного. Во второй трети он намечает двумя точками, откуда продолжать рисовать контуры зверя. Потом загибает по пунктирной линии свой рисунок так, чтобы его не было видно. Второй игрок рисует во второй четверти продолжение животного — туловище и передние ноги. Потом намечает границы его тела в третьей части листа и тоже загибает свой рисунок. Третий игрок дорисовывает задние ноги и хвост.

Получившемуся забавному зверю можно дать имя и придумать историю — где живут эти существа и почему они такие необычные.



## ТЕАТР ИМПРОВИЗАЦИИ

Играют 10—12 человек.

**Ход игры.** Выбирают короткий интересный текст с большим количеством персонажей, роли. Затем ведущий начинает читать текст, а игроки выполняют действия, которые производят их герои. Те, кому не хватило роли, являются зрителями.

**Пример.** Роли: Луна, Деревья (2—3 человека), Ветер, Пес, Конь, Воробей, Цыган, Дед, Баба.

Деревья стоят неподвижно. Вдруг налетает Ветер, начинает раскачивать верхушки Деревьев. Воробей приоткрывает один глаз, сонно и снова засыпает. А Ветер все воет, и качаются Деревья. Выходит полная Луна. Пес, спящий у сарая, открывает глаза, смотрит на Луну, снова засыпает. В сарае стоя дремлет Конь, время от времени переступая с ноги на ногу. Ему снится сон, и Конь тихонько ржет. Над ним, на жердочке, нахохлившись, спит Воробей. Когда Конь ржет, Воробей вздрагивает, открывает один глаз, косится на Коня.

Луна снова скрывается за тучей. Среди Деревьев неслышно крадется Цыган. Пес принюхивается во сне, но не просыпается. Цыган входит в сарай. Воробей открывает глаза и начинает тихо чирикать. Цыган хватается Коня за повод. Конь испуганно ржет, Воробей с чириканьем летает вокруг них. Пес просыпается и начинает лаять. Шумят Деревья, тревожно воет Ветер. Цыган выводит из сарая Коня. Из дому выглядывает Баба, бросается будить Деда. Цыган пытается увести Коня, Конь ржет и встает на дыбы, Пес лает на Цыгана, Воробей летает вокруг них. Из-за тучи выглядывает Луна. Из дому выскакивают Баба с метлой и Дед с ружьем. Баба грозит метлой, Дед стреляет вверх, Воробей пугается и прячется в будке Пса, Цыган бросает Коня и убегает, Пес с лаем бросается следом.

Дед подходит к Коню, гладит его, успокаивает и ведет в сарай. Возвращается Пес. Дед гладит его по голове и уходит в дом. Баба тоже гладит Пса и уходит за Дедом. Пес идет в будку, испуганный Воробей с чириканьем вылетает оттуда и летит в сарай. Пес, покрутившись на месте, ложится. В сарае засыпает Конь. Только Воробей еще летает вокруг. Потом и он садится на жердочку. Конь во сне переступает с ноги на ногу, тихонько ржет. Воробей прячет голову под крыло и засыпает. Луна снова прячется за тучу, Ветер стихает, Деревья перестают шуметь.



## ЗОДЧИЕ

Играют два человека и более.

*Инвентарь.* Кубики разных форм, цветов и размеров.

*Ход игры.* Игроки получают по одинаковому набору кубиков. Водящий строит одинаковые фундаменты, детям предлагается построить на них замки и посмотреть, у кого это получится лучше.

Строения оцениваются по трем параметрам: по высоте, устойчивости и красоте. Потом игрокам предлагается «заселить» замок — рассказать, кто, по их мнению, мог бы там жить. Можно попросить детей придумать истории про жителей этих сказочных замков.

*Примечание.* Если игроков много, можно разделить их на команды по 2—3 человека, тогда одни дети будут строить, а другие — рассказывать.

## СКАЗКА С ПРОДОЛЖЕНИЕМ

Играют 8—12 человек.

*Ход игры.* Водящий предлагает начало истории, например: «В темном-претемном лесу стояла маленькая избушка. И жили в ней двое детей — брат и сестра...».

Игроки по очереди, по одной фразе продолжают рассказ. В результате должна получиться законченная история.

*Условия:* Водящий может корректировать ход событий в рассказе, задавая игрокам наводящие вопросы. Игрок не может отменить то, что уже сказано другими.





## **ЗООПАРК**

**Играют семь и более человек.**

**Инвентарь.** Картинки с изображениями животных.

**Ход игры.** Выбирается водящий. Он на время выходит из комнаты. Остальные участники наугад берут по одной картинке. Они будут жестами изображать животное, изображение которого им досталось. Причем дети не должны издавать звуков. Входит водящий и пытается угадать, кто кого показывает. Если он правильно назовет всех животных, то первый игрок, животное которого угадал водящий, занимает его место. Если водящий не может сказать, какое животное изображает игрок, или ошибается, то он остается водящим.

**Примечание.** На каждый новый тур игроки заново выбирают карточки, так чтобы каждый из них попробовал изобразить всех животных.

## **КЕМ БЫТЬ?**

**Играют семь и более человек.**

**Инвентарь.** Карточки с изображением людей разных профессий.

**Ход игры.** Выбирается водящий. Он на время выходит из комнаты. Остальные игроки вытягивают карточки и без слов, пантомимой, изображают человека на картинке за работой. Задача водящего — угадать, какую профессию показывает каждый из игроков. Если он называет все верно, то первый из названных занимает его место. Если же он ошибается или не знает, что ответить, то остается водящим на следующую игру.

**Примечание.** Каждый раз игроки должны изображать новую профессию, не повторяясь.



## ***ЧТО БЫ ТЫ СДЕЛАЛ?***

**Играют семь и более человек.**

***Ход игры.*** Водящий выбирает простую ситуацию, например: «В лес пришел охотник». Детям предлагается показать, что бы они делали и говорили на месте лесных жителей или сказочных персонажей, например, зайца, лисы, медведя, лешего, водяного, охотничьей собаки и т. д.

**Роли распределяются по жребию или по принципу игры в фанты. Один из игроков обязательно должен сыграть роль охотника.**

**Игрокам дается время на подготовку, после чего все показывают то, что делают, по их мнению, персонажи. Победителя выбирают все игроки. Он может быть и не один.**

***Примечание.*** При раздаче ролей нужно быть внимательным. Слова типа «Маша, ты Баба-Яга» могут обидеть ребенка и вызвать насмешки.





## ***РИСУЕМ ПО КРУГУ***

**Играют пять и более человек.**

***Инвентарь.*** Бумага, цветные карандаши.

***Ход игры.*** Участники садятся в круг. Каждый выбирает карандаш любого цвета, но лучше, чтобы цвета не повторялись. У водящего — простой карандаш. Он рисует квадрат и передает лист одному из игроков. Тот должен дорисовать какую-нибудь деталь, чтобы геометрическая фигура стала каким-то предметом, например крышу, тогда это будет дом.

**Желательно, чтобы цвет дорисованных деталей соответствовал реальному (не стоит рисовать красную траву или фиолетовое небо). Дорисовав деталь, игрок передает листок дальше.**

**Тем временем водящий на следующем листе рисует новую фигуру и передает по кругу в другую сторону.**

**После игры можно сравнить рисунки, устроив «выставку».**



## **ЗАВОДНЫЕ ИГРУШКИ**

**Играют пять и более человек.**

**Ход игры.** Выбирается водящий — покупатель. Остальные участники игры — заводные куклы. Они выстраиваются в ряд. Водящий подходит и говорит: «Подхожу я к магазину и смотрю в его витрину. Выбираю, покупаю заводного...» — тут он называет любую игрушку или другой предмет, например медвежонка. Игроки немедленно принимают позу названной игрушки.

Водящий подходит к одному из них и «включает», к примеру, нажав на пуговицу. Ребенок изображает игрушку в движении так, как он ее себе представляет. Потом его «выключают» и смотрят следующую «игрушку».

Когда все игроки показали свой вариант названного предмета, водящий выбирает, какой из них понравился ему больше всего. Он указывает на него со словами: «Покупаю что хочу, сколько надо заплачу». Указанный игрок занимает его место, а водящий становится в «витрину».

**Примечание.** Водящий может «включать игрушки» по одной, по две или все сразу.



## ***КТО ГОВОРИТ?***

**Играют семь и более человек.**

***Ход игры.*** Выбирают простую фразу, например: «Здравствуйте, добро пожаловать». Каждому участнику дается задание произнести ее так, как какой-нибудь зверь, герой сказки или мультфильма.

Например, как медведь, Баба Яга, маленькая птичка и т. д. Выбор задания происходит по жребию или по принципу игры в фанты. Игрокам дается время на подготовку, а потом все по очереди произносят предложенную фразу. Победителя выбирают сообща.

***Вариант игры.*** Участники вытягивают листки с написанным заданием, а потом все должны угадать, кого изображает каждый игрок. В этом случае побеждают все, чьих персонажей угадали.

***Примечание.*** Чем больше детей играет, тем больше образов можно придумать и тем интереснее играть. Но желательно, чтобы было поменьше похожих заданий: различить интонации льва, медведя и Змея Горыныча очень сложно.





## **20 ИГРУШЕК**

**Играют три человека и более.**

***Инвентарь.* 10—20 разных игрушек и большой платок.**

***Ход игры.* Игрушки ставят на стол так, чтобы все были хорошо видны. Игроки минуту смотрят на них, потом стол накрывают платком.**

**Дети по очереди называют игрушки, не повторяя того, что уже было названо. Когда все перечислено, игроки называют цвета, а потом свойства и материал игрушек, например: «мишка коричневый» или «кукла пластмассовая».**

**Потом платок снимается и дети проверяют, все ли было названо правильно. Побеждает тот, кто назвал больше предметов и их признаков, допустив при этом меньше ошибок.**



**Презентацию подготовила**  
***Сорокина Людмила Алексеевна,***  
**НДОУ «Детский сад №17 ОАО «РЖД»**  
**г. Медвежьегорск**

