

Игры на развитие воображения младших школьников

Фантазеры

Подготовьте несколько картинок с изображением людей, животных, птиц, техники, различных предметов. Переверните их рисунком вниз. Переворачивайте по одной карточке и придумывайте короткую историю о предмете или существе, изображенном на ней.

Возможно, задание окажется слишком сложным для ребенка, поэтому первое время предлагайте ему свою помощь в составлении рассказа. В дальнейшем можно внести в игру элемент состязания, привлекая третьих лиц, которые должны будут отметить самого интересного рассказчика.

Усложняя задачу, берите по 2-3 карточки, объединяя в рассказе всех 3 персонажей.

Попробуй, придумай

Игра похожа на предыдущую — «Фантазеры», но вместо карточек с картинками берутся списки слов. Например, требуется придумать несложный рассказ со словами: «утро», «облако», «мальчик», «дорога» и т. п. После того как ребенок освоится в игре, увеличивайте количество слов, используйте объекты, между которыми трудно найти связь, например: «платье», «доска», «ежик», «снег», «магазин» и т. п.

Что на что похоже

Вы называете объект, ребенок вспоминает все, что может иметь с ним какое-либо сходство. Например, вы говорите: «Карандаш». Он может быть похож на палку, столб (форма), цветок (цвет), дерево (форма и материал), краски (принцип действия) и т. п. Помогите малышу, отыскивая сходство между самыми, казалось бы, несхожими предметами, учите его мыслить широко и нетривиально.

И так можно

Вы называете какой-либо часто используемый предмет и предлагаете ребенку найти новое необычное применение названному объекту, например: ложка. Ложкой можно копать землю, пускать солнечных зайчиков, использовать ее как рычаг или катапульту и т. п. Проведите игру в форме соревнования — выигрывает тот, кто предложил свой вариант последним.

Да и нет

Усложненный вариант игры «Отгадай-ка». Игроки поочередно загадывают какие-либо предметы, партнеры стараются найти отгадку, задавая наводящие вопросы. Но вопросы в данном случае должны быть построены таким образом, чтобы ответить на них можно было либо «да», либо «нет».

Игрок, задавший некорректный вопрос, выбывает из игры или получает штрафное очко.

В процессе игры ребенок учится правильно формулировать, свои мысли, выделять главное и второстепенное, работать по заданному алгоритму.

А что видишь ты?

Предложите ребенку сделать несколько разноцветных клякс, любого малыша это занятие приведет в восторг. После того как краска подсохнет, по очереди говорите, на что похожа клякса. Проигравшим считается тот, кто не смог придумать очередного аналога.

Что я выбрал

Разложите на столе несколько карточек с изображениями одиночных предметов.

Ведущий мысленно выбирает одну из картинок, другие игроки стараются вычленить загаданный объект посредством наводящих вопросов: местоположение картинки относительно центра стола, цвет, форма, размер изображенного предмета и т. п.

Главный персонаж

Для игры потребуется некоторое количество игрушек или картинок с изображениями одушевленных предметов. Один из игроков, водящий, выходит из комнаты, в это время остальные выбирают игрушку или предмет, изображенный на

картинке, и придумывают историю, главным героем которой является означенный персонаж. Водящий, выслушав придуманный рассказ должен отгадать, кто является главным героем повествования. Рассказчикам следует учесть, что загаданный предмет упоминается в форме местоимения «он», «она». Если отгадывающий испытывает затруднения, рассказ детализируется, допустимы наводящие вопросы.

Без слов

Один из игроков загадывает какой-либо предмет (животное, профессию и т. п.) и описывает его с помощью жестов, например: слон — водящий показывает руками размер ушей и хобот; парикмахер — стригущие движения пальцами. Остальные участники должны отгадать задуманный объект. Наводящие вопросы в данной игре недопустимы. Водящий меняется после того, как предмет назван.

Космическое путешествие

Вырежьте из бумаги несколько кругов разного размера, разложите их в произвольном порядке. Предложите ребенку представить, что круги — это планеты, на каждой из которых есть свои обитатели. Попросите малыша придумать названия планет, заселить их различными существами.

Мягко направляйте действия ребенка, например выскажите предположение о том, что на одной планете должны жить только хорошие создания, на другой — злые, на третьей — грустные и т. п. Пусть малыш проявит фантазию и нарисует жителей каждой планеты. Вырезанные из бумаги, они могут «летать» друг к другу в гости, попадать в различные приключения, завоевывать чужие планеты.

Необитаемый остров

Предложите ребенку поиграть в путешественников, попавших на необитаемый остров. Роли главных героев могут исполнять любимые игрушки. Высадите героев на остров и начинайте планировать: что нужно путешественникам для того, чтобы построить дом, наладить свой быт. Рассматривайте самые необычные версии, например: «Дом или шалаш можно построить из пальмовых листьев или выдолбить в стволе толстого дерева с помощью заостренного камня. Из длинных водорослей! можно сплести коврик, который можно использовать вместо постели...». Обговорите, кого могут встретить путешественники, какие опасности им грозят. Как можно выбраться с острова. Играя, ребенок учится фантазировать, создавать модели различных ситуаций и искать пути решения проблем.

Когда я был...

Вы начинаете фразу — ребенок должен ее продолжить. Суть игры состоит в том, что ваши фразы описывают нестандартные ситуации, например: «Когда я был маленьким, как муравей..... Малыш должен придумать, что же с ним происходило: «... я дружил с божьей коровкой» или: «я пил росу с листьев деревьев». «Когда я был высоким, как жираф...» — «...я доставал звезды с неба», «видел, что происходит в другом городе» и т. д.

Что ты можешь сказать?

Выберите какой-либо объект и предложите ребенку составить подробный рассказ об этом предмете, по очереди описывая то или иное его свойство. Проигрывает тот, чья фантазия иссякла. Например, выбрано слово «дерево»:

- оно растет;
- на дереве есть ветви и листья;
- у дерева есть корни;
- осенью с дерева облетают листья;
- в дереве можно сделать дупло;
- на дерево садятся птицы;
- дерево можно спилить или срубить;
- под деревом — тень;
- дерево может притянуть молнию;
- весной на дереве набухают почки;
- птицы на дереве вьют гнездо и т. д.

Придумай слово

Предложите ребенку придумать слово, которого нет в русском языке и объяснить, что оно обозначает. Приведите в пример ставшую знаменитой фразу русского ученого — академика Льва Владимировича Щербы: «Глокая куздра штеко будланула бокра и курдячит бо- кренка». Подумайте, о ком может идти речь в этом предложении. Потренируйтесь в составлении рассказов, состоящих из таких фраз. Обратите внимание ребенка на то, что, несмотря на использование в предложении несуществующих слов, смысл его вполне понятен. Приведите пример, подобрав слова, известные малышу: «Злая собака сильно укусила козла, и гоняет козленка» и т. п.

Что было бы, если...

Предложите ребенку подумать, что могло бы произойти в случае той или иной нестандартной ситуации.

— Что было бы, если бы всегда было утро?

— Никогда не было дождя?

— Все дома были бы одноэтажными?

— Все животные были бы хищниками?

Дорисуй картинку

Покажите ребенку незаконченное изображение знакомого ему предмета, поясните, что художник не успел дорисовать картину и просит помочь ему. Пусть малыш назовет предмет, задуманный художником.

Если задание вызывает затруднение, помогите ребенку наводящими вопросами, загадайте загадку, ответом на которую и является искомый объект. После того как предмет угадан, предложите малышу завершить рисунок.

Что ты нарисуешь?

Вы перечисляете ребенку несколько слов, а он должен нарисовать названные объекты и, по возможности, связать их сюжетом рисунка. Например: «Девочка, дерево, ведро, яблоко». На рисунке может быть изображена девочка с ведром в руках под яблоней, или девочка, стоящая под деревом и держащая ведро, наполненное яблоками и т. п. Усложняя задание, попросите ребенка составить рассказ, опираясь на рисунок: «Наступила осень, созрели яблоки, девочка взяла ведро и пошла собирать урожай».

Иллюстрируем стихотворение

Прочитайте короткое стихотворение и попросите ребенка нарисовать то, о чем он услышал. На первых занятиях следует использовать стихи с очень простым сюжетом, чтобы создание иллюстраций не вызывало трудностей, например: «Наша Таня громко плачет».

На рисунке можно изобразить две полосы — реку, в ней — круг — мячик, и рядом — девочку. После того как ребенок освоит это занятие, усложняйте задания: читайте стихотворения с большим количеством действующих лиц, с описанием природных явлений или объектов живой природы. В дальнейшем предлагайте проиллюстрировать более сложные произведения — сказки, рассказы.

Найди предметы

Предложите ребенку рассмотреть рисунок с наложенными друг на друга предметами (фон прозрачный). Попросите малыша внимательно рассмотреть изображение, найти все «спрятанные» объекты и назвать их. Самый легкий вариант — наложенные изображения предметов одной группы: овощи, животные, одежда и пр. Усложняя задание, показывайте ребенку рисунок с «перепутанными» геометрическими фигурами. Если ребенок не справляется с заданием, покажите ему, как все контуры можно обвести цветными карандашами — для каждого контура свой цвет. В таком виде рисунок «читается» легче.

Укрась елку

Предложите ребенку нарисовать большую елку и украсить ее игрушками, но с одним условием: все игрушки на елке должны быть разными. Можно задать определенное количество предметов, например: «Нарисуй не менее 10 игрушек, 3 из них пусть будут круглыми».

Что я хотел нарисовать

Один из игроков задумывает какой-либо предмет и рисует его элемент, второй игрок, предполагая задуманный предмет, добавляет к рисунку какую-либо деталь. Далее — опять первый участник продолжает рисунок, затем второй и т. д. Таким образом, полученный в результате совместных действий результат, часто оказывается далек от первоначальной задумки.

То, чего не бывает

Попросите ребенка представить обычный для него предмет в необычном исполнении, например дом, по конструкции не похожий ни на один из виденных, или дерево, какого не бывает, отличающееся от остальных формой листьев, цветов, плодов, может быть, растущее корнями вверх. Предложите малышу нарисовать то, что он представил, и придумать какую-либо историю о представленном объекте.

Чего не хватает?

Подготовьте 4-5 сюжетных картинок, по которым можно составить рассказ. Выложите их перед ребенком, убрав одну из карточек, так, чтобы целостность рассказа была нарушена. Задача ребенка — восстановить сюжет рассказа и нарисовать недостающую картинку. Например, используйте тему «Поход в магазин». На первой картинке мальчик разговаривает с мамой, на второй — с сумкой выходит из дома, далее картинка отсутствует, на следующей мальчик с сумкой, заполненной продуктами, идет по улице. Пропущена картинка — мальчик в магазине.

Спаси Колобка

Прочитайте сказку «Колобок». Предложите ребенку подумать и помочь Колобку спастись от Лисы. Предлагайте и свои варианты спасения сказочного персонажа (не прыгать лисе на нос, а укатиться, как и от других героев сказки; появились охотники — лиса испугалась и убежала; лисе понравилась песенка и она не стала есть Колобка и т. п.).

Интересно, это кто?

Рассматривая детские журналы и книги, обращайтесь внимание ребенка на фотографии людей. Предложите пофантазировать и представить себе жизнь выбранного объекта (лучше всего использовать фотографию какого-либо ребенка). Где и с кем он живет, какие у него есть игрушки, чем любит заниматься, что кушает на обед, есть ли у него друзья и т. п.

Дорисуй кляксу

Попробуйте сделать несколько разноцветных клякс и пофантазировать, на что они похожи. Предложите ребенку превратить кляксу в какой-либо предмет, используя метод дорисовки. Сочините сказку про превращения кляксы, например: «Жила была голубая клякса. Надоело ей быть просто кляксой и решила она во что-нибудь превратиться. Во что может превратиться голубая клякса (в озеро, в облако, в необычного человечка)? Сначала клякса стала озером, но скучно ей было лежать на одном месте, хотелось побегать, попрыгать. И вдруг выросли у нее ножки (дорисовать), а потом длинные ушки и маленький хвостик. И превратилась клякса в зайчика».

Пантомима

Предложите ребенку изобразить какой-либо предмет или явление. Задействовать можно жесты, движения, звуки, мимику. Попробуйте представлять разные объекты по очереди: один показывает, а другой угадывает.

Автор: А.Е. Кузнецова

<http://www.alegri.ru/deti/vospitanie-i-razvitie-rebenka/igry-dlja-detei/igry-na-razvitie-vobrazhenija-detei-5-12-let.html>

Савенков

http://psy.1september.ru/view_article.php?id=200801802

<http://assistant.i-teach.ru/file/f2639e02.pdf>

