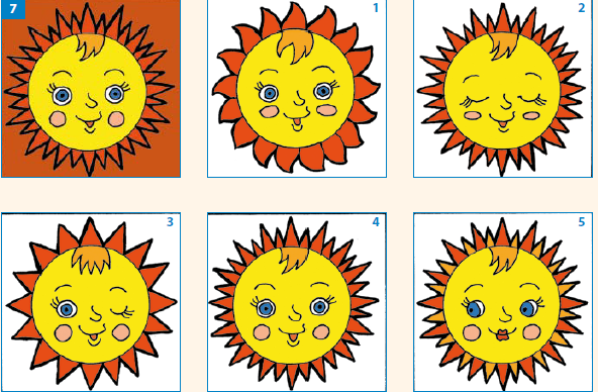
**Ігри на розвиток уяви**



**Що таке уява, напевно, знає кожний.**

Ми дуже часто говоримо одне одному: «Уяви собі та­ку ситуацію...», «Уяви собі, що ти....... Для того щоб при­думувати, нам необхідна уява.

Коли людина уявляє (звісно, у позитивному розумін­ні цього слова), то в її свідомості виникають різноманіт­ні психічні образи.

«Навіщо в дошкільників розвивати уяву? — запитаєте ви.— Адже вона й так значно яскравіша й оригінальні­ша, ніж уява дорослого».

Це зовсім не так. Дослідження психологів свідчать про те, що уява дитини розвивається поступово, у мі­ру накопичення нею певного досвіду. Усі образи уяви, якими б вигадливими вони не були, ґрунтуються на тих уявленнях і враженнях, що ми отримуємо в реальному житті.

Уява дитини є біднішою за уяву дорослого через об­межений життєвий досвід. За допомогою уяви малюк пізнає навколишній світ і самого себе.

Існує багато способів розвитку уяви. Серед них — різ­ні творчі ігри.

**Внутрішній мультфільм**

Дорослий розповідає початок якоїсь іс­торії, наприклад: «Літо. Ранок. Ми на да­чі. Ми вийшли з будинку й пішли до ріки. Яскраво світить сонце, дме приємний легкий вітерець...». Далі дитина повинна вигадати продовження істо­рії. Вона уявляє собі те, що відбува­ється далі, і розповідає. Потім дитина зупиняється й далі продовження придумує дорослий тощо.

**Замалюй малюнок**

Цю гру добре використовува­ти на дитячих святах, коли дити­на не сама, а із друзями. Дітям про­понують аркуші паперу з намальовани­ми на них елементами предметів. Це можуть бути, наприклад, силует дере­ва, прості геометричні фігури та ін.. важливо, щоб зображення не було од­нозначним і давало простір для уяви. Дітей просять домалювати кожну фігуру так, щоб вийшло щось осмислене. А потім малюнки всіх дітей розгляда­ються й вручаються призи: за найоригінальніший ма­люнок, за вільність використання різних елементів. За­звичай буває весело.

**Намалюй настрій**

А цю гру можна використовувати, якщо дитина за­смучена або, навпаки дуже весела. Дитину просять на­малювати свій настрій, зобразити його на папері у будь-який спосіб. Найкраще для цього підходить малюванню акварельними фарбами.

**На що схоже?**

У цю гру найдоречніше гратися тоді, коли більше не­має чим зайнятися, наприклад, коли батько й дитина че­кають на трамвай, а його немає. Необхідно подивити­ся на щось і розповісти, що нагадують побачені образи, на що вони схожі. Наприклад, хмари на небі, гілки дере­ва, тіні на землі, морозні візерунки на склі, крапля вос­ку від свічі тощо.

**Створи казку по - новому**

Це теж підходяща гра для розваги дітей на дитячих святах. Береться якась відома казка, наприклад: «Коло­бок», «Рукавичка» або «Червона Шапочка», і змінюєть­ся. Спочатку можна змінити сюжет, залишивши попередніх героїв, потім, навпаки, потрібно зберегти сюжет, але вигадати інших дійових осіб. Найцікавіше — зали­шити героїв, але змінити їхній характер, наприклад, жа­ба стане злою, вовк — симпатичним, добрим, а Черво­на Шапочка — погано вихованою дівчинкою, яка зреш­тою з'їсть нещасного вовка.

**Ігри із предметами - замінниками**

Уява дитини-дошкільника повинна легко оперувати в грі предметами-замінниками: геометричними фігур­ками, знаками. Розвити це вміння допоможуть запро­поновані ігри.

**Скринька з казками**

У цю гру краще грати одночасно з декількома дітьми. Приготуйте коробочку з кольоровими геометричними фігурками й запропонуйте дітям складати разом із ва­ми казку. Той, хто починає, витягає зі скриньки перший предмет. Тепер необхідно придумати, хто або що це бу­де в казці (людина, тварина, предмет та ін.).

Наприклад, якщо дитина витягнула червоний прямо­кутник, то можна запропонувати розповісти казку про лисичку або білочку. Після того як перший гравець ска­зав 2-3 речення, наступний витягає іншу фігурку, нази­ває, хто це або що це таке, і продовжує розпочату каз­ку. Потім фігурку витягає наступний гравець та ін. Коли в кожного гравця виявиться по фігурці, то нові фігурки не витягаються. Казка складається далі по черзі: кож­ний гравець вигадує дії зі своїм персонажем або пред­метом, але так, щоб вони гармонійно впліталися в сю­жет оповідання. Зрештою має вийти не дуже довга, але обов'язково завершена історія. Стежте за тим, щоб персонажі й предмети не повторювалися. Бажано, щоб їх кількість не перевищувала 5-6. Коли казка завер­шиться, розкладіть на столі використані геометричні фі­гурки й попросіть дітей пригадати, яка фігурка яку роль виконувала (ким або чим вона була).

Наостанок похваліть дітей. Зверніть увагу на те, яку цікаву казку вони всі разом вигадали.

***Фігурки - замінники***

Для гри знадобляться картки із зображенням геоме­тричних фігур і різні іграшки або предмети, які є у вас.

Запропонуйте малюкам пограти в гру, де замість іграшок потрібно користуватися картками з фігурками. Для початку можна взяти три фігурки й три іграшки, за допомогою перших — позначити другі.

Наприклад, лялька буде квадратом, м'ячик — трикут­ником, а машинка — кругом. Розкладіть картки з фігур­ками біля відповідних іграшок. Коли дитина запам'ятає всі позначення, покажіть їй першу картку-завдання, на якій усі фігурки зображені в певній послідовності (ця по­слідовність повинна відрізнятися від тієї, у якій реально розміщені ваші іграшки). Завдання полягає в тому, щоб малюк розмістив іграшки в такій самій послідовності, у якій розташовані фігурки на картці-завданні. Після то­го як перше завдання виконане, дайте малюкові другу картку (з іншою послідовністю) тощо.

Якщо малюк легко заміщає фігурки іграшками й нав­паки, то ці завдання не викличуть у нього особливих проблем. У випадку утруднень пограйте в цю гру декіль­ка разів, змінюючи іграшки й фігурки. Причому бажа­но поступово перейти від замінників, що за формою чи­мось нагадують предмет, що заміщається, до замінни­ків, які зовсім не схожі на такий предмет.

***Подорожуємо по дорозі***

Ця гра теж на використання замінників.

Приготуйте 5-10 карток із дорожніми знаками, які позначають, що рух на велосипедах заборонений.

Скажіть малюкові, що він буде «водієм таксі». Ця про­фесія дуже цікава. Водієві доводиться багато їздити, і дорогою на нього можуть чекати різні несподіванки. Наприклад, пасажир може почуватися погано, і його по­трібно терміново доправити в лікарню, або дорога про­ходить повз школу або дитячий садок, і маленькі діти мо­жуть ненавмисно вибігти на дорогу, або в машині закін­чується бензин, і її потрібно терміново заправити тощо.

Нехай дитина уявить собі, що вона їде на машині, їй зустрічається перший знак. Що він позначає? Запропо­нуйте малюкові подумати й висловити свої припущення.

Потім «їдемо» далі й визначаємо призначення другого знака тощо.

Якщо в маляти виникатимуть утруднення, підкажіть йому й детально проаналізуйте, чому цей знак позначає саме це, а не щось інше. Скажіть дитині, що ці та інші знаки він може побачити на вулиці, коли куди-небудь іти­ме або їхатиме автобусом, трамваєм або тролейбусом.

Нехай звертає увагу на ці знаки й підказує доросло­му, що вони означають.

***Подарунки з мішечка***

Гра розвиває уяву, зважаючи на словесний опис і тактильне сприйняття.

Приготуйте два мішечки та іграшки або предмети не­великого розміру. Краще, якщо це будуть предмети, які ви купили дитині в подарунок, і про які вона ще не знає. Потрібно покласти по кілька іграшок у кожний мішечок. Причому один мішечок готуєте ви, а другий — дитина.

Зміст гри полягає в тому, що ви описуєте один із пред­метів, що лежать у вашому мішечку, а потім пропонуєте маляті знайти його на дотик. «Подарунки», що знаходять­ся у мішечку дитини, у такий самий спосіб відгадуєте ви.

Наприклад, ви купили дитині конструктор. Опишіть його так: «Це гра, з якої можна скласти безліч башто­чок, веж або щось інше, що заманеться». Якщо дити­на не відгадає, додайте до опису які-небудь деталі пред­мета (скажіть, що «він має безліч деталей»). В останню чергу описуйте всі функції гри. Коли дитина відгадає, що це таке, і знайде його на дотик, настає ваша черга від­гадувати.

Найбільші утруднення можуть виникнути під час опису малюком предмета, що знаходиться в мішеч­ку. Дитині ще складно визначити істотні ознаки пред­мета, тому описи можуть бути неточними або навіть неправильними. У таких випадках не слід відразу по­правляти дитину, підказувати їй, тому що це спотворить природній хід гри. Після того як ви відгадаєте, що це за предмет, і отримаєте його в подарунок, можете разом із дитиною обговорити, чи дійсно названі нею ознаки є іс­тотними, які деталі були упущені.

***Збери картинку***

Ця гра тренує вміння конструювати ціле із частин. Матеріалом до гри можуть стати будь-які кольорові ма­люнки зі старих книг, з альбомів із дитячими ілюстраці­ями, можна дібрати коробки від цукерок або кольорові упаковки для іграшок.

Розріжте ці картинки на кілька частин (почати кра­ще з 4-5 частин), але залиште поки у вигляді цілої кар­тинки. Попросіть дитину уважно подивитися на картин­ку й запам'ятати, що та де на ній зображене. Потім пе­ремішайте її частини й запропонуйте малюкові зібрати цілу картинку. При цьому зверніть увагу на те, що існує тільки одне розв'язання.

Ускладнити гру можна, якщо не показувати ди­тині картинку в «зібраному» вигляді, а відразу по­казати перемішані частини. Дізнатися проте, що на ній намальоване, вона зможе тільки тоді, коли збере її. Якщо в гру одночасно грається декілька ді­тей, то можна ввести ще й змагальний момент — «Хто швидше збере картинку». Діти в конвертах одержують картинки, розрізані на однакову кіль­кість частин. За вашою командою вони висипають складе­ні елементи на стіл і складають їх.

Перемагає той, хто першим збере картинку правильно. Після того як діти поміняються кон­вертами, гру можна повторити ще раз. Якщо ди­тині не вдається зібрати картинку, то візьміть будь-які дві частини й запропонуйте їй з'єднати їх.

При цьому разом із нею послідовно прикладай­те ці частини різними сторонами й розмірковуй­те вголос, чому вони підходять або не походять одна до одної. Потім залиште одну частину й змініть дру­гу. І так, поки не досягнете збігу.

Навчіть дитину послідовно й терпляче зіставляти ці частини за кольором, контуром, за зображеним на них малюнком.

***Розгорни серветку***

Суть гри полягає в тому, щоб дитина подумки розгор­нула серветку, що зображена, складену навпіл або вчет­веро. Дитині потрібно визначити, як вона після цього виглядатиме.

Що робити, якщо малюк не може знайти правиль­ну відповідь? Не поспішайте пояснювати йому зміст за­вдання «на пальцях» і, тим більше, давати готову відпо­відь. Запропонуйте йому спочатку вирізати схожу (але не таку саму) серветку з аркуша паперу. Потім нехай малюк сам складе круглий аркуш навпіл і зробить який-небудь простий виріз. Можливо, для цього йому знадо­биться ваша допомога, наприклад, щоб накреслити лі­нію вирізу. Але розвертати готову серветку малюк по­винен сам. Тільки так він зможе засвоїти, що в процесі вирізання з'являються однакові прорізи на кожній із обох (або чотирьох, якщо серветка була складена вче­тверо) її частин. Крім того, важливо звернути увагу на те, що вирізи за формою дзеркально відбивають один одного. Щойно це стане зрозумілим, можна повернути­ся до гри з намальованою серветкою.

***Полічи кулики на картинці***

Гра спрямована на розвиток просторової уяви. Матеріалом до гри можуть бути кубики однакового розміру або зображення конструкцій, зібраних із цих ку­биків.

Завдання полягає в тому, щоб визначити, з якої кіль­кості кубиків зібрана конструкція. Можна використо­вувати кубики, вибудувавши з них запропоновані кон­струкції під таким самим кутом. Заглядати на конструк­цію з боку не можна. Підкажіть дитині лише те, що не всі кубики конструкції вона зараз бачить, є кубики-«невидимки».

***Розгортка***

Гра для розвитку здатності уявно оперувати предме­тами в просторі.

Дитині пропонується зображення декількох об'ємних предметів та їх «розгорток» на площині. Необхідно ви­значити, до якого предмета належить ця розгортка.

Зверніть увагу дитини на те, які частини «розгортки» зникають після того, коли фігура виявляється склеєною, у яких місцях її слід згинати, і як про це можна догадати­ся, дивлячись на малюнок.