

## УЧИМСЯ ФАНТАЗИРОВАТЬ

Игра «Что было бы, если...»

Используем любые объекты и любые действия, соединяя их в предложении.

«Что было бы, если...»:

- облака ползли бы по земле;
- дождь шел бы всегда;
- солнце всегда было бы закрыто тучами;
- дома летали бы, как облака;
- свет был бы не белым, а черным;
- пчелы были бы величиной с курицу (слона);
- собаки были бы величиной с горошину;
- весь мир, окружающий человека, стал бы очень медленным (день длится год, капля дождя падает перед глазами в течение дня, комар делает взмах крыльями – 3 дня висит в воздухе и т.д.);
- или наоборот: сам человек медленный, а мир – очень быстрый. (Мы делаем вдох, а за это время солнце встает и заходит 3 раза, за 1 час деревья вокруг нас успевают вырасти, дать плоды и уснуть в зиму, каждую минуту – то дождь, то солнце, облака несутся – мы не успеваем увидеть это и т.д.);
- автомобиль стоил бы 1 копейку, самолет – 1 рубль, подводная лодка – 5 рублей, космический корабль – бесплатно (конечно, эти цены – только для хороших детей).

В этой игре важно привести детей к выводам:

### Игра «Оживление предметов»

В эту игру можно играть и с детьми разного возраста. Только в первом случае придумывать и рассказывать будет взрослый, периодически задавая малышу вопросы, а во втором случае, дети будут сами фантазировать, надо лишь задать им направление игры:

1. Взаимоотношения ребенка и его вещей (обувь, одежда, головные уборы, посуда, игрушки, кровать и т.д. (Что они делают? О чем говорят между собой? Что хотели бы спросить у него (ребенка)? Что хотели бы сказать (рассказать) ему?):

- веселые вещи – все время смеются (шарф-смешинка, рубашка-хаханька, варежка-хиханька)

– вещи, которые не умеют ничего, вещи-неумехи (шнурок-неумейка, шапочка-неумеечка, носок-неумейчик и др.)

– вещи, которые не хотят ничего делать,

– вещи-нехотейки (сапожок-нехотей, пуговичка-нехотейка, замочек-нехотейчик, ложечка-нехотеечка и др.)

– вещи плаксы, капризанчики, упрямы и упрямыцы (шапочка-упрямица, шнурок-капризка, носовой платочек-плакса, штанишки-капризанчики и др.).

В эту игру удобно играть во время одевания, раздевания; играя с куклами, наряжая их; за обедом и т.п.

2. Взаимоотношения вещей друг с другом. Надо придумать их характер: одни будут обидчивые, другие – сварливые, третьи – ворчуны, четвертые – дружелюбные, пятые – завистливые, шестые – неуклюжие, спорщики, драчуны, весельчаки и т.д.

3. Вещи-путешественники (ложка пошла гулять, ботинок-самолет, ботинок – лодочка, стол с мотором, стул – реактивный самолет, кровать – лошадь и др.).

4. Вещи приходят в гости (к лесным жителям; опускаются на дно речки – к рыбам и ракам; вещи-альпинисты; вещи летят на воздушном шаре).

5. Вещи с характером (наделяем вещи характером животных: коза-упрямая, бык-драчун, петух-забияка, конь-трудыга, курица-хлопотунья).

### **Игра «Ответь на вопрос»**

Предметные и сюжетные картины лежат «рубашкой» вверх. Взрослый задает вопрос, а ребенок переворачивает картинку, смотрит на нее и, основываясь на том, что там нарисовано, отвечает на этот вопрос. Если у него не получается, то ему помогает сосед. Следующий вопрос – следующая картинка и т.д. Дети по очереди отвечают на очередной вопрос.

Возможные вопросы:

Кто изображен (что изображено)?

Где это находится (живет)?

Из чего состоит?

Что делает?

Что говорит (что отвечает)?

Что будет дальше?

Что было прежде (до этого)?

Кто не изображен (почему)?

Куда путь держит?

Почему так мало?

Кто сейчас придет?

Как это связано с лесом (речкой, морем, дорогой)?

И другие вопросы. Можно задавать любые вопросы. Если дети не могут ответить, взрослый помогает. Из всех ответов детей можно попытаться составить рассказ.