**Игры и упражнения для развития творческого воображения**

1. Незаконченные фигуры. Задание на дорисовывание незаконченных фигур является одним из наиболее популярных при изучении и развитии воображения и творческих способностей. Детям дается лист с изображением простых геометрических фигур и линий разной формы: прямые, ломаные, в виде стрелы, зигзаги и т. п. Предлагается дополнить каждую фигуру или линию так, чтобы получились осмысленные изображения. Дорисовывать можно снаружи, внутри контура фигуры, можно поворачивать листок в любом направлении.
2. Игра «Волшебные кляксы». До начала игры изготавливается несколько клякс: на середину листа бумаги выливается немного чернил или туши и лист складывается пополам. Затем лист разворачивается, и можно начинать игру. Играющие по очереди говорят, какие предметы изображения они видят в кляксе или в отдельных ее частях. Выигрывает тот, кто назовет большее число предметов.
3. Игра «Фантастические гипотезы». Ее придумал всемирно известный сказочник Дж. Родари. В этой игре ребенок должен придумать разные ответы на вопрос: «Что было бы, если…?» Для вопроса можно взять первые попавшиеся подлежащее и сказуемое. Пусть подлежащим будет «город», сказуемым – «летать». «Что было бы, если бы город начал летать?»

 Для игры надо приготовить 10 карточек: 5 – с существительными и 5 – с глаголами. Например, на пяти карточках – стол, телефон, светофор, ложка, утюг; а на остальных – летать, изобретать, рисовать, мечтать, дружить. Карточки складываются в две стопки. В одну – существительные, в другую – глаголы. Перед каждым новым туром игры карточки перемешиваются.

 Играющий должен, не глядя, вытащить из каждой стопки по одной карточке и соединить полученные слова вопросом: «Что было бы, если…?»

 Можно придумать множество заданий такого типа: например, во время экскурсии, прогулки: «Представьте, что мы заблудились», «Вообразите, что мы в разведке», «Мы на необитаемом острове», «Мы открыли неизвестную планету».

4). «Придумай продолжение сказки». Упражнение может выполняться с группой детей. Взрослый начинает рассказывать новую, незнакомую детям сказку. Желательно, чтобы героем этой сказки был ребенок того же возраста, что и слушатели. В критический момент жизни героя, в тот момент, когда с ним что-то произошло или он должен принять решение, рассказ прерывается и детям предлагается придумать как можно больше вариантов того, что они бы подумали или сделали на месте героя.

5).Сочинение сказок и историй. Ребенку предлагается придумать сказку или рассказ с каким-нибудь заданным героем – живым существом (например, балериной, полководцем, маленьким лисенком, вылезшем из норы) или предметом (например, окном, компьютером или старым чемоданом).

6). Сочинение рассказа по отдельным словам. Например:

а) ветер, солнце, тропинка, снег, ручьи, птицы;

б) девочка, дерево, птица;

в) ключ, шляпа, лодка, сторож, кабинет, дорога, дождь.

7). Игра «На что это похоже?» В эту игру может играть несколько человек. Один – водящий. Он выходит из комнаты, а остальные задумывают какого-нибудь реального человека, персонаж или предмет. Водящий должен угадать, что именно было задумано, задавая вопросы типа: «На какой цветок это похоже?», «На какую погоду это похоже?», «На какую марку машины это похоже?» и т. п.

8). Игра «Нелепицы» также состоит в обучении детей пониманию и интерпретации нелепиц и их самостоятельному придумыванию.

9). Игра «Необычное использование». Детям предлагается представить как можно больше способов использования какого-либо известного предмета (например, большой пластиковой бутылки из-под воды или веревки).

10). Упражнение «Музыкальные инструменты». Посмотреть на вещи, лежащие на парте или в портфеле, и решить, какие из них могут быть использованы как музыкальные инструменты, и сыграть на них.

11). Упражнение «Поделки». Сделать поделки, используя один и тот же предмет в разных функциях (например, скорлупу грецкого ореха как лодочку, шапочку, панцирь черепахи и т. п.)

12). Игра «Рисунок в несколько рук». Предлагают всем участникам придумать какой-либо объект и не говорить о том, что придумано. Затем на листе бумаги первый участник группы изображает отдельный элемент задуманного образа. Второй, отталкиваясь обязательно от имеющегося элемента, продолжает рисунок, используя работу товарища воплощения своего замысла. Точно так же поступает третий и т. д. Конечный результат чаще всего представляет нечто абстрактное, поскольку ни одна из форм не завершена, но все плавно перетекают друг в друга.

13). Группа игр с использованием рисунков. Задания на: угадывание предмета по его частям («Угадай, что за зверь?»), по контуру («Чья это тень?»), поиск признаков сходства и различия, нахождение «спрятавшихся» предметов в лабиринте линий.