**Играем в вопросы**

**Вопросы на развитие образного мышления, воображения.**

- «На что похоже?», «Как выглядит?» (На что похоже это облако? Гора? Веревка? и т.п.)

**Вопросы на осмысление явлений окружающего мира.**

- «Для чего?» (Для чего дети ходят в школу?) – «Что такое?» (Что такое свет?) – «Что это значит…?» (Что означает «угрожать»?).

**Вопросы на выявление причинно – следственной связи.**

- «Что будет, если..?» (Что будет, если мороженое заговорит? Что будет, если трамвай начнет петь?)

**Вопросы на выявление аналитического мышления.**

- «В чем различие и в чем сходство коровы и крапивы, крокодила и камня?)

**Утверждение «И вдруг что–то случилось…»**

Пример «Сказки о живых буквах»: «В одной сказочной стране жили живые буквы. Как выглядит буква «А»? Какая у нее шапочка, ботинки, сумочка? Как выглядит буква «Б»? Нарисуй домики для букв. В чем их различие? В чем сходство? Представь, что однажды в теплый летний день «А» отправилась в гости к «Б». И вдруг что–то случилось. Что же именно произошло?

**Упражнения-фантазии «Придумай загадки».**

Придумай словесные загадки с описанием свойств и качеств предмета или явления в форме стиха (одной фразы, сказки). Например: «Сказка-загадка про ЭТО». «Это, живое и ласковое, однажды стало страшным и злым, когда дети на даче собирались ложиться спать. Вдруг ЭТО зашипело, вздыбило шерстку и оскалило зубы. ЭТО увидело другое, маленькое и хвостатое».

**Придумай графические загадки.**

Угадай, что нарисовано, и дорисуй недостающие детали: на основе линии любой формы; на основе геометрической фигуры; на основе части целого (например, нарисован лист – дорисуй остальное); на основе целого нарисуй частное (например, нарисованная машина – дорисуй недостающие детали) и т.п.

**Придумай конструкторские загадки (из бумаги, проволоки, бисера, ткани и т.п.).**

На что похожа эта композиция?

**Игры-загадки.**

Игра-загадка «В зоопарке» (участвуют две команды). Дети одной команды показывают пластическую загадку, а другая команда ее разгадывает; затем команды меняются ролями. Вариант игры: вместо «зоопарка» произносится: «В магазине», «В Антарктиде».

**Упражнения-фантазии «Что было бы, если?»**

- Что было бы, если заговорили деревья? – Что было бы, если все время шел дождь? – Что было бы, если у детей не было карманов? – Что было бы, если весь мусор, который ты бросил, прилепился к одежде? – Что было бы, если все умели летать?

**Упражнения «Фантазейки».**

«Фантазейки в доме»: «Дверь, которая открывается сама и произносит: «Прошу!» «Игрушки, которые сами убираются», «Летающая кровать». «Фантазейки в магазине»: «Вместо продавцов – куклы Барби»; «Покупателю выплачиваются деньги за то, что он покупает». Темы для Фантазеек: театр, автобус, парк, машина.

**Упражнения «Образная пластика и развитие воображения».**

Главные темы образной пластики: «Я – воздух (свет, вода, человек, растение, зверь, рыба, насекомое, предмет, явление и др.).Что можно изображать: состояние объекта: водяная гладь, бушующие волны; особенности объекта: высокая сосна, кустик, рваные ботинки; действия объекта: ветер, вздымающий волны; заяц, жующий морковку; взаимоотношения двух и более объектов (солнце и подсолнух, ветерок и падающий лист); облачного (огненного, деревянного) человечка; фонарь, который то светит, то гаснет; потерянную иголку.

**Коммуникационные игры.**

**«Салки за руки».**Игра проводится как обыкновенные салочки, но при условии, что салочка не может салить игроков, если они успеют сумеют найти пару и схватиться за руки. Те, кто проиграл, исполняют свободный танец под музыку: как танцуют тигры, как танцуют сонные мухи.

**«Страна Дружбы».** Участники представляют, что они летят на ковре-самолете в страну Дружбы. (Пофантазируйте, что это за страна.) Участники игры произносят: «Ковер мечты, ковер мечты, неси нас туда, где сбываются сны, где чистое небо и свежий ветер, где никогда не ссорятся дети». Этот текст дети иллюстрируют с помощью жестов. На последних словах все становятся в круг и берутся за руки, а по окончании игры рисуют страну Дружбы.

**«Ветер танцует»**. Выбирают «ветер». Под музыку он танцует с лентой свободный танец. Участники произносят: «Ветер играет, ветер танцует, ветер дует на…». (Ветер останавливается и выбирает участника, называя его качества или детали одежды.) \_ Ветер дует на веселую девочку с красными бантиками». Тот, кого ветер назвал, становится новым ветром.

**«Клоун».**Выбирается клоун. Он становится перед остальными участниками игры, которые произносят текст: «Клоун, клоун, весельчак, потянулся – это раз. И нагнулся – это два. Три – присел. Четыре – встал. Вместе с нами танцевал». Клоун показывает забавные движения, остальные повторяют за ним. Затем выбирается новый клоун.

**Игры на развитие внимания и саморегуляции.**

**«Игры в бабочек».**Участники игры представляют, что в помещении появилось множество красивых бабочек. Бабочки летают, кружатся, им очень нравиться садиться на детей. Они очень пугливые и садятся они только на того, кто может сидеть не шевелясь. Представьте, что сейчас бабочки садятся на макушку…, а теперь на левое колено, на правое и т.п.

**«Пластические игры».**В игре дети создают пластический образ (животного, птицы или явления природы). В этом образе им нужно научиться выражать характерные признаки (тяжелый слон; легкое облако; струящийся ручеек; неподвижная гладь пруда). Взрослый сам погружается в образы и вдохновляет детей: покажите, как танцует большой медведь, а теперь – как маленький медвежонок. Представь, что ты легкое облако, которое танцует в небе. Покажи, как бабочка летает, а потом замирает. Покажи, как черепаха ползает, а потом прячется под панцирь. Покажи, как кошка сворачивается клубочком и спит.

**«Актеры и режиссер».**Дети (актеры) танцуют под тихую музыку, выполняют произвольные движения, но при этом концентрируют внимание на ведущем (режиссере). Неожиданно ведущий (режиссер) дает забавное задание, например такое: «Быстро всем взяться за свой нос». Те, кто отвлекся и не успел выполнить задание сразу, выходит из игры. Игра повторяется с новым неожиданным заданием.