Игры на развитие воображения у детей (Часть 1)

"Перевирание" сказки

*- Жила-была девочка, которую звали Желтая Шапочка...
- Не Желтая, а Красная!
- Ах да, Красная. Так вот, позвал ее папа и...
- Да нет же, не папа, а мама.
- Правильно. Позвала ее мама и говорит сходи-ка к тете Розине и отнеси ей...
- К бабушке она ей велела сходить, а не к тете...
И так далее.*

Такова схема старой игры в "перевирание" сказок; ее можно затеять в любой семье, в любую минуту. Игра эта серьезнее, чем может показаться на первый взгляд. Необходимо лишь выбрать для нее нужный момент. Дети в отношении сказок довольно долго остаются консерваторами. Им хочется, чтобы сказка рассказывалась теми же словами, что и в первый раз, им приятно эти слова узнавать, усваивать в первоначальной последовательности, снова испытывать волнение, как при первой встрече с ними, в том же порядке: удивление, страх, вознаграждение. Детям необходимы порядок и успокоение, мир не должен слишком часто сходить с рельсов, на которые ребенок с таким трудом его водружает. Поэтому вполне возможно, что поначалу игра в "перевирание" сказок будет раздражать, будоражить. К появлению волка малыш подготовлен, появление же незнакомого персонажа настораживает: неизвестно, кто он, друг или недруг.

Но наступает момент, когда Красной Шапочке больше нечего ему сказать: ребенок может с ней и расстаться. Как со старой игрушкой, от долгого употребления пришедшей в негодность. Вот тогда он соглашается, чтобы сказка превратилась в пародию, - отчасти потому, что пародия как бы санкционирует расставание, но еще и потому, что новый угол зрения возобновляет интерес к самой сказке.

Переставленная на другие рельсы, знакомая сказка заставляет ребенка переживать ее заново. Дети играют теперь не столько с Красной Шапочкой, сколько сами с собой; бесстрашно позволяют себе вольности, рискуют брать на себя ответственность за все то, что может случиться. Тут взрослому надо быть готовым к здоровому избытку детской агрессивности, ко всякого рода нелепицам.

В некоторых случаях эта игра будет оказывать оздоровительное воздействие. Она поможет ребенку избавиться от иных навязчивых идей: научит не бояться волка, представит в менее гнусном свете лешего и в смешном виде ведьму, установит более четкую грань между миром подлинным, где известные вольности недопустимы, и миром вымысла. Это рано или поздно должно произойти: конечно, не раньше, чем волк, леший и ведьма выполнят свою традиционную миссию, но, разумеется, и не слишком поздно.

Второй серьезный аспект игры состоит в том, что участник ее должен интуитивно произвести самый настоящий анализ сказки. Альтернатива или пародия могут иметь место лишь в определенных пунктах, а именно в тех, которые являются характерными для данной сказки, определяют ее структуру, а не в ходе плавного развития повествования от одного смыслового узла к другому.

Красная Шапочка на вертолете

В некоторых школах я наблюдал такую игру. Детям дают слова, на основе которых они должны придумать какую-нибудь историю. Например, пять слов, подсказывающих сюжет Красной Шапочки: "девочка", "лес", "цветы", "волк", "бабушка", плюс шестое слово, постороннее, например "вертолет". Учителя или другие авторы эксперимента исследуют с помощью такой игры-упражнения способность детей реагировать на новый и по отношению к определенному ряду фактов неожиданный элемент, их умение использовать такое слово в уже известном сюжете, заставлять привычные слова реагировать на новый контекст.

Сказки "наизнанку"

Один из вариантов игры в "перевирание" сказок состоит в умышленном и более органичном "выворачивании наизнанку" сказочной темы.

Красная Шапочка злая, а волк добрый... Мальчик-с-Пальчик сговорился с братьями убежать из дому, бросить бедных родителей, но те оказались дальновидными и продырявили ему карман, в карман насыпали риса, который понемножку сыплется вдоль всего пути бегства. Все - согласно первоначальному варианту, но - как в зеркале: то, что было справа, оказывается слева...

Золушка, дрянная девчонка, довела до белого каления покладистую мачеху и отбила у смирных сводных сестер жениха... Белоснежка встретила в дремучем лесу не семь гномов, а семь великанов и стала сообщницей их бандитских набегов.

Метод ошибки наводит, таким образом, на новую мысль, намечает контуры некоего рисунка. Получится результат новым частично или полностью - это уж зависит от того, будет ли принцип "выворачивания наизнанку" применен к одному или ко всем элементам данной сказки.

А что было потом?

- А потом? - спрашивает ребенок, когда рассказчик умолкает. Сказка кончилась, и тем не менее место для того, что было потом, всегда найдется. Действующие лица потому и называются действующими: мы знаем, как они себя ведут, в каких они отношениях друг с другом. Простое введение нового элемента приводит в движение весь механизм, как это хорошо знают те, кто писал или придумывал бесконечные "продолжения".

Пример. Золушка и после того, как вышла замуж за Принца, не расстается со своими старыми привычками: неряшливая, простоволосая, в засаленном фартуке, она вечно торчит на кухне у плиты, не выпускает из рук метлы. Стоит ли удивляться, что не прошло и нескольких недель, как такая жена Принцу надоела. Куда веселее проводить время со сводными сестрами Золушки - любительницами танцев, кино и поездок на Балеарские острова. Да и мачеху - женщину моложавую, с широким кругом интересов (она играет на рояле, посещает лекции о странах "третьего мира", литературные вторники) - тоже не надо сбрасывать со счетов. И разыгрывается настоящая, со всеми
перипетиями, трагедия на почве ревности.

Салат из сказок

Красная Шапочка повстречала в лесу Мальчика-с-Пальчик с братьями: приключения их переплетаются и устремляются по новому руслу.
То же произойдет, если Золушка выйдет замуж за Синюю Бороду, если Кот в сапогах поступил в услужение к Нино и Рите, героям совсем другой сказки.

Подвергнувшись такой обработке, даже самые стертые образы оживут, дадут новые ростки, и из них нежданно-негаданно произрастут новые цветы и плоды. Есть свое очарование и у гибрида.

Источник: Джанни Родари "Грамматика фантазии"

Игры на развитие воображения у детей (Часть 2)

См. начало статьи [>>>>](http://adalin.mospsy.ru/l_03_00/l0149.shtml)

1. "Выложим карты на стол"

Игра заключается в том, чтобы придумать рассказ по случайно выбранным из колоды карточкам. Специальная колода карт должна быть заранее подготовлена "воодушевителем" игры путем наклеивания на пятьдесят картонных карточек разнообразных картинок, вырезанных из газет и журналов. Прочтение этих картинок всякий раз иное, ибо каждая карта может быть связана с предыдущей лишь путем вольных ассоциаций и в любом случае благодаря игре фантазии.

Существует три варианты этой игры. Самый простой (и забавный!), когда каждый из участников рассказывает историю по случайным карточкам. В другом варианте возрастает элемент состязательности – ведь участники придумывают свой рассказ по одним и тем же карточкам. Необычайно интересный способ игры "Вопросы и ответы": по случайным карточкам один участник задает вопросы, а другой должен отвечать на них с помощью своих карточек. Получается примерно так: "Вам нравятся гамбургеры?". "О да, ночью они особенно вкусны".

Играть в описанную игру не только весело, но и очень полезно. Составление логически законченной истории из разрозненных элементов развивает навыки речи и помогает "раскрыть" своё воображение. А ещё игроки смогут лучше узнать друг друга, ведь картинки на карточках могут вызвать у каждого свои ассоциации, и придуманная по ним история будет своего рода отражением внутреннего мира человека. Игра подходит для компаний любого возраста и разного размера – от 3 до 12 человек.

2. Три предмета

Играющим дают три ничем не связанных между собой предмета, например, кофеварку, пустую бутылку и мотыгу, и предлагают найти им
применение - придумать и разыграть какой-нибудь эпизод. Это почти то же, что рассказать историю на основе трех слов, - впрочем, нет, намного лучше: ведь реальные вещи - гораздо более прочное подспорье воображению, нежели слова, их можно осмотреть, потрогать, повертеть в руках, это будит воображение, рассказ может родиться благодаря случайному жесту, звуку... Коллективный характер игры лишь содействует ее живости: вступают в соприкосновение и творчески сталкиваются разные натуры, опыт, темперамент, приходит в действие критическое начало группы в целом.

3. Старые игры

Одна из таких игр заключается в следующем: вырезаются из газет заголовки статей, вырезки тасуются и группируются - получаются сообщения о нелепейших, сенсационных или просто забавных событиях вроде:

Купол собора святого Петра,
Раненный ударом кинжала,
Ограбив кассу, сбежал в Швейцарию.

Серьезное столкновение на шоссе А-2
Между двумя танго
В честь Алессандро Мандзони.

Таким образом, всего лишь с помощью газеты и ножниц можно сочинять целые поэмы - согласен, не очень осмысленные, но и не лишенные шарма. Я не утверждаю, что это самый полезный способ читать газету или что газету следует приносить в школу только для того, чтобы ее кромсать. Бумага - вещь серьезная. Свобода печати - тоже. Но уважения к печатному слову игра отнюдь не подорвет, разве что несколько умерит его культ, только и всего. И в конце концов, придумывать истории тоже дело серьезное.

Несуразности, получающиеся в результате вышеописанной операции, могут дать и кратковременный комический эффект, и зацепку для целого повествования. На мой взгляд, для этого все средства хороши.

Есть еще одна игра, известная во всем мире, - в записочки с вопросами и ответами. Начинается она с ряда вопросов, заранее намечающих некую схему, канву повествования.

Например:

Кто это был?
Где находился?
Что делал? Что сказал?
Что сказали люди?
Чем кончилось?

Первый член группы отвечает на первый вопрос и, чтобы никто не мог прочесть его ответ, край листа загибает. Второй отвечает на второй вопрос и делает второй загиб. И так, пока не кончаются вопросы. Затем ответы прочитываются вслух как слитный рассказ. Может получиться полная несуразица, а может наметиться зародыш комического рассказа. Например:

Покойник
На Пизанской башне
Вязал чулок.
Он сказал: сколько будет трижды три?
Люди пели: "Услышь мою боль!"
Кончилось со счетом три - ноль.
(Эта отменная рифма получилась случайно.)

Участники игры зачитывают ответы, хохочут, и на том все кончается. Или же полученная ситуация подвергается анализу, с тем чтобы из нее вышел рассказ.

Есть знаменитая сюрреалистическая игра: рисунок в несколько рук. Первый участник группы изображает нечто подсказывающее образ, делает набросок, который может иметь какой-то смысл, а может и не иметь смысла. Второй участник игры, непременно отталкиваясь от первоначальной наметки, использует ее в качестве элемента другого изображения, с иным значением. Точно так же поступает третий: он не восполняет рисунок первых двух, а меняет его направленность, трансформирует замысел. Конечный результат чаще всего представляет собой нечто непонятное, поскольку ни одна из форм не завершена, одна переходит в другую - настоящий перпетуум мобиле.

Я видел, как дети увлекаются этой игрой, на лету схватывая ее правила. Первый рисует, предположим, овал глаза. Второй, интерпретируя овал по-своему, пририсовывает к нему куриные ноги. Третий вместо головы изображает цветок. И так далее. Конечный продукт интересует играющих меньше, чем сама игра, чем борьба, возникающая при попытке завладеть чужими формами и навязать свои, чем неожиданности и открытия, случающиеся на каждом шагу, в виде движения, которое Умберто Эко назвал бы, наверное, "миграцией содержания". Однако в итоге изображение может заключать в себе и целый рассказ. Ненароком появляется необычный персонаж, эдакое чудо-юдо, или фантастический пейзаж. Тут игру можно продолжить словесно, опять-таки в направлении от бессмыслицы к смыслу.

4. Что было бы, если...

Гипотеза, - писал Новалис, - подобна сети: забрось ее, и, рано или поздно, что-нибудь да выловишь".

Сразу же приведу знаменитый пример: что было бы, если бы человек вдруг проснулся в обличье отвратительного насекомого? На этот вопрос с присущим ему мастерством ответил Франц Кафка в своем рассказе "Превращение". Я не утверждаю, что рассказ Кафки родился именно как ответ на этот вопрос, но ведь факт таков, что трагедийная ситуация создается здесь именно как следствие совершенно фантастической гипотезы.

Техника "фантастических гипотез" предельно проста. Она неизменно выражена в форме вопроса: "Что было бы, если?"

Больше всего детей увлекают самые нелепые и неожиданные вопросы, именно потому, что последующая работа, то есть развитие темы, есть не более как освоение и продолжение уже сделанного открытия.

5. Произвольный префикс

Один из способов словотворчества - это деформирование слова за счет ввода в действие фантазии. Дети любят играть в эту игру, она веселая и в то же время очень серьезная: учит исследовать возможности слов, овладевать ими, принуждая их к неизвестным раньше склонениям, стимулирует речевую свободу, поощряет антиконформизм.

Особенно продуктивными представляются наиболее свежие префиксы, родившиеся в двадцатом веке. Такие, как "микро". Или "мини". Или "макси". Вот вам - как всегда, безвозмездно - "микрогиппопотам" (выращивается дома, в аквариуме) и "мини-небоскреб", целиком помещающийся в "мини-ящике" и заселенный исключительно "мини-миллиардерами". Или "макси-одеяло", способное в зимнюю стужу укрыть всех, кто погибает от холода...

Источник: Джанни Родари "Грамматика фантазии"