|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| фонд поддержки детей уменьшенная | Проект Реабилитационного центра «Адели» «Организация деятельности социальной службы «Микрореабилитационный центр» при поддержке Фонда поддержки детей, находящихся в трудной жизненной ситуации | пингвин-логотип |

**Комплекс игр для развития воображения**

Поиск сравнений

Описывается некоторый предмет или ситуация, например: «зеркало сверкало в лунную ночь, как...». Нужно подобрать как можно больше сравнений, другими словами, вариантов окончания этого предложения. Сравнения могут быть банальными («...как поверхность озера») и довольно неожиданными («...как экран телевизора во время показа рок-парада», «...как белое платье девушки, идущей на первое свидание»). Побеждает автор наиболее оригинального сравнения.

Поиск эмоционально адекватных образов

Задается какая-либо эмоциональная ситуация (предмет, существо, переживание) и предлагается изобразить ее в виде схематического рисунка (или описать словами суть предлагаемых изображений). Например, в ответ на вопрос ведущего: «Как изобразить радующегося человека?» — ребята могут придумать следующие варианты: человек летит; искрится; танцует; в теле человека светит солнышко и т.п. При подведении итогов учитывается как общее количество предложенных ответов, так и их оригинальность; возможно коллективное совершенствование некоторых ответов.

Эта игра формирует умение находить для разнообразных эмоционально значимых ситуаций простые, но в то же время емкие и содержательные образы, адекватные переживаемым в них состояниям, т.е. производить эмоциональные (в отличие от понятийных и образных) обобщения.

Определение смысла ситуации по заданному образу

Какой-либо эмоциональный образ, например: «внутри тела человека солнце» — задается в виде рисунка или словесного описания. Нужно подобрать как можно больше различных возможных толкований его смысла. Так, в данном случае можно придумать: «у больного жар», «из человека лучится доброта» и т.д. При обсуждении ответов особое внимание обращается на обоснование предложенных интерпретаций.

Так совершенствуется способность быстро и четко интерпретировать художественные (а также иные: применяемые для наглядности, несущие указательную информацию и т.п.) образы, постоянно имея в виду их принципиальную неоднозначность и учитывая множественность стоящих за ними смыслов.

Добавление новых функций предмета

Называется какой-либо предмет, например: «диван». Следует подумать, какие еще принципиально новые, не свойственные функции можно было бы ему добавить, в случае необходимости несколько изменив его конструкцию. Иначе говоря, заданный предмет нужно «скрестить», синтезировать с другими предметами, выполняющими не свойственные (в данном случае дивану) функции. Например, «дивану» можно добавить функции «велосипеда» (двигая ногами, лежащий мог бы кататься), «пианино» (двигая телом, лежащий мог бы исполнять симфонию), «будильника» (в нужный момент диван тормошил бы спящего или сбрасывал его на пол) и т. д. Побеждает тот, кто выпишет наибольшее количество подобных ответов. В этой игре (как и в последующей) формируется и совершенствуется один из универсальных приемов воображения — комбинирование признаков различных предметов, совмещение того, что не совместимо в обычных условиях. Использование этого приема лежит в основе создания образов принципиально новых предметов, что особенно важно в техническом и художественном творчестве.

Смешивание признаков разных предметов

Задается какой-либо предмет (существо, явление), например: «кузнечик». Нужно объединить, смешать его признаки с характеристиками других, совершенно не похожих на него, произвольно подбираемых предметов и кратко описать полученные синтезы. Так, «кузнечик» может быть объединен с «трамваем»: большой, двигается на лапках-колесах по рельсам, внутри туловища салон с сидениями для пассажиров; с «рекой»: большой, длинный, голубой, медленно ползет по руслу, на поверхности его спины плавают лодки и купаются дети; с «фонарным столбом»: длинный, застыл в вертикальном положении, двигая глазами, освещает сверху дорогу и т. п. При обсуждении особое внимание обращается на образное представление всех деталей полученных синтезов, вплоть до мельчайших их характеристик, и предпринимаются совместные попытки сделать каждую комбинацию еще более яркой, необычной, впечатляющей.

В этой игре развиваются такие качества воображения, как его яркость, живость, конкретность и прорисованность всех деталей созданного образа, а также способность совмещать признаки совершенно не похожих друг на друга и далеких по смыслу предметов.