|  |
| --- |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
| ***C:\Users\Пользователь\Desktop\Эмблема.jpg*** |  *Автономная некоммерческая организация* *дошкольного образования «Город Детства»* *Самарская область, г.Кинель, ул. Чехова,11В,*  *тел: 8 (846 63)6-30 05, факс:8 (846 63)6-30 07*  *e-mail: ano\_goroddetstva@mail.ru* |

**ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ**

**ДЛЯ РАЗВИТИЯ ВООБРАЖЕНИЯ**

**У ДОШКОЛЬНИКОВ**

**3 -7 лет**

Автор - составитель Забияко Е.А.

 **2016 г**

 ***Введение***

      Жизнь в эпоху научно-технического прогресса ста­новится все разнообразнее и сложнее. И она требует от человека не шаблонных, привычных дейст­вий, а подвижности, гибкости мышления, быстрой адаптации к новым условиям, творческого подхода к решению всевозможных проблем. Современные социально-экономические преобразования в обществе ставят перед педагогами новые задачи, они диктуют необходимость формирования творчески активной личности, обладающей способностью эффективно и нестандартно решать новые жизненные проблемы, мыслить креативно в любой жизненной ситуации.

      Очевидно, что первой ступенькой развития творческого потенциала подрастающего поколения являются дошкольные учреждения. Именно здесь возможно заложить основы развития творческой личности для каждого ребенка, что обязательно поможет детям в дальнейшем на всем их жизненном пути.

     Воображение начинает развиваться к 2 годам. Первые, пока еще совсем несложные фантазии можно заметить в играх малышей. В дальнейшем фантазия, воображение начинает активно развиваться после 3 лет, потому что опыт малыша становится богаче, расширяются его интересы, усложняется круг действий. Малыш 3 – 4 лет иногда путает воображаемое с действительным - то, что он выдумал, с тем, что правда происходило.

     В возрасте 4-5 лет воображение становится творческим - сюжеты детских игр, рисунков, выдуманных рассказов становятся богаче и разнообразнее. Ребёнок сочиняет рассказы, создает новых персонажей, ищет способы осуществить свои творческие замыслы, придумывает новые игры. Но детям еще трудно фантазировать, не действуя при этом. То есть, чтобы воображать, фантазировать, детям 4-5 лет надо действовать (строить, рассказывать, рисовать и т.д.)

       В 5-7 лет ребёнок уже может фантазировать мысленно - придумывать необыкновенные истории,  фантастических животных, сказочные сюжеты и многое другое. В этом возрасте начинают закладываться основы творческого воображения. Взрослые обязательно должны помочь развитию у каждого ребенка этой уникальной способности, без которой дальнейшая жизнь в современном мире не сможет стать успешной.

      Как же помочь дошкольникам развить свое воображение? Существует множество разнообразных способов:

    1. Для развития воображения необходимо обогащать жизненный опыт дошкольников – читайте детям сказки, стихи и художественные рассказы, рассматривайте иллюстрации в книгах. Советуйте родителям ходить с детьми в театры, музеи, ездить на экскурсии и т.д.

     2. Воображение формируется в процессе творческой переработки того, что произошло. Учите детей рисовать все то, что они видели, рассказывать обо всем, что они пережили.

     3 .Поощряйте рисунки и лепку по замыслу. При необходимости обсудите вместе с ребенком задуманный сюжет, помогите мысленно увидеть задуманное.

     4. Поощряйте детское сочинительство во всех его проявлениях: сказки, рассказы, стихи.

    5. Дети должны как можно больше играть. Игра – лучший вид деятельности для дошкольника, в котором развивается творческое воображение.

    6. Дошкольникам должны быть доступны всевозможные конструкторы. Чем больше видов конструкторов предлагается ребенку, тем в большей степени развивается его творческое воображение.

    7. Используйте для развития воображения у дошкольников специальные игры и упражнения.

 В данном пособии мы подобрали серию игр и игровых упражнений, чтобы помочь каждому ребенку вырасти творчески одаренной, нестандартно мыслящей, успешной личностью.

Форма организации детей при проведении игр и упражнений зависит от их количества, времени и места проведения, типа и вида НОД. Опыт показывает, что фронтальная организация детейменее эффективна при решении творческих задач по сравнениюс подгрупповой. При организации совместной деятельности педагога и ребенка в повседневной жизни ДО комплекс игр и упражнений можно проводить с небольшой группой детей, объединяя их по 3—5 человек.

 Для поддержание интереса при выполнении комплекса игр и упражнений можно применять следующие приёмы:

* фантастическая добавка, когда педагог обогащает реальную ситуацию фантастической, например, путешествие на неизвестную планету, поход в страну Кругляндию, поездка на пароходе, автобусе, перенос действий в древний мир, общение со сказочными персонажами;
* «найди ошибку»: с дошкольниками этот прием лучше использовать на хорошо знакомом материале, например, педагог намеренно ошибается, «забывает» названия животных, текст загадки, задания, которые только что озвучил и т.п.;
* отсроченная отгадка: в начале занятия детям предлагается вопрос-загадка, ответ на который необходимо получить в течение занятия, например, как Незнайка мог попасть на остров, если у него не было лодки;
* граница развития: использование вариантов творческих заданий, предполагающих разную степень сложности с учетом развития психики дошкольника.

**Игры и упражнения для развития воображения у дошкольников 3 -7 лет**

**Игра  "Что это такое?"**

**Цель.**  Научить детей на основе восприятия заместителей предметов создавать в воображении новые образы.

**Материал.**  Круги разных цветов, полоски разной длины, мяч.

**Возраст:** 4-6 лет.

**Ход игры.**  В игре может участвовать вся группа детей Дети встают в круг. Воспитатель показывает один из цветных кружков, кладет его в центр и предлагает рассказать, на что он похож. Отвечает тот ребенок, к которому взрослый прикатит мяч. Возможные ответы детей про красный кружок: помидор, цветок, праздничный флажок и т.п. Они не должны повторять друг друга. Затем детям показывается кружок другого цвета, и игра продолжается. В дальнейшем можно использовать кружки разных цветов, полоски разной длины.

 Примечание..  Воспитатель должен отметить оригинальность ответов детей, обратить на это внимание остальных. За одно проведение игры можно предлагать 2-3 различных вида материала.

**Игра  "Камушки на берегу".**

**Цель.** Научить создавать новые образцы на основе восприятия схематических изображений.

**Материал**.  Большая картинка, изображающая морской берег. Нарисовано несколько камушков (5-7) разной формы. Каждый должен иметь сходство с каким-нибудь предметом, животным или человеком.

**Возраст**: 4-7 года.

 **Ход игры**.  В игре может участвовать вся группа. Но лучше проводить ее по подгруппам в 5-7 человек. Воспитатель показывает детям картинку и говорит: "По этому берегу прошел волшебник и за несколько минут все, что на его пути, превратил в камушки. Вы должны угадать, что было на берегу, сказать про каждый камушек, на кого "или на что он похож". Камушки могут быть самые разные: похожие на мячик, волчок, птичку, рыбку, человечка, ведерко. Желательно, чтобы несколько камушков имели практически одинаковый контур, но воспитатель должен помочь детям найти разные варианты ответов. Упражнение можно предлагать неоднократно, но при этом следует менять картинку с изображением формы камушков.

**Игра  "Елка с подарками**".

**Цель**. Научить создавать образы на основе восприятия схематического изображения предмета.

**Материал.**  Большая картинка, на которой изображены новогодняя елка и вокруг нее дети: мальчики и девочки. Несколько вырезанных изображений мешочков с   подарками   разной формы   и   величины.   Форма   их должна отдаленно напоминать форму разных предметов: мяча, куклы, ружья, лошадки и т.п., но допускать многозначное толкование (например, про один и тот же мешочек можно сказать, что там или лошадка, или собачка, или кошка). Мешочки могут прикрепляться на елку.

**Возраст**: 4-6 лет

**Ход игры.**  Игра проводится со всей группой. Воспитатель показывает картинку и говорит, что здесь изображен новогодний праздник. Дед Мороз все детям принес подарки, но что для кого он принес, ребята должны угадать сами (одновременно следует оставлять на елке 4-5 мешочков). Дети по очереди придумывают, что находится в каждом мешочке (сначала дают несколько вариантов ответов про один мешочек, затем про другой и т.п.) и для кого этот подарок. Педагог помогает в выборе вариантов ответов. После того, как дети придумают достаточное количество возможных вариантов ответов, основываясь на форме и величине мешочка, можно провести игру еще несколько раз с мешочками других форм и размеров.

**Игра  "На что это похоже?"**

**Цель.**  Научить в воображении создавать образы предметов, основываясь на их схематическом изображении.

**Материал**.  Набор из 10 карточек. На каждой нарисована одна фигурка, которая может восприниматься как- деталь или контурное изображение отдельного предмета. Например, могут быть даны такие изображения: два кружка, вписанные один в другой, треугольник с шариком наверху и т.п. Картинки, Возможные варианты ответов: руль, бублик, колесо; шарик, цветок, семафор; бабочка, бант, цветок; очки, штанга, самокат, велосипед; мост, радуга, гора; листок дерева, капля, морковь; телевизор, ящик, шкаф, окно; матрешка, ваза, груша, лампочка; горки, лента, змея, речка; стакан, ведро, цветочный горшок.

 **Возраст**: 3-4 года.

**Ход игры**. В игре принимает участие вся группа. Воспитатель предлагает детям поиграть в игру и объясняет ее содержание: нужно посмотреть на картинку и придумать, на что она похожа. Педагог показывает детям первую картинку из набора и спрашивает одного из детей, на что это похоже. Если ребенок затрудняется с ответом, спрашивает следующего. При показе второй картинки из набора игра начинается с другого ребенка, чтобы у каждого из детей была возможность ответить первым. При проведении игры воспитателю важно поддержать инициативу детей, подчеркнуть, что каждый ребенок должен дать свой собственный, оригинальный ответ. Игру можно повторить неоднократно, но на другом материале.

 **Игра. «Мозаика из крышечек»**

**Цель:** развивать воображение, художественный вкус, абстрактную память, логическое мышление, мелкую моторику рук; воспитывать умение доводить начатое дело до конца, уважение к труду, чувство взаимопомощи.

**Материал.**  Разноцветные пластмассовые крышечки от баклажек.

**Возраст:** 3-6 лет.

**Ход игры.**   В игре участвуют 2-6 человек. Дети берут наборы пластмассовых крышек и выкладывают из них много интересных объектов. Например , домик, машинки, человечки, поезда и т.п. Когда дети научатся быстро создавать постройки, можно предложить соревнование: кто сможет сложить больше разных предметов из своей мозаики. На начальном этапе игры детям можно предложить образцы, схемы построек.

**Игра  "Поможем художнику."**

**Цель**.  Научить детей воображать предметы на основе заданной им схемы.

**Материал.**  Большой лист бумаги, прикрепленный к доске или большому фланелеграфу, с нарисованным на нем схематическим изображением человека. Цветные карандаши или краски (фломастеры).

**Возраст**: 5-7 лет.

**Ход игры**. В игре принимает участие вся группа. Воспитатель рассказывает, что один художник не успел дорисовать картину и попросил ребят помочь ему ее закончить. Педагог показывает схематическое изображение человека и говорит, что сейчас они все вместе эту картину закончат. Дети будут придумывать, как это лучше сделать, а он будет рисовать все, что ребята придумают. Воспитатель спрашивает у детей: кто здесь нарисован (мальчик или девочка)? Какого цвета глаза? Какого цвета волосы? Как он (она) одет(а)? Дети дают разные варианты ответов. Вместе с педагогом обсуждают их и выбирают наиболее удачные. Самые интересные ответы воспитатель "воплощает" в картинке: постепенно дорисовывает схему, превращая ее в рисунок. Дети могут помогать воспитателю. После того, как рисунок закончен, можно предложить детям придумать историю про нарисованного человека (Как его зовут? Куда он идет? Кто идет вместе с ним? и т.п.).

 **Игра  "Волшебные картинки."**

**Цель.**  Научить воображать предметы и ситуации на основе схематических изображений отдельных деталей предметов.

**Материал.**  Набор карточек (5 штук), одинаковый для каждого ребенка. Детям средней группы можно предложить 5 карточек, старшей группы - 7, подготовительной - 10 карточек. На каждой карточке дается схематическое изображение некоторых деталей объектов или геометрические фигуры. У всех детей изображения одинаковые. Каждое изображение расположено на карточке так, чтобы оставалось свободное место для дорисовывания картинки. Карандаши для всех играющих.

**Возраст**: 4-7 года.

**Ход игры.** Игра проводится по подгруппам в 4-6 человек. Дети рассаживаются за столиками. Воспитатель раздает им карандаши и наборы карточек. Говорит, что они сейчас будут играть в игру "Волшебные картинки". Объясняет ее содержание. Каждую фигурку, изображенную на карточке, дети могут превратить в картинку, какую они захотят. Для этого надо пририсовать к фигурке все, что угодно (на каждой карточке только одна фигурка). Если детям трудно сразу приступить к выполнению задания, можно показать на примере, как это делается. Для показа лучше брать фигурку, которой нет на карточках у детей. Например, показать, как прямоугольник можно превратить в вагон поезда, в конверт с письмом, в окно, в дом, в портфель, который несет девочка и т.п. После этого взрослый предлагает детям самим выполнить задание. Когда дети закончат работу, воспитатель собирает все карточки. Затем отбирает неповторяющиеся картинки (например, большинство ребят превратили круг в солнышко или в яблоко, один мальчик - в лицо клоуна) и обращает на них внимание детей. Подчеркивает, что эти картинки интересные и оригинальные. Через некоторое время можно повторить игру, предложив для дорисовывания другие фигурки (подбираются произвольно).

**Игра  "Перевертыши."**

**Цель.**  Учить создавать в воображении образы предметов на основе восприятия схематических изображений отдельных деталей этих предметов.

 **Материал**.  Карандаши. Наборы карточек по 8-16 штук, одинаковые для каждого ребенка. В каждом наборе должны быть 4 одинаковые карточки. Возможные варианты картинок на карточках. Рисунок. Например, если набор состоит из 8 карточек, то в него входят 4 карточки с одним изображением и 4-с другим. Каждое изображение расположено таким образом, чтобы осталось свободное место для дорисовывания картинки.

**Возраст**: 5-7 лет.

**Ход игры**. Игра проводится по подгруппам в 4-6 человек. Воспитатель раздает карандаши и наборы карточек, предлагает поиграть в игру "Перевертыши". Объясняет ее правила. На карточках изображены фигурки. Каждую из них можно превратить в любую картинку. Для этого к каждой фигурке можно пририсовать все, что угодно, но так, чтобы получилась картинка. Затем надо взять еще одну карточку с такой же фигуркой, положить ее вверх ногами или боком и превратить фигурку в другую картинку. Таким, образом, можно карточку с одной и той же фигуркой превратить в разные картинки. Если детям трудно сразу приступить к выполнению задания, педагог дает образец (для показа лучше брать фигурку, которой нет на карточках у детей). Например, воспитатель может показать детям, как прямоугольник превратить в вагон поезда, в дом, в конверт с письмом, в портфель. Придав прямоугольнику вертикальное положение, воспитатель показывает, как его можно превратить в окно, в высотный дом, в ствол большого дерева и т.п. Когда дети выполнят задание закончат дорисовывание карточек с одинаковыми фигурками педагог предлагает взять карточки с другой фигуркой и т.д. Игра длится до тех пор, пока все дети не закончат дорисовывать фигурки. В заключение воспитатель отбирает работы тех детей, которые все четыре карточки с одной   и той же фигуркой   сумели превратить   в   совершенно разные картинки. Игру можно повторить, предложив для дорисовывания другие фигурки.

**Игра-ситуация  "Сочиняем сказку."**

**Цель.**     Научить    создавать    в    воображении    ситуации, основываясь на использовании отдельных заместителей предметов.

**Материал.**  Разноцветные кружки (каждому ребенку - по 3 кружка разных цветов; отдельные цвета у детей могут повторяться).

**Возраст**: 6-7 лет.

**Ход игры**.  В игре принимает участие вся группа. Воспитатель раздает детям цветные кружки: при первом проведении упражнения по два, при следующих - по три. Кружки у всех детей разного цвета, например, у одного - красный, коричневый и желтый, у другого - синий, зеленый и желтый, у третьего - белый, красный, зеленый и т.д. Взрослый говорит детям, что сейчас они будут сочинять сказки, причем каждый сочинит, сказку про своего героя. Каждому ребенку надо посмотреть на свои кружки, придумать, кого они могут обозначать, и сочинить про них историю. При этом следует подчеркнуть, что кружки у всех разные и сказки тоже должны быть разными. Воспитатель дает дошкольникам на обдумывание 5-7 минут и начинает опрос. Выслушивает всех детей, поощряет за оригинальность ответа, но при оценке учитывает, соответствуют ли выбранные персонажи цвету кружков. Если дети затрудняются при выполнении задания, педагог дает образец сказки, обращает внимание на соответствие персонажей цвету кружков, на соблюдение структуры сказки (зачин, кульминация, развязка), на оригинальность происходящих событий. Упражнение можно проводить неоднократно, меняя цвета кружков у каждого ребенка.

 **Игра  "Разные постройки."**

**Цель**.  Научить детей варьировать в воображении образы  предметов.

**Материал**:   Каждому ребенку дается по три одинаковых комплекта, состоящих из 4-5 деталей строителя (например, в один комплект могут входить два кубика, брусочек, две треугольные призмы). Важно, чтобы у одного и того же ребенка комплекты повторялись полностью.

**Возраст**: 3-5 лет.

**Ход игры**. Игра проводится по подгруппам в 5-6 человек. Дети рассаживаются за столбиками. Каждому ребенку воспитатель дает по три одинаковых комплекта деталей и говорит, что сейчас они будут сооружать разные постройки. Каждый ребенок может сделать три разные постройки. Дети начинают строить. Если они затрудняются при выполнении задания, воспитатель дает образец различных построек из одних и тех же деталей, например, из брусочка и двух кубиков сооружает дом, кукольный диван, машинку, ворота и т.д. После того, как все выполнят задание, взрослый вместе с детьми рассматривает     постройки  и отмечает     те,     где     наиболее интересно использованы детали. Игру    можно  повторить,    предложив   для    построек другие    комплекты деталей.

**Игра-ситуация  "Разные сказки."**

**Цель.**  Научить детей воображать различные ситуации, используя в качестве плана наглядную модель.

**Материал**.  Три рамочки из бархатной бумаги, которые могут быть расположены на фланелеграфе. Две стрелки из бархатной бумаги, которые располагаются между рамочками. Фигурки-силуэты, которые размещаются в рамочках (два стоящих человечка, два бегущих человечка, три дерева, домик).

Для повторного проведения игры могут быть использованы любые другие фигурки или заместители предметов (полоски разной длины, разноцветные кружки и т.п.).

**Возраст**: 6-7 лет.

**Ход игры**.  В игре принимает участие вся группа. Дети рассаживаются перед фланелеграфом. Воспитатель объясняет задание: надо составить сказку, но не просто придумать ее, а использовать для подсказки фланелеграф. Взрослый размещает на фланелеграфе три рамочки, между ними - две стрелки, а внутри-отдельные фигурки: в первой рамочке - домик, во второй-два стоящих человечка, в третьей - три дерева и два бегущих человечка. Объясняет, что глядя на фланелеграф, надо суметь "прочитать" сказку. Каждый должен сделать это по-своему. Если дошкольники испытывают затруднение при составлении сказок, взрослый предлагает образец: "В одном домике жил-был мальчик. Однажды он вышел погулять и встретил другого мальчика. Они решили вместе пойти гулять в лес. В лесу дети бегали, играли в прятки, а потом разошлись по домам". (Желательно, чтобы образец был детализирован, например, можно описать, как выглядел домик, как звали мальчиков, кого они встретили в лесу и т.п.). Затем свои сказки рассказывают трое-четверо детей. Воспитатель отмечает, соответствует ли изложенная ситуация картинке, как оформлен сюжет, отличаются ли сказки друг от друга. После этого меняет фигурки в рамочках (например,    в    первой    оказываются   три   дерева    и   два   бегущих человечка, во второй-дом, в третьей - два стоящих человечка) и предлагает "прочитать" новую сказку. Игру можно проводить несколько раз, усложняя ситуацию от конкретной к абстрактной (от схематических изображений человечков, домиков, деревьев к цветным кружкам и полоскам разной длины).

**Игра  "Чудесные превращения."**

**Цель**.  Научить детей создавать в воображении предметы и ситуации на основе наглядных моделей.

**Материал.**  Карточки с изображениями заместителей предметов (1-2 для каждой игры), на каждой карточке нарисованы три полоски разной длины, два-три кружка разного цвета. Листы бумаги и цветные карандаши для рисования.

**Возраст**: 5-7 лет..

**Ход игры**. В игре принимает участие вся группа. Воспитатель предлагает игру "Чудесные превращения" и объясняет ее содержание: рассмотреть картинки, придумать, что они обозначают, нарисовать на своем листе соответствующую картинку (можно несколько). Законченные рисунки педагог анализирует вместе с детьми: отмечает их соответствие изображенным предметам-заместителям (по цвету или по величине), оригинальность содержания и композиции. Игра может повторяться неоднократно с разными карточками.

**Игра  "Где чей дом?"**

**Цель**.  Научить детей воображать ситуации на основе схематических изображений отдельных предметов. Материал.  Картинки, на которых схематически изображен домик: высокий и узкий, широкий и низкий и т.п.

**Возраст**: 5-7 лет

**Ход игры**. В игре может принимать участие любое количество детей   Воспитатель показывает одну картинку и предлагает придумать, кто из зверей живет в этом доме, что он там делает, кто ходит к нему в гости и т.п. Каждый ребенок составляет свою историю, например, говорит, что в узком домике живет жираф или страус. Дети придумывают истории, в которых участвуют реальные и фантастические звери. Взрослый может сначала предложить нарисовать выдуманное животное, а потом рассказать про него историю. По каждой картинке рассказы составляют 3-5 детей. При оценке ответов следует обращать внимание на их полноту и соответствие схеме.

**Игра  "Чудесный лес."**

**Цель**.  Научить создавать в воображении ситуации на основе их схематического изображения.

**Материал.**  Одинаковые листы бумаги (для каждого играющего), где нарисовано несколько деревьев и в разных местах расположены незаконченные, неоформленные изображения. Наборы цветных карандашей.

**Возраст**: 5-7 лет.

**Ход игры**.  В игре может принимать участие любое количество детей.

Воспитатель раздает детям листы бумаги; предлагает нарисовать лес, полный чудес, и рассказать про него сказочную историю. Незаконченные изображения можно превратить в реальные или выдуманные предметы: цвет, деревья, бабочки, птички и т.д. Когда дети нарисуют лес, воспитатель собирает листы и вместе с детьми рассматривает рисунки, отмечает оригинальные, наиболее соответствующие схеме.       Для  задания можно использовать материал на другие темы: «Чудесное море», «Чудесная поляна», «Чудесный парк» и другие.

**Упражнение  "Дети на прогулке".**

**Цель.**  Научить на основании восприятия схематических изображений создавать новые образы.

**Материал**.  Несколько картинок такой величины, чтобы они хорошо были видны всем детям. На каждой картинке изображен ребенок (мальчик или девочка), в руке у которого неопределенный предмет (например, палочка, полукруг, веревочка и т.п.). Картинки. Возможные варианты ответов: Шарик, флажок, цветок, мороженое, машинка, собака, лодка, корзинка, сумка, портфель, ведро, удочка, сачок, ружье, мяч, лодочка, корзинка.

**Возраст**: 5-7 лет.

**Ход игры**.  Воспитатель показывает детям картинку. Объясняет: "Художник нарисовал мальчика, который идет на прогулку, но не успел дорисовать то, что у него в руках". Педагог предлагает детям самим придумать, что мальчик взял с собой на прогулку. Например, если на картинке изображен мальчик с палочкой, то можно сказать, что он идет на прогулку с флажком, шариком, цветком, мороженым. Каждый ребенок должен дать свой ответ, отличающийся от ответов товарищей. Если дети затрудняются, то воспитатель сам предлагает несколько вариантов ответов.

Примечание.  В выполнении упражнения может участвовать вся группа детей, но лучше проводить его по подгруппам в 5-7 человек. Упражнение можно проводить неоднократно, меняя картинки. На одном занятии следует анализировать одну - две картинки.

**Упражнение,  "Какая игрушка?"**

 **Цель**.  Научить детей придумывать разнообразные ответы, основываясь на одном и том же схематическом изображении предмета.

 **Материал.**  Набор из 10 карточек, на каждой из которых нарисована одна фигурка, которая представляет собой схематическое изображение нескольких игрушек. Картинки. Возможные варианты ответов: Неваляшка, матрешка, паровоз, лодка, корабль, кукольная ванна, ведро, мисочка, формочка, пирамидка, башенка, ракета, елочка, парус, мячик, тарелка, воздушный шарик, колесо от машины, обруч, руль, собака, кошка, утенок и т.д.

**Возраст**: 3-4 года.

**Ход игры**.  В выполнении упражнения может участвовать вся группа детей, но лучше проводить его по подгруппам в 5-7 человек . Воспитатель предлагает детям глядя на картинку придумать, на какую игрушку похожа изображенная на ней фигурка. Взрослый показывает первую картинку из набора. Спрашивает детей по очереди, на какую игрушку она похожа. Обращает внимание на то, чтобы малыши не повторяли ответов друг друга. При предъявлении каждой следующей картинки воспитатель спрашивает ребенка, который не отвечал первым. При проведении упражнения детям можно предложить не более 5-6 картинок.

**Примечание.**  Важно поддерживать инициативу каждого ребенка, но постараться создать установку на оригинальный ответ.

**Игра "Волшебная мозаика".**

**Цель**.  Научить детей создавать в воображении предметы, основываясь на схематическом изображении деталей этих предметов.

**Материал**.  Наборы вырезанных из плотного картона геометрических фигур (одинаковые для каждого ребенка). Несколько кругов, квадратов, треугольников, прямоугольников разных величин.

**Возраст**: 3-7 лет.

**Ход игры.**  Упражнение проводится по подгруппам в 2-7 человек.

Воспитатель раздает наборы и говорит, что это волшебная мозаика, из которой можно сложить много интересных вещей. Для этого надо разные фигурки, кто какие хочет, приложить друг к другу так, чтобы получилось что-нибудь интересное, например, домик, машинки, человечки, поезда и т.п. Когда дети научатся выполнять задание, можно предложить соревнование: кто сможет сложить больше разных предметов из своей мозаики. Упражнение может проводиться на разном материале (разные наборы мозаики), а также с одним и тем же материалом, но с инструкцией придумывать все время разное (после того, как все дети дали по одному варианту решения).

Примечание.

**Упражнение  "Кому что нужно?"**

**Цель.**  Научить создавать в воображении образы предметов и ситуаций на основе восприятия схематических изображений отдельных предметов.

**Материал.**  Несколько больших картин со схематически изображенной ситуацией. Под каждой ситуацией - несколько схематически изображенных предметов. Например: 1. Мальчик, сидящий за столом. Под этим изображением нарисованы круг, прямоугольник, палочка, человечек.

2. Двое детей. Под этим  изображением  нарисованы   круг, палочка, животное, человечек.

3. Девочка в лесу.  Внизу-схематическое   изображение   домиков, животного, гриба.

4. Мальчик  в доме.   Внизу-схематическое  изображение   животного, человека, машины, книги.

5. Девочка во  дворе.  Внизу-схематическое    изображение    машины, человечка, шарика.

**Возраст**: 5-7 лет.

**Ход игры.** Упражнение можно  проводить по подгруппам в 5-7 человек и со всей группой. Воспитатель показывает детям одну картину и говорит: "Перед вами неоконченная картина. Надо придумать и рассказать, кто здесь нарисован, что делает. Для этого надо использовать какой-нибудь предмет из нарисованных внизу". Дети по очереди выбирают одно из маленьких схематических изображений под картиной, придумывают, что это такое и составляют рассказ. Например, если ребенок выбирает в первой картине изображение круга, то он может рассказать, что мальчик сидит за столом, перед ним тарелка и т.д. Можно придумать иначе: перед мальчиком стоит чашка, и он пьет чай и т.п. Педагог ориентирует детей на создание разных историй по одному и тому же схематическому изображению под картиной. После проведения упражнения можно отметить наиболее оригинальные и последовательные истории Упражнение     можно    проводить    многократно,     меняя картины или схематическое изображение под ними. На одном занятии следует разобрать одну картинку с одним набором схематических изображений.

 Упражнение «На что похожи наши ладошки»

**Цель:** развитие воображения и внимания.

**Материал**.  Бумага, карандаши.

**Возраст**. 4-7 лет

**Ход игры**. В игре может принимать участие любое количество детей.

 Воспитатель предлагает детям обвести карандашами собственную ладошку (или две) и придумать, пофантазировать «Что это может быть?» (дерево, птицы, бабочка и т.д.). Предложить создать рисунок на основе обведенных ладошек.

 Упражнение «Волшебные кляксы».

 **Цель:**  учить находить сходство изображения неясных очертаний с реальными образами и объектами.

**Материал**.  Бумага, краски, баночки с водой, кисти.

**Возраст.** 3-7 лет

**Ход игры.** В игре может принимать участие любое количество детей.

Детям предлагается капнуть любую краску на середину листа и сложить лист пополам. Получились различные кляксы, теперь ребятам необходимо увидеть в своей кляксе, на что она похожа или на кого.

Упражнение «Волшебная ниточка».

**Цель**: развитие творческого воображения; учить находить сходство изображения неясных очертаний с реальными образами и объектами.

**Материал.**  Бумага, гуашь, вода, нитка.

**Возраст**. 3-7 лет

**Ход игры.** В игре может принимать участие любое количество детей.

 В присутствии детей ниточку длиной 30-40 см. обмакнуть в тушь и положить на лист бумаги, произвольно свернув. Сверху на нить положить другой лист и прижать его к нижнему. Вытаскивать нить, придерживая листы. На бумаге от нити останется след, детям предлагается определить и дать название полученному изображению.

Игровое упражнение «Неоконченный рисунок».

**Цель**: развивать фантазию, творческое воображение.

**Материал**.  Листы с изображением  недорисованных предметов, карандаши или фломастеры.

**Возраст**. 4-7 лет

**Ход игры**. В игре может принимать участие любое количество детей.

Детям даются листы с изображением  недорисованных предметов. Предлагается дорисовать предмет и рассказать о своем рисунке.

Упражнение «Волшебники».

**Цель**: развитие эмоциональности и творческого воображения.

**Материал.** Для каждого карандаши, изображенные на листе  две совершенно одинаковые фигуры,

**Возраст.** 6-7 лет

**Ход игры.** В упражнении может принимать участие любое количество детей.

 Без предварительной беседы предложить детям с помощью карандашей превратить две совершенно одинаковые фигуры, изображенные на листе, в злого и доброго волшебника. Далее предложить придумать, что совершил плохого «злой» волшебник и как его победил «добрый».

Упражнение «Танец».

**Цель**: развивать эмоциональность, слуховое восприятие музыки, координацию движения, творческую активность, воображение.

**Материал**. Магнитофон, аудиозапись музыки.

**Возраст**. 5-7 лет

**Ход.** В упражнении может принимать участие любое количество детей. Предложить детям придумать свой образ и станцевать его под определенную  музыку. Остальные дети должны угадать, какой образ задуман.

 Варианты – образ задан, все дети танцуют одновременно («распустившийся цветок», «ласковую кошку», «снегопад», «веселую обезьянку» и т. д.).

 Усложнение – передать в танце чувства («радость», «страх», «удивление» и т.д.)

Упражнение «О чем рассказала музыка».

**Цель:** развивать эмоциональность, слуховое восприятие музыки, творческое воображение.

**Материал**. Магнитофон, аудиозапись классической музыки. Бумага, фломастеры, карандаши краски.

**Возраст**. 6-7 лет

**Ход.**  В упражнении может принимать участие любое количество детей. Звучит классическая музыка. Детям предлагается  закрыть глаза и представить, о чем рассказывает музыка, а затем нарисовать свои представления и рассказать о них.

**Упражнение «Придумай свой конец сказки»**

**Цель:** развивать речь, воображение, творческую активность.

**Возраст.** 4-7 лет

**Ход.** В упражнении может принимать участие любое количество детей. Педагог предлагает детям изменить и сочинить свой конец знакомых сказок.«Колобок не сел лисе на язычок, а покатился дальше и встретил …».«Волку не удалось съесть козлят потому что…» и т.д.

 Игра «Цепочка противоречий».

**Цель**: развивать воображение при помощи поисков противоречий.

**Возраст**. 6 -7 лет

**Ход игры**. В игре может принимать участие любое количество детей.  Воспитатель начинает. Гулять - хорошо, потому что светит солнце. Ребёнок: светит солнце  -  плохо, потому что жарко. Другой ребёнок: жарко – хорошо, потому что лето и т. д.

Упражнение «Сказка – рассказ».

 **Цель:** развивать воображение, умение отличать реальность от фантазии.

 **Возраст.** 6 -7 лет

**Ход игры**. В игре может принимать участие любое количество детей.   После прочтения сказки дети с помощью воспитателя отделяют в ней то, что может произойти реально, от того, что является фантастическим. Получаются две истории. Одна полностью фантастична, другая полностью реальна.

Игра «**Подарки».**

**Цель**. Способствовать развитию воображения, на основе восприятия заместителей предметов создавать в воображении новые образы.

**Материал:** разноцветные фигурки одинакового размера из картона (круги, квадраты, прямоугольники) и любимая игрушка.

**Возраст**. 4 -6 лет

**Ход игры.** В игре может принимать участие любое количество детей.   Взрослый складывает фигурки в мешочек или коробку. Далее детям объясняются условия: в гости к нашей любимой кукле Свете (медведю, зайке, слону) приезжала фея и привезла подарки. Станут они таковыми после полуночи, а пока они выглядят как вот эти разноцветные фигурки. «Давайте попробуем угадать, что именно подарила добрая фея!» Дети начинают придумывать и называть воображаемые предметы. Например, можно представить, что черный квадрат-это эскимо, или чемодан, или калькулятор, или…что-то ещё.)

Игра «**Волшебные кляксы.»**

**Цель.** Способствовать развитию воображения, на основе ассоциаций.

**Материал**: набор из 8-10 волшебных клякс, изготовленных следующим образом: на половину бумажного листа наносится лужица цветной туши или краски. Лист складывается пополам и прокатывается между ладонями, чтобы получилось симметричное пятно. При желании изображение (например, просто круглое пятно или полосу туши) можно слегка дорисовать.

**Возраст**: 5-7 лет

**Ход игры**. Упражнение можно проводить по подгруппам в 5-7 человек и со всей группой Ребёнку поочередно показываются листы с кляксами, и взрослый предлагает внимательно рассмотреть изображенное пятно и описать, на что оно похоже. В одной игре можно использовать 2 - 4 кляксы, чтобы работа по их интерпретации быстро не наскучила ребенку Второй вариант игры: ребенку с помощью фломастеров предлагается дорисовать пятно, чтобы оно стало на что-нибудь похоже

Игра «**Для чего эти предметы?»**

**Цель:** Детям предлагается подумать, пофантазировать и назвать как можно больше вариантов использования последовательно предъявляемых известных предметов

**Материал.** Набор из десяти обычных, известных детям предметов: газета, катушка ниток, носовой платок, баночка из-под растворимого кофе, полиэтиленовый пакет, носок, коробка из-под молока, подушечка для иголок, глубокая тарелка, зонт.

**Возраст**. 5-7 лет

**Ход игры**. В игре может принимать участие любое количество детей.  Взрослый берет какой-либо предмет, например, газету, и рассказывает, как ее можно использовать. Так, ее можно прочитать, в нее можно что-нибудь завернуть, ее можно положить на скамейку в парке, если она не очень чистая, ее можно использовать как "туалет" для кота, газетами заклеивают стены, чтобы потом наклеить обои; газетами можно растопить печь и т. д. Приводя примеры, взрослый каждый раз с помощью детей уточняет, какие свойства газеты дают возможность так ее использовать: например, газетная бумага хорошо горит; газета широкая и мягкая - в нее можно заворачивать и т. д.

Игра «**А что потом?»**

**Цель**: развитие воображения, творческой активности,

**Материал:** 25 картинок размером 6x6 см с изображениями разных предметов (вертолет, ведро, лопата, веник, шляпа, гусь, валенки и т. п.); коробка, накрытая платком

**Возраст.** 5-7 лет

**Ход игры.** В игре может принимать участие любое количество детей. Воспитатель предлагает детям по-новому рассказать известную всем сказку ("Гуси-лебеди", "Мальчик-с-пальчик", "Красная шапочка", "Золушка" и т. п.). Для этого взрослый складывает разные картинки в коробку и накрывает ее платком. Дети садятся в круг и по очереди начинают рассказывать какую-либо сказку, передавая друг другу коробку с карточками. В свой ход ребенок, не глядя, достает из коробки карточку с изображением того или иного предмета. Некоторые предметы легко входят в сюжет, а некоторые способны разрушить его логику. Задача ребенка - вплести предмет в общую канву сказки. Взрослый участвует в игре наравне с детьми и помогает им в случае необходимости

Игра «**Рисунок того, чего не может быть».**
**Цель**: развитие воображение, создание положительного эмоционального состояния, раскрепощение детей.

**Материал:** бумага, карандаши.
**Возраст.** 5-7 лет
**Ход игры**. В игре может принимать участие любое количество детей. Ребенок складывает лист бумаги пополам. В одной части листа нужно нарисовать то, что существует на самом деле, во второй части листа - такой же рисунок, но добавить детали, которых быть не может. Например, на одной стороне можно нарисовать обычный дождь, на другой – дождь из конфет.

**Игра «Море и небо»**
**Цель**: развитие воображения, обучение детей выражению эмоций.
**Возраст**: 4-7 лет.
**Ход игры**. В игру можно играть как с одним ребенком, так и с группой до 8 человек. Дети встают в круг и берутся за руки. Ведущий спрашивает у детей о том, какая бывает погода на море. После чего дети изображают:
1) с помощью рук - море (волны, штиль, шторм);
2) с помощью лица и ладошек - небо (как солнышко светит и как оно прячется за тучки).
Затем детям раздаются листы бумаги А4, разделенные на шесть квадратов. В каждом квадрате дети должны нарисовать море с разной погодой (во время шторма, с молниями, в снег, с радугой, с торнадо, в штиль, с корабликом в хорошую погоду и т.п. по выбору детей). Затем каждый ребенок рассказывает про то, что он нарисовал и про то, какая у него любимая погода.

Игра «**Природное явление»**
**Цель:** развивать воображение, мышление, речь.

**Возраст.** 6-7 лет

**Ход игры.** В игре может принимать участие любое количество детей. Детям предлагается придумать одно или несколько новых природных явлений, которые могли бы происходить на Земле или какой-либо другой планете. Описать условия возникновения, механизмы протекания и последствия этих явлений.

Игра **Фантастическое животное**
**Цель:** развивать воображение, творческий замысел.

**Материал:** бумага, карандаши.

**Возраст**. 6-7 лет

**Ход игры**. В игре может принимать участие любое количество детей. Дети придумывают животное, которое на самом деле не существует, составляют про него рассказ, дают ему имя. Если есть возможность, рисуют это животное.

Игра «**Оживи предмет»**

**Цели::**упражнять в передаче наиболее точных характерных качеств и признаков предметов;развивать фантазию.

**Материал:** картинки с изображением одушевленных и неодушевленных предметов.

**Возраст**. 6-7 лет

**Ход игры** Педагог раздает детям картинки с изображением одушевленных и неодушевленных предметов и предлагает «оживить» его, объяснив: как данный предмет, будучи живым, мог думать, двигаться, о чем и как говорить?

Игра «**Хорошо — плохо»**

**Цель:**учить оценивать события с разных сторон.

**Возраст**. 6-7 лет

**Ход игры.** Педагог называет предмет и просит сказать, что в этом предмете «плохо», а что «хорошо». Для соблюдения последовательности выявления свойств в помощь детям приводится пример: есть шоколад хорошо — вкусно, но может заболеть живот; живот болит хорошо — можно сидеть дома, спать, но сидеть дома и плохо — скучно и на улицу не пускают...

Игра «**Какого вкуса цвет?»**

**Цель:**учить комбинировать образы.

**Возраст**. 6-7 лет

**Ход игры** Педагог *(предлагает представить).* Какой вкус у синего (красного и др.) цвета?

Дети отвечают. Чем пахнет желтый (зеленый и др.) цвет?

Дети отвечают. Какой продукт напоминает белый цвет?

Дети отвечают. Какой цвет у соленого (кислого, горького, сладкого)?

Дети отвечают.

Игра «**Подбери слова»**

**Цель***:* учить подбирать предметы по действию.

**Возраст**. 5-7 лет

**Ход игры** Педагог называет действие, а дети должны назвать объекты, которые можно объединить этими действиями: например, лететь могут самолет, планер, птица, стрела, пуля, звук, облака.

Игра **Сочиняем фразы**

**Цель:**учить составлять фразы с заданными словами.

**Материал:** набор часто употребляемых картинок из детского лото (животные, предметы, люди) ;большая коробка, накрытая платком

**Возраст**. 6-7 лет

**Ход игры.** В игре может принимать участие любое количество детей. Взрослый помещает карточки в коробку, предварительно рассмотрев их с детьми, и накрывает платком. Он предлагает поиграть в игру, где нужно связать между собой два разных предмета, сочинив об этом короткую историю (в 1-2 предложения). Вытащив карточки, ребенок сначала должен назвать разные сочетания двух слов, обозначающих предметы на карточках.

Например, ребенок вытащил картинки с изображениями шкафа и собаки. Ему нужно назвать различные сочетания, связывающие эти два слова: например, пес со шкафом, шкаф пса, пес на шкафу, пес в шкафу, собачий шкаф, собака у шкафа и пр. Затем, выбрав какое-либо сочетание в качестве заголовка, он с помощью взрослого придумывает короткую историю про эти предметы, например: "Собака сторожит шкаф, где лежит сметанный пирог. Если подойдет кошка и захочет полакомиться пирогом, собака гроко залает".

Игра «**Запоминалки»**

**Цель:**учить использовать знаковые средства как опоры для запоминания.

**Возраст**. 5-6лет

**Ход игры.** Педагог предлагает детям игру: кто лучше запомнит нарисованные на картинках предметы. На середину игрового стола ставится коробка с пятью отделениями, в которые помещаются геометрические фигуры. Педагог показывает их детям и говорит, что они похожи на разные предметы. Дети должны назвать несколько предметов, совпадающих по форме с образцами. Затем педагог ставит перед каждым ребенком ширму, за которую кладет три картинки. Просит внимательно их рассмотреть и за ширмой подобрать к каждой из них соответствующую геометрическую фигуру. Педагог наблюдает за индивидуальной работой, при необходимости помогает. Когда работа выполнена, он убирает картинки и ширму, оставляя перед ребенком только подобранные геометрические фигуры. В конце игры просит детей вспомнить картинки и объяснить, чем запомнившийся предмет похож на подобранную фигуру.

**Игровая методика "Где чье место?"**
**Цель:** определить насколько ребенок сумеет проявить свое воображение в жестко заданной предметной ситуации: уйти от конкретности и реальности (например, от вопроса взрослого), смоделировать в уме всю ситуацию целиком (увидеть целое раньше частей) и перенести функции с одного объекта на другой.
**Примечание**. Данная методика не только позволяет определить, насколько у ребенка развито воображение, но и является средством его развития. Она рекомендована для детей старшего дошкольного возраста, её могут проводить как педагоги, так и родители.

**Материал.**
Для проведения этой методики-игры подойдет любая сюжетная картинка, правда, с некоторыми особенностями. Вот пример такой картинки (рис. 1)..
**Возраст**: 5 -7 лет



Около всех изображенных предметов расположены пустые кружочки. Для игры также понадобятся такие же по величине кружочки, но уже с нарисованными на них фигурками (рис. 2). Все изображенные в кружочках фигурки имеют свое определенное место на картинке.



**Игровое задание.**
Предложить ребенку внимательно рассмотреть рисунок и поставить кружочки в "необычные" места, а затем объяснить, почему они там оказались.
**Анализ выполнения задания**.
В зависимости от уровня развития воображения дети могут по-разному решать эту задачу.
 Одни дети (**первый уровень**) испытывают значительные трудности, выполняя задание. Они, как правило, ставят фигурки на их "законные" места, а все объяснения сводят к следующему: собака в конуре потому, что она должна быть там. Если же взрослый сам поставит кружочки на "чужие" места, то малыш будет весело смеяться, но объяснить, почему они там оказались, все равно не сможет. Если же вам удастся добиться от ребенка каких-то объяснений, то они будут шаблонны и стереотипны: "Кошка на клумбе потому, что она спряталась", "Собака в пруду потому, что она спряталась" и т.п. От кого и почему кошка или собака спрятались, дети при этом уровне развития воображения ответить не могут.
 Вместе с тем ситуация коренным образом изменяется, если мы уберем целую картинку и, оставив лишь кружочки, поговорим с ребенком о том, где и почему может находиться тот или иной персонаж. В таких беседах со взрослым дети, как правило, показывают значительно лучшие результаты, чем при самостоятельном объяснении. Они могут придумать - правда, очень короткие и несложные - ситуации и истории (в основном по сюжетам знакомых им рассказов и сказок), объясняющие необычное положение персонажей.
 Другие же дети (**второй уровень**) особых проблем при выполнении этого задания испытывать не будут. Они легко поставят кружочки с персонажами на "чужие" места, однако объяснение будет вызывать у них трудности. Некоторые даже начнут ставить фигурки на их места, едва мы попросим рассказать, почему тот или иной персонаж очутился на неподходящем месте.
 Рассказы дошкольников с этим уровнем развития воображения, как правило, имеют под собой реальную почву, по крайней мере малыши очень стараются это доказать. "В прошлом году на даче я видел, как кошка залезла на дерево (помещает кошку на дерево), папа мне рассказывал, что собаки очень любят купаться (ставит собаку в пруд). По телевизору показывали, что собака подружилась с птичкой и пустила ее к себе жить (ставит птичку в конуру)" и т.п.
 Если изменить задание и попросить детей объяснить, как расставил персонажи взрослый или другой ребенок, то их рассказы станут более содержательными и детальными, чем тогда, когда они сами ставили картинки и пытались пояснить свои действия. Если же убрать большую картинку, то в отличие от детей с первым уровнем развития воображения они почти не будут реагировать на это, т.е. их рассказы и объяснения не станут качественно ни хуже, ни лучше.
 Дети с высоким (**третьим**) уровнем развития воображения без труда расставляют кружочки на "чужие" места и объясняют свои шаги. Для них характерен такой этап, когда они обдумывают предложенную взрослым задачу. Некоторые намеренно отводят глаза от картинки, задумчиво смотрят в потолок, встают, чтобы лучше увидеть изображение, прищуриваются и т.д.
 Иногда этот этап завершается тем, что ребенок берет на себя какую-либо роль, исходя из которой он и будет вести объяснения. Например: "Я волшебник, сейчас я оживлю эту картинку", - а затем следует фантастический рассказ, объясняющий необычное местоположение предметов. Или после некоторых размышлений: "На столе лежала картинка, и никто не знал, что с ней делать. Но вот подул ветер (ребенок начинает дуть), и все предметы разбежались". Далее следует сказочный сюжет.
 Важной особенностью в объяснениях детей с высоким уровнем развития воображения является то, что они связывают в своем рассказе отдельные эпизоды, предметы и части картинки в единый целостный сюжет. Другая особенность в том, что им легче даются объяснения тогда, когда они ставят предметы сами, чем когда их просят рассказать о предметах, размещенных кем-то другим.
Это, вероятно, объясняется тем, что эти дети в своих действиях руководствуются с самого начала замыслом, он ими управляет. Когда же им надо пояснить "чужое", то они должны проникнуть в "чужой" замысел, а этого дети в дошкольном возрасте, как правило, делать еще не умеют. Все изображенные в кружочках фигурки имеют свое определенное место на картинке, мы же просим ребенка внимательно рассмотреть рисунок и поставить кружочки в "необычные" места, а затем объяснить, почему они там оказались.

 **Упражнения для развития воображения у детей 5 – 7 лет.**
Для развития воображения у детей 5 – 7 лет предложите воспитанникам выполнить следующие задания. Каждое упражнение предлагается на отдельном листе бумаги для каждого участника совместной деятельности.

**Упр.№1**
Посмотри внимательно, на что похожа каждая фигурка? Назови несколько вариантов, а потом можешь её дорисовать так, как ты себе это представляешь.


**Упр.№2**
Дорисуй линии и фигуры так, чтобы получился волшебный лес со своими обитателями.

**Упр.№3**
Подумай, как можно эти фигуры превратить в подарки для твоих друзей. Попробуй дорисовать.



**Упр.№4**
Посмотри внимательно на каждую кляксу и подумай, на что она похожа. Попробуй дорисовать.


**Упр.№5**
Дорисуй эти кружки так, чтобы из них получилась картинка. Можешь несколько кружков объединить в одну картину.


**Упр.№6**

Посмотри, как можно, соединяя точки, сделать рисунок. Попробуй нарисовать что-нибудь сам, соединяя точки.



**Упр.№7**

На картинке узоры остались только у одной бабочки. Придумай узоры для остальных бабочек и раскрась их.



**Упр.№8**

Придумай, что можно нарисовать из этих геометрических фигур. Каждую фигуру можно использовать по нескольку раз и можно менять их размеры. Но другие фигуры использовать нельзя. Например, как показано на картинке.

