**Игры на развитие воображения и мышления для детей с ОВЗ на занятиях по прикладному творчеству**

**Волшебные кляксы**

Для начала игры изготавливают несколько клякс: на середину листа бумаги выливается немного чернил или туши, и лист складывают пополам. Затем лист разворачивают, и можно начать игру. Играющие по очереди говорят, какие предметные изображения они видят в кляксе или отдельных ее частях. Выигрывает тот, кто назовет больше всего предметов.

**Выкладывание узора из мозаики или из палочек**

Ребенку предлагают выложить из мозаики (или палочек) по образцу букву, цифру, узор, силуэт и т.п.

**Нанизывание бусинок**

Ребенку предлагается образец или схема нанизывания бус (например, -ОХОХОХО- -ОООХХХООО- -ООХХОХОХХОО-), нитка или проволока, бусинки. Ребенок собирает бусы.

**Срисовывание по клеточкам**

Ребенку дается лист в клетку (крупную или мелкую), образец для рисования (орнамент или замкнутая фигура), карандаш. Необходимо перерисовать узор по клеточкам.

**Лабиринт**

Пройти по лабиринту, прослеживая путь взором, в случае затруднения пальцем или карандашом.

**Дорисуй**

Ребенку предлагается назвать, что отсутствует в изображении предметов и дорисовть их. Примеры: дом без окон, машина без колес, цветок без стебелька и т.п.

**Зачеркни**

Ребенку предлагается таблица, где в несколько рядов изображены знакомые предметы или геометрические фигуры. Нужно зачеркнуть, например, все елки или все квадраты.

**Поиск аналогов**

Называется какой-либо предмет или явление, например, "вертолет". Необходимо выписать как можно больше его аналогов, сходных с ним по различным признакам. В данном случае, например, могут быть названы "птица", "бабочка" (летают и садятся); "автобус", "поезд" (транспортные средства); "штопор" (важные детали вращаются) и другие. Побеждает тот, кто назвал наибольшее число групп аналогов.

Эта игра учит выделять в предмете самые разнообразные свойства и оперировать в отдельности с каждым из них, формирует способность классифицировать явление по их признакам.

**Способы применения предмета**

Называется какой-либо хорошо известный предмет, например, "книга". Надо назвать как можно больше различных способов его применения: книгу можно использовать как подставку для кинопроектора, можно ею прикрыть от посторонних глаз бумаги на столе и так далее. Побеждает тот, кто укажет большее число различных функций предмета.
Эта игра развивает способность концентрировать мышление на одном предмете, умение вводить его в самые разные ситуации и взаимосвязи, открывать в обычном предмете неожиданные возможности.

**Ну-ка, отгадай!**

Группа детей делится на две подгруппы. Первая подгруппа тайно от второй задумывает какой-либо предмет. Вторая подгруппа должна отгадать предмет, задавая вопросы. На эти вопросы первая подгруппа имеет право отвечать только "да" или "нет".
Дети из первой подгруппы встают по прямой линии друг за другом. Напротив них встают дети из второй подгруппы. Сначала задает вопрос ребенок из второй подгруппы: "Оно живое?" Первый ребенок из первой подгруппы отвечает: "Да". Затем задает вопрос второй ребенок из второй подгруппы: "Я его видел?" Второй ребенок из первой подгруппы отвечает: "Да" и т. д. После угадывания предмета подгруппы меняются ролями.
*Примечания:*

1. Предлагайте детям вопросы, отражающие операции синтеза и классификации: "Оно живое (или мертвое)?"; "Оно находится в доме?"; "Оно находится на улице?"; "Это животное?"; "Это - человек?" и т. п.
2. Если в течение 8-10 минут предмет не угадан, целесообразно его назвать, чтобы ребята не заскучали.
3. Ребятам из первой подгруппы рекомендуется загадывать известные всем предметы.

**История одной буквы**

Многим известная игра. Составьте самый длинный связный рассказ из слов, начинающихся на одну букву. например: "Академик астрономии Антон Алексеевич Арбузов арендовал автобус апельсинов, а артист Алексей Антонович Ананасов арестован атаманом аборигенов."

**Правила хорошего тона**

С древности повелось, что в разных местах нужно вести себя по-разному. В связи с этим существуют правила поведения, которые объясняют, что можно, а что нельзя делать в том или ином месте.

Участникам игры предлагается написать свод правил поведения в неожиданных местах, например:

- под кроватью,

- на вершине Эльбруса,

- в холодильнике,

- в избушке Бабы-Яги.

Можно предложить по написанным правилам угадать место.