**Wyobraźnia**

Rozwój wyobraźni uzależniony jest od rozwoju całej psychiki -wszystkich jej struktur. J. Górniewicz biorąc pod uwagę dwa rodzaje kryteriów:

* związek wyobraźni z całym rozwojem psychicznym dziecka
* właściwości strukturalne samej wyobraźni.

Wyodrębnił cztery etapy w rozwoju wyobraźni:

1. W pierwszym znajdują się dzieci między pierwszym a trzecim rokiem życia.
2. **W drugim znajdują się dzieci między trzecim a szóstym rokiem życia, a więc wiek przedszkolny.**
3. Trzeci to okres intensywnego kształcenia szkolnego.
4. Czwarty to okres kształcenia propedeutycznego w szkole do dojrzałości biologicznej dziecka.

Wyobraźnia dziecka podlega rozwojowi, który na ogół nie jest prostolinijny i harmonijny, lecz raczej skokowy. A okres przedszkolny zwany „szczęśliwym dzieciństwem" jest życiem w świecie wyobraźni. Wyobraźnia w tym wieku jest w pełni rozwoju i twórczej mocy.

Około 3 roku życia dziecko wyraźnie odróżnia już świat realny i fikcyjny, a w jego świadomości zarysowują się dwie płaszczyzny: fantazji i marzeń oraz spostrzeganych zdarzeń i zjawisk. Wyobraźnia dziecka w tym okresie jest bardzo płodna. Dziecko inicjuje różne zabawy, identyfikuje się z fantastycznymi postaciami, wymyśla fakty, zdarzenia, w których dominują elementy fikcyjności i iluzji świata. Tworzy swój własny świat „na niby” zdominowany przez wyobraźnię. Jednocześnie do 5. roku życia pojmuje wszystko to, co uchwytne i konkretne, z czym można się zapoznać bezpośrednio w działaniu.

Różnorodne działania podejmowane przez dzieci spontanicznie, samowolnie lub z inicjatywy dorosłych, rozwijają twórczą wyobraźnię dziecka, które w wytworach plastycznych czy zabawie nie tylko imituje wzory i modele, ale także modyfikuje je i przekształca twórczo. Przyjmując, że wyobraźnia jest zdolnością tworzenia wyobrażeń wytwórczych (nowych w stosunku do uprzedniego doświadczenia), a nie odtwórczych (będących funkcją pamięci) takie zachowania nie są dowodem bogatej wyobraźni dziecka. Należy jednak podkreślić, że wraz z wiekiem wyobraźnia mimowolna przekształca się w dowolną: kierowaną i twórczą.

Dziecko z przewagą wyobraźni mimowolnej w sposób swobodny tworzy obrazy, których toku nie ograniczają związki i reguły logiczne. W drugiej fazie wieku przedszkolnego dziecko potrafi lepiej kierować swymi wyobrażeniami wytwórczymi, szczególnie wykonując interesującą czynność lub zadanie. Stopniowo rozwój wyobraźni polega na coraz większym usamodzielnieniu się tej funkcji, czyli na stopniowym wyodrębnianiu się jej od czynności percepcyjnych. Dlatego tworzone przez dzieci wyobrażenia mogą wydawać się niezwykłe, oryginalne, nietypowe, gdyż nie zauważamy ich związku z niedokładnymi, synkretycznymi spostrzeżeniami dziecka.

Przedstawione ćwiczenia dotyczą wyobraźni i różnych aspektów twórczości dziecka.

* **Krzyżówka gigant.** Zadaniem dzieci jest ozdobienie leżącej przed nimi krzyżówki. Każda musi być ozdobiona inaczej. Żaden wzór nie może się powtórzyć.
* **Świat na różowo.** Każdy uczestnik zabawy zakłada dowolne okulary. Wybierzcie jakiś określony widok, który będziecie malować indywidualnie, każdy w swoich okularach. Następnie wykonajcie wielki obraz z połączonych prac.
* **Podróż międzyplanetarna Małego Księcia**. Wspólnie z Małym Księciem wybieramy się w podróż międzyplanetarną. Zmiana muzyki oznacza dotarcie do wyznaczonej planety.
	+ Planeta śmiesznych kroków – wszyscy robią pociąg i poruszamy się do muzyki.
	+ Planeta wybuchających wulkanów – dobieramy się po troje dzieci. Bawimy się w księżniczkę, zamki, wulkan.
	+ Planeta czekoladowa – rozdajemy dzieciom czekoladę.
	+ Planeta wojujących plemion – wspólnie wszyscy wykonują taniec na siedząco.
	+ Planeta milczących plemion – każdy za zadanie ma ułożyć swoje imię za pomocą gestów
	+ Planeta tancerzy – poruszanie się w rytm walczyka (krok w tył, w przód, w tył, klaśnięcie w dłonie; krok w przód, w tył, w przód, klaśnięcie w dłonie partnera).
	+ Moja wymarzona planeta - dziecko wymyśla nazwę swojej wymarzonej planety.
* **Zabawa w ZOO**. Dzieci w grupkach trzyosobowych naśladują zwierzęta.
	+ Słoń – osoba środkowa robi trąbę, dwie pozostałe uszy.
	+ Żyrafa – środkowa ręce w górze, boczne uszy.
	+ Wielbłąd - środkowa pochyla się do przodu, środkowe robią garby na plecach.
	+ Ryba – środkowa pochyla się do przodu i rusza pyszczkiem, boczne robią płetwy.
	+ Małpa filozoficzna – środkowa zakrywa twarz, nie widzi, prawa nie słyszy, lewa niemów.
	+ Palma – środkowa obie ręce złączone w górze, boczne falują.
	+ Palma z kokosem – jw. Tylko jedna osoba kuca.

 Dzieci wymyślają kolejne zwierzęta.

* **Retusz portretu**. Każde dziecko otrzymuje portret. Zadaniem dziecka jest ucharakteryzowanie portretu wg własnego pomysłu. Może dorysować włosy, piegi okulary…
* **Geometria w mieście**. Zadaniem dzieci jest wykonanie planszy ilustrującej miasto. Może używać figur geometrycznych tylko w kształcie kwadratu.
Inne przykłady: *Geometria w cyrku* – wszystko z kół; *Geometria w kosmosie* – do wykorzystania tylko trójkąty; *Geometria w lesie* – same prostokąty.
* **Malowanie inspirowane fragmentem obrazu.** Zadaniem dzieci jest dokończenie malowania obrazu, którego fragment widać przez wyciętą w kopercie dziurkę.
* **Zatańcz jak chcesz** – zabawa taneczna. Dzieci stoją w kole, nauczyciel umawia się z nimi, że będzie dawał znaki każdemu na rozpoczęcie i zakończenie własnego tańca. Następnie włącza rytmiczną muzykę i daje znak pierwszemu dziecku, aby zatańczyło do muzyki. Dziecko wychodzi na środek koła tańcząc przez chwile tańczy do rytmu. Nauczyciel daje znak, że dziękuje i odpowiednim gestem zaprasza następne dziecko. Dzieci wymieniają się w tańcu.
* **Skrzynia ze skarbem.** Dzieci siedzą w kręgu. Nauczyciel zaczyna:
- Gdyby pewnego dnia każdy z was znalazł tajemniczą skrzynię ze skarbem ukrytym w środku, to, co chcielibyście znaleźć? Niech każdy pomyśli chwileczkę i kolejno będziecie opowiadać. Jedna skrzynia jest dla jednego dziecka, a w niej tylko jeden skarb, przeznaczony tylko dla tego dziecka. Potem dzieci kolejno, jak siedzą, opowiadają, co chciałyby znaleźć w skrzyniach.
* **Wymyślamy nowe nazwy przedmiotów**. Nauczyciel kładzie na stole kilka przedmiotów dowolnie wybranych, np. książka, wazon, piórnik, nożyczki, zeszyt. Następnie wraz z dziećmi powtarza ich nazwy. Dzieci mają czas na wymyślenie. Podchodzą do nauczyciela, podają swoją odpowiedź, którą nauczyciel zapisuje na kartce i wrzuca do koszyka na stole. Gdy wszyscy skończą, nauczycielka wyciąga pierwszą karteczkę i czyta po jednym wyrazie. Dzieci odgadują, do którego przedmiotu może pasować nazwa.
* **Zabawa z muzyką i kostką**. Dzieci chodzą po sali w rytm spokojnej muzyki. W momencie rzutu kostką łączą się po tyle osób, ile wskazuje liczba oczek i poruszają się zgodnie z instrukcją:
	+ boimy się deszczu, łyżwiarz, bocian, pingwin, chodzenie po wysokiej, mokrej trawie, człowiek spieszący się do pracy, kelner z tacą w bardzo zatłoczonej restauracji.
	+ jedna osoba chodzi a druga jest jej cieniem, bracia syjamscy, zaprzęg, jazda figurowa na lodzie, walczyk, podskakujemy razem jak piłki.
	+ jedna jest zepsutym samochodem a dwie pozostałe ją pchają, stajemy tylko na dwóch nogach, trójki zaprzęg, wszystkie trzy osoby spieszą się do autobusu pod jednym parasolem, wszyscy witają się ze sobą w niekonwencjonalny sposób, dwie osoby oprowadzają po sali przybysza z obcej planety.
	+ chodzimy pod jednym parasolem, tunel, uciekamy przed deszczem trzymając się za ręce, wszyscy trzymamy się za ręce i jak najmocniej wychylamy się do tyłu.
	+ jedna osoba ma imieniny, składamy jej życzenia, ale bez słów, figurki zmieńcie się, stajemy jeden za drugim (tylko pierwsza osoba ma otwarte oczy), jesteśmy pociągiem pospiesznym, chwytamy jedną osobę za ręce i nogi, robimy samolot.
	+ pociąg, stonoga – stajemy jeden za drugim, chwytamy się za biodra i maszerujemy równym krokiem, jedziemy autobusem w godzinach szczytu, trójka opiera się plecami o trójkę, przykucają, a następnie wstają jednocześnie.
* **Projektowanie własnej litery.** Nauczyciel pokazuje litery innych alfabetów, np. greckiego, chińskiego. Zadaniem dzieci jest zaprojektowanie własnej litery.
* **Zagadki.** Czytam zagadkę, a dziecko, gdy wie, łapie się za nos, ucho.
* **Książka telefoniczna**. Dzieci wybierają literę alfabetu. W grupach wymyślają na tę literę imię i nazwisko jakiejś osoby, miasto, ulicę i zawód. Następnie układają biografię tej osoby.
* **Kleksy.** Dzieci składają kartony na pół i w wewnętrzne zgięcie wpuszczają odrobinę atramentu. Przeciągają palcami po zewnętrznej stronie kartonu, tworząc dużego kleksa. Rozkładają kartkę i domalowują rysunek do kleksa. Prezentują prace w formie wystawki.
* **Co by było, gdyby…** Zadaniem dzieci jest przeanalizowanie, co by się stało, gdyby nie było czegoś, co jest oczywiste (np. co by było, gdyby do tej pory nie wynaleziono obuwia, gdyby człowiek niemiał potrzeby jedzenia śniadania, nie spał, gdyby znieść obowiązek szkolny).
* **Zgadnij, co to jest.** Dzieci siedzą w kręgu. Chętne przedstawiają pantomimicznie różne przedmioty (np. żelazko, krzesło, odkurzacz), a pozostałe zgadują, co to jest.
* **Grupowa ekspresja muzyczno-ruchowa**. Zabawa ruchowa w kilkuosobowych grupach. Każda grupa ma za zadanie wymyślić krótki układ taneczno-ruchowy, składający się z prostych kroków, figur, gestów do muzyki. Nauczyciel kilkakrotnie prezentuje nagranie muzyczne, by uczestnicy mieli czas na przygotowanie ruchów i powtórzenie ich w rytm melodii.
* **Woda i muzyka.** Zabawa przy muzyce. Dzieci są wodą, która wypełnia cała wolną przestrzeń w sali tak, aby nie było pustych miejsc. Poruszają się w rytm muzyki, naśladując ruchy wody. Gdy słychać spokojną, łagodną, uczestnicy w wolnych krokach i gestach naśladują powolne i spokojne ruchy wody. Gdy zaś muzyka jest szybka, naśladują gwałtowne ruchy wody, wzburzone fale. Muzyka zmienia się co kilka taktów.
* **Pędzel malarza.** Prowadzący trzyma w ręce kolorowe sznurki. Każdy z uczestników łapie za jeden koniec. Osoby trzymające ten sam kolor tworzą parę. Jedna osoba w parze jest malarzem, druga pędzlem malarskim. Malarz wyciągniętą ręką powoli wykonuje jakieś czynności. Druga osoba stoi swobodnie i całym swoim ciałem obrazuje ruchy, jakie wykonuje malarz, bacznie obserwując – jest ona pędzlem w ręku malarza.
* **Chodzenie.** Uczestnicy chodzą swobodnie po sali. Prowadzący zmienia co jakiś czas polecenia, np.:
	+ chodzimy jak ludzie bardzo zmęczeni, smutni, zamyśleni, weseli.
	+ chodzimy z otwartym parasolem pod wiatr, w śnieżnych zaspach, po gorącym pisaku, skacząc po kamieniach przez górski potok.
* **Spadające koła.** Wszystkie dzieci stoją w kręgu. Nauczyciel rozsypuje na podłodze kolorowe koła z papieru i prosi dzieci, aby przyjrzały się tej rozsypance – być może uda im się dostrzec różne kształty, postacie, przedmioty lub jakieś inne podobieństwo. Poszczególne dzieci dzielą się swoimi spostrzeżeniami. Po pewnym czasie można zaproponować dzieciom przejście. Kilka kroków do przodu po okręgu, by z innego miejsca spojrzeć na rozsypane koła i ewentualnie dostrzec inne postacie czy przedmioty.
Warianty:
	+ Każde dziecko samo może ułożyć z kolorowych kół na podłodze jakiś kształt. Zadaniem pozostałych dzieci jest odgadnąć, co przedstawia obraz.
	+ Po wybraniu koła dziecko nie może ujawniać jego nazwy. Można zabawić się w zgadywankę.
* **Wyklejany plakat.** Każde dziecko wydziera z czasopisma ciekawy obrazek lub postać oraz wycina z bibuły jakiś kształt lub przedmiot, a następnie nakleja je w dowolnym miejscu na dużym arkuszu papieru. Kolejne dzieci, doklejając nowe elementy, zmieniają wygląd pracy i dopiero ostatnia osoba zamyka całość działania. W ten sposób powstaje wspólny obraz, który zawieszamy w sali. Grupa może zastanowić się, jaki tytuł nadać wspólnemu dziełu.
* **Las widziany oczami krasnoludka.** Warianty:
	+ Dziecko otrzymuje kilka arkuszy takich samych rysunków. Pytamy, co przedstawia ich zdaniem ten rysunek. Następnie polecamy dziecku, aby uzupełniło go tak, aby powstały rysunki przedmiotów, osób, itp.
	+ Nauczyciel prosi dzieci, aby narysowały coś, co jest:
	- małe, twarde, zimne
	- puchate, ciepłe, podskakuje
	- białe, zimne, znika
	- żółte, ma dziury, smaczne
	Dzieci mogą też podawać swoje przykłady.
* **Rzeźbiarz.** Dzieci stoją w parach. Jedno jest „plasteliną", z której drugie dziecko modeluje różne figury. Mogą być stojące, leżące bądź siedzące. Dzieci poddają się działaniu. Na zakończenie pracy dzieci nadają tytuł swojej rzeźbie.
* **Sztafeta bajkowa.** Zabawa polega na tworzeniu bajki. Nauczyciel dzieli dzieci na grupy. Na stoliku rozkłada kilka kart z postaciami z bajki. Zabawa w grupach przebiega w następujący sposób: pierwsze dziecko wybiera jedną kartę i układa zdanie, np. Krasnoludek, wędrując lasem, spotkał piękną księżniczkę. Następnie dziecko powtarza to zdanie i dokładnie kolejne. Jednocześnie pokazuje kartę koledze. Kolejne dziecko powtarza zapamiętaną treść i kontynuuje opowieść. Na koniec każda grupa prezentuje swoją bajkę.
* **Magiczne okulary**. Dzieci siedzą w kręgu. Nauczycielka zaczyna zabawę, mówiąc:
- Gdybym dziś dostała w prezencie magiczne okulary, chciałabym, aby wszystkie drzewa i rośliny były w kolorze pomarańczowym, a kwiaty, żeby kwitły tylko na biało. A wy, co chcielibyście zmienić, gdybyście mieli takie magiczne okulary?
Tomku!- nauczycielka rzuca do chłopca maskotkę, on ma szybciutko wstać, złapać maskotkę i coś powiedzieć. Kolejne dzieci, które otrzymają maskotkę, nie mogą wykorzystać pomysłów, które już były. Każde dziecko powinno mieć, choć raz maskotkę.
* **Odkrywamy świat**. Zabawa polega na rysowaniu dziwnej drogi, na której spotyka się dziwne rzeczy, zwierzęta, ludzi.
Dzieci słuchają opowiadania o czarodzieju, który podarował im siedmiomilowe buty, dzięki którym w krótkim czasie mogą zwiedzić świat, nawet jego najdziwniejsze zakątki.
* **Zakupy**. Na stolikach przygotowane są dla dzieci: kolorowe gazety, kawałki włóczki, koperty A4, klej, nożyczki i dziurkacz. Zadaniem dzieci jest zrobić sobie torbę i udać się z nią na zakupy – wyciąć i nakleić na torbę to wszystko, co się kupowało. Później każdy opowiada, jakie zakupy zrobił.