

## **Использование колец Луллия для развития творческого воображения детей**

**Автор: Панкратова Ольга Сергеевна  
воспитатель первой категории  
МБДОУ «Детский сад  
комбинированного вида №31»  
Ленинградская область, г. Гатчина**

## **Использование колец Луллия для развития творческого воображения детей.**

Воображение, по высказыванию А. Эйнштейна, важнее знания, ибо знание ограничено, воображение же охватывает всё на свете, стимулирует прогресс и является источником эволюции.

Для развития воображения можно использовать чудеса прогулок: оживление, динамизация, изменение законов природы, увеличение, уменьшение и т.д.

Наблюдаем за «живыми облаками»: куда они плывут, какие вести несут, почему тают, о чём мечтают.

Сказки, которые так любят дети, тоже помогают в развитии воображения.

Перепутать сюжеты и героев, а детям предложить «выпутаться» из сложившейся ситуации. Изменить характер героя – как пойдёт дальше сказка сказываться.

Ввести нового героя в знакомую сказку – что изменилось в сюжете? Или изменить место действия, время действия героев – получится сказка в новом ключе или на новый лад. Все эти ежедневные открытия раскрепощают детей, не дадут развиться психологической инерции – злейшему врагу всего нового, прогрессивного, необычного.

Игры с использованием колец Луллия превосходный инструмент для снятия психологической инерции, развития творческого мышления, воображения обогащения и активизации словаря. Я познакомилась с кольцами Луллия, прочитав статью Натальи Андреевой в журнале «Обруч», и она меня заинтересовала. К кольцам Луллия добавляем методы активизации творческого мышления (метод гирлянд, ассоциации, фантастическую аналогию), которые позволяют отказаться от стереотипов, снять напряжение и перенестись в любую сказку. Само пособие помогает детям войти в сказочный мир и придумать свою историю.

**Этапы работы** по сочинению сказок с использованием колец Луллия.

**1. Встреча героев:**

- диалог (как поздороваются, что расскажут о себе, куда смогут отправиться вместе).

**2. Сказка + новый герой:**

- сюжет не изменяется («Репка»- герой становится в ряд с остальными)
- изменение сюжета (концовки)

**3. Сказка + новый волшебный предмет:**

- возможно быстрое окончание сказки (волшебная палочка + «Три поросёнка» - превратили волка в дерево).

**4. Герой + новое место:**

- герой одной сказки (подобие прежней сказки)
- разные герои (новая сказка).

**5. Полная замена героев:**

- подражание сказке (интересно на какие роли распределить героев)
- создание новой сказки.

Для примера, я приведу сказку, которую сочинили мои ребята.

Сказка «Колобок» + новые герои (джин, царевна, уголёк, соловей, матрос).

Приключение уголька-соловья.

Жили-были Царевна и Матрос. Хорошо жили, счастливо. И говорит однажды Матрос Царевне: «Испеки мне колобка». Замесила Царевна тесто, скатала колобок и поставила в печь, да забыла о нём. И стал колобок угольком.

Рассердилась Царевна и выкинула уголёк за окошко. Катится уголёк по дорожке и песенки поёт. Видит, лежит на дороге бутылка, решил посмотреть, что в ней.

Открыл бутылку, а оттуда вылетел джин. В благодарность за своё спасение, джин сказал, что выполнит одно желание. Уголёк сказал, что любит петь и хотел бы превратиться в соловья. Джин исполнил его желание. И теперь уголёк-соловей летает по лесу, поёт песни и радуется нас.

КОНЕЦ.

Ребят с удовольствием сочиняют новые сказки. Очень любят первый этап игры (встречу героев). Здесь интересен эффект неожиданности, никогда не знаешь какие герои встретятся друг с другом, это значит каждый раз приходится придумывать что-то новое.

