**Игры и творческие задания для развития выразительности речи.**

**Игры на подбор определений**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Название игры, цель. | Методические рекомендации. | Возраст |
| **"Разные слова"** | | |
| **«Цепочка»**  Цель: учить детей выделять признаки объектов. | Ведущий показывает ребенку картинку с изображением объекта, он называет его. Затем картинка передается другому ребенку. Он должен назвать один из признаков объекта и передать картинку следующему. Нужно назвать как можно больше признаков и не повториться. | с 3 лет |
| **"Что бывает?"** Цель: учить детей к исходному слову-прилагательному подбирать существительные. | Ведущий называет определение, а дети подбирают слова-существительные, подходящие к этому слову. Например, "зеленый" - помидор, ель, трава и т.д.  В последующем детям можно предложить назвать все, что бывает веселым, грустным, добрым, громким, пушистым, холодным и пр. | с 3 лет  с 4 лет |
| **"Узнавание"**  Цель: узнавать предмет, объект по группе прилагательных. | Ведущий называет группу определений, к которой ребенок подбирает подходящее название объекта. Например, "зеленая, кудрявая, белоствольная" - береза; "румяное, сладкое, сочное" - яблоко ит.д. | с 3 лет |
| **"Пропущенные слова"**  Цель: учить детей договаривать подходящие по смыслу слова в предложениях. | Ведущий произносит предложение, а дети вставляют пропущенное слово. Например, "На пороге сидела и жалобно мяукала..."; "Шерсть у кошки..., коготки..." и т. д. | с 3 лет |
| **«Скажи одним словом»**  Цель: обогащать словарный запас детей при помощи прилагательных | Эта игра аналогична предыдущей, только называть нужно не существительное, а прилагательное. Например, чашка для кофе — кофейная, цветок из бумаги—бумажный, варенье из клубники— клубничное, сок из яблока—яблочный. Потом играющие меняются ролями. | с 3 лет |
| **"Антонимы"**  Цель: учить детей подбирать противоположные по смыслу слова. | Детям называют любое слово, а они говорят противоположное. Например, мокрый - сухой, жадный - щедрый и т. д. Замечательным материалом для организации игры в "антонимы" служат загадки, пословицы, поговорки. Например:  Я - антоним к слову "лето".  В шубу снежную одета,  Хоть люблю мороз сама!  Потому что я - (зима)  Знай больше, а говори - ...(меньше)  Лучшая вещь - новая, лучший друг - ...(старый) | с 3 лет |
| **«Я назову признак, а вы перечислите его значения».** Цель: Учить детей подбирать разные значения одному признаку. | Ведущий называет какой-либо признак (цвет). Дети должны назвать как можно больше значений этого признака (цвет бывает черный, радужный и т.д.) В старшем дошкольном возрасте взрослый называет какое-либо значение признака, а дети угадывают признак (бежевый – бежевым бывает цвет; холодным бывает температура вещества). | с 4 лет |
| **"Узнай меня"**  Цель:  учить описывать предмет, не называя его. | Взрослый называет свойства какого-либо предмета, а дети отгадывают.  Затем можно ребенку предложить описать какой-нибудь предмет, а все дети отгадывают.  Например: - Я круглый, большой, сверху зеленый, а внутри красный, бываю сладким и сочным.  (Арбуз) | с 4 лет |
| **«Цепочка слов».**  Цель: учить называть признаки объектов и подбирать существительные к слову-определению | Суть игры заключается в подборе слов – существительных и прилагательных, характеризующих в своем объединении какой-либо объект сходными качественными признаками. Дети составляют своеобразный «поезд» из слов, где слова-вагончики соединены между собой.  Например, исходное слово "кошка".  Кошка бывает какая?  Пушистая, ласковая, разноцветная...  Что еще бывает разноцветным?  Радуга, платье, телевизор...  Каким еще может быть платье?  Шелковым, новым, прямым... и т.д. | с 5 лет |
| **"Синонимические ряды"**  Цель: учить детей подбирать синонимы, выясняя значение, сходство и отличие этих слов по содержанию. | Ведущий предлагает детям выяснить, что обозначают, чем похожи и отличаются данные слова. Например, "большой, огромный, громадный"; "холодный, прохладный, ледяной" и т. д. В словарный запас детей войдут слова, имеющие тонкие оттенки значений. | с 5 лет |
| **"Пропавшее слово"** | Ведущий говорит какую-либо фразу или предложение., пропуская слово, но обозначая его либо интонацией, либо бессмысленными слогами (та-та-та), а дети отыскивают из предложенных вариантов пропавшее слово и "возвращают" его на место. Например: На улице...буря, и ветер рвал железо с крыш. Временами казалось - в трубе кто-то живой...горько и безутешно. Потом звуки слышались совсем с другой стороны дома, будто волки...под самым окном. (слова для вставок: рыдать, выть, реветь.) | С 6 лет |
| **"Карусель".**  **Цели: з**акрепление имен признаков. | Взрослый предлагает 3-4 детям встать по кругу, выбрать объект  и начинает считать:  "1,2,3-беги." ( дети бегут по кругу, вокруг пособия.) Взрослый: "1,2,3- замри." (дети останавливаются). Перед каждым ребенком находится карточка-значок признака (выкладываются столько значков, сколько знают). По очереди дети  называют значок признака и характеризуют по нему выбранный объект.  Например, выбран объект - виноград. " Ребенок: "У меня признак температура. Какой виноград по признаку температура?- теплый"; "У меня признак влажность. Какой виноград по признаку влажность? - сухой снаружи, внутри сочный" и т. д. |  |
|  |  |  |

**Игры на подбор действий**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **«Кто что делает».**  Цель: обогащать лексический запас детей словами-действиями | Для игры необходим набор предметных картинок (часы, кошка, зонт, газета и др.). Детям показывают картинки (по одной) и задают вопросы: «Что с этим можно делать? Для чего это нужно?»  С детьми среднего возраста игра может проводиться без наглядной основы. Ведущий называет предмет, явление а игроки по очереди называют действие, выполняемое этим объектом. Например, "ветер" - воет, пыль поднимает, листья срывает, парус надувает, освежает и т. д. | с 3 лет  с 4 лет |
| **"Подбор объектов к действию"**  **Цель:** | Ребятам предлагают назвать объекты , совершающие те или иные действия. Например, "кто и что плавает?" - человек, доска, собака, корабль; "греет" - солнце, печь, грелка; "летает?" - самолет, птица, бабочка, муха, листья желтые с деревьев. | с 3 лет |
| **"Узнавание"**  Цель: узнавать предмет, объект по группе слов-действий | Ведущий называет группу слов-действий, к которой ребенок подбирает подходящее название объекта. Например, "сверкает, всех согревает, тьму разгоняет" - солнце. | с 3 лет |
| **Что умеет делать?**  Цель:  формировать умение выявлять функции объекта | Ведущий называет объект. Дети должны определить, что умеет делать объект или что делается с его помощью. Например: телевизор - может сломаться, может показывать разные фильмы, может пылиться, включаться, выключаться; что может мяч? - прыгать, катиться, плавать, сдуться, потеряться, лопнуть, подпрыгивать, пачкаться, лежать; слон - умеет ходить, дышать, расти, добывает себе пищу, перевозит грузы, людей, выступает в цирке, бревна таскает. | с 3 лет |
| **Раз, два, три… ко мне беги!** | Ведущий раздает всем играющим картинки с изображением различных объектов. В зависимости от возраста содержание картинок меняется: в младших группах - это объекты ближайшего окружения, животные, а в старших группах - это объекты более сложного содержания, а также явления природы и объекты неживой природы.  Например: "Раз, два, три, все, у кого есть крылья ко мне беги!" (Подбегают дети, у которых на картинке изображения самолета, птицы…) Остальные дети стоят на месте.  "Раз, два, три, все, кто живет в поле ко мне беги!" К ведущему подбегают дети с изображением или загаданными объектами капусты, камня, песка, земли, мышки, травы, ветра, трактора.  "Раз, два, три, те, кто умеет петь ко мне беги!" К ведущему подбегают дети с изображением птицы, человека, ветра, радио… | с 3 лет |
| **"Замещение"**  Цель: формировать умение детей выделять функции объекта | Детям показывают картинку с изображением предмета, явления, живого существа и спрашивают: "Что он делает? Как можно назвать его по-другому?" Например: собака - лает, кусает, охраняет, значит она "кусалка", "лаялка", "охранялка"; ручка - "писалка"; нож - "резалка"; нос - дышалка" и т. п. | с 4 лет |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
| **"Пропавшее слово"** | Ведущий говорит какую-либо фразу или предложение., пропуская слово, но обозначая его либо интонацией, либо бессмысленными слогами (та-та-та), а дети отыскивают из предложенных вариантов пропавшее слово и "возвращают" его на место. Например: Уже совсем стемнело, и в небе ... первые звезды. Пора было разводить костер, но сырые ветки никак не хотели ... Вскоре разом ... лежащие рядом еловые ветки. (слова для вставок: зажигаться, вспыхивать, разгораться) | с 6 лет |

**Игры на сравнение объектов**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
| «Летает – не летает». Цель: учить детей сравнивать объекты по одному признаку | Лучше всего эту игру проводить в движении - поднимать руки. Можно придумать множество самых разнообразных вариантов: например: "плавает - не плавает", "растет - не растет", "движется - не движется" и т. д. | с 3 лет |
| **"Что в чем"** | Детям показывают предметы (картинки) по одному и спрашивают, что есть у каждого предмета (то есть из чего он состоит). Например, что есть у стула, у телевизора, у собаки. В дальнейшем правила игры усложняются, и она постепенно начинает использоваться только в словесном варианте. Для упорядочения ответов можно воспользоваться мячом. | с 3 лет |
| **"Что от чего?"** | Ребенок отыскивает и называет предмет сначала на основе нескольких предъявляемых им частей, а затем по одной из них. Например, циферблат, стрелки, маятник - часы. Затем по названию одной из частей дети называют предмет. В итоге приходят к выводу о том, что один элемент может быть частью различных объектов. Например, листок - у книги, дерева, тетради.; ручка - у бокала, кувшина, двери, человека... | с 4 лет |
| **«На что похоже»**  Цель: учить детей подбирать сравнения; составлять словосочетания, употребляя слова *как, как будто, словно.* | Ведущий называет объект, а дети называют  объекты похожие на него. Похожими объекты могут быть по следующим признакам: по назначению (по функции), по прошлому и будущему, по звуку, по запаху, по цвету, по размеру, по форме, по материалу. Можно использовать предметные картинки, особенно на этапе ознакомления с игрой.  Ведущий просит объяснить, почему играющий решил, что названные объекты похожи.  Например:На что похожа колючка ежика?  - на иголки, булавки, гвозди, стержни от ручки и т.д.  Взрослый предлагает детям картинки с изображением объектов, например солнца, снега, облаков.  У детей карточки с изображением белого кружевного платка, белой простыни, белого сахара, перышек, оранжевого апельсина, красного шара, подсолнуха и т.д.  Детям предлагается найти предметы, похожие на солнце, облако, снег. Например, солнце, как красное яблоко; облака, будто вата и т.д. | с 3 лет  с 4 лет |
| **"Теремок"** | Детям раздаются различные предметные картинки. Один ребенок выполняет роль ведущего - сидит в «теремке». Каждый приходящий в «теремок» сможет туда попасть  только в том случае, если скажет, чем его предмет похож на предмет ведущего или отличается от него. Ключевыми словами являются: «Тук-тук. Кто в теремочке живет?»  В ходе игры ведущий может менять установки: «Пущу тебя в теремок, если скажешь, чем ты похож на меня». Или: «Пущу тебя в теремок, если скажешь, чем ты отличаешься от меня». Похожести и различия могут быть по функции (по назначению предмета), по составным частям, по местонахождению или видовой принадлежности.  *Ребенок:* Тук-тук. Кто в теремочке живет?  *Ведущий:*Это я, лиса. А ты кто?  *Ребенок:* А я волк, пусти меня к себе!  *Ведущий:*Пущу тебя к себе, если скажешь, чем ты лиса, похожа на меня, волка.  *Ребенок:*и ты, и я – дикие животные, у нас одинаковое строение: есть 4 лапы, туловище, голова, 2 уха,  шерсть, мы относимся к природному миру, живой природе - мы живые, поэтому дышим и т.д. | с 4 лет |
| **"Что общего"** | В качестве игрового материала используются картинки. После ознакомления с изображением дети могут объединяться друг с другом (парами, тройками, группами), в зависимости от свойства, заданного взрослым. Например: живой, издает звуки, выше стола, съедобный, сам передвигается, живет в воде и т. д.  Детям называются два объекта, между которыми нужно провести сравнение по нескольким признакам. Например: что общего между самолетом и карандашом: оба оставляют след, сделаны руками человека, корпус самолета напоминает форму карандаша и т. д. | с 3 лет  с 4 лет |
| **«Найди друзей»** | Ведущий называет объект, выделяет его функцию, а дети говорят, кто или что выполняет эту же функцию.  В данную игру можно играть подгруппой или группой при фронтальных формах работы.  Например:Лошадь перевозит груз, а кто еще из животных выполняет эту функцию? - слон, собака – на Севере, олень, верблюд; заяц умеет скакать, а кто еще из животных умеет скакать? - кенгуру, белка, лошадь. | с 4 лет |
| **«Мир вокруг нас»**  Цель: учить классифицировать все объекты материального мира на природные и рукотворные. | Ведущий предлагает определить мир, в котором мы живем по цвету (многоцветный), размеру (огромный), по составляющим (много всего), по форме (круглый). Педагог на доске рисует круг «модель мира», делит его на две части: природная и рукотворная. Ведущий показывает картинки объектов, а дети определяют, в какую часть круга их надо сложить.  Например: ромашка – в природную часть, т.к. цветок сам растет, пьет воду, дышит; утюг ***–*** в рукотворную часть, т.к. его делает человек; камень ***–*** в природную часть, т.к. и земля и воздух, и вода – часть природной системы. | с 4 лет |
| **"Исключение"** | Ведущий предлагает рассмотреть изображение четырех предметов. Объяснить детям, что «лишним» будет каждый предмет по очереди, чтобы не было никому обидно. Сравнивать можно по цвету, весу, размеру, вкусу, где растет, количеству букв и т.д.  Например: предложены помидор, банан, яблоко, апельсин. Банан лишний, потому что он продолговатый, а остальные круглые;  лишний апельсин, потому что его можно разделить на дольки без ножа и т.д. | с 4 лет |
|  |  |  |
|  |  |  |
| **"Аргументация"** | Один из играющих выбирает из набора предметных картинок любую. Никому не показывая, рассматривает ее, переворачивает изображением вниз и задает участникам игры вопрос: "На что это похоже?" Каждый играющий предлагает свой вариант ответа. Затем водящий показывает картинку и предлагает защитить свои предположения. Например: один ребенок сказал, что этот предмет похож на огурец; второй - что он похож на дверь; третий предположил сходство с луной и т. п. Предъявляется картинка с изображением, например, книги. Дети аргументируют: "Как в огурце много зернышек, так и в книге много страниц", "Дверь можно открыть и книгу тоже", "Луна освещает ночью путь, а книга - путь к познанию" и т. п. | с 5 лет |
| **«Цветные рассказы».**  Цель развитие детского литературного творчества. | Детям предлагают полоску бумаги, состоящую из 8-10 квадратов различных цветов, расположенных в два ряда, на основе которых собственно и придумывается рассказ или сказка. Игра протекает следующим образом: детям предъявляют цветную полоску, указывают на верхний крайний квадрат и спрашивают: «На что он похож? Что бывает такого цвета?» Опираясь на детский ответ, взрослый придумывает первое предложение, а все остальные сочиняют дети на основе ассоциаций каждого следующего цветного квадрата с реалиями окружающего мира.  Например, детям предъявлена полоска, состоящая из: 1 (верхний) ряд – зеленый, голубой, желтый, белый квадраты; 2 (нижний) ряд – коричневый, красный, оранжевый, фиолетовый квадраты. Произведение может выглядеть следующим образом: «Зеленый лес приветливо шелестел листвой. Голубое небо над лесом было чистым и прозрачным, а ослепительно яркое желтое солнце обогревало своим теплом каждого, кто попадал под его лучи. На ветке белой березы расположилась лесная птаха. Почистив свои коричневые крылышки, она весело запела, встречая новый день. И т. д. | с 5 лет |

Игры и творческие задания для составления рифмованных текстов.

|  |  |
| --- | --- |
| Название игры, цель. | Методические рекомендации. |
| «О ком? О чем?» Цель: Учить анализировать содержание стихотворения и устанавливать причинно-следственные связи, обозначенные в тексте. | Воспитатель читает небольшое стихотворение. Предлагает детям ответить на вопросы:   1. О каком объекте идет речь? 2. Каким признаком наделен объект? 3. Какие действия он совершал? 4. Какой вывод сделал автор?   Игровой мотив: соревнование, кто быстрее ответит на четыре вопроса воспитателя. |
| «Доскажи словечко» Цель: Учить детей подбирать рифмующиеся слова. | Воспитатель читает детям стихотворный текст и произносит лишь первый слог последнего слова каждой строчки. Все остальное слово должны назвать дети.  Игровой мотив: у воспитателя то появляется, то пропадает голос.  Вариант игры: воспитатель читает стихотворение-загадку, а играющие должны назвать отгадку-рифму |
| «Склад-несклад» Цель: Учить детей подбирать рифму к заданному слову. | Водящий загадывает слово, а играющие придумывают рифму к нему (рогатая - бодатая, жевала - глотала).  Игровой мотив: игра с мячом или другим предметом.  Возможно усложнение: игра без водящего. Один ребенок называет слово, другой придумывает к нему рифму и т. д. по цепочке. |
| «Чистоговорки» Цель: Учить детей подбирать рифму к звукосочетанию. | Водящий задает определенное звукосочетание, а играющие сочиняют двустишье с ним.  ПР: Са - са - са - прилетела в сад оса. Ща - ща - ща - мы нашли в траве клеща.  Игровой мотив: соревнование в быстроте произнесения звукосочетаний. |
| «Сочини дальше» Цель: Учить детей подбирать рифму к заданному слову. | Воспитатель дает одну строчку стихотворного текста, а дети сочиняют дальше.  ПР: «В море плавает тюлень..». Ребенок продолжает: «По лугу бежит олень».  Игровой мотив: соревнование команд. Возможны варианты рифмованных строк от других детей или сочинение «путаницы».  ПР: «В море плавает олень, на лугу лежит тюлень».  Усложнение: воспитатель раздает предметные картинки играющим. Они должны составить двустишье про изображенный на картинке объект. |
| «Исправь меня» Цель: Учить детей согласовывать слова в предложениях в роде и падеже. | Воспитатель произносит рифмованную фразу, предложение, сознательно допуская ошибки в согласовании слов. Дети исправляют и правильно произносят заданное предложение, фразу.  Игровой мотив: исправления ошибок воспитателя. |
| «Сочиним стишок и его запишем» Цель: Учить детей составлять рифмованный текст и записывать его схемами. | Дети составляют рифмованный текст и записывают его схемами. Игровой мотив: кто точнее запишет текст с помощью схемы. Схема должна располагаться на листе бумаги соответственно строчкам созданного стихотворного текста. С помощью схематической фиксации текста можно работать над интонационной выразительностью речи детей. При помощи определенных условных знаков можно обозначать повышение, понижение голоса, восклицание, вопросительную, повествовательную интонации, паузу и т.д. |
| «Дразнилка» Цель: Учить детей подбирать рифмующиеся между собой слова и словосочетания с помощью суффиксов. | Воспитатель предлагает «подразнить» какой-либо предмет рукотворного мира. Дети преобразуют свойства объекта в слова и словосочетания с уменьшительно-ласкательным суффиксом -лка (поддразнивание бантика - украшалка, потерялка, и т.д.).  Далее предлагается составить «дразнильные» стишки или загадки («Не терялка, а головуукрашалка»). |
| "Складные картинки" Цель: учить детей подбирать картинки с изображением предметов, названия которых рифмуются. | Воспитатель раскладывает около 40 изображений предметов, названия которых рифмуются (мак - рак, олень - тюлень и т.д.). Воспитатель поднимает какую-либо картинку и просит найти парную по рифме. Игра считается законченной, когда сложено 20 пар рифмованных слов. Эту игру можно начинать с 5 пар картинок, постепенно увеличивая до 20-25. Необходимо поощрять инициативу детей по самостоятельному подбору рифмующегося слова.    ПР: ребенок смотрит на картинку с изображением рака, говорит "Рак" и добавляет "Квак". |

Игры и творческие задания для освоения алгоритмов работы с картиной.

|  |  |
| --- | --- |
| Название игры, цель. | Методические рекомендации. |
| Игры с «подзорной трубой» Цель: Учить детей выделять объекты, изображенные на картине. | Детям предлагается картина для рассматривания и альбомный лист для имитации подзорной трубы.  Правило: навести глазок подзорной трубы на один объект и назвать его. Выигрывает тот, кто перечислит больше объектов на картине. |
| «Ожившие предметы» Цель: Развивать у детей эмпатию, наделяя объекты на картине человеческими чувствами, мыслями, характерами. | Ведущий предлагает выбрать объект на картине для обсуждения. Дети определяют его характер, рассказывают о его возможных поступках и мыслях. Например, рассматривается пейзаж; дети выбирают и характеризуют объект - ель: спокойная, спящая, тихо дышит. Составление речевых зарисовок от имени очеловеченного объекта. |
| «Волшебный гость» Цель: Учить детей устанавливать взаимосвязи между объектами, изображенными на картине. | В гости к детям приходит волшебник Объединения и объединяет два наугад выбранных объекта. Детям предлагается объяснить, почему он это сделал, как эти объекты могут быть связаны между собой. |
| «Живые картинки» Цель: Учить детей ориентироваться в двумерном и трехмерном пространстве, отвечать развернутыми предложениями на вопросы о местонахождении объекта. | Педагог предлагает детям превратиться в конкретные объекты на картине, выясняет их место нахождения. Детям предлагается смоделировать изображение в трехмерном пространстве (например, на ковре). Ребенок должен найти место своего объекта относительно других объектов, изображенных на картине, и составить связный рассказ о его местонахождении. |
| «Да - нет» Цель: Учить детей пространственной ориентировке на картине. Активизировать в речи слова, обозначающие пространственные ориентировки. | Ведущий загадывает объект на картине, а дети с помощью вопросов устанавливают его место нахождения. Найденный объект «оживает» и находит себе место на сцене (трехмерное пространство).  Задача ребенка: описать местоположение объекта на картине, а затем на сцене. |
| «Кто о чем говорит?» Цель: Учить детей составлять диалоги от лица объектов картины. | Воспитатель предлагает выбрать объекты и представить себе, о чем они могли бы говорить или думать. Затем дети составляют диалоги от лица объектов на тему «Кто о чем говорит». |
| К нам пришел волшебник «Я ощущаю запах» Цель: Учить представлять возможные запахи и передавать свои представления в рассказе. | Воспитатель предлагает «войти» в картину и представить, какие запахи там можно ощутить, обозначить их словами.  Предложить детям составить рассказ на тему: «Я чувствую запахи». |
| К нам пришел волшебник «Я ощущаю лицом и руками» Цель: Учить детей представлять возможные ощущения от предполагаемого соприкосновения с различными объектами и передавать их в речи. | Дети сосредоточены на объектах картины, им предлагается найти и описать предполагаемые ощущения от соприкосновения с объектами. Предложить детям составить рассказ на тему: «Я ощущаю лицом и руками». |
| К нам пришел волшебник «Я пробую на вкус» Цель: Учить детей разделять объекты на съедобные - несъедобные для человека и живых объектов, изображенных на картине. Побуждать передавать в речи вкусовые характеристики объектов. | Дети сосредоточены на объектах картины, анализируют их, распределяя на съедобные и несъедобные для человека, того или иного живого существа, изображенного на картине. Вспоминают или предполагают то или иное вкусовое ощущение. |
| «Что было, что будет?» Цель: Учить детей представлять прошлое и будущее объекта и составлять связный рассказ об этом. | Ведущий выбирает объект, предлагает играющим прокатиться на Машине времени и рассказать о том, что было с ним в прошлом и что, возможно, будет в будущем. |
| «В гости пришли Волшебники Времени» Цель: Учить детей представлять прошлое и будущее объекта и составлять связный рассказ о нем. Учить детей фантастическим преобразованиям свойств времени. | Воспитатель предлагает пригласить в гости Волшебников Времени. Дети выбирают себе любой объект, называют конкретного волшебника и описывают, что может произойти в результате воздействия волшебника на объект. ПР: пришел Волшебник Быстрых Минут в картину «Кошка с котятами» и дотронулся до молока в блюдце - хозяйка налила его недавно, а оно уже прокисло. Обсудить ситуацию. |

Игры и творческие задания по подготовке детей к составлению текстов сказочного содержания.

|  |  |
| --- | --- |
| Название игры, цель | Методические рекомендации. |
| «Назови героя» Цель: учить детей объединять героев по заданному признаку | Воспитатель называет какой-либо образ, а дети должны найти конкретных героев из других сказок  ПР: Назовите мне героев-девочек ( Герда из «Снежной Королевы», Женя из «Цветика-Семицветика». Вывод: героями сказки может быть девочка, но она должна быть особенной, со своими с конкретными свойствами и действиями. |
| «Действия героя» Цель: Учить детей перечислять все возможные действия какого-либо сказочного героя. Учить детей проводить аналогии в действиях героев разных сказок. | Воспитатель предлагает героя из сказки.  ПР: Коза из сказки «Волк и семеро козлят». Просит детей назвать все действия козы. Условия: говорить только глаголами. ПР: жила- была, ходила, наказывала, пела и т.д. Далее воспитатель предлагает вспомнить героев, которые выполняли бы эти же действия в других сказках.  При затруднении детей воспитатель пользуется текстом, зачитывая фрагменты сказок. |
| «Волшебник» Цель: Учить детей наделять фантастическими свойствами реальные предметы. | Воспитатель предлагает поиграть в волшебников с помощью колец Луллия. На 1 кольце - изображение обычных предметов, на 2-ом - волшебники (ТПФ).  Дети раскручивают круги, выделяют сектор и рассказывают о том волшебстве, которому научился предмет. Рассказ дополняется практической значимостью волшебства, дается оценка, кому от него хорошо или плохо.  ПР: Синичка на круге встретилась с Волшебником Окаменения: «Птичка летает место, куда она сядет, становится каменным. Это хорошо, если птичка сядет на руки мальчишке, который стреляет из рогатки и плохо, если она сядет на растущий цветок». Вывод: в сказке волшебным может быть любой предмет. Волшебство может приносить добро и зло. |
| «Где-то, кто-то…» Цель: Учить детей представлять объект в каком-либо месте и составлять про него небольшой сюжет сказочного содержания. | Работа идет либо на морфотаблице, либо с кольцами Луллия. Воспитатель на одной части выкладывает карточки с изображением героев, на второй - с изображением места, где это может происходить.  Пересечение объекта и места позволяет ребенку представить сказочную ситуацию и стимулирует его творчество.  ПР: как Иванушка попал в подземелье. Как он будет оттуда выбираться, кто ему может помочь и т.д. |
| «Парад волшебников времени» Цель: Учить детей преобразовывать объект с помощью изменения свойств времени | Воспитатель показывает волшебные часы, на цифрах которого сидят разные волшебники времени. На стрелке часов помещается картинка с изображением какого-либо объекта. Ребенок раскручивает стрелку, и указанный Волшебник преобразует объект.  ПР: Стрекоза встретилась с Волшебником Остановки Времени. Она будет вечно энергичной, молодой, даже через много сотен лет. |
| «Волшебники Ухо, Нос, Рука и Глаз» Цель: Учить детей представлять ощущения, которые можно получить с помощью различных анализаторов. | Воспитатель поочередно показывает картинки с изображением органов чувств и предлагает с их помощью посетить какую-либо сказку.  ПР: С волшебным Носом дети попали в комнату Наф-Нафа, когда он открыл крышку котла. Дети рассказывают о том, что они почувствовали запах сажи, шерсти волка, кипящей воды.  Далее в этот же сюжет приглашается Волшебник Глаз ( дети видят то, что не описано в сказке), Волшебник Ухо ( представление возможных звуков, озвучивание мыслей), Волшебник Рука (описание ощущений, которые возникли бы у детей, если бы они дотрагивались руками до горячего котла или мокрого носа поросят. |
| «Сказочные слова» Цель: Учить детей перечислять разные варианты слов и словосочетаний по заданному признаку. | Воспитатель предлагает детям вспомнить и сказать все заклинания, которые они знаю в сказках (Сим-сим, открой дверь», Сивка-бурка, вещая каурка… и т.д.) затем перечислить все слова, с которых начинается сказка (Однажды в некотором царстве, в стародавние времена…и т.д. ) |
| «В какой сказке?» Цель: Учить детей находить сказочные тексты, которые бы учили какому-либо жизненному правилу. | Воспитатель называет пословицу, поговорку или какое-либо жизненное правило, дети должны вспомнить сказки, которые этому учат.  ПР: Воспитатель говорит «Не имей сто рублей, а имей сто друзей». Дети вспоминают, как Герда с помощью других героев нашла Кая, а деньги принцессы ей в этом не помогли. |
| «Знакомые герои в новых обстоятельствах» Цель: Учить детей составлению творческих рассказов на основе знакомого сюжета. | Предлагаем детям пофантазировать о действиях и поведении сказочного героя в другой обстановке. Пример. Нашёл Винни Пух в лесу башмаки, решил их примерить. Только не знал, что они волшебные. И очутился в Африке. Вокруг пальмы и тропические растения. Удивился медвежонок, идёт и всему удивляется. Вдруг видит, костёр горит. А вокруг костра Бармалей скачет. |
| «Шкатулка со сказками» Цель: Развивать речь, мышление, воображение, обогащать словарный запас детей. | На столе находится коробка с 8-10 любыми игрушками. Воспитатель предлагает взять любую игрушку из коробки. Надо придумать, кем или чем будет этот предмет в сказке. После того, как первый играющий сказал несколько предложений, следующий вынимает другой предмет и продолжает рассказ. Когда история закончена, предметы собирают вместе и начинают придумывать новую историю. Важно, чтобы каждый раз получалась законченная история, а ребенок в разных ситуациях придумывал разные варианты действий с одним и тем же объектом. |

Игры и творческие задания на формирование у детей системного мышления.

|  |  |
| --- | --- |
| Название игры, цель | Методические рекомендации |
| «Угадай, кто я?» Цель: Научить детей определять назначение предметов, видеть возможности их использования в окружающем мире. | Дети загадывают себе образ, но не называют его. Один из участников выходит в центр и говорит: «Я умею…» Действие изображается при помощи пластики. Остальные называют изображаемое действие. «А еще я умею…» и т.д., пока дети не отгадывают объект |
| «Что умеет делать?» Цель: Формирование умения выявлять функции объекта. | Ведущий называет объект. (Объект можно показать или загадать с помощью игры "Да-Нет" или загадки). Дети должны определить, что умеет делать объект или что делается с его помощью. Рекомендуется с младшего возраста. |
| «Мои друзья» Цель: учить детей находить общие свойства, функции с объектом, развивать словарный запас детей, логическое мышление, речь. | Воспитатель выбирает любой объект из детского окружения. Дети выделяют его свойства, функциональное назначение, а затем каждый должен найти в группе такой объект, который имел бы нечто общее с заданным. Рекомендуется со среднего возраста. |
| «Я еду в деревню» Цель: Научить детей определять назначение предметов, видеть возможности их использования в окружающем мире. | На столе набор предметных картинок, которые складываются стопкой изображением вниз. Ребенок объявляет: «Я еду в деревню и беру с собой…» и вытаскивает из стопки любую картинку. Далее он должен объяснить, зачем ему данный объект в деревне. Конечный пункт путешествия периодически меняется: в деревню, в гости к обезьянкам, на северный полюс, на море и т.д. |

Игры и творческие задания для развития творческого мышления, воображения.

|  |  |
| --- | --- |
| Название игры, цель | Методические рекомендации |
| «Превращения» Цель: Развивать образное мышление, воображение детей. | Взрослый дает задание назвать то, во что может превратиться предмет без некоторых частей. НП: кружка без ручки (стакан), кепка без козырька (шапка), кувшин без горлышка и ручки (ваза), диван без спинки (кровать), стул без спинки (табурет), кресло без подлокотников (стул). |
| «Паровоз» Цель: Учить детей составлять цепочку-рассказ, развивать образное мышление. | Воспитатель раздает картинки поровну между участниками игры. В центр стола выкладывается большая картинка паровоза. Первый участник кладет  рядом с паровозом свою картинку и говорит: «В паровозе едет лошадь, потому что…». Далее ему необходимо придумать причину, по которой «лошадь» поехала на паровозе. Второй ребенок берет свою картинку и прикладывает к «лошади» и говорит: «Лампа едет с «лошадью» на паровозе, потому что…». Допустим, что лошади стало темно, и она взяла лампочку, чтобы включить свет. Следующий ребенок берет свою картинку,  прикладывает ее к последней («лампа») и объясняет,  почему она едет в паровозе с ней, и т.д. Если ребенок не называет причину, по которой две картинки собрались в паровозе, то он пропускает ход. Победителем становиться тот, кто первым избавился от всех своих картинок. |
| «Объяснялки» Цель: Учить детей составлять цепочку-рассказ, развивать образное мышление. | Перед детьми изображения яблони и ложки. Задача детей составить объяснение (цепочку-рассказ), как от яблони перейти к ложке. Педагог начинает цепочку, дети продолжают.  Возможный вариант развития причинно-следственной цепочки.  - В саду стояла яблонька, на которой …  - Висели вкусные и спелые яблочки.  - Яблочки были спелые и поэтому сами …  - Сами падали на землю.  - Так как яблочки падали, бабушка…  - Бабушка их собирала.  - Собрав яблоки, чтобы они не испортились, бабушка…  -Варила вкусное варенье.  - Варенье было вкусное, поэтому…  - Внуки ели его прямо ложками.. |
| "Хорошо - плохо" Цель: Учить детей выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны. | Перед детьми предметные картинки: роза, мороженое, велосипед, воздушный шарик, компьютер и др. Педагог поочередно показывает детям картинки. Рассмотрев их, дети высказывают свои мнения по каждому объекту, что в нем хорошего, и что плохого. НП:  - В розе хорошо то, что она красивая и вкусно пахнет.  - Ее можно дарить в подарок, и это доставит людям радость.  - А плохо в розе то, что у нее шипы. Можно больно уколоть руку.    Вопросы к детям:  - Дети, а это хорошо или плохо, что шарик легкий?  - Что в этом хорошего?  -А что плохого в том, что шарик легкий? Рекомендуется с младшего возраста. |
| "На что похоже" Цель: Развитие ассоциативности мышления, обучение детей сравнениям разнообразных систем. | Ведущий - воспитатель, а в старшем возрасте - ребенок называет объект, а дети называют объекты, похожие на него.                                                                                Примечание: Похожими объекты могут по следующим признакам: по назначению (по функции), по подсистеме, по надсистеме, по прошлому и будущему, по звуку, по запаху, по цвету, по размеру, по форме, по материалу. Похожими могут быть даже самые разные объекты. Можно использовать картинки предметные, особенно на этапе ознакомления с игрой. Ведущий просит объяснить, почему играющий решил, что названные объекты похожи. Рекомендуется с младшего возраста. |
| "Теремок" Цель: тренировать аналитическое мышление, умение выделять общие признаки путем сравнения. | 1-й вариант: Каждый ребенок получает свой рисунок и играет за нарисованный объект. Ведущий выбирает одного из детей хозяином теремка, а остальные по очереди подходят к теремку (теремок чисто условный - шкафчик, коврик или просто часть комнаты) и проводят с хозяином следующий диалог:                         - Тук, тук, кто в теремочке живет?                                      - Я, (называет себя, например, гитара). А ты кто?           - А я - (называет себя, например, - яблоко). Пустишь меня в теремок?   - Если скажешь, чем ты на меня похож, то пущу.  Гость должен сравнить оба рисунка, выявить общие признаки и назвать их. Например, и у гитары и у яблока есть палочка. После этого гость заходит в теремок, а к хозяину обращается следующий участник игры. И так, пока все не зайдут в теремок. Если кто-то не сможет ответить хозяину, остальные дети могут помочь.  2-й вариант:  То же, что и в первом варианте, но хозяин постоянно меняется - вошедший гость становится хозяином, а бывший хозяин уходит в "почетные". И так, пока все играющие примут участие в "ротации".  3-й вариант:  Пусть теперь теремков и их хозяев будет несколько. А гости поочередно посещают каждый из теремков.  Примечания:  Играть можно не только в группе, но и с отдельным ребенком. Тогда ведущий и ребенок попеременно становятся хозяином и гостем теремка, а вместо рисунков можно использовать окружающие бытовые предметы. |
| "Держи вора!» Цель: тренировать аналитическое мышление, умение выделять отличительные признаки путем сравнения. | каждый ребенок держит перед собой рисунок и играет за нарисованный объект. Ведущий назначает 3-4 ребенка в поисковую группу и удаляет их из комнаты. Оставшиеся определяют с помощью жребия или считалочки - кому быть "вором", и дети называют его признаки (например, чайник: узорчатый, с ручкой, пустой). Затем в комнату возвращаются сыщики, ведущий сообщает им признаки вора и зовет: "Держи вора!" Остальные дети могут сидеть, стоять, бегать. Сыщики пробегают между детьми, рассматривают их рисунки и пытаются определить вора. Когда каждый сыщик кого-то задержал, ведущий говорит "стоп! " и всякое движение прекращается. Идет рассмотрение задержанных. Ведущий устанавливает порядок рассмотрения так, чтобы настоящий вор, если его поймали, остался последним. Первый сыщик указывает на своего задержанного и говорит: "Это вор, потому что он. (называет известный ему признак, например, "С ручкой") ". Задержанный, если он не вор, говорит, по каким другим признакам он отличается от вора: "Нет, я не вор, потому что. (например, если "задержана" сумка: "Вор хранит чай, а я - книжки"). Если задержанный не может назвать отличие, его уводят как вора. И так, пока не рассмотрели всех задержанных. Настоящему вору, если его поймали, остается добровольно признаться. Пусть отдает "украденное" и получает прощение. Сыщиков можно награждать. |
| "Маша-Растеряша" Цель: тренировать внимание, умение видеть ресурсы решения проблем. | Рассказать (с соответствующим выводом) о невнимательных людях, которые все путают и теряют. Пригласить ребят оказать дружескую помощь таким Машам-Растеряшам.  1-й вариант:  Ведущий сам берет на себя роль Маши-Растеряши и обращается к остальным:  - Ой!  - Что с тобой?  - Я потеряла (называет какой-то предмет, например, нож). Чем я теперь буду (называет функцию потерянного предмета, например, хлеб отрезать?)  Играющие называют ресурсы для выполнения данной функции, например: пилой, топором, леской, линейкой; можно рукой отломать. Маша-Растеряша может предоставить за хороший совет небольшое вознаграждение.  2-й вариант:  То же, что в 1-м варианте, но роль Маши-Растеряши предоставляется по очереди всем участникам игры. Ведущий может до начала игры попросить детей, чтобы они загадали потерянный предмет. Затем он назначает Машей-Растеряшей одного из детей.  Можно не назначать ответчика, пусть на вопрос Маши-Растеряши отвечают все желающие, после чего роль Маши-Растеряши переходит к следующему по цепочке игроку. |
| "Красная шапочка" Цель: развитие творческого воображения. | Напомнить сказку "Красная Шапочка", в частности эпизод, где Красная Шапочка удивляется переодетому в бабушку волку. Предложение сыграть эпизод в измененном виде: бабушка, узнав о коварстве волка, превращается в какой-либо предмет, чтобы избежать печальной участи.  Ведущий предлагает детям предмет, в который превратилась бабушка (например: часы, стакан, душ, окно, сапог, гитара, свечка и др.) и просит назвать свойства этого предмета (например, стакан: прозрачный, пустой). Затем ведущий рисует бабушку, связывая ее части тела с предметом превращения и используя названные свойства (например, бабушка-стакан: вместо туловища стакан, над ним голова в косынке, внизу и по бокам - руки и ноги). Кого-то из девочек ведущий назначает Красной Шапочкой. Она подходит к "бабушке" и спрашивает:  - Бабушка, бабушка, почему ты такая (называет одно из свойств, например, прозрачная? Остальные дети должны ответить от имени бабушки (например, чтобы видеть, сколько я съела). И так, пока будут обоснованы все странности бабушки. Потом можно обсудить, как бабушка может защититься от волка (например, выплеснуть на него содержимое своего живота или втянуть руки, ноги, голову в стакан, обвязать его косынкой и спрятаться). |

Конец формы