

# Игры и упражнения со сказками

## Задачи:

- активизация познавательного интереса;
- развитие коммуникативности;
- создание условий для творческого самовыражения;
- развитие памяти, мышления, воображения, внимания;
- формирование лидерских качеств, организаторских умений, освоение ролей ведущего, ассистента, диспетчера, члена жюри и т. д.;
- конструктивное общение в составе социальной группы;
- создание позитивного психологического климата в коллективе.



## «Отгадай название сказки»

Все участники по очереди бросают мяч друг другу и называют первый слог или слово задуманной сказки. Тот, кто поймал мяч, произносит полное название сказки: Сивка.....Конек.....Мороз.....Гуси.....Красная.....

## «Назови сказочного героя с необычным внешним видом»

Змей Горыныч (огнедышащая голова)  
Чебурашка (большие расплющенные уши)  
Русалочка (вместо ног хвост)  
Мальвина (голубые волосы)

## «Что лишнее»

Ведущий называет несколько слов, которые встречаются в задуманной сказке, одно из которых не относится к ее содержанию.



Лиса, заяц, избушка, дворец, собака, петух. «Лиса и заяц»  
Дед, бабушка, внучка, репка, огурец. «Репка»

### **«Узнай сказочного героя по мимике и жестам»**

### **«Изобрази сказку символом»**

Каждый участник задумывает сказку и на листе изображает ее графически.

- «Два жадных медвежонка»;
- «Три медведя»;
- «Волк и семеро козлят».

### **«Сказочная чепуха»**

Договорившись о выборе сказки, участники игры распределяют между собой роли. Каждому персонажу присваивается дежурная фраза, которую он произносит всякий раз по ходу рассказа сказки.

Репка – «Вау!»

Дед – «Я вам покажу!»

Бабушка – «Чтоб тебя!»

Внучка – «Прикольно!»

Жучка – «Сейчас спою!»

Кошка – «Бубль гумм!»

Мышка – «Выходи подлый трус»

Рассказчик начинает рассказывать сказку, постепенно прибавляя темп.

### **«Перевертыши»**

Расшифруй названия сказок и книг.

1. Лиса и шестеро цыплят – «Волк и семеро козлят»
2. Король под фасолью – «Принцесса на горошине»
3. Собачья развалюха – «Кошкин дом»
4. Утки индюшки – «Гуси – лебеди»
5. Одетый слуга – «Голый король»
6. Падающий деревянный генерал – «Стойкий оловянный солдатик»
7. Пес без босоножек – «Кот в сапогах»
8. Семь худушек – «Три толстяка»
9. Развалюха – «Теремок» и т.д.

### **«Дополни имя»**

Кощей.....

Елена....

Василиса....

Сестрица....

Мальчик.....и т. д.

### **«Отвечай, одним словом»**

Способ передвижения Бабы Яги - ступа



В сказках так называют лису – кумушка  
Гордость Марьи красы – коса  
Сестрица Иванушки – Аленушка  
Его смерть была на конце иглы – Кощея  
Фрукт, которым отравили царевну – яблоко и т.д

### **«Русские сказки»**

#### **1 –ый вариант**

1. Этим предметом Иван пытался разбудить братьев - Рукавица
2. Эта птица иногда превращалась в кривенькую девочку – Уточка
3. На какой реке Иван бился с чудо юдом? - Смородина
4. Кличка сказочного коня - Сивка
5. Без этого животного не обходятся многие сказки - Конь
6. Жилище Бабы Яги - Избушка
7. Имя сказочного героя - Емеля

#### **2 – ой вариант**

1. Предмет, благодаря которому царевич нашел себе жену? – Стрела
2. В чем медведь нес девочку с пирогами? - Короб
3. Сестрица Иванушки - Аленушка
4. Этим подавился петушок – Зернышко
5. Посуда, из которой журавль кормил лису? - Кувшин
6. Мужское имя в сказках - Иван

### **«Удивительные превращения»**

В кого превращались или были заколдованы сказочные герои?

- Князь Гвидон из сказки «Сказка о царе Салтане» - в комара, муху, шмеля.
- Великан в сказке «Кот в сапогах» - во льва, мышь.
- Одиннадцать братьев – принцев в «Дикие лебеди» - лебеди.
- Чудовище в «Аленьком цветочке» - В принца.

### **«Необыкновенные путешествия»**

На ком или чем сказочные герои совершали необыкновенные путешествия?

За медом Винни Пух? - на воздушном шаре.

В Африку Доктор Айболит? – На корабле.

На крышу Малыш – на Карлсоне.

### **«Сказочные заклинания»**

Кто говорил такие сказочные слова?

По щучьему велению, по моему хотению. (Емеля)

Раз, два, три, горшочек, вари. (Девочка)

Сим, сим, открой дверь! (Али – Баба)

### «Кто есть кто»

Мойдодыр – умывальник;  
Дядя Федор – мальчик; Каа – удав;  
Страшила – соломенное чучело и т. д.

### «Разноцветные ответы»

Какое слово надо поставить вместо многоточия?

Красная..... шапочка

Синяя.....борода

Синяя.... птица

Синие.....птицы

Черная.....курица

Белый.....пудель

Желтый.....туман

Серая.....шейка.

### «Друзья и подруги»

Кто из литературных персонажей были друзьями?

Карточки: Маугли; Чиполлино; Малыш; Винни – Пух; Герда; Крокодил Гена;  
Маркиз Барабас; Элли; Незнайка; Оля.

Ответы:

1. Багира, Балу, Каа (Маугли).
2. Вишенка, Редиска (Приключения Чиполлино).
3. Карлсон.
4. Пятачок, Иа – Иа, Кролик.
5. Кай.
6. Чебурашка, Галя.
7. Кот в сапогах.
8. Тотошка, Страшила, Железный Дровосек, трусливый Лев.
9. Гунька, Знайка, Ворчун, Молчун, Авоська, Небоська, Винтик, Шпунтик, Растеряйка, Тюбик, Пилюлькин, Пончик, Сиропчик, Торопыжка.
10. Яло.

### «С подсказкой и без»

за правильный ответ – 3 балла

с одной подсказкой – 2балла

с двумя – 1балл

1. Чтобы хорошенько пообедать, этот подлый обманщик прикинулся добренькой старушкой:

- в чепчике, очках и под одеялом узнать его было трудно;
- девочка удивилась, почему у бабушки такие большие зубы.

2. Хорошей девочке пришлось соврать, чтобы вырваться на свободу:

- тот, кто ее не пускал, сам же и доставил ее домой, ничего не подозревая;



- если бы он знал, что несет не пирожки, не потрепали бы его в деревне собаки.
3. Мелкие торговцы – врунишки заявили, что их товар – волшебный:
- даже король поверил в это;
  - а вот если бы не поверил, то не появился бы перед народом в самом смешном виде, какой только можно представить.
4. Эта обманщица знает много способов добиться своего, один из них лезть:
- глупая птица, поверила ей;
  - проворонить свой сыр – это обидно.
5. Эти коварные женщины обманули царя, наговорив такого, что и представить страшно:
- вот поэтому он через много лет впервые увидел сына;
  - их самих следовало бы засмолить в бочку и пустить плавать по морю – океану.
6. Этот лгунишка очень помог своему хозяину, придумав ему новое имя:
- раздобыв хозяину настоящий замок и добрую одежду, он превратил его в достойного жениха для принцессы;
  - а вот то, что он ходил в сапогах, очень удивляло прохожих.
7. Чтобы превратить свою жизнь в сказку, эта обманщица заявила, что необычное изделие из хрусталя принадлежит ей:
- но оно никак не могло принадлежать ей, потому что не подходит ей по размеру;
  - эту хрустальную вещь обронила хозяйка, когда убегала домой.
8. Этот хитрый обманщик смог изменить свой голос:
- дети не сразу поверили, что пришла их мама;
  - из семи ребятшек остался один, который и рассказал козе, что случилось.
9. Эта обманщица придумала притвориться глухой:
- глупый кругляшек пел ей песни;
  - когда он уселся ей на язычок, осталось только проглотить его.
10. Две сестрички желали третьей только добра, поэтому перевели часы на час назад:
- они не знали, что сестра совсем не боится чудовища;
  - а вот если бы она попросила отца привести ей новые наряды, то не нашла бы своего принца.
11. Этот малюсенький врунишка присвоил себе целое изобретение:
- сам – то он ничего не знал, поэтому всегда попадал в смешные истории;
  - потом уже все узнали, что воздушный шар изобрел совсем не он.

### **«Блицконкурс «Вопросы с подвохом»**

вопросы:

1. Золушкин башмачок простой или золотой?
2. Сколько человек тянуло репку? – три
3. У колобка на шее был бантик или галстук?
4. Сколько козлят съел волк, в сказке «Волк и семеро козлят»?
5. Маша приговаривала: «Высоко сажу, далеко гляжу». Куда она залезла: на



высокое дерево или на крышу дома?

6. По какому поводу Муха Цокотуха собрала гостей: именины или свадьба?

7. Во что превратилась Золушкина карета: в тыкву или брюкву?

8. Мальвина – блондинка или брюнетка?

9. Что просил старик у золотой рыбки, когда поймал ее в первый раз?

10. Красная Шапочка носила венок из ромашек или одуванчиков?

11. Воздушный шарик, который подарил Пятачок Ослику, был похож на мячик или солнышко?

12. Что показывают часы, когда бьют 13 раз? – пора в ремонт.

13. Что Муха – Цокотуха нашла, когда по полю пошла: самовар или чайник?

14. Сколько зернышек в день ела Дюймовочка, когда жила у крота?

15. Чью дочку Морозко одарил приданым: старикову или старухину?

17. Когда Буратино получил золотой ключик, пытался ли Бармалей его отобрать?

18. Как Емеля возил на печке дрова: вязанками или врассыпную?

19. Кого водила на веревочке Шапокляк – кошку или собаку?

20. По какому месту ударила шишка косолапого мишку?

### **«Ящик – загадка»**

1. В ящике спрятаны предметы, которые девочка принесла из леса зимой, чтобы угодить своенравной принцессе и мачехе с ее дочкой? – Подснежники.

2. Здесь находится вещь, которую съел крокодил. – Мочалка.

3. С помощью этого предмета можно смастерить самые разные вещи, а можно убить злодея. – Игла.

4. С помощью этого предмета главный герой нашел свое счастье – мудрую жену, которая была заколдована – Стрела.

5. Игрушка, которой дали очень смешное имя, потому что она упала со стола. – Чебурашка.

6. В ящике то, что указывает путь – дорожку Ивану – царевич. - Клубок нитей или нить Ариадны.

### **«Кляксы»**

Материал: Большой лист бумаги, краски, стакан с водой.

«В волшебной стране есть необычный город. Дракон Бойся – Бой превратил всех жителей города в разноцветные облака. Время от времени в городе идет дождь, и капельки разных цветов падают на землю. Надо «оживить эти капельки». Детям предлагается набрать на кисточку побольше краски и капнуть на лист. «Бесформенное пятно нужно дорисовать, чтобы было понятно, на что это похоже».

### **«Составление сказки с использованием отдельных слов»**

Материал: набор слов или их символы (например: солнце, река, ветер, дождь)

## **«Игра «Цветные сказки»**

Придумайте розовую или зеленую сказку.

## **«Если – бы...»**

Предлагается детям пофантазировать на самые разнообразные темы: «Если бы я стал невидимым» - для чего бы использовал это свойство. «Если вдруг игрушки оживут и заговорят» - о чем они могут рассказать.

## **«Изобретатели»**

В основу положен метод фокальных объектов, суть которого заключается в перенесении качеств различных объектов на исходно выбранный предмет. Например: нужно придумать необычный стул. Детям предлагается назвать два – три слова, совершенно не имеющие никакого отношения к стулу, допустим, «кошка» и «Книга», к которым необходимо подобрать по 3-5 качественных характеристик. Кошка – ласковая, пушистая, разноцветная; книга – интересная приключенческая, толстая.

Затем приступают к основной части игры – придумывание нового стула.

## **По сказке «Гуси – лебеди»**

Выложи из счетных палочек избушку на курьих ножках по образцу или по памяти.

## **«Гусь»**

Гусь нарисован по клеточкам. Нарисуй такой же.

## **«Кисельные берега»**

В сказке текла молочная река среди кисельных берегов. А какой кисель можно приготовить из ягод и фруктов? Из малины? Из вишни?

Наполни банку (нарисовать) киселем: выполни штриховку так, как показано стрелками. Раскрась все ягоды и фрукты нарисованные.

## **«Одень детей правильно»**

Подобрать картинки с одеждой, обувью, головными уборами.

Задание: в какую одежду, обувь, головные уборы одеты дети?

## **«Портрет Бабы Яги»**

Картины с фрагментами: лица; Волосы; глаза и брови; носы.

Опиши портрет Бабы Яги по схеме: какое лицо? Какие волосы? Какие глаза?

Какой нос?



# Игры по развитию связной речи



## «Рисунки по кругу»

В этой игре предполагается участие как минимум 3-5 детей. Каждый ребенок получает чистый лист бумаги и простой карандаш. По сигналу взрослого дети начинают рисовать. Через 1-2 минуты подается условный сигнал, и каждый из детей передает свой лист сидящему справа от него ребенку. Получив от соседа начатый рисунок, ребенок продолжает его в течение 1-2 минут и вновь по сигналу передает дальше. И так несколько раз (в зависимости от количества участников игры), до тех пор, пока к нему не вернется лист, на котором он первым начинал рисовать в свою очередь, служат великолепной опорой для придумывания небылиц, фантастических рассказов и прочих продуктов детского литературного творчества.

## «Чудесные превращения»

Игру можно построить следующим образом: детям раздают наборы геометрических фигур и листы бумаги, на которых нарисованы абстрактные формы в виде пятен, закорючек и т.п., служащих отправной точкой будущего изображения. Каждую опору (отдельно или несколько опорных пятен сразу) предлагают достроить до целостного изображения с помощью, например, треугольников (или квадратов, или кругов, или используя различные фигуры). По готовым работам можно придумывать рассказы, прослеживать последовательность действий.

## «Веселые картинки»

Для организации игры необходим набор картинок, иллюстраций или открыток (не менее 20шт.) как предметного, так и сюжетного содержания. Суть игры состоит в следующем: картинки выкладываются друг за другом (по одной) в совершенно бессмысленном порядке, но при этом содержание (изображение)





каждой последующей стараются связать с предыдущей таким образом, чтобы получился рассказ, сказка или история. После того как литературное произведение будет закончено, картинки собирают и хорошенько перемешивают. Задача детей – последовательно и как можно точнее восстановить все произведение, придуманное по картинкам.

### **«Что общего»**

Эта игра предполагает сравнительный анализ различных сказочных сюжетов с точки зрения сходства и отличия между ними. Например, чем похожи сказки «Теремок» и «Варежка», «Морозко» и «Госпожа Метелица»?

### **«Хороший - плохой»**

В процессе этой игры осуществляют попытку выявить позитивные и негативные черты характера героев, оценить их деятельность. Например, за что можно похвалить Кикимору, или что хорошего в том, что Змей Горыныч имеет три головы?

### **«Заколдованное место»**

Цель: научить детей подбирать нетипичные свойства к выбранному объекту, представлять и объяснять их, составляя новый текст сказки.

Воспитатель предлагает выбрать сказку, определит место и время происходящего, выбрать какой-либо момент, ситуацию. Детям дается задание: придумать необычное свойство для данного места, которое помогло бы герою сказки. Для этого дети называют два предмета и перечисляют их свойства, которые потом переносят на место действия в сказке. Дети рассказывают текст сказки, полученный на основе измененного места. Например: Красная Шапочка идет по лесной тропинке и встречается с волком. Лес, взял свойства лампочки, стал светящимся, ослепил волка и спас Красную Шапочку.

### **«Закончи сказку»**

Цель: учить придумывать различные варианты окончания сказок.

Воспитатель рассказывает детям начало какой-либо сказочной истории или знакомой сказки до того момента, пока не появятся все герои, и не возникнет проблемная ситуация. Детям предлагается продолжить сказку, придумать новое окончание, схематично изобразив его.

### **«Сочиним сказку с помощью книги»**

Цель: научить детей связывать в единую сюжетную линию наугад выбранных героев и действия. Закрепить представления детей об особенностях композиции сказок (зачин, концовка), формировать умение передавать специфику сказочного жанра.



Предложить небольшой группе детей сочинить сказку (историю) с помощью какой-либо книги. Ведущий задает вопрос детям, ответ на который «находит» какой-либо ребенок в результате указанного им слова на открытой странице текста. Ответы, найденные в книге, постепенно собираются детьми в единую сюжетную линию. Дети придумывают названия, производят оценку и выбирают наилучшее, и рассказывают составленную сказку. Примерная цепочка вопросов при составлении сказки с детьми младшего возраста:

1. Жил-был... кто?
2. С кем он дружил...?
3. Пришел злой ... кто?
4. Кто помог друзьям спастись?

Примерная цепочка вопросов при составлении сказки детьми старшего возраста:

1. Жил-был... кто?
2. Какой он был (какое добро умел делать)?
3. Пошел гулять (путешествовать, смотреть)... куда?
4. Встретил злого... кого?
5. Какое зло этот отрицательный герой всем делал (или умел делать)?
6. Был у нашего героя друг... кто?
7. Какой он был? Как мог помочь главному герою?
8. Что стало со злым героем?
9. Что наши друзья стали делать?

### **«Найди героя»**

Цель: учить детей определять основного положительного героя сказки.

Детям предлагается вспомнить знакомые сказки (3-4). Определить в каждой сказке основного положительного героя, перечислить его действия на протяжении всей сказки. Оценить его поступки с позиции «хорошо – плохо» и сделать вывод о том, что основным герой является носителем добра.

### **«Герои бывают разные»**

Цель: учить детей определять в сказках положительных и отрицательных героев.

Ход: Воспитатель раздает каждому ребенку комплект фишек (темного и светлого тонов) и объясняет, что темная фишка обозначает зло или злое дело, а светлая фишка обозначает добрые дела и поступки. На доске схематично или с помощью картинок обозначены главные герои сказки. Воспитатель предлагает отгадать, с какой сказкой они сегодня будут играть. Рассказывает сказку. По ходу сюжета детям предлагается определить поступки героев (к схеме каждого героя кладется соответствующая его поступку фишка) и объяснить, на основании каких действий героя складывается его характер. С помощью фишек



«добрых и злых дел» делается вывод, что в сказках есть положительные и отрицательные герои.

### **«Старая сказка на новый лад»**

Ход: учить детей менять свойства известного героя и выстраивать новый вариант его действий.

Воспитатель предлагает выбрать сказку, определить героя, перечислить его характерные особенности. Детям дается задание: придумать необычное свойство для данного героя. Для этого дети называют два предмета и перечисляют их свойства, которые потом переносят на героя. Дети продумывают новый текст сказки.

### **«Сказка переехала»**

Цель: учить определять место и время происходящего, подбирать необычные места и время действий для знакомых героев.

Ход: Воспитатель предлагает вспомнить знакомые сказки и назвать место и время действия происходящего. Выбрать одну из сказок и переселить сказку (ее героев) в другое время и место. Дети должны описать, как изменится сюжет сказки, зарисовать ее или изобразить схематично. Например: Жили старик со старухой у синего моря... в наши дни. Что будет просить старуха? Колобок живет на 10 этаже с лифтом.

### **«Путешествие в гости к сказке»**

Из какой сказки?

Вспомни и назови сказки. Тебе помогут сказочные герои.

- Царь, три сына, стрела, болото, лягушка («Царевна-лягушка»),
- Царь, три сына, Иванушка, конек-горбунок, царевна («Конек-горбунок»),
- Отец, мачеха, три дочери, царь, принц, фея («Золушка»).
- Злая мачеха, две дочери, дед мороз («Морозко»). Выигрывает тот, кто назовет больше сказок. Затем дети по образцу загадывают свои загадки.

### **«Узнай нас»**

Послушайте стихи. Назовите героев сказок.

На сметане мешен

Круглый бок, румяный бок

Покатился... (Колобок).

Бабушка девочку очень любила.

Шапочку красную ей подарила.

Девочка имя забыла свое.

А ну, подскажите имя ее (Красная Шапочка).



Она красива и мила  
А имя ее от слова  
«зола» (Золушка).

Лечит маленьких детей,  
Лечит птичек и зверей.  
Сквозь очки свои глядит  
Добрый доктор... (Айболит).

- В какой сказке есть чудесный пенёк, где сесть мохнотому не лень? Только вот одна беда, не мог он скушать пирожка. («Машенька и медведь».)
- Хитрый гость так часто ходит, что-нибудь с собой уносит. Полежит, переспит и хозяев обхитрит. («Лисичка со скалочкой».)
- Быстро лето пролетело, осень вслед ушла. Работа закипела - за дело принялись друзья. Заготовили все впрок. Нос не сунет серый волк. Живите на здоровье! Построено ... («Зимовье».)
- Дом построили друзья, жили весело, пока не пришел под вечерок Мишка, Мишенька-другок. Был и низок и высок расчудесный ... («Теремок».)
- Назовите, пожалуйста, имя сказочной героини, которая путешествует в ступе, помогая движению помелом. (Баба Яга.)
- В какой сказке девочка за свое трудолюбие и доброту получила сундучок с богатством? («Морозко».)
- В какой сказке к маленькому, безобидному герою прилипают разные звери? («Бычок - смоляной бочок».)

### **«Изменение ситуации в знакомых сказках»**

- «Давайте сделаем так, что когда Золушка убегала от принца, у нее потерялась не туфелька, а что-то другое. И по этому, чему-то другому, принц также нашел ее».

Что же потеряла Золушка, а как ее нашел принц?

Это может быть кольцо, поясок от платья или что-то другое.

- «Посадил дед не репку, а...» Что?» Рассказываем новую сказку.

- «Испекла бабка не колобок, а...» Что?»

Затем подводим детей к самостоятельному изменению сказки и рассказу новой.

### **Серия «Игры с моделями», «Говорящие рисунки» (пиктограмма)**

Цель: закреплять умение детей «читать» по модели, сочинять сказки, рассказы по модели.

Ход игры: «Когда-то давным-давно люди не знали букв и не умели писать, а истории, которые происходили, и которые надо было сохранить и запомнить,



они рисовали. Такой вид записи называли пиктографией и им пользовались в древних странах - в Египте, Японии и Китае».

- Объясните ребенку, что при таком способе передачи информации рисунки должны быть очень простыми и в тоже время понятными. Только тогда они будут «говорящими».

- Попробуйте нарисовать начало одной из историй, допустим, такой: «Жили-были дед и баба. Испекли они Колобка, а он убежал в лес...»

- Как видите, запись очень схематична, но полностью отражает все то, что произошло. Придумайте вместе с ребенком, как можно нарисовать историю про Буратино и Дюймовочку.

Взрослые предлагают поиграть в нарисованные истории. Выбирают знакомую сказку и дети отражают ее содержание в рисунках-схемах. Затем «читают» истории. Придумывают по схемам свои сказки.

### **«Составь портрет героя»**

Цель: учить самостоятельно, составлять характеристики персонажей, включая черты характера и действия, совершаемые им.

Ход: воспитатель проводит беседу с детьми по сказке. Рассматривает персонажи, обговаривает черты характера и действия героев (действия героев выделяются по ходу всей сказки и каждому из выделенных действий обязательно дается характеристика). В конце беседы составляется портрет понравившегося героя.

### **«Я дам характеристику герою, а вы скажите, кто это», или «Угадай героя»**

Цель: учить узнавать персонажа по предложенному описанию. Формировать умение устанавливать причинно-следственные связи и зависимости.

Ход: воспитатель использует портреты героев, составленные детьми ранее. Он предлагает описание, а дети отгадывают. Например: сказка «Колобок», воспитатель предлагает детям следующий портрет, кто это: «Она была голодна, и, чтобы поест, пела сладким голосом, хвалила кого-то, терпеливо слушала его песенку, притворялась, что плохо слышит». После того как дети отгадали героя, им предлагается объяснить его характер и описать связи: «Лиса - сладкоголосая, потому что пела сладким голосом; лстивая, потому, что хвалила Колобка; терпеливая, потому что принималась петь несколько раз, чтобы добиться своей цели: притвора, потому что на самом деле слышала хорошо».

### **«Отгадай, кто с кем связан»**

Цель: учить детей устанавливать родственные или эмоциональные связи между героями литературных произведений.



Ход: воспитатель предлагает набор картинок с изображением волшебных предметов (черный плащ, волшебная палочка, ступа и т.д.). Детям необходимо выбрать картинки, соответствующие тому или иному сказочному персонажу: Усложнения игры:

1. Превращение в сказочного персонажа и показ действиями его образа.
2. Представление возможных волшебных преобразований окружающего мира.
3. Изобразительная деятельность: рисование волшебного предмета и его хозяина.

### **«Бином фантазии»**

Этот прием Дж. Родари использовал в написании цикла «Сказки по телефону». Для работы с детьми необходимо приготовить два набора картинок:

- 1) картинки с изображением животных и людей;
- 2) картинки с изображением предметов.

Из каждого набора наугад берут по одной картинке и, соединяя слова-обозначения при помощи предлогов или изменения падежа, придумывают предложение, которое и будет служить названием будущей сказки. Например, ребенок выбрал картинки с изображением рыбки и какого-либо музыкального инструмента (скрипки, балалайки, трубы и пр.). Варианты названий сказок могут звучать следующим образом: «Рыба-скрипка», «Рыба в трубе», «Рыбка с балалайкой» и т.п.

### **«Антонимы в сказках и фильмах»**

Взрослый предлагает детям поиграть со Сказкой, объясняя, что он будет произносить название - антоним, а дети должны будут угадать истинное название-антоним, а Ребёнок должен будет угадать истинное название Сказки.

Примеры заданий:

"Зелёный платочек" - ("Красная шапочка");

"Мышь в лаптях" - ("Кот в сапогах");

"Рассказ о простой курочке" - ("Сказка о золотой рыбке");

"Знайка в Лунной деревне" - ("Незнайка в Солнечном городе");

"Бэби - короткий носок" - "Пэппи - длинный чулок");

"Рассказ о живой крестьянке и одном слабake" - ("Сказка о мёртвой царевне и семи богатырях");

"Один из Молоково" - "Трое из Простоквашино");

"Крестьянка под тыквой" - ("Принцесса на горошине");

"Деревянный замочек" - ("Золотой ключик").

Ребёнку предлагается какая-либо необычная ситуация, из которой он должен найти выход, высказать свою точку зрения.

Например, если вдруг на Земле исчезнут:

- Все пуговицы;
- Все ножницы;
- Все спички;





- Все учебники или книги и т. д. Что произойдёт? Чем это можно заменить? Ребёнок может ответить: "Если вдруг на Земле исчезнут все пуговицы, ничего страшного не произойдёт, потому что их можно заменить: верёвочками, липучками, крючочками, кнопочками, ремнём, поясом и т. д."

Можно предложить Ребёнку и другие ситуации, например, если бы у меня была:

- Живая вода;
- Цветик-семицветик;
- Сапоги-скороходы;
- Ковёр-самолёт и т. д. "Подбери слово".

Ребёнку предлагается подобрать к любому предмету, объекту, явлению слова, обозначающие признаки. Например, зима, какая? (Холодная, снежная, морозная). Снег, какой? (Белый, пушистый, мягкий, чистый).

### **«Скажи точнее»**

Цель: развивать точность словоупотребления в связных повествовательных рассказах.

- Послушай, что я расскажу. Там, где я буду останавливаться, ты будешь мне помогать: подбирать слова и составлять предложения.

Жили-были три брата: ветер, ветерок и ветрище. Ветер говорит: «Я самый главный!» Какой может быть ветер? (Сильный, резкий, порывистый, холодный...) Ветрище не согласился с братом: «Нет, это я самый главный, меня и зовут ветрище!» Какой ветрище? (Могучий, злой, суровый, ледяной.) Ветерочек слушал их и думал: «А какой же я?» (Легкий, нежный, приятный, ласковый...) Долго спорили братья, но так ничего и не выяснили. Решили они силой помериться. Подул ветер. Что произошло? (Деревья закачались, травка пригнулась к земле.) Что делал ветер? (Дул, мчался, гудел, ворчал.) Подул ветер-ветрище. Что он делал? (Сильно дул, выл, завывал, стремительно несся.) Что после этого случилось? (Ветки у деревьев сломались, трава полегла, тучи набежали, птицы и звери спрятались.) И вот подул ветерок. Что он делал (дул ласкою и нежно, шелестел листвой, озорничал, раскачивал веточки). Что произошло в природе? (Листочки зашелестели, птички запели, стало прохладно и приятно.)

- Придумай сказку о ветре, ветерочке или ветрище. Можно обо всех сразу. Кем они могут быть в сказке? (Братьями, соперниками, друзьями, товарищами.) Что могут они делать? (Дружить, мериться силой, спорить, разговаривать.)

### **Использованная литература:**

1. М.С. Коган «Игровая кладовая» - 3-е изд., - Новосибирск: Сиб. Унив. Изд-во, 2007г. – 238с.
2. Игры, ребусы, загадки для дошкольников. популярное пособие для родителей и педагогов/сост. Т. И. Линго - Ярославль: Академия развития: Академия Холдинг, 2003. – 208с.