



***Карточка игровых упражнений
и заданий на развитие у детей
коммуникативных способностей***

БЛОК 1. РАЗВИВАЕМ УМЕНИЕ СОТРУДНИЧАТЬ

1. Учим слышать, понимать и подчиняться правилам.

Игровое упражнение «Травинка»

Считалкой выбирают «наблюдателя»; остальные дети – «травинки».

Условия игры:

Задача «наблюдателя» - выбрать самую лучшую «травинку», т.е. ребенка, который внимательно слушает, правильно и точно выполняет задания воспитателя. «Наблюдатель» не только выбирает лучшую травинку, но и объясняет свой выбор. Ребенок, которого выбрали, становится «наблюдателем», и игра повторяется.

Правила игры: выражать собственные эмоции невербальными способами.

Задания:

1. Поднимите руки медленно вверх через стороны.
2. Потянитесь, как травинка тянется навстречу солнечному теплу.
3. Глазами «нарисуйте» солнышко, которое греет травинку.
4. Покачайтесь, как «травинка» на ветру, сначала из стороны в сторону, вперед – назад.
5. Ветер усиливается и все сильнее раскачивает травинки из стороны в сторону, вперед – назад.
6. Затем ветер стихает – травинки замирают.
7. Ветер усиливается – травинки вновь сильно раскачиваются.
8. Ветер затихает – травинки тянутся, опустив руки.

Игровое упражнение «Менялки»

Условия игры:

Игра проводится в кругу. Участники выбирают водящего. Он встает и выносит свой стул за круг – стульев становится на один меньше, чем играющих. Воспитатель называет признак, например: «Меняются местами те, у кого... (светлые волосы, красные носочки, синие шорты и т.д.)». Дети, имеющие названный признак, быстро встают и меняются местами. Водящий в это время старается занять освободившееся место. Игрок, оставшийся без

стула, становится водящим.

Правила игры: соблюдение права на личное достоинство и уважение этого достоинства.

2. Учим контролировать движения и работать по инструкции

Игровое упражнение «Холодно – горячо, право - лево»

Условия игры:

Педагог прячет условный предмет (игрушка), а затем с помощью команд типа «Шаг вправо, два шага вперед, три влево» ведет игрока к цели, помогая ему словами «тепло», «горячо», «холодно».

Правила игры:

Сначала дети учатся ориентироваться в пространстве по словесным указаниям взрослого, потом по плану-схеме.

Игровое упражнение «Обыграй превращение»

Условия игры:

Ведущий по кругу передает предметы (мяч, пирамидка, кубик и др.), называя их условными именами. Дети действуют с этими предметами так, как если бы это были названные взрослым объекты. Например, по кругу передают мячик. Ведущий называет его «яблоко» - дети «едят» его, «моют», «нюхают».

Игра «Экскурсия в магазин».

Условия игры: Воспитатель предлагает детям представить, что они находятся в большом магазине на экскурсии.

Правила игры: педагог называет отдел, например: «Игрушки». Дети вспоминают, какие игрушки они знают или видели в магазине, и называют их, получая фишку. Дети последовательно «посещают» следующие отделы; «Одежда», «Посуда», «Мебель», «Электротовары» и т.д.

3. Воспитываем доверие друг к другу, чувство ответственности за другого

Игровое упражнение «Связующая нить»

Условия игры:

Дети сидят в кругу и передают друг другу клубок ниток, так чтобы все взялись за нить. Передача клубка сопровождается высказываниями о том, что дети чувствуют, что они хотят для себя и могут пожелать другим.

Когда клубок вернется к взрослому, дети натягивают нить и закрывают глаза, представляя, что они составляют одно целое, что каждый из них важен и значим в этом целом.

Правила игры: соблюдение права каждого на индивидуальность и своеобразие.

Игровое упражнение «Поводырь»

Условия игры:

В группе расположены и расставлены предметы – препятствия (стулья, кубики, обручи и т.д.). Дети распределяются по парам: ведущий и ведомый. Ведомый повязывает на глаза повязку, ведущий ведет его, рассказывая, как двигаться, например: «Переступи через кубик», «Здесь стул. Обойдем его». Затем дети меняются ролями.

Правила игры: ответственное отношение к порученной роли.

Игровое упражнение «Волшебный стул»

Дети стоят в кругу, педагог в центр круга ставит стул и говорит: «Сейчас я прикоснусь своей волшебной палочкой к этому стулу своей «волшебной» палочкой и он вмиг станет волшебным. А волшебство его заключается в том, что, если кто сядет на этот стул, окружающие люди сразу начинают об этом человеке (ребёнке) говорить только хорошие слова».

Взрослый предлагает одному из детей сесть на «волшебный стул» и сразу начинает об этом ребёнке говорить что-нибудь хорошее, например: «Владик, ты очень хороший друг, никогда не оставишь товарища в беде, я это заметила...» и т.д. Затем «волшебная» палочка передаётся ребёнку, который стоит справа от педагога, и тот продолжает говорить добрые слова о сидящем на стуле. Взрослый даёт возможность высказаться каждому участнику игры, а потом интересуется у ребёнка, сидящего на стуле, как он себя чувствовал, и приятно ли ему было слышать добрые слова в свой адрес. Затем посидеть на

«волшебном» стуле приглашают другого ребёнка... Игра продолжается.

БЛОК 2. РАЗВИВАЕМ УМЕНИЕ АКТИВНО СЛУШАТЬ

1. Учим общаться на вербальном и невербальном уровнях, определять эмоциональное состояние других людей, выражать свои чувства

Пантомимические этюды

Детям предлагают пройти так, как ходит маленькая девочка, мальчик в хорошем настроении, ребенок, который только учится ходить, уставший человек и др.

Этюд на выражение гнева, досады «Король Боровик».

Педагог напоминает детям, что гнев у человека выражается сдвинутыми бровями, выставленной вперед нижней губой, сжатыми кулаками и активной жестикуляцией. Читает стихотворение, а дети действуют согласно тексту:

Шел король Боровик

Через лес напрямик.

Он грозил кулаком

И стучал кулаком.

Был король Боровик не в духе:

Короля покусали мухи.

(В. Приходько)

Игра без слов

Вариант 1. «Попробуй, изобрази»

Дети «разбиваются» по парам (с учетом симпатий) и выполняют следующие задания:

- взаимное приветствие,
- радость при встрече,
- приглашают друг друга пройти в комнату,
- знакомят со своей комнатой.

Вариант 2. «Изобрази радость»/ с помощью мимики, т.е. выражения лица/:

- ... грусть?
- ... печаль?
- ... горе?
- ... веселье?
- ... удивление (*поднятые вверх брови*)?

Игра «Где мы были, мы не скажем, а что делали покажем».

Ребенок – водящий по жестам и мимике детей должен определить, где были дети и чем занимались.

Игра «Спаси птенца»

Педагог вовлекает детей в «воображаемые обстоятельства»:

- Представьте, что у вас в руках маленький беспомощный птенец.
- Вытяните руки ладонями вверх (*полюбуйтесь на птенчика*).
- А теперь согреть его (*медленно, по одному пальчику сложите ладони*), спрячьте в них птенца, подышите на него, согревая своим ровным, спокойным дыханием, приложите ладони к своей груди, отдайте птенцу тепло и доброту своего сердца и дыхания. А теперь раскройте ладони и вы увидите, что птенец ожил, радостно взмахнул крылышками и...полетел. Проводите и вы его радостным взглядом. Счастливой тебе жизни, птенчик!

Игра «Зеркало»

Детям предлагается представить, что они зашли в магазин зеркал. Одна половина детей – «зеркала», другая – разные «зверушки». Зверушки ходят мимо зеркал, прыгают, строят рожицы – зеркала должны точно «отражать» движения и выражения лиц зверушек.

Игровое упражнение «Фантазии о...»

Условия игры: ребенок, превращаясь во что-либо или кого-либо, рассказывает, что вещь чувствует, что ее окружает, что волнует, где и как она живет, и т.п.

Правила игры: ответственное отношение к заданию, постараться убедить своим рассказом слушателей.

Варианты: «Я – утюг», «Я – чашка», «Я – кукла», «Я – кошка, пчела, мячик» – и т.п.

Игра «Автобиография»

Педагог представляет себя предметом, вещью или явлением и от его имени ведется рассказ, например: *«Могу быть толстым и худым. Красивым и не очень. Со мной можно играть, но аккуратно. Когда я однажды похудел по вине Пяточка, ослик Иа все равно мне обрадовался...»* Дети внимательно слушают и с помощью наводящих вопросов выясняют, о ком или о чем идет речь. Затем дети сами пробуют «перевоплотиться в какой-нибудь предмет».

Игра «Кто красивей всех на свете?»

Цель:

развить умение соотносить средства вербального и невербального общения;

учить оценивать критически себя и других;

развивать речевое творчество, умение «перевоплощаться».

Участники игры добровольно выбирают роли различных насекомых: бабочек, жуков, стрекоз, муравьев, пчел и др. Затем каждый рассказывает о себе — почему именно «Я» самое замечательное насекомое.

Условия игры: каждый ребенок берет на себя определенную роль и рассказывает о себе в соответствии с выбранной ролью.

Правила игры: нельзя говорить о полезности (вредности) тех или иных насекомых.

В заключение ведущий делает вывод о том, что каждый красив и замечателен по-своему.

Игра «Узнай меня!»

Цель: развить умение соотносить средства вербального и невербального общения.

Условия игры: ребенок выбирает себе роль какого-либо животного, другие дети должны отгадать это животное. Поочередно дети рассказывают о себе: как они родились (яйцо, икринка, детеныш), куда попали после рождения

(вода, нора), какие были с ними изменения и метаморфозы (например, у бабочек).

Правила игры: дети должны убедительно изобразить те действия, о которых рассказывают.

Игра «Сказку вспомнить нужно»

Сказки просят: «А сейчас

Вы, друзья, узнайте нас!»

Не ложится на окошке –

Покатился по дорожке... (*«Колобок»*)

Нет ни речки, ни пруда

Где воды напиться?

Очень вкусная вода

В ямке от копытца!..

(*«Сестрица Аленушка и братец Иванушка»*)

Ах ты, Петя - простота,

Сплоховал немножко:

Не послушался кота,

Выглянул в окошко...

(*«Кот, петух и лиса»*)

А дорога – далека,

А корзина нелегка,

Сесть бы на пенек,

Съесть бы пирожок...

(*«Маша и медведь»*)

По тропе шагая бодро,

Сами воду тащат ведра...

(*«По щучьему велению»*)

Колотил да колотил

По тарелке носом –

Ничего не проглотил

И остался - с носом...

(«Лиса и журавль»)

Предложить детям нарисовать любимую сказку или любимого сказочного героя.

2. Развиваем слуховое восприятие

Игра «Телефон»

С помощью считалки выбирается телефонист. Он задумывает слово и передает его первому игроку (на ухо, шепотом), тот по цепочке следующему и т.д. Когда слово доходит до следующего игрока, телефонист спрашивает его, какое слово он «получил по связи». Если слово названо неверно, телефонист проверяет каждого игрока и устанавливает, где нарушилась связь.

Игра «Цепочка слов»

Эта игра используется с детьми старшего дошкольного возраста и проводится, в основном, в словесном варианте, так как предугадать детские ответы и быстро подобрать к ним соответствующие картинки бывает достаточно сложно. Суть игры заключается в подборе слов — существительных и прилагательных, характеризующих в своем объединении какой-либо объект сходными качественными признаками (холодный — ветер, мороженое, вода, батарея; мокрый — одежда, волосы, бумага, асфальт; не умеет плавать — кирпич, земля, шуруп и т. п.). То есть 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...

—Что еще может быть прямым?

—Линия, дорога, взгляд... и т. д.

Игра «Кто что делает».

Эта игра обогащает лексический запас детей словами-действиями (глаголами) и позволяет не только активизировать монологическую речь, но и выразительность невербальных (неречевых) средств воздействия на слушателей. В рамках этого варианта существует несколько способов организации игрового действия.

а) Для игры необходим набор предметных картинок (картина, молоток, зонт, часы, кошка, собака, клубок ниток, газета и пр.). Детям показывают картинки (по одной) и задают вопросы: «Что с этим можно делать? Для чего это нужно?» Можно поступить и следующим образом: задать вопросы, отражающие конкретное использование предмета, а дети указывают на ту или иную картинку. Например:

- Что можно повесить на стену?
- Из чего можно связать шарф?
- Где можно спрятаться от дождя?
- Кто дом сторожит?
- Что можно читать?
- Кто мышей ловит?
- Как узнать, сколько времени?
- Чем гвозди забивать?

б) Со старшими дошкольниками игра может проводиться без наглядной основы. Ведущий называет предмет, явление, объект, а игроки по очереди называют действие, выполняемое этим объектом, и слово существительное для следующего игрока. Например, ведущий говорит: «Машина». Ребенок отвечает: «Едет. Художник». Следующий игрок: «Рисует. Рука» и т. д. В дальнейшем к одному слову-существительному придумывают несколько глаголов. Например, «ветер» — воет, пыль поднимает, листья срывает, парус надувает, крылья ветряной мельницы вертит, освежает, тучи разгоняет и т. п.

Усложнение игры: использование невербальных средств выразительности: жестов, мимики, пантомимики.

Задача детей — назвать деятельность по одному или нескольким действиям.

Варианты действий:

- взрослый поднимает обе руки — это действие может обозначать и поднятие какого-либо предмета, и вывешивание белья на веревку, и пр.;
- педагог поднимает руку, один палец кладет на нижний правый угол воображаемой страницы, переворачивая ее и «сосредоточивая» внимание на следующей — это может обозначать либо чтение книги, либо просмотр тетради, журнала.

Игра «Подбор объектов к действию».

Детям 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, пушинка, воздушный шар, листья желтые с деревьев.

Игра «Эхо»

Вариант 1.

Детям читают стихотворение, они повторяют последнее слово каждой строчки.

Вариант 2.

Дети делятся на две команды: «Эхо» и «Выдумщики».

«Выдумщики» договариваются, кто какое слово скажет по определенной теме, по очереди произносят загаданные слова и спрашивают игроков: «Какое слово сказал Коля? Саша и т.д.?».

Игра «Какие бывают слова»

Условие игры: детям предлагается подумать, какие бывают на свете слова (громкие, тихие, красивые, некрасивые, легкие, теплые, страшные, светлые и т.д.).

Правила игры: повторяться нельзя.

Задание №1.

Назвать «громкие» слова (гром, стук, барабан, крик, взрыв и т.д.).

Задание №2.

Назвать «красивые» слова (цветок, узоры, природа, драгоценности и т.д.)

Задание №3.

Нарисовать «теплые» (печь, огонь, шуба) или «сладкие» слова (конфеты, сахар, торт).

Игровое упражнение «Небылицы».

Дети находят несурезицы в тексте.

Квадратный спелый помидор

Длинный красный огурец

Раз забрался на забор

Под листочек свой залез,

И увидел, как на грядке

А зеленая морковка

Овощи играли в прятки.

В борозду скатилась ловко.

Ну а сладкая редиска

Наклонилась низко-низко.

Только Машенька пришла,

Сразу овощи нашла.

УДИВИТЕЛЬНЫЙ ОГОРОД

Показал садовод

Сельдерошек поспел,

Нам такой огород,

И моркофель дозрел,

Где на грядках, заселенных густо,

Стал уже осыпаться

спаржовник.

Огурбузы росли,

А таких баклачков

Помидыни росли,

Да мохнатых стручков

Редисвекла, чеслук и репуста.

Испугался бы каждый

садовник.

УДИВИТЕЛЬНАЯ ГРЯДКА

У меня на грядке

Осенью на грядке

*Крокодил растет!!!
А в Москве-реке
Огурец живет!*

*Крокодил поспел!
Огурец в Москве-реке
Всех лягушек съел!*

*Я боюсь, ребятки,
Что за этот год
Вырастет на грядке
Страшный бегемот.*

*А в Москве-реке
Клюнет на крючок...
(Как вам это нравится?)
Страшный кабачок!*

*Ох! Когда ж на грядке
Будет все в порядке?!*

ПУТАНИЦА

*Это стул – на нем лежат.
Это стол – на нём сидят.
Вот кровать – на ней едят.
В шифоньере гости спят.
В холодильнике платья висят,
А на диване продукты лежат.*

3. Учим задавать открытые и закрытые вопросы

Игра «Почему и Потому»

... Жили – были Почему и Потому. Почему всегда задавал вопросы, а Потому думал и отвечал на них.

- Почему бревно катится?
- Почему птица летает?
- Зачем людям зонты?
- Почему зимой нельзя купаться?
- Зачем человеку рот? И др.

В роли Почему взрослый, в роли Потому дети, а затем – наоборот.

Лучшие вопросы поощряются.

Игра «Как тебя зовут?»

Участники игры придумывают себе смешные прозвища (пузырек, расческа, ручка и др.), затем водящий задает вопросы. Отвечая на них можно только называть свое прозвище. Отвечать надо быстро, не задумываясь, ни в коем случае нельзя смеяться, даже улыбаться.

Например, водящий подходит к тому, кто назвал себя метлой, и строго предупреждает: «Кто ошибется, тот попадется! Кто засмеется, тому плохо придется!». Затем следует такой диалог:

- Кто ты?
- Метла.
- Что ты ел сегодня утром?
- Метлу.
- На чем можно ездить?
- На метле. И т.д.

Так продолжается до тех пор, пока игрок не рассмеется. Если игрок рассмеялся, он должен отдать фант и выйти из игры.

Игра «Сундучок»

Условия игры: на столе стоит сундучок, в котором лежит какой-нибудь предмет. Вызывают одного ребенка, он заглядывает в сундучок. Остальные дети задают ему вопросы о цвете, форме, качестве, свойствах и т.д. этого предмета до тех пор, пока не угадают, что лежит в сундучке.

Правила игры: на все вопросы надо отвечать только «Да» или «Нет».

Игра «Чересчур».

Дети должны ответить на вопросы воспитателя.

- Если съесть одну конфету – вкусно, приятно. А если много? (*Заболят зубы, живот...*)
- Одна таблетка помогает снять боль, а если съесть много таблеток? (*Можно отравиться и даже умереть.*)
- Хорошо, когда в лесу много сугробов. Почему? (*Зимой снег оберегает деревья от мороза, весной растает – будет много воды. Деревья смогут впитывать влагу и быстро расти.*) А что будет, если лес окажется по самую

макушку в снегу? (*Лес весной может захлебнуться: когда снег начнет таять, воды будет очень много, поэтому деревья могут погибнуть.*) Может ли лес начать борьбу за снег? С кем ему придется вступить в борьбу? (*С ветром.*)

Игра «На что это похоже?»

На начальном этапе ознакомления детей с содержанием этой игры необходим наглядный игровой материал: разнообразные предметы и материалы (сосновая шишка, апельсин, ракушка, лист дерева, кусочек меха и т. п.). В дальнейшем игра может проводиться только в словесном варианте, то есть без опоры на наглядность.

Правила игры: нужно ответить на вопрос: «На что похож тот или иной предмет?» и аргументировать свой ответ («Почему?», «Чем?»).

Условия игры: сравнивать между собой можно самые разнообразные предметы, кроме тех, которые объединяются одним понятием, например, фрукты с фруктами или посуда с посудой. Выигрывает тот, кто, во-первых, назовет наибольшее количество предметов, чем-либо напоминающих исходный; во-вторых, находит сходство сразу по нескольким признакам.

Опорные слова: яблоко, лист дерева, сосновая шишка, тарелка, кусочек меха, апельсин, семечки.

Усложнение: найти сходные признаки самых разнообразных предметов (яблоко и мяч, тарелка и пуговица, облако и роза).

Игровое упражнение «Вопросы и ответы». Эта игра знакома каждому человеку с детства. Она развивает не только воображение, мышление и речь, но и формирует здоровое чувство юмора.

Условия игры: детям раздают по одной картинке с предметным или сюжетным содержанием. Задают игровые вопросы («Кто?», «С кем?», «Когда?», «Зачем?», «Куда?», «Что делать?», «Что из этого вышло?» и т. д.).

Правила игры: дети по очереди отвечают на вопросы, опираясь на свои картинки. Взрослый может записывать детские ответы и затем зачитать

все придуманные в ходе игры истории-небылицы.

Игровое упражнение «Любопытный».

Играющие образуют круг. Водящий — «любопытный» — называет букву, с которой должны начинаться ответы. Затем он обращается к какому-либо игроку и задает короткие вопросы, типа «Кто?», «Куда?», «Когда?», «Зачем?» и т. п. Например, объявлена буква «Ш». Ответы могут быть следующими: шапка, шла, шумным днем, шашлык кушать.

Правила игры: задача играющих — отвечать не задерживаясь. Победителем оказывается участник, оставшийся последним в игре.

Игровое упражнение «История, рассказанная с окончания».

Это сложное игровое упражнение, поэтому первые рассказы будут коллегиального характера, с постепенным переходом к самостоятельному (индивидуальному) повествованию. Для того чтобы рассказывание истории в обратной последовательности не вызвало у ребенка слишком больших затруднений, можно использовать **вопросы - опоры**, отражающие повествование прямого рассказа, по которым рассказывание новой истории осуществляется, начиная с последнего.

Например:

- 1 (4). Что подарили Варя?
- 2 (3). Каким был подарок?
- 3 (2). Что с ним сделала Варя, как играла?
- 4 (1). Что сказала мама?

Рассказ будет звучать примерно так:

«Убирай свои карандаши, — сказала мама, — пора спать». Варя раскрасила траву, дерево и крышу дома. Стала Варя рисовать новыми карандашами. Карандаши были яркими и красивыми. Варя подарили коробку цветных карандашей.

Игровое задание «Картинная галерея»

Детям предлагают рассмотреть уже известные им картины и загадать ту, которая им больше всего понравилась. Затем все дети садятся в круг,

вызывается один ребенок. Он говорит: «Все картины хороши, но одна лучше».

Дети с помощью вопросов пытаются угадать, какая картина понравилась этому ребенку. Если она угадана, ребенок говорит: «Спасибо всем! Это действительно она – картина под названием (*называет*)».

Игра «Пум-пум-пум».

Педагог сообщает детям, что сейчас они будут играть в одну интересную игру, которая называется «Пум-пум-пум».

Пум-пум-пум – это какой-нибудь предмет, который есть в группе.

Выбирают ребенка, который должен загадать предмет. Дети задают ему вопросы, чтобы догадаться, что это за «пум-пум» такой.

Вопросы могут быть, например, такими:

- Почему ты загадал этот пум-пум-пум?
- Для чего он нужен?
- Этот пум-пум-пум большой или маленький? И т.д.

Тот, кто загадал предмет, должен отвечать на вопросы полными предложениями.

Игровое упражнение «Хитрые вопросы».

Педагог предлагает детям ответить на «хитрые» вопросы, объединенные общей темой, например «Посуда, пища».

- Что может быть как горячим, так и холодным? (*Кастрюля, сковорода, чай, суп.*)
- По чему повар ходит в белом халате? (*По полу.*)
- Что никогда не поместится в любую кастрюлю? (*Её собственная крышка.*)
- Чего больше на кухне кастрюль или посуды? (*Посуды.*)
- Из какой посуды нельзя ничего съесть? (*Из пустой.*)

4. Учим перефразировать сказанное (сохранив главный смысл)

Игровое задание «Скажи по-другому».

Взрослый говорит: «У одного мальчика было плохое настроение. Какими словами можно про него сказать? Какой мальчик? (*Печальный, грустный.*)»

Да, печальный, грустный – это слова, близкие по значению, слова – друзья. Поэтому мы об этом мальчике можем сказать: «Один мальчик был очень грустный».

Аналогичные задания:

- Девочка торопится в школу. (Какая она?)
- Мама посмотрела на вымытую посуду. (Что о ней можно сказать?)
- Через окно видно, что идет сильный дождь. (Как об этом сказать иначе?)

Игровое упражнение «Узнавание».

Условия игры: узнать предмет, объект по группе прилагательных, эпитетов или по группе слов-действий. Предлагаемые в качестве исходной опоры слова должны быть связаны с чувственным и практическим опытом ребенка. Например:

- «зеленая, кудрявая, стройная, белоствольная» — **береза**;
- «сверкает, землю согревает, тьму разгоняет» — **солнце**.

Игры со словами нужно постепенно усложнять, не только увеличивая словарный запас ребенка, но и тренируя у него способность легко находить нужное слово. Чтобы ребенок без особых затруднений «вычерпывал» из памяти необходимое слово, надо разнообразить варианты игр («Какое бывает?», «Что делает?»).

Правила игры: отсутствие повторов.

Игровое упражнение «Цепочка слов».

Эта игра используется с детьми старшего дошкольного возраста и проводится, в основном, в словесном варианте, так как предугадать детские ответы и быстро подобрать к ним соответствующие картинки бывает достаточно сложно. Суть игры заключается в подборе слов — существительных и прилагательных, характеризующих в своем объединении какой-либо объект сходными качественными признаками (холодный — ветер, мороженое, вода, батарея; мокрый — одежда, волосы, бумага, асфальт; не умеет плавать — кирпич, земля, шуруп и т. п.). То есть 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...

—Что еще может быть прямым?

—Линия, дорога, взгляд... и т. д.

Игровое упражнение «Синонимические ряды».

Условия игры: перед тем как начать игру, педагог вместе с детьми выясняет значение, сходство и отличие по содержанию слов, которые предполагается использовать. Например, что обозначают, чем похожи и отличаются следующие слова:

- «бор — лес — роща»;
- «дом — терем — дворец»;
- «большой — огромный — громадный» и т. п.

После этого все вместе придумывают и называют слова, обозначающие разные названия леса, жилищ, величины и объясняют их содержание.

Правила игры: не принимать ответы детей без обоснования.

Словесные ряды:

- шорох — лепет — шелест — шум;
- борода — бородушка — бородка — бородища.

Игровое упражнение «Иносказание».

Условия игры: игроки загадывают слово, к которому можно подобрать несколько синонимов. Каждый игрок предлагает водящему свой вариант предложения, в котором вместо задуманного слова используется его синоним. По этим предложениям нужно догадаться, какое слово загадано. Например, задумано слово «холодный». Варианты предложений, придуманных детьми, могут быть такими:

- «Сегодня прохладный день»;
- «В стакане ледяной сок» и т. п.

Правила игры: если водящий затрудняется назвать исходное слово, оно либо называется, и совместно обсуждаются причины, приведшие к неудаче, либо слово меняется и загадывается другое.

Игровое упражнение «Пропавшее слово».

Этот вариант игры при соответствующей предварительной работе обычно бывает доступен детям к концу старшего дошкольного возраста.

Условия игры: взрослый говорит какую-либо фразу или предложение, пропуская слово, но обозначая его либо интонацией, либо бессмысленными слогами (та-та-та, ля-ля-ля), а дети отыскивают из предложенных вариантов пропавшее слово и «возвращают» его на место. Можно пропускать целые словосочетания, придаточные предложения. Инициатива придумывания подобных заданий также должна постепенно переходить к детям.

Правила игры: не принимать ответы детей без обоснования.

Варианты текстов для заполнения:

1) На улице ... буря, и ветер неистово рвал железо с крыш. Временами казалось — в трубе кто-то живой ... горько и безутешно. Потом в трубе затихало, и звуки слышались совсем с другой стороны дома, будто волки ... под самым окном, Васе было тоскливо и хотелось

Слова для вставок: плакать, рыдать, выть, реветь.

2) Уже совсем стемнело, и в небе ... первые звезды. Пора было разводиться костер, но сырые ветки никак не хотели ... Куски бересты ...на мгновение от поднесенной спички, но тут же сгорали и гасли, оставляя только густой, едкий дым. Наконец, понемногу ... кора на толстом березовом полене, потом в глубине сложенного из дров шалашика что-то ..., и через мгновение разом ... лежащие рядом еловые ветви.

Слова для вставок: зажигаться, вспыхивать, засветиться, заняться, запылать.

Игровое упражнение «Объясни Незнайке!»

Педагог говорит: «Незнайка не понимает того, о чем я ему говорю. Давайте ему поможем. Как можно сказать по-другому?»

Примеры пословиц и поговорок:

- Труд кормит, а лень портит.
- За твоим языком не поспеешь босиком.
- Умея начать, умей закончить.
- Незнайка лежит, а Знайка далеко бежит.
- Доброе слово лечит, а худое калечит.
- Любишь кататься, люби и саночки возить.
- Один ум хорошо, а два лучше.
- Лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.
- От одного слова да навек ссора.

Один раз солгал – навек лгуном стал.

Старый друг лучше новых двух.

Одной рукой и узла не завяжешь.

5. Формируем умение выделять основную идею высказывания, подводить итог

Игровое упражнение «Тайный смысл».

Взрослый называет несколько пословиц (поговорок) и просит выбрать одну из них, которая подходит к сюжетной картинке (подбираются заранее).

Примеры пословиц:

- У страха глаза велики.
- Трусливому зайке и пенек – волк.
- Одна пчела много меда не носит.
- Как аукнется, так и откликнется.
- Семь раз отмерь, один раз отрежь.
- Хорошее слово и кошке приятно.
- У ежа одна сила – колючки.
- Один в поле не воин.

- как две капли воды.
- Убить двух зайцев.
- Одна голова хорошо, а две лучше.
- Знать как свои пять пальцев.
- Пятое колесо в телеге.
- У семи нянек дитя без глазу.
- Семеро одного не ждут.

Игровое упражнение «Поиск смысла».

Детям знакомят с баснями И.А. Крылова и предлагают пересказать их содержание, найти скрытый в них смысл. Можно инсценировать басню, что поможет в поиске смысла.

Игровое упражнение «Кем (чем) был? Кем (чем) будет?».

Детям предъявляются картинки, к которым они должны найти пару, отражающую либо прошлое, либо будущее объекта, предмета, явления.

Например:

- семечко — подсолнух;
- котенок — кошка;
- мальчик — мужчина.

В дальнейшем правила игры постепенно усложняются, и дети с помощью картинок (а потом и словесно, то есть без опоры на наглядность) отражают изменения (прошлое, настоящее, будущее), происходящие с тем или иным предметом, объектом в течение некоторого периода времени. Например:

- весна — лето — осень — зима;
- семечко — росток — саженец — дерево;
- дерево — бумага — книги;
- икринка — головастик — лягушка.

Игровое упражнение «Общее и особенное».

Детям предъявляют два объекта (или предметные картинки) и предлагают объяснить, чем они схожи и чем отличаются друг от друга. Выигрывает тот, кто назвал больше признаков и аргументировал свои версии.

В дальнейшем количество сравниваемых предметов постепенно увеличивается. Реальные предметы могут быть заменены словесным обозначением, особенно в тех случаях, когда сравниваемые объекты не имеют материальной формы. Сравнить между собой можно и однотипные действия, выполняемые различными объектами, явления и процессы, как, например, это описано в юмористическом стихотворении, где предметом сравнения выступает «сон» человека и птицы.

СТРИЖ И ГРИШКА

Для того, чтобы поспать	Гришка смирно
На лету,	На уроках сидит.
Забираются стрижи	Гришка пристально на
доску	
В высоту.	Глядит.
Стриж,	Рад учитель:
Отправившийся в сонный	Хоть один ученик
Полет,	Не шалит,
Не летит, а словно в лодке	Не рвет тетрадок и книг.
Плывет.	Невдомек ему,
Люди думают,	Что Гришка хитер,
Что птица летит,	Что он спичками ресницы
А она спокойно	Подпер.
В воздухе	Вроде думает,
Спит!	Нахмурясь слегка.

А он дрыхнет от звонка

До звонка!

(Г. Граубин)

Игровое упражнение «Что общего?».

Вариант 1. Детям предъявляются (или называются) два объекта, между которыми нужно провести сравнение по нескольким признакам. Например:
- Что общего между муравьем и грузовым автомобилем? Оба могут

двигаться, переносить тяжелые предметы, им необходимо питание (но у каждого оно свое), укрытие на время отдыха и т. п.

- Между самолетом и карандашом: оба оставляют след (карандаш — на бумаге, самолет — на небе); оба сделаны руками человека; корпус самолета напоминает форму карандаша и т. д.

Вариант 2. Собственно объединение предметов проводится на основе вычленения одного классификационного (общего) признака.

Например, для игры сделана подборка из 10 картинок (диван, кошка, дерево, солнце, пальто, ложка и т. п.), где к первой предъявленной взрослым картинке (допустим, с изображением кошки) дети по очереди присоединяют все остальные, аргументируя (по возможности) признак общности с предыдущим объектом:

- дерево, как и кошка, растет;
- ложка — может быть сделана из дерева;
- диван, как и ложка, атрибут любой квартиры;
- кошка — может спать на диване;
- пальто — у него воротник пушистый, как у кошки шерсть...

Вариант 3. Детям раздают картинки с различными предметными изображениями (машина, дерево, человек, кошка, зонтик, ручка, часы, радио, портфель, самолет и пр.). 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,
- умеет разговаривать,
- живет в воде,
- молчит,

- не тонет,
- мокрый,
- холодный и т. п.

Качества и свойства можно задавать самые разнообразные, и, естественно, что и объектов, обладающих ими, может быть много. При этом один и тот же предмет может быть отнесен к самым разным группам. Проявить принадлежность своей картинке (или картинок) к заданному параметру (классификационному признаку) дети могут и просто, поднимая карточки, и выходя в центр.

Игровое упражнение «Ресурсный анализ».

Поиск нескольких «похожих» предметов осуществляется ребенком в словесной форме на основе выявления соответствия по выполняемым функциям.

Вариант 1. Один и тот же предмет таит в себе множество ресурсов, использование которых будет зависеть от обстоятельств, где именно тот или иной ресурсный потенциал сыграет решающую роль. Например, кирпич имеет следующие свойства:

- твердый,
 - коричневым,
 - пористый,
- значит его можно использовать как
- строительный материал,
 - вместо пресса,
 - фильтра,
 - им можно рисовать,
 - его можно нагревать и делить.

Но в то же время рядом этих свойств обладают и другие объекты:

- рисовать можно красками, углем, карандашами;
- фильтром может служить ткань, мелкая металлическая сетка, вата;
- делить можно яблоко, лист бумаги и пр.

Материал для упражнения:

- машина перевозит грузы — ее работу может выполнить лошадь, верблюд, самолет, поезд, пароход, лодка, велосипед и т. д.;
- гитара издает звуки — будильник, пианино, рот, магнитофон, радио, телевизор тоже звучат;
- дом защищает от непогоды — под перевернутой лодкой, под зонтом, в шалаше или плаще тоже можно укрыться на время непогоды.

Вариант 2. Многочисленные ресурсы содержатся не только в предметном, но и социальном мире. Поиск потенциала в любой жизненной ситуации не менее значим в жизни детей, чем ресурсный анализ предмета. В этой игре участвуют все мыслительные операции: узнавание, понимание, воспоминание, анализ, синтез, дифференциация, оценка.

Ситуации для упражнения:

- «Лена пролила варенье на пол. Что ей теперь делать? Как поступить лучше всего?»;
- «Вася пошел погулять в лес и заблудился. Что ему делать? Как найти дорогу домой?»;
- «У Маши разбилось зеркальце. Где она может увидеть свое отражение и привести свою внешность в порядок?»;
- «Катя решила пригласить детей к себе в гости. Что она для этого должна сделать?» и т. д.

Игровое упражнение «Изменение сказочной развязки».

Детям свойственно переделывать «все плохое в хорошее», в том числе и финалы сказок, если они их не устраивают. Помочь детям придумать счастливую развязку можно, используя прием введения в сюжетное повествование какого-либо средства, предмета, явления или мысли, вдруг осенившей одного из персонажей. Например:

- медвежата из сказки «Два жадных медвежонка» вместо сыра съедают таблетку от жадности;

- Колобок вместо своей песенки будет исполнять другую, в которой поется о том, что он совсем невкусный;

- зверята из «Теремка» решают построить просторный новый дом, в котором всем хватит места и можно принимать гостей.

6. Учим использовать такой прием активного слушания, как развитие мыслей собеседника

Игра «Слово на ладошке».

Я найду слова везде:

И на небе, и в воде,

На полу, на потолке,

На носу и на руке!

Вы не слышали такого?

Не беда! Играем в слово!

- Давайте искать слова...ну, скажем на небе. А вот и корзинка, в которую каждый из нас положит по слову.

Педагог передает корзинку одному из ребят, сидящих с края, он «кладет» в нее свое слово (к примеру, «солнце») и передает корзинку своему соседу. Тот тоже «кладет» свое слово и передает корзинку дальше. Слов наберется много.

- А на носу слова можно найти? (очки, капелька росы, тень, свет, веснушки...).

- А в кармане есть слова?

- А на полу?

На потолке?

- А какие слова можно вынуть из борща?

- Какие слова в самолете летают?

Игровое упражнение «Пропущенные слова».

Ведущий, организатор игры, произносит предложение, а дети вставляют пропущенное слово. Например:

- «На пороге сидела и жалобно мяукала ...»;

- «Кошка поймала в саду ...»;
- «Шерсть у кошки ..., коготки ...»;
- «Дождик прошел, и из-за туч показалось ...»;
- «Дворник взял метлу, он будет ...»;
- «Пришел почтальон, он принес ...».

В дальнейшем дети и педагог могут поменяться ролями: дети придумывают предложение, а педагог заканчивает его.

Игровое упражнение «Распространение предложений».

Детям предлагают закончить начатое взрослым предложение, опираясь на наводящие вопросы.

Например:

- «Дети идут ... (куда? зачем?)»,
- «Садовник поливает ... (что? где? когда? зачем?) и т. и.

В дальнейшем распространение осуществляется детьми самостоятельно, без помощи ориентирующих вопросов.

Игровое упражнение «Добавление придаточных предложений».

В качестве материала берутся знакомые детям жизненные ситуации. Педагог начинает предложение, а дети его заканчивают.

Материал для упражнения:

- «Сегодня надо затопить печь, потому что ...»;
- «Коля не пошел сегодня в детский сад потому, что ...»;
- «Мама сказала дочке, что ...»;
- «Мы завтра пойдем в лес, если ...».

Игровое упражнение «Лавина».

Эта игра развивает память, умение классифицировать предметы по группам и может проводиться в разных вариантах.

Вариант 1. Педагог сообщает детям тему, на основе которой им предстоит называть существительные, при этом запоминая и воспроизводя все слова, названные предыдущими участниками игры. Тот, кто не может назвать свое слово или пропустит сказанное ранее, выбывает из игры (или пропускает

ход). Побеждает тот, кто остался последним (или набрал больше фантов).

Например, тема игры «Одежда»:

- платье;
- платье, носки;
- платье, носки, шарф;
- платье, носки, шарф, варежки и т. д.

Вариант 2. Педагог начинает игру: «В корзину я положил яблоки». Ребенок продолжает, повторяя все сказанное ранее и добавляя свое слово, соответствующее названному педагогом: «В корзину я положил яблоки и лимоны». Следующий ребенок повторяет предложение и добавляет слово от себя. И так далее.

Вариант 3. Добавление слов осуществляется на основе заданной буквы или использования последовательности букв в алфавите. (Если на очередную букву сложно подобрать слово-название, то она пропускается. При этом, если игра проводится со старшими дошкольниками, то вполне допустимо использование опорной таблицы с изображением букв алфавита.)

В первом случае это будет звучать так: «В корзину я положил арбуз, ... ананас, ... абрикос, ... апельсин» и т. д.

Во втором так: «На столе стоит ваза, а в ней — апельсины, бананы, виноград, груша ...»

Игровое упражнение «Бесконечное предложение».

Содержание же игры состоит в следующем: водящий называет любое слово, а каждый из участников по очереди добавляет к нему свое слово, повторяя целиком предыдущее. При распространении предложения слова могут быть размещены в различных его местах (в начале, конце, середине), но добавлять их необходимо с учетом смыслового содержания. Например, исходное слово «солнце»:

- светило солнце;
- ярко светило солнце;
- на небе ярко светило солнце;

- на небе ярко светило весеннее солнце;
- на небе ярко светило и играло весеннее солнце;
- на небе ярко светило и играло лучами весеннее солнце;
- на небе ярко светило и играло золотыми лучами весеннее солнце;
- на голубом небе ярко светило и играло золотыми лучами весеннее солнце;
- на голубом небе ярко светило и играло своими золотыми лучами весеннее солнце;
- на голубом небе ярко светило и играло своими золотыми лучами ласковое весеннее солнце...

Игровое упражнение «Мое начало – твой конец».

Дети делятся на две команды: одна – придумывает начало истории про игрушку (собачка, мишка) по цепочке, другая – ее продолжение (также по цепочке).

Игровое упражнение «Родственники».

Дети должны закончить предложение, начатое воспитателем.

...Сахарный песок – родственник Песка, потому что...

Река – родственница Песка, потому что...

Ветер – родственник Песка, потому что...

Стекло – родственник Песка, потому что...

Дорога – родственница Песка, потому что...

Игровое упражнение «Концовки».

Дети должны закончить предложение, начатое воспитателем.

- Если стол выше стула, значит, стул... (*ниже стола*).
- Если диван шире кресла, значит, кресло...
- Если обеденный стол длиннее журнального стола, значит, журнальный стол...
- Если сервант ниже шифоньера, значит, шифоньер...
- Если магнитофон меньше телевизора, значит, телевизор...
- Если диван мягче кресла, значит, кресло...
- Если книжный шкаф дороже кровати, значит, кровать...

- Если холодильник выше плиты, значит, плита...

БЛОК 3. РАЗВИВАЕМ УМЕНИЕ ВЫСКАЗЫВАТЬСЯ (ГОВОРИТЬ САМОМУ)

Игровое упражнение «Ролевые диалоги».

Детям предлагают выбрать одну из набора карточек с изображением различных сказочных персонажей. В соответствии с карточкой каждый ребенок в дальнейшем будет выступать от имени определенного лица.

Задания могут быть такими:

- сочинить разговор двух персонажей на определенную тему (о погоде, о желаниях, о любимых занятиях, о нечаянной встрече);
- придумать разговор сказочных персонажей по телефону (на любую тему);
- придумать текст письма или телеграммы, которыми могли бы обменяться друг с другом герои.

Игра «Куда пойдешь, что найдешь?»

У каждого ребенка большая карточка с изображением леса (огорода, сада) и конверт с набором картинок (овощи, фрукты, грибы, ягоды). Дети должны рассказать, что изображено на карточке, и подобрать нужные картинки (например, «В лесу можно найти ягоды, шишки, грибы, орехи» и т.д.).

Игровое упражнение «Цепочка ассоциаций».

Первый игрок говорит любое слово, например «письмо»; следующий, услышав это слово, говорит «бумага»; третий игрок, услышав слово «бумага», представляет газету (или журнал) и говорит это слово и т.д.

Игровое упражнение «Неоконченный рассказ».

Педагог читает детям неоконченный рассказ:

«Утром небо покрылось черными тучами, и пошел снег. Крупные снежные хлопья падали на дома, деревья, тротуары, газоны, дороги...». Затем предлагает им продолжить рассказ. Сделать это необходимо несколькими способами:

- 1) Представить, что ты гуляешь во дворе с друзьями - как ты отнесешься

к появлению первого снега?

2) Затем представить, что ты водитель грузовика, едущего по дороге.

3) Представить, что ты летчик, отправляющийся в полет.

4) Вообразить себя вороной, сидящей на дереве или зайчиком в лесу.

Аналогичных рассказов можно придумать множество. Используя их сюжеты, можно научить детей смотреть на одни и те же явления и события с разных точек зрения.

Игра «Карусель».

Игра создает ощущение быстрой смены и событий, и внутреннего состояния человека: мыслей, чувств, эмоций.

Педагог предлагает детям мысленно «сесть на карусель»: они встают в круг и берутся за концы лент, привязанных к обручу, который педагог держит над головой. После каждого полного оборота делают остановку в разных «мирах», например в «мире Воды» (Воздуха, Земли, Огня). Это помогает детям заметить вокруг себя то, что соответствует этому миру и чего они не замечали раньше. Например, вода в блюдце под цветами, капли воды на столах, вода, текущая из крана, дождь за окном и т.д.

Игра «Волшебные превращения».

На ее основе можно провести мысленный эксперимент, например, как «стихия огня» воздействует на изменения физических свойств воды. Педагог предлагает детям выбрать кого-либо, кто возьмет себе роль «Огня». Остальные становятся «капельками воды», которые в холоде замерзают. Они двигаются медленно и превращаются в ледяные шарики или снежинки, когда «Огонь» далеко. Когда «Огонь» рядом, они двигаются быстрее, испаряются, становятся невидимыми (приседают).

Игровое упражнение «Анализ ситуаций и ресурсов».

Каждая сказка — кладезь ресурсов, нужно только помочь ребенку увидеть их, проанализировать и использовать.

Рассказывая детям сказку, педагог предлагает им помочь главному герою найти решение проблемной ситуации, не прибегая к помощи других

сказочных персонажей.. Например:

- как в лесу Колобок может спрятаться от зверей (повиснуть на яблоне — стать яблочком; обмазаться медом и покататься по еловым иголкам — станет похожим на ежика; спрятаться в ромашку — стать ее серединкой; спрятаться в дупло и т. п.)?

- Как зайцу из сказки «Заюшкина избушка» без посторонней помощи прогнать лису из своего домика (заколотить окна и двери, а лиса как проголодается, так сама и запросится, чтобы ее выпустили; ночью устроить шум около домика, лисе будет не до сна, она сама и убежит подальше от зайца; закричать «Охотники идут» — лиса их боится, вот и убежит)?

Игровое упражнение «Событийная цепочка».

Этот прием помогает ребенку лучше понять, почувствовать логику сказки, «прожить» судьбу героев вместе с ними.

Педагог предлагает детям заглянуть в прошлое или будущее сказочных героев: что было раньше с тем или иным героем, что может произойти потом (например, с Колобком после того, как он вернется к бабушке и дедушке; как изменится жизнь Красной шапочки после того, как ее и бабушку спасут охотники).

Например, дети анализируют детство Бабы-Яги, чтобы узнать, почему она стала такой злой и некрасивой. Может быть, в детстве она была веселой и активной девочкой и звали ее Ядвигой. Но однажды, поскользнувшись, девочка сломала ногу и не смогла уже, как прежде, бегать и прыгать. Дети перестали принимать ее в игры, и она сначала заскучала, а потом совсем перестала ухаживать за собой, расчесываться и стала злой, вредной и некрасивой. Как можно было помочь девочке тогда? А что можно придумать сейчас, чтобы Баба-Яга перестала делать зло?

Игровое упражнение «Сказки наизнанку»

Вариант 1. «Свойства наоборот». Берется любая знакомая сказка, и ее героям приписываются прямо противоположные свойства. Например, сказка «Красная шапочка» зазвучит совершенно по-другому, если волк в

ней будет маленький (или добрый), а Красная шапочка — большая (или злая), или Баба-Яга в сказках вдруг начнет совершать хорошие поступки.

Вариант 2. «Задом наперед». То есть рассказывание сказки не с начала, а с конца. Это довольно сложная задача, поэтому первоначальное использование приема предполагает опору на картинки-иллюстрации. Постепенно можно переходить к рассказыванию без наглядного материала.

Вариант 3. «Из собственного опыта». Какой ребенок не мечтает поскорее вырасти, стать взрослым и делать, что «душе заблагорассудится». Предлагаем ему пофантазировать на эту тему, пусть он попробует придумать сказку или рассказ, в котором обязанности, поступки, мысли взрослых и детей поменялись бы местами

Игровое упражнение «Сказки в заданном ключе»

Вариант 1. «Я — герой сказки». Знакомая сказка, конечно же, каким-то образом изменится, если в сюжет, образную систему произведения будет введен ребенок в качестве значимого персонажа. Предлагаем детям пофантазировать, что произойдет, если одним из героев сказки станет кто-нибудь из них, или герои сказки придут к ним в гости (о чем они детям поведают?).

Вариант 2. «Смена места действия». Сюжет хорошо знакомой детям сказки как бы перемещается в другое время и пространство. Например:

- жили-были старик со старухой в наши дни;
- Красная шапочка в космосе;
- теремок в океане;
- козлята и волк на необитаемом острове и т. п.

Вариант 3. «Открытые сюжеты». Открытые сюжеты — это рассказы, сказки, истории с незавершенным финалом, которые дети придумывают по собственному усмотрению. Сначала детям предлагаются сюжеты, завершать которые можно по аналогии, например, сказки:

- «Теремок» — «Варежка»;
- «Конек-горбунок» — «Сивка-Бурка»;
- «Морозко» - «Падчерица и дочь» и пр.

Текст рассказывается или читается до завязки, а дети придумывают дальнейшее развитие и окончание сюжета. В последующем детям предлагают незнакомые тексты, в которых момент узнавания сказочного сюжета отсутствует или минимален.

Дети придумывают окончание, которое может быть выражено не только в словесной форме, но и в двигательной — инсценирование, драматизация, кукольный театр и т. п.

Вариант 4. «Изменение сказочной развязки». Дети — народ оптимистичный. Им свойственно переделывать «все плохое в хорошее», в том числе и финалы сказок, если они их не устраивают. Поэтому возникшее у ребенка желание изменить концовку знакомого сказочного сюжета должно быть беспрепятственно удовлетворено, в противном случае он все равно сделает по-своему, только вы этого не услышите. Помочь малышу придумать счастливую развязку можно, используя *прием введения в сюжетное повествование какого-либо средства, предмета, явления или мысли*, вдруг осенившей одного из персонажей. Например:

- медвежата из сказки «Два жадных медвежонка» вместо сыра съедают таблетку от жадности;
- Колобок вместо своей песенки будет исполнять другую, в которой поется о том, что он совсем невкусный;
- зверята из «Теремка» решают построить просторный новый дом, в котором всем хватит места и можно принимать гостей.

Вариант 5. «Перевертывание сказки». Взрослый начинает рассказывать сказку, несколько изменяя ее повествование. Дети же в процессе восприятия всегда сначала пытаются вернуть сказку в свое русло, а впоследствии включаются в игру и уже самостоятельно начинают изменять течение событий, вводить новых героев и т. п.

В рамках данного приема работа может идти в **двух направлениях**:

а) когда дети исправляют педагога, а он, продолжает рассказывать немного реального текста сказки, а потом вновь вводит изменения, но линию сказочного повествования выдерживает в соответствии с исходным содержанием;

б) изменяя сказку в самом начале, педагог ведет ее повествование за детьми, а потом совершенно изменяет сюжет настоящей сказки, включая в действие либо новые персонажи, либо вводя препятствия, либо меняя место действия.

Этот прием способствует переживанию детьми сказки заново. Они уже начинают играть не столько с персонажами, сколько сами с собой, становясь одним из значимых героев сюжета.

Вариант б. «Анализ ситуаций и ресурсов». Каждая сказка — кладезь ресурсов, нужно только помочь ребенку увидеть их, проанализировать и использовать. Тогда и в любой реальной проблемной ситуации ребенок будет действовать уверенно, принимая самое оптимальное решение.

Рассказывая детям сказку, предложите им помочь главному герою найти решение проблемной ситуации, не прибегая к помощи других сказочных персонажей. Подобный анализ сначала проводят, используя знакомые детям сказки, и лишь затем переходят к разрешению проблемных сказочных ситуаций во вновь предлагаемых сюжетах. Например:

- как в лесу Колобок может спрятаться от зверей (повиснуть на яблоне — стать яблочком; обмазаться медом и покататься по еловым иголкам — станет похожим на ежика; спрятаться в ромашку — стать ее серединкой; спрятаться в дупло и т. п.)?
- Как зайцу из сказки «Заюшкина избушка» без посторонней помощи прогнать лису из своего домика (заколотить окна и двери, а лиса как проголодается, так сама и запросится, чтобы ее выпустили; ночью устроить шум около домика, лисе будет не

до сна, она сама и убежит подальше от зайца; закричать «Охотники идут» — лиса их боится, вот и убежит)?

Ресурсный анализ сказок способствует активизации детского экспериментирования. «Проживая» сказочную ситуацию, ребенок пытается смоделировать соответствующие условия и предполагаемый результат не только практически, но и мысленно.

Вариант 7. «Фантастический анализ сказочных персонажей». Каждый сказочный герой обычно имеет какие-либо орудия волшебства, без которых их образ достаточно трудно представить. Например:

- ✓ Баба-Яга — метлу, ступу, черного кота, избушку на курьих ножках;
- ✓ Дед Мороз — бороду, посох, мешок с подарками.

Педагог проводит с детьми некоторое «фантастическое вычитание» и анализирует новую ситуацию.

Например:

- ✓ *Дед Мороз без шубы — где он может существовать без нее, что будет делать, чем заменит? А может ли быть такая ситуация, когда шуба ему станет совсем не нужна?*
- ✓ *Дед Мороз, потерявший посох. Кто его нашел, как использовал, что предпринял сам Дед Мороз, чем заменил посох?*

Игра «Войско овощей и фруктов»

Цель - активизировать речевую деятельность; формировать желание общаться и достойно выходить из нестандартных речевых ситуаций.

Сюжет.

Однажды Синьор Помидор решил собрать войско из овощей и фруктов. Пришли к нему горох, капуста, огурец, морковь, яблоко, апельсин, лимон, персик, чеснок, редис, картофель, репа и др. (в роли помидора, фруктов и овощей — слушатели курсов). Помидор принимает в свое войско только тех, кто сумеет рассказать о себе: убедительно, занимательно, ярко (артистично) — и каково его значение для человека. Выслушав всех желающих поступить в «войско», Помидор решает, кто поступит в его «войско», аргументируя свой

выбор.

БЛОК 4. РАЗВИВАЕМ УМЕНИЕ ПРАВИЛЬНО ПЕРЕРАБАТЫВАТЬ ИНФОРМАЦИЮ

Игровое упражнение «Интервью».

Это упражнение для старших дошкольников. Предложите одному из детей сделать интервью, как настоящему журналисту. Остальные дети, участники игры, берут на себя различные социальные роли, например: известного ученого или врача. Список вопросов можно готовить вместе.

Не забудьте подготовить развернутые ответы! Это игровое упражнение поможет привить детям социальные навыки, а также развить диалогическую речь.

В интервью используется очень важный **прием**: ребенок в роли «журналиста» должен правильно задать вопрос, чтобы получить тот ответ, который ему нужен. Ему придется задействовать все свои языковые навыки, чтобы грамотно построить диалог с интервьюируемыми – то есть с другими детьми. С другой стороны, ребенок – «журналист» должен будет запомнить все ответы, чтобы не повторятся в вопросах. Игру можно разнообразить: брать интервью на самые разные темы. Это обогатит словарный запас детей, научит их строить вопросы.

Игровое упражнение «Отгадай загадку».

Игра подойдет для детей от 3 до 7 лет. Отгадывание загадок разносторонне развивает речь детей. В загадках в сжатой форме даются наиболее яркие признаки предметов или явлений. Поэтому отгадывание загадок формирует у детей способность к анализу, обобщению, умению выделить характерные признаки предмета и делать выводы. Некоторые загадки обогащают словарь детей за счет многозначности слов, помогают увидеть вторичные, переносные значения слов. И, конечно, они учат детей образному мышлению.

Чтобы вызвать у ребенка интерес к доказательству, обращайтесь внимания ребенка на то, что без доказательства можно предложить другой ответ.

Например, всем известная загадка "Красная девица сидит в темнице, коса на улице". Спрашиваем, что это. Если ребенок догадался об ответе и кричит "морковка", спрашиваем, почему.

- Потому что красная.

- Ну, клубника тоже красная – значит это тоже правильный ответ?

Нужно постараться обратить внимание ребенка на остальные признаки указанные в загадке. Если малыш сообразил и утверждает, что "сидит в темнице" означает – "растет в земле", тогда можно задаться вопросом, а не редис ли это – ведь тоже в земле растет и тоже красный? Теперь обратите внимания малыша и на то, что в темнице сидит именно "она", так что предметы мужского рода (лук, чеснок, редис) сразу отпадают.

Ребенок должен усвоить, что даже мелочи порой играют очень существенную роль в доказательстве. Затем вспомните, что еще растет на грядке. Почему автор загадки не мог иметь в виду свеклу, ведь она тоже вроде красная, когда ее разрежешь? Пусть малыш выскажет свои предположения. Предложите свою версию: свекла на самом деле имеет не красный, а темно-бурый цвет. Попробуйте придумать свои загадки про овощи другого цвета: например, "Желтая девица сидит в темнице" (репа). Объясните, что красота загадки про морковь еще и в том, что словосочетание "красная девица" имеет двойное значение, т.е. автор может иметь в виду вовсе не цвет, а красоту предмета.

Те же самые наводящие вопросы можно использовать и если ребенок не догадался об ответе. Таким образом ребёнок будет учиться думать и излагать свои мысли, строить рассуждения.

Игровое упражнение «Чтобы это значило (для детей от 5 до 7 лет).

Интонация и эмоциональная окраска речи имеют такое же значение, как и слова, которые мы говорим, ведь именно по тону мы зачастую определяем настроение говорящего и смысл того, что он нам пытается донести. Чтобы показать детям важность этой стороны речи лучше всего использовать пословицы, поговорки, фразеологизмы русского языка. Во фразеологизмах

народного языка в лаконично и точно выражены не только собственно идеи и мысли, но и их эмоциональная окраска (осуждение, поощрение, радость, грусть, ласка, злость и т.д.). Педагог знакомит детей с пословицей или фразеологизмом и предлагает вместе подумать, что бы это могло означать. Например, что значит "бить баклуши", "повесить нос", "задать головоломку", «проще пареной репы». Знакомство с фразеологизмами совершенствует навыки устной речи, развивает мышление, фантазию.

Игровое упражнение «Добавление»

Это игровое упражнение имеет несколько вариантов разной степени сложности. Дети младшего возраста привлекаются к договариванию слов во фразах и предложениях, а старшие — самостоятельно осуществляют лексический отбор.

Вариант 1. «Пропущенные слова».

Педагог произносит предложение, а дети вставляют пропущенное слово.

Например:

- «На пороге сидела и жалобно мяукала ...»;
- «Кошка поймала в саду ...»;
- «Шерсть у кошки ..., коготки ...»;
- «Дождик прошел, и из-за туч показалось ...»;
- «Дворник взял метлу, он будет ...»;
- «Пришел почтальон, он принес ...».

В дальнейшем ребенок и взрослый могут поменяться ролями: ребенок придумывает предложение, а взрослый заканчивает его.

Вариант 2. «Распространение предложений».

Детям предлагают закончить начатое взрослым предложение, опираясь на наводящие вопросы. Например: «Дети идут ... (куда? зачем?)», «Садовник поливает ... (что? где? когда? зачем?) и т. и. В дальнейшем распространение осуществляется детьми самостоятельно, »без помощи ориентирующих вопросов.

Вариант 3. «Добавление придаточных предложений». Этот вариант,

помимо обогащения грамматического опыта, может служить своеобразным тестом, позволяющим выявить тревожность ребенка по отношению к различным жизненным ситуациям. Например, взрослый говорит:

- «Сегодня надо затопить печь, потому что ...»;
- «Коля не пошел сегодня в детский сад потому, что ...»;
- «Мама сказала дочке, что ...»;
- «Мы завтра пойдем в лес, если ...».

Игра «Собери чемодан»

Условия игры: детям предлагают отправиться в путешествие. Что для этого надо?

Уложить вещи в чемодан.

- Подумайте: что можно взять с собой в дорогу?

Первый путешественник называет один предмет, второй повторяет и называет свой предмет. Третий повторяет, что назвал второй путешественник, и называет свой. И т.д.

Правила игры: повторяться нельзя.

Усложнение игры: дети перечисляют все предметы, о которых говорили предыдущие игроки, и называют свой.

Игра «Аргументация».

Условия игры: один из играющих выбирает из набора (не менее 20 шт.) предметных картинок любую. Внимательно, никому не показывая, рассматривает ее, переворачивает изображением вниз и задает участникам игры вопрос: «На что это похоже?» Каждый играющий предлагает свой вариант ответа. После того как будут заслушаны все ответы, водящий показывает картинку и предлагает защитить свои предположения. Допустим, один ребенок сказал, что изображенный на картинке предмет похож на огурец; второй — что он похож на дверь; третий предположил сходство с луной и т. п. Предъявляется картинка с изображением, например, книги. В качестве доказательств может

выступить следующая аргументация:

- ! «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.

Вариант игры: детям задают вопрос «На кого или на что похожа бабочка и чем?». Наибольшее внешнее сходство бабочка имеет с радугой — ее крылья разноцветны, переливаются всеми цветами радуги. Отличие состоит в том, что бабочка летает, движется. Следовательно, предполагаемым ответом может быть: «Порхающая радуга».

Правила игры: обыденные, привычные вещи, предметы, объекты и явления должны обрести лирическое, художественное обрамление, одухотворенность.

Послесловие:

Благодаря таким играм рождаются чудесные детские метафоры типа:

- ! «солнце в прозрачном колпаке» — лампочка;
- ! «пушистое облако, хранящее сны» — подушка;
- ! «звонкая дорога» — ручей и т. п.,

Игровое упражнение «Фантастические гипотезы» и «Фантастическое вычитание» (Автор Джанни Родари.). Игра имеет важное значение в развитии высших форм мышления: синтеза, анализа, прогнозирования, экспериментирования.

Условия игры: педагог предлагает детям пофантазировать на самые разнообразные темы:

- «Если бы я был волшебником» (каким? зачем? что делал бы? и т. п.);
- «Если бы вдруг исчезло время» (что в этом хорошего? что плохого?);
- «Если бы я оказался на необитаемом острове (что

бы стал делать?);

- «Если бы у меня было много денег» (на что бы их потратил?);
- «Если бы я стал невидимым» (для чего использовал бы это свойство?);
- «Если бы вдруг ученые вывели новый вид семени, из которого может вырасти растение до неба» (как семя будет выглядеть? Какие условия ему будут нужны для роста?);
- «Если весна не наступит совсем» (что произойдет с растениями, животными, людьми? Каким будет лето?);
- «Если бы я стал выше дома» (что нового бы увидел вокруг? Какую и кому мог бы оказать помощь?);
- «Если бы я был размером с муравья» (как все вокруг бы изменилось, почему?);
- «Если вдруг игрушки оживут и заговорят» (что они могут рассказать?);
- «Что произойдет, если люди перестанут ссориться и начнут дружить» (что для этого могут сделать дети?) и т. д.

Дети, как никто другой, моментально включаются «в предлагаемые обстоятельства» (термин введен К. Станиславским) и действуют в них активно, правдоподобно и самозабвенно.

Правила игры: принимать ответы детей обоснованными; если ответ звучит в устах малыша, как утверждение, не разубеждать ребенка в своем мнении.

Игровое упражнение «Так бывает или нет».

Это упражнение позволяет освоить элементарные приемы придумывания небылиц.

Условия игры: детям предлагают простейшие ситуации, а они отвечают, бывает так или нет. Обязательным условием в данном случае является чередование реальных и нереальных ситуаций. Например:

- «волк бродит по лесу», «волк на дереве сидит»,
- «в кастрюле варится суп», «чашка жарится на сковороде»,
- «лодка по небу плывет», «кораблик плывет по волнам»,
- «девочка рисует домик», «домик рисует мальчика».

Вариант игры: вместо предложений можно использовать специальные сюжетные картинки, которые готовятся заранее.

Например, детям предлагают рассмотреть картинку, на которой изображены: свинья на насесте, корова на заборе, кошка в норке, мышка ловит кошку, петух в конуре, собака прогуливает утят.

(Комплект картинок может быть любым: мебель, одежда, животные, птицы, рыбы, быт людей. Но на каждой картинке изображается абсолютно не свойственное предмету действие). Они должны ответить, так бывает или нет и почему.

Правила игры: отвечают малыши в силу своих возможностей — словами, фразами, предложениями.

Усложнение упражнения: взрослый придумывает предложение, отражающее реальное событие, а ребенок, в ответ, — предложение с таким же событием, или наоборот. Например:

- Ночью ярко светит солнце.
- Зимой в лесу все тропинки заросли травой.
- Маяк освещает дорогу кораблям.
- Весной прилетают перелетные птицы.

