

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ

**МОГИЛЕВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
им. А.А. КУЛЕШОВА**

**Настольно-печатные
развивающие игры
по сюжетам сказок
для детей 5-7 лет**

(авторская разработка)

Могилев, 1998

Автор-разработчик игр: студентка 1 курса, группа «Ж» ОЗО факультета дошкольного воспитания Козырева Н.А.

Автор предисловия: канд. пед. наук,
доцент Непомнящая Р.Л.

Настольно-печатные развивающие игры по сюжетам сказок для детей 5-7 лет (авторская разработка) - Могилев, 1998 г.

Рецензенты:

Комарова И.А. - доцент, канд. пед. наук, заведующая кафедрой педагогики и методик дошкольного воспитания, декан ФДВ МГУ им. А.А. Кулешова

Тифанова Т.И. - заведующая ясли-садом № 46 г. Могилева

В работе дано описание серии оригинальных настольно-печатных развивающих игр по сюжетам сказок для детей старшего дошкольного возраста. Эти игры предназначены для интеллектуального развития ребенка в условиях дошкольного учреждения и семьи.

Разработка настольно-печатных игр выполнена в рамках студенческой научной работы и адресована студентам, воспитателям детских садов, родителям.

ПРЕДИСЛОВИЕ

В дошкольной педагогике настольно-печатные игры рассматриваются как разновидность дидактических игр, являющихся, в свою очередь, средством, методом и формой организации обучения, воспитания и развития ребенка.

Конструируя данную серию игр, автору удалось значительно повысить их развивающий эффект: игры способствуют совершенствованию аналитического восприятия, элементов логического мышления, стимулируют воображение и творческие способности у детей, упражняют их в пространственно-временных ориентировках и многое другое. Это стало возможным благодаря использованию продуктивных идей современной теории сенсорного воспитания, личностно-ориентированной дидактики, психологии и педагогики раннего развития способностей у детей.

Основной принцип данных игр - подбор по форме и величине - хорошо известен и напоминает отдельные упражнения М.Монтессори, игры Б.Никитина и др. Элемент новизны заключается в модификации и оригинальном его применении к содержанию любимых детьми авторских и народных сказок. Упражнения детей в распознавании форм и величин приобретают, таким образом, жизненный смысл и необходимую мотивацию, становятся интересными для ребенка. Игровые действия требуют от него активного оперирования сенсорными эталонами, выполнения исследовательских действий, сочетания практических и мысленных проб.

Игры даны в виде серии усложняющихся интеллектуальных задач, в решение которых последовательно вовлекается сенсорика, мышление, речь, требуется проявление креативности (творчества).

Настольно-печатные развивающие игры предполагают совместную деятельность взрослого (педагога, воспитателя, родителя) и ребенка. Только в этом случае их развивающий эффект будет полностью реализован. Автором предусматривается постепенное расширение степеней свободы, смена позиций «ведущий-ведомый» между партнерами по игре. Возможна и самостоятельная игровая деятельность ребенка, т.к. игры основаны на принципе автодидактизма, который действует в любой ситуации (обучение от взрослого, самообучение, взаимообучение).

Методические указания помогут в постановке заданий и вопросов, с помощью которых создается учебно-игровая ситуация. Именно в ней ребенок учится непреднамеренно, развивает свои способности, что в наибольшей степени соответствует его возрастным возможностям и особенностям.

ОПИСАНИЕ, СОДЕРЖАНИЕ И МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ НАСТОЛЬНО-ПЕЧАТНЫХ ИГР ПО СЮЖЕТАМ СКАЗОК

Методическая цель настольно-печатных развивающих игр по сюжетам сказок - в процессе выполнения игровых заданий развить у ребенка:

ЛОГИЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ:

умение

- анализировать сюжетные картинки с известными ему сказками;
- устанавливать ситуативные связи между предметами;
- сравнивать ряды по количеству предметов;
- находить сходство и различие.

ОБРАЗНОЕ МЫШЛЕНИЕ:

умение

- узнавать предмет по описанию отдельных признаков;
- представлять последствия событий;
- оценивать событие с разных сторон.

ВООБРАЖЕНИЕ:

умение

- придумывать новые сказки по опорным вопросам;
- сочинять «продолжение» для старых сказок;
- составлять загадки про героев.

ВНИМАНИЕ:

умение

- различать геометрическую форму и размеры предметов;
- узнавать предмет по сочетанию трех различных признаков;
- составлять ряды из героев и фигур по заданным правилам;

ПАМЯТЬ:

умение

- запоминать предметы, группируя по признакам;
- вспоминать, пользуясь «опорами».

**Развивая эти интеллектуальные способности Вашего Ребенка,
Вы закладываете основу его будущих успехов!**

Для игры потребуются тексты шести сказок (“Красная Шапочка”, “Маша и Медведь”, “Кот, Лиса и Петух”, “Три поросенка”, “Заячья избушка”, “Колобок”), 12 карточек с нарисованными с обеих сторон картинками из этих сказок, 30 вкладышей (в игре они называются «клетками») с героями этих сказок, также нарисованными с обеих сторон вкладышей.

В приложении даны рисунки каждой стороны всех карточек и клеток-вкладышей. Чтобы подготовить комплект игры к работе с детьми, вам надо вырезать и наклеить на картон с двух сторон рисунки каждой карточки, вырезать в них отверстия по указанной форме и размеру. Клетки тоже надо вырезать и наклеить на картонные заготовки нужной формы и размера.

Воспитатель предлагает ребенку в этой игре выполнять роль Сыщика.

Злой разбойник РАЗДЕЛЮКА похитил в сказочном лесу всех хорошо знакомых тебе героев - Лису и Волка, Кота и Поросят. И посадил их в заколдованные клетки. Сыщик «НАЙДИ-КА-СОБЕРИ-КА» пустился в погоню. И если он найдет нужного героя в нужной клетке, то сможет вернуть его в родную сказку! Ты будешь Сыщиком?!

Какие задачи придется решать ребенку?

Воспринимать на слух сказку и искать нужный сюжет и нужную клетку среди многих карточек, возвращать (вставлять) найденного героя в его сказку. Эти упражнения развивают его память, внимание, логическое мышление, мелкие мышцы кистей рук.

Ребенок в игре совершает много раз простые мыслительные операции по анализу картинки, сравнению предметов, выявлению и называнию их признаков, синтезу (возвращению героя в нужный сюжет). Это и есть те элементы, из которых складывается его логическое и творческое мышление, интеллектуальные способности - именно они определяют уровень развития ребенка.

Вкладыши-клетки различной формы позволяют получить занимательный игровой эффект - герой попадает в «чужую» сказку. Это дает возможность обыграть новую ситуацию и вместе с ребенком сочинить оригинальную сказку! Это сложная и непосильная пока для одного ребенка задача, но именно вместе со взрослым, подталкивающим к новым решениям, поддерживающим первые творческие попытки, он может познать радость собственного открытия, своего ТВОРЧЕСТВА!

Игровая форма занятий вызывает интерес, позволяет концентрировать внимание, поддерживает высокий уровень познавательной активности.

Каждое упражнение, которое приведено ниже, можно выполнять разными способами, можно изменять, усложнять, придумывать свое.

Начните играть с игры - теста.

Игры № 1-7 предназначены для закрепления уже приобретенных ребенком навыков - различные формы и размеров. Дети в 4-5 лет обычно различают круг, треугольник и квадрат, поэтому игры можно чередовать в любом порядке, читая разные сказки, знакомиться с сюжетами, изображенными на карточках и героями на вкладышах-клетках.

Если ребенок легко с ними справляется - пора составлять (№ 8-15) и сравнивать сказочные ряды (№ 16-19).

В играх № 8-15 Ребенку придется «заодно» тренировать свою наблюдательность, а специально для развития внимания и памяти предназначены игры № 28-31.

Ребенок любит руководить действиями взрослых - дайте ему такую возможность в играх № 12, 14, 27, 33, 34, 39-42 - и ему придется применить много умений, чтобы сделать это правильно!

Образное и логическое мышление развиваются и в играх № 32-38.

Забавные упражнения на сочинение загадок, распознавание мимики, жестов - в играх № 42-44.

«Переделывать» старые сказки предлагается в играх № 20-27. А новые сказки появятся на свет с помощью воображения ребенка в играх № 40,41.

Мы рассчитываем на то, что любой специалист без труда может применить многие известные задания, используя в качестве дидактического материала карточки и вкладыши для игры. Поэтому сочли возможным предложить только те задания, которые напрямую связаны с предлагаемой игрой.

Приводим номера предлагаемых игровых заданий, которые можно использовать на занятиях в группе:

Задания на знание геометрических фигур	1-5, 7-12, 14
Задания по определению величины	4, 5, 7, 10, 11, 24
Задания на составление рядов	8-15
Задания на сравнение количества	16-19
Задания на ориентацию в пространстве	13, 14, 29, 30
Задания на ориентацию во времени (до, после)	13, 23, 29
Задания на развитие речи	4, 8, 9, 13, 14, 20-27, 35, 40- 44
Задания на сочинение новой сказки	20-27
Задания на развитие внимания и памяти	28-31
Задания на развитие образного мышления	32-34

Задания на развитие логического мышления	35-38
Задания на развитие воображения	39-41
Забавы	42-44

ИГРА - ТЕСТ

Цель игры: определить степень трудности для ребенка предлагаемого материала – узнает ли сказки, героев.

Разложите на столе все 12 карточек. Покажите, что на каждой есть два рисунка - с одной и второй стороны.

- В Сказочном Королевстве жили-были тихо-мирно 6 сказок «Красная Шапочка», «Три поросенка», «Маша и Медведь», «Кот, Лиса и Петух», «Колобок» и «Заячья Избушка». И вдруг в Сказочный Лес проник злой разбойник Разделюка. Он вырезал из картинок героев и посадил их в клетки.

Покажите 30 вкладышей (для ребенка мы их называем клетками!).

- Только сыщик Найди-ка-Собери-ка может помочь героям вернуться в сказку! Ты будешь Сыщиком?! Давай начнем расследование!

- Какие сказки нарисованы на картинках? Собери вместе карточки одной сказки!

Методические указания

Ребенок должен по очереди подобрать карточки ко всем шести сказкам. Иногда для этого придется "разрушить" ряд уже собранной сказки. Не забывайте - рисунки расположены с обеих сторон карточек, а каждая сказка нарисована на 4 карточках!

Выбор нужных для одной сказки карточек из 24 картинок - это трудная задача. Не торопите ребенка, рассуждайте вместе с ним. Некоторые карточки можно отнести к разным сказкам, тем более что отсутствие в сюжете одного героя еще более усложняет задачу.

Если ребенок без особых затруднений справится с этим испытанием - легко узнает сюжеты на карточках, можете пропустить игры № 1-7.

Если ребенку тяжело сразу найти нужные карточки для сказок, начните с игр № 1-7. Когда он будет хорошо ориентироваться в имеющихся сюжетах, героях, продолжайте играть в следующие игры.

ИГРА № 1

Цель игры: развитие навыка воспринимать на слух задачу; представлять, что должно быть на картинке, развитие речи.

Возьмите тексты сказок и начинайте читать любую из них. Когда вы прочитаете эпизод (изображенный на карточке), разыграйте сценку:

- Ай-ай-ай! В нашу Сказку проник злой разбойник Разделюка. Он вырезал из картинок героев и посадил их в клетки.

Покажите 30 вкладышей (для ребенка мы их называем клетками!).

- Только сыщик Найди-ка-Собери-ка может помочь героям вернуться в сказку! Начинай расследование - тебе надо найти карточку, на которой... (зачитайте эпизод сказки. Например: «И встретила Красная Шапочка Волка»). Какие герои могут быть нарисованы на картинке?

Методические рекомендации

Ребенок будет рассматривать различные картинки и определять, относятся ли они к нужному эпизоду. Поиск осложняется тем, что на рисунке нет некоторые нужных героев. Поэтому обращайте его внимание на тех героев, которые нарисованы:

- А в нашей сказке есть Лиса, Кот, Поросянок? Нет? Правильно!

(Если ребенок найдет картинку, которая относится к нужной сказке, но более позднему эпизоду, похвалите его за дальновидность, и отложите карточку в сторону).

- Она нам скоро пригодится!

ИГРА № 2

Цель игры: развитие навыка выделять предметы (героев) по определенному признаку, развитие речи.

- Вот здесь Злой разбойник Разделюка похитил одного героя. Какого героя? (Кота).

- Разделюка спрятал его в клетку. Сыщик Найди-ка-Собери-ка, тебе надо найти все клетки, в которых есть герой (Кот).

Методические рекомендации

Разложите на столе все вкладыши, покажите, что в каждой клетке сидят два героя - с одной и второй стороны. Ребенок должен выбрать, найти все клетки с нужным героем и разложить их на столе. Каждый герой «спрятан» на шести клетках!

ИГРА № 3

Цель игры: развитие навыка выделять клетки по определенному признаку, различать форму, развитие мелкой моторики рук, развитие речи.

- Сыщик Найди-ка-Собери-ка, а теперь найди такую клетку, которая подойдет к отверстию в карточке. Какой формы отверстие?

- Какую клетку нужно поискать?

Методические рекомендации

Если ребенок затрудняется назвать форму, помогите ему. Теперь из шести клеток он должен выбрать две нужной формы и попробовать их вставить в карточку.

ИГРА № 4

Цель игры: развитие навыка выделять клетки по определенному признаку, различать размеры, развитие мелкой моторики рук, развитие речи.

- Сыщик Найди-ка-Собери-ка, ты нашел две клетки (назвать форму) круглые. Тебе нужна маленькая или большая клетка?

- Попробуй вставить клетку в картинку, вернуть героя на его место в сказку.

Методические рекомендации

После того, как ребенок правильно вставил вкладыш в отверстие, попросите его перевернуть клетку. У вас получится чужой герой в сказке! Попробуйте обыграть новый сюжет! Подробнее об этом - в игре № 20.

ИГРА № 5

Цель игры: развитие навыка выделять клетки по двум признакам, различать форму и размеры, развитие мелкой моторики рук, развитие речи.

Читайте сказку дальше. Ребенок находит новую картинку. Задайте сразу два свойства отверстия:

- Сыщик Найди-ка-Собери-ка, какое отверстие в этой картинке - маленькое или большое? Круглое, треугольное или квадратное? Какую клетку тебе надо найти? Назови.

- Верни героя в его сказку!

Методические рекомендации

Это сложное задание, поэтому его можно применять, когда ребенок уже хорошо различает одно свойство предмета и не пута-

ет размеры и форму. Ребенок должен найти две клетки, которые удовлетворяют сразу двум свойствам: например, большие круглые.

- А какой герой тебе нужен?

Эту игру - поиск по двум признакам - полезно повторять почаще.

Если ребенок хорошо с ней справляется и теряет интерес - добавьте еще и третий признак - ГЕРОЙ.

ИГРА № 6

Цель игры: развитие внимания, памяти, навыков сравнения.

Когда все карточки одной сказки лежат по-порядку, предложите:

- Сыщик Найди-ка-Собери-ка, какие сказки у тебя получились на второй стороне?

Методические рекомендации

Поверните карточки (придерживая рукой вкладыши) на обратную сторону и рассмотрите с ребенком получившиеся картинки. Они будут относиться к разным сказкам. Хорошо, если ребенок узнает эти сказки и назовет их.

Если ребенок затрудняется с определением сказок, по каждой картинке помогите ему вопросами:

Какие герои здесь нарисованы? Где они находятся? Что они делают? В какой сказке такое происходит?

ИГРА № 7

Цель игры: развитие сенсорного навыка различать форму и размеры клеток, развитие мелкой моторики рук.

Завяжите ребенку глаза.

- Злой разбойник Разделюка взял в плен сыщика Найди-ка-Собери-ка. Но Сыщик может освободиться, если найдет все круглые (квадратные, треугольные) клетки.

Или, попроще - найти только все большие или маленькие клетки. Затем усложните задание - задайте сразу форму и размер:

- Сыщик может освободиться, если найдет все круглые маленькие (квадратные, треугольные) клетки.

Методические рекомендации

Это задание на осязание - ребенок должен научиться на ощупь отличать предметы разной формы. Играть можно и в другой форме, если сложить все клетки в мешочек, завязать его и оставить только отверстие, в которое сможет пройти рука ребенка. В этом случае глаза можно не завязывать.

ИГРА № 8

Цель игры: развитие навыка собирать ряды по одному признаку, различать форму и размеры, развитие мелкой моторики рук, развитие речи.

Положите на стол любую карточку и все вкладыши.

- Вот здесь Злой разбойник Разделюка похитил героя и спрятал его в какую клетку? Круглую? Квадратную? Треугольную?

- Найди все-все клетки такой формы.

Методические рекомендации

Пусть ребенок берет клетки и вставляет их в отверстие - важно «руками понять», что круглая клетка не поместится в треугольное отверстие, или «провалится» в отверстие большего размера. Клеток одной формы всегда 10 - пять больших и пять маленьких.

Если ребенок собрал клетки разных размеров, попросите его выбрать только те, которые подходят по размеру к карточке. Ребенок может сразу подобрать клетки нужной формы и размера - это замечательно, похвалите его за это.

А теперь он может поиграть с другими героями - вставлять все клетки в отверстие и с вашей помощью придумывать, что получится! Подробнее о «чужом» герое в сказке - в игре № 20.

ИГРА № 9

Цель игры: развитие навыка собирать ряды по одному признаку, в уме сопоставлять форму и размеры отверстий и вкладышей, развитие мелкой моторики рук, развитие внимания, речи.

- Сыщик Найди-ка-Собери-ка, найди все круглые клетки.

- Назови героев, которые сидят в круглых клетках.

- Найди картинки, из которой вырезали круглые отверстия.

(То же повторите с треугольными и квадратными клетками).

РЕЗУЛЬТАТ:

У вас должно быть 10 вкладышей и четыре карточки - с отверстием маленьким и большим.

Методические рекомендации

Задание сложнее предыдущего тем, что нет образца, в который можно вкладывать клетки и сравнивать - подойдет или нет. Эту операцию - сравнение - ему придется производить в уме. Он будет рассматривать различные вкладыши и определять их форму. Превратите поиск в забаву - называйте героев по форме клетки и просите ребенка их называть:

- А у меня треугольная Лиса! Тебе она подходит? А вот круглый Медведь! Подойдет? Правильно! Отложи его.

- А теперь найди картинку, в которую могут попасть твои герои.

Можно поиграть с героями - пусть ребенок вставит любую клетку в карточку и посмотрит, какая сказка получилась. Или это новая забавная история? Обратитесь к игре №20.

ИГРА № 10

Цель игры: развитие внимания, навыка составлять ряды в заданном порядке и упорядочивать их по заданному признаку, сравнивать форму и размеры клеток, развитие внимания, мелкой моторики рук.

Положите на стол 6 клеток (разных размеров и форм!) в любом порядке. Предложите Ребенку собрать под ними такие же ряды - сколько получится. А потом:

- Интересно, а сможет ли Сыщик Найди-ка-Собери-ка собрать в одном ряду - одного героя? Ты можешь переворачивать и перекладывать, менять местами любые клетки.

Ребенком должен упорядочить как можно больше рядов по признаку - в одном ряду - один герой, при этом соблюдая заданные в первом ряду чередование видов клеток.

Методические рекомендации

Это своеобразный сказочный пасьянс, поэтому будет неплохо, если Вы зададите ему красивую форму - порядок расположения клеток.

Например, такую:

а) положите сначала 3 маленьких клетки, за ними в том же порядке форм - большие. Или - сначала большие, потом маленькие.

б) положите клетки парами: большая+маленькая одной формы или наоборот.

ИГРА № 11

Цель игры: развитие внимания, навыка составлять ряды в заданном порядке, сравнивать форму клеток, мелкой моторики рук.

Положите на стол три карточки с отверстиями разных форм (из одной сказки).

- Сыщик Найди-ка-Собери-ка, найди все клетки, которые по форме подойдут к этим карточкам.

Выкладывай под каждую карточку те клетки, которые можно в нее вставить.

РЕЗУЛЬТАТ:

Найдены все вкладыши нужной формы и составлены в ряды под карточками.

Методические рекомендации

Составление рядов даже из трех элементов - необходимая тренировка для ума. Поэтому очень важно, чтобы найденные клетки Малыш сразу раскладывал в ряды под карточки - это закрепляет наглядные различия между формами.

После этой игры можно сразу перейти к игре № 23.

ИГРА № 12

Цель игры: развитие внимания, навыка контролировать работу (в данном случае - взрослого), сравнивать форму клеток.

А теперь поменяйтесь ролями - Ребенок должен дать Вам задание - положить на стол ряд клеток (5-6) в любой последовательности. А Вы соберете под его рядом - аналогичные, а сверху положите ряд карточек с соответствующими отверстиями.

Методические рекомендации

Ребенок может дать вам задание и в устной форме - он должен мысленно представить, какой ряд клеток ему хочется получить, и назвать их по порядку.

Будет неплохо, если Вы нарочно ошибетесь 2-3 раза, а Ребенок заметит Ваши «ошибки». Попросите, чтобы после каждого хода он оценивал - правильно ли Вы положили клетку. Если он не заметит сам Вашей «ошибки», покажите ему прием «сравнение». Устройте в конце игры проверку:

- Давай сравним, правильно ли лежат клетки. Под маленькой круглой какие должны быть? А у нас? Одна большая попалась? Давай мы ее заменим.

И так далее.

ИГРА № 13

Цель игры: развитие внимания, памяти, навыка устанавливать последовательность событий, причинно-следственные связи, развитие речи.

Когда Сыщик Найди-ка-Собери-ка правильно нашел четыре карточки с эпизодами сказки и вернул всех героев на их места, отвлеките на мгновение его внимание и поменяйте местами три карточки.

- ОЙ! Разбойник Разделока перепутал всю сказку! Сыщик Найди-ка-Собери-ка, распутай сказку, положи карточки по порядку.

- Молодец! Ты собрал всю сказку полностью!

Методические рекомендации

Это игра на составление временных рядов, выявление причинно-следственных связей.

Попросите ребенка рассказать сказку по картинкам.

- Что было сначала? А что произошло потом? Разве сначала Волк съел Бабушку, а потом встретил Красную Шапочку?

ИГРА № 14

Цель игры: развитие сенсорного навыка различать форму и размеры клеток и мелкой моторики рук, развитие пространственного мышления, речи.

Разложите на столе все карточки в два ряда. Пусть ребенок нащупывает рукой в мешочке, как в игре № 7, клетку и называет ее форму.

- Я нашел маленькую круглую клетку. Возьми карточку слева и внизу.

Когда Вы дадите ребенку указанную им карточку, он должен вложить выбранную им клетку в отверстие. Обращайте внимание на соответствие героя и сюжета картинки.

- Герой оказался в своей сказке или в чужой? Какая сказка у нас получилась?

Методические рекомендации

В этом случае ребенок выступает в роли руководителя - он должен дать Вам указания, какую карточку выбрать. Нарочно ошибайтесь, пусть он вас поправляет.

- Мне взять карточку слева? Нет? Сверху? Правее?

Хорошо, если вы будете называть карточки - первая слева, вторая справа, средняя внизу и просить ребенка повторять.

Если герой окажется в «чужой» сказке, просто откладывайте в сторону. А в конце игры предложите ребенку сочинить длинную-длинную сказку, используя любые отложенные карточки с «чужими» героями.

ИГРА № 15

Цель игры: развитие внимания, навыка составлять ряды в заданном порядке и упорядочивать их, мелкой моторики рук.

Загадайте какого-либо героя.

- Сыщик Найди-ка-Собери-ка, найди все клетки, в которые Разделюка спрятал Волка! Положи их в ряд.

Когда Ребенок соберет ряд из 6 клеток, спросите:

- Интересно, а удастся ли тебе найти других героев, которые спрятаны в точно таких же клетках?

После этой игры можно перейти к игре № 16.

Методические рекомендации

Каждый герой спрятан на 6 вкладышах, т.е. в клетках каждой формы и каждого размера. Поэтому, конечно, все герои - двойники. Но эта игра имеет много вариантов выполнения - ведь нужный герой может оказаться на обратной стороне уже лежащих клеток с основным героем! В некоторых вариантах могут совпадать формы клеток, но не размеры, в других - наоборот.

Обращайте внимание Ребенка на эти различия. Хорошо, если он сам назовет, по каким признакам ряд клеток с Котом, например, отличается от основного ряда - клеток с Волком.

ИГРА № 16

Цель игры: развитие внимания, навыка сравнения количества.

После выполнения игры № 15 у Вас на столе лежат один под другим несколько неравных по количеству клеток рядов (с разными героями).

- Сыщик Найди-ка-Собери-ка, а в каком ряду клеток больше?

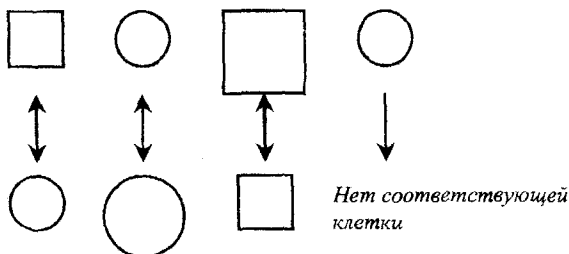
- Один Волк лишний, ему не нашлось пары, значит - Волков больше, чем Котов.

- А теперь сравни ряд Котов и ряд Поросят. В каком ряду меньше клеток? Или они равны?

- Какие ряды равны между собой? Какой самый маленький?

Методические рекомендации

Если Ребенок затрудняется с ответом или неправильно отвечает, покажите ему прием «сопоставление» (для этого выберите только два неравных ряда).



Один Волк лишний, ему не нашлось пары, значит - Волков больше, чем Котов.

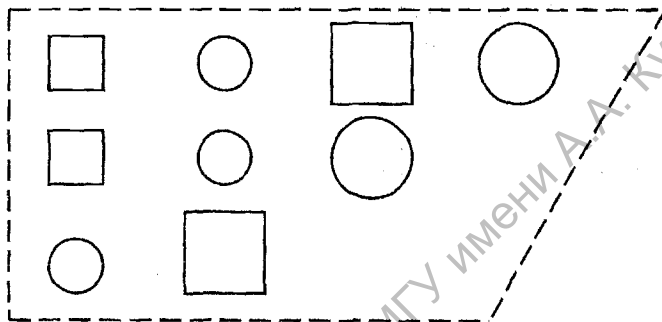
ИГРА № 17

Цель игры: развитие навыка составлять ряды в заданном порядке - по длине, мелкой моторики рук.

- Сыщик Найди-ка-Собери-ка, разложи ряды по-порядку - сначала большие, потом короткие, потом самые короткие.

Методические рекомендации

Ребенок должен выстроить из рядов своеобразную «пирамидку» - размещая ряды в порядке возрастания количества клеток или в порядке убывания. Например:



ИГРА № 18

Цель игры: развитие внимания, навыка сравнивать количество, делать выводы о соотношениях.

Уберите из большего ряда одну клетку.

- А теперь, Сыщик Найди-ка-Собери-ка, а в каком ряду клеток больше?

- Или ряды равны между собой?

Уберите из того же ряда еще одну клетку.

- А теперь, Сыщик Найди-ка-Собери-ка, а в каком ряду клеток больше?

Методические рекомендации

Если Ребенок затрудняется с ответом или неправильно отвечает, повторите с ним прием «сопоставление» (см. Игру № 16).

Он должен понять, что количество изменяется, если что-то убирают или добавляют. И в этом случае меняются **СООТНОШЕНИЯ**: сначала один ряд был самым большим, потом он стал равным второму, а потом - меньше.

ИГРА № 19

Цель игры: развитие внимания, навыка сравнивать количество, делать выводы о соотношениях.

Эту игру надо проводить сразу после игры № 18.

- Сыщик Найди-ка-Собери-ка, а как сделать, чтобы в первом ряду стало больше клеток, чем во втором?

Ребенок должен догадаться, что нужно добавить клетки с героями. Если он добавит всего одну клетку (и выровняет тем самым ряды), попросите сопоставить ряды между собой.

- А что еще нужно сделать?

Методические рекомендации

Ребенок должен понять, что отношения больше - равно меньше изменяются с каждым прибавлением клетки (или убавлением). Обращайте его внимание на это при каждом изменении!

ИГРА № 20

Цель игры: развитие навыка оценивать и описывать ситуацию с разных сторон с помощью опорных вопросов, придумывать новую сказку, развитие речи.

Ваш Сыщик, конечно, не один раз вставит в отверстие клетку нужной формы, размера - только с другим героем. Что же делать, если в сказку попадет чужой герой? Это замечательная возможность развить творческие способности! Задавайте уточняющие вопросы:

- Почему попал новый герой в эту сказку? Он убежал от своих настоящих врагов? Он ищет помощи? Или он просто в гости зашел?

- Что делает чужой герой в этой сказке? Может ли он помочь настоящим героям этой сказки?

- Что может сделать оставшийся на картинке герой с чужаком?

- Они могут стать друзьями? Или они будут врагами?

- Что хорошего они могут сделать вместе?

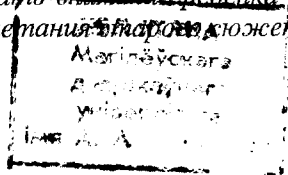
- Как связана старая сказка этого героя с новой? Может повлиять старая сказка на события в новой? А новая сказка может изменить события в старой сказке?

- Откуда пришел новый герой в эту сказку? (Поищите картинку).

- Куда он пойдет дальше, в какую картинку? Он пойдет один или возьмет с собой кого-либо из героев этой сказки?

Методические рекомендации

Маленький ребенок настаивает, что в сказке должно быть все «как всегда». Но попытайтесь обращать внимание ребенка на то, что могут возникнуть интересные сочетания старого сюжета и нового героя.



Например: Подул Волк на домик - домик и развалился, а Красная Шапочка с Поросятами кинулась прочь. Что делала она у Поросят? В гости зашла, пирогами угостить.

- Сыщик Найди-ка-Собери-ка, да ты молодец, у тебя получилась новая сказка!

ИГРА № 21

Цель игры: развитие творческого навыка придумывать новую сказку на основе «бинома фантазии», развитие речи.

Перед вами лежат все четыре карточки со сказкой, герои вставлены на свои места. Переверните на обратную сторону все клетки-вкладыши.

- Сыщик Найди-ка-Собери-ка, расскажи эту же сказку, но с новыми героями!

Методические рекомендации

Когда Вы перевернете клетки, в сказке окажутся «чужие» герои, а на каждой карточке - путаница. Как обыгрывать, сочинять новую сказку в этом случае, Вы узнаете в играх № 22-28. В данном задании главное - не вдаваясь в подробности и объяснения (откуда и зачем тут чужак), попытаться рассказать по эпизодам именно исходную сказку, но влетая в действие нового героя.

Например: Жили три брата - Ниф-Ниф, Наф-Наф и Кот... Подул Волк на домик - домик и развалился, а Красная Шапочка с Поросятами кинулась прочь... Решила Бабушка через трубу в домик влезть, если в двери не пускают. И так далее...

Попробуйте не засмеяться!

ИГРА № 22

Цель игры: развитие творческого навыка придумывать новую сказку на основе «бинома фантазии», развитие речи.

Разложите вкладыши в ряды под 3 карточками, как и в игре № 11, и предложите:

Сыщик Найди-ка-Собери-ка, вложи в отверстия каждый ряд клеток.

Методические рекомендации

Просто возьмите верхний ряд вкладышей и вложите в отверстия карточек. Три случайных героя в сказке и три карточки дают большое разнообразие вариантов для «сказочного комбинирования». Придумайте новую сказку! Можете менять местами карточки, переворачивать их на обратную сторону, добавлять новые карточки и новых героев, отбрасывать ненужных. МОЖНО ВСЁ!

Поощряйте фантазию ребенка, можно задавать вопросы как в игре № 20. А еще лучше - придумывайте свои вопросы.

ИГРА № 23

Цель игры: развитие навыка прогнозировать последовательность будущих событий, формировать свои причинно-следственные связи, развитие пространственного мышления и речи

Когда Вы придумали историю по трем картинкам с чужим героем, посмотрите «вперед во времени».

- Сыщик Найди-ка-Собери-ка, а куда новый герой пойдет дальше? Найди такую карточку!

- Положи ее справа. Теперь расскажи, что было сначала (на первой карточке, слева). А что было потом - на карточке в середине. Что случилось дальше?

Методические рекомендации

Здесь тоже очень важно выбирать и обсуждать с ребенком разные варианты - ведь Поросята могли сразу побежать к Бабушке и Дровосекам за помощью. А может, они по дороге встретили Красную Шапочку?

- Как ты думаешь, Красная Шапочка может помочь Поросятам?

ИГРА № 24

Цель игры: развитие навыка прогнозировать последовательность будущих событий, формировать свои причинно-следственные связи, развитие пространственного мышления и речи, развитие творческого навыка придумывать новую сказку на основе «бинома фантазии»

- Сыщик Найди-ка-Собери-ка, найди все клетки, на которых спрятан один герой (например, Лиса).

- А теперь найди все карточки, в которые можно эти клетки вставить.

РЕЗУЛЬТАТ:

Найдены все вкладыши с нужным героем и карточки с подходящими отверстиями.

Методические рекомендации

Каждый герой есть на 6 вкладышах. Значит, и карточек с подходящими отверстиями будет 6. Незаметно для ребенка переверните карточки таким образом, чтобы на всех были картинки с чужими для этого героя сказками.

- А теперь давай вставим этого героя в карточки!

Просто возьмите верхний ряд клеток и вложите в отверстия. И у вас получится, что один герой путешествует по чужим для него сказкам, по разным эпизодам. Придумайте, как он из одного сюжета попадает в другой. А что он между этими карточками делает? Может, возвращается в свою сказку?

А теперь переверните карточки. Какая история получилась на обратной стороне? Это может быть очень весело. Поощряйте фантазию ребенка, задавайте вопросы как в игре № 20, придумывайте свои.

ИГРА № 25

Цель игры: развитие творческого навыка придумывать новую сказку на основе «бинома фантазии», развитие речи.

Положите на стол любую карточку.

- Сыщик Найди-ка-Собери-ка, а попробуй вставлять в отверстие всех героев подряд. Нужно найти самые смешные варианты.

Методические рекомендации

Ребенок должен найти сначала подходящие по форме и размеру клетки - их должно быть пять, и, соответственно, героев получится десять.

У Вас могут получаться сюжеты как вполне возможные, так и более невероятные. Например, Лиса лезет через трубу в домик Поросят. Просто откладывайте их в сторону - собирайте «коллекцию невероятностей».

Затем попробуйте сочинить по этим эпизодам сказки. А если у вас получится, что в нескольких «невероятных» событиях участвует один герой, то это тоже повод для сказки - как это он все время попадает в забавные истории.

Если у Вас есть возможность, записывайте новые приключения героев!

ИГРА № 26

Цель игры: развитие творческого навыка придумывать новую сказку на основе «бинома фантазии», развитие речи.

Положите на стол все 12 карточек (во время игры их можно переворачивать, искать нужные сюжеты!).

- Сыщик Найди-ка-Собери-ка, герои всех сказок живут в одном лесу. Попробуй составить длинную-длинную сказку - из всех картинок!

Методические рекомендации

Начинать можно с любой сказки - или Красная Шапочка, выйдя из дома, пошла гулять к Поросятам, потом к Коту с Петухом.

Или Поросята строили домики возле Бабушки, и она их спасла. А потом они побежали спасать Петушка от Лисы.

Или Кот в поисках Петушка помогает Колобку и Красной Шапочке.

Сколько невероятных историй Вы сочинили? Посоревнуйтесь с друзьями!

ИГРА № 27

Цель игры: развитие творческого навыка придумывать новую сказку на основе «бинома фантазии», развитие сенсорного навыка различать форму и размеры клеток и мелкой моторики рук, развитие речи.

Возьмите себе все 12 карточек, а ребенку отдайте все сложенные в мешочек клетки.

- Сыщик Найди-ка-Собери-ка, давай сочинять сказку по очереди! Я показываю тебе картинку, а ты нащупываешь в мешочке нужную по форме и размеру клетку, вставляешь ее в отверстие карточки, и придумываешь сказочный эпизод.

- Потом ты называешь мне форму и размер любой клетки, которую найдешь в своем мешочке, я нахожу подходящую к ней карточку, и тоже сочиняю сказочный эпизод. Так мы будем вместе сочинять новую сказку - меняясь ролями при каждом ходе.

Методические рекомендации

Взрослый должен, конечно, задавать направление развития сказки - подбирая карточки таким образом, чтобы события или герои на ней как-либо переплетались с ранее придуманным эпизодом.

Вам удастся придумать совсем новую забавную сказку, связав между собой все 12 карточек и случайно выбранных Ребенком героев!

ИГРА № 28

Цель игры: развитие внимания, памяти, образного мышления, речи, умения упорядочивать ряды.

Разложите все 12 карточек перед ребенком.

- Сыщик Найди-ка-Собери-ка, тебе необходимо как можно быстрее прибыть на место преступления и выяснить, кого похитил злой волшебник Разделюка!

Описывайте рисунок на любой карточке, лежащей перед ребенком. Сначала желательно называть не очень значимые при-

знаки (пора года, природа, цвета, предметы, одежда, части тела), потом - более значимые. Героев называйте в последнюю очередь!

Чем раньше Малыш догадается, о какой карточке идет речь, тем лучше!

Методические рекомендации

Подскажите ребенку, что по ходу Вашего рассказа он может выбирать из общего ряда карточки, на которых есть нужный признак, и откладывать в сторону. Потом из этого маленького ряда - выбирать и откладывать карточки, с которых есть следующий признак, и т.д.

По мере развития внимания Вашего Ребенка он будет реже пользоваться "выкладыванием вручную" - запоминание и сортировку карточек он будет производить в уме!

ИГРА № 29

Цель игры: развитие навыка устанавливать последовательность событий, причинно-следственные связи, развитие пространственного мышления и речи, умения составлять ряды.

Предложите ребенку:

- Сыщик Найди-ка-Собери-ка, найди все картинки, на которых нарисована одна сказка (например, "Колобок").

Когда ребенок успешно справился, предложите расположить все картинки по порядку:

- Что было сначала? Давай положим карточку слева.

- Что будет потом? Давай положим карточку справа.

А под этим рядом пусть ребенок соберет другую сказку в таком же порядке. Сколько рядов сказок удастся собрать?

Методические рекомендации

Если какую-либо карточку ребенок ошибочно отнесет к заданной сказке, **ПОДУМАЙТЕ, ПРЕЖДЕ ЧЕМ СДЕЛАТЬ ЗАМЕЧАНИЕ:** а может быть, она может вписаться в сюжет сказки, не мешая ему? Предложите ему самому найти ответ на этот вопрос.

ИГРА № 30

Цель игры: развитие внимания, памяти, навыков сравнения, группирования предметов по признаку.

Положите на столе в ряд 4 карточки из одной сказки (без вкладышей), а под ними - два ряда соответствующих им по форме вкладышей. Постарайтесь так положить ряды вкладышей, чтобы в одном ряду был только один герой. Спросите:

- Сыщик Найди-ка-Собери-ка, а как связаны между собой карточки? Что в них общего? (Относятся к одной сказке).

- А что общего в каждом ряду клеток? (Герой)

- А что общего в каждом вертикальном ряду? (Одинаковые по форме и размеру отверстия и вкладыши к ним).

После того, как Ребенок самостоятельно установит такие связи, попросите его отвернуться и поменять местами 4 - 5 вкладышей одинаковой формы.

Ребенок должен восстановить первоначальный порядок.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ № 30

а) менять местами клетки разных форм;

б) менять местами карточки;

в) менять клетки и карточки на новые (которых ранее вообще не было);

г) добавлять лишние клетки или карточки, вводя их “внутри ряда”, чтобы они сразу не бросались в глаза;

д) добавить сразу лишнюю карточку и соответствующие ей клетки.

ВАРИАНТЫ УСЛОЖНЕНИЯ ИГРЫ № 30

а) увеличивать число изменений;

б) увеличивать число рядов.

Методические рекомендации

Для запоминания очень важно, чтобы ребенок умел находить общее свойство, “группировать” предметы. Если он затрудняется вспомнить первоначальный порядок, задавайте ему наводящие вопросы:

- А что было общего в ряду? А что сейчас? Что изменилось? Что лишнее?

Ребенок должен почувствовать, что понимание смысла связи, соотношений помогает ему навести порядок.

ИГРА № 31

Цель игры: развитие внимания, памяти, навыков сравнения.

Положите на столе в ряд 5-6 карточек, но из разных сказок (без вкладышей), а под ними - три ряда вкладышей.

В этой игре нужно как раз отсутствие явно выраженной связи между карточками, рядами вкладышей - располагайте их в любом порядке.

Пусть ребенок 2-3 минуты посмотрит на разложенные предметы, постарается их запомнить и отвернется. А вы поменяйте местами 2 - 3 карточки или вкладыша.

Ребенок должен восстановить первоначальный порядок.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ № 31

- а) менять клетки и карточки на новые (которых ранее вообще не было);
- б) добавлять лишние клетки и/или карточки.

ВАРИАНТЫ УСЛОЖНЕНИЯ ИГРЫ № 31

- а) увеличивать число изменений;
- б) увеличивать число рядов;
- в) увеличивать число карточек.

Методические рекомендации

Это гораздо более сложная игра, чем № 30. Очень важный шаг в развитии ребенка сделает, если попытается в кажущемся беспорядке попытаться найти какие-либо связи, чтобы облегчить себе запоминание. Это могут быть любые признаки, которые он придумает. Например, даже если он для себя отметит, что фигуры слева - люди, справа - животные, а на карточках везде пора года - зима, это поможет ему найти изменения.

А если он сумеет запомнить начальный "беспорядочный порядок" без всяких методических приемов - это говорит о его хорошо развитом внимании и кратковременной памяти.

Эту сложную игру можно, конечно, и далее усложнять, если ребенок с ней хорошо справляется, и, главное, ЕСЛИ ЕМУ ПРАВИТСЯ РАСПУТЫВАТЬ СКАЗОЧНЫЙ БЕСПОРЯДОК!

ИГРА № 32

Цель игры: развитие образного мышления, внимания, памяти, умения понимать и составлять схему сказки.

Найдите вкладыши, на которых нарисованы любые из героев одной сказки, и разложите их в ряд, желательно в порядке развития сюжета.

- Сыщик Найди-ка-Собери-ка, перед тобой - подозреваемые в сказочных происшествиях! Проведи расследование - в какой сказке они живут?

Когда ребенок назовет сказку, попросите его проверить - найти карточки и посмотреть, подходят ли герои (если форма и размер лежащих на столе клеток не совпадают с отверстиями в

карточке, но герой угадан верно, можно выбрать нужную клетку с героем из общего набора).

Когда все карточки сказки лежат по порядку, предложите:

- Сыщик Найди-ка-Собери-ка, а давай посмотрим, какая сказка у нас получилась на второй стороне.

ВАРИАНТЫ УСЛОЖНЕНИЯ:

а) выложить вкладыши с героями не по порядку развития сюжета сказки;

б) положить по несколько клеток с одним и тем же героем;

в) НАМЕРЕННАЯ ОШИБКА - добавьте одного - двух лишних героев.

(Ребенок должен найти и исправить эту ошибку).

Методические рекомендации

Герои сказки - это своеобразная ее схема, так же как и карточки с эпизодами. В этой игре ребенок должен представить в уме возможные варианты сказок, в которые входят разные герои, оценить, подходят ли к той или иной сказке другие герои (Волк, Лиса и Медведь, к примеру, могут входить в три-четыре сказки, Кот и Петух - в две, а Поросята - только в одну).

Не говорите ребенку о своей «ошибке» - очень важно, чтобы он сам ее нашел!

ИГРА № 33

Цель игры: развитие образного мышления, внимания, памяти, умения составлять схему сказки.

Пусть Ребенок загадает такую же историю для Вас - он должен разложить на столе вкладыши, на которых нарисованы любые из героев одной сказки, в порядке развития ее сюжета.

А Вы должны угадать сказку и найти для нее все карточки.

ВАРИАНТ УСЛОЖНЕНИЯ:

Ребенок выкладывает клетки с героями не по порядку развития сюжета сказки.

Методические рекомендации

Эта игра - на развитие умения создавать простейшую логически связанную схему сказки. Эту сложную задачу ему придется решать в уме - ведь он придумывает для Вас загадку, и Вы не должны слышать его рассуждений.

Будет неплохо, если Вы, подбирая сказку и картинки, будете вслух рассуждать:

- Ты положил Лису и Зайчика. Они вместе живут в сказках «Колобок» и «Заячья избушка». Еще я вижу Медведя, он тоже есть в этих двух сказках. А, вот и Петух - это он выгнал Лису из Заячьей Избушки! Мальши, правильно? А теперь будем искать карточки с картинками...

ИГРА № 34

Цель игры: развитие образного мышления, внимания, памяти, умения составлять схему сказки.

Всего в 30 клетках игры «заключены» 10 героев. Они действуют не только в тех сказках, которые есть в игре, но и во множестве других.

Предложите Ребенку составить, выложить из имеющихся героев другие сказки. А вы их угадайте и расскажите!

Методические рекомендации

Эта более сложная игра - тоже на развитие умения создавать логически связанную схему сказки. Трудность в том, что ребенку придется вспоминать многие другие сказки, не опираясь на имеющиеся в игре картинки.

Когда Вы угадаете сказку, попробуйте подобрать к ней одну-две из имеющихся карточек с сюжетами - а вдруг какая-либо подойдет!

Можно устроить соревнование - кто больше сказок сложит из имеющихся героев. Постарайтесь не выигрывать у Мальши!

ИГРА № 35

Цель игры: развитие внимания, навыков сравнения.

Положите рядом две карточки и попросите ребенка назвать общие, похожие признаки.

- Чем больше общих признаков найдет Сыщик Найди-ка-Собери-ка, тем лучше! Его могут повесить по службе...

Позже игру можно усложнить - искать сходство в 3-4 карточках.

Методические рекомендации

Игра направлена на развитие умения выделять в сравниваемых объектах различные признаки сходства, не обязательно существенные. Сходство может быть в героях, их количестве, форме отверстия, порою года, принадлежности к одной сказке и т.д. Чем больше типов сходства придумает Мальши - тем лучше.

Можно устроить соревнование - один признак называет ребенок, другой - Вы. Кто назвал последний признак - тот и выиграл.

ИГРА № 36

Цель игры: развитие внимания, навыков сравнения.

А теперь на тех же двух карточках ребенок должен найти как можно больше различий!

Методические рекомендации

В этой игре также признаки различия могут быть разных видов. Например, если в предыдущей игре как признак сходства обеих карточек ребенок называл - герой Лиса и избушки, то в этой игре признаком различия могут быть: эмоции (одна Лиса улыбается, другая - угрожает), пора года (на одной - зима, на другой - лето), материал избушек (лед и лубок).

ИГРА № 37

Цель игры: развитие внимания, навыков сравнения, группирования предметов.

Положите в ряд 5 карточек. Четыре из них должны относиться к какой-либо одной группе, а пятая - нет.

- Сыщик Найди-ка-Собери-ка, здесь ЧТО-ТО лишнее! Найди ЭТО и убери!

Методические рекомендации

Подберите 4 карточки, которые:

- относятся к одной сказке;
- имеют отверстия одного размера (все маленькие или все большие);
- имеют отверстия одной формы (все круглые, квадратные или треугольные);
- имеют одного общего героя в «клетке»;
- имеют на рисунке домик (любой);
- относятся к одной поре года;
- и т.д. - можно придумать много разных признаков, чтобы объединить четыре карточки из 12 в одну группу.

Пятая карточка должна, конечно, отличаться по этим признакам.

Очень важный момент в этой игре - если ребенок найдет новое свойство, новый признак, который Вы не предусмотрели, и объединит карточки по-другому.

Ни в коем случае его не ругайте! Попросите объяснить выбор, и если он логически правилен, похвалите Мальшиа - он сделал собственное Открытие!

Предложите поискать другие варианты. Чем больше РАЗНЫХ объединяющих признаков ребенку удастся найти, тем выше гибкость его мышления!

ИГРА № 38

Цель игры: развитие внимания, навыков сравнения, группирования предметов.

Разложите все вкладыши.

- Сыщик Найди-ка-Собери-ка, а в какие группы можно объединить героев? Собери клетки по этим группам.

Методические рекомендации

Здесь может быть много вариантов - люди, животные (домашние, дикие - отдельно), сказочные персонажи (Колобок), добрые, хитрые, храбрые, хвостатые, голодные... Посоревнуйтесь - кто больше придумает «оснований» для объединения!

ИГРА № 39

Цель игры: развитие образного мышления, навыков творческого анализа.

Положите любой вкладыш в любую соответствующую ему по форме отверстия карточку (Ребенок не должен видеть рисунки!).

- Сыщик Найди-ка-Собери-ка, сейчас проверим, смогут ли тебя обмануть преступники! У меня в руках карточка, на которой...

Скажите ребенку фразу, которая

ПРАВИЛЬНО

- описывает изображенный на рисунке основной, «нормальный» сюжет;

- описывает «новый» сюжет, который получился с «вложенным» героем;

или НЕПРАВИЛЬНО

описывает те же сюжеты.

Ребенок должен сказать - ВЕРЮ или не ВЕРЮ.

ВАРИАНТ УСЛОЖНЕНИЯ:

- Ребенок сам предлагает Вам «небылицы», а Вы должны ему - ВЕРИТЬ или НЕТ!

Методические рекомендации

Основная трудность и забавность этой игры заключается в том, что любое «невероятное» предложение может оказаться ПРАВДОЙ! А любая правдивая фраза может оказаться НЕПРАВДОЙ - если Вы описали встречу Колобка и Лисы, а в руках у Вас карточка с Красной Шапочкой и Волком.

На карточке с «чужим героем» в самом деле, Бабушка может лезть в трубу к Пороссятам, а Красная Шапочка петь песенки

на носу у Лисы. И ребенку придется напрягать усилия, анализировать - то ли может быть сказанное вами правдой, то ли нет.

Попробуйте играть с ребенком по очереди, на очки - интересно, кто кого переиграет!

ИГРА № 40

Цель игры: развитие воображения, творческого, образного мышления, умения строить предположения (гипотезы), развитие речи.

Подберите из имеющихся 24 картинок 5-6 сюжетов таким образом, чтобы из них придумать **НОВОЕ** сказочное «путешествие для одного героя». Вкладыши с этим героем вложите в отверстия карточек обратной стороной (т.е. спрячьте героя, которого Вы отправили в это приключение).

- Сыщик Найди-ка-Собери-ка, один из героев отправился погулять по разным сказкам. Угадай, какой герой, и расскажи про его путешествие!

Потом поменяйтесь ролями - пусть ребенок придумает новую сказку, спрячет героя - а Вы разгадывайте!

Методические рекомендации

*Будет очень интересно, если ребенок придумает по Вашим картинкам увлекательную новую сказку, **НО ПРО ДРУГОГО ГЕРОЯ**, которого Вы не задумывали! Расскажите ему свою историю, перевернув вкладыши. Чья интереснее?*

Эта игра также учит умению сосредотачиваться, абстрагироваться - ведь нарисованный в клетке "ложный" герой будет отвлекать внимание ребенка, сбивать его.

ИГРА № 41

Цель игры: развитие памяти, воображения, творческого, образного мышления, умения сочинять сказку по заданной схеме, развитие речи.

Ребенок достает из мешочка любую клетку и начинает рассказывать про ее героя любую сказку (из 6). Вы должны подобрать из 12 карточек одну, эпизод которой он рассказывает, и положить на стол.

Потом ребенок достает новую клетку, и продолжает **НАЧАТУЮ** сказку, включая в нее одного из двух героев вытасченной клетки. Вы можете помочь ему, если найдете похожую карточку, и положите в ряд. Если не найдете - кладите в ряд только клетку с новым героем.

Так ребенок продолжает рассказывать СТАРУЮ сказку, в которую временами врываются новые герои, а Вы продолжаете выкладывать ряд клеток-карточек. Удастся ли ему рассказать СТАРУЮ СКАЗКУ до конца? Или конец будет другой?

Методические рекомендации

Старая сказка может долго-долго блуждать вокруг своего сюжета, но все-таки закончится. Не торопите ребенка побыстрее ее закончить, помогайте придумывать новые повороты сюжета. МОЖНО ВСЕ!

ИГРА № 42

Цель игры: развитие памяти, воображения, образного мышления, умения вспоминать по заданной схеме.

Положите перед ребенком все 12 карточек и 30 вкладышей.

А сами попытайтесь рассказать одну сказку по эпизодам, которые есть на карточках, но БЕЗ СЛОВ! Описывайте героев, события мимикой, жестами - пантомимой.

- Сыщик Найди-ка-Собери-ка, злой волшебник Разделюка «выключил звук» в сказочном лесу! Сейчас проверим, сможешь ли ты помочь героям вернуться в свою сказку!

Ребенок должен угадать ваши описания, найти карточки и вложить нужных героев.

ВАРИАНТ УСЛОЖНЕНИЯ:

- а) «рассказывайте» сказку не по порядку развития сюжета!
- б) «рассказывайте» сразу несколько сказок!
- в) поменяйтесь с ребенком ролями - пусть он изображает сюжет карточки.

Методические рекомендации

Это игра на развитие эмоционального восприятия ребенка, его воображения. Она может стать увлекательным соревнованием между взрослыми и детьми, или между их друзьями-соседями.

ИГРА № 43

Цель игры: развитие памяти, воображения, творческого, образного мышления, умения вспоминать сказку по заданной схеме, знакомство с особенностями различных лексических форм.

Положите перед ребенком все 12 карточек и 30 вкладышей.

А сами попытайтесь рассказывать одну сказку:

а) глаголами (собрала, положила, достала, остудила, покати́лся, встрети́л...);

б) существительными (дом, стол, скалка, ухват, печь, окно, подоконник...);

в) прилагательными (старые, голодные, пустые, маленький...).

Постарайтесь назвать как можно больше слов до того, пока Малыш угадает сказку. Для этого надо описывать разные не очень существенные признаки героев, обстановки, чтобы ему было труднее догадаться.

ВАРИАНТ УСЛОЖНЕНИЯ:

а) «рассказывайте» сказку не по порядку развития сюжета!

б) «рассказывайте» сразу несколько сказок, в которых есть общий герой!

в) поменяйтесь с ребенком ролями - пусть он придумывает слова про сказку!

Методические рекомендации

Пытаясь угадать по вашим описаниям, представляя и сопоставляя «в уме» героев сказки, ребенок развивает свое воображение.

Эта игра поможет расширить словарный запас ребенка. Одновременно вы готовите его к восприятию различий в частях речи - существительное (суть предмета), прилагательное (признак предмета), глагол (действие).

ИГРА № 44

Цель игры: развитие воображения, творческого, образного мышления, навыков сравнения предметов и сочинения загадок.

Разложите на столе все вкладыши и поиграйте с ребенком «в прятки-загадки». Загадайте любого героя в любой клетке. Пусть по вашей загадке ребенок найдет нужного героя и клетку. Затем поменяйтесь местами - пусть ребенок загадывает героя, а вы находите вкладыш.

Методические рекомендации

Ваша загадка должна содержать намек на внешность героя, или его характер, или на отношения с другими героями, а также описание формы и размеров клетки, в которую его спрятал Разделюка.

Предлагаемые загадки вы можете, конечно, изменить на свои.

Хитрая, рыжая,

В круглой (квадратной, треугольной) клетке сидит,

Хвостиком слезки вытирает,

В сказку просится.

(ЛИСА).

*Пушистый, усатый,
В круглой (квадратной, треугольной) клетке сидит,
Выпустить просит.*

(КОТ)

*Зубастой пастью
круглую (квадратную, треугольную) клетку перегрызает.
Голодными глазами быть верным обещает
Тому герою, кто его из маленькой клетки вызволит -
В лес родной на волю выпустит.*

(ВОЛК)

ГРАФИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ для игр

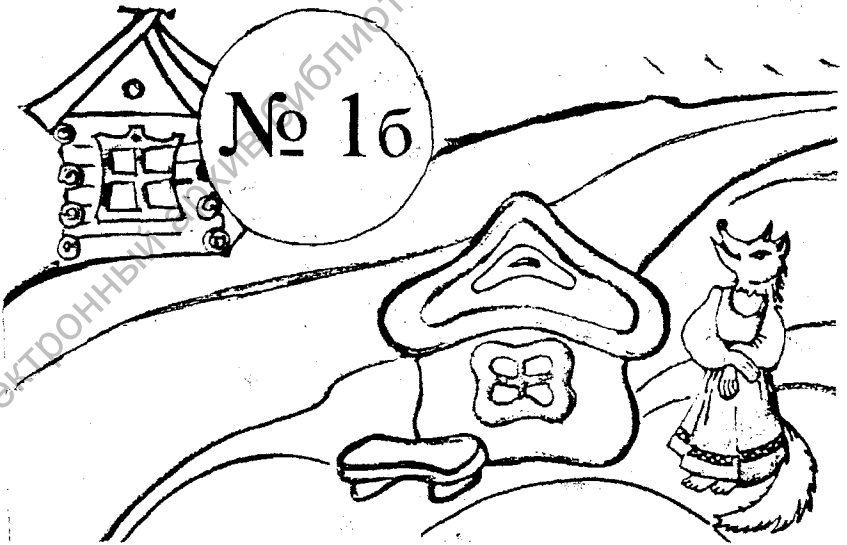
1) 24 рисунка, которые надо раскрасить и наклеить на 12 картонных карточек - по одной с каждой из сторон согласно нумерации (1а - одна стороны карточки, 1б - другая).

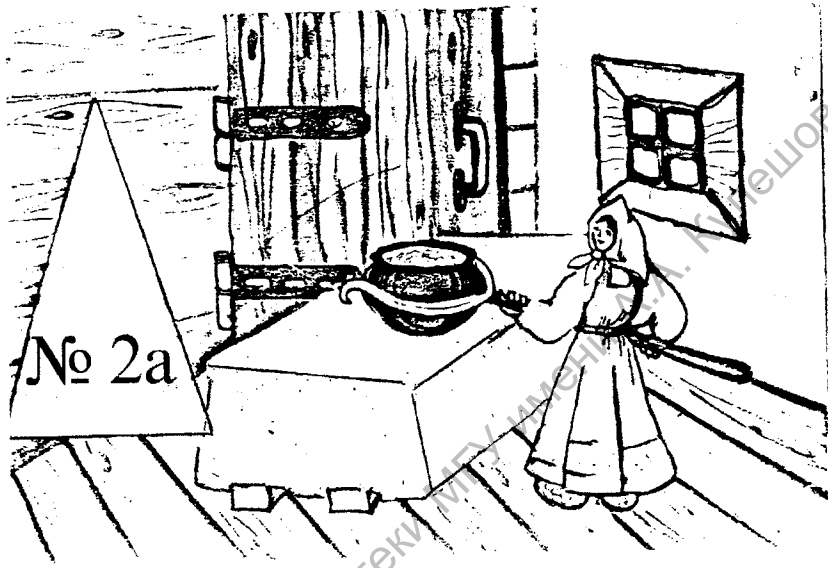
Размеры карточек - 15x10 см. Внутри надо сделать отверстия по контуру геометрической фигуры для вкладывания клеток.

2) 60 рисунков, которые надо наклеить на картонные геометрические фигуры в виде:

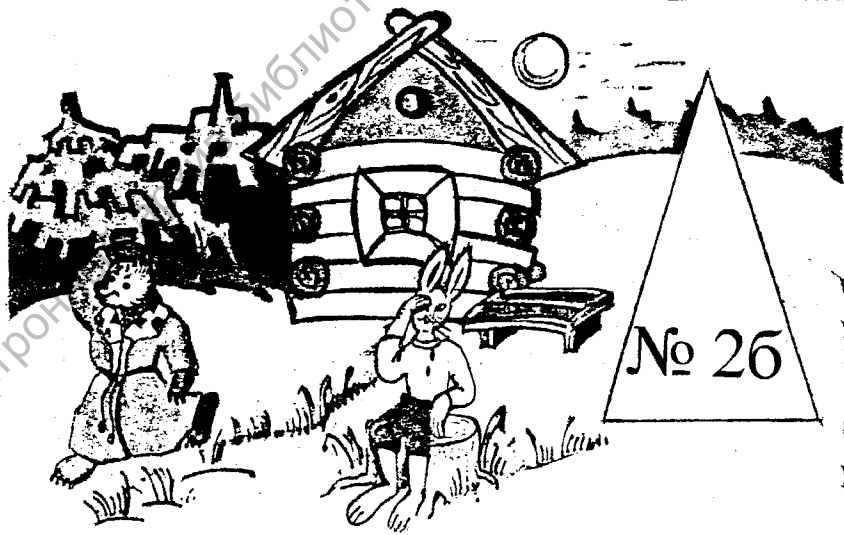
- больших квадратов 5x5 см;
- маленьких квадратов 4x4 см;
- больших кругов диаметром 5 см;
- маленьких кругов диаметром 4 см;
- больших треугольников со сторонами 3,8x6 см;
- маленьких треугольников со сторонами 3,8x4 см.

Символ «-----» означает, что помеченные таким образом рисунки должны быть наклеены с разных сторон одной клетки-вкладыша.

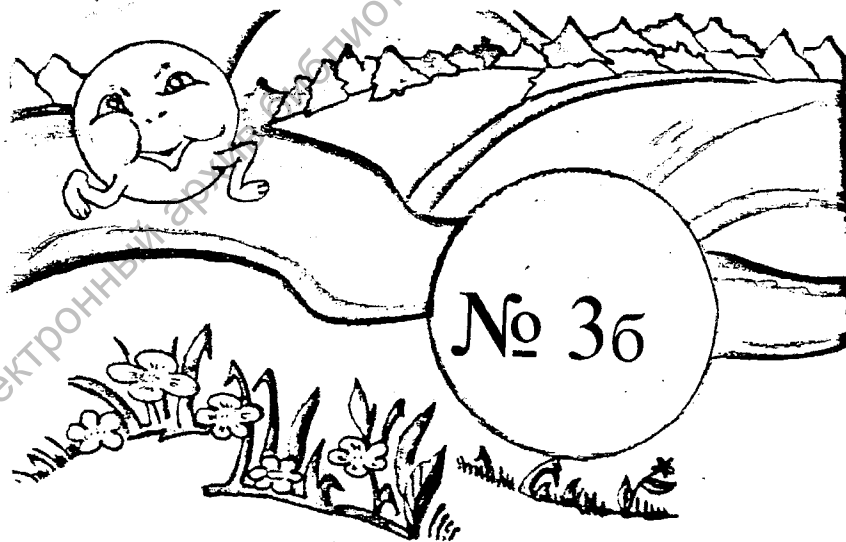
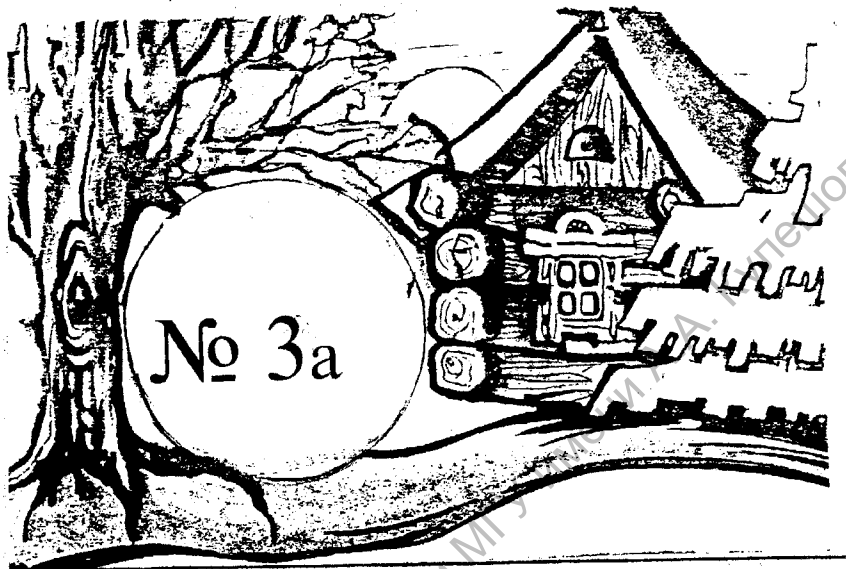


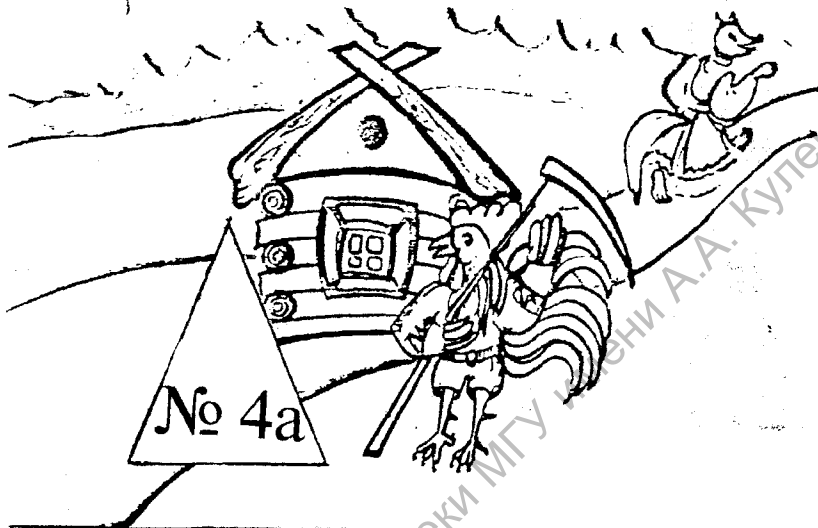


№ 2а



№ 2б



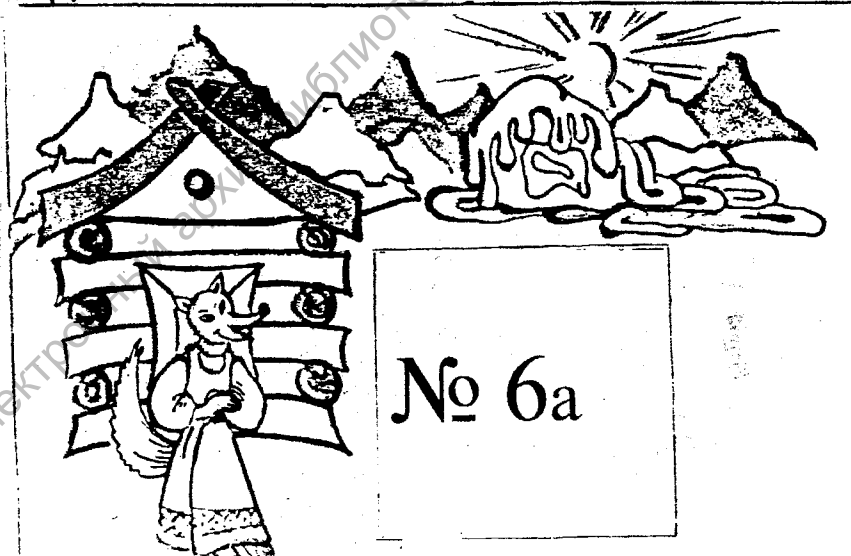
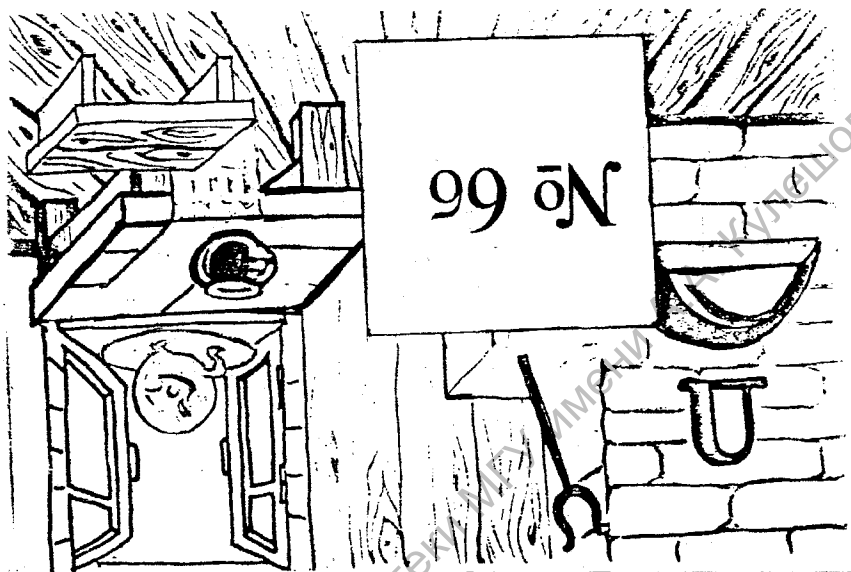


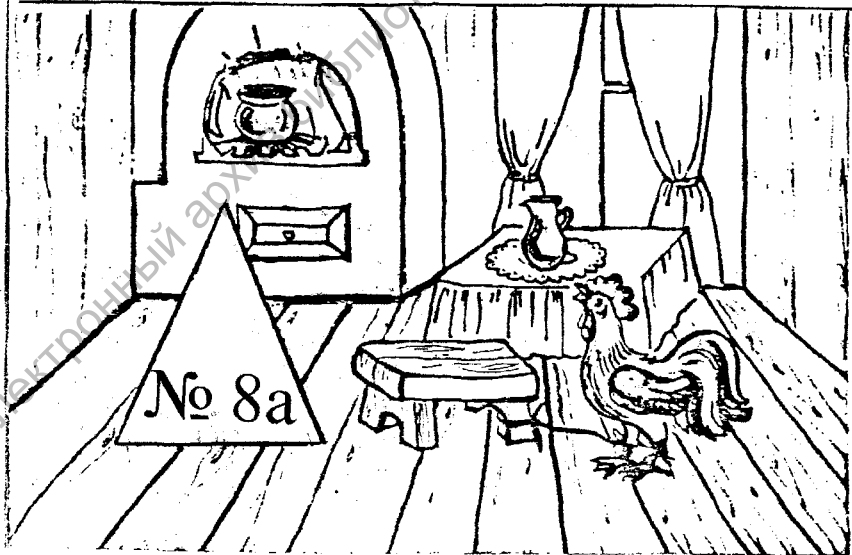
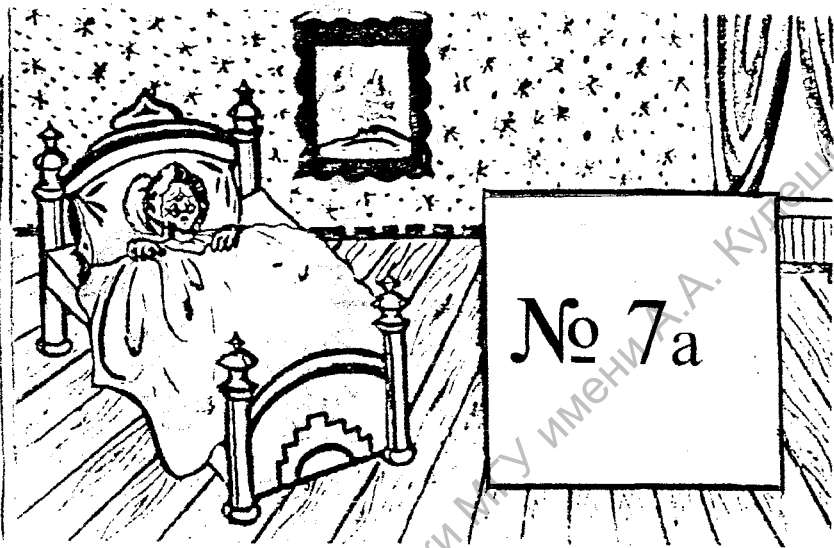
№ 4а

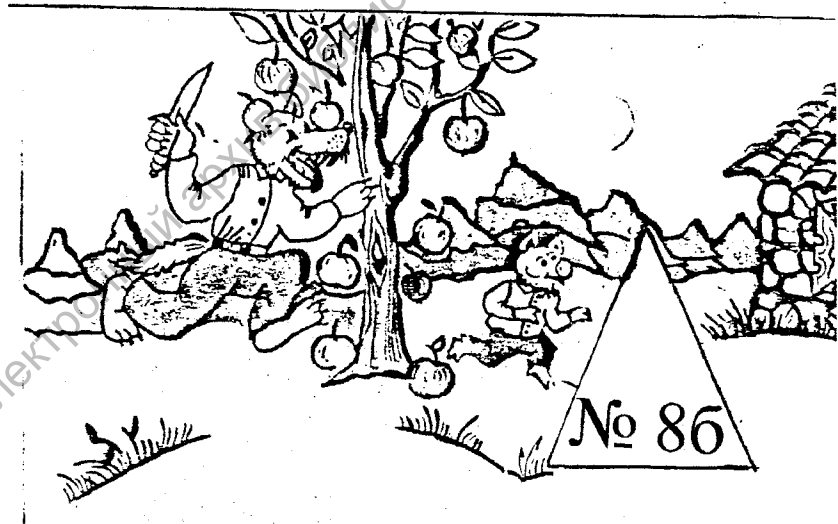
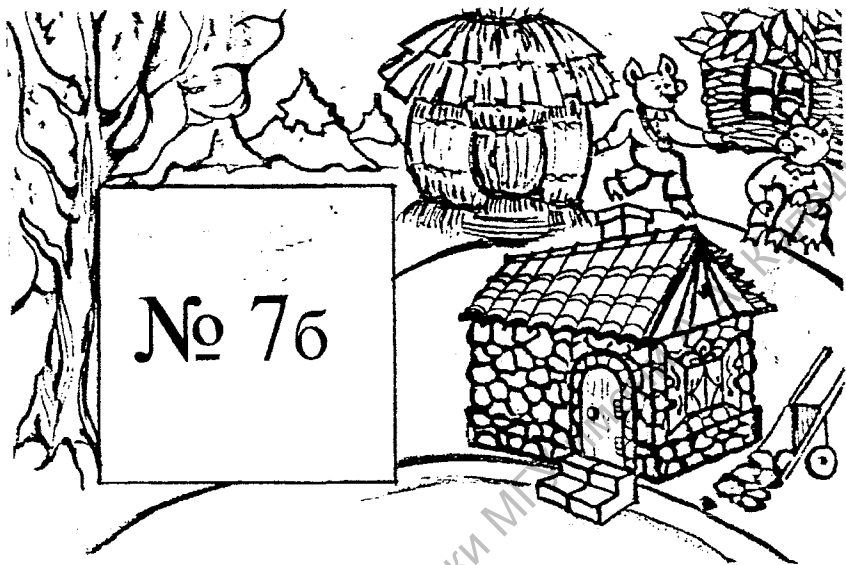


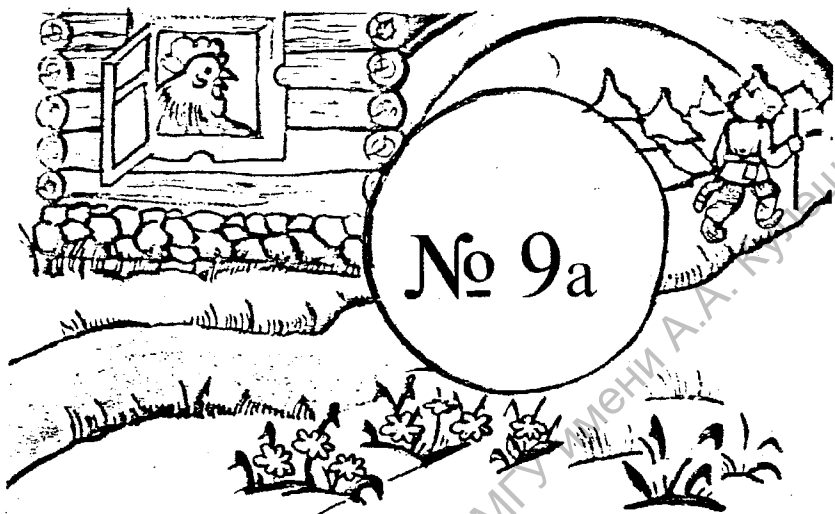
№ 4б







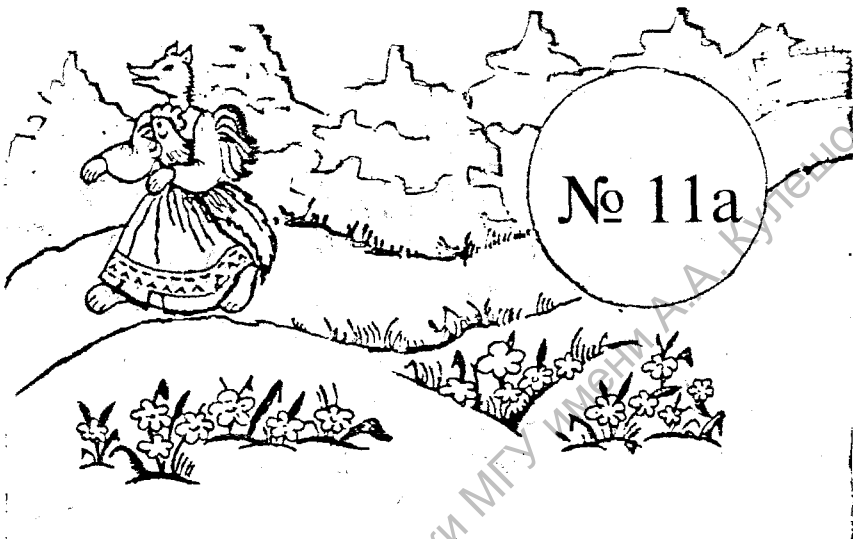


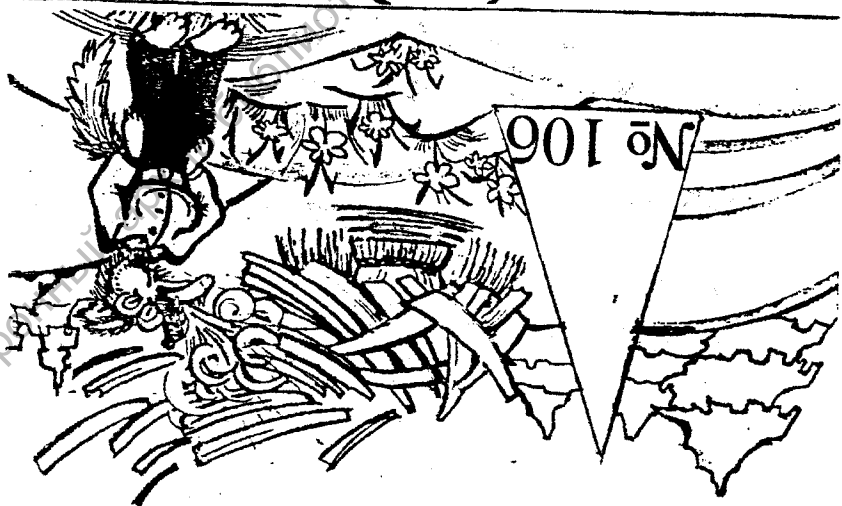
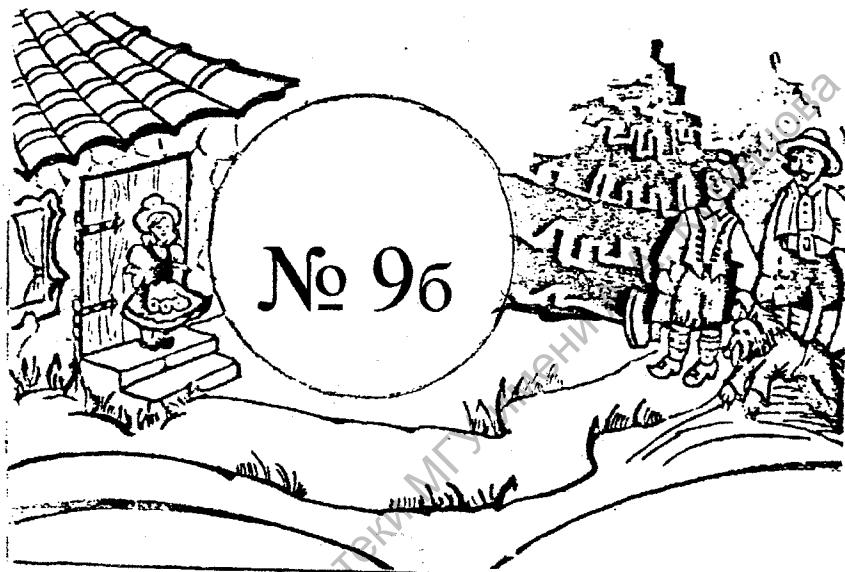


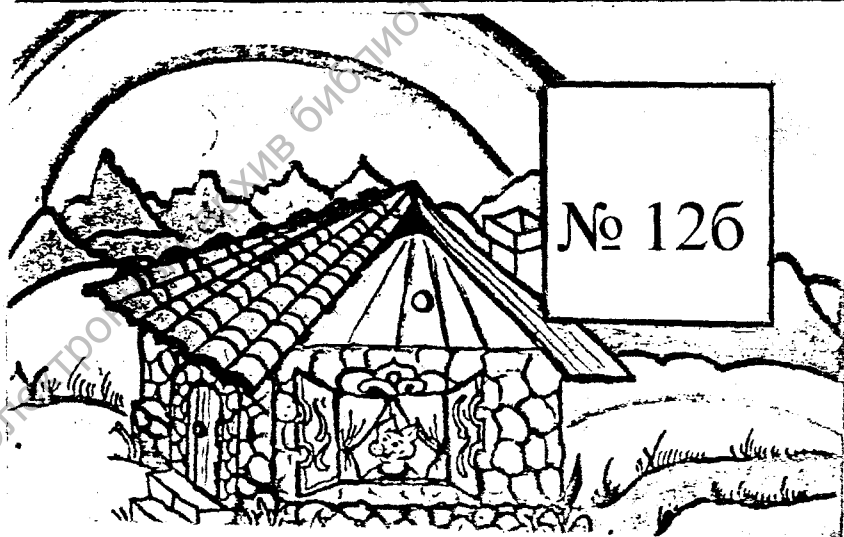
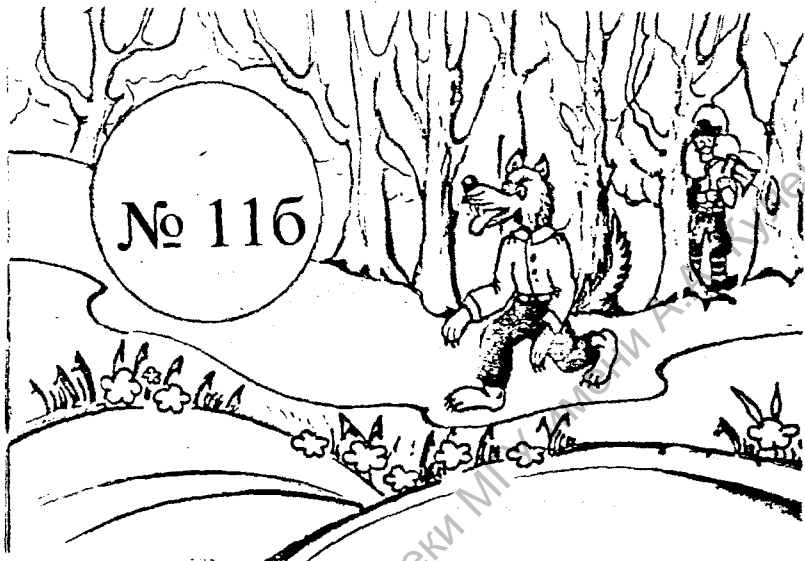
№ 9a

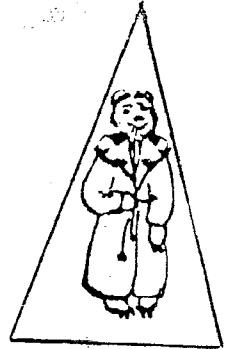
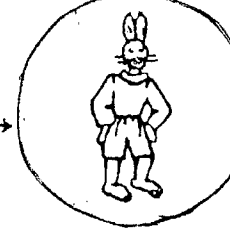
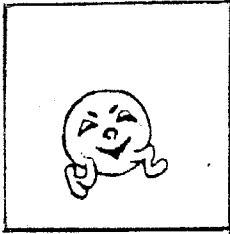


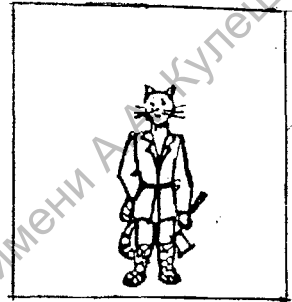
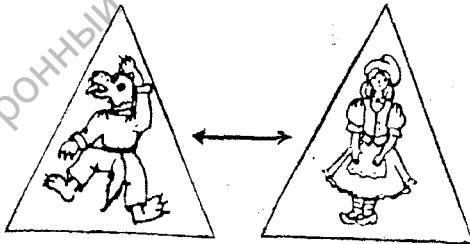
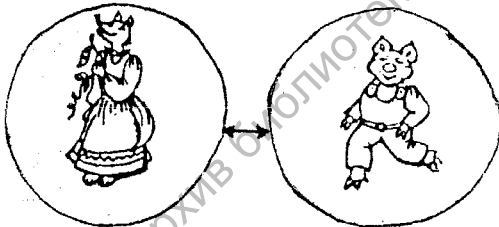
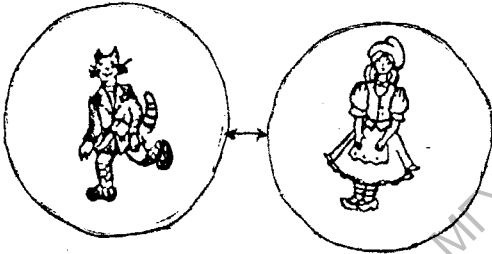
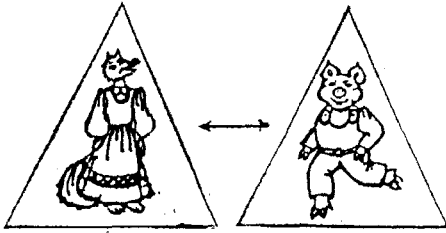
№ 10a

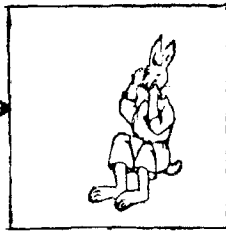
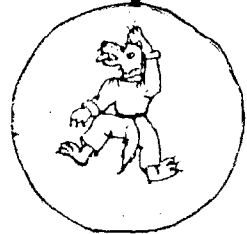
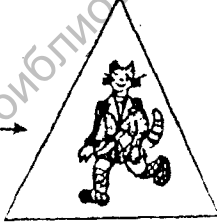
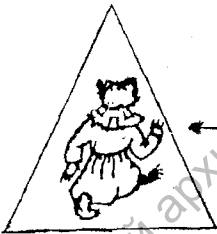
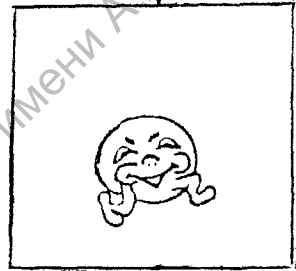


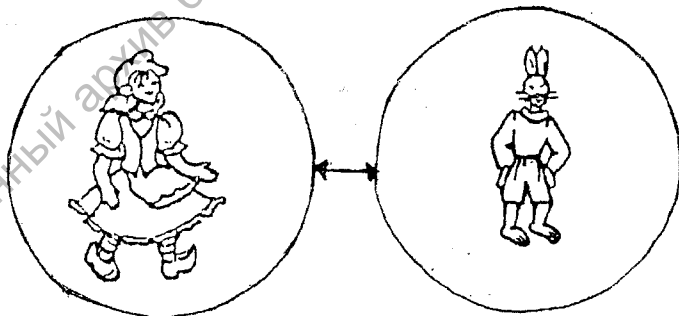
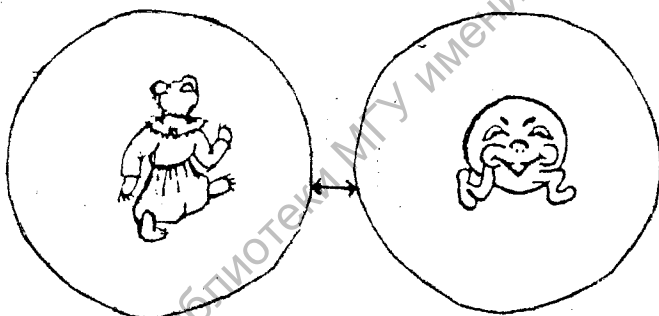
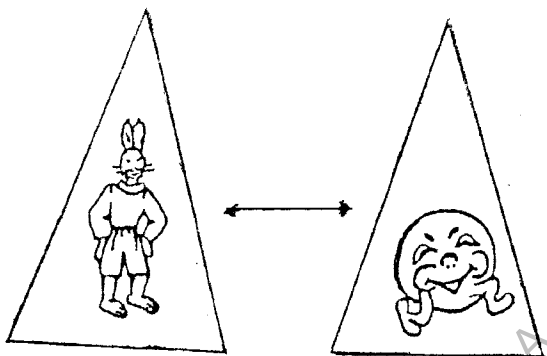


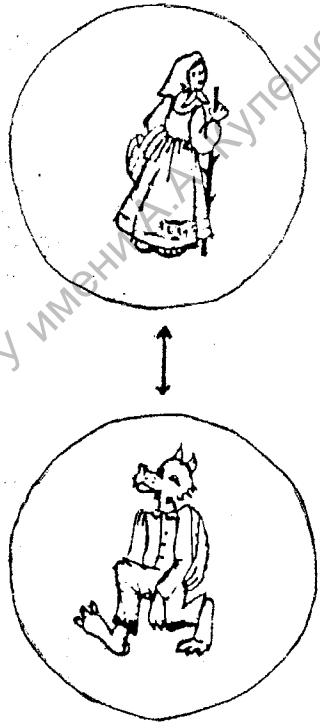
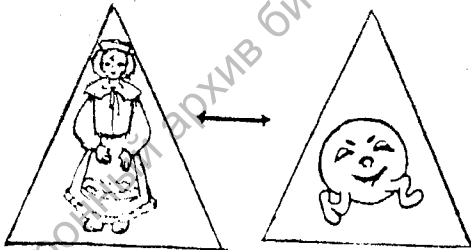
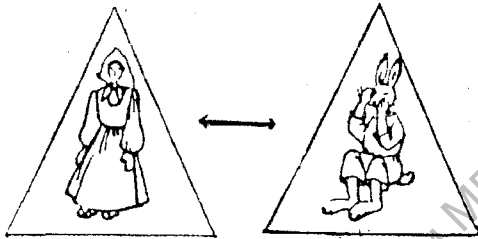
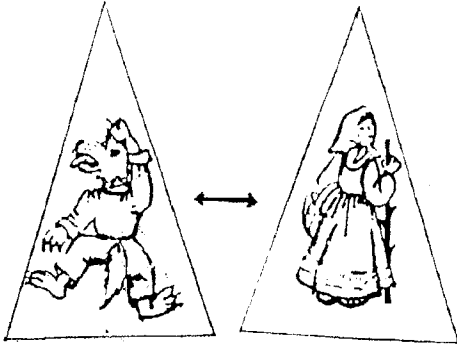


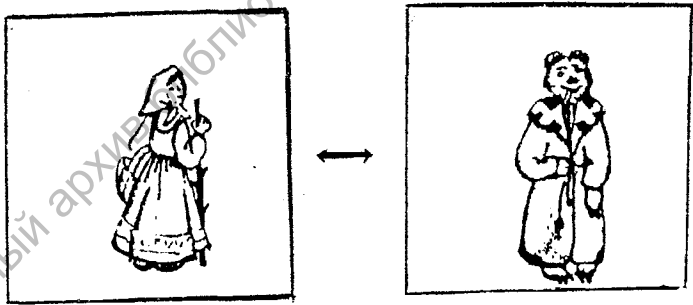
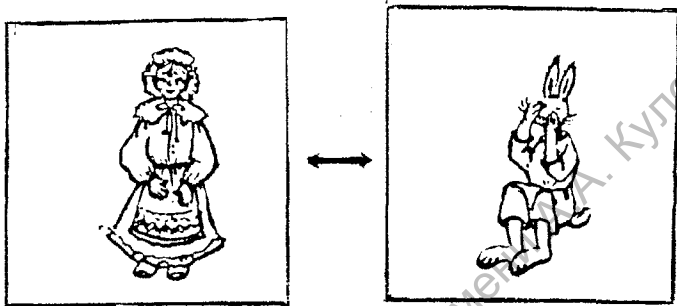


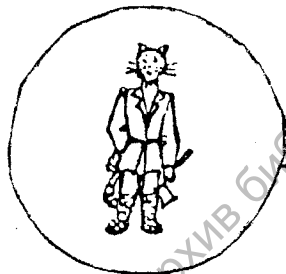












СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ	3
ОПИСАНИЕ, СОДЕРЖАНИЕ И МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ НАСТОЛЬНО-ПЕЧАТНЫХ ИГР ПО СЮЖЕТАМ СКАЗОК.....	4
ГРАФИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ для игр.....	32

Подписано к печати 16.04.98 Заказ № 37
Тираж 100 экз. Объем 3,25 усл. печ.л.

Лаборатория оперативной полиграфии
МГУ им. А.А. Кулешова
212022, г. Могилев, ул. Космонавтов, 1