

Игра «Расскажи историю»

Цель: развивать воображение, связную речь дошкольников.

Ход игры: педагог предлагает ребенку выбрать карту, которая больше всего понравилась, и сочинить по ней историю.

Педагог оказывает на ребёнка и сочинение им истории минимальное воздействие. Помощь педагог оказывает в том случае, если ребенок затрудняется и помогает наводящими вопросами «Кто изображен на карте?», «Что делает?», «А как бы поступил ты» и т.д.



Игра «Рассказ по кругу»

Цель: упражнять в составлении распространенных предложений. Продолжать учить детей работать в группе сверстников.

Ход игры: педагог предлагает детям сочинить необыкновенный рассказ с помощью метафорических карт, но рассказ будет один на всех.

Каждый ребенок выбирает любую открытую карту (открытая – ребенок видит изображение), или же воспитатель может предложить закрытые карты (рисунком вниз) так задача усложняется.

Далее начинается создание рассказа, начать рассказ может воспитатель, а дети продолжают сочинять согласно изображению на его карте, но при этом рассказ должен быть связан одним сюжетом.



Игра «Инсценировка»

Цель: стимулировать активную речь дошкольников.

Ход игры: 1 вариант. Группа наугад выбирает карту из комплекта и разыгрывает историю, которую отражает этот рисунок.

2 вариант: если группа большая, то делим ее на подгруппы – в этом случае каждая из команд выбирает карту для себя либо для кого-то из соперников.

3 вариант: более сложный. Каждая из команд выбирает себе карту, не показывая её соперникам. Соперники, наблюдая и слушая, должны отгадать, какая из карт бала загадана.



Игра «Слова и фразы»

Цель: учить трактовать одним словом смысл изображения. Развивать речевое – творчество.

Ход игры: воспитатель предлагает участникам игры вытянуть наугад по две карты. Не показывая их сверстникам, придумывает свои картам образное название – это может быть слово и фраза, которые ассоциируются у ребенка с этой картой. Затем ведущий собирает все карты, перемешивает их и выкладывает на стол рисунками вверх. Первый участник говорит одно из придуманных им названий, а остальные ищут соответствующую карту. Игра продолжается до тех пор, пока не будут угаданы все карты.

Одно из названий, понравившееся большинству участников игры, определяется как творческая тема – ее все дети должны каким-то образом раскрыть. (Один сочиняет частушку, другой чистоговорку, третий рифмы и т.д.)



Игра «Опиши персонажа карты»

Цель: обогащать словарь детей прилагательными.

Ход игры: ребенок выбирает карту одну из карт, показывает ее остальным и характеризует персонажа карты, так каким он его видит. Можно задать вопрос: «А персонаж похож на тебя?» и т.д.



(игра может использоваться как в индивидуальной работе, в семенном кругу и при работе с детской группой)

Игра «Триптих»

(Число игроков от 2х)

Цель: развивать воображение и связную речь детей, усиливая их творческий потенциал.

Ход игры: карты из колоды перемешиваются и раздаются детям по 5 штук. Остальные карты колодой размещаются на столе. Остальные карты колодой размещаются на столе.

Задача игрока – найти среди своих карт три, по которым можно рассказать интересную связную историю.

Если ребенок видит у себя такие карты, он выкладывает их стол и рассказывает историю. Затем откладывает эти карты в сторону и берет из колоды три новые карты. Если ребенок не может придумать историю по имеющимся картам, он может заменить одну или две карты из своего набора, но пропускает ход. Выигрывает то, кто больше всего сочинил интересных историй.



Игра «Плохо или хорошо? Хорошо или плохо?»

Цель: развивать вариативность мышления. В активный словарь детей, вводить слова, помогающие соединять слова в предложении (потому что, ведь).

Ход игры: первый наугад вытягивает одну из карт комплекта. Он комментирует увиденный сюжет (например так): «Девочка на этой картинке помогает маме, и это хорошо, потому что она вырастет хорошей хозяйкой». Второй продолжает мысль: «Она будет хорошей хозяйкой, и это плохо, потому что будет очень много времени проводить дома». Третий предлагает свой вариант: «Она будет очень много времени проводить дома, и это хорошо, потому что...»

Каждый последующий участник игры озвучивает свою идею; так продолжается до тех пор, пока карта не вернется к вытянувшему ее участнику.



Игра «Всё помню! Всё вижу!»

Цель: развивать фонематический слух.
Ход игры: можно загадывать не «птицу», а звук «П» или любой другой звук. В этом случае соревнование может вестись не на скорость – важнее будет найти все детали на заданный звук.

2 вариант игры для могут использовать в семейной кругу

Цель: развивать зрительное внимание, память.

Ход игр: число игроков 2+. Из комплекта выбираются те карты, на которых отражено наибольшее количество деталей. (Количество карт может варьироваться в зависимости от возраста детей и их индивидуальных способностей). Карты раскладываются на столе рисунками вверх.

Каждый игрок по очереди загадывает какую-то деталь одного из рисунков и называет ее (например «птица»), задача другого как можно быстрее найти и показать эту деталь. Если играющих несколько, они могут соревноваться в том, кто быстрее найдет деталь.

Игра «Пусть каждый день будет необычным»

Цель: создать условия для общения со сверстниками; совершенствовать лексическое развитие.

Ход игр: во время утреннего сбора по считалочке выбирается ребенок, который вытянет наугад одну из карт, на которой изображено животное или сказочный персонаж: «Мы сегодня коты, котята и кошки!» - и все дети обсуждают, как по-кошачьи можно провести наш необычный день. Начинается бурное обсуждение! А затем воплощают в жизнь что-то задуманное.



2 вариант игры для могут использовать в семейной кругу

Цель: сплочение семьи, развитие творческого компонента мышления и образной речи.

Ход игр: утром выходного дня, ребенок или кто-то из семьи, вытягивает наугад карту: «Мы сегодня...снеговики» - все члены семьи рассуждают как провести этот день (пойти покататься с горки, съесть мороженое, походить по квартире с ведром на голове и т.д.)

