

Никульникова Оксана Викторовна

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение

«Центр развития ребенка – детский сад № 178» города Магнитогорска

Челябинская область, г. Магнитогорск

**«ПУТЕШЕСТВУЕМ ПО СКАЗКАМ»
ИГРОВОЕ ПОСОБИЕ,
ПРИМЕНЯЕМОЕ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ СОЧИНЕНИЮ СКАЗОК
ДЕТЕЙ ПОДГОТОВИТЕЛЬНОЙ К ШКОЛЕ ГРУППЫ**

Сегодня большое внимание уделяется использованию в работе педагога различных методов и приемов развития творческих способностей детей дошкольного возраста. Одним из наиболее эффективных методов развития творческих способностей у детей является такой жанр как сказка.

Атмосфера детского сада должна быть насыщена разнообразными игровыми ситуациями, побуждающими детей к творческой самостоятельности, к проявлению фантазии, чтобы каждый ребёнок, в соответствии со своими склонностями и интересами приобрёл опыт успешной творческой деятельности. В связи с этим мною разработана напольная игра-ходилка, применяемая в процессе обучения детей 6-7 лет сочинению сказок.

Цель игры: Развивать творческое воображение детей

Задачи:

1. Закреплять знания текстов знакомых сказок.
2. Развивать желание выполнять совместные игровые задания, соблюдать правила игры.
3. Развивать у детей познавательный интерес, творческие способности, совершенствовать словарный запас.

4. Побуждать употреблять сказочные фразы и словосочетания, использовать присказки и концовки, характерные для жанра сказки.

5. Развивать фантазию, интерес к жанру сказки.

Описание игры:

Игра «Путешествуем по сказкам» представляет собой баннер размером 2*1.5 м, с нанесенными «ходами» и «остановками», на которых дети выполняют определенные задания. (аналог настольным играм-ходилкам). В набор так же входит кубик с наклеенными кружочками на гранях от 1 до 6.

Действия игроков:

Дети по очереди бросают кубик и совершают столько шагов (ходов), сколько выпало на грани кубика. Если ребенок останавливается на «остановке» с заданием, то свой ход дальше он продолжает лишь при условии выполнения задания. Выигрывает тот игрок, кто первым доберется до финиша.

Описание заданий «Остановок»

(описание по принципу «от простого к сложному»)

1. «Кто на свете добрее всех?»

- Перечислить положительных героев определенной сказки; описать их внешний облик, характер, образ жизни, привычки, жилище; проанализировать может ли сказка существовать без данного героя, какова их роль в развитии сюжета произведения.

- Назвать как можно больше добрых героев из сказок

- «Превратить» любого отрицательного героя в доброго, наделив его определенными

положительными чертами характера, особенностями, выполняемыми действиями, поступками и предположить, придумать-как бы изменилась сказка из-за этого. (Например, Кощей бессмертный из сказки «Царевна-лягушка» стал очень эмоциональным, чувствительным, отзывчивым. И, поэтому, он не стал

забирать к себе Василису. Но чтобы проучить Ивана, Василиса спряталась от него сама, а Кощей помог Ивану ее отыскать).

2. «Кто на свете злее всех?»

Задания по аналогии с предыдущим пунктом.

3. «Чудеса в решете»

- Перечислить сказки, в которых встречается волшебный предмет.
- Ведущий называет волшебный предмет, ребенок называет соответствующую сказку.

- Ведущий называет сказку, в которой нет волшебного предмета, а ребенок добавляет его в нее, взяв из любой сказки, проговаривая изменившийся сюжет. (Например, сказка «Колобок». Колобок в конце сказки одевает шапку-невидимку и исчезает.)

4. «Придумай другой конец сказки»

- Изменить конец любой сказки
- Изменить конец сказки, предложенной ведущим

5. «Измени героев»

- Изменить героев в одной сказке по желанию игрока
- Изменить героев в сказке, предложенной ведущим
- Поменять героев местами из предложенных 2-х сказок
- Сделать положительных героев отрицательными и наоборот

Меняя героев, игрок проговаривает сюжет новой сказки.

6. «Необитаемый остров»

- Герои из разных сказок попали на необитаемый остров. Что может с ними произойти? Придумать сюжет из нескольких сказок, предложенных ведущим или выбранными самими детьми.

- Придумать, как спастись героям сказки выбраться с необитаемого острова.

7. «Что было бы, если...»

Предложить игроку придумать различные варианты ответов на тему «Что было бы, если...». Например,

- Если бы Иванушка из сказки «Сестрица Аленушка и братец Иванушка» попил из следа слона (тигра, крокодила и т.д.)

- Если бы Гуси –лебеди из одноименной сказки принесли братца в город Магнитогорск (любое другое место), если бы на пути домой братцу с сестрицей попался волк.

- Если бы Иван-царевич из сказки «Царевна-лягушка» не отыскал иголки, на которой ранилась смерть Кощея и т.д. и т.п.

8. «Преврати предмет в волшебный»

- Игроки наделяют волшебными свойствами любой предмет (предложенный ведущим, или выбранный по своему желанию)

- Дети выбирают сказку (предлагает ведущий), в которой нет предмета, наделенного волшебными свойствами и превращают в волшебный тот предмет, явление, человека, который присутствует в сказке.



9. «Стеклянный человечек»

Игроки наделяют героев предложенной или выбранной самостоятельно сказки необычными свойствами, характеристиками, Например, у Иван-царевича стала железной одна рука, Красная шапочка была стеклянной, Лиса постоянно передвигалась на роликовых коньках и т.д.

10. «Измени запрет»

Игроки по желанию, либо по рекомендации ведущего меняют запрет из сказки на другой (свой или из другой сказки). Например, сказка «Гуси-лебеди», Сестрице нельзя было разговаривать с незнакомыми, или брать в руки спички, или заглядывать в колодец т т.д.