|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Название игры** | **Цель** | **Методические рекомендации** |
| **Игры с «подзорной трубой»** | Обучать детей мыслительным действиям, ведущим к перечислению изображенного на картине | Детям предъявляется картина для рассматривания, альбомный лист для имитации подзорной трубы. Правило: навести глазок подзорной трубы на один объект и назвать его. Детям предлагается перечислить как можно больше объектов на картине.Проводится с младшей группы. |
| **«Ожившие предметы»** | Учить наделять объекты на картине человеческими чувствами, мыслями, поступками. | Воспитатель предлагает выбрать объект на картине для обсуждения. Дети определяют его характер, рассказывают о его возможных поступках и мыслях. ПР: рассматривается картина «Собака со щенками»; дети выбирают и характеризуют объект - ель: спокойная, спящая, тихо дышит. Составляются речевые зарисовки от имени очеловеченного объекта.Проводится с младшей группы. |
| **«Волшебный гость»** | Обучать детей мыслительным действиям, ведущим к объединению перечисленных объектов на картине. | В гости к детям приходит волшебник Объединения и объединяет два наугад выбранных объекта. Детям предлагается объяснить, почему он это сделал, как эти объекты могут быть связаны между собой.Проводится со средней группы. |
| **«Живые картинки»** | Учить детей ориентироваться в двумерном и трехмерном пространстве, отвечать развернутыми предложениями на вопросы о местонахождении объекта. | Воспитатель предлагает детям превратиться в конкретные объекты на картине, выяснить их место нахождения. Предлагается смоделировать картину в трехмерном (на ковре) в пространстве. Ребенок должен найти место своему объекту относительно других объектов, изображенных на картине, и составить связный рассказ о местонахождении объекта.Проводится на полуактивном уровне с младшей группы. В старшей группе дети самостоятельно строят «Живые картинки» по сюжету. |
| **«Да – нет»** | Продолжать учить детей пространственной ориентировке на картине. Закреплять умение работать по алгоритму сужения поля поиска объекта на плоскости картины. | Воспитатель загадывает объект на картине, а дети с помощью вопросов устанавливают его место нахождения. Найденный объект «оживает» и находит себе место на сцене (трехмерное пространство). Задача ребенка: описать местоположение объекта на картине, а затем на сцене. Проводится со среднего возраста. |
| **«Кто о чем говорит?»** | Учить детей составлять диалоги от имени объектов на картине. | Воспитатель предлагает выбрать объекты и представить себе, о чем они могли бы говорить или думать. Затем дети составляют диалоги от имени объектов или рассказы на тему «Кто о чем говорит».Проводится с младшей группы. |
| **К нам пришел волшебник «Я ощущаю запах»** | Учить представлять возможные запахи и передавать свои представления в рассказе. | Воспитатель предлагает «войти» в картину и представить, какие запахи там можно ощутить. Дети сосредоточены на объектах картины, им предлагается заняться поиском предполагаемых запахов и обозначить их словами. Игровые правила: предложить детям составить рассказ на тему: «Я чувствую запахи». |
| **К нам пришел волшебник «Я ощущаю лицом и руками»** | Учить детей представлять возможные ощущения от предполагаемого соприкосновения с различными объектами и составлять рассказ. | Дети сосредоточены на объектах картины, им предлагается найти и описать предполагаемые ощущения от соприкосновения с объектами. Игровые правила: предложить детям составить рассказ на тему: «Я ощущаю лицом и руками». |
| **К нам пришел волшебник «Я пробую на вкус»** | Учить детей разделять объекты на съедобные – несъедобные с точки зрения человека и живых объектов, изображенных на картине. Побуждать передавать в речи вкусовые характеристики объектов. | Дети сосредоточены на объектах картины с точки зрения способов и продуктов их питания. Воспитатель предлагает подыскать слова, обозначающие отношения к продуктам питания данного объекта (любит – не любит, вкусно – невкусно, сытый – голодный) и разных способов питания. Игровые правила: разделить имеющиеся объекты на растительный и животный мир; объяснить, кто, как и чем питается. |
| **«Что было, что будет?»** | Учить детей представлять прошлое и будущее объекта и составлять связный рассказ об этом. | Воспитатель выбирает объект, предлагает играющим прокатиться на машине перемещения во времени и рассказать о том, что было с ним в прошлом и что, возможно, будет в будущем. На полуактивном уровне возможно в младшей группе. |
| **«В гости пришли Волшебники Времени»** | Учить детей представлять прошлое и будущее объекта и составлять связный рассказ. Учить детей делать фантастические преобразования свойств времени. | Воспитатель предлагает пригласить в гости Волшебников Времени. Дети выбирают себе любой объект, называют конкретного волшебника и описывают, что может произойти в результате воздействия волшебника на объект. ПР: пришел Волшебник Быстрых Минут в картину «Кошка с котятами» и дотронулся до молока в блюдце – хозяйка налила его недавно, а оно уже прокисло. Обсудить ситуацию с позиции «хорошо – плохо».Проводится со среднего возраста. |
| **«Объясни, почему так названа картина»** | Обучать детей мыслительным действиям, ведущим к объяснению смыслового содержания картины.Учить составлять разные варианты рассказов – рассуждений. | Воспитатель готовит листочки бумаги, на которых написаны разные пословицы и поговорки. Каждый ребенок, выбравший пословицу, объясняет, по каким причинам можно было бы так назвать картину. Суть пословиц и поговорок должна соответствовать смысловому содержанию картины.Проводится со среднего возраста. |
| **«О ком? О чем?»** | Учить анализировать содержание стихотворения и устанавливать причинно – следственные связи, обозначенные в тексте. | Воспитатель читает небольшое стихотворение. Предлагает детям ответить на вопросы: 1. О каком объекте идет речь?1. Какими признаками наделен объект?
2. Какие действия он совершал?
3. Какой вывод сделал автор?

Игровой мотив: соревнование - кто быстрее ответит на четыре вопроса воспитателя. |
| **«Доскажи словечко»** | Учить детей подбирать рифмующиеся слова. | Воспитатель читает детям стихотворный текст и произносит лишь первый слог последнего слова каждой строчки. Все остальное слово должны назвать дети. Игровой мотив: у воспитателя то появляется, то пропадает голос.Вариант игры: воспитатель читает стихотворение – загадку, а играющие должны назвать отгадку - рифму. |
| **«Склад - несклад»** | Учить детей подбирать рифму к заданному слову. | Водящий загадывает слово, а играющие придумывают рифму к нему (рогатая – бодатая, жевалка – глоталка). Игровой мотив: игра с мячом или другим предметом.Возможно усложнение: игра без водящего. Один ребенок называет слово – другой придумывает к нему рифму и т. д. по цепочке. |
| **«Чистоговорки»**. | Учить детей подбирать рифму к звукосочетанию. | Водящий задает определенное звукосочетание, а играющие сочиняют двустишье с ним. ПР: Са – са – са –прилетела в сад оса.  Ща – ща – ща –мы нашли в траве клеща. Игровой мотив: соревнование в быстроте произнесения звукосочетаний. |
| **«Сочини дальше»** | Учить детей подбирать рифму к заданному слову. | Воспитатель дает одну строчку стихотворного текста, а дети сочиняют дальше. ПР: “В море плавает тюлень..”. Ребенок продолжает: “По лугу бежит олень”.Игровой мотив: соревнование команд.Возможны варианты рифмовок от других детей или путаницы. ПР: “В море плавает олень, на лугу лежит тюлень”.Усложнение: воспитатель раздает предметные картинки играющим. Они должны составит двустишье про изображенный на картинке объект. |
| **«Исправь меня»** | Учить детей согласовывать слова в предложениях в роде и падеже | Воспитатель произносит рифмованную фразу, предложение, сознательно допуская ошибки в согласовании слов. Дети исправляют и правильно произносят заданное предложение, фразу.Игровой мотив: исправления ошибок воспитателя. |
| **«Сочиним стишок и его запишем»** | Учить детей составлять рифмовки и записывать их схемами. | Дети составляют рифмовку и записывают ее схемами. Игровой мотив: кто точнее запишет схемами рифмовку.Схематическая фиксация должна располагаться на листе бумаги соответственно строчкам созданного стихотворного текста.На уровне схематической фиксации можно работать над интонационной выразительностью. При помощи определенных условных знаков обозначать повышение, понижение голоса, восклицание, вопросительную интонацию, повествовательную, паузу и т. д. |
| **«Дразнилка»** | Учить детей подбирать рифмующиеся между собой слова и словосочетания с помощью суффиксов.  | Воспитатель предлагает «подразнить» какой - либо предмет рукотворного мира. Дети преобразуют свойства объекта в слова и словосочетания с уменьшительно - ласкательным суффиксом –лка (поддразнивание бантика – украшалка, потерялка, пачкалка и т.д.). Далее предлагается составить «дразнильные» стишки или загадки («Не терялка, не пачкалка, а головуукрашалка»).В старшем возрасте предметы «поддразнивают» с использованием суффиксов –щ, -оньк и др.Возможно использование со среднего возраста на полуактивном этапе. Со старшего возраста – активный этап. |