| Название игры, цель | Содержание | Методические рекомендации |
| --- | --- | --- |
| «Найди героя». Учить детей определять основного положительного героя сказки. | Детям предлагается вспомнить знакомые сказки (3-4). Определить в каждой сказке основного положительного героя, перечислить его действия на протяжении всей сказки. Оценить его поступки с позиции «хорошо – плохо» и сделать вывод о том, что основной герой является носителем добра. | Возможно использование со среднего возраста. |
| «Герои бывают разные». Учить детей определять в сказках положительных и отрицательных героев. | Воспитатель раздает каждому ребенку комплект фишек (темного и светлого тонов) и объясняет, что темная фишка обозначает зло или злое дело, а светлая фишка обозначает добрые дела и поступки. На доске схематично или с помощью картинок обозначены главные герои сказки. Воспитатель предлагает отгадать, с какой сказкой они сегодня будут играть. Рассказывает сказку. По ходу сюжета детям предлагается определить поступки героев (к схеме каждого героя кладется соответствующая его поступку фишка) и объяснить, на основании каких действий героя складывается его характер.  С помощью фишек «добрых и злых дел» делается вывод, что в сказках есть положительные и отрицательные герои. | Возможно использование со среднего возраста. |
| «Был такой – стал другой». Учить детей замечать и объяснять динамику изменения свойств героев в зависимости от производимых им действий. | Предлагается рассмотреть героя какой – либо сказки и определить его действие. Назвать, каким был герой в начале произведения, и каким стал. Например, Гадкий утенок был беззащитным, слабым, стеснительным; стал смелым и решительным. | Воспитателю следует сделать подбор героев, которые изменяются в течение сказки. |
| «Старая сказка на новый лад». Учить детей менять свойства известного героя и выстраивать новый вариант его действий. | Воспитатель предлагает выбрать сказку, определить героя, перечислить его характерные особенности. Детям дается задание: придумать необычное свойство для данного героя. Для этого дети называют два предмета и перечисляют их свойства, которые потом переносят на героя. Дети придумывают новый текст сказки. | Возможно использование со среднего возраста. |
| «Сказка переехала». Учить определять место и время происходящего,  подбирать необычные места и время действий для знакомых героев. | Воспитатель предлагает вспомнить знакомые сказки и назвать место и время действия происходящего. Выбрать одну из сказок и переселить сказку (ее героев) в другое время и место. Дети должны описать, как изменится сюжет сказки, зарисовать ее или изобразить схематично.  Например:  Жили старик со старухой у синего моря… в наши дни. Что будет просить старуха?  Колобок живет на 10 этаже с лифтом… | Место переселения может быть знакомым детям, а может быть необычным (на кончике кисти).  Можно использовать оператор РВС (размер – время – стоимость) – растянуть время до бесконечности, или сжать его до минимума. |
| «Поменяй местами». Продолжать учить детей составлять новый текст сказки в зависимости от смены места. | Воспитатель предлагает назвать несколько сказок, определить время и место происходящего в сказках, переселить героев из одной сказки в другую (поменять местами). Дети должны описать, как изменится сюжет сказки, зарисовать ее или изобразить схематично.  Например: «Колобок» и «Зимовье зверей». | Использовать сказки с действиями в разные времена года. |
| «Заколдованное место». Научить детей подбирать нетипичные свойства к выбранному объекту, представлять и объяснять их, составляя новый текст сказки. | Воспитатель предлагает выбрать сказку, определить место и время происходящего, выбрать какой – либо момент, ситуацию. Детям дается задание: придумать необычное свойство для данного места, которое помогло бы герою сказки. Для этого дети называют два предмета и перечисляют их свойства, которые потом переносят на место действия в сказке. Дети рассказывают текст сказки, полученный на основе измененного места.  Например:  Красная Шапочка идет по лесной тропинке и встречается с волком. Лес, взяв свойства лампочки, стал светящимся, ослепил волка и спас Красную Шапочку. | Изменения места действия производятся на основе метода фокальных объектов (МФО).  Выбранное свойство приобретает глобальный характер, возникает место абсолютно нереальное (мыльный лес; город, где все наоборот) |
| «Закончи сказку». Учить придумывать различные варианты окончания сказок. | Воспитатель рассказывает детям начало какой – либо сказочной истории или знакомой сказки до того момента, пока на появятся все герои, и не возникнет проблемная ситуация. Детям предлагается продолжить сказку, придумать новое окончание, схематично изобразив его | Возможно использование с младшего возраста. Усложнение: введение нового героя. |
| «Придумай новую сказку». Учить придумывать различные варианты окончания сказок, использовать непривычный объект в знакомой сказке. | Воспитатель предлагает детям несколько картинок с изображением героев сказки (игрушки по сказке, настольный театр). Дети определяют, из какой сказки герои и начинают рассказывать сказку (по одному или по очереди). По ходу сюжета «вдруг» появляется новый герой, который не имеет никакого отношения к этой сказке. Дети придумывают продолжение сказки с новым героем. | Незнакомый и не участвующий в данной сказке объект вводится сразу вместе с набором карточек. |
| «Сочиним сказку с помощью книги». Научить детей связывать в единую сюжетную линию наугад выбранных героев и действия. Закрепить представления детей об особенностях композиции сказок (зачин, концовка), формировать умение передавать специфику сказочного жанра. | Предложить небольшой группе детей сочинить сказку (историю) с помощью какой – либо книги. Ведущий задает вопрос детям, ответ на который «находит» какой – либо ребенок в результате указанного им слова на открытой странице текста. Ответы, найденные в книге, постепенно собираются детьми в единую сюжетную линию. Дети придумывают названия, производят оценку и выбирают наилучшее, и рассказывают составленную сказку.  Примерная цепочка вопросов при составлении сказки с детьми младшего возраста:  1. Жил – был… кто?  2. С кем он дружил…?  3. Пришел злой… кто?  4. Кто помог друзьям спастись?  Примерная цепочка вопросов при составлении сказки детьми старшего возраста:  1. Жил – был… кто?  2. Какой он был (какое добро умел делать)?  3. Пошел гулять (путешествовать, смотреть)… куда?  4. Встретил злого… кого?  5. Какое зло этот отрицательный герой всем делал (или умел делать)?  6. Был у нашего героя друг… кто?  7. Какой он был? Как мог помочь главному герою?  8. Что стало со злым героем?  9. Что наши друзья стали делать? | Лучше взять сборник сказок с малым количеством картинок для детей более старшего возраста, чем тот, с которыми проводится игра.  Младший возраст – полуактивный этап, средний возраст – активный этап, старший возраст – ведущие – сами дети.  По окончании составления сказки организуется продуктивная деятельность детей по придуманному сюжету: рисование, лепка, аппликация, конструирование или схематизация. |
| «Чудесная дорожка поможет нам составить сказку». Учить детей самостоятельно подбирать сквозного героя, обозначать цель его путешествия, подбирать места происходящего и других героев, с которыми он взаимодействует. Побуждать выводить жизненное правило на основе созданного текста. | Педагог предлагает составить сказку с помощью «чудесной дорожки», на которую помещается выбранный герой с определенной характеристикой и целью путешествия. Подбираются места, в которые отправится основной герой. В процессе попадания героя в определенное место с ним происходят различные события. Если герой был изначально положительным, то его свойства являются помощниками в решении проблемных ситуаций, происходящих с другими героями. Если же герой был наделен отрицательными свойствами, он либо перевоспитывается, либо сам себя наказывает, либо прогоняется жителями тех мест, в которые попадает.  Составление сказки завершается придумыванием названия и выведением морали.  Текст сказки может быть записан схемами. К нему делаются иллюстрации или разыгрываются сценки. | Текст сказки строится на основе морфологической таблицы. В младшем возраста в качестве сквозного героя могут быть сами дети либо известные звери. Средний возраст – в путешествие отправляются свойства или черты характера (Капризка и Дразнилка). В старшем возрасте сквозными героями могут быть чувства человека (Любовь и Зависть). |
| «Исправлялка». Учить детей понимать юмористические ситуации, которые получаются в результате изменения героев и их действий в знакомой сказке. Учить самостоятельно переделывать текст сказки. | Воспитатель просит послушать знакомую сказку и, если он ошибается, – исправить. Ведущий читает совершенно переделанную по героям и действиям знакомую сказку. Например, «Курочка Ряба»: «Жили – были дед да внучка, и был у них бегемот, который снес шишку. Да не простую, а стеклянную! Дед кидал-кидал, внучка гладила – гладила и т.д.».  Дети смеются, исправляют каждое предложение. Воспитатель по итогам чтения просит одного ребенка полностью воспроизвести «исправляльную» сказку (развитие оперативной памяти).  Воспитатель называет какие – либо сказки, которые дети должны исправить самостоятельно.  Придумать название сказки.  Продуктивная деятельность по итогам сочинения. | При подготовке переделанной сказки воспитателю важно сохранить количество предложений и ту классификационную группу объекта, которую он заменяет.  Возможно использование со средней группы. |
| «Составим сказку про прошлое или будущее сказочного героя». Учить детей составлять описательный тип сказки, используя логические операции системного мышления. | Воспитатель предлагает составить сказку про знакомого сказочного героя с помощью «чудесного экрана» (системный оператор). Базовый алгоритм создания текста с примером:  1. Выбор героя (Баба Яга).  2. Выбор его главного свойства (коварство).  3. Описание внешнего вида и свойств героя (внешность бабы Яги и ее мысли).  4. Описание места обитания или функционирования героя (устройство избушки на курьих ножках в угрюмом темном лесу).  5. «Заглянуть» в прошлое героя с целью разобраться, по каким причинам герой стал таким (девочка Яга, ее жизнь в семье или детском садике, и поступки, из – за которых она осталась одна).  6. «Заглянуть» в будущее с целью изменения в положительную сторону свойств героя (избушку Бабы Яги отремонтировали, посадили вокруг сад с цветниками, помыли и почистили дом и саму Бабу Ягу).  7. Придумать название сказки.  Продуктивная деятельность по итогам сочинения. | Связь с разделом № 6.  В среднем возрасте – на полуактивном уровне рассматриваются герои (Волк из «Красной Шапочки», Нуф – Нуф и др.).  В старшем возрасте героев дети выбирают сами и не только из знакомых сказок, но и из реальной жизни, наделяя их сказочными свойствами (сказка про мальчика, который очень любил делать модели кораблей, а Баба Яга забрала у него клей). |
| «Составим сказку по «Чудесному треугольнику». Учить детей составлять конфликтный тип сказки, используя определенный алгоритм. | Предлагается составить сказку с помощью «Чудесного треугольника». Базовый алгоритм и пример:  1. Выбор отрицательного героя (Саблезуб).  2. Выбор положительного героя (Царица Природа).  3. Выбор волшебного объекта (Волшебная книга времени).  4. Борьба отрицательного героя за обладание волшебным объектом.  5. Помощь друзей положительному герою (все жители природного мира).  6. Наказание зла (Волшебная книга времени остановила жизнь Саблезубу в том момент, когда он делал доброе дело, и герой всегда стал делать их).  7. Придумать название сказки. | Алгоритм сказки основан на идее вепольного анализа. Возможно использование в старшем дошкольном возрасте. Продуктивная деятельность по итогам сочинения. |
| «Составим волшебную сказку». Учить детей использовать приемы типового фантазирования для создания связного текста. | Воспитатель предлагает вспомнить, каких Волшебников дети знают. Выбор какого – либо Волшебника. Предложить детям описать реальную ситуацию и, пригласив этого Волшебника, ее преобразовать. Базовый алгоритм составления волшебной сказки и пример:  1. Делается описание какой – либо реальности (леса).  2. Выбирается волшебство (Волшебник Наоборот).  3. Построчно идет преобразование реальности.  4. Собирается и рассказывается текст (чудесный лес, в котором все наоборот).  5. Придумывается причина, почему реальность стала такой (машина времени, которая перенесла нас в лес будущего).  6. Придумывается название сказки («Лес будущего»).  Продуктивная деятельность по итогам сочинения. | Связь с разделом № 3.  Возможно использование на полуактивном уровне в среднем возрасте, на активном – в старшем. |
| «История, рассказанная предметами». Учить детей составлять сказки морально – этического плана на основе очеловечивания неживых объектов. Побуждать выводить жизненное правило в полученном тексте. | Базовый алгоритм составления морально – этической сказки и пример:  1. Предлагается рассмотреть какую – либо предметную реальность без присутствия человека (портфель и объекты в нем).  2. Наделить объекты реальности человеческими чертами характера или свойствами (Пенал болтливый, Букварь мудрый, Дневник равнодушный и т.д.).  3. Появление Случая (необычный предмет попал в Портфель, например, залетела птичка и вылететь никак не может).  4. Оценка Случая каждым из героев этого места (дети распределяют роли и от имени каждого героя составляют монологи).  5. Мудрость побеждает тем, что говорит жизненные правила (для Пенала: «Не смейся и не болтай про чужую беду – своя впереди», для Дневника: «Равнодушие до добра не доведет» и т.д.).  6. Придумывание названия сказки. | Проводится со старшего возраста. Продуктивная деятельность по итогам сочинения. |