

*Картотека игр, направленных на развитие  
социально-коммуникативных навыков через  
сказку у старших дошкольников.*

## ***Карточка игр направленных на развитие социально-коммуникативных навыков через сказку у старших дошкольников.***

### **Игра-фантазирование по русской народной сказке «Лиса и козёл»**

**Цель.** Учить придумать другую концовку к сказке; развивать умение брать на себя роль придуманных персонажей, выразительно исполнять диалоги действующих лиц; учить подбирать образные выражения к придуманным героям (зайцу, мышке).

**Оборудование.** Рисунки к сказке «Лиса и козел», модель, маски.

**Ход игры.** Ребята, кто придумывает сказки? (Сказочники).

- Давайте поиграем в сказочников, придумаем другую концовку русской народной сказки «Лиса и козел». Вспомните, как закончилась сказка? (Весело, грустно). Что произошло в конце сказки? (Дети высказываются). Давайте придумаем веселую концовку, но так, чтобы козел встретился с другими героями: зайцем, мышкой, с другим мальчиком — Петей. Как в сказках называют зайчика? (Зайчик-побегайчик, попрыгайчик).

Дети составляют модель описания.

- Какой зайчик? (Серенький, длинные ушки, короткие ножки, пушистый хвостик).

Педагог (*показывает картинку-схему, на которой последовательно изображены признаки внешнего вида зайки — длинные ушки, короткие ножки, пушистый хвостик*). Как зайчик двигается? (Прыгает, идет, бежит быстро). Как в сказке называют мышку? (Норушка). Какими словами можно сказать про мышку, какая она? (Маленькая, серенькая, с длинным хвостиком, пищит «пи-пи»). Как мышка двигается? (Крадется, бежит).

Педагог (*показывает картинку-схему, на которой последовательно изображены признаки описания мышки: маленький серый круг в треугольнике — мышка в норке, хвостик — длинная волнистая черта*).

- Вспомните, в сказках важные события всегда происходят трижды, только в третий раз герою везет. Так будет и в нашей сказке. Давайте придумаем, кто первым встретится с козлом.

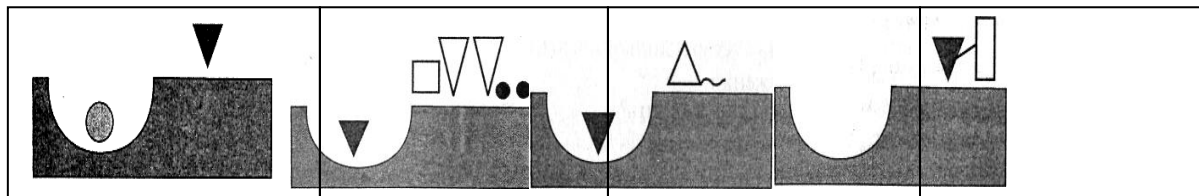


Рис.2. Модель составления новой сказки «Лиса и козёл»

Дети рассказывают по схеме (см. рис.2): лиса упала в колодец и заманила туда козла (серый круг — лиса, серый перевернутый треугольник — козел); козел оказался в колодеце, подбежали животные (белые перевернутые треугольники — зайцы, черные круги — бобры, белый квадрат — хрюшка); к колодецу подбежала мышка (серый треугольник с волнистой линией); Петя (прямоугольник с линией) спас козла.

Понравилось вам придумывать новые сказки? (Да!).

### **Игра – фантазирование сказке «Колосок»**

**Цель.** Учить рассказывать сказку «наизнанку», где петушок ленивый, а мышата трудолюбивые; упражнять в выразительном исполнении принятой на себя роли.

**Оборудование.** Схемы – подсказки к сказке «Колосок»

**Ход игры.** Ребята, вспомните украинскую народную сказку «Колосок». О чём она? (Высказывания детей). Какой в сказке петушок? А мышата? (Трудолюбивый. Ленивые). Давайте поиграем в сказочников и придумаем сказку «Колосок» наоборот, где петушок ленивый, а мышата – трудолюбивые. Чем будут заниматься трудолюбивые мышата в нашей сказке? *(Дети выкладывают ранее использованные на занятии схемы-подсказки действий героев, затем рассказывают сказку «наизнанку» и драматизируют её).*

### **Игра – фантазирование**

#### **«Салат» из сказок «Лисичка – сестричка и серый волк» и «Лиса и козёл»**

**Цель.** Познакомить детей с новым приёмом создания сказки «Салата из сказок»; учить связно, последовательно рассказывать придуманную сказку путём совмещения героев и событий разных сказок, самостоятельно отбирать необходимых героев и условные заместители к ним; упражнять в выразительном исполнении ролей героев сказки; учить использовать образные выражения в описании героев сказки.

**Оборудование.** Условные заместители к героям сказок

**Ход игры.** Ребята, кто сочиняет сказки? (Сказочники). Сегодня вы будете сказочниками и постараетесь придумать необычную сказочную историю. Это будет «салат из сказок». А называется она так потому, что в одной сказочной истории встречаются герои и события из разных сказок. Мы будем составлять «салат» из двух знакомых вам сказок: «Лисичка – сестричка и серый волк» и «Лиса и козёл». Первая сказка начинается со слов «бежала лиса по дороге, на ворон зазевалась и в колодец упала». Однако не сказано, откуда она бежала. Представьте, что лиса прибежала из сказки «Лисичка – сестричка и серый волк», после того как она обхитрила деда. А чтобы рассказать новую сказку, нужно знать, что произойдёт в начале, середине и конце. О чём вы расскажите в начале сказки? (Лиса обманула деда). Скажите по – сказочному, как горевал дед? (Погоревал, погоревал, да делать нечего). Расскажите, о чём говорится в середине сказки? (Лиса обманула козла). Козёл не просто шёл и глядел по сторонам, а... (Поглядывал). Не тряс бородой, а... (Потрясывал). Не качал головой, а ... (Покачивал). Чем закончилась сказка? (Дед спас козла). Скажите по - сказочному, как дед искал козла? (Искал, искал, насилиу нашёл). Какие герои вам потребуются, чтобы показать сказку? (Козел, лиса, дед, бабка). Какие условные заместители вы отберёте для них? (Дети предлагают). Какой выглядела в сказке лиса? (Красавица плутовка, рыжая головка, как бусинки глаза, чёрный носик, пушистый хвостик).

Далее дети распределяют роли героев сказок и обыгрывают её.

## Составление схемы описания петушка и лисы

**Цель.** Учить составлять описание героев сказок (петушка, лисы), составлять схему описания

**Оборудование.** Лист бумаги, карандаши.

**Ход.** Детям загадывают загадку:

В деревне есть часы такие: не мёртвые, а живые.

Ходят без завода, они птичьего рода.

- О ком эта загадка? (О петухе). Как вы догадались? (Дети высказываются). Какую ещё загадку про петуха вы знаете? (Хвост с узорами, сапоги со шпорами). Вспомните, как говорится о петушке в сказке? (Голосистое горлышко). Давайте составим схему – подсказку, она поможет рассказать о петушке. Скажите красивыми словами о петушке, а потом зарисуем это. (Масляна головушка, шёлкова бородушка, хвост с узорами, сапоги со шпорами, голосистое горлышко)

*Составляется схема: на первой картинке изображён петушок, на второй – гребешок и бородушка, на третьей – клюв, на четвёртой – хвост, на пятой – сапоги со шпорами. (Дети рассказывают по схеме).*

- Отгадайте ещё загадку: От чёрного носика, до кончика хвостика рыжая, пушистая красавица... (Лиса).

- Какие загадки о лисе вы ещё знаете? (Дети называют). На что похожи глаза у лисы? (На маленькие, чёрные бусинки). Скажите красивыми словами о лисе, мы с вами вместе составим схему – подсказку. (Дети описывают лису).

*Составляется схема: на первой картинке изображена лиса (красавица – плутовка), на второй – схема рыжей мордочки (рыжая головка). На третьей – два чёрных круга (бусинки глаза), на четвёртой – схема рыжего и пушистого хвоста (пушистый хвостик), на пятой – схема мордочки с носом (чёрный носик). Дети описывают лису по схеме.*

## «Выбери начало» рассказ М. Пришвина «Еж»

**Цель.** Закреплять у детей представление о структуре повествовательного текста, о его первой части — начале используя предметную модель.

**Ход упражнения.** Детям читают рассказ М. Пришвина «Еж», опуская начало.

-Какой части не хватает в рассказе? Почему вы решили, что не было именно начала? Вспомните, как начинаются многие рассказы? (*Как-то раз, однажды, дело было летом и т. п.*) Сказки? (*Жили-были, в некотором царстве и т. п.*)

Детям предлагается модель рассказа: поезд, состоящий из трех вагончиков -начала, середины, конца (все вагончики разного цвета). Дети составляют из них последовательность изложения.

Затем детям читается короткий рассказ, где все части перепутаны местами: «Пришла мать и сказала: «Сядьте вместе». В субботу вечером Катя и Варя должны были мыться в ванне. Вышла у них ссора, кому прежде влезть».

- Получился ли рассказ? Что надо сделать, чтобы он получился? (Поставить каждую часть на место: второе предложение — это начало, третье — середина, а первое — это конец рассказа.) Дети составляют из вагончиков последовательность рассказа.

### «Разные сказки и истории»

**Дидактическая задача.** Учить детей придумывать различные ситуации, используя наглядную модель (рамки – планы).

**Материал.** 3 рамочки из бархатной бумаги, которые располагают на фланелеграфе; 2 стрелки из бархатной бумаги, которые помещают между рамочками; фигурки-силуэты, размещающиеся в рамочках: домик, 2 стоящих человечка, 2 бегущих человечка, 3 дерева. (Для повторного проведения игры могут быть использованы любые другие фигурки или заместители предметов: палочки разной длины, разноцветные кружки и т. п.).

**Руководство.** Дети рассаживаются перед магнитной доской, а взрослый предлагает им придумывать разные сказки. А помогут им придумывать сказки картинки на магнитной доске. Педагог размещает на магнитной доске 3 рамочки,

устанавливает между ними 2 стрелки, а в рамочках — отдельные фигурки. В первой рамочке — домик, во второй — 2 стоящих человечка, в третьей — 3 дерева и 2 бегущих человечка. «Вот и получилась сказка,— говорит взрослый,— но надо суметь прочитать ее. А если каждый расскажет ее по-своему, мы услышим много разных интересных сказок».

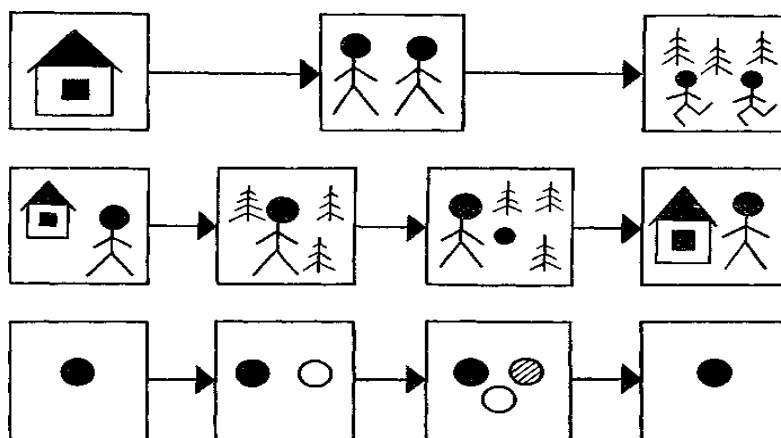


Рис. 3. Возможные варианты схем к игре «Разные сказки»

Педагог дает детям время подумать, а затем просит тех, кто придумал, рассказать сказки. Если дети не могут составить рассказ, взрослый дает им примерный образец: «В одном домике жил-был мальчик. Однажды он вышел погулять и встретил другого мальчика. Они решили вместе пойти в лес. В лесу они бегали, играли в прятки, а потом вернулись и разошлись по домам». При этом лучше дать детализированный рассказ: описать, как выглядел домик, как звали мальчиков, кого они встретили в лесу и т. п.

Выслушав рассказы детей, воспитатель отмечает наиболее удачные, оригинальные. После того как свои сказки расскажут 3—4 ребенка, педагог меняет местами фигурки в рамочках. Например, в первой рамочке оказываются 3 дерева и 2 бегущих человечка, во второй — домик, а в третьей — 2 стоящих человечка. Воспитатель говорит детям, что теперь на фланелеграфе записана совсем другая сказка и ее надо прочитать по-другому. Все придумывают новую сказку, 2—3 человека рассказывают свои сказки вслух.

Данную игру можно проводить несколько раз, меняя фигурки в рамочках. Полезно постепенно переходить от конкретных фигурок к абстрактным (от схематических изображений человечков, домиков, деревьев к цветным кружкам и полоскам разной длины). Игра может повторяться на разном материале неоднократно.

### «Маленькие сочинители»

**Цель:** развивать умение придумывать связные, последовательные рассказы, сказки используя в качестве плана – стилизованные, предметные картинки, развивать логическое мышление, творчество.

**Материал:** стилизованные, предметные картинки для составления наглядной модели рассказа (лицо мальчика; солнце и ручейки, дом, вопросительный знак, самокат, санки, коньки, кораблик, сачок).

**Ход упражнения.** «Давайте составим рассказ, используя эти картинки». Обращают внимание детей на составление начала рассказа с помощью опорных предметных картинок, затем стимулируют их к самостоятельному творческому придумыванию окончания рассказа. При затруднениях детей им помогают с помощью различных вопросов. Что было дальше? Какое время года наступило? Как Вова догадался об этом? Что он возьмет с собой на улицу? Почему? Что он будет делать на прогулке?».

Аналогичные задания даются детям с другими наборами опорных картинок.

**«Грустная история»:** зайчата, ромашка, солнце, качели, скорая помощь, шприц, костыль.

**«Гости»:** девочка, цифра, мама, пирог, папа, торт, бабушка, фрукты, девочки, книги.

**«Зайчик»:** лес, дети, береза, травка, ушки, хвостик, морковка.

**«Кто как зиму проводит»:** летучая мышь, дупло, еж, нора, сыч, стриж, медведь, берлога, волк, лес.

**«Сказка про льва»:** лев, ворона, осел, лиса, человек.

**«Как Колобок свою сестру догонял»:** Колобок, Луна, Конь огонь, Машина – Скорые Шины, Тепловоз – Сто Колес, Самолет – Быстролет, Ракета.

**«Рассказ Н. Сладкова «Как медведь сам себя напугал»:** ветка, медведь, белка, шишка, заяц, сороки, лоси.

**«Рассказ К.Д. Ушинского «Пчелки на разведках»:** солнце, листочки, пчелка, яблонька, вишня, тюльпан, фиалка.