

УВАЖАЕМЫЕ ВЗРОСЛЫЕ!

Занимательные карточки разработаны как средство, позволяющее развивать воображение, творческое мышление и речь ребёнка безопасным для его здоровья способом. Игры с карточками помогут малышу вспомнить любимые сказки и главных героев, научат кратко пересказывать содержание и даже самостоятельно сочинять истории. Задания на карточках ориентированы на зрительное восприятие ребёнком знакомых персонажей и сцен из сказок; способствуют обогащению словарного запаса, в игровой форме активизируют внимание, память и речь.

НАБОР КАРТОЧЕК С КАРТИНКАМИ

Уровень 4. СКАЗКИ

Развиваем творческое мышление и речь

Игры на цветной стороне карточек

Список сказок*

КОЛОБОК И ЛИСА

КУРОЧКА РЯБА

ТЕРЕМ-ТЕРЕМОК

ДЕДКА И РЕПКА

ЗАЮШКИНА ИЗБУШКА

ВОЛК И КОЗЛЯТА

МАША И МЕДВЕДЬ

ТРИ МЕДВЕДЯ

ГУСИ-ЛЕБЕДИ

СНЕГУРОЧКА И ВЕСНА

ТРИ ПОРОСЁНКА

ДОКТОР АЙБОЛИТ

КРАСНАЯ ШАПОЧКА

ЛИСА И ЖУРАВЛЬ

ЗОЛОТАЯ РЫБКА

МОРОЗ ИВАНОВИЧ

ЦАРЕВНА-ЛЯГУШКА

БЕЛОСНЕЖКА И ГНОМЫ

ЕМЕЛЯ И ЩУКА

КОТ, ЛИСА И ПЕТУХ

ГАДКИЙ УТЁНОК

РУСАЛОЧКА И ПРИНЦ

КОТ В САПОГАХ

ЗОЛУШКА И ТУФЕЛЬКА

Игра 1. «Что за сказка?»

Разделите все карточки на две стопки — левые и правые половинки рисунков положите отдельно. Возьмите левую стопку и выберите одну карточку. Из правой стопки возьмите три-четыре карточки, включая одну правильную, и предложите ребёнку подобрать подходящую половинку. Постепенно увеличивайте количество карточек в игре — ребёнок должен освоить игры со всеми карточками набора.

После того как ребёнок подберёт нужную половинку и составит целый рисунок, попросите его рассмотреть всю картинку. Пусть он попытается угадать, фрагмент какой сказки изображён, о чём эта сказка и кто её герои. Если ребёнок затрудняется ответить, постарайтесь не подсказывать ему, а предложите самому сочинить историю по картинке. Чем длиннее и подробнее будет рассказ — тем лучше. По возможности прочитайте ребёнку эту сказку и вместе обсудите её сюжет и героев.

Игра 2. «Чепуха»

Перемешайте отдельно правые и левые половинки карточек и положите их стопками цветной стороной вниз. Возьмите по одной карточке из каждой стопки и откройте их. Прочитайте получившееся название сказки — это может оказаться, например, «Лиса и репка». Предложите ребёнку сочинить с таким названием сказку по картинке — пусть он пофантазирует. Если ребёнку трудно начать рассказ, помогите ему, задавая вопросы, или придумайте сказку вместе.

* Названия некоторых сказок намеренно изменены для оптимизации игрового процесса. Рекомендуется озвучивать детям и классические названия (например: «Емеля и щука» — «По щучьему велению»).

Игры на чёрно-белой стороне карточек

Переходите к играм на чёрно-белой стороне карточек только после того, как ребёнок освоит игры на цветной стороне.

Игра 1. «Вспоминай-ка!»

На чёрно-белой стороне карточек изображены герои сказок и предметы, которые ассоциируются с каждым из них. Выберите три-четыре карточки с персонажами и столько же карточек с соответствующими предметами. Предложите малышу подобрать каждому герою «свой» предмет и попросите объяснить выбор. Помните, что основная цель данной игры — развитие творческого мышления, поэтому важно не столько найти правильные соответствия, сколько дать ребёнку возможность проявить фантазию и творческое мышление. Если малыш выбрал предмет, не подходящий персонажу, выслушайте его аргументацию — возможно, ребёнок нашёл такое соответствие, о котором мы, взрослые, даже не задумывались.

Игра 2. «Сочиняй-ка!»

Подберите к карточке с героем такой предмет, который, казалось бы, совсем ему не подходит, покажите малышу и попросите рассказать, что было бы, если бы... Например: «А что было бы, если бы Бабе-яге достался морозильный посох? В мире воцарился бы вечный холод? Или злая колдунья стала бы добрее, наготовила бы столько мороженого, что угощала бы всех вокруг?» В этой игре можно задавать ребёнку наводящие вопросы или давать советы, но главное — не мешать полёту его фантазии.

Игра 3. «Угадай-ка!»

Выберите любую карточку с персонажем, но не показывайте её ребёнку. Не называя героя сказки, кратко опишите его — пусть ребёнок угадает, о ком идёт речь. Если он отгадал, отдайте ему карточку в качестве победного очка. Затем можете поменяться ролями: ребёнок выбирает карточку и рассказывает о герое, а вы отгадываете.

Например:

Маленький человечек с пропеллером на спине, который жил на крыше (*Карлсон*).

Добрая трудолюбивая девочка, потерявшая на балу хрустальную туфельку (*Золушка*).

Отважный и находчивый усатик — друг бедняка, который помог ему стать принцем (*Кот в сапогах*).

МЕТОДИЧЕСКИЕ КОММЕНТАРИИ

1. На цветной стороне карточек представлены сюжеты из известных сказок. Вероятнее всего, отгадать их ребёнку будет нетрудно, однако, если вы уверены, что ту или иную сказку малыш не знает, постарайтесь не использовать эти карточки в игре, пока ребёнок не познакомится со сказкой.

2. Игры на чёрно-белой стороне карточек следует проводить только после того, как ребёнок научится легко собирать пары цветных карточек и рассказывать по ним сказки.

3. Чтобы у ребёнка сохранялось устойчивое желание играть, он должен чувствовать, что у него получается, осознавать свои успехи. Хвалите его, когда он справляется с поставленной задачей, а если по каким-то причинам задание ребёнку не даётся, предложите ему свою помощь.

4. В целом занимательные карточки предусмотрены для игры одного ребёнка, однако их можно использовать и в условиях коллективного обучения. Например, в играх с цветной стороной карточек дети получают левые половинки парных карточек, рассматривают их и предполагают, что может быть изображено на правой половинке. Далее ведущий показывает одну за другой правые половинки. Как только ребёнок увидит подходящую карточку, он сообщает об этом. Если выбор верный, игрок получает карточку в качестве победного очка, а если нет — возвращает её ведущему.

5. В условиях индивидуального обучения на каждую игру следует отводить не более 15–20 минут. При коллективном обучении продолжительность игры определяется решением родителей или педагога.

Желаем успехов!