

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ НА РАЗВИТИЕ РЕЧИ

Наглядно-действенное и особенно наглядно-образное мышление тесно связаны с речью. При помощи речи взрослые руководят действиями ребёнка, ставят перед ним практические и познавательные задачи, учат способам их решения. Речевые высказывания самого ребёнка, даже в тот период, когда они ещё только сопровождают практическое действие, не предваряя его, способствуют осознанию ребёнком хода и результата этого действия, помогают поискам путей решения задач. Ещё более возрастает роль речи в тот период, когда она приобретает планирующую функцию. Здесь ребенок, казалось бы, думает вслух.

Для того чтобы слово стало употребляться как самостоятельное средство мышления, позволяющее решать умственные задачи без использования образов, ребёнок должен усвоить выработанные человечеством понятия, т. е. знания об общих и существенных признаках предметов и явлений действительности, закреплённые в словах, а чтобы дошкольнику было легче это усвоить и используются схемы, модели и мнемотаблицы.

Моделирование рассматривается как совместная деятельность воспитателя и детей по построению (выбору или конструированию) моделей.

Моделирование основано на принципе замещения реальных объектов предметами, схематическими изображениями, знаками.

Моделирование, как активная самостоятельная деятельность, используется воспитателем наряду с демонстрацией модели. По мере осознания детьми способа замещения признаков, связей между реальными объектами, их моделями становится возможным привлекать детей к совместному с воспитателем, а затем и к самостоятельному **моделированию**.

В дошкольном возрасте для воспитания детей используются разные виды моделей.

1. **Предметные модели** воспроизводят структуру и особенности, внутренние и внешние взаимосвязи реальных объектов и явлений. К ним относятся различные предметы, конструкции.
2. **Предметно-схематические модели**. В них существенные признаки, связи и отношения представлены в виде предметов-макетов. Модель-макет рекомендует использовать С.Н. Николаева для усвоения детьми понятия «мимикрия»
3. **Графические модели** (графики, схемы и т. д.) передают обобщенно (условно) признаки. Модель как вид наглядности может быть использована во всех возрастных группах .

Особое место в работе с детьми занимает также использование в качестве дидактического материала **мнемотаблиц**.

Мнемотаблица - это схема, в которую заложена определенная информация.

Овладение приемами работы с мнемотаблицами значительно сокращает время обучения и одновременно решает задачи, направленные на:

- развитие основных психических процессов - памяти, внимания, образного мышления;
- перекодирование информации, т.е. преобразования из абстрактных символов в образы;
- развитие мелкой моторики рук при частичном или полном графическом воспроизведении.

«ЧТО Я ЧУВСТВУЮ»

Программное содержание. Развивать умение выделять признаки предметов, явлений с разных позиций источников восприятия.

Оборудование. «Сенсорные карты», на каждой из которых изображён один из органов восприятия (или чувств): рука, нос, глаз, ухо, язык (на каждого ребёнка).

Ход игры. Дети садятся кружком, в центр круга ставят какой-то предмет, это может быть цветок, игрушка, овощ, фрукт и т.д. Игроки должны описать его «от имени» своего органа чувств не путая источник восприятия.

Например: ребёнок с картой «глаз» должен говорить с позиции «я вижу», а ребёнок с картой «ухо» - «я слышу»; если у игрока «нос», то его позиция - «я ощущаю запах», а если «язык» - «я ощущаю вкус». Ребёнок с картой «рука» может рассказать и о весе предмета, и о том, каков этот предмет на ощупь, и что с ним можно делать руками. Следует предварительно договориться и карты «рука» дать 3 детям: тогда один расскажет о тяжести, другой о тактильных ощущениях, а третий о том, что с предметом можно делать руками. Тот, кто ошибется 2 раза, выходит из игры.

Рис. 1. Сенсорная карта

				
глаз	рука	рот	ухо	нос

«МИШКИНЫ КАРТИНКИ»

Программное содержание. Упражнять детей в умении подбирать образные слова для характеристики объекта и его действий, объяснять связь предметной картинки элементами модели.

Материал: предметно-схематические модели для описания объектов; картинки отражающие особенности внешнего вида, образ жизни и поведение животных; игровой персонаж Мишка.

Описание игры. Воспитатель говорит:

- Мишка получил письмо, вот оно. (Показывает элементы модели.) Письмо в картинках. Мишка не может его прочитать. Поможем Мишке? О ком это письмо? (По первой картинке дети узнают, что письмо о кошке.) Теперь надо прочесть, что написано о кошке, что нарисовано, на этой картинке. (Показывает вторую карточку модели.) Найдите эти факты на картинках, разложенных на столе.

Играющие отбирают те картинки, которые, по их представлению, соответствуют элементам модели. Выигрывает тот, кто подобрал больше картинок и придумал более точные и образные слова для письма.

Затем воспитатель объединяет все выбранные детьми картинки в ряд под карточкой (элементом модели) и вместе с детьми читает письмо, адресованное Мишке, начиная с первой картинки (с изображения кошки). Аналогично подбираются и выкладываются картинки к следующим карточкам-моделям.

Подводя итог, обращается внимание на то, как много фактов может обозначить одна карточка.

«НАРИСУЕМ ПОРТРЕТ»

Цель. Закреплять у детей представления об описании и его структурных элементах используя схематическую модель; учить определять недостатки описания.

Ход игры. — Сегодня к нам в гости пришел Незнайка. Он просит нарисовать портрет своего друга. Дети, спросите, какой он? (Дети спрашивают.)

Незнайка. Моего друга зовут Сиропчик. Он очень хороший.

- Все ли понятно из описания Незнайки? Можно ли представить друга Незнайки, чтобы нарисовать его? Что вы еще хотели бы узнать? *(Надо описать, какого роста Сиропчик, какого цвета его волосы, глаза, во что он одет.)*

Давайте нарисуем схему нашего описания. Это может быть солнце, а признаки и качества — это его лучи: сколько признаков вы назовете, столько и будет лучей. Можно назвать и действия, которые выполняет наш персонаж. Не все их можно нарисовать карандашом или мелом, но мы можем дать словесное рисование, то есть не только описать, какой друг у Незнайки, но и рассказать, какой у него характер, чем он отличается от других мальчиков и что умеет делать. Если вы описали его внешний вид (рост, цвет глаз, предметы одежды) — это деловое описание, если же вы описываете его характер, сравниваете его глаза с яркими звездочками или с васильками, то это будет художественное описание. В любом описании должны быть начало, середина и конец. Чтобы ваше описание стало образным, вы должны научиться подбирать разные сравнения и определения к словам. Подберите сравнение к зимней елочке, представьте ее и скажите, на что она похожа? *(На Снегурочку в белой шапочке и белой шубке.)* На что похожи желтые листья? *(На золотых рыбок, которые плавают в воде. Они как золотые рыбки.)* Не забывайте эти слова, когда будете сочинять сказки и рассказы про зиму или осень.

«МАГАЗИН ИГРУШЕК»

Цель. Учить составлять описательные рассказы по схеме; группировать предметы по одному признаку, развивать речь, творческое воображение.

Материал. Игрушки: мяч, машинка, пирамидка, цыплёнок, петушок, колобок, шарик, домик, лягушка; схема описания игрушки (Ткаченко).

Ход занятия. - Ребята, хотите пойти в магазин? Этот магазин необычный. Он игрушечный. В нём можно купить любую игрушку. В нашем магазине надо рассказать продавцу об игрушке, которую вы хотите купить, и продавец сразу вам её отдаст. Посмотрите, как много игрушек в нашем магазине. Все игрушки разного цвета. Давайте рассмотрим игрушки по цвету: Красный мяч - красная машина. Жёлтый цыплёнок - жёлтый колобок. Зелёная игрушка - зелёная пирамидка. Синий шарик - синий домик. (Делаем вывод, что все игрушки разного цвета, и каждая игрушка имеет свой цвет).

- А ещё чем отличаются игрушки? (Одни игрушки большие, другие маленькие). Группируем игрушки по величине. А ещё все игрушки можно разделить по форме. Круглый мячик, шарик, колобок, цыплёнок. Треугольные: пирамидка. Прямоугольные: кубик, машина. Сложная форма: домик. А ещё, все игрушки сделаны из какого - либо материала. Игрушка из дерева - деревянная, игрушка из железа - железная, игрушка из резины - резиновая, игрушка из пластмассы - пластмассовая. А ещё игрушками можно по - разному играть. (дети рассказывает, как можно играть с игрушками).
- Вот мы с вами и составили схему (показываем). Чтобы описать игрушку, надо рассказать: какого она цвета, какой формы, какого размера, из какого материала сделана, как ею можно играть. Мы рассмотрели все игрушки в нашей витрине. Попробуйте догадаться, какую игрушку я сейчас себе куплю: она зелёного цвета, маленькая, круглая, сделана из резины, она прыгает и квакает. Вы догадались? (Это лягушка). Теперь вы знаете, как купить игрушку в нашем магазине. Надо рассказать о ней. Продавцы в этом магазине тоже будут необычные - это будите вы сами. Кто из вас первым пойдёт покупать игрушку?

Дети рассказывают об игрушках (пользуются схемой) «продавец» отгадывает, что это за игрушка, и покупатель становится «продавцом» следующей игрушки. Магазин закрывается, когда все игрушки будут «проданы».

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).

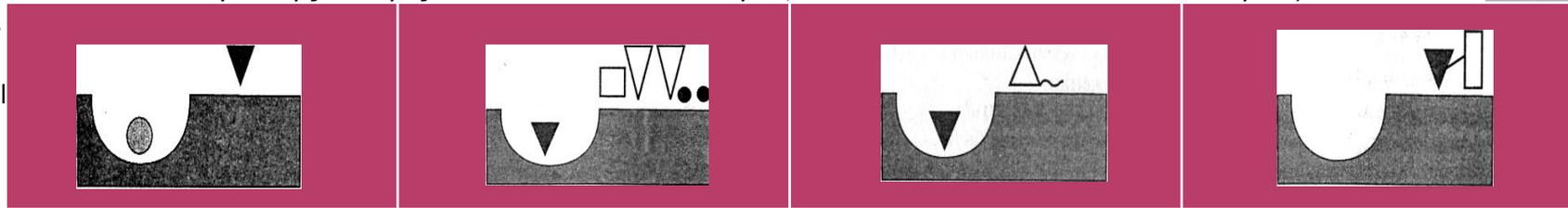
- Давайте поиграем в сказочников, придумаем другую концовку русской народной сказки «Лиса и козел». Вспомните, как закончилась сказка? (Весело, грустно). Что произошло в конце сказки? (Дети высказываются). Давайте придумаем веселую концовку, но так, чтобы козел встретился с другими героями: зайцем, мышкой,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

Дети составляют модель описания.

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

Воспитатель (показывает картинку-схему, на которой последовательно изображены признаки внешнего вида зайки – длинные уши, 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).

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



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 колодце, подбежали животные (белые перевернутые треугольники – зайцы, морщина – бобр, белый квадрат – хрюшка); к колодезю подбежала мышка (серый

ИГРА - ФАНТАЗИРОВАНИЕ ПО УКРАИНСКОЙ 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).*

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

«ВЫБЕРИ НАЧАЛО»

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»

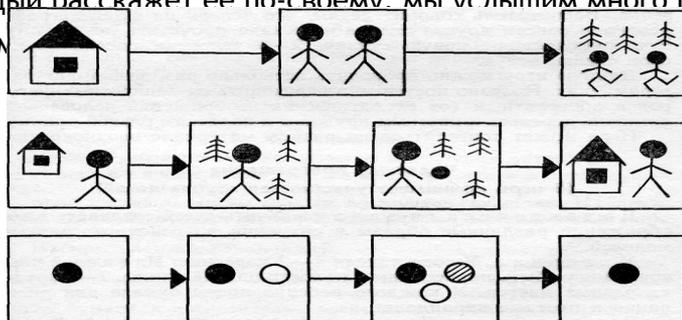
Дидактическая задача. Учить детей придумывать различные ситуации, используя наглядную модель (рамки - планы).

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 рассказываются перед фланелеграфом, а взрослый предлагает им придумывать разные сказки. А помогут им придумывать сказки картинки на фланелеграфе. Воспитатель размещает на фланелеграфе 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



Воспитатель 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

«СОСТАВЛЯЕМ РАЗНЫЕ РАССКАЗЫ»

Цель. Показать детям возможности развития сюжета.

Материал. Картинка с изображением осени.

Ход игры. Ребята, вспомните, как мы обозначаем описание и повествование: описание — это круг, разделенный на три части; повествование — это поезд, у которого вагончики разного цвета. Начало каждого высказывания (верхняя часть круга, первый вагончик) — зеленого цвета, середина (центральная часть круга, второй вагончик) — красного, конец (нижняя часть круга, третий вагончик) — синего цвета. (Воспитатель делит детей на две команды (по три человека в каждой) и предлагает им послушать текст).

- «Вчера я был в лесу и видел зайца. Он так меня испугался...»

Первая команда детей составляет описание, какой был заяц. Остальные дети (слушатели) составляют, сидя за столами, модель описания - круг (если присутствуют все части описания). Вторая команда составляет историю о том, что случилось с зайцем дальше; дети сидящие за столами, выкладывают поезд из вагончиков.

Затем набираются новые две команды и им даётся новая тема - картинка об осени. Первая команда составляет описание осени, вторая - придумывает историю о том, что случилось в осеннем лесу. Остальные дети выкладывают модель высказываний - описания и повествования у себя на столах. В конце дети оценивают, какая команда лучше всех составила рассказ.

«МАЛЕНЬКИЕ СОЧИНТЕЛИ»

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, морковь.

«*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 догнал*»: 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.

«СОЧИНЯЕМ СКАЗКУ»

Дидактическая задача. Учить детей придумывать различные ситуации с помощью заместителей предметов (предметная модель)

Материал. Разноцветные кружки (по 3 кружка разных цветов).

Руководство. Дети получают цветные кружки. При первом проведении упражнения каждому ребенку можно давать по 2 кружка, в дальнейшем – по 3. Кружки должны быть разных цветов. Например, у одного ребенка красный, коричневый и желтый, у другого – синий, зеленый и желтый, у третьего – белый, красный, зеленый и т. д.

Говорим детям, что сейчас они будут сочинять сказки, причем каждый придумает сказку про своих героев. Предлагаем всем внимательно посмотреть на свои кружки, придумать, кем они могут быть, и сочинить про них историю. При этом следует еще раз напомнить детям, что кружки у всех разные, поэтому и сказки должны быть разные. Затем даём детям время (5–7 минут) на придумывание историй, и начинаем опрос. Следует выслушать всех детей, похвалить их, но при этом важно сказать, соответствуют ли выбранные персонажи цветам кружков, насколько интересна и оригинальна каждая история, есть ли в ней описания персонажей, соблюдена ли структура сказки (зачин, кульминация, развязка), интересны ли происходящие в ней события.

«ПРИДУМАЕМ СКАЗКУ»

Цель. Формировать умение придумывать и составлять «диафильмы» (сказки) по серии картинок и фигурок на фланелеграфе, развивать детское творчество, связную речь.

Материал. «Пленка диафильма», «кадры» для «диафильма», пустые «кадры» для зарисовки придуманного сюжета, цветные карандаши. Детские книжки с занимательными историями.

Ход игры. Сегодня мы с вами будем художниками-мультипликаторами. Давайте рассмотрим эту «пленку» для диафильма. Вы видите на ней кадры, рассматривая которые можно догадаться о сюжете сказки, о взаимоотношениях ее героев. А вот «пленка диафильма» с пустыми кадрами. Эти кадры заполните вы. Хотите? Но сначала давайте выберем одну из сказок или истории, которая вам больше всего нравится. *(Дети делают выбор.)* Перед тем как приступить к работе, давайте вспомним последовательность действий в этой сказке: что было сначала, а что потом. *(Дети совместно вспоминают и рассказывают)* Какой эпизод нравится тебе, а какой тебе? *(Выяснив интересы, и симпатии детей, можно поручить каждому из них зарисовать понравившийся эпизод из сказки.)*

Когда все «кадры» заполнены, воспитатель обсуждает с детьми удачные и неудачные зарисовки. Далее дает задание: подобрать «кадры» к диафильму в нужной последовательности. Дети подбирают кадры и раскладывают их на ковре. Воспитатель проверяет правильность выполнения задания, хвалит детей и скрепляет кадры в единую ленту для диафильма. Затем этот «диафильм» используется как материал для рассказывания по серии сюжетных картинок или для творческих пересказов в д/и «Волшебный телевизор».

«ВОЛШЕБНЫЙ ТЕЛЕВИЗОР»

Цель - развивать логическое мышление, закреплять умение соединять отдельные части высказывания в единое целое.

Ход игры: Детям предлагают посмотреть телевизор, объясняя:

-Ребята, этот телевизор не простой, он волшебный. Сейчас я его включу, и вы увидите и услышите знакомые сказки и рассказы. Но вот беда, в этом телевизоре пропадает звук. Показ продолжится только в том случае, если мы с вами вспомним, о чем идет речь и озвучим произведение». (Иллюстрации к сказкам, придуманным детьми и склеенные в ленты, демонстрируются по «телевизору»).

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..