

КАРТОТЕКА ИГР ПО ФОРМИРОВАНИЮ СВЯЗНОЙ РЕЧИ

Составитель: Кашина Э.М.
воспитатель первой
квалификационной
категории.
МАДОУ «ЦРР – детский сад»

«Где начало рассказа?»

Цель: Учить передавать правильную временную и логическую последовательность рассказа с помощью серийных картинок.

Ребенку предлагается составить рассказ. Опираясь на картинки. Картинки служат своеобразным планом рассказа, позволяют точно передать сюжет, от начала до конца. По каждой картинке ребёнок составляет одно предложение и вместе они соединяются в связный рассказ.

«Найди картинке место»

Цель: научить соблюдать последовательность хода действия.

Перед ребенком выкладывают серию картинок, но одну картинку не помещают в ряд, а дают ребёнку с тем, чтобы он нашёл ей нужное место. После этого просят ребёнка составить рассказ по восстановленной серии картинок. Наборы серийных картинок для выкладывания

«Исправь ошибку»

Цель: научить устанавливать правильную последовательность действия.

Перед ребёнком раскладывают серию картинок, но одна картинка лежит не на своем месте. Ребёнок находит ошибку, кладёт картинку на нужное место, а затем составляет рассказ по всей серии картинок.

«Какая картинка не нужна?»

Цель: научить находить лишние для данного рассказа детали.

Перед ребёнком выкладывают серию картинок в правильной последовательности, но одну картинку берут из другого набора. Ребёнок должен найти ненужную картинку, убрать ее, а затем составить рассказ.

«Отгадай-ка»

Цель: обучать детей описывать предмет, не глядя на него, находить в нем существенные признаки; по описанию узнавать предмет.

Воспитатель напоминает детям, как они рассказали о знакомых предметах, загадывали и отгадывали о них загадки и предлагает:

«Давайте поиграем»

Цель: обучать детей описывать предмет, находя в нем характерные для него признаки.

Пусть предметы нашей комнаты расскажут о себе, а мы по описанию отгадаем, какой предмет говорит. Надо соблюдать правила игры: когда будете рассказывать о предмете, не смотрите на него, чтобы мы сразу не отгадали. Говорите только о тех предметах, которые находятся в комнате». После небольшой паузы (дети должны выбрать предмет для описания, подготовиться к ответу) воспитатель кладет камешек на колени любому играющему. Ребёнок встает и дает описание предмета, а затем передает камешек тому, кто будет отгадывать. Отгадав, ребёнок описывает свой предмет и передаёт камешек другому играющему, чтобы тот отгадал. План описания предмета Он разноцветный, круглой формы. Его можно бросать вверх, катать по земле, а в группе нельзя им играть, так как можно разбить стекло.

«Нарисуй сказку»

Цель: научить составлять рисуночный план к тексту, использовать его при рассказывании.

Ребёнку читают текст сказки и предлагают ее записать с помощью рисунков. Таким образом, ребёнок сам изготавливает серию последовательных картинок, по которым потом рассказывает сказку. Сказка должна быть краткой. Конечно, можно ребёнку помочь, показать, как схематично нарисовать человека, домик, дорогу; определить вместе с ним, какие эпизоды сказки обязательно надо изобразить, т.е. выделить главные повороты сюжета.

«Фотограф»

Цель: научить составлять описание картины с опорой на фрагменты данной картины.

Взрослый просит ребёнка рассмотреть большую картинку, а также маленькие предметные картинки рядом с ней. «Фотограф сделал много снимков одного листа. Вот это общая картина, а это части той же самой картины. Покажи, где находятся данные фрагменты на общей картине. Расскажи теперь, о чем эта картина. Не забудь описать те детали, которые фотограф снял отдельно, значит, они очень важные».

«Чего на свете не бывает»

Цель: научить находить и обсуждать ошибки, при рассматривании картинки-нелепицы.

Рассмотрев картинку-нелепицу, попросить ребёнка не просто перечислить неправильные места, но и доказать, почему данное изображение

ошибочное. Тогда получится полное описание картины, да еще и с элементами рассуждения.

«Как ты узнал?»

Цель: учить подбирать доказательства при составлении рассказов, выбирая существенные признаки.

Перед детьми находятся предметы или картинки, которые им предстоит описывать. Ребёнок выбирает любой предмет и называет его. Ведущий спрашивает: «Как ты узнал, что это телевизор?» Игрок должен описать предмет, выбирая только существенные признаки, отличающие этот предмет от остальных. За каждый правильно названный признак получает фишку. Выиграет тот, кто наберёт больше всего фишек.

«А я бы...»

Цель: развитие творческого воображения, обучение свободному рассказыванию.

После прочтения ребёнку сказки предложите ему рассказать, что бы он сделал, если бы попал в данную сказку и стал бы одним из главных персонажей.

«Составь два рассказа»

Цель: научить различать сюжеты разных рассказов.

Перед ребёнком кладут вперемешку два набора серийных картинок и просят выложить сразу две серии, а затем составить рассказы по каждой серии.

«Поиск пропавших деталей»

Цель: научить составлять описание картины с опорой на фрагменты данной картинки.

«Фотография испортилась, некоторые фрагменты стерлись с большой картины. Хорошо, что сохранились маленькие снимки. Подставь в нужное место каждый фрагмент и опиши ту картину, которую снимал фотограф». Таким образом, особенностью дидактической игры по развитию речи и её завершающим концом является результат, которой определяется дидактической задачей, игровой задачей, игровыми действиями и правилами и которой воспитатель предвидит, используя ту или иную игру. Овладение навыками звуко - слогового анализа имеет первостепенное значение для коррекции и формирования фонетической стороны речи и её грамматического строя, а также для умения произносить слова сложной слоговой структуры.

«Что напутал незнайка?»

Цель: находить ошибки в описании и исправлять их.

В гости к детям приходит Незнайка со своим другом щенком. Незнайка хочет показать, как он научился рассказывать. Рассказывает о щенке, допуская ошибки и неточности в описании, например, «У щенка красный нос и большие лапы. Он кричит: «Мяу!» Дети должны заметить все неточности и ошибки и исправить их.

«Какое что бывает?»

Цель: классифицировать предметы по цвету, форме, качеству, материалу; сравнивать предметы, сопоставлять; подбирать как можно больше наименований, подходящих под заданное определение.

Детям предлагают рассказать Незнайке, что бывает:

зелёным — *огурец, крокодил, листья, цветы, ель, краска, военная машина, нитки;*

широким — *река, дорога, лента, бульвар, улица;*

новым — *шуба, валенки, платье, пальто, игрушки, дом, автомобиль, журнал, мебель;*

маленьким — *котёнок, мышка, лисёнок, брат, хомячок, мальчик;*

вкусным — *конфета, пирог, варенье, сок, чай, пирожное, торт;*

пушистым — *белка, кошка, пух, ёлка, волосы, кофта, шарф, лиса;*

холодным — *чай, снег, молоко, лёд, погода, ветер, зима, комната, перчатки, солнце, мороженое, сосулька, компот;*

«Я начну, а вы продолжите»

(По рассказу Н. Носова «На горке»)

Цель: Подбирать наиболее подходящие по смыслу образные слова и выражения.

Взрослый составляет незаконченные предложения. Ребёнок должен закончить предложение, используя образные обороты речи.

Был ясный морозный день, снег на солнце ... (*сверкал, искрился, переливался, блестел*).

Миша сел на санки и помчался с горы ... (*пулей, вихрем, стрелой, так что дух захватывало, молнией*).

Санки перевернулись, и мальчик ... (*шлёпнулся, плюхнулся, полетел кубарем, полетел вверх тормашками, бухнулся в снег*).

Коле очень захотелось, чтобы горка получилась. Он трудился ... (*не покладая рук, без устали*)

«Ошибка»

Цель: знакомиться с образными выражениями, находить смысловые

неточности, ошибки.

Детям говорят, что Незнайка, который теперь ходит в Школу весёлых человечков, написал им в письме, что научился составлять предложения. Читают предложения, которые придумал Незнайка, задают вопросы:
— «Маша целыми днями не покладая рук лежала в постели». Почему вы смеётесь? Незнайка ошибся? Как же нужно было сказать?
— «Когда Оля увидела, какой подарок ей принесли, она от радости даже губы надула». Где ошибка? Как сказать правильно?
— «Ах, лев, вы такой смелый! У вас такая заячья душа!» Как нужно сказать?
— «Старичок с палочкой помчался по дорожке, а Саша побрел в песочницу». Всё ли здесь правильно? Как нужно сказать?

«Кто интереснее придумает»

Цель: учить детей составлять предложения по заданному глаголу.

Педагог произносит одно слово (глагол), например, «готовит». Дети придумывают с этим словом предложения, например: «Бабушка готовит вкусные пирожки», «Мама готовит вкусно», «Катя готовит суп». У кого самое интересное предложение, тот получает фишку, значок. Выигрывает тот, у кого больше фишек, значков.

Примечание. За основу предложения можно взять не только глагол. Педагог может назвать любую часть речи (прилагательное, наречие и т.д.) в зависимости от цели занятия.

«Похожие слова» - синонимы

Цель: помочь усвоить различные значения одного и того же слова.

Взрослый объясняет, что об одном и том же можно сказать разными словами. Такие слова называются близкими по смыслу.

Взрослый: "Я начну, а ты продолжай. Винни-Пух забавный (веселый, смешной, потешный, комичный...).

Ослик Иа печальный (грустный, нерадостный, огорченный...)"

Взрослый: Заяц трусливый. А как еще можно сказать? (Боязливый, робкий, пугливый..)

Взрослый: "Заяц убегает от лисы. А как еще можно сказать?" (Удирает, мгится, спасается бегством, летит во весь дух, уносит ноги).

«Отгадайте, что за растение»

Цель: учить описывать предмет и узнать его по описанию, развивать память, внимание.

Воспитатель предлагает одному ребенку описать растение или загадать о нем загадку. Другие дети должны отгадать, что это за растение.

«Теремок»

Цель: учить описывать предметы в сравнении, развивать память, внимание.

Стоит в поле теремок он не низок не высок. Кто в теремочке живет, кто в невысоком живет? Достаем предметную картинку – например - утюг. Дети называют предмет.

В. Я - утюг! Нет никого! Буду здесь жить. (стучит первый игрок) кто там?

Д. Это я – настольная лампа. Пусти к себе жить?

1- й игрок: Пустим, если скажешь, чем мы похожи! Дети помогают найти сходство: у тебя проводок и у меня. У тебя красный цвет и у меня, для них нужен стол и т.д. Дети по цепочке находят общие признаки.

«Распространи предложение»

Цель: развитие умения строить длинные предложения со словами-предметами, словами-признаками, словами-действиями.

Детям предлагается продолжить и закончить начатое предложение, опираясь на наводящие вопросы. Например: “Дети идут ... (Куда?Зачем?)”. Или более усложнённый вариант: “Дети идут в школу, чтобы Этот вариант, помимо обогащения грамматического опыта, может служить своеобразным тестом, позволяющим выявить тревожность ребёнка по отношению к различным жизненным ситуациям.

«Пойми меня»

Цель: развитие умения составить короткий рассказ по картинке, используя разные характеристики предмета.

Воспитатель показывает детям красивую коробочку и говорит, что эта коробочка не простая, а волшебная. В ней приготовлены для детей разные подарки. Получить подарок может только тот, кто умеет хранить секреты. Что это значит? (Это значит, не рассказывать раньше времени). Дальше воспитатель объясняет, что, когда он подойдёт к кому-то, то этот ребёнок должен закрыть глаза и, не глядя, вытянуть из коробочки картинку, посмотреть на неё, но никому не показывать и не говорить, что на ней. Это нужно сохранить в секрете. После того, как все дети вытянут себе по – одной картинке, воспитатель спрашивает детей, хочется ли им узнать, кому что досталось? Дети отвечают, что да. Тогда воспитатель говорит, что показывать подарки нельзя, но про них можно рассказать. Но слово-подарок тоже называть нельзя. Потом воспитатель рассказывает про свой подарок, показывая детям, как это нужно делать правильно, а дети угадывают, что досталось воспитателю. После этого дети рассказывают про свои подарки по очереди и, когда подарок угадан, открывают свою картинку. Лучше эту игру проводить сидя на ковре в кругу.

«Если бы...»

Цель: развитие связной речи, воображения, высших форм мышления – синтеза, анализа, прогнозирования, экспериментирования.

Воспитатель предлагает детям пофантазировать на такие темы, как:

- “Если бы я был волшебником, то ...”
- “Если бы я стал невидимым...”
- “Если весна не наступит никогда...”

Помимо развивающей направленности, эта игра имеет и диагностическое значение.

«Закончи сам»

Цель: развитие воображения, связной речи.

Воспитатель рассказывает детям начало сказки или рассказа, а детям даётся задание продолжить или придумать концовку.

«Живые слова»

Цель: Упражнять в составлении предложений по структурной схеме.

Каждый ребёнок изображает слово. Воспитатель: - Пусть Слава изображает слово «медвежонок»; Аня – слово «любит». Какое третье слово выберем? (Мёд) Прочитали предложение: «Медвежонок любит мёд». Поменяем местами второе и третье слово. Что получилось? (Медвежонок мёд любит). Пусть теперь первое слово станет последним. Что получится? (Мёд любит медвежонок). Заменим слово «мёд» другим. Катя будет теперь словом «кувыркаться». Прочитайте предложение (Кувыраться любит медвежонок). А теперь? (Медвежонок любит кувыраться).

Составьте свои предложения со словом «медвежонок». (Медвежонок косолапый, Медвежонок любит малину, Медвежонок спит...)

«Объясните, почему...»

Цель: научить правильно, строить предложения с причинно-следственной связью, развитие логического мышления.

Ведущий объясняет, что дети должны будут закончить предложения, которые начнет говорить ведущий, используя слово «потому что». Можно подобрать несколько вариантов к одному началу предложения, главное, чтобы они все правильно отражали причину события, изложенного в первой части. За каждое правильно выполненное продолжение игроки получают фишку. Выигрывает тот, кто соберёт больше фишек.

Незаконченные предложения для игры:

Вова заболел... (простыл)

Мама взяла зонт... (идёт дождь)

Дети легли спать... (поздно)

Очень хочется пить... (жарко)

Лед на реке растаял... (тепло)

Деревья сильно закачались... (дует ветер)

Стало очень холодно... (пошёл снег)

«Добавь слова»

Цель: научить составлять распространенные предложения.

«Сейчас я скажу предложение. Например, «Мама шьёт платье». Как ты думаешь, что можно сказать о платье, какое оно? (шёлковое, летнее, легкое, оранжевое). Если мы добавим эти слова, как изменится фраза?» Мама шьёт шёлковое платье. Мама шьёт летнее платье. Мама шьёт лёгкое платье. Мама шьёт оранжевое платье.

Предложения для игры:

Девочка кормит собаку.

Пилот управляет самолётом.

Мальчик пьёт сок.

«Найди ошибку»

Цель: учить находить смысловую ошибку в предложении.

«Послушайте предложения и скажите, все ли в них верно. Как нужно исправить предложение?»

1. Зимой в саду расцвели яблоки.
2. Внизу над ними расстилалась ледяная пустыня.
3. В ответ я киваю ему рукой.
4. Самолёт сюда, чтобы помочь людям.
5. Скоро удалось мне на машине.
6. Мальчик стеклом разбил мяч.
7. После грибов будут дожди.
8. Весной луга затопили реку.
9. Снег засыпало пышным лесом

«Распутай слова»

Цель: учить составлять предложения, используя данные слова.

Слова в предложении перепутались. Попробуйте расставить их на свои места. Что получится?

Предложения для игры:

1. Дымок, идёт, трубы, из.
2. Любит, медвежонок, мёд.
3. Стоят, вазе, цветы, в.
4. Орехи, в, белка, дупло, прячет.

«Размытое письмо»

Цель: Упражнять в составлении распространенных упражнений.

- Медвежонок получил письмо от брата. Но дождём размыло некоторые слова. Надо ему помочь прочитать письмо. Вот это письмо: «Здравствуй, Мишутка. Я пишу тебе из зоопарка. Как-то раз я не послушался

маму и забрался так далеко, что ... я долго блуждал по лесу и ... Выйдя на поляну, я попал ... Я попал в яму, потому что ... Там было так глубоко, что... Пришли охотники и ... Теперь я живу в... У нас есть площадка для ... На площадке для молодняка есть много ... Мы играем с ... За ними ухаживают... Они нас любят, потому что... Скоро к нам придет дрессировщик из... Надеюсь попасть в ... Как здорово уметь... Жди следующего письма из ... До свидания. Топтыгин».

Читая письмо, воспитатель интонацией побуждает детей дополнять предложения.

«Исправь ошибку»

Цель: научить устанавливать правильную последовательность действия.

Перед ребёнком раскладывают серию картинок, но одна картинка лежит не на своем месте. Ребёнок находит ошибку, кладёт картинку на нужное место, а затем составляет рассказ по всей серии картинок.

«Эстафета»

Цель: активизация глагольного словаря.

Играющие стоят в кругу. У ведущего палочка-эстафета. Он произносит какое-нибудь слово и передаёт эстафету рядом стоящему ребёнку. Тот должен подобрать подходящее слово- действие и быстро передать палочку дальше. Когда эстафета вернётся к ведущему, он задаёт новое слово, но палочку передаёт в другом направлении. Если кто-то затрудняется назвать слово или подбирает неподходящее слово, ему дают штрафное очко. После того как игрок набрал три штрафных очка, он выходит из игры. Выигрывает тот, у кого в конце игры будет меньше штрафных очков.

Собака – лает, кусает, бежит, сторожит, скулит, воет; кошка – мурлыкает, охотится, играет, дремлет, мяукает, царапается.

«Что ты любишь?»

Цель. Учить детей составлять распространенное предложение, пользоваться предлогом «с».

Воспитатель сообщает детям: «Сегодня к нам в гости прилетел Карлсон. Вы все помните, какой он сладкоежка. Он вам расскажет, что он любит и вас расспросит. А вы не зевайте, ему дружно отвечайте».

«Я люблю хлеб с вареньем, а вы?»;

«Я люблю пирог с черникой, а вы?»

«Я люблю играть с мячом, ну а вы?»

Дети поочередно отвечают: «Я люблю хлеб с сыром, с колбасой, с маслом» и т.д.

«Составь рассказ»

Цель: развить связную речь детей.

Взрослый предлагает рассмотреть сюжетные картинки, разложить их по порядку и придумать по ним рассказ. На начальном этапе взрослый может задавать ребенку наводящие вопросы - начинать предложение, а ребенок будет его заканчивать. Также взрослый помогает ребенку с использованием начальных, вводных и заключительных оборотов, придумыванием названия к составленному рассказу. По мере тренировки ребенок может быть более самостоятельным: работать без наводящих вопросов, проявить фантазию, объясняя причины того или иного пропуска героев.

«Нарисуй картину словами»

Цель: развивать воображение, умение использовать в описании точные по смыслу слова и образные выражения.

Взрослый обращается к детям: «Хотите стать необыкновенными художниками, которые рисуют не красками и карандашами, а словами? Тогда приготовьтесь рисовать.

Я прочту вам нежное стихотворение о весне, а вы закройте глаза и попробуйте представить, о чём я буду читать. Потом расскажите, какая картина у вас получилась. Но рассказывать надо так, чтобы все смогли мысленно увидеть вашу картину».

Затем дети могут нарисовать красками иллюстрацию к своим рассказам.

«Придумай сказку»

Цель: самостоятельно подбирать выразительные средства для составления сказки или рассказа на заданную тему.

Воспитатель предлагает сочинить сказку «Что снится деревьям зимой» детям после того, как они рассмотрят картинку с зимним пейзажем, услышат стихотворение или рассказ о первом месяце зимы.

«Волшебный мешочек»

Цель: развивать речь ребенка, обучать детей описывать предмет, усвоить окончание существительных в дательном падеже.

Взрослый достаёт из мешочка картинку и говорит: «Вот капуста. Какая она? Кому её отдадим?» Ребёнок рассказывает, какая капуста, и кто её любит кушать.

«Моя семья»

Цель: научить детей составлять предложения о членах семьи по картинкам.

Взрослый показывает картинку и спрашивает ребенка: «Кто это? Что делает?» Ребенок должен ответить полным предложением.

Например, «Мама стирает белье (готовит еду, шьет юбку, гладит рубашку и т. д.). Папа чистит ковер (чинит кран, играет в шахматы, смотрит телевизор, читает газету и т. д.)».

«Картинки-загадки»

Цель: учить детей описывать предмет, предметную картинку.

Из группы детей выбирается один водящий, остальные садятся на стулья, они должны отгадывать. Учитель имеет большую коробку, в которой лежат маленькие картинки с изображением различных предметов (можно использовать картинки от детского лото). Водящий подходит к учителю и берет одну из картинок. Не показывая ее остальным детям, он описывает предмет, нарисованный на ней. Дети предлагают свои версии. Следующим водящим становится тот, кто первый отгадал правильный ответ.

«Хороший - плохой»

Цель: развитие логического мышления, умения описывать героев, строить рассказ-рассуждение.

В процессе этой игры осуществляют попытку выявить позитивные и негативные черты характера героев, оценить их деятельность. Например, за что можно похвалить Кикимору, или что хорошего в том, что Змей Горыныч имеет три головы?

«Сравни животных»

Цель: Учить детей сравнивать разных животных из сказок, выделяя противоположные признаки, опираясь на книжные иллюстрации из сказок.

Воспитатель предлагает детям рассмотреть Мишку и мышку из сказки «Теремок».

- Мишка большой, а мышка ... (*маленькая*). Какой еще Мишка? (*Толстый, толстопятый, косолапый*). А какая мышка? (*Маленькая, серенькая, быстрая, ловкая*.) Что любит Мишка? (Мед, малину, а мышка любит (*сыр, сухарики*)).

- Лапы у Мишки толстые, а у мышки (*тоненькие*). А у кого хвост длиннее? У мышки хвост длинный, а у Мишки ... (*короткий*).

Аналогично можно сравнить и других животных из сказок – лису и зайца, волка и медведя.

«Как ты узнал?»

Цель: учить подбирать доказательства при составлении рассказов, выбирая существенные признаки.

Перед детьми находятся предметы или **картинки**, которые им предстоит описывать. Ребёнок выбирает любой предмет и называет его. Ведущий спрашивает: «*Как ты узнал, что это телевизор?*» Игравший должен описать предмет, выбирая только существенные признаки, отличающие этот предмет от остальных. За каждый правильно названный признак получает фишку. Выиграет тот, кто наберёт больше всего фишек.

«Продавец и покупатель»

Цель: развитие умения составлять рассказ-описание.

На столе или полке, мольберте выставлено несколько похожих по назначению, но разных по внешнему виду предметов (*картинок с изображением данных предметов*). Ребенок должен так описать предмет, чтобы «*продавец*» понял, о каком предмете идет речь. Название предмета можно не называть. Пусть другие дети тоже догадаются, о чем идет речь.

«Что общего»

Цель: научит сравнивать, использовать рассказы-доказательства.

Эта игра предполагает сравнительный анализ различных сказочных сюжетов с точки зрения сходства и отличия между ними. Например, чем похожи сказки «*Теремок*» и «*Варежка*», «*Морозко*» и «*Госпожа Метелица*»?

«Закончи сказку»

Цель: учить придумывать различные варианты окончания сказок.

Воспитатель рассказывает детям начало какой-либо сказочной истории или знакомой сказки до того момента, пока не появятся все герои, и не возникнет проблемная ситуация. Детям предлагается продолжить сказку, придумать новое окончание, схематично изобразив его.

«Герои бывают разные»

Цель: 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.

«Сказка переехала»

Цель: 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.

«Живые картинки»

Цели: учить детей ориентироваться в двухмерном и трехмерном пространстве, отвечать развернутыми предложениями на вопросы о местонахождении объекта.

Каждый ребенок «превращается» в один из объектов на картине, объясняет словами свое местонахождение в двухмерном пространстве относительно других объектов, изображенных на картине, а затем моделирует его в трехмерном пространстве (на ковре). Каждая «живая картинка» предполагает фиксацию местонахождения объектов в трехмерном пространстве и наблюдается воспитателем 5—7 секунд после построения всех детей-объектов на ковре.

Пример игры

Распределение ролей:

дом — Оля,

будка — Лена,

собака — Вася,

ель — Оксана,

веревка — Федя.

Дом—Оля: Я нахожусь на опушке леса, окнами смотрю на будку и собаку со щенятами, сзади меня, наверное, есть огород. Поэтому на ковре я должна встать подальше от края.

Будка — Лена: Позади меня дом, а впереди — собака со щенятами. На ковре я встану между собакой и домом.

Ель — Оксана: На картине я нахожусь далеко, дальше дома — в лесу. На ковре я встану позади дома.

Собака — Вася: Я нахожусь в середине лужайки на картине. На ковре я встану в центре перед будкой.

Веревка — Федя: Я — веревка и соединяю будку и собаку. На ковре я нахожусь между будкой и собакой.