

Консультация для родителей

## «Способы обыгрывания знакомых литературных произведений дома с детьми»



**Игра – рисование** (рисуя - ребёнок вовлекается в игру).

1. Нарисовать любимого героя, затем спросить, что чувствует этот герой, и предложить передать в рисунке его мимику в конкретной ситуации.
2. Дорисовать других персонажей, чтобы определить отрывок произведения.
3. Предложить ребёнку выйти за пределы сюжета, что будет потом?

### **Игра-драматизация с изменением сюжета сказки**

1. Содержание прочитанной сказки подвергается частичной переработке – насыщается новыми репликами персонажей, новыми диалогами.
2. Можно сочинить новую сказку.
3. Рассказывание сочинённой сказки самим автором с помощью пальчикового театра, микрофона или рамки, обозначающей экран телевизора.



### **Дидактические игры**



1. Взрослый привлекает внимание детей (ребёнка) к какому-либо предмету, например к скамейке («Может быть, на этой скамейке сидели дед и баба?») или «Не с неё ли упало яичко?», к миске («Может быть, в этой миске замесили Колобок?»), к зёрнышку («Из этого зёрнышка может вырасти репка?») и т.д. Спрашивает, из какой сказки названный предмет, и, выслушав ответы детей, читает эту сказку.

После чтения проводится беседа: « О ком говорится в сказке? Кто поступил хорошо (пожалел, помог, посочувствовал)? Кто поступил плохо (обманул, испугал)?» и т.д. Затем обыгрывается отрывок из сказки.

2. Предварительно с детьми изготовить атрибуты (игровую карту и кубик).

### Игровая карта (игровое поле)

представляет собой серию картинок по сюжету сказки, обсуждая которые дети будут выкладывать на столе последовательность сказочных событий. Затем от начала сказки (первой картинке) до её конца (последней картинке) выкладывается извилистая дорожка. Она представляет собой цветные бумажные круги диаметром 3 см. Около каждой сюжетной картинке располагается примерно пять кругов – будущих шагов во время игры. Заранее



подготавливается коробочка с силуэтами персонажей и символами препятствий (оловянный солдатик, волшебная ладонь, волшебная палочка и др.)

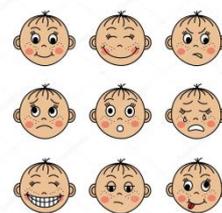
Передвижение персонажей по игровому полю происходит с помощью картонного кубика, на гранях которого изображены символы и цифры (от 1 до 6).

Символы соответствуют типу вопросов, на которые должен ответить ребёнок, чтобы получить возможность передвигаться по игровому полю, а цифра обозначает количество шагов.



### Цифра 1. (пиктограмма лица)

– вопрос ребёнку: «Какое настроение было у героя?» Если играют несколько детей, и они тоже выбрасывают эту цифру, то им задают аналогичные вопросы, но о других персонажах.



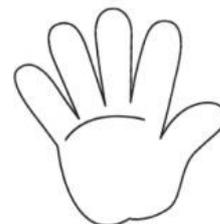
### Цифра 2. (изображение сердца)

– вопросы ребёнку «Какой характер у этого героя? Почему ты так решил?» Можно усложнить вопросы: предложить ребёнку описать характер героя через отношение к нему других персонажей, например: «Почему дед и баба души не чаяли в Снегурочке? Какой она была? Как себя вела?»



### Цифра 3. (изображение ладони)

– ребёнок отвечает на вопросы, связанные с описанием причин поведения (действия или бездействия) персонажей: «Почему собака и медведь не могли помочь зайцу?», нравственного или безнравственного поведения героя: «Почему он (она) так поступил(а)? Что он (она) чувствовал(а) и думал(а)?»



***Желаем вам интересного времяпрепровождения с детьми!***