

## Дидактическая игра "Сказкосочинитель"

**Автор:** Миронова Т.Ю., учитель-логопед СП ГБОУ СОШ №4 г.о. Чапаевск – ДС №20

### Пояснительная записка:

Проблема развития речевого творчества в системе образования подрастающего поколения в настоящее время все шире привлекает внимание педагогов. Для успешного освоения программы обучения в школе у выпускника детского сада должно быть сформировано умение связно высказывать свои мысли, вести диалог и составлять творческие рассказы и сказки. Для решения этих задач была создана дидактическая игра "Сказкосочинитель".

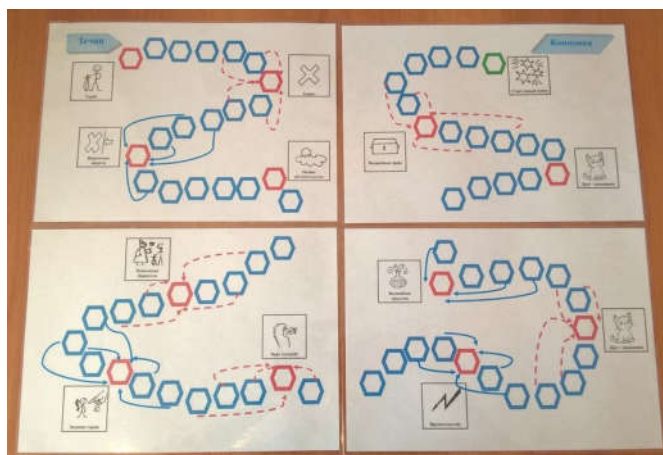
### Игра "Сказкосочинитель"

*представляет собой волшебный чемоданчик, в котором находятся:*

- игровое поле
- кубик
- 4 фишки разного цвета
- 12 кубиков - помощников
- правила игры



**Игровое поле** представляет собой игру-ходилку. На поле расположены 12 карт Проппа.



Играть можно и одному, а также вдвоем, втроем или вчетвером.

**Цель:** содействовать развитию словесного творчества детей старшего дошкольного возраста, развитию у них умения самостоятельно составлять творческие рассказы и сказки.

**Задачи:** - формирование умения составлять творческие рассказы и сказки с помощью опорных схем, карточек и кубиков;  
- развитие связной монологической и диалогической речи дошкольников;

- активизация мыслительных операций (образное мышление, творческое воображение, память), познавательной активности;
- воспитание у дошкольников интереса к слову, любви к родному языку и гордости за его богатство;
- развитие у ребенка чувства уверенности в себе, в своих силах и возможностях, настойчивости в достижении целей.

### Игровые правила:

Перед игрой необходимо внимательно прочитать правила игры, изучить игровое поле и кубики - помощники.

На игровом поле находятся 12 карточек Проппа:



#### 1. Герой -

(Маша, Настенька, Ванюша, Иван - Дурак, Иван Царевич, Илья Муромец);



#### 2. Запрет - герою что-то запрещают

("не выходи из дома", "не ходи в лес", "не включай воду", "не заплывай далеко", "не ходи в зоопарк", "не ешь много мороженого");



#### 3. Нарушение запрета -

(герой сказки "выходит из дома", "уходит в лес", "забывает выключить воду", "заплывает далеко", "идет в зоопарк", "ест много мороженого");



#### 4. Особое обстоятельство -

("началась гроза", "налетел ураган", "пошел сильный дождь", "пошел снег", "солнце исчезло с небосклона", "наступила засуха");



#### 5. Появление Дарителя -

В сказке появляется новый персонаж - волшебник, которому нужна помощь. (Фея, Золотая рыбка, Добрый гном, Золотая антилопа, Чародей, Волшебница);



#### 6. Задание Герою -

Даритель дает Герою сложное задание ("построить дворец", "соткать ковер", "вычистить конюшни", "вырубить лес", "вычерпать озеро". "перекопать поле"), которое герой обязательно выполнит (а как же иначе?!);



7. *Враг (злодей)* -

Чтобы помешать герою выполнить задание в сказке появляется вредитель (Баба Яга, Ведьма, Змей Горыныч, Кощей, Людоед, Черт);



8. *Вредительство* -

Враг начинает действовать (превращает героя в чудище, в камень, в лёд; отравляет героя; ворует у него что-либо или заколдовывает его);



9 *Появление друга - помощника* -

Чтобы помочь герою одолеть врага, в сказке появляется его помощник. Таких карточки на игровом поле две. Играющий может выбрать помощников на свое усмотрение.(Голубок, Конек - Горбунок, Умная мышка, Верный пес, Мудрая сова, Храбрый солдат; Смелый мальчик, Отважная девочка, Добрая старушка, Умный старичок, Умелая мама, Могущественный папа);



10. *Волшебное средство* -

Друг - помощник спасает героя при помощи волшебного средства ("волшебная вода", "волшебный камень", "волшебная книга", "волшебное кольцо", "волшебный цветок", "волшебное яблоко");



11. *Волшебные дары* -

За победу над злодеем и выполненное задание герой получает приз - волшебный дар ("дудку -самогудку", "путеводный клубок", "ковер - самолет", "скатерть - самобранку", "сапоги - скороходы", "шапку - невидимку");



12. *Счастливый конец* -

Сказка подошла к концу, а значит ("пир на весь мир", "свадьба", "жили они долго и счастливо", стали они жить-поживать, да добра наживать").

**12 кубиков - помощников** соответствуют 12 картам Проппа.

На кубиках - помощниках изображено по 6 картинок с ключевыми элементами любой сказки, они соответствуют картам Проппа (герой, злодей, помощник героя, волшебный предмет и т.д.)



"Герой" -



"Запрет" -



"Особое обстоятельство" -



"Появление Дарителя" -



"Задание герою" -



"Враг (злодей)" -



"Вредительство" -



"Появление друга - помощника" -



"Волшебное средство" -



"Волшебные дары" -



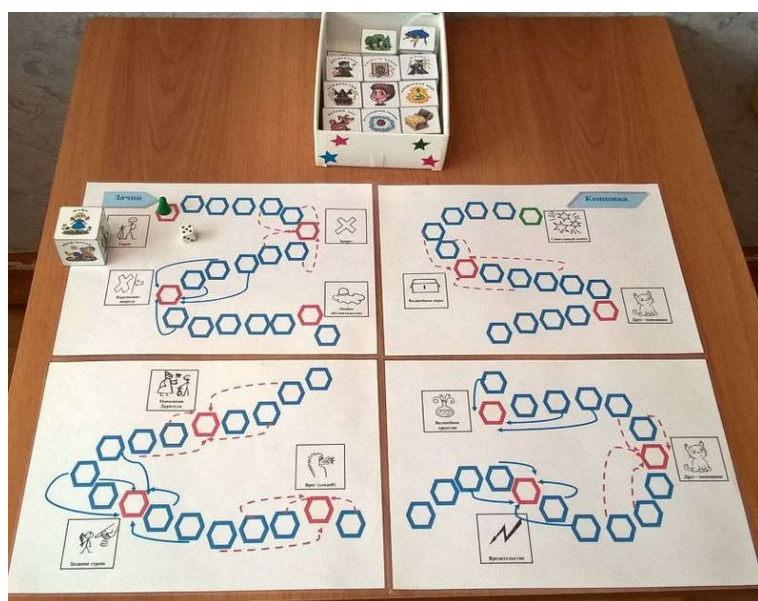
"Счастливый конец" -



### Ход игры:

Для начала игры необходимо поставить фишку в левом верхнем углу, там где написано «Зачин».

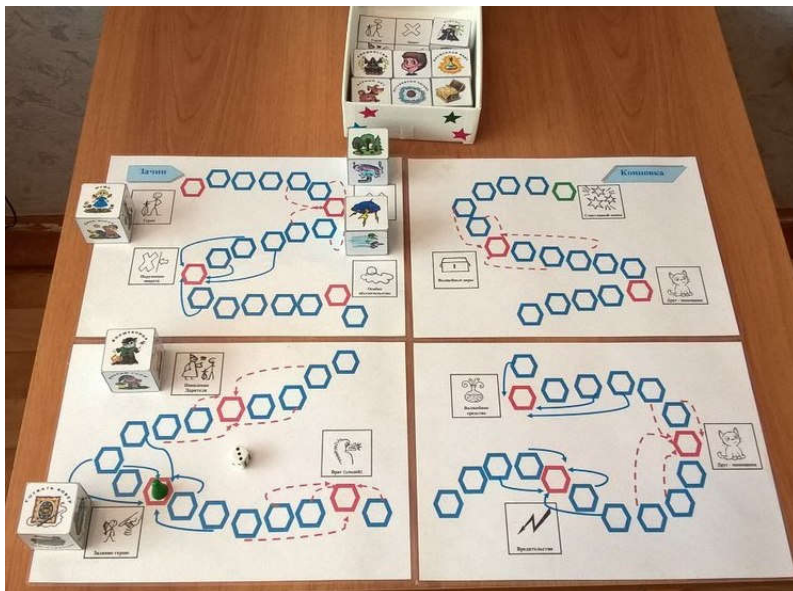
Первым ходом необходимо выбрать сказочного персонажа - главного героя сказки. Для этого нужно взять кубик -помощник - "Герой" и подбросить его. Выпавший Герой и будет главным героем составляемой сказки.



Далее, играя в игру, игрок передвигается по игровому полю, бросая кубик и передвигая свои фишки на столько шагов, сколько очков выпало на кубике. Необходимо следовать указаниям стрелок - переходов.

При попадании фишки на красный ромбик, игрок должен вспомнить, что означает данная карточка Проппа. Взять соответствующий ей кубик - помощник и подбросить его.

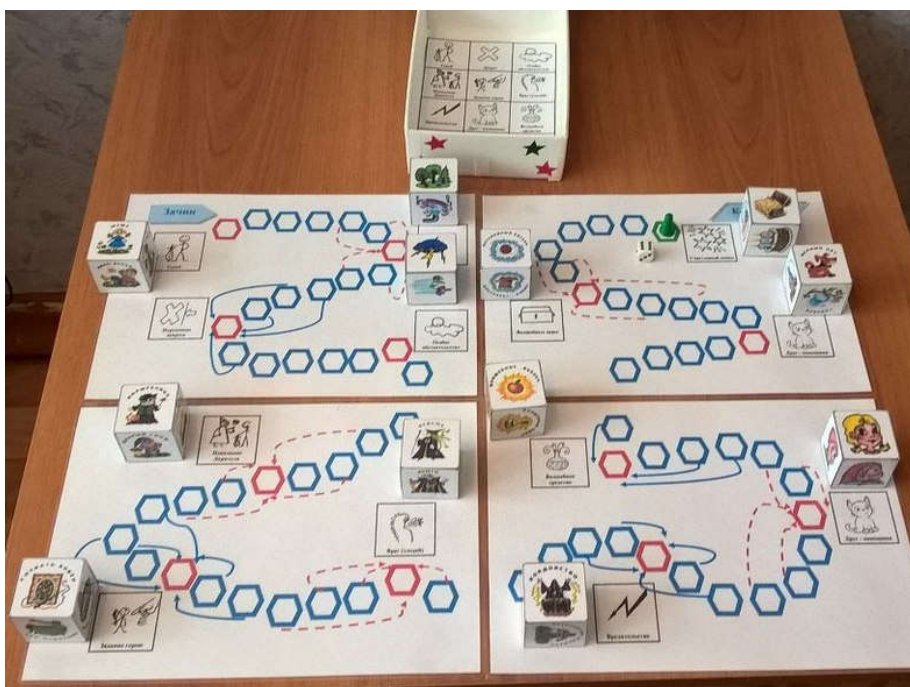
Кубики - помощники подскажут игроку дальнейшее построение сказочного сюжета и будут постоянными спутниками игрока при прохождении игрового поля.



Проходя таким образом по игровому полю, игрок придумает и расскажет сказку о испытаниях и приключениях, которые выпали на долю его героя.

Цель игры будет достигнута, когда игрок дойдет до правого верхнего угла поля, где написано "Концовка", и сказка будет полностью составлена.

Теперь важно запомнить придуманную сказку и рассказать её друзьям.



В этой игре нет проигравших!  
Каждый, кто играет в нее - победитель!