

# РАССКАЖИ МНЕ, РАССКАЖИ...

*дидактическое пособие с сюжетными картинками, сказочными героями и волшебными предметами*

Автор: ТАТЬЯНА БАРЧАН

Художник: ЛЮДМИЛА ДВИНИНА

Комментарии:

ИРИНА МАЛЬЦЕВА, ЕВГЕНИЯ КОРОТКОВА



Перед вами огромный материал для необходимой, плодотворной, полезной и интересной игры и работы с детьми дошкольного и младшего школьного возраста. Предназначен он для специалистов по дошкольному воспитанию, психологов, логопедов, педагогов и всех заинтересованных родителей.

Игра развивает творческую фантазию, воображение, произвольное внимание, зрительную память, наблюдательность,

смекалку, речь, образное мышление. Занятия с нашим дидактическим материалом способствуют расширению словарного запаса, развивают вербальное и невербальное воображение, учат составлять рассказ по картинке, конструировать сложные предложения, и как следствие, связно и правильно высказываться. Игра формирует способность рассуждать, принимать точку зрения другого человека (персонажа), легко адаптироваться к неожиданностям, находить выход из проблемной ситуации, формирует у детей эмпатийные способности (умение выражать свои чувства, желания, мнения так, чтобы они были понятны другим).

Игра воспитывает внимательное, уважительное, гуманное отношение к окружающим людям их настроению, эмоциям, способствует формированию нравственных качеств ребенка. В процессе игры происходит раскрытие творческого потенциала, становление личности ребенка.

Рекомендовано пособие для индивидуальных и групповых занятий.

Игру или работу лучше начинать с внимательного рассмотрения и изучения сюжетных картинок. Автор преднамеренно оставил их без названия, т.к. сами рисунки - только основа для будущего сюжета, который вновь и вновь будет различным за счёт введения одного или нескольких персонажей.

Вначале ребенок знакомится с сюжетом, выбранным им самим или заранее подготовленным взрослым. Обсуждение необходимо начинать от общего, приходить к частному – от места действия, времени года, события или ситуации к конкретным изображенным персонажам, их характере, настроению, профессии (работе), действиях и т.д.

## **«ЧЬЯ КАРТИНКА?»**

Для игры понадобятся сюжеты и маленькие фрагменты картинок, которые **необходимо заранее подготовить**. Каждой большой сюжетной картинке соответствует 4 карточки-фрагмента.

### **1. Ведущий показывает карточку с фрагментом**

Участникам раздаются по одной большой картинке. Ведущий показывает карточку с фрагментом, игроки определяют, какому сюжету она соответствует. Ребёнку будет удобнее, нагляднее, если маленькую карточку он положит сверху на аналогичный фрагмент большой картинки. Выигрывает тот, кто первым собрал все четыре фрагмента.

### **2. Ведущий описывает карточку с фрагментом**

Перед игроками раскладываются 2-4 сюжетные картинки. Ведущий берёт маленькую карточку с фрагментом и, не показывая игрокам, описывает то, что изображено на ней. Участники игры должны определить, какой сюжетной карточке принадлежит описанный ведущим фрагмент. За правильный ответ игрок получает фрагмент, который оценивается в одно очко. Выигрывает тот, кто набрал большее количество очков.

### **3. Карточку с фрагментом описывают участники игры**

Перед участниками раскладываются несколько сюжетных картин. Фрагменты к ним располагаются в центре стола, картинками вниз. Каждый игрок по очереди берёт карточку-фрагмент и описывает картинку с позиции героя, от первого лица (что «Я» делаю, что «Я» вижу справа, вокруг и т.д. ). Игрок, угадавший, о каком фрагменте идёт речь, получает право хода, а карточка остаётся у игрока, понятно описавшего фрагмент. Если фрагмент по описанию не найден, он возвращается обратно, а право хода получает следующий игрок. По количеству заработанных карточек определяется победитель.

### **4. Упражнения на запоминание**

Каждому участнику игры дается определенное время (минуту-две) для внимательного изучения и запоминания больших сюжетных карточек. Затем большие карточки переворачиваются. Ведущий показывает маленькую карточку, участники определяют, чья это карточка. Выигрывает тот, кто первым вспомнит и узнает все фрагменты со своей сюжетной картинки.

## **«РЕЧЕВЫЕ ЦЕПОЧКИ»**

Игры этой серии направлены на развитие внимания, произвольного внимания, зрительной памяти, речи, образного мышления, вербального и невербального воображения, творчества, фантазии, наблюдательности, смекалки, умение вести рассказ по картинке, конструировать сложные предложения.

### **Игра «Речевые цепочки-1»**

Перед игроками выкладывается одна из сюжетных картинок на большой карточке. Все внимательно её изучают в течение 1-2-х минут до условленного сигнала. Задача каждого игрока – рассмотреть всех персонажей, их внешний вид, действия и все интересные детали, так, чтобы суметь составить

предложение о действии каждого объекта. По сигналу игроки начинают произносить по одному предложению, рассказывая о том, что делает любой выбранный ими персонаж. Например: «Девочка катается с горки», «Мальчик катит снежный ком». Произносить предложения друг за другом нужно быстро, не делая пауз. За каждое правильно составленное предложение игрок получает очко (им может быть, например, счётная палочка).

Если о персонажах уже всё сказано, можно напомнить игрокам, что говорить можно и нужно не только о живых объектах, например: «падают снежинки», «на горке стоит ёлочка», «дети играют во дворе», «ребята весело смеются», то же самое – о животных, игрушках, подарках и всех-всех других.

### ***Игра «Речевые цепочки-2»***

Игра похожа на предыдущую, но существенное отличие состоит в том, что в этой игре, речевые цепочки, то есть предложения о самых разных объектах на картинке, должны быть *одинакового качества*. Это значит, они должны быть составлены по определенному образцу или правилу. Вот несколько вариантов:

- в каждом предложении обязательно должно быть два слова-действия, которые выполняет один и тот же объект, например: «Девочка взяла куклу и подошла к продавцу» или «Чудище сидит на ветке и хмурится»;
- в каждом предложении обязательно должно быть слово-признак, которое относится к тому или иному объекту, например: «Девочка взяла нарядную куклу» или «Зеленое чудище сидит на ветке»;
- в называемом предложении должно быть определенное количество слов, например, не менее четырех (выполнение этого правила не покажется сложным, если одновременно с каждым названным словом игрок будет выкладывать на стол одну фишку или пуговку).

Число вариантов этой игры можно увеличить по своему желанию. Например, в каждое предложение включать не два, а три слова-действия, не одно, а два слова-признака, чтобы повысилось общее число слов в предложении.

### ***Игра «Потому что, потому»***

Игра направлена на развитие речи, внимания, мышления, зрительной памяти, воображения, умения находить причинно-следственные связи, развитие эмпатического понимания (которое зависит от богатства собственного опыта игроков), т.е. способность понять мысли (чувства) и передать их вербально, строить логически обоснованные предложения.

Перед игроками выкладывается одна их сюжетных картинок на большой карточке.

Вариант 1: Игроки по очереди составляют предложения по заданной схеме. Например, «Мальчик весело смеётся **потому, что** ему нравится кататься с горки» и т.д. За каждое правильно составленное предложение игроки получают очки, которые после игры подсчитываются. Выигрывает тот, кто соберет больше очков.

Вариант 2: Предложение начинает один игрок, а следующий придумывает к нему завершение. В этом варианте необходимо внимательно посмотреть на картинку, найти на ней нужного персонажа, определить, что послужило причиной того или иного поступка, действия или эмоции и полностью закончить предложение. Например: «Мальчик красит забор фиолетовой краской, потому что...*желтая краска закончилась, а другого цвета не оказалось*» и т.д. Если объяснение засчитывается, игрок получает очко (или даже два! – за быстрый и остроумный ответ) и составляет новое предложение. Выигрывает тот, кто соберет больше очков.

### *Игра «Выкупи меня!»*

Для игры необходимо подготовить большие сюжетные картинки (по количеству игроков) и фрагменты к ним.

Каждый игрок получает по одной большой картинке. Маленькие карточки перемешиваются и кладутся стопкой изображениями вниз. Ведущий берёт верхнюю карточку и открывает её. Участникам нужно определить, является ли изображенный фрагмент частью их собственного сюжетного рисунка. Игроку нужно «выкупить» «свою» карточку из общего «банка». Для этого ему требуется составить предложение об объекте, который оказался в центре фрагмента. Смысл высказывания может не касаться сюжета большой карточки, а может и зависеть от него. Затем картинку следует забрать себе, аккуратно накрыть ею соответствующую часть сюжетной картинки, совместив одинаковые изображения. И получить очко за речевое высказывание и внимательностью



## «СЮЖЕТНЫЕ НЕБЫЛИЦЫ»

Следующие игры мы рекомендуем начать с рассматривания по выбору ребёнка сюжетной картинки и попытки составить по ней рассказ. В возрасте 4-х лет дети ещё не способны связно и самостоятельно раскрыть или описать содержание сюжетной картинки, поскольку речь носит ещё ситуативный характер. В этом возрасте дети чувствительны к речи и языку (сенситивный период развития речи) именно поэтому их надо учить связно и последовательно передавать увиденное, услышанное, правильно произносить слова и строить фразы. Дети называют предметы, действующих лиц и перечисляют действия, которые они совершают (копает, улыбается и

т.д.). Взрослый может помочь понять содержание сюжетной картинки, задавая ребёнку дополнительные вопросы, и таким образом, научить его составлять связный рассказ.

К 5-ти годам у детей возрастает речевая активность, начинается овладение монологической речью, т.е. фразы и высказывания становятся развёрнутыми и точными. Ребёнок начинает устанавливать причинно-следственные связи и отношения между предметами, признаками и явлениями.

Играют только маленькие карточки-фрагменты, которые будут связаны игроками в единое повествование. Ведущий заранее складывает карточки в стопку рубашками вверх и оговаривает количество карточек, которые игрок сможет взять.

Задача игроков:

- самостоятельно решать, какая из картинок может служить началом необычной истории, а какие – её продолжением и концом;
- разложить карточки соответственно замыслу, подготовить свою историю (можно проговаривать шепотом) и ждать сигнала к началу обмена небылицами с остальными игроками.

Творческим игрокам можно предложить более усложнённый вариант - не оговаривать количество забираемых из «банка» карточек. В такой игре, ребёнок может сколько угодно брать карточек для составления и «удлинения» своей небылицы.

Если история была составлена связно и без разрывов, игрок получает столько очков, сколько карточек участвовало в его рассказе.

## «РЕЖИССЕРСКАЯ ИГРА»

В «Режиссёрской» игре ребёнок сам создает сценарий и в ходе игры действует от лица любого из персонажей, одновременно руководит общим действием, придумывая и тут же воплощая разыгрываемый сюжет. Использование метода «Режиссёрской игры» способствует развитию коммуникативных навыков, получение нового опыта, поиску вариантов решений и выходов из возникающих проблемных ситуаций. В результате игры происходит усвоение детьми морально-нравственных правил, взаимоотношений с окружающим миром и людьми, социальное становление ребёнка. Одновременно играя разные роли, ребёнок учится регулировать поведение, обдумывать действия, поступки, слова. Усваиваются понятия о смысле и причинах действий окружающих его людей. Выстраивая диалоги, ребёнок учится общению, т.е. сложному процессу взаимодействия между людьми (персонажами, героями), учится обмениваться информацией, воспринимать и понимать друг друга.

Чем младше ребёнок, тем проще сюжет, но от начала и до конца истории, идея зависит от замысла ребёнка. Он сам придумывает, что будет происходить и наделяет персонажа ролью в зависимости от задачи его образа. У старших дошкольников режиссёрская игра может быть коллективной (2-3 человека) дети вместе придумывают сложный сюжет и исполняют множество ролей, строят диалоги между персонажами на основе собственного опыта.

Начинается занятие с выбора большой картинки. Для того чтобы сделать игру по-настоящему увлекательной, маленький режиссёр выбирает новых героев и включает их в свою историю. В нашем наборе имеются и знакомые всем лица (*Буратино, Колобок, Баба Яга*), и персонажи, не имеющие чёткого определённого значения (*Солнышко, Щенок* и т.д.). Карточки-помощники с «волшебными предметами» (*волшебный меч, заколдованное яблоко, шуба-невидимка* и т.д.) облегчают повествование сказки и её завершение. Игра станет гораздо интереснее, разнообразнее и насыщеннее, если перемешать знакомых героев из разных сказок и включить новых неожиданных персонажей в ранее придуманные события.



На индивидуальном занятии у ребёнка всегда есть возможность переигрывать какие либо упущенные, неправильные с его точки зрения моменты и события столько раз, сколько ему требуется, это даёт безграничную свободу в обыгрывании и способствует практическому пониманию того, что любая проблемная ситуация в жизни, может быть решена разным способами. Так благодаря гибкости мышления ребёнок учится выстраивать множество вариантов решений, выбирая оптимальный. Если действие заходит в тупик, педагог (психолог, воспитатель) может помочь ребенку, предложив выбрать «волшебный предмет» или ввести в игру нового героя. В зависимости от ситуации, педагог всегда понимает, как сделать правильно – выбрать самому или предоставить право выбора ребёнку.

## СКАЗКОТЕРАПИЯ

Материал игры «Расскажи мне, Расскажи» будет очень полезным для работы психологов.

Разговаривая, обсуждая абстрактных персонажей на картинках, специалист может обнаружить «проблемы» разного характера, которые в дальнейшем будет необходимо проработать так же с помощью картинок, персонажей и волшебных предметов-помощников.

Суть историй, изображенных на сюжетных картинках понятны и доступны каждому ребенку, он может обсудить её, понять причины, переработать через собственный эмоциональный опыт.

Задача психолога поработать с поведением ребёнка в выявленных проблемных ситуациях (капризы, манипулирование поведением взрослых), а так же проработать внутренние чувства и эмоции (страхи, обиду, повышенную тревожность, агрессию, одиночество, неуверенность в себе, завышенную или заниженную самооценку).

Занятия с сюжетными картинками можно проводить как индивидуально, так и в группе. Работу лучше начинать с описания большой картинки, переходя от общего (место действия, время года, ситуация, события и т.д.) к частному (персонажам, их действиям, характеру, настроению и т.д.). При желании ребёнок может САМ выбрать дополнительного персонажа. Введение в процесс нового персонажа может помочь ребёнку в личном преодолении трудностей за счет идентификации своего «я» с выбранным персонажем.

Таким образом, через сочинение истории происходит решение поставленных психологом задач (коррекция поведения или работа с эмоциями, чувствами и т.д.), в связи с тем, что все персонажи выдуманные и процесс происходит в благоприятной атмосфере, положительном настрое и игровой форме. За счёт этого снимаются многие защитные механизмы, привычка ребёнка отвечать на вопросы взрослого только правильно и чётко и т.д. Всё это позволяет специалисту увидеть «проблемные» места, наметить вектор ведения повествования и регулировать занятия таким образом, чтобы встречи и беседы с ребенком (и возможно с родителями) носили психотерапевтический характер.

Психолог может использовать материал игры для работы по направлению «Сказкотерапия». Этот метод эмоционального развития дошкольников не имеет возрастных ограничений. Психотерапевтические возможности сказок могут использоваться для решения всевозможных проблем и задач (воспитательных, образовательных, коррекции поведения, развитие эмоциональной сферы

ребёнка, взаимоотношения с окружающими людьми, характера его внутренних психических процессов, мотивации, морально-нравственной сферы, его переживаний, мировоззрений, развитие личности и пр.). Сказкотерапия создает безопасную среду, в которой ребёнок получает возможность раскрыть и исследовать свою личность, выявить и развить эти ресурсы, а атмосфера волшебства и доверия позволяет выйти за существующие рамки. Использование приемов сказкотерапии в работе с детьми даёт возможность преобразить внутренний мир ребёнка, наполнить его гармонией, увидеть, понять и принять его красоту, уникальность, объяснить смысл происходящего и изменить к нему отношение. А психологу помогает установить контакт с ребёнком, максимально безопасно выяснить проблему и начать над ней работу.

Своевременно рассказанная сказка, за короткое время в увлекательной и доступной форме может показать жизнь окружающих людей, их поступки и судьбы, объяснить к чему приводит тот или иной поступок, дает возможность примерить на себя и пережить чужую судьбу, чужие чувства. Это уникальная возможность проиграть жизненные ситуации, найти позитивный смысл в происходящем, чтобы подумать и поменять что-либо в своей собственной жизни.

Для индивидуальной или групповой работы может быть предложена любая сказка, ее необходимо прочитать вслух. Сказочная ситуация, которая задается ребенку должна быть хорошо продумана, персонаж и всё окружающее его должно создать такой образ, чтобы ребёнок идентифицировал себя с ним, должна звучать актуальная проблема. В сказочной ситуации не должно звучать правильных готовых ответов, и необходимо заранее сформулировать вопросы так, чтобы побудить ребенка самостоятельно строить повествование и проследивать причинно-следственные связи, и обязательно выйти победителем, преодолев все трудности на пути.

Напомним, что в разном возрасте дети идентифицируют себя с разными персонажами и предпочитают сказки разных видов. Для детей 3-4 лет наиболее понятны и близки сказки о игрушках, животных, о взаимоотношении людей и животных. В этом возрасте дети часто идентифицируют себя с животными, легко перевоплощаются в них, копируют манеру поведения. 4-5 лет – самое сказочное мышление, с помощью сказки ребёнок интерпретирует события и действия. Начиная с 5 лет, ребёнок ассоциирует себя в основном с человеческими персонажами (феями, волшебниками, принцессами, принцами, солдатами). Примерно с 5-6 лет ребенок предпочитает волшебные сказки, в которых содержится информация о том, как человек познает мир. 6 – 12 лет многие дети любят сказки-страшилки. Слушая и пересказывая, многократно моделируя и проживая тревожную ситуацию в сказке, ребёнок освобождается от состояния тревожности и страхов, напряжения и приобретает новые способы реагирования. В подростковом возрасте могут быть интересны сказки-притчи и сказки, которые формируют позицию здравого смысла и чувства юмора по отношению к житейским трудностям.

Когда психолог понял, что в конкретной ситуации лучше поработать с определённой известной сказкой, то будет лучше её рассказывать, а не читать, потому что так психолог будет полностью вовлечен в работу и сможет наблюдать за психотерапевтическим процессом. Психолог и ребенок могут сочинять сказку вместе, проигрывая ее на большой сюжетной картинке. Ребёнку можно по своему желанию, выбирать разных героев, а для выхода из затруднительных ситуаций воспользоваться «волшебными карточками», которые помогут достойно выйти из проблемной ситуации, а так же будет служить напоминанием о том, что для решения любых проблем можно найти дополнительные возможности.

Самостоятельное придумывание сказки и её рассказывание ребенком позволяет выявить его спонтанные эмоциональные проявления, которые обычно не характерны, но всё же проявляются в нём. Ребёнок

идентифицирует себя с персонажем сказки, объединяет свои мысли, переживания и рассказывает о них. Ответы ребёнка на вопросы специалиста и их дальнейшая грамотная интерпретация позволяют сделать заключение об эмоциональном состоянии ребёнка и о предположениях дальнейшего развития ситуации, а так же даёт психологу информацию о том, как проводить терапию далее в каждом конкретном случае. Сказка показывает возможные и желательные формы поведения, случаи в которых эффективна хитрость или наоборот, использовать прямую агрессию (показать свою силу и состоятельность).

Сказки бесконечно разнообразны, для обучения можно придумать с ребёнком дидактическую (обучающую) игру, которая поможет ребёнку узнать о явлениях природы, познакомит с буквами, счётом, научится правильно вести себя в гостях, в магазине и т.д.

Завершить занятие надо обсуждением. Поговорить и сделать акцент на то, что чувствовал герой (чувства, эмоции). Если необходимо, ещё раз поиграть фигурками на сюжетной карточке и тем самым закрепить психотерапевтический эффект.

Проживание сказки помогает разрешить проблемы детей в интеллектуальной сфере, т.к. слушая или сочиняя самостоятельно, развивается воображение и образное мышление. Дети, как правило, рассказывают их специальным таинственным голосом (т.е. развивается и совершенствуется речь), слушая сказку или сочиняя собственный сюжет, ребёнок учится мыслить логически, таким образом, происходит колоссальное развитие, - такие дети потом хорошо учатся, умеют нестандартно мыслить и обладают более высоким интеллектом.

**СКАЗКА - ЛОЖЬ, ДА В НЕЙ НАМЁК...**