

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад «Жемчужинка»

## **Коррекционные технологии «Сказкотерапия»**

Подготовила:

воспитатель первой квалификационной категории

Зорькина Елена Геннадьевна

### «Путешествие в гости к сказкам»

Из какой сказки?

Вспомни и назови сказки. Тебе помогут

- Царь, три сына, стрела, болото, лягушка (лягушка),

- Царь, три сына, Иванушка, конек-горбунок («Конек-горбунок»),

- Отец, мачеха, три дочери, царь, принц

- Злая мачеха, две дочери, дед мороз («Дед мороз») Выигрывает тот, кто назовет больше сказок по образцу загадывают свои загадки.

### «Угадай героя»

Цель: учить узнавать персонажа по предложенному описанию. Формировать умение устанавливать причинноследственные связи и зависимости.

Ход: воспитатель использует портреты героев, составленные детьми ранее. Он предлагает описание, а дети отгадывают. Например: «Она была голодна, и чтобы поесть, пела сладким голосом, хвалила кого-то, терпеливо слушала его песенку, притворялась, что плохо слышит».

После того как дети отгадали героя, им предлагается объяснить его характер и описать связи: «Лиса - сладкоголосая, потому что пела сладким голосом; лживая, потому что хвалила Колобка; терпеливая, потому что принималась петь несколько раз, чтобы добиться своей цели: и т.д

### **«Составь портрет героя»**

Цель: учить самостоятельно, составлять характеристики персонажей, включая характера и действия, совершаемые.  
Ход: воспитатель проводит беседу с сказке. Рассматривает персонажи, о черты характера и действия героев (героев выделяются по ходу всей сказки: каждому из выделенных действий описывается характеристика). В конце беседы составляется портрет понравившегося героя.

### **«Говорящие рисунки»**

Цель: закреплять умение детей «читать» по модели, сочинять сказки, рассказы по модели.  
Ход игры: «Когда-то давным-давно люди не знали букв и не умели писать, а истории, которые происходили и которые надо было сохранить и запомнить, они рисовали»  
- Попробуйте рассказать начало одной из историй, допустим, такой: «Жили-были дед и баба. Испекли они Колобка, а он убежал в лес...»  
Взрослые предлагают поиграть в зашифрованные истории. Выбирают знакомую сказку и дети отражают ее содержание в рисунках-схемах. Затем «читают» истории. Придумывают по схемам свои сказки.

### **«Изменение ситуации в знакомь**

- «Давайте сделаем так, что когда Зол от принца, у нее потерялась не туфель а что-то другое. И поэтому чему-то д принц также нашел ее». Что же поте а как ее нашел принц? Это может быт поясок от платья или что-то другое.

- «Посадил дед не репку, а...» Что?»

Рассказываем новую сказку.

- «Испекла бабка не колобок, а...» Чтс  
Затем подводим детей к самостоятельному изменению сказки рассказу новой.

### **«Отгадай, кто с кем связан»**

Цель: учить детей устанавливать родственные или эмоциональные связи между героями литературных произведений.

Ход: воспитатель предлагает набор картинок с изображением волшебных предметов (черный плащ, волшебная палочка, ступа и т.д.). Детям необходимо выбрать картинки, соответствующие тому или иному сказочному персонажу:

Усложнения игры:

1. Превращение в сказочного персонажа и показ действиями его образа.
2. Представление возможных волшебных преобразований окружающего мира.
3. Изобразительная деятельность: рисование волшебного предмета и его хозяина.

### **«Сказка переехала»**

Цель: учить определять место и время происходящего, подбирать необычные места и время действий для знакомых героев.

Ход: 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.

### **«Старая сказка на новый лад»**

Ход: учить детей менять свойства известного героя и выстраивать новый вариант его действий.

Воспитатель предлагает выбрать сказку, определить героя, перечислить его характерные особенности. Детям дается задание: придумать необычное свойство для данного героя. Для этого дети называют два предмета и перечисляют их свойства, которые потом переносят на героя. Дети продумывают новый текст сказки.

### **«Герои бывают разные»**

Цель: учить детей определять в сказках положительных и отрицательных героев.

Ход: Воспитатель раздает каждому ребенку комплект фишек 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 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.

### **«Найди героя»**

Цель: учить детей определять основного положительного героя сказки.

Детям предлагается вспомнить знакомые сказки (3-4). Определить в каждой сказке основного положительного героя, перечислить его действия на протяжении всей сказки. Оценить его поступки с позиции «хорошо – плохо» и сделать вывод о том, что основной герой является носителем добра.

<p>простой условный соседа участников очередь, прочих</p>	<p><b>«Заколдованное место»</b> Цель: научить детей подбирать нетипичные свойства к выбранному объекту, представлять и объяснять их, составляя новый текст сказки. Воспитатель предлагает выбрать сказку, определит место и время происходящего, выбрать какой-либо момент, ситуацию. Детям дается задание: придумать необычное свойство для данного места, которое помогло бы герою сказки. Для этого дети называют два предмета и перечисляют их свойства, которые потом переносят на место действия в сказке. Дети рассказывают текст сказки, полученный на основе измененного места. Например: Красная Шапочка идет по лесной тропинке и встречается с волком. Лес, взял свойства лампочки, стал светящимся, ослепил волка и спас Красную Шапочку.</p>	<p>В этой игре предполагается участие как минимум 3-5 детей. Каждый ребенок получает чистый лист бумаги и карандаш. По сигналу взрослого дети начинают рисовать. Через 1-2 минуты подается сигнал, и каждый из детей передает свой лист сидящему справа от него ребенку. Получив от начатый рисунок, ребенок продолжает его в течение 1-2 минут и вновь по сигналу передает дальше. И так несколько раз (в зависимости от количества игры), до тех пор, пока к нему не вернется лист, на котором он первым начал рисовать в свою службу великолепной опорой для придумывания небылиц, фантастических рассказов и продуктов детского литературного творчества.</p>	<p><b>«Рисунки по кругу»</b></p>
---	--	---	----------------------------------