**КАРТОТЕКА ТЕАТРАЛИЗОВАННЫХ ИГР**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Тема | Игры на развитие способности распознавать и выражать эмоции | Игры на развитие мимики, жестикуляции, выразительности движений | Игры на развитие интонационной выразительности речи | Игры на развитие диалогической речи | Игры на развитие монологической речи | Игры на развитие воображения, способности к импровизации | Разыгрывание стихов и потешек по ролям |
| Наш детский сад. Игрушки | **Настроение.**  Одному участнику предлагается выбрать пиктограмму, отражающую настроение, с которым он пришёл в детский сад, а другие ребята должны догадаться, какое это настроение.  **Четвертый лишний**  Педагог предлагает детям четыре пиктограммы эмоциональных состояний. Дети выбирают настроение, которое не подходит к остальным.  **Наша Таня.**  Педагог читает стихотворение А. Барто, дети передают эмоции персонажа мимикой, жестами.  **Новая кукла.**  Педагог рассказывает историю о девочке, которая очень хотела куклу, но ей долго не покупали, но однажды подарили на день рождения. | **Игра с мячом.**  Участники делятся на пары. Педагог предлагает разные действия с воображаемым мячом, дети изображают их: взять «мяч» в руки и покатать между ладонями; подбросить и поймать, следя за «мячом» глазами; перебрасывать «мяч» друг другу в паре; катать «мяч» друг другу по полу и т.д.  **Колыбельная кукле.**  Педагог предлагает детям укачать куклу и спеть ей колыбельную. Но кукла не настоящая, а воображаемая. Включается аудиозапись колыбельной М. Красева «Баю-баю». Дети изображают действия по тексту. Самые выразительные движения отмечаются, поощряются смайликами. | **Спуск с горы.**  Дети, сидя на диване или стульчиках, представляют, что они спускаются с горы вниз и считают до десяти, постепенно уменьшая силу **голоса:** начинать громко, а закончить шепотом. Затем участники «поднимаются в гору», считая с постепенным увеличением силы голоса: от шёпота до громкого звука.  **Вопрос – ответ.**  Педагог произносит фразу с интонацией вопроса (например: «У куклы розовое платье?»). Ребёнок повторяет с интонацией утверждения, изменяя суффиксы существительных («У куколки розовое платьице»). | **Вопросы.**  Участники встают в круг. Из рук в руки по кругу передаётся игрушка. Тот, у кого в руках игрушка, задаёт вопрос о ней соседу слева, который отвечает на вопрос, забирает игрушку и задаёт вопрос следующему участнику.  **Моя любимая игрушка.**  Каждый ребёнок выбирает себе картинку с изображением игрушки, но не показывает педагогу. Взрослый задаёт вопросы, отвечая на которые ребёнок описывает свою игрушку. Педагог отгадывает, что выбрал ребёнок. | **Кубик на кубик.**  Используя кубики, участники составляют рассказ по картине «Игра в кубики» и обыгрывают его.  **Детский сад.**  Рассматривая картину «Детский сад», участники составляют по 2-3 предложения о том, что дети делают в детском саду.  **Магазин игрушек.**  На столе или полках расставляются игрушки. Дети – «покупатели» по очереди описывают игрушку, которую они хотели бы купить, взрослый – «продавец» определяет по описанию и выдаёт игрушки. В случае затруднений могут использоваться уточняющие вопросы. | **Покажи то, о чём услышал**.  Педагог читает стихотворения из сборника «Игрушки» А. Барто, дети изображают персонажей.  **Раз, два, три – игрушку покажи.**  Перед детьми расставлены игрушки (образные: кукла, мишка, машина, посудка; дидактические: пирамидка, матрёшка; для двигательной активности: скакалка, мяч, обруч). По вербальному сигналу ведущего дети изображают выбранную игрушку. Ведущий угадывает, что изображено, выбирает лучшее. Выбранный ребенок становится ведущим. | В.И. Мирясова «Таня и мячик», А.Л. Барто «Игра в стадо», потешки «Водичка-водичка», «Радуга-дуга» |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Тема | Игры на развитие способности распознавать и выражать эмоции | Игры на развитие мимики, жестикуляции, выразительности движений | Игры на развитие интонационной выразительности речи | Игры на развитие диалогической речи | Игры на развитие монологической речи | Игры на развитие воображения, способности к импровизации | Разыгрывание стихов и потешек по ролям |
| Сад-огород. Овощи, фрукты, ягоды | **Сказочные эмоции.**  Педагог читает русскую народную сказку «Репка», делая паузу в те моменты, когда завершается очередное действие персонажа. Во время паузы дети поднимают пиктограмму с эмоцией, которую, по их мнению, испытывает персонаж. При необходимости выбор детей обсуждается, анализируется.  **Кубик эмоций.**  Дети по очереди кидают куб эмоций. Какая эмоция выпала, ту эмоцию надо показать с помощью мимики и жестикуляции. | **Зёрнышко.**  Дети приседают на корточки, опускают голову на колени, обхватывают себя руками. По сигналу педагога «Солнышко пригрело» они постепенно «вырастают», «выбрасывают листочки», изображают какое-либо растение, которое ведущий пытается отгадать.  **По малину в сад пойдём.**  Включается запись песни А. Филиппенко, Т. Волгиной «По малину в сад пойдём». Дети изображают действия в соответствии со словами песни. Наиболее выразительные движения отмечаются, поощряются фишками. | **Чудо-лесенка.**  Дети вместе с педагогом произносят стихотворение, поднимая высоту голоса (начало – низким голосом, конец – высоким). «Чудо-лесенкой шагаю / Высоту я набираю / Шаг на горы / Шаг на тучи / А подъем всё выше, круче / Не робею, петь хочу / Прямо к солнцу я лечу!»  **Что растёт в саду и огороде.**  Участники берут перевёрнутые картинки с изображением овощей, фруктов, ягод. Нужно назвать то, что изображено с такой интонацией, чтобы стало понятно, нравится это ребёнку или нет. | **Салат.**  Педагог предлагает детям отгадать, что он положит в салат. Держа картинку с изображением овоща лицом к себе, он просит участников задавать вопросы. Можно обозначить круг вопросов символами (какого цвета, какой формы, какого вкуса). Как только кто-то из участников назвал овощ правильно, картинка демонстрируется детям, а отгадавший становится ведущим.  **На каком дереве.**  На одной части доски вывешиваются картинки с изображением плодов, на другой – с изображением деревьев. Водящий выбирает плод и, отвечая на вопросы детей, ориентирует их на дерево, с которого этот плод. Дети определяют фрукт. | **Узнай по описанию.**  Дети по очереди загадывают фрукт или овощ и описывают его, не называя. Остальные участники отгадывают. Каждый, кто описывал и кто правильно угадал, получает картинку (или фишку).  **В огороде.**  Каждый участник описывает, что он хочет сделать в огороде и для чего. По необходимости педагог может задавать уточняющие вопросы.  **В корзинку.**  Педагог предлагает детям выбрать фрукт, овощ, ягоду (муляж или картинку), положить в корзину и объяснить, почему выбран именно этот продукт. | **Немой разговор.**  Выбирается ведущий – огородник. Детям раздаются карточки с изображением овощей. Педагог предлагает представить, что они теперь овощи и растут на грядках. Огородник идёт к грядкам собирать урожай. Каждый овощ старается показать, кто он. Угаданные овощи огородник берёт с собой.  **Есть у нас огород.**  Включается аудиозапись песни «Огородно-хороводная» Б. Можжевелова. Дети изображают действия в соответствии с текстом песни. Наиболее выразительные образы отмечаются и поощряются фишкой (смайликом). | Т. Петухова **«Загорелый помидор», В. Степанов «Был у зайки огород», С. Вершинина «Чудо-огород»; потешки «Дождик, дождик, пуще», «Солнышко-колоколнышко»** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Тема | Игры на развитие способности распознавать и выражать эмоции | Игры на развитие мимики, жестикуляции, выразительности движений | Игры на развитие интонационной выразительности речи | Игры на развитие диалогической речи | Игры на развитие монологической речи | Игры на развитие воображения, способности к импровизации | Разыгрывание стихов и потешек по ролям |
| Лес. Лиственные деревья. Грибы | **Где чей гриб.**  Педагог предлагает детям рассмотреть плоскостные фигурки грибов с изображёнными на них пиктограммами эмоций и фигурки детей с пиктограммами эмоций на лицах. Дети подбирают человечкам парные грибы с соответствующими эмоциями и комментируют свой выбор.  **Прогулка по лесу.**  Педагог рассказывает детям придуманную историю о приключениях детей в лесу. Делая паузы после ситуаций, вызывающих яркие эмоции, педагог предлагает детям изобразить их с помощью мимики и жестов. | **Волшебные превращения.**  Педагог демонстрирует детям «волшебную палочку», которая может превращать ребят в лесных зверей. Чтобы узнать, в кого превращает палочка, нужно внимательно слушать музыку. Дети изображают лесных животных в соответствие с характером музыки, педагог при необходимости задаёт уточняющие вопросы.  **Грибники.**  Педагог предлагает детям отправиться в лес за грибами. С помощью движений они изображают, как выбирают корзину определённого размера, идут, преодолевая препятствия (ветки, ямки, кочки), ищут грибы, разглядывают, нюхают, одни берут, от других отказываются. | **Собираемся на прогулку.**  Педагог предлагает детям прослушать вопросительные предложения с разным местоположением интонационного центра и ответить на вопросы, выделяя логический центр предложения интонационно. Например: Ты *наденешь* куртку? – Я *надену* куртку. Ты наденешь *куртку*? – Я надену *куртку*. И т.п.  **Случай в лесу.**  Педагог описывает ситуацию: мальчик пришёл в лес с мамой и папой, но отошёл от них далеко и заблудился. Чтобы успокоиться, он произносит «В лесу совсем не страшно». Фраза повторяется с разными интонациями в зависимости от заданного настроения. | **Эхо.**  Дети делятся на пары. Один ребёнок в паре произносит фразу, второй – «эхо» – отвечает последним словом фразы. Например: «Я уже проснулся» - «Проснулся?». «Пойдём гулять» - «Гулять!» и т.д.  **Вопросы.**  Участники встают в круг и передают по кругу мячик, задавая вопросы и отвечая на них (например: Ты был в лесу? Тебе понравилось? Что ты там увидел? Кого встретил? И т.д.). В случае затруднения педагог и другие участники игры могут подсказывать вопросы. Упрощённый вариант: педагог задаёт вопрос, ребёнок с мячом в руках отвечает. | **Что мы видели в лесу?**  Педагог предлагает детям рассмотреть картинку, изображающую лес. Все участники обсуждают, что на ней изображено. После этого дети с педагогом «возвращаются в группу» и рассказывают, что они видели.  **Зеркало.**  Все участники делятся на пары. Один ребёнок в паре выполняет какое-то движение, пантомиму или изображает действие. Другой ребёнок описывает то, что он увидел, предполагает, что это может значить. Например: она водит рукой по своим волосам, наверное, расчёсывает волосы. | **Танец грибов.**  Педагог предлагает детям представить себя ожившими грибами, которым захотелось потанцевать. Он по очереди включает музыку разного характера: быструю, плавную, ритмичную, таинственную и пр. Дети-«грибы» выполняют танцевальные движения, соответствующие характеру музыки.  **Кто здесь прячется.**  Педагог показывает детям репродукцию лесного пейзажа и сообщает, что в этом лесу обитает много сказочных персонажей. Он предлагает найти их в очертаниях кустов и деревьев, в тенях, бликах, в окраске коры, в листве и т.п. Дети по желанию могут изобразить характер найденного персонажа с помощью движений, мимики, речи, танца. | Б. Заходер «Шагай», И. Токмакова «Разговор с деревьями»; потешки: «Поехали-поехали в лес за орехами», «Ножки, ножки, где вы были?» |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Тема | Игры на развитие способности распознавать и выражать эмоции | Игры на развитие мимики, жестикуляции, выразительности движений | Игры на развитие интонационной выразительности речи | Игры на развитие диалогической речи | Игры на развитие монологической речи | Игры на развитие воображения, способности к импровизации | Разыгрывание стихов и потешек по ролям |
| Откуда хлеб пришел. Родная земля – кормилица. Знакомство с колобком | **Колобок.**  Педагог предлагает детям вспомнить сказку «Колобок». С помощью настольного, магнитного театра или фланелеграфа участники разыгрывают содержание сказки. По ходу инсценировки педагог уточняет, какое настроение у каждого из её персонажей, а какое у зрителей; дети демонстрируют с помощью пиктограмм эмоций и собственной мимики. Например: «Испекла бабка колобок». Что чувствует дед? (радость) Какое настроение у бабки? (радостное) А у нас? (тоже радостное) и т.д. | **Лепим колобок.**  Под пение песенки колобка из одноимённой сказки детям предлагается изобразить с помощью пантомимы её содержание.  **Пшеничное поле**.  Педагог предлагает детям представить себя на пшеничном поле и с помощью рук показать всё, что мы видим. Например:  ветер дует (плавные движения кистями рук из стороны в сторону);  колосья колышутся (волнообразные движения сомкнутыми ладонями);  солнышко поле освещает (ладони с разведёнными в стороны пальцами);  в колосках зерно созрело (сжатые кулачки плотно прижимаются друг к другу) и т.д. | **Я тебя съем!**  Педагог предлагает детям произносить фразу «Я тебя съем!» от лица разных персонажей. Например: грустный заяц – весёлый заяц; злой волк – добрый волк; ласковый медведь – сердитый медведь; хитрая лиса – кокетливая лиса.  **Бублики.**  Педагог описывает сюжет: сказочный пекарь напёк бублики, которые умеют говорить «С добрым утром». Но у каждого бублика свой характер (добрый, весёлый, смелый, сердитый, печальный, стеснительный, важный и т.д.), поэтому общую фразу каждый произносит по-своему. Дети выбирают характер и озвучивают свой персонаж. | **Спор.**  Педагог раздаёт детям картинки с изображением хлебобулочных изделий (батон, буханка, сушка, бублик, кекс, пирожок и пр.). Все участники садятся в круг. Педагог произносит обобщающее слово, дети по очереди высказываются о своём образе. Например:  «Форма» - «Я круглый», «Я прямоугольный», «Я как кирпичик», «Я овальный», «Я длинный»;  «Мягкость» - «Я твёрдый», «Я мягкий»;  «Вкус» - «Я сладкий», «Я лимонный», «Я с изюмом», «Я сдобный», «Я капустный» и т.д. | **Кто о чём подумал?**  Участники рассматривают сюжетную картинку (хлеборобы собирают урожай, на мельнице получают муку, повар месит тесто и т.д.). Педагог предлагает детям выбрать себе персонаж и рассказать, о чём он сейчас думает.  **Расскажи.**  Педагог предлагает детям набор сюжетных картинок, которые они раскладывают в определённом порядке и составляют по ним рассказ (например: на мельницу привезли зерно; мельник высыпает зерно в воронку; мука сыпется в мешки; люди везут мешки с мукой; хозяйка месит тесто; семья ест пироги за большим столом). | **Загадай, мы отгадаем.**  Дети делятся на две команды. Одна команда вместе с педагогом загадывает простое действие (растираем зёрнышки в муку, моем руки, надеваем фартук, месим тесто, лепим пирожки, достаём из печи и т.д.), показывает его другой команде. Вторая команда отгадывает, участники меняются ролями.  **Покажи.**  Выбирается ведущий. Он называет любое действие или предмет (например: папа режет хлеб; бабушка печёт пирожки). Дети изображают названное действие. Ведущий оценивает и вручает фишки тем, кто показал более выразительно. | В. Берестов «Булочная песенка», Г. Ладонщиков «Рождение караваев»; потешки: «Кисонька Мурысонька», «Пекла кошка колобок», «Ладушки, ладушки» |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Тема | Игры на развитие способности распознавать и выражать эмоции | Игры на развитие мимики, жестикуляции, выразительности движений | Игры на развитие интонационной выразительности речи | Игры на развитие диалогической речи | Игры на развитие монологической речи | Игры на развитие воображения, способности к импровизации | Разыгрывание стихов и потешек по ролям |
| Человек. Части тела. ЗОЖ | **Игра с зеркалом.**  Педагог предлагает найти в зеркале разные настроения: радость, злость, грусть, удивление, испуг, восторг.  **Музыкальные загадки**.  Каждый участник получает набор пиктограмм эмоций. Педагог включает подобранные музыкальные фрагменты, дети поднимают соответствующую пиктограмму и устно по очереди поясняют свой выбор. | **Ходим кругом.**  Со словами: «Ходим кругом друг за другом. Эй, ребята, не зевать! Все, что Ваня (Коля, Маша, Таня и др.) нам покажет, будем дружно повторять!» дети идут по кругу, затем названный ребёнок выполняет движение, все повторяют его за ведущим.  **Весёлая зарядка.**  Педагог предлагает детям размяться и провести зарядку для разных частей тела. Все встают в круг, один (взрослый или ребёнок) выходит в центр круга. Педагог называет часть тела (например: голова; колени; пальцы; уши и пр.). Ведущий в центре круга показывает движения для названной части тела, остальные выполняют вместе с ним. Затем выбирается новый ведущий. | **Капризуля.**  Произнесение одной фразы (например, «идём гулять») с разной интонацией: «Скажи так, как будто ты просишь», «Скажи так, как будто ты устал», «Скажи так, как будто ты боишься», «Скажи так, как будто ты этого не хочешь», «Скажи так, как будто ты сердишься» и т.д.  **Больной зуб.**  Произносить длительный звук [м], меняя силу голоса по руке ведущего. Сначала ведущий – педагог. Если он опускает руку, дети произносят тихо, если поднимает, нужно произносить громче и громче. Можно задерживать руку на одном уровне, поднимать и опускать плавно или резко. Затем ведущим можно выбрать ребёнка. | **Угадай, что загадаю**  Педагог загадывает определённую часть тела и сообщает: «Я загадала». Участники по очереди называют действия, которые характерны для разных частей тела (например: «ходит», «берёт», «нюхает», «смотрит», «сидит», «лежит» и пр.), педагог отвечает «да» или «нет». Тот ребёнок, который получил в ответ «да», называет загаданную часть тела. Если он назвал правильно, становится ведущим.  **Телефон.**  Участники делятся на пары, встают спиной друг к другу и ведут диалог «по телефону» (не видя друг друга). Задают вопросы о партнёре (например: Какого цвета у тебя глаза? У тебя длинные волосы? Ты в платье или шортах? и т.д.) | **Я такой.**  Ребенок стоит перед зеркалом и рассказывает о себе: у меня есть голова, шея, два глаза и т.д. Вариант: Ребёнок рассказывает о частях тела куклы и о себе в сравнении.  **Зеркало.**  Выбирается пара детей, один из которых – зеркало. Он рассказывает о втором ребёнке, после чего остальные участники могут добавить то, что считают нужным. Второй ребёнок из пары становится зеркалом, ему выбирают пару из остальных участников. | **Кто как ходит.**  Педагог предлагает детям показать, как ходит малыш, принц, принцесса, волк, медведь, лиса, колобок, старичок Лесовичок и т.д. Отмечаются самые удачные образы.  **На что похоже.**  Педагог предлагает участникам определить, на что похожи части тела. Например: На что похожи ушки? – На месяц. На что похожи ладошки? – На кленовые листочки. На что похож ротик? – На бублик… и т.п. | Э. Мошкова «Приказ», А. Барто «Девочка чумазая»; потешки: «Водичка, водичка», «Где вы были, ножки?» |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Тема | Игры на развитие способности распознавать и выражать эмоции | Игры на развитие мимики, жестикуляции, выразительности движений | Игры на развитие интонационной выразительности речи | Игры на развитие диалогической речи | Игры на развитие монологической речи | Игры на развитие воображения, способности к импровизации | Разыгрывание стихов и потешек по ролям |
| Домашние животные и птицы, их детёныши | **Ласковые лапки.**  Взрослый подбирает 6-7 мелких предметов различной фактуры: кусочек меха, кисточку, стеклянный флакон, бусы, вату и т.д. Все это выкладывается на стол. Ребенку объясняется, что по частям тела будет ходить зверек, нужно эмоцией показать приятно или нет.  **Кошечки.**  Ведущий озвучивает ситуации (например: хозяйка гладит кошечку; хозяйка ругает кошечку; хозяйка кормит кошечку и т.д.), остальные играющие – кошечки – мимикой и голосом отражают эмоциональное состояние в соответствие с ситуацией. | **Весёлые превращения.**  Педагог предлагает детям превратить их в детёнышей разных домашних животных. «Раз, два, три, вы ребята-жеребята». Дети скачут под музыку, подражая жеребятам. Раз, два, три, вы ребята-телята». Дети приставляют рожки, мычат и под музыку подпрыгивают, изображая телят. «Раз, два, три, вы ребята-козлята». Дети, наклонив вперед головы, произносят «ме-е-е», изображают козлят. «Раз, два, три, вы ребята-поросята». Дети хрюкают, изображают поросят. «Раз, два, три, вы ребята-цыплята». Дети, «сложив крылышки», пищат и бегают врассыпную и т.д. самые выразительные образы отмечаются, поощряются. | **Кто как голос подаёт?**  Педагог зачитывает стихотворные фразы. Когда он делает паузу, дети произносят звукоподражание животному, о котором говорится в стихотворении. Самое выразительное произнесение отмечается, поощряется фишкой.  У меня учёный пёс круглой пуговкою нос. Если в чём-то я не прав, громко лает он: «…». Ходит Зорька по лугам, молоко приносит нам. Жить бы Зорьке в терему, а она в хлеву: «…». Кот усатый, как разбойник, перепрыгнул подоконник, распугал соседских кур и мурлыкает: «…». Только вишня расцвела, прилетела в сад пчела. Я давно за ней слежу, ищёт мёд она: «…». | **Гуси-лебеди.** На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси. На другой – волк. Хозяин выпускает гусей погулять, они уходят на другой край площадки. Хозяин зовет гусей: «Гуси-гуси!», они отвечают: «Га-га-га». «Есть хотите?» «Да-да-да». «Ну, летите домой». «Серый волк под горой, не пускает нас домой». «Так летите, как хотите, только крылья берегите!» Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать. Пойманные «гуси» придумывают и задают волку любой вопрос, чтобы он их отпустил. Выбирается новый волк, игра повторяется. | **Кошка с котятами.**  Педагог демонстрирует картину «Кошка с котятами». Дети по очереди высказывают своё мнение о персонажах картины (какие они по характеру; почему так себя ведут; кто больше нравится и почему).  **Петушок, петушок.**  Педагог читает потешку, дети рассказывают своими словами, о чём она, передают своё отношение к персонажу. При необходимости педагог задаёт подводящие вопросы, помогающие детям сформулировать свою мысль, высказать своё мнение. | **Загадки без слов.**  Дети делятся на две команды. Первая команда изображает с помощью мимики, жестов одного из домашних животных, вторая отгадывает. Затем команды меняются ролями.  **Что будет дальше?**  Дети рассматривают сюжетную картинку с изображением домашних животных и их детёнышей. Затем они высказывают свои предположения, что может произойти дальше с персонажами картинки.  **Кого увидели?**  Педагог предлагает в кляксах разглядеть домашних животных и описать их. Если дети затрудняются, можно наводящими вопросами стимулировать их творчество. | Б. Заходер «Киска», В. Степанов «Как живёте?», Г. Сапгир «Кошка»; потешки: «Кисонька Мурысонька», «Утро» |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Тема | Игры на развитие способности распознавать и выражать эмоции | Игры на развитие мимики, жестикуляции, выразительности движений | Игры на развитие интонационной выразительности речи | Игры на развитие диалогической речи | Игры на развитие монологической речи | Игры на развитие воображения, способности к импровизации | Разыгрывание стихов и потешек по ролям |
| Дикие животные | **Покажи.**  Педагог предлагает кому-либо из детей изобразить злого волка или сердитого филина, хитрую лису или радостного медведя, испуганного зайца или удивлённую сову. Остальные отгадывают, кого из названных в паре зверей и птиц изобразил водящий.  **Подбери пару**.  Дети рассматривают сюжетные картинки с разными ситуациями (медвежата спорят; заяц встретил лису; медведь ест малину и т.п.). Дети к каждой картинке подбирают пиктограмму эмоции и поясняют свой выбор. | **Весёлый зоопарк.**  Педагог предлагает детям по очереди с помощью мимики и жестов изобразить какое-нибудь животное, а зрителям – узнать, что это за животное и что оно делает. Тем, кому удалось выразительно передать образ, посвящаются аплодисменты.  **Тише, мыши.**  Педагог описывает ситуацию («Мышата отправились на прогулку, прыгали и играли, как вдруг увидели на пути спящего лиса. Мышата очень тихо обошли это место и побежали прочь»), дети изображают действия без слов. | **Крошка Енот.**  Педагог предлагает детям представить себя крошкой Енотом, который увидел своё изображение в воде. Нужно поздороваться со своим изображением испуганно, удивлённо, радостно, ласково, обиженно.  **Новости**.  В лесу начала свою работу местная газета, в которую каждый житель может принести свою новость. Принимаются те новости, которые высказаны с соответствующей интонацией. | **Птицы и птенчики.**  Дети делятся на две команды: птицы и птенчики. Птицы задают птенчикам вопросы, птенчики отвечают. Затем команды меняются ролями.  **Белка**.  Педагог демонстрирует детям игрушечную белку и предлагает с ней познакомиться. Дети задают вопросы и рассказывают о себе, педагог от лица игрового персонажа поддерживает беседу. | **Сорока.**  Педагог раскладывает перед детьми разные предметы, которые «утащила сорока». Чтобы вернуть вещи хозяевам, нужно их описать, не называя. Если участники игры угадали, что описал водящий, предмет передаётся ему, а водящим становится другой ребёнок.  **Что случилось?**  Педагог рассказывает начало истории: «Однажды, солнечным утром, мама-белка разрешила своим бельчатам поиграть в салочки. Бельчата прыгали по дереву, догоняя друг друга, весело шумели, как вдруг всё стихло. Мама-белка выглянула из дупла, а там…», после чего предлагает детям продолжить историю. | **Игра с воображаемым объектом.**  Педагог предлагает детям представить, что у него в руках маленький зайчонок (лисёнок, совёнок). Дети «берут на руки» зверушку, «гладят», «разговаривают с ним» и выполняют другие действия по своему желанию. Педагог отмечает наиболее удачные образы.  **Кто о чём подумал.**  Дети рассматривают картинку и высказывают своё мнение о том, кто из персонажей что думает. При необходимости педагог уточняет, почему ребёнок так решил, по каким признакам он об этом догадался. | Л. Корчагин «Ёж», В. Бианки «Лис и мышонок»; потешки «Сорока, сорока», «Сидит белка на тележке». |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Тема | Игры на развитие способности распознавать и выражать эмоции | Игры на развитие мимики, жестикуляции, выразительности движений | Игры на развитие интонационной выразительности речи | Игры на развитие диалогической речи | Игры на развитие монологической речи | Игры на развитие воображения, способности к импровизации | Разыгрывание стихов и потешек по ролям |
| Приметы осени | **Что нам осень принесла.**  Ведущий называет осенние приметы (идёт дождь, рано темнеет, много спелых овощей и пр.). Каждый ребёнок с помощью пиктограмм или выражения лица демонстрирует эмоцию, связанную у него с этим явлением. При необходимости педагог выясняет, какую эмоцию отобразил тот или иной участник игры и почему.  **Что ты чувствуешь**.  Педагог демонстрирует сюжетные картинки об осени, персонажи которых попадают в разные ситуации (например, ветер выдернул зонтик из рук девочки или мальчик собрал для мамы букет из осенних листьев). Он предлагает детям от имени персонажа сообщить о своей эмоции. | **Пальчиковая гимнастика «Дождик».**  Кап-кап, кап-кап, это дождик идёт. Кап-кап, кап-кап, целый день слёзы льёт. Ай-яй-яй, ай-яй-яй, ты нас, дождик, не пугай: на ногах сапожки, не промокнут ножки. Кап-кап, кап-кап, это дождик идёт. Кап-кап, кап-кап, целый день слёзы льёт. Ай-яй-яй, ай-яй-яй, ты нас, дождик, не пугай: ласковое солнце к нам глядит в оконце.  **Сбор урожая.**  Педагог называет овощ или фрукт и вместе с детьми изображает его сбор (например: капусту держим двумя руками, показываем, как нам тяжело; яблоки срывает с ветки одной рукой, рассматриваем со всех сторон, складываем в воображаемую корзину). | **Ветер.**  По руке педагога дети произносят длительный звук «У-у-у» тише (если рука движется вперёд) или громче (если рука возвращается назад; ниже (если рука опускается) или выше (если рука поднимается).  **Ёжик**.  Педагог предлагает детям представить себя ёжиками, которые умеют произносить только «фуфты-фу». Нужно произнести это звукосочетание как довольный ёжик, как обиженный ёжик, как сердитый или испуганный ёжик, как удивлённый или разозлившийся ёжик. Наиболее удачные образы отмечаются и поощряются. | **Осенние заготовки.**  Педагог ставит перед детьми две коробки. В одной – муляжи овощей и фруктов или картинки с их изображением. Дети по очереди задают вопросы и отвечают на них (например: Какого цвета? - Красного, Какой формы? – Круглой и т.д.). Педагог выбирает фрукт или овощ, который наиболее соответствует полученному ответу и перекладывает в пустую коробку. Если соответствующего предмета не нашлось, тот ребёнок, который задавал вопрос, спрашивает о другом свойстве предмета. | **Расскажи, о чём узнал.**  Педагог читает стихотворение: «Осень, осень к нам пришла! Нам подарки принесла: желтые листочки, вкусные грибочки, овощи и фрукты, хлебные продукты!» и предлагает детям рассказать его своими словами.  **Посмотри и расскажи**.  Дети вместе с педагогом рассматривают картинку и рассказывают, что они чувствуют, глядя на неё и почему. Педагог может помочь в случае затруднения наводящими вопросами. | **Листопад.**  Педагог предлагает детям представить себя осенними листьями, которые падают с деревьев. Звучит разная музыка: быстрая или меленная, весёлая или грустная, ритмичная или протяжная. В соответствие с характером музыки дети выполняют имитационные движения. Педагог оценивает импровизацию, подсказывает в случае необходимости.  **Кто спрятался.**  Педагог рассматривает с детьми осеннюю картинку и предлагает рассказать, кто есть на этой картинке, но мы его не видим (например, на обратной стороне дерева из дупла выглядывает белка, за облаками спряталась птичка и т.д.) | Потешки «Дождик», «Сидит белка на тележке»; М. Сидорова «Зонтик», И. Винокуров «Осень в парке», Ю. Капотов «Листопад», Н. Минский «Листопад» |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Тема | Игры на развитие способности распознавать и выражать эмоции | Игры на развитие мимики, жестикуляции, выразительности движений | Игры на развитие интонационной выразительности речи | Игры на развитие диалогической речи | Игры на развитие монологической речи | Игры на развитие воображения, способности к импровизации | Разыгрывание стихов и потешек по ролям |
| Мамины помощники | **Часы эмоций.**  Педагог демонстрирует детям модель часов с подвижными стрелками, на которых вместо цифр пиктограммы эмоций. Он предлагает любому из детей повернуть стрелку на одну из пиктограмм. Дети со взрослым обсуждают, что это за эмоция, как она проявляется, что может её вызывать. Затем другому ребёнку предлагается выбрать следующую пиктограмму.  **Что скажет мама**.  Педагог описывает ситуацию и предлагает детям предположить, что почувствует мама в этой ситуации, изобразить её эмоцию и сказать те слова, которые могла бы сказать мама в этой ситуации с соответствующим выражением лица. | **Мы не скажем, а покажем.**  Дети делятся на две команды. Одна команда загадывает действие (подметают, поливают, моют окно и т.д.). Без помощи слов они стараются показать второй команде загаданное действие. Если оно отгадано, команды меняются ролями.  **Поручения.**  Педагог в роли мамы даёт детям поручения (называет действия, которые дети должны изобразить с помощью мимики, жестов, позы), например: «порежь хлеб», «принеси сумку», «причеши сестрёнку» и пр. Педагог отмечает тех детей, которые создали наиболее выразительный образ. | **Игра «Просьба».**  Педагог предлагает детям дать друг другу задание (например, «подними правую руку», «поставь машинку на полку») с разной интонацией (ласково, сердито, грозно), а затем с той же интонацией поблагодарить.  **Мама пришла домой**.  Педагог предлагает детям представить себя в роли мамы и сказать определённую фразу (например, «Я вернулась») с разной интонацией (как будто она устала; как будто она соскучилась; как будто она недовольна; как будто она удивилась и т.д.). | **Догадайся.**  Ведущий загадывает предмет и предлагает детям задавать вопросы, чтобы угадать его. Набор вопросов можно предложить детям на карточках в виде символов. Когда слово отгадано, ведущий показывает картинку с его изображением. Тот ребёнок, который первым назвал загаданный предмет, становится ведущим.  **Позвони маме.**  Педагог предлагает детям представить ситуацию, когда мама попросила купить хлеб, а такого в магазине не оказалось. Нужно позвонить маме из магазина и узнать, нужно ли купить что-то другое. | **Что я делаю.**  Два-три выбранных ребёнка выполняют действия по заданию педагога, остальные дети по очереди (произнося по одной фразе) комментируют те действия, которые они наблюдают. Затем для демонстрации следующего набора действий выбираются другие дети.  **Как мы маме помогаем**.  Педагог предлагает детям по очереди рассказать, как они помогают маме дома. Можно использовать сюжетные картинки с изображением детей, выполняющих домашние обязанности и поручения взрослых. | **Выбирай.**  Педагог предлагает детям выбрать для мамы подарок и показывает руками форму нескольких предметов. Каждый ребёнок выбирает для себя понравившуюся форму и рассказывает, что это за предмет, для чего он может понадобиться маме и что он ей скажет, когда будет его дарить.  **Ассоциации.**  Дети встают по кругу. Педагог называет слово и передаёт мячик, мягкую игрушку или маленькую подушечку следующему участнику, который называет слово-ассоциацию. Следующий ребёнок называет ассоциацию к тому слову, которое сказал предыдущий участник. | Е. Благинина «Посидим в тишине», А. Раннева «Трудный выбор», Л. Курзаева «Помощница» |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Тема | Игры на развитие способности распознавать и выражать эмоции | Игры на развитие мимики, жестикуляции, выразительности движений | Игры на развитие интонационной выразительности речи | Игры на развитие диалогической речи | Игры на развитие монологической речи | Игры на развитие воображения, способности к импровизации | Разыгрывание стихов и потешек по ролям |
| Одежда, обувь, головные уборы | **Зеркало.**  Дети делятся на пары, садятся или встают лицом друг к другу. Одному из пары предлагается посмотреть на картинку с одеждой (она может быть не только красивой, но и рваной, грязной, смешной и пр.) и изобразить эмоцию, которую вызывает у него одежда на картинке. Другой ребёнок из пары отражает эмоцию и называет её.  **Что надеть**.  Педагог предлагает каждому ребёнку выбрать пиктограмму эмоции, назвать её, а затем подобрать картинку с одеждой, которую он хотел бы надеть, если бы у него было такое настроение. | **Расскажи стихи руками.**  Мне брюки-грязнули сегодня попались. На них после супа разводы остались. Рубашка туда же! И как ей охота быть липкой, противной от слив и компота. Куда ни посмотришь – огромные пятна. Одежда, за ужином будь аккуратна! (Е. Степанова)  **Загадки.**  Дети делятся на две команды. Одна с помощью жестов и движений изображает какой-либо предмет одежды, не называя его, вторая команда отгадывает. Затем команды меняются ролями. | **Скажи так.**  Детям предлагается произнести одну фразу «Попробуй одеваться быстрее» с разной интонацией (как будто ты чего-то боишься; как будто сердишься; как будто ты удивляешься; как будто тебе грустно расставаться).  **Послушай, что скажу**.  Педагог показывает сюжетную картинку, на которой отчётливо видно эмоциональное состояние персонажа и ситуация, вызвавшая это состояние. Детям предлагается сказать от лица персонажа фразу или слово, соответствующее ситуации, с необходимой интонацией. | **Спрашивай - отвечай.**  Педагог показывает картинку одежды (обуви, головного убора). Каждый ребёнок по очереди задаёт вопрос об этом предмете, остальные участники отвечают на него.  **По кругу.**  Дети встают в круг. Первый называет предмет одежды, обуви или головной убор. Следующий отвечает на вопрос «Какой?» (например: Куртка - Тёплая; Шапка – Яркая; Ботинки – Кожаные). | **Что не так.**  Педагог демонстрирует детям сюжетную картинку, на которой изображены какие-то несоответствия (например, мальчик в шортах и меховой шапке; девочка в шубе на берегу реки играет в песок и т.п.). Он предлагает детям рассказать, что здесь не так, почему; что нужно изменить, чтобы убрать несоответствие.  **Разложи и расскажи**.  Педагог выкладывает перед детьми серию картинок, на которых изображена последовательность одевания. Он предлагает участникам разложить картинки в правильной последовательности, объяснить, почему так, рассказать, что на них происходит. | **Оживление предмета.**  Одному из детей вручается картинка с предметом одежды. Ребёнок от лица предмета рассказывает о себе, отвечает на вопросы других участников игры.  **Кто во что одет.**  Педагог называет героя знакомой детям сказки и предлагает его «переодеть». Дети придумывают и рассказывают, во что они хотели одеть этот персонаж. | Т. Высочина «Про одежду», Г. Браиловская «Бабушкины руки», В. Орлов «Федя одевается» |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Тема | Игры на развитие способности распознавать и выражать эмоции | Игры на развитие мимики, жестикуляции, выразительности движений | Игры на развитие интонационной выразительности речи | Игры на развитие диалогической речи | Игры на развитие монологической речи | Игры на развитие воображения, способности к импровизации | Разыгрывание стихов и потешек по ролям |
| Признаки зимы | **Рисуем настроение.**  Педагог предлагает подобрать пиктограмму эмоции и изобразить с помощью цветов и линий зимнее настроение. В процессе общения он выясняет, почему дети использовали эти цвета и линии, почему зима у них вызывает такое настроение.  **Театральный этюд «В зимнем лесу»**.  Педагог рассказывает ситуацию, дети изображают эмоциональное состояние персонажей с помощью мимики, жестов, поз. | **Снеговики.**  Педагог предлагает детям превратиться в снеговиков: слегка расставить ноги, напрячь руки, «взять» что-нибудь (представить, что взял метлу, письмо, ёлку и др.), «вставить» морковку вместо носа, придать лицу соответствующее выражение. Солнце начало припекать, снеговики начали таять. Ночью подморозило, снеговики застыли в причудливых позах.  **Игра в снежки.**  Описание сюжета: Дети вышли во двор, а там много снега. Что с ним можно делать? Давайте поиграем: кто-то лепит снежки и бросает их в цель, кто-то строит снежную крепость, кто-то лепит снеговиков – охранников крепости. | **Метель и мороз.**  Педагог беседует с детьми о зимних явлениях «метель» и «мороз», о характере этих сказочных персонажей. Он предлагает детям представить себя в их роли и произнести фразу от их лица (например: сегодня пасмурно) с разными интонациями в зависимости от описанной ситуации (например: злорадно, печально, задумчиво, с надеждой и пр.).  **Зимняя вьюга**.  Педагог предлагает детям послушать аудиозапись вьюги. Затем предлагает самим изобразить её голос на звук [у]. Когда он поднимает руку – звук должен быть выше, когда опускает – ниже; если рука перемещается вправо, громкость усиливается, влево – снижается. | **Вопросы.**  Выбирается водящий. Дети по кругу передают мяч (или небольшую игрушку). Тот, у кого в руках мяч, задаёт вопрос о зимних явлениях (например: Сегодня холодно? Какой снег? На улице скользко? и т.д.); водящий отвечает, а следующий ребёнок задаёт новый вопрос и передаёт мяч.  **Зима в гостях.**  Педагог показывает детям кукольного персонажа – Зиму. Он предлагает детям познакомиться с гостьей. Для этого педагог от лица куклы задаёт вопросы, а дети отвечают; персонаж отвечает на вопросы детей. | **Снежный ком.**  Все садятся в круг. Передавая из рук в руки маленький мячик, дети называют признаки зимы. Например, первый говорит: снег; второй: снег, мороз; третий: снег, мороз, лёд; четвёртый: снег, мороз, лёд, холод и т.д. Если ребёнок ошибается или затрудняется, можно начать новый снежный ком (например: признаки снега или льда).  **Снеговик-дворник**.  Выбирается водящий «снеговик». Дети просят его поработать дворником и дают задания (например: счистить снег со скамеечек, отбить лёд с дорожек, залить каток, построить горку и т.п.). «Снеговик» имитирует действия и комментирует их вслух, остальные повторяют его движения. | **Снежинки.**  Педагог предлагает сочинить сказку о снежинке. Дети высказывают свои предложения, педагог укладывает их в общее повествование, дети выполняют действия по сюжету. Самые выразительные образы поощряются фишками. Можно предложить детям нарисовать сюжет сказки.  **Волшебница Зима.**  Педагог предлагает детям закрыть глаза и представить, что они попали в сказочное царство. Их встречает волшебница Зима. Она может выполнить их желания, но загадывать можно только то, что люди делают зимой (например: покататься на санках, слепить снеговика, почистить дорожки и т.д.). Все вместе выполняют загаданные действия. | О. Высоцкая «Холодно»; потешки: «Как на тоненький ледок», «Падай, падай, белый снег», «Уж ты, зимушка-зима». |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Тема | Игры на развитие способности распознавать и выражать эмоции | Игры на развитие мимики, жестикуляции, выразительности движений | Игры на развитие интонационной выразительности речи | Игры на развитие диалогической речи | Игры на развитие монологической речи | Игры на развитие воображения, способности к импровизации | Разыгрывание стихов и потешек по ролям |
| Зимующие птицы | **Птицы зимой.**  Ведущий описывает состояние птиц (радуются солнечной погоде; мёрзнут; голодные; нашли корм в кормушке и пр.). Каждый ребёнок с помощью пиктограмм или выражения лица демонстрирует связанную с этим эмоцию. При необходимости педагог выясняет, какую эмоцию отобразил тот или иной участник игры и почему.  **Кубик эмоций.**  Водящий бросает кубик, на гранях которого изображены эмоции. Играющие подбирают сюжетную картинку про зимующих птиц, соответствующую выпавшей эмоции. Водящий оценивает точность подбора картинки. | **Кормушка.**  В середине лежит обруч с мелкими предметами (их меньше, чем детей). Дети «летают» по комнате. По сигналу ведущего все летят к кормушке (обручу) и стараются взять по одному предмету. Кому не хватило предмета, те по очереди встают в обруч и изображают какое-то действие птицы с помощью рук, остальные повторяют.  **Воробушки и метель.**  Педагог проходит за кругом детей и незаметно вкладывает одному камешек в руку. Это метель. Войдя в круг, педагог называет действия, а дети их выполняют. По сигналу «Метель» воробушки бегут на стульчики, метель старается до них дотронуться, пока они не сели. | **Переводчик.**  Педагог предлагает детям стать переводчиками с птичьего языка. Он произносит несколько звукоподражаний (например: чик-чи-рик или кар-кар) с разной интонацией (грустно, вопросительно, удивлённо и т.д.). Дети пытаются определить по интонации содержание фразы. Затем роли птиц выполняют дети.  **На кормушке**.  «Птички» слетаются на кормушку. Педагог предлагает ситуации (птички рады корму; птички поссорились из-за вкусного кусочка; птички огорчились, что кормушка пустая и т.д.). Дети воспроизводят звукоподражания с соответствующей ситуации интонацией. | **Угадай.**  Дети делятся на пары. Один получает карточку с изображением птицы, другой задаёт вопросы, стараясь определить, какая птица изображена на карточке. Как только птица угадана, второй ребёнок в паре получает карточку, а первый задаёт вопросы.  **Птицы.**  Все дети – птицы. Они «летают», «клюют зернышки». По сигналу педагога собираются в стайку. Педагог задает вопросы, дети по очереди отвечают (например: что за птичка? – синичка, воробей, ворона; что клюёт? – зернышки, семечки, крошки и т.д.). Можно поручить задавать вопросы нескольким разным детям. | **Расскажи.**  Дети рассматривают картину («Зимующие птицы», «На кормушке», «Снегири» и др.). Педагог предлагает каждому подумать и сказать, что он видит на картине. Все составляют по предложению (важно, чтобы они не повторялись) и получают за это фишки.  **Я – птичка.**  Педагог предлагает всем детям представить себя птичками. Он описывает ситуацию (например: на улице сильный мороз, люди насыпали в кормушку хлебные крошки, зёрна, семечки) и предлагает птичкам рассказать, что они чувствуют, о чём думают, что могли бы рассказать, если бы умели говорить. Каждая «птичка», высказавшая своё мнение, получает фишку (смайлик). | **Превращения.**  Все дети делятся на группы (воробьи, синицы, вороны, снегири, клесты). По сигналу (например: взмах платка) птицы начинают летать. Разные птицы ведут себя по-разному. По другому сигналу они слетаются в свои стаи.  **Ассоциации.**  По кругу вместе с хлопком по ладошке передаются слова-ассоциации (например: птица – кормушка – зерна – колосок – поле и т.д.). В любой момент педагог может спросить, почему возникла такая ассоциация. | Е. Степанова «Про меня и про синичку», А. Чепурнов «Трудно птицам зимовать», А. Прокофьев «Снегири», И. Мазнин «Скачет бойкий воробей». |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Тема | Игры на развитие способности распознавать и выражать эмоции | Игры на развитие мимики, жестикуляции, выразительности движений | Игры на развитие интонационной выразительности речи | Игры на развитие диалогической речи | Игры на развитие монологической речи | Игры на развитие воображения, способности к импровизации | Разыгрывание стихов и потешек по ролям |
| Деревья зимой. Новый год | **Цветное настроение.**  Педагог демонстрирует макет ёлки и разноцветных шариков, предлагает украсить ёлку шариками. Перед тем как прикрепить украшение, педагог обсуждает его цвет, эмоцию, которую он символизирует, настроение, которое вызывает. После того, как ёлка украшена, каждому предлагается выбрать самый привлекательный для него шарик, описать ситуацию, которая ассоциируется с цветом шарика  **Пожелание.**  Каждый ребёнок выбирает себе пару, озвучивает своё пожелание, определяет эмоцию своего адресата, после чего дети в паре меняются ролями. | **Ель и сосна.**  Дети с педагогом рассматривают картинки с сосной и елью, сравнивают их между собой. Затем движениями изображают одно и другое дерево. Например: ель – руки вниз, ладони параллельно полу; сосна – согнутые локти вниз, ладони с расставленными пальцами вверх. По сигналу ведущего дети изображают названное дерево. Кто ошибся, выполняет условленное задание.  **Кому что подаришь.**  Дети делятся на две команды, каждая загадывает свой подарок. Команды по очереди идут друг к другу в гости, «открывают» подарок и изображают, что с ним можно делать. Вторая команда отгадывает, что это. | **Похвали подарок.**  Представь, что ты открываешь коробку, которую нашёл под ёлкой, а там... Скажи «Как здорово!». Постарайся передать голосом, понравился тебе подарок или ты удивлён, а может быть расстроен или обижен (хотел машину, а тут кукла). Расскажи, что ты увидел и опиши, что чувствуешь.  **Что новый год нам принесёт**.  Педагог предлагает произнести фразу «Что новый год нам принесёт» с разными интонациями: грустно; задумчиво; удивлённо; радостно; строго; испуганно. Каждая удачная интонация поощряется фишкой. | **Сказочные загадки.**  Педагог в роли волшебника «переносит» детей в сказку, давая её краткую характеристику (например: В этой сказке один зверь обманывает других, чтобы жить в доме; в этой сказке все звери хотят жить в одном доме дружно и т.п.). Дети отгадывают сказку. Затем роль волшебника может быть поручена одному из детей.  **Что за зверь.**  Педагог предлагает детям нарисовать необыкновенное животное, которого на самом деле не существует. Потом он задаёт вопросы: Какого размера твоё животное? Что оно умеет делать? Какие звуки издаёт? Что ест? Как его называют? Можно предложить детям задавать вопросы друг другу об их животных. | **Как ты догадался.**  Педагог загадывает загадку. Дети называют отгадку, после чего педагог предлагает пояснить, что помогло найти ответ. Каждое высказывание детей поощряется фишкой. Если дети затрудняются, педагог задаёт наводящие вопросы. После исчерпывающего объяснения загадывается новая загадка.  **Что подаришь**.  Педагог предлагает детям рассказать, что бы они хотели подарить на новый год своим друзьям, родным и близким по вопросам: Кому подаришь? Для чего это нужно? Почему ты хочешь это подарить? Что ты скажешь, когда будешь дарить? | **Волшебная палочка.**  Ведущий, дотрагиваясь «волшебной палочкой» до одного из детей «превращает» его в кого-либо или во что-либо. Выбранный ведущим ребёнок без слов изображает названный объект.  **Кто за деревом.**  Дети с педагогом рассматривают зимний пейзаж с деревьями. Педагог сообщает, что на этой картине живёт сказка, а за деревьями прячутся сказочные персонажи. Дети замечают в очертаниях теней и штрихов образы, предлагают сюжет, связанный с этими образами. Вместе с педагогом они придумывают небольшую сказку (которую потом можно инсценировать). | Е. Степанова «Про берёзку», Н. Гончаров «Намело, навьюжило», И. Токмакова «Ели». |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Тема | Игры на развитие способности распознавать и выражать эмоции | Игры на развитие мимики, жестикуляции, выразительности движений | Игры на развитие интонационной выразительности речи | Игры на развитие диалогической речи | Игры на развитие монологической речи | Игры на развитие воображения, способности к импровизации | Разыгрывание стихов и потешек по ролям |
| Зимние забавы | **Четвертый лишний**  Педагог предъявляет детям по четыре пиктограммы эмоциональных состояний. Ребенок выбирает стояние, которое не подходит к остальным (радость, веселье, удовольствие, удивление; грусть, печаль, злость, страдание и пр.)  **Кубик эмоций.**  Водящий бросает кубик с пиктограммами эмоций, играющие подбирают сюжетную картинку с изображением ситуации, соответствующей данной эмоции (например: грусть – ребёнок упал на льду). Водящий оценивает точность подбора картинки. Дети могут пояснить свой выбор. | **Снежная крепость.**  Описание сюжета: дети построили снежную крепость и ведут бой снежками. Кто-то лепит снежок, кто-то уже кидает. Кто-то успел спрятаться за снежной стеной, а кому-то попали в лоб. Кому-то весело, а кому-то больно. Кто-то попал в цель и рад, а кто-то промахнулся и злится. Нужно изобразить эти действия и эмоции, чтобы ведущий мог догадаться, кто что делает.  **На катке.**  Дети катаются на коньках. Кто-то впервые встал на лёд и еле держится, кто-то упал и ударился, кому-то жарко, а кому-то холодно, кто-то уже устал и хочет домой, а кто-то ещё не накатался. Отмечается самый выразительный образ. | **Колокольчики.**  Педагог показывает детям картинки с разными колокольчиками и поясняет: самый маленький колокольчик звучит высоким голосом (динь-динь-динь), у колокольчика побольше звук более низкий (дон-дон-дон), самый большой колокольчик звучит ещё ниже (бом-бом-бом). Дети озвучивают поочерёдно демонстрируемые им колокольчики, меняя высоту голоса.  **С горки**.  Ситуация: дети катаются с горки на санках, на ледянках, на лыжах. Кто-то боится, кто-то в восторге, кто-то удивлён, какая высокая горка, кто-то огорчён, что лыжи не скользят и т.д. Нужно произнести любую фразу с соответствующей интонацией. | **Что мы делаем зимой.**  Дети делятся на две команды. Одна команда задаёт вопросы, другая отвечает (например: Куда вы ходили? – в парк. Что там делали? – на санках катались. Кто с вами бы? – мама с папой и т.д.). Когда все вопросы закончились, команды меняются ролями.  **Лыжи.**  Педагог описывает ситуацию: ребята зимой ходили кататься на лыжах (двигались по лыжне, поднимались на горку, спускались с горы, объехали дерево, въехали в сугроб). Он предлагает детям представить себя лыжами и обсудить эту прогулку. Самые интересные высказывания поощряются смайликами. | **Что сначала, что потом.**  Педагог предлагает детям выложить картинки в правильной последовательности и объяснить, почему так положили (например: ребёнок надевает коньки; катается на льду; выходит с катка; подходит к дому с коньками через плечо). Каждое детское высказывание и рассуждение поощряется фишкой (смайликом).  **Сказки-подсказки**.  Педагог на столе или фланелеграфе размещает несколько картинок (например: дети катают снежные комки; снежный человечек; снеговик на санках). Он рассматривает вместе с детьми картинки, обсуждая их содержание, и предлагает сочинить по ним сказку. | **Игра в снежки.**  Педагог включает музыку, состоящую из несколько частей, имеющих разный характер (яркая, заводная; тревожная; лиричная, задумчивая). Проводится обсуждение характера частей и ассоциаций, вызванных музыкой. Затем детям предлагается изобразить под музыку игру в снежки, все действия должны соответствовать характеру частей.  **Ассоциации.**  По кругу вместе с хлопком по ладошке передаются слова-ассоциации (например: горка – санки - варежки и т.д.). В любой момент педагог может спросить, почему возникла такая ассоциация. | Ю. Камышева «Шары», О. Высоцкая «Снежный кролик», «На санках», Л. Луканова «Что за чудная пора». |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Тема | Игры на развитие способности распознавать и выражать эмоции | Игры на развитие мимики, жестикуляции, выразительности движений | Игры на развитие интонационной выразительности речи | Игры на развитие диалогической речи | Игры на развитие монологической речи | Игры на развитие воображения, способности к импровизации | Разыгрывание стихов и потешек по ролям |
| Зимние виды спорта | **Спортивные соревнования.**  Дети рассматривают картинку с определённой ситуацией, возникшей во время спортивных соревнований, и изображают с помощью мимики и жестов эмоцию, которую вызывает эта ситуация. Водящий, не видевший картинку, определяет и называет эмоцию «зрителей», после чего ему показывают картинку. Затем выбирается новый водящий.  **Если бы.**  Педагог называет зимний вид спорта и показывает пиктограмму эмоции. Ребёнок, согласный с этой эмоцией, поднимает руку и поясняет, почему этот вид спорта вызывает такую эмоцию. | **Лыжники.**  Дети передвигаются по кругу, выполняя движения по указанию ведущего («тренера»): скольжение, ход ёлочкой, переступание, с палками, без палок, скатывание с горки и пр.  **Хоккей.**  Одни дети – хоккеисты. Они воображаемыми клюшками передают друг другу шайбу (можно свои намерения выражать словами), ведут её и забивают в ворота. Другие дети – зрители. Они следят за действиями хоккеистов и если им кажется, что шайба попала ворота, аплодируют, а если думают, что промах – опускают руки вниз и мимикой выражают недовольство. Затем меняются ролями. | **Фигурное катание.**  Дети с педагогом рассматривают картинки с изображением разных ситуаций в фигурном катании. Педагог предлагает детям произнести определённую фразу от лица фигуристов и от лица зрителей с нужной интонацией в соответствии с ситуацией.  **Горные лыжи**.  Дети рассматривают иллюстрации с изображением тренировок горнолыжников с пояснениями педагога. Затем взрослый предлагает озвучить спуск с горы, следя за его рукой: если рука движется вниз, надо произносить [у] низким голосом, если рука движется вверх, произносится [и] высоким голосом, если виляет из стороны в сторону (объезжает препятствия), произносится [иу-иу]. | **Кто я.**  Педагог – ведущий. Он предлагает детям отгадать, каким видом спорта он занимается, по вопросам. Дети предполагают (например: хоккеист), взрослый отвечает (например: нет, у меня нет клюшки и шайбы). Новое предположение с учётом полученной информации (фигурист), (нет, я не танцую, а бегу) (конькобежец).  **Диалог.**  Педагог предлагает внимательно слушать высказывания и отвечать соответствующей фразой («Я рад за Вас» или «Мне очень жаль»). Например: «Я удачно спустилась на лыжах с горы» или «У меня на коньке оторвался шнурок» или «Наша хоккейная команда выиграла соревнования» и пр. | **Узнай по описанию.**  Педагог описывает оборудование, используемое для зимних видов спорта (например: шайба, клюшка, ворота, коньки, лыжи, мишень и пр.). Дети по описанию определяют и называют предмет. Затем из детей выбирается новый ведущий, который загадывает спортивное оборудование.  **Небылицы**.  Педагог рассказывает детям небольшую историю, намеренно допуская фактологические ошибки (например: надел спортсмен коньки и встал на лыжню). Заметив ошибку, дети поясняют, почему так не может быть. Тот, кто первым заметил, и тот, кто верно объяснил, получают фишки. | **Судья на лыжных соревнованиях.**  Дети с педагогом рассматривают картинки с изображением лыжных гонок, обсуждают действия лыжников и действия судьи; выявляют, какие нарушения могут допускать спортсмены, что должен предпринимать судья. Затем педагог предлагает детям изобразить зрителей и судью лыжных соревнований.  **По готовому сюжету.**  Дети получают карточки персонажей (например: участников соревнований, зрителей, судьи, волонтёров, медиков, водителя). Педагог зачитывает сюжет, персонажи в соответствие с ним выполняют свои действия. | И. Пштыка «Лыжник», «Фигуристка», Е. Инкона «Хоккеисты». |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Тема | Игры на развитие способности распознавать и выражать эмоции | Игры на развитие мимики, жестикуляции, выразительности движений | Игры на развитие интонационной выразительности речи | Игры на развитие диалогической речи | Игры на развитие монологической речи | Игры на развитие воображения, способности к импровизации | Разыгрывание стихов и потешек по ролям |
| Наш дом. Мебель | **Узнай эмоцию.**  Водящий подходит к любому предмету мебели и демонстрирует эмоцию. Дети определяют и называют эмоцию, а водящий поясняет, отчего она возникла.  **Что такое?**  На разные предметы мебели раскладываются пиктограммы эмоций. Каждый играющий выбирает предмет мебели, рассматривает пиктограмму и сообщает ситуацию, которая может вызвать соответствующую эмоцию, связанную с этим предметом мебели. Остальные дети называют эмоцию. | **В магазине мебели.**  Водящий берёт картинку с изображением предмета мебели, не показывая её остальным играющим. С помощью поз, жестов, мимики старается без слов показать, что это. Ребёнок, первым правильно назвавший предмет мебели, становится водящим.  **Оживление предмета.**  Дети выбирают себе предмет мебели и «оживляют» его без слов (движениями, мимикой, жестами). Остальные стараются угадать, что это (стол, стул, кровать, шкаф и т.д.), какое у него настроение и почему. | **Голосовой театр.**  Выбирается несколько детей, которые получают роли (например: большой, сердитый шкаф; маленькая, весёлая табуретка; скрипучий, грустный стул и т.д.). Все персонажи встают за ширму и по очереди озвучивают свои роли (можно использовать одну фразу для всех). Остальные дети отгадывают персонажей.  **Найди, где спрятано**.  Выбирается любая игрушка. Один ребёнок (водящий) выходит из комнаты, остальные прячут игрушку на одном из предметов мебели. Водящего приглашают в комнату, он начинает искать. Все тихонько гудят с закрытым ртом. Если водящий приближается к игрушке, звук становится громче. | **Ошибка.**  Педагог предлагает детям послушать высказывания и, заметив ошибку, исправить её, объяснить, почему это является ошибкой. Например: «В буфете хранятся книги и документы», «У стула чаще всего бывает три ножки», «На письменный стол нужно стелить скатерть» и т.д. Каждое корректное исправление с аргументированным пояснением отмечается и поощряется фишкой.  **Вопросы.**  Педагог знакомит детей с символами вопросов. Выбирается объект (предмет мебели). Открыв символ, ребёнок в соответствии с ним формулирует вопрос, остальные дети отвечают. За каждый корректно сформулированный вопрос ребёнок получает фишку. | **Сравнение.**  Педагог ставит перед детьми две картинки с изображением мебели (например: стол и стул) и предлагает их сравнить (стол – высокий, а стул…; у стола нет спинки, а у стула…; у стола четыре ножки, а у стула… и т.д.). Затем дети самостоятельно могут сравнить два других предмета мебели.  **Сказка по кругу**.  Дети садятся в круг, педагог предлагает сочинить сказку по правилу «говорит тот, у кого в руках игрушка». Взрослый начинает (например: Жил-был старый скрипучий стул. В доме уже почти вся мебель была новая и он боялся, что его отнесут на свалку и купят новый стул взамен). В случае затруднения педагог задаёт уточняющие вопросы. | **Три медведя.**  Дети с педагогом вспоминают содержание сказки. Педагог предлагает детям придумать, откуда в дом медведей мог попасть тот или иной предмет мебели (например: стол смастерил лесник и подарил медведям). Затем педагог предлагает подумать и рассказать, что будет сделано со сломанной мебелью.  **Пока нас нет.**  Педагог предлагает детям перечислить мебель, которая есть в группе. Затем он сообщает, что, когда мы покидаем группу (на ночь или на выходные), мебели становится скучно стоять без дела и она оживает. Дети с помощью взрослого придумывают историю о том, что происходит в группе. | Т. Гетте «Стул и табурет», Н. Нищева «Кирюшкина кроватка», Т. Войлокова «Старый шкаф». |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Тема | Игры на развитие способности распознавать и выражать эмоции | Игры на развитие мимики, жестикуляции, выразительности движений | Игры на развитие интонационной выразительности речи | Игры на развитие диалогической речи | Игры на развитие монологической речи | Игры на развитие воображения, способности к импровизации | Разыгрывание стихов и потешек по ролям |
| Посуда, кухонные принадлежности | **Художники настроения.**  Педагог предлагает украсить посуду (шаблоны чашек и блюдец) в соответствии с настроением (случайный выбор карточки). После выполнения работы дети поясняют выбор цвета и изображения, его связь с настроением на карточке.  **Чаепитие**.  Педагог предлагает «устроить чаепитие» и поделиться эмоциями: все участники садятся по кругу; один берёт в руки чашку. Передавая её следующему участнику, он изображает какую-либо эмоцию; следующий изображает ту же эмоцию и передаёт её вместе с чашкой. Последний участник называет эмоцию. | **Повар и поварята.**  Ведущий (повар) даёт задания поварятам: резать, перемешивать, солить, сластить, месить, раскатывать, мыть, украшать, раскладывать, накрывать на стол и пр. Поварята выполняют задания, повар смотрит и оценивает, если нужно, исправляет. Самый «умелый поварёнок» становится поваром.  **Передай.**  5-6 выбранных детей выходят из комнаты. Ведущий приглашает одного из них и показывает какое-либо действие (например «пью из чашки»). Ребёнок приглашает следующего, показывает ему действие, не называя его. Самый последний из выходивших называет действие. Если угадал, становится ведущим. | **По кругу.**  Дети встают в круг. По кругу передаётся игрушечная ложка, чашка или тарелка. Ребёнок, которому передали предмет, должен назвать его (например: «ложка») с определённой интонацией (грустно, вопросительно, удивлённо, радостно, сердито, недоверчиво и т.д.). Интонации не должны повторяться (по крайней мере, у рядом стоящих детей).  **Ускорение**.  Педагог отбивает с помощью посуды несложный ритмический рисунок в медленном темпе. Дети голосом должны повторить ритм первый раз в том же темпе, второй раз немного быстрее, третий раз так быстро, как могут, чтобы ритм был чётко слышен. | **Самый-самый.**  Всем детям раздаются картинки с предметами посуды. Педагог предлагает детям инсценировать спор посуды, кто является самым нужным, самым красивым и важным. Принимается правило: отвечать может тот, кто первым поднял свою картинку. Выбранное жюри оценивает ответы и выбирает победителя.  **Магазин посуды.**  На полках и столах расставляется посуда и кухонные принадлежности (игрушечные). Педагог в роли продавца предлагает детям выбрать себе любой предмет, но не называть и не показывать его. Дети по очереди описывают выбранный предмет, педагог задаёт уточняющие вопросы, передаёт посуду. | **Буфет.**  На разных полках буфета стоит разная посуда: для чая (чайник, чашки, блюдца, розетки); для продуктов (сахарница, солонка, маслёнка, сухарница, молочник, перечница), столовая посуда (глубокие и мелкие тарелки). Педагог предлагает объяснить, почему такую посуду надо поместить именно на эту полку. Если ребёнок считает, что она здесь не на месте, его точка зрения принимается после пояснения.  **Что я делаю.**  Педагог демонстрирует разные действия с посудой, дети по очереди их комментируют (что делает, для чего, что хочет получить в результате). | **Кто я.**  Дети загадывают для себя какой-либо предмет посуды, инструмент или кухонную принадлежность. Ребёнок рассказывает, что он (в соответствии с ролью) делает, что чувствует, как к нему относятся люди. Остальные отгадывают, какую роль взял на себя рассказчик.  **На что похоже.**  Перед детьми выкладываются карточки с изображением фигур разной формы (в том числе состоящие из нескольких геометрических форм). Педагог предлагает рассмотреть фигуру и рассказать, на какой предмет посуды она похожа, для чего нужен этот предмет, кто им может пользоваться. | А. Кардашова «Алёшина ложка», Т. Петухова «Моем посуду», Н. Нищева «Посуда». |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Тема | Игры на развитие способности распознавать и выражать эмоции | Игры на развитие мимики, жестикуляции, выразительности движений | Игры на развитие интонационной выразительности речи | Игры на развитие диалогической речи | Игры на развитие монологической речи | Игры на развитие воображения, способности к импровизации | Разыгрывание стихов и потешек по ролям |
| Продукты. Труд повара | **Какой вкус.**  Ведущий переворачивает одну из карточек с пищевым продуктом, не показывая остальным играющим. Мимикой он изображает вкус продукта (сладко, кисло, горько, солёно). Дети определяют и называют вкус продукта, ведущий показывает карточку.  **Заказ повару**.  Водящий – повар. Любой из играющих демонстрирует ему мимикой вкус продукта, повар выбирает соответствующий продукт из изображённых на карточках. «Заказчик» одобряет или не одобряет выбор повара, аргументируя своё мнение. | **Какой продукт.**  Дети делятся на две команды. Каждая загадывает свой продукт. По очереди команды подходят друг к другу, демонстрируя с помощью движений, жестов, мимики свой продукт, не называя его. Команда-соперник отгадывает загаданное.  **Повар и поварята.**  Ведущий (повар) даёт задания поварятам: резать, перемешивать, солить, сластить, месить, раскатывать, мыть, украшать, раскладывать, накрывать на стол и пр. Поварята выполняют задания, повар смотрит и оценивает, если нужно, исправляет. Самый «умелый поварёнок» становится поваром. | **Овощная сказка.**  Педагог читает детям стихотворение Ю. Тувима «Овощи». Выбирается 7 детей, которые получают карточки: «капуста», «картошка», «морковка», «горох», «петрушка» и «свёкла», «ох». Дети по очереди называют изображение с заданной интонацией. Затем карточки передаются следующим участникам, интонация меняется.  **Мы капусту рубим-рубим**.  Педагог предлагает детям вспомнить стихотворение, сопровождающее пальчиковую гимнастику. Обсуждается его содержание и ощущения, которые испытывает человек, выполняющий эти действия. Затем стихотворение воспроизводится с соответствующей интонацией. | **Повар работает.**  Перед детьми выставляется сюжетная картинка с изображением профессиональных действий повара. Дети с педагогом рассматривают картинку, обсуждают её содержание. Затем взрослый предлагает детям задавать по ней вопросы (например: Что готовит повар? Чем он пользуется? Что у него в руках? Для чего ему доска? Какого цвета полотенце? и пр.). За каждый корректно сформулированный вопрос ребёнок поощряется фишкой.  **Мамины помощники.**  Ведущий – «мама» даёт поручения (подготовить набор продуктов для какого-либо блюда), дети задают уточняющие вопросы (где лежит, что с ними сделать и т.д.). | **Что сварили.**  Дети приходят в гости. Ведущий (хозяин) просит их отгадать, из каких продуктов он приготовил угощение. Даёт небольшую характеристику каждого продукта. Дети отгадывают продукты и блюдо. После отгадывания ведущий меняется, игра повторяется.  **Обед**.  Детям предлагается в качестве шеф-поваров ресторана составить праздничное меню и рассказать, какие продукты для него понадобятся. Можно использовать картинки с продуктами и блюдами, которые из них приготовлены. | **Новое блюдо.**  Детям раздаются картинки с изображением продуктов, подобранные методом случайного выбора. Педагог предлагает из набора продуктов, доставшихся каждому ребёнку, придумать новое блюдо, рассказать, как его можно приготовить.  **Маша и каша.**  Включается аудиозапись песни Т. Назаровой «Маша и каша». Педагог предлагает детям послушать песню, беседует по её содержанию, а затем дети выполняют действия, соответствующие тексту песни. Педагог отмечает наиболее выразительные образы и поощряет их фишками (смайликами). | С. Капутикян «Маша обедает», потешки «Ладушки-ладушки», «Варись, варись, кашка», И. Токмакова «Глубоко – не мелко». |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Тема | Игры на развитие способности распознавать и выражать эмоции | Игры на развитие мимики, жестикуляции, выразительности движений | Игры на развитие интонационной выразительности речи | Игры на развитие диалогической речи | Игры на развитие монологической речи | Игры на развитие воображения, способности к импровизации | Разыгрывание стихов и потешек по ролям |
| Бытовая техника | **Новости.**  Ведущий – диктор – показывает мимикой и жестами эмоциональную характеристику «новости», остальные играющие – зрители – определяют эмоцию, высказывают предположение о содержании новости.  **Маски**.  Ведущий – режиссёр – озвучивает состояние сказочного героя или персонажа литературного произведения (Карабас-Барабас сердится; доктор сильно удивился; мама огорчилась и пр.). Остальные играющие – артисты – «надевают маску» (изображают эмоцию персонажа). Режиссёр оценивает «маски», выбирает наиболее удачные. | **Немое кино.**  Выбираются несколько артистов, остальные - зрители. Ведущий показывает «артистам» сюжетную картинку. Дети – артисты изображают содержание картинки, дети-зрители отгадывают. Из зрителей выбираются новые артисты.  **Оживление предмета.**  Дети выбирают себе предмет бытовой техники (холодильник, пылесос, стиральная машина, плита и пр.) и «оживляют» его без слов (движениями, мимикой, жестами). Остальные стараются угадать, что это, какое у него настроение и почему. | **Радио.**  Педагог – диктор радио – озвучивает новость одной фразой (например: «Пропал мальчик», «Наши футболисты победили», «На берегу Волги найдено странное существо» и т.п.) без интонации. Дети – слушатели - повторяют эту фразу с нужной интонацией в зависимости от содержания.  **Внимание**.  Пока звучит музыка, по кругу передаётся мячик. Ребёнок, в чьих руках оказался мяч с окончанием музыки, произносит заданную фразу (например: «На плите сварилась каша») с интонацией в соответствии с пиктограммой, показанной взрослым. | **Ошибка.**  Педагог предлагает детям послушать высказывания и, заметив ошибку, исправить её, объяснить, почему это является ошибкой. Например: «Телевизор нужен для стирки», «Пока работает стиральная машина, нужно постоянно смотреть на неё» и т.д. Каждое корректное исправление с аргументированным пояснением отмечается и поощряется фишкой.  **Вопросы.**  Выбирается объект (предмет бытовой техники, например: миксер). Каждый ребёнок переворачивает карточку с символом вопроса и задаёт вопрос в соответствии с ним; остальные дети отвечают. Каждый корректно сформулированный вопрос поощряется фишкой. | **Для чего нам это нужно.**  Педагог предлагает детям выбрать любую картинку с изображением одного из бытовых приборов и не показывать ему. Дети, не называя предмет, объясняют, для чего он используется, взрослый отгадывает, что изображено на картинке. Для более полного описания свойств предмета можно изобразить непонимание.  **Разложи и расскажи**.  Педагог раскладывает перед детьми серию сюжетных картинок с изображением использования бытовой техники в семье, предлагает разложить их в нужном порядке, составить по ним рассказ. | **Целое и части.**  Взрослый называет объект (например «светильник»), предлагает назвать его части («лампа», «плафон», «выключатель»). Можно предложить схематично зарисовать все части, объединив их в целое. Затем педагог называет части другого объекта (например: экран, корпус, кнопки, пульт), дети определяют объект (телевизор)  **Что ты чувствуешь.**  Педагог предлагает детям представить себя любым предметом бытовой техники, которая есть в помещении группы или изображена на сюжетной картинке. Дети по очереди рассказывают, о чём они сейчас думают, что чувствуют (в роли выбранного объекта) в соответствии с ситуацией. | Г. Дядина «Утюг-пароход», В. Шипунова «Прозрачный пылесос», Д. Пономарёва «Холодильник простудился». |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Тема | Игры на развитие способности распознавать и выражать эмоции | Игры на развитие мимики, жестикуляции, выразительности движений | Игры на развитие интонационной выразительности речи | Игры на развитие диалогической речи | Игры на развитие монологической речи | Игры на развитие воображения, способности к импровизации | Разыгрывание стихов и потешек по ролям |
| Военные профессии. Военная техника | **Разведчики.**  Выбирается 5 детей, каждому из которых даётся пиктограмма с эмоцией. Они встают в ряд лицом к остальным детям. Педагог проходит сзади ряда из 5 детей и незаметно дотрагивается до одного из них. Это – разведчик. После этого 4 ребёнка должны изобразить ту эмоцию, которая на пиктограмме, а разведчик изображает любую другую. Играющие находят разведчика.  **Танкисты**.  Обозначаются два танка (стульчики или обручи со знаками «+» и «-»). Каждому ребёнку даётся по одной пиктограмме с позитивной или негативной эмоцией. К танку «+» подходят все «танкисты» с положительными эмоциями, к танку «-» с отрицательными. | **Смелее в бой.**  Дети делятся на две команды. Участникам одной команды дают карточку с изображением боевой машины (танк, военное судно, самоходное орудие, самолёт). Дети изображают его с помощью движений, мимики, жестов. Другая команда отгадывает, после чего они меняются ролями.  **Запомни и повтори.**  Одна команда играющих задумывает 3-4 последовательных действия (движения). От второй команды выбирается «разведчик», который подходит к первой команде, запоминает движения и показывает их своим партнёрам. Если движения первой и второй команды совпадают, они меняются ролями. | **Капитан корабля.**  Дети встают друг за другом. Впереди стоящий – капитан. Все двигаются вперёд и произносят определённые звуки (например: буль-буль-буль или плюх-плюх-плюх). Если капитан поднимает руку, темп произнесения ускоряется, если опускает – замедляется. Через заданный промежуток времени капитан уходит в конец ряда, следующий за ним становится капитаном.  **Вопрос – ответ**.  Педагог произносит фразу с утвердительной интонацией, ребёнок, которому он бросил мяч, повторяет её с вопросительной интонацией. Если педагог произносит фразу как вопрос, ребёнок отвечает с повествовательной интонацией. | **Кто я.**  Педагог предлагает отгадать, какую военную профессию он загадал. Дети предполагают (например: танкист). Взрослый отвечает (например: нет, у меня техника не на гусеницах). С учётом полученной информации дети выдвигают новую версию (например: военный шофёр); (нет, я не вожу людей и грузы); (артиллерист).  **Доклад командиру.**  Педагог предлагает детям ситуацию: военный возвращается с дежурства и докладывает командиру о том, что произошло во время его дежурства. Взрослый в роли командира задаёт уточняющие вопросы, затем вручает ребёнку поощрительную фишку. | **Расскажи.**  Педагог раскладывает серию картинок. Дети по очереди рассказывают, передавая сюжет, настроение, эмоции персонажей, описывая окружающую обстановку. При необходимости педагог задаёт наводящие вопросы, помогающие детям учесть и передать детали повествования.  **Сравнение.**  Педагог ставит перед детьми две картинки с изображением военной техники (например: самолёт и подводная лодка) и предлагает их сравнить (самолёт летает, а подводная лодка…, у самолёта есть крылья, а у подводной лодки…; самолёт длинный, а подводная лодка… и т.д.). Затем дети самостоятельно могут сравнить две других военных машины. | **Театр звука.**  Педагог демонстрирует детям шумовые инструменты и разнообразные предметы, из которых можно извлечь звуки (пакет, расчёска, ложки, ребристая дощечка, пустые коробочки разных размеров, палочки из разных материалов и т.д.). Он предлагает с помощью предметов по ходу повествования озвучивать ситуации сюжета.  **Покажи.**  Перед детьми раскладываются сюжетные картинки с изображением профессиональной деятельности военных. Выбрав любую, дети стараются изобразить сюжет с помощью движений, поз, мимики и подручных материалов. | Н. Иванова «Военный врач», «Моряк», «Танкист» |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Тема | Игры на развитие способности распознавать и выражать эмоции | Игры на развитие мимики, жестикуляции, выразительности движений | Игры на развитие интонационной выразительности речи | Игры на развитие диалогической речи | Игры на развитие монологической речи | Игры на развитие воображения, способности к импровизации | Разыгрывание стихов и потешек по ролям |
| Моя семья | **Музыка настроения.**  Педагог включает фрагменты музыкальных произведений. Дети подбирают пиктограммы эмоций, соответствующие настроению музыки. По желанию они аргументируют свой выбор, поясняя, какое впечатление произвёл на них данный фрагмент, что они под него представили.  **Подарки**.  Ведущий предлагает каждому ребёнку опустить руку в мешочек, обследовать на ощупь любой выбранный предмет и изобразить или выбрать пиктограмму эмоции, с которой ассоциируется этот предмет, аргументировать свой выбор, затем достать и продемонстрировать его. | **Читаем стихи.**  Из числа играющих выбирается три «чтеца». Ведущий выдаёт каждому иллюстрацию к знакомому всем стихотворению (например: А. Барто «Наша Таня», С. Маршак «Мой мяч» и И. Токмакова «Где спит рыбка»). Каждый по очереди показывает своё стихотворение руками, мимикой, жестами. Зрители отгадывают стихи. Выбираются новые «чтецы».  **Ходим кругом.**  Со словами «Ходим кругом друг за другом. Эй, ребята, не зевай, да за Ваней повторяй» дети ходят по кругу. Ребёнок в центре круга показывает движение, все его повторяют. «Ваня» подходит к любому играющему, кланяется и меняется с ним местами. | **Чистоговорка.**  Педагог предлагает детям вспомнить какую-нибудь чистоговорку. Затем дети проговаривают её с разной интонацией (сердито или вопросительно; удивлённо или радостно; обиженно или повелительно и пр.). При необходимости взрослый в качестве варианта предлагает свою версию произнесения.  **Назови ласково**.  Дети встают в круг. Повернувшись к соседу справа, первый ребёнок обращается к нему по имени с ласковой интонацией. Второй ребёнок произносит имя следующего и так далее (полный круг). Последний называет по имени первого ребёнка. | **Телефон**.  Дети делятся на пары. Каждой паре предлагается ситуация для разговора: «Поздравить с днём рождения и узнать, как себя чувствует именинник»; «Пригласить на спектакль человека, который не любит ходить в театр»; «Рассказать о новых игрушках другу и пригласить его поиграть»; «Утешить друга, который поделился с тобой своей обидой»; «Объяснить, почему ты не можешь пойти погулять».  **Волшебный ключ.**  Педагог предлагает разные ситуации, для разрешения которых нужно подобрать ключ (вежливое слово или фразу), соответствующий ситуации. | **Однажды в парке.**  Ведущий предлагает детям придумать интересную историю. Он начинает фразу, дети заканчивают её (например: «Мама, папа и дети собрались …», «Выйдя на улицу, они увидели…», «Когда дети подбежали ближе,…» и т.д.)  **Фотоальбом**.  Дети рассказывают о членах своей семьи, о каких-то событиях, ситуациях, традициях своей семьи с опорой на семейные фотографии. При необходимости педагог или кто-либо из детей могут задавать уточняющие вопросы по теме. Каждый ребёнок за свой рассказ поучает смайлик. | **Моя семья.**  Педагог предлагает детям на каждую озвученную ситуацию изобразить определённое действие (например: когда папа сердится, он делает вот так; когда мама радуется, она делает вот так; когда мы собираемся в парк, мы делаем вот так и т.д.).  **Прогулка.**  Педагог предлагает детям изобразить на листе бумаги или с помощью движений сюжет (семейная прогулка). Для этого дети выбирают место прогулки, окружающую обстановку, ситуацию и действия людей. Самые выразительные образы отмечаются взрослым. | О. Бундур «Воскресенье», В. Берестов «Любили тебя без особых причин», М. Садовский «Вот бы как мама», А. Плещеев «Внучка». |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Тема | Игры на развитие способности распознавать и выражать эмоции | Игры на развитие мимики, жестикуляции, выразительности движений | Игры на развитие интонационной выразительности речи | Игры на развитие диалогической речи | Игры на развитие монологической речи | Игры на развитие воображения, способности к импровизации | Разыгрывание стихов и потешек по ролям |
| Праздник мам | **Волшебный мешочек.**  Ведущий предлагает детям назвать и показать отрицательные эмоции и чувства (злость, грусть, отвращение, обида, страх, зависть, ненависть и пр.). Затем весь негатив «складывается» в мешочек, туго завязывается и произносится «заклинание» («Надо очень постараться, чтоб не ссориться, не драться»). После этого мешочек развязывают и дети по очереди «достают» положительные чувства и эмоции.  **Мамины сказки**.  Ведущий демонстрирует пиктограмму эмоции и предлагает детям вспомнить персонажа сказки и ситуацию, которые ассоциируются с этой эмоцией. За каждый ответ ребёнок получает фишку. | **Семь сыновей.**  Дети встают в круг, «матушка» выходит в центр. Дети идут по кругу со словами: «У матушки-старушки в маленькой избушке жили семь парней, семь взрослых сыновей. Не пили и не ели, все на матушку смотрели». Дети останавливаются, ребёнок в центре показывает движение. Все его повторяют. Кто первый отгадал, что делает «матушка», занимает место ведущего в центре.  **Букет для мамы.**  Под музыку дети ходят по группе, «собирают» цветы, «несут» их педагогу. Нужно движениями показать, что у тебя самый большой, самый душистый, самый разноцветный, самый красивый букет. | **Просьба.**  Педагог даёт поручения детям что-либо попросить у сверстников (например: пусть подпрыгнет; пусть поднимет руку; пусть кивнёт головой и т.д.) с соответствующей интонацией. После выполнения ребёнок должен похвалить сверстника с восклицательной интонацией.  **Не разбуди**.  Педагог раздаёт детям предметные картинки и предлагает им представить, что мама спит. Нужно говорить друг другу, что нарисовано на твоей картинке, тихо, чтобы не разбудить маму, но чётко, чтобы другой ребёнок понял, что ты ему сказал. | **Подарок для мамы.**  На полках и столах раскладываются предметы, игрушки, книги и открытки. Педагог в роли продавца предлагает выбрать подарок для мамы и описать его, не называя и не показывая, с помощью уточняющих вопросов. Когда «продавец» понял, о каком предмете говорит ребёнок, передаёт ему этот предмет.  **Мамины помощники.**  Педагог в роли мамы даёт поручения детям. Они задают уточняющие вопросы, а затем отчитываются о выполнении. Каждый ребёнок поощряется фишкой (смайликом). | **Вот какая мама.**  Дети стоят в кругу, педагог предлагает несколько прилагательных, используя которые, дети составляют общий рассказ о маме. Правило: тот, у кого в руках сердечко (подушечка, игрушка, декоративный камешек), составляет одно предложение и передаёт эстафету следующему участнику. При необходимости педагог напоминает оставшиеся прилагательные.  **Мамин праздник**.  Составление рассказов по картине «Мамин праздник». Используются приёмы «что было до», «что будет после», «представь себя в картине» (дети рассказывают, что они чувствуют, о чём думают в роли любо персонажа или предмета на картине). | **Не хочу.**  Педагог предлагает ситуацию: у мамы-лягушки, мамы-мышки, мамы-утки и мамы-вороны малыши отказываются убирать игрушки. Каждая мама разговаривает с ребёнком на «своём языке» (лягушка квакает, мышка пищит, утка крякает, ворона каркает). Распределяются роли. «Мамы» общаются с «детками».  **Самый лучший подарок.**  Педагог предлагает детям представить себя своей мамой и нарисовать, что ей хотелось бы получить в подарок от своих детей и родственников. По желанию дети рассказывают, что это за подарок и почему маме он должен понравиться. | В. Степанов «Подарок маме», А. Барто «Было утром тихо в доме», В. Косовицкий «Мама, бабушка, сестра». |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Тема | Игры на развитие способности распознавать и выражать эмоции | Игры на развитие мимики, жестикуляции, выразительности движений | Игры на развитие интонационной выразительности речи | Игры на развитие диалогической речи | Игры на развитие монологической речи | Игры на развитие воображения, способности к импровизации | Разыгрывание стихов и потешек по ролям |
| Орудия труда, инструменты | **Работники.**  На столе разложены картинки с инструментами. Дети по очереди подходят к столу и выбирают себе инструмент. Перед тем как взять понравившуюся картинку, ребёнок изображает отрицательную эмоцию и называет её. После того, как взял картинку, изображает положительную эмоцию и называет её.  **Как это бывает**.  Педагог показывает картинки или озвучивает ситуации, которые могут возникнуть при работе с инструментами (например: забил гвоздь одним ударом; порезался ножом; откопал сундучок и пр.). Дети изображают эмоцию, соответствующую ситуации, или выбирают пиктограмму. | **Гномы в огороде.**  Из числа играющих выбирается семь «гномов». Они одновременно выполняют разные движения, иллюстрирующие работы с огородными инструментами (копает, рыхлит, поливает, зачерпывает, делает углубления, натягивает леску, вбивает колышки и пр.). Дети «расколдовывают» гномов, отгадывая их инструменты.  **Передай.**  Дети встают в круг, «передают» из рук в руки воображаемый инструмент. Кому передали, тот изображает действие любыми инструментом на его выбор, остальные называют инструмент. После этого он «передаётся» следующему ребёнку. | **Пилим бревно.**  Педагог объясняет, что толстое бревно легче распилить вдвоём. Для этого есть специальная двуручная пила (показ картинки). Дети делятся на пары. Выполняя имитационные движения, они поочерёдно произносят «вжик», постепенно ускоряя темп.  **Лейка**.  Педагог предлагает полить растения из лейки: произносить звук [ш], увеличивая громкость (вода льётся сильнее) и уменьшая в соответствии с заданными сигналами (это могут быть цветовые карточки, слово педагога или звук погремушки). | **Как ты это делаешь?**  Дети выбирают себе инструмент из предложенных (картинки). Педагог задаёт вопросы, ориентируясь на которые дети моделируют ситуацию и озвучивают её.  **Ошибка.**  Педагог предлагает детям послушать высказывания, а при обнаружении в них ошибки, исправить её и объяснить, почему это является ошибкой. Например: «Лопата нужна, чтобы забивать гвозди», «У отвёртки есть режущая поверхность», «В лейке нельзя переносить воду» и т.д. Тактичные, аргументированные ответы детей отмечаются, поощряются фишками. | **Узнай по описанию.**  Педагог загадывает любой инструмент и описывает его, не называя. Дети отгадывают. Кто первым догадался, становится новым ведущим и загадывает свой инструмент.  **Что сначала, что потом.**  Педагог предлагает детям выложить картинки в правильной последовательности и объяснить, почему так положили (например: папа подбирает инструменты; сколачивает дощечки; мама раскрашивает скворечник; папа с сыном вешают скворечник на столб). Каждое детское высказывание и рассуждение поощряется фишкой (смайликом). | **Мы не скажем, а покажем.**  Дети делятся на две команды. Одна загадывает инструмент и показывает, как с ним можно работать. Другая команда отгадывает действия и загаданный инструмент. После этого команды меняются ролями.  **Большая стирка.**  Педагог обсуждает с детьми, какие инструменты, предметы и машины необходимы для стирки и глажения белья. Он предлагает детям продемонстрировать, как действуют эти инструменты. Затем инсценируется большая стирка, в ходе которой каждый выбирает себе роль и имитирует действия в соответствие с ней. | А. Шибаев «В мастерской», Р. Сеф «Лопата», Б. Заходер «Слесарь». |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Тема | Игры на развитие способности распознавать и выражать эмоции | Игры на развитие мимики, жестикуляции, выразительности движений | Игры на развитие интонационной выразительности речи | Игры на развитие диалогической речи | Игры на развитие монологической речи | Игры на развитие воображения, способности к импровизации | Разыгрывание стихов и потешек по ролям |
| Стройка | **Стена эмоций.**  На одну из граней каждого кирпичика прикреплена пиктограмма эмоции. Дети делятся на две команды и строят каждый свою стену. Условие – в одном ряду должны быть только кирпичики с одинаковыми эмоциями. По сигналу «Стоп» команды прекращают работу. Чья стена выше, та команда победила.  **Экскаваторы**.  На полу разложены пиктограммы эмоций, перевёрнутые изображением вниз. Дети – «экскаваторы» – собирают карточки с пола. Чтобы сдать их «приёмщику», нужно показать ему каждую карточку и назвать эмоцию, изображённую на ней. | **Строители.**  Сначала педагог называет действия, а дети изображают (выбирает мастерок, зачерпывает раствор, кладёт кирпич, выравнивает мастерком, убирает излишки раствора, переставляет «леса», переносит кирпичи). Затем один из детей показывает любое действие по желанию, остальные отгадывают.  **Строительная техника.**  Детям предлагается изобразить подъёмный кран, гружёный самосвал, бетономешалку, электродрель и другие машины и инструменты. Самые выразительные образы поощряются фишками (можно использовать декоративные камешки). | **Этот домик из песка.**  Чтение по строчке стихотворения Б. Заходера «Строители» с заданной интонацией (грустно, вопросительно, восторженно, удивлённо, сердито и т.д.). Самые выразительные прочтения поощряются фишками (смайликами).  **Эхо**.  Выбирается фраза (например: «Я хочу построить дом»). Дети по очереди выходят парами. Один из них произносит фразу с определённой интонацией, другой повторяет, сохраняя интонацию. При повторном проведении меняется фраза и роли в парах. | **Интервью.**  Педагог в роли журналиста задаёт детям вопросы о ведущейся стройке (что строится, для кого или для чего; из каких материалов; как проходит стройка, хватает ли материалов и инструментов; кто работает на стройке и т.д.). Затем роль журналиста можно передать ребёнку. Может быть несколько журналистов, которые берут интервью у разных работников стройки.  **Узнай, какой.**  На доске вывешивается несколько карточек с изображением разных зданий. Дети делятся на две команды («архитекторы» и «заказчики»). Выбрав любую картинку, не называя и не показывая её «заказчики» описывают, а «архитекторы» находят нужную. | **По телефону.**  Педагог предлагает детям выбрать для себя любую строительную профессию и рассказать о своей работе. Рассказывает тот, у кого в руке телефон. Если ребёнок затрудняется, педагог задаёт наводящие вопросы. За каждый рассказ дети получают бумажный смайлик.  **Расскажи.**  Педагог раскладывает серию картинок. Дети по очереди рассказывают, передавая сюжет, настроение, эмоции персонажей, описывая окружающую обстановку. При необходимости педагог задаёт наводящие вопросы, помогающие детям учесть и передать детали повествования. | **Новая квартира.**  Дети рассматривают картинку с квартирами в новостройке, обсуждают, чего не хватает для комфортного проживания в этой квартире. Педагог предлагает детям изобразить ремонт и расстановку мебели в новой комнате. При необходимости взрослый корректирует действия детей, помогает согласовывать их между несколькими участниками.  **Архитекторы.**  Педагог сообщает детям, что у каждого сказочного героя свой дом, не похожий на жилища других персонажей. Все вспоминают, какие бывают сказочные дома. Взрослый предлагает детям в качестве архитекторов спроектировать (нарисовать) дом любого персонажа. | Б. Заходер «Строители», И. Ильх «На стройке», Л. Рашковский «Новый детский сад». |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Тема | Игры на развитие способности распознавать и выражать эмоции | Игры на развитие мимики, жестикуляции, выразительности движений | Игры на развитие интонационной выразительности речи | Игры на развитие диалогической речи | Игры на развитие монологической речи | Игры на развитие воображения, способности к импровизации | Разыгрывание стихов и потешек по ролям |
| Весна в Поволжье | **Звуки настроения.**  Педагог по очереди включает аудиозаписи звуков природы (шум дождя; щебет птиц; журчание ручья; звук капели; гроза). Он предлагает детям изобразить с помощью красок или восковых мелков любую выбранную аудиозапись. По желанию дети поясняют, что изображено, почему использованы такие цвета, какие эмоции отображает картинка.  **Весенние картинки**.  Педагог демонстрирует картины или фотографии, изображающие весну (характерные её признаки). Дети выбирают пиктограммы эмоций, с которыми у них ассоциируются изображения. По желанию они поясняют свой выбор. | **Ручеёк.**  Создаём русло для ручейка из рук, плеч, ног, спины. Для этого надо выпрямить соответствующую часть тела и приподнять один край, чтобы воображаемая вода могла стечь сверху вниз.  **Просыпается медведь.**  Педагог рассказывает сюжет, предлагает детям представить и изобразить соответствующие действия. Сюжет: пришла весна, солнце греет, звенит капель, птицы кричат. Медведь в берлоге заворочался от шума. Тает снег, потекли ручейки, просочились в берлогу, намочили медведю шкуру. Встал он, зевнул, потянулся, отряхнулся, вылез к солнышку, зажмурился. | **Кубик интонаций.**  Дети бросают кубик, на гранях которого символически изображены интонации. Ребёнок, бросивший кубик, произносит заданную фразу (например: наступила весна) с выпавшей интонацией и получает за это фишку.  **Скажи ласково**.  Педагог предлагает детям повторять слова в уменьшительно-ласкательной форме (солнце – солнышко, трава – травушка, птица – птичка и пр.) с ласковой интонацией. | **Найди ошибку.**  Педагог произносит текст о весне и весенних изменениях в природе, намеренно допуская ошибки. Дети, заметившие ошибки, озвучивают их и поясняют свою точку зрения. Педагог предлагает аргументы за свою версию. Ребёнок старается доказать наличие ошибки.  **Вопросы.**  Выбирается явление природы, характерное для весны в регионе (например: лужи). Дети с опорой на символы вопросов формулируют свои вопросы о выбранном объекте. Остальные дети отвечают. Удачно сформулированные вопросы поощряются фишками. | **Почему ты так решил.**  Педагог рассказывает детям, что раньше весной дети выходили на улицу и пускали кораблики в лужах и ручейках. Он предлагает высказать своё мнение: это занятие интересное или неинтересное. Когда дети предложили свою точку зрения, педагог предлагает аргументировать и обосновать её (почему это нравится или почему не нравится).  **Я – весна**.  Педагог предлагает каждому ребёнку представить себя весной. По желанию или по выбору несколько детей рассказывают о себе (как я выгляжу, что делаю, за что волнуюсь, чему радуюсь). | **Веснянка.**  Педагог обсуждает с детьми весенние изменения в природе и жизни людей. Он предлагает инсценировать эти изменения по представлению детей (например: просыпаются ёжики, оттаивают лужи, птицы возвращаются, сосульки падают с крыш и пр.).  **Заюшкина избушка.**  Педагог предлагает детям вспомнить сказку, выбрать себе персонаж или предмет (например, ледяную избушку). Дети по очереди изображают свой персонаж, взрослый пытается отгадать, кого изобразил ребёнок. | А. Барто «Весна идёт», И. Токмакова «Весна», В. Орлов «Кутерьма», К. Кубилинскас «Весна-хозяйка». |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Тема | Игры на развитие способности распознавать и выражать эмоции | Игры на развитие мимики, жестикуляции, выразительности движений | Игры на развитие интонационной выразительности речи | Игры на развитие диалогической речи | Игры на развитие монологической речи | Игры на развитие воображения, способности к импровизации | Разыгрывание стихов и потешек по ролям |
| Комнатные растения | **Что случилось?**  Педагог демонстрирует схематическое изображение растения со всеми его частями. Одна из частей растения отмечена пиктограммой грусти. В совместном обсуждении выдвигается версия, что может быть не так, предлагается решение (например: лист – вянет – нужно полить; стебель – повреждён – нужно подвязать и т.д.).  **Цветок эмоций.**  Педагог показывает детям цветок с разноцветными лепестками и сообщает что этот цветок волшебный: он может менять настроение. Нужно отогнуть лепесток, посмотреть на его обратную сторону, где изображена эмоция, и показать эту эмоцию на своём лице. | **Зацветает цветок.**  Рука, сжатая в кулачок, вытягивается (появилась стрелка), пальцы постепенно переходят из кулачка в щепотку (бутон), «бутон» медленно раскрывается, встряхивается и превращается в цветок. То же самое другой рукой.  **Поливаем цветы.**  Педагог предлагает детям представить, что чувствуют растения, когда их давно не поливали, почва засохла и сжимает их корни, листья засыхают и желтеют. Дети изображают движениями и позой засыхающие растения. Но тут вернулись хозяева, полили растения. Почва стала мягкой, влага поднимается по стеблю, питает листья, растение оживает. | **Кубик интонаций.**  Дети бросают кубик, на гранях которого символически изображены интонации. Ребёнок, бросивший кубик, произносит заданную фразу (например: надо полить цветы) с выпавшей интонацией и получает за это фишку.  **Угадай растение**.  Дети рассматривают несколько картинок с изображением комнатных растений: низкое (например, фиалка), повыше (например, декабрист), высокое (например, щучий хвост). Дети поочерёдно загадывают одно из растений и обозначают его интонационно, не называя (высоким голосом высокое растение, низким – низкое). Остальные определяют и называют растение. | **Цветовод.**  Выбирается ребёнок на роль цветовода. Он задаёт вопросы другим детям (можно использовать опорные карточки-символы), дети от лица растений отвечают на вопросы, получают фишки-смайлики.  **Узнай, какое.**  Перед детьми выставляется несколько комнатных растений (или картинок с их изображением). Дети по очереди загадывают и описывают одно из растений, а водящий пытается определить его. Тот, кто правильно определил загаданное растение, сам загадывает и описывает другое. | **Наши растения.**  Педагог в совместном обсуждении с детьми помогает им разработать план, по которому они, выбрав одно из растений в группе, рассказывают о нём. В план обязательно включается отношение ребёнка к этому растению (нравится или не нравится, почему, что напоминает).  **Сравнение**.  Педагог ставит перед детьми две картинки с изображением комнатных растений (например: фиалка и кактус) и предлагает их сравнить (у фиалки листья пушистые, а у кактуса…; фиалка низкая, а кактус…; у фиалки цветы розовые, а у кактуса… и т.д.). Затем дети самостоятельно могут сравнить два других растения. | **На что похоже.**  Педагог предлагает детям картинки с изображением комнатных растений и картинки с изображением предметов и игрушек. Каждый ребёнок выбирает комнатное растение и подбирает предмет, на который, по его мнению, похоже это растение, поясняет, почему.  **Мы не скажем, а покажем.**  Дети делятся на две команды. Одна загадывает и показывает действия по уходу за комнатными растениями, другая отгадывает. Затем команды меняются ролями. | Е. Благинина «Огонёк», Р. Сеф «Кактус», Н. Нищева «Катя леечку взяла» |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Тема | Игры на развитие способности распознавать и выражать эмоции | Игры на развитие мимики, жестикуляции, выразительности движений | Игры на развитие интонационной выразительности речи | Игры на развитие диалогической речи | Игры на развитие монологической речи | Игры на развитие воображения, способности к импровизации | Разыгрывание стихов и потешек по ролям |
| Космос | **На что похоже.**  Педагог предлагает детям объяснить гостям с других планет разными словами изображённые на карточках эмоциональные состояния персонажей (подбор синонимов). За каждый верно подобранный синоним ребёнку даётся фишка.  **Расшифруй письмо**.  Педагог сообщает, что с нами хочет вступить в контакт внеземная цивилизация, и демонстрирует письмо, состоящее из пиктограмм (в том числе, пиктограмм эмоций). Он предлагает расшифровать письмо и узнать его содержание. | **В открытом космосе.**  Космонавты в скафандрах не могут услышать друг друга, но могут общаться с помощью мимики, жестов, движений. Нужно передать друг другу несколько фраз (например: «Здесь сломано», «Я починю», «Осторожно, метеориты», «Помоги мне» и т.п.). Дети работают в парах: один передаёт, другой определяет смысл послания.  **Пришельцы.**  Выбирается несколько водящих (пришельцев), которые с помощью мимики, жестов, движений рассказывают о своей планете (используя подсказки педагога). Зрители «переводят» смысл рассказа. | **Вопрос – ответ.**  Педагог произносит фразу с утвердительной интонацией, ребёнок, которому он бросил мяч, повторяет её с вопросительной интонацией. Если педагог произносит фразу как вопрос, ребёнок отвечает с повествовательной интонацией.  **Гномики и великаны**.  Гномики смеются тихо, высоким голосом «хи-хи-хи», великаны смеются громко, низким голосом «ха-ха-ха». По заданным сигналам дети изображают гномиков и великанов. | **Космическое путешествие.**  Перед детьми размещается космический пейзаж. Педагог предлагает им представить себя космическими путешественниками. Глядя на картинку, дети отвечают на вопросы педагога, сами могут задавать вопросы взрослому или сверстникам. За каждый вопрос, ответ или высказывание по теме ребёнок получает смайлик.  **Я – космонавт.**  Несколько детей – «космонавты». Остальные – «журналисты». Журналисты задают вопросы (что увидел, что услышал, что почувствовал, о чём подумал и т.д.) и получают фишки. Космонавты отвечают. Журналисты, набравшие больше фишек, становятся космонавтами. | **Сказки-подсказки.**  Педагог раскладывает сюжетные картинки с изображением космонавтов, космических аппаратов, объектов (звёзд, планет, спутников, метеоритов) или фантастических персонажей («пришельцев», «инопланетян»). Он предлагает детям выбрать любые картинки, составить и рассказать по ним сказку.  **Узнай по части**.  Ведущий называет часть объекта (например: «шлем» или «камень»), играющие называют предполагаемые объект, поясняют свой выбор (например: шлем может быть частью скафандра космонавта, потому что без шлема космонавт может задохнуться в открытом космосе или на другой планете). | **Фото на память.**  Педагог предлагает сделать фотографии космонавта (при подготовке к полёту; перед стартом; в кабине; на другой планете). Дети принимают соответствующие позы, зрители обсуждают получившийся образ.  **Выбери свою звезду.**  Педагог приглашает детей в мысленное космическое путешествие. Он включает соответствующую музыку, предлагает сесть, расслабиться, закрыть глаза, слушать его голос и представлять себе то, что он говорит. Взрослый описывает космический корабль и вид за иллюминаторами. Дети «выбирают» себе звезду и описывают её (цвет, поверхность, температуру, влажность, звучание и пр.) | В. Орлов «День космонавтики», «Летит корабль», Дж. Родари «Секрет лунного моря», Г. Сапгир «Большая и малая медведица», Р. Сеф «Планета Земля» |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Тема | Игры на развитие способности распознавать и выражать эмоции | Игры на развитие мимики, жестикуляции, выразительности движений | Игры на развитие интонационной выразительности речи | Игры на развитие диалогической речи | Игры на развитие монологической речи | Игры на развитие воображения, способности к импровизации | Разыгрывание стихов и потешек по ролям |
| Мой город | **Прогулка.**  Педагог показывает картинки с изображением улиц города, парков, памятников и зданий. Дети подбирают пиктограммы эмоций или изображают их с помощью мимики. По предложению педагога играющие поясняют, почему данное место вызвало такую эмоцию у ребёнка.  **Магазин модных шляп.**  Педагог предлагает детям посетить магазин и подобрать каждому подходящую шляпу. Дети их меряют и выражают своё эмоциональное состояние с помощью мимики, остальные определяют, понравилась шляпа или нет. | **Где я был.**  Ребёнок-водящий загадывает место в городе (магазин, почта, парк, кафе, детский сад и т.д.) и изображает без слов, что он там делал. Остальные угадывают, где он был. Кто первым правильно назвал место, становится водящим.  **Прогулка по городу.**  Сюжет: семья гуляет по городу, покупает и ест мороженое, катается на карусели, фотографируется, покупает воздушные шарики. В парке семья нюхает цветы, слушает пение птиц, мочит руки в фонтане. Возвращаясь домой, рассматривают дома и другие объекты на улице. | **Вопрос – ответ.**  Педагог произносит фразу с утвердительной интонацией, ребёнок, которому он бросил мяч, повторяет её с вопросительной интонацией. Если педагог произносит фразу как вопрос, ребёнок отвечает с повествовательной интонацией.  **Что в этом доме**.  Дети рассматривают картинки с изображением разных зданий (магазин, почта, детский сад, кафе и пр.). Педагог предлагает детям произнести таинственно, с загадочной интонацией фразу, поясняющую, что находится в этом здании (например: здесь получают посылки). | **Где я.**  Педагог предлагает детям представить, что они заблудились в незнакомом городе и позвонили в службу спасения. Он даёт им фотографию с изображением какого-либо незнакомого места в городе и задаёт вопросы, на которые дети отвечают, глядя на фотографию. Затем ведущим (спасателем) может быть выбран ребёнок.  **Журналисты.**  Педагог сообщает об открытии нового объекта (кафе, парка, спортивного комплекса, магазина, детского сада и пр.) Дети в роли журналистов задают вопросы об этом объекте (с опорой на символы), получают фишки. | **Экскурсовод.**  Педагог обсуждает с детьми графический план, по которому будут составляться все описания. Затем он приводит пример описания какого-либо здания или места в городе, знакомого детям, по картинке, с использованием графического плана. После этого дети по очереди пробуют себя в роли экскурсовода, описывая каждый свою картинку с опорой на графический план.  **Куда пойти**.  Ведущий предлагает ситуацию (например: семья собирается отмечать день рождения мамы), играющие называют городские объекты для этой ситуации и поясняют свой выбор. | **Покажи.**  Педагог предлагает совершить воображаемую прогулку по городу. Он называет разные места в городе, хорошо знакомые детям (например: парк, магазин игрушек, почта, стадион, двор жилого дома и пр.). Дети любыми доступными им способами стараются изобразить названное место. Выбирается самый выразительный образ.  **Рисуем город.**  Педагог предлагает детям почувствовать себя художниками, взять в руки воображаемые кисти и изобразить в воздухе то, что назовёт ведущий (например: карусель, автобусную остановку, рябиновую аллею и пр.) | В. Степанов «Что мы Родиной зовём», С. Фомин «Я нарисую вам весну», С. Михалков «Моя улица» (фрагменты). |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Тема | Игры на развитие способности распознавать и выражать эмоции | Игры на развитие мимики, жестикуляции, выразительности движений | Игры на развитие интонационной выразительности речи | Игры на развитие диалогической речи | Игры на развитие монологической речи | Игры на развитие воображения, способности к импровизации | Разыгрывание стихов и потешек по ролям |
| Транспорт | **Билет за эмоцию.**  Педагог предлагает детям совершить прогулку на каком-либо виде транспорта. Для того чтобы купить билет, нужно изобразить ту эмоцию, пиктограмма которой прикреплена к выбранному ребёнком месту.  **Экскурсия на воздушном транспорте**.  Педагог показывает картинки или короткие видеофрагменты с ситуациями, возможными в полёте на самолёте (или вертолёте). После обсуждения ситуации педагог предлагает детям изобразить эмоцию, которую в данной ситуации могут испытывать пассажиры воздушного транспорта. | **Волшебный кораблик.**  Путешествуя на этом кораблике, можно делиться впечатлениями об окружающем только с помощью жестов, мимики и движений. Педагог, подходя к каждому «пассажиру», спрашивает «Что ты видишь?». Если ребёнок изобразил какой-то предмет, он получает фишку; если нарушил правило (заговорил), ссаживается с кораблика.  **Паровозик из Ромашково.**  В паровозик может сесть сказочный персонаж или животное. Нужно без слов изобразить, кто ты. На каждой станции все выходят и каждый ведёт себя, как персонаж, образ которого ребёнок принял, входя в поезд. | **Самолёт.**  Педагог предлагает детям послушать аудиозапись звука летящего самолёта. Он поясняет: чем быстрее летит самолёт, тем выше звук; чем ниже он опускается, тем звук громче. Детям предлагается изобразить шум летящего самолёта голосом в соответствие с движениями руки педагога, который то поднимает, то опускает ладонь; двигает её то быстрее, то медленнее.  **В автобусе**.  Дети «едут в автобусе». Педагог показывает картинки (пейзажи и ситуации, которые можно увидеть за окном автобуса). Дети произносят слово «удивительно!» с интонацией, соответствующей изображённой ситуации. | **Ошибка.**  Педагог предлагает послушать высказывания, а при обнаружении ошибки исправит её и объяснить, почему это является ошибкой. Например: «В автобусе никогда не бывает багажного отделения», «Самолёт – это подводный транспорт», «Для корабля необходима ровная асфальтированная дорога» и т.д. каждый тактичный, аргументированный ответ отмечается и поощряется фишкой.  **Путешествие.**  Перед детьми размещается картинка (или фотография) географической точки и предлагается представить, что они только что оттуда вернулись. Педагог задает вопросы, выслушивает ответы, вручает смайлики. | **Угадай.**  Сначала педагог-ведущий описывает какое-либо транспортное средство, не называя его, дети отгадывают. Затем право загадать и описать другое транспортное средство предоставляется тому ребёнку, который первым угадал предыдущее. Педагог может задавать наводящие вопросы.  **Найди пару**.  Детям раздают картинки с изображением разных транспортных средств. Все картинки парные, помечены цифрой 1 или 2. Дети, получившие картинку с цифрой 1 описывают своё транспортное средство, не называя его. Дети с картинками под цифрой 2 слушают описания и ищут свою пару. | **Поезд.**  Дети, встав друг за другом, под песню «Поезд» двигаются по комнате. После первого куплета дети поднимают руку. Тот, кто сделал это первым, получает право высказаться. Он предлагает образ (персонаж или предмет), который можно увидеть за окном поезда. Все «выходят» и изображают названный объект. За выразительное исполнение дети получают фишки.  **Оживление предмета.**  Педагог предлагает детям представить себя в роли любого транспортного средства (катера, самолёта, автобуса, грузовика, мотоцикла и пр.) и рассказать от его лица об ощущениях, переживаниях, интересах, страхах… | А. Барто «Самолёт», «Грузовик», «Кораблик», М. Манакова «Автобус». |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Тема | Игры на развитие способности распознавать и выражать эмоции | Игры на развитие мимики, жестикуляции, выразительности движений | Игры на развитие интонационной выразительности речи | Игры на развитие диалогической речи | Игры на развитие монологической речи | Игры на развитие воображения, способности к импровизации | Разыгрывание стихов и потешек по ролям |
| Безопасность в городе | **Правила безопасности.**  Педагог демонстрирует картинки, иллюстрирующие поведение детей в разных ситуациях опасности. Играющие выбирают пиктограмму эмоции, соответствующей данной ситуации и состоянию ребёнка в ней. Удачные ответы поощряются фишками.  **Светофор настроения**.  Педагог демонстрирует светофор, на котором вместо привычных цветов изображены пиктограммы эмоциональных состояний: зелёный – радость, жёлтый – сосредоточенность, красный – сердитость. На первую пиктограмму дети свободно перемещаются по группе, на вторую – стоят и машут руками, на третью – замирают. | **Внимание!**  Дети под музыку идут по кругу. Как только музыка прекращается, дети останавливаются, педагог показывает символическое изображение какого-либо правила безопасности. Дети изображают его мимикой и жестами. Затем звучит музыка, движение продолжается.  **Моё здоровье.**  Педагог предлагает вспомнить и изобразить с помощью мимики, движений и жестов, что полезно для здоровья. Самые выразительные образы поощряются фишками. Затем педагог предлагает изобразить, что может быть вредно для здоровья. | **Карусели.**  Дети произносят фразу «Сели мы на карусели, закружились и запели», меняя темп и высоту голоса в соответствии с положением руки ведущего (чем выше рука, тем быстрее темп и выше голос). Ведущим может быть как взрослый, так и ребёнок.  **Какая машина**.  Педагог предлагает отгадать, какая машина едет по дороге, по её звуку. Если звук высокий – это легковой автомобиль, если средней высоты – микроавтобус, если низкий – грузовик. Дети по очереди изображают звук автомобиля, остальные определяют, что это. | **Полиция.**  Педагог обсуждает с детьми обязанности полиции по защите людей на улицах города. Он предлагает детям инсценировать диалоги полицейских с гражданами в соответствии с предложенными ситуациями (например: потерялся ребёнок; грабитель забрал сумочку с деньгами и документами; в здании обнаружен подозрительный предмет и пр.).  **Служба спасения.**  Дети делятся на пары (диспетчер службы спасения и свидетель ситуации). Диспетчер задаёт вопросы (с опорой на символы), свидетель ситуации отвечает (по телефону). Каждая пара получает поощрительные фишки за свой диалог. При необходимости педагог или другие дети могут подсказывать. | **Расскажи.**  Педагог раскладывает серию картинок. Дети по очереди рассказывают, передавая сюжет, настроение, эмоции персонажей, описывая окружающую обстановку. При необходимости педагог задаёт наводящие вопросы, помогающие детям учесть и передать детали повествования.  **Для чего нам это нужно.**  Педагог предлагает детям выбрать любую картинку с изображением защитных средств и устройств и не показывать ему. Дети, не называя предмет, объясняют, для чего он используется, взрослый отгадывает, что изображено на картинке. Для более полного описания свойств предмета можно изобразить непонимание. | **На игровой площадке.**  Педагог предлагает детям изобразить правила безопасности на игровой площадке (при катании на карусели, рядом с качающимися качелями, на лестнице, на турнике и т.д.). Самые выразительные образы поощряются фишками.  **Мы не скажем, а покажем.**  Дети делятся на две команды. Педагог предлагает одной из команд ситуацию (действия при пожаре, переход проезжей части, проезд в общественном транспорте и пр.). Дети без слов изображают названную ситуацию, другая команда отгадывает её. Затем меняются ролями. | Потешка «Кошкин дом»; О. Корнеева «Если дома ты один» (фрагменты), И. Гурина «Жил на свете домовёнок» (фрагменты). |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Тема | Игры на развитие способности распознавать и выражать эмоции | Игры на развитие мимики, жестикуляции, выразительности движений | Игры на развитие интонационной выразительности речи | Игры на развитие диалогической речи | Игры на развитие монологической речи | Игры на развитие воображения, способности к импровизации | Разыгрывание стихов и потешек по ролям |
| День Победы | **Настроение.**  Педагог описывает ситуации, которые могут происходить на праздничном параде. Дети демонстрируют соответствующую эмоцию с помощью мимики или выбирая нужную пиктограмму.  **Какая эмоция.**  Ведущий выбирает картинку, демонстрирует эмоцию, которая соответствует картинке. Дети определяют и называют эмоцию. Если она названа верно, ведущий показывает картинку. | **Парад Победы.**  Дети принимают на себя роли: знаменосцев, барабанщиков, трубачей, конников, танкистов. Они шагают под торжественную музыку, выполняя движения, соответствующие ролям. Самые выразительные образы поощряются фишками. По желанию игру можно продолжить, поменяв роли.  **Волшебный круг.**  В середину кладут обруч, войдя в который ребёнок изображает какой-либо предмет с помощью мимики, жестов, движений. Остальные дети отгадывают предмет. Первый, назвавший предмет правильно, может встать в круг и изобразить свой предмет. | **Барабанщик.**  Дети произносят стихотворение А. Барто «Барабан» из серии «Игрушки», выполняя движения в ритме речи. Когда ведущий поднимает руку, темп речи и движений увеличивается. Если опускает – темп замедляется.  **Наша главная победа**.  Педагог поясняет детям на примере любой фразы, что мы выделяем в речи те слова, которые для нас являются главными. Затем он предлагает произнести фразу «Наша главная победа», выделяя в ней главное слово и объясняя оттенок смысла (**наша** главная победа – победа именно наша, а не чья-то чужая). | **Дедушка-ветеран.**  Педагог показывает детям картинку (или фотографию) с изображением ветерана войны, предлагает представить, что это чей-то родственник, пришедший, чтобы рассказать о своей службе в армии во время боевых действий. Дети задают вопросы ветерану, педагог отвечает на них от лица персонажа.  **Салют Победы.**  Педагог включает детям видео салюта и предлагает поделиться впечатлениями. Он может задавать вопросы (Тебе нравится? Почему? Что ты чувствуешь? Хотел бы ты ещё раз это увидеть?) или предложить детям задавать вопросы друг другу с опорой на символы. | **Если ли бы я был...**  Педагог предлагает детям представить себя участником какого-либо события (например: танкистом во время наступления, главнокомандующим на параде, волонтёром, вручающим подарки ветеранам) и рассказать, что бы он делал, как бы себя чувствовал, о чём думал.  **Что сначала, что потом**.  Педагог предлагает детям рассмотреть серию сюжетных картинок, разложить их по порядку и объяснить логику последовательности. Дети рассказывают с опорой на картинки. При необходимости педагог может задавать подводящие вопросы. | **Дедушкин альбом.**  Дети рассматривают и обсуждают военные фотографии. Выбрав одну из них, они «оживляют» эту фотографию: берут на себя роли персонажей, принимают соответствующие позы, изображают композицию, отражённую на фотографии.  **Военная техника.**  Дети выбирают для себя любую военную технику (танк, самолёт, самоходное орудие, военный корабль). Педагог озвучивает ситуации (например: самолёты участвуют в авиа-параде; танки преследуя противника, перескакивают через окопы и т.д.). Дети, выбравшие соответствующие роли, изображают действия. | Т. Белозеров «Майский праздник», С. Пивоваров «Старый снимок», А. Усачёв «Что такое День Победы». |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Тема | Игры на развитие способности распознавать и выражать эмоции | Игры на развитие мимики, жестикуляции, выразительности движений | Игры на развитие интонационной выразительности речи | Игры на развитие диалогической речи | Игры на развитие монологической речи | Игры на развитие воображения, способности к импровизации | Разыгрывание стихов и потешек по ролям |
| Насекомые | **Нарисуй настроение.**  Ведущий демонстрирует изображения насекомых, играющие рисуют эмоцию, которую вызывает у них данное насекомое. По желанию дети поясняют своё изображение.  **Бабочки-подружки.**  Дети рассматривают сюжетные картинки, персонажами которых являются бабочки. Дети определяют и называют эмоции, которые могут испытывать персонажи, поясняют свой выбор. | **Сороконожка.**  Дети встают друг за другом, держа впереди стоящего за талию. Ведущий («голова») задаёт движение (например: шаг, приседание или шаг влево, два шага вперёд), остальные двигаются, выполняя заданные действия до сигнала «стоп». Затем выбирается новая «голова».  **У мухи-цокотухи.**  В гости к мухе собираются разные насекомые (пчёлы, кузнечики, муравьи, комары, жуки и пр.). Дети изображают выбранных насекомых. Кого муха узнала и назвала, тот получает фишку – пропуск. | **Далеко или близко.**  Педагог предлагает детям пожужжать как жуки. Затем он поясняет, что когда жук близко, его жужжание слышно громче, а когда далеко – очень тихо. Дети по очереди выходят и жужжат с определённой силой голоса, остальные определяют, как далеко от них жук (очень далеко, далеко, не очень далеко, близко, очень близко).  **Кто как поёт.**  Дети делятся на несколько групп по 3-4 ребёнка. Каждая группа по очереди имитирует звуки определённого насекомого (по договорённости), остальные отгадывают насекомое. | **Гости.**  Педагог напоминает детям содержание сказки «Муха-цокотуха» и предлагает придумать и показать, о чём муха могла общаться со своими гостями. Выбирается хозяйка (муха), дети берут на себя роли гостей, инсценируются диалоги.  **Пчёлка.**  Педагог в беседе с детьми уточняет, что пчёлы собирают с цветов нектар, который затем превращается в мёд. Он предлагает инсценировать диалог с пчелой (в роли пчелы – взрослый), в котором можно получить дополнительную информацию о процессе сбора нектара, о цветах и видах мёда. | **Что сначала, что потом.**  Педагог предлагает детям выложить картинки в правильной последовательности и объяснить, почему так положили (например: пчёлы вылетают из улья; летят на луг с цветами; садятся на цветы; подлетают к улью). Каждое детское высказывание и рассуждение поощряется фишкой (смайликом).  **Окончание истории**  К началу сюжета (например: из кокона вылетела красивая бабочка, расправила крылья и полетела над лугом, разглядывая цветы, огибая деревья, приветствуя шмелей и стрекоз. Она радовалась лету, солнышку, свету, запахам, как вдруг…) придумывается соответствующее окончание. | **Кто ты.**  Ведущий показывает выбранному ребёнку картинку с изображением любого насекомого. Ребёнок без слов изображает его, остальные отгадывают, какое это насекомое.  **Комары, стрекозы и лягушки.**  Педагог напоминает детям, что лягушки едят мух и комаров. Стрекозы слишком большие для лягушек, поэтому съесть их они не могут. Взрослый предлагает представить встречу стайки комаров, нескольких стрекоз и лягушек. Как будет вести себя каждый персонаж, что будет делать, чтобы не остаться голодным или не быть съеденным. Дети инсценируют эту встречу, взрослый корректирует. | Н. Френкель «Жук», В. Сибирцев «Мои знакомые насекомые», А. Барто «Фонарик», Г. Сапгир «Пчела», Г. Косаревский «Шиповник и пчёлка», Ю. Верамей «Моль» |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Тема | Игры на развитие способности распознавать и выражать эмоции | Игры на развитие мимики, жестикуляции, выразительности движений | Игры на развитие интонационной выразительности речи | Игры на развитие диалогической речи | Игры на развитие монологической речи | Игры на развитие воображения, способности к импровизации | Разыгрывание стихов и потешек по ролям |
| Лето на пороге. Цветы | **Пиктограммы.**  Педагог озвучивает ситуацию, связанную с цветами. Дети изображают пиктограмму эмоции, которую вызывает данная ситуация, называют её и поясняют свою точку зрения.  **Разноцветное настроение.**  Дети рассматривают цветы разного цвета, обсуждают эмоции, которые ассоциируются с каждым цветом. Затем они выбирают те цветы, которые соответствуют их настроению в данный момент, поясняют свой выбор, обозначают собственное настроение. | **Фея цветов.**  Ведущий («фея») дотрагивается до ребёнка и называет цветок (роза, ромашка, фиалка, незабудка, гвоздика, тюльпан и пр.). Дети изображают предложенные им цветы. Педагог при необходимости помогает, подсказывает. Можно использовать картинки с изображением названных цветов.  **Венок.**  Сюжет: дети ходят по лугу, собирают цветы, рассматривают, нюхают, плетут венки, надевают их на голову, водят хоровод. Все выполняют действия по сюжету. Наиболее выразительные образы поощряются фишками. | **Эхо**.  Выбирается фраза (например: «На ромашке сидит букашка»). Дети по очереди выходят парами. Один из них произносит фразу с определённой интонацией, другой повторяет, сохраняя интонацию. При повторном проведении меняется фраза и роли в парах.  **Главное слово**.  Педагог предлагает выделять поочерёдно то одно, то другое главное слово в одной и той же фразе (например: «Летом цветут красивые цветы») и пояснять его смысловой оттенок (например: летом **цветут** красивые цветы – значит, цветы летом именно цветут). | **Венок.**  Перед детьми вывешиваются картинки с изображениями разных цветов. Педагог сообщает: я хочу сплести красивый венок. В него я вплету (он описывает цветок, не называя и не показывая его). Дети находят цветок по описанию. Затем они по очереди «вплетают» выбранные цветы в общий венок.  **Я загадал.**  Педагог предлагает детям отгадать цветок, который он загадал. Дети предлагают вариант (например: ромашка). Взрослый отвечает (например: нет, этот цветок красного цвета). С учётом новой информации дети выдвигают версию (например: мак); (нет, у этого цветка много лепестков); (роза). Можно использовать картинки. | **Красивый цветок.**  Педагог с детьми рассматривает картинки с цветами. Каждый ребёнок выбирает понравившийся ему цветок и описывает его. Для наиболее полного описания педагог применяет вопросы, помогающие его дополнить.  **Объясни пословицу**.  Педагог предлагает детям вспомнить пословицы, поговорки и фразеологизмы о цветах. Затем дети выбирают себе из них и объясняют те, которые им больше нравятся. За каждое удачное объяснение ребёнок получает фишку. | **Танец цветов.**  Педагог предлагает детям представить себя цветами на лугу и под музыку, используя знакомые танцевальные движения, изобразить танец цветов. Самые выразительные образы поощряются фишками.  **Оживление предмета.**  Педагог предлагает детям представить себя летними природными явлениями (солнечный свет, гроза, туча, лужа, жара и пр.) и рассказать от лица своего образа о своих ощущениях, переживаниях, желаниях, намерениях. Все созданные образы поощряются смайликами. | А.Толстой «Колокольчики мои», Е. Серова «Погляди-ка», В. Орлов «Почему не хватает лета?», Б. Заходер «Лесная дорожка», И. Токмакова «Летний ливень». |