

### «Сказочные игры»

**«Чудеса в решете»** - выявление происходящих в сказках различных чудес, как и с помощью чего осуществляются превращения, волшебство. Уточняют волшебные слова, предметы и их действие и придумывает свои, какие могут произойти, про которые можно сказать – чудеса в решете.

**«Заветные слова», «Волшебные вещи»** - играя, придумываем волшебные слова или вещи для какого-либо героя. Эти игры направлены на запоминание и освоение функций карт. «Волшебные слова» или сказочные приговоры, несут основную смысловую нагрузку.

**«Что в дороге пригодится»** - на основе анализа волшебных сказочных предметов, которые помогают преодолеть врага (скатерть-самобранка, сапоги-скороходы, аленький цветочек и т.д.), придумывают новые предметы-помощники. Волшебным может стать самый заурядный предмет (ручка, ботинок), а может быть он начнет выполнять не свойственные ему функции — котелок как гнездо, сумка, зеркало.

**«Кто на свете злее всех (добрее всех)?»** - выявление злых и коварных героев (добрых), описание их облика, характера, образа жизни, привычек, жилища. Затем анализируют, может ли существовать сказка без таких героев, какова их роль в развитии сюжете. Для кого эти персонажи являются добрыми, для кого злыми и почему (наверное для Кощея Баба-Яга очень даже добрая женщина и верный друг).

**Игра «Примени символа к сказке»** - на игровом поле расположены основные карты Проппа, бросая кубик, ребенок «ходит» по игровому полю, и остановившись возле какого-либо символического изображения, называет его. Например «Победа», он вспоминает, в какой сказке есть такой сюжет и объясняет, почему эта карта подходит к этой сказке. Можно работать, как по одной, так и по нескольким сказкам, но их содержание дети хорошо должны знать.

**«Что общего?»** - игра предполагает сравнительный анализ различных сюжетов с точки зрения сходства и различия («Теремок» и «Варежка», Морозко» и «Госпожа метелица»)

**«Хороший – плохой»** - в этой игре проводится сравнительный анализ положительных и отрицательных качеств любого героя. Например, Мальчик с пальчик, его отрицательные качества: он хитрый, изворотливый, и положительные - добрый и отзывчивый.

**«Образ-рисунок»** (перекодирование образа в рисунок). В таких играх дети закрепляют умение самостоятельно вычленять основные части сказки и изображать их схематически (кодировать). Вместе с детьми мы рисовали карты Проппа сами.

**«Сказочный словарь»** - придумывание нового небывалого слова и по возможности его объяснение или можно нарисовать его: сапоги-скороходы, ковер - самолет, шапка-невидимка.

**«Узнай героя»** - выявление позитивных и негативных черт характера героев.

**«Что общего»** - сравнительный анализ сказок с точки зрения сходства и различий между ними.

**«Четвертый лишний»** - определение лишнего предмета.

**«Бюро находок»** - найден золотой инкубатор для золотых яиц; утеряна трехворотниковая кольчуга и.т.д.