

9. «Сочини небылицу»

Цель: развитие юмора, воображения и грамматической правильности речи.

Как играть: придумайте вместе историю, где всё наоборот или происходит что-то невозможное. Начинайте с абсурдных фраз.

Начало:

На улице шёл дождь из конфет, а дети ловили его зонтиками. Мимо пробежал кот на роликах и крикнул: «Привет, облака!»

10. «Расскажи от имени...»

Цель: развитие эмпатии и умения выражать мысли с разных позиций.

Как играть: попросите ребёнка рассказать историю от лица какого-либо персонажа или предмета.

Варианты:

- История от имени упавшего листика: «Я летел, кружился, боялся упасть в лужу, но ветер принёс меня прямо к ногам девочки...»
- Рассказ мячика, который потерялся: «Я укатился под шкаф и долго ждал, пока меня найдут...»

Советы воспитателям

💡 **Начинайте с простых заданий и постепенно усложняйте.** Не требуйте сразу длинных историй — пусть ребёнок сначала подберёт одно рифмующееся слово или опишет игрушку двумя предложениями.

❤️ **Хвалите за любую попытку придумать что-то новое.** Даже если рифма неточная, а сказка короткая — поддержите инициативу: «Как здорово ты придумал(а)!»

🧸 **Используйте игрушки, картинки, жесты — это помогает детям раскрепоститься.** Например, пусть мишка «рассказывает» историю, а ребёнок ему помогает.

👨‍👩‍👦 **Играйте в кругу семьи или группы.** Соревновательный элемент («Кто придумает смешнее?») и совместные истории повышают интерес.

🌈 **Не исправляйте «неправильные» идеи.** В творчестве нет ошибок — фантазируйте вместе, даже если дождь идёт из конфет, а кошки летают.

«10 игр для развития словесного творчества дошкольников»

Говорим, фантазируем
, творим вместе!

Учитель-логопед
Хрулёва Е.В.

стр. 3

стр. 1
обложка

• «Рифмуем вместе»

Цель: развитие чувства рифмы и фонематического слуха.

Как играть: предложите ребёнку подобрать слова, рифмующиеся с заданным (например: дом — потом, кот — рот, лужа — стужа). Можно сочинять короткие двустишия.

Пример:

Кошка спит на окошке,
Ждёт, когда дадут лепёшки.

2. «Составь сказку по картинкам»

Цель: развитие связной речи и воображения.

Как играть: разложите перед ребёнком 3–5 карточек с изображениями (зверушка, лес, домик, облако, река и т. д.) и попросите придумать историю, используя все картинки. Начните сказку сами: «Жил-был маленький зайчик...»

Начало:

Жил-был маленький зайчик. Однажды он решил отправиться в лес за грибами. Шёл-шёл и встретил мудрую сову...

3. «Что будет, если...»

Цель: стимулирование фантазии и построения причинноследственных связей.

Как играть: задавайте необычные вопросы и просите придумать ответ. Отвечайте сами — это вдохновит ребёнка.

Примеры вопросов:

- Что будет, если дождь станет сладким?
- Что случится, если звери начнут разговаривать?
- Что произойдёт, если солнце перестанет светить на час?

4. «Цепочка слов»

Цель: расширение словарного запаса и тренировка ассоциативного мышления.

Как играть: назовите слово (например, яблоко), ребёнок подбирает ассоциацию (сад), вы — следующую (дерево), и т. д. Можно играть по темам: «Животные», «Еда», «Транспорт».

Пример цепочки (тема «Лето»):

- солнце → жара → мороженое → пляж → море → волны...

5. «Опиши и угадай»

Цель: развитие умения подбирать точные слова и описывать предметы.

Как играть: выберите игрушку или картинку. Ребёнок должен описать её, не называя, а вы — угадать. Затем поменяйтесь ролями.

Пример описания:

- «Он пушистый, серый, любит сыр и боится кошек» (мышь).
- «Она круглая, красная, растёт на дереве, сладкая» (яблоко).

6. «Придумай новое название»

Цель: активизация творческого мышления и лексикона.

Как играть: предложите придумать забавные или необычные названия для обычных вещей. Поощряйте самые неожиданные варианты!

Примеры:

- Вместо «стул» — «сиделец с ножками».
- Вместо «облако» — «пушистый кораблик».
- Вместо «карандаш» — «волшебная палочка для рисунков».

7. «Продолжи историю»

Цель: развитие навыков построения сюжета и связной речи.

Как играть: начните рассказ (1–2 предложения), а ребёнок должен продолжить. Затем вы добавляете ещё фразу, и т. д.

Начало:

Однажды ёжик решил отправиться в путешествие. Он собрал рюкзак, положил туда яблоко и...

8. «Волшебные превращения»

Цель: тренировка образного мышления и фантазии.

Как играть: предложите представить, что обычный предмет стал волшебным. Как он изменился? Какие у него теперь свойства?

Примеры:

- Карандаш может рисовать живые картинки.
- Ложка превращается в лодку, если сказать «плыви!».
- Куртка умеет летать, если застегнуть все пуговицы.

стр. 2

стр. 4

стр. 5