

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад № 27»  
624449, Свердловская область, г. Краснотурьинск, улица Карпинского, дом № 61  
Телефон: +7(34384) 6-21-27  
Email: [madoy27@bk.ru](mailto:madoy27@bk.ru)  
Сайт: <https://27kt.tvoyasadik.ru/>

ПРИНЯТО:  
Педагогическим советом  
Протокол № 5  
от 10.07.2023г.



**КАРТотеКА ИГР  
И ИГРОВЫХ УПРЕЖНЕНИЙ  
«РАЗВИТИЕ СВЯЗНОЙ РЕЧИ И ВООБРАЖЕНИЯ У ДЕТЕЙ  
ПОСРЕДСТВОМ ИННОВАЦИОННОЙ ТЕХНОЛОГИИ  
СТОРИЛЛИНГ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ «КУБИКОВ  
ИСТОРИЙ»**



*Составила:*  
старший воспитатель  
МАДОУ № 27 г.Краснотурьинск  
Данишкина Н.Н., ВКК

Краснотурьинск, 2023.

## **Дидактическая игра «Кубики историй», для детей от 5 лет.**

**Цель:**

Стимулирование и развитие умений к сочинительству и речевому творчеству у дошкольников.

**Задачи:**

- *развивающая*

Развивать умение к сочинительству и речевому творчеству. Побуждать каждого ребёнка участвовать в создании общей истории. Развивать все компоненты устной речи, способности к повествованию и придумыванию.

- *воспитательная*

Воспитывать желание дружественного общения, побуждать детей работать в паре, в коллективе.

- *игровая* (для ребенка)

Каждый ребёнок должен участвовать в создании истории.

**Игровые правила:**

Количество игроков – от 2 до 5-9 человек (включая педагога), играют за столом.

**Правила игры:**

Выбираем историю (могут предложить сами дети), учитывая детский интерес, программную тематику, договориться, о ком будет идти история, т.е. главного героя, а также выбираем жанр рассказа (сказка, фантастика, детектив или смешная история).

Учить сочинять историю до конца.

Выиграешь, если будешь участвовать в сочинительстве до конца.

**Содержание игры**

В шкатулочке находятся 9 кубиков с различными картинками. В зависимости от темы, можно добавлять другие кубики (например, кубики новогодних историй – картинки подобрать с новогодней тематикой).

**Игровые действия**

Первый ребёнок достаёт из волшебной шкатулки кубик, бросает его, и, в зависимости от выпавшей картинки, начинает рассказывать увлекательную историю. Затем следующий ребёнок достаёт и бросает кубик и продолжает историю, не теряя нить рассказа. Если дети затрудняются, то сначала составлять истории можно по очереди (первый кубик бросает ребёнок, а следующий - воспитатель, и т. д. Таким образом, взрослый сможет направлять и корректировать сюжетную линию в нужном направлении). В итоге должна получиться законченная история со смыслом.

**Игровые атрибуты**

Шкатулка с игровыми кубиками – 9 штук.

Результат для ребенка – Молодец, ты принял участие в составлении интересной истории.

Результат для педагога – у ребенка развиваются коммуникативные способности, память, логика.

### **«Что общее?»**

**Цель:** учить выделять сходства и различия между предметами.

**Описание игры:** ребенок бросает два кубика и сравнивает две картинки: находит общее или отличия.

Что общего между рыбкой и волшебной палочкой?

### **«Ассоциации».**

**Цель:** формировать родовые понятия по развитию речи, развивать речь, уметь составлять логические цепочки.

Описание игры: ребенок вытягивает кубик и подбирает слово, ассоциирующееся с картинкой на выпавшей грани этого кубика. Например, «пчела» - летать, жало, крылышки, полоски, насекомое, испуг, глаз и т. д.

#### **«Словарь».**

Цель: обогащать словарь детей, за счет увеличения объема накопленных детьми знаний об окружающем мире.

Описание игры: ребенок собирает всю информацию о слове, обозначенном картинкой (по возрасту). Например: Что? «фонтан» - существительное, глагол (что делает) - «плещется, струится», прилагательное (какой) - «серебристый, шумный, музыкальный» и т. д.

#### **«Рифмы».**

Цель: развивать фонематический слух, умение подбирать слова схожие по звучанию.

Описание игры: один ребенок бросает кубик, а второму ребенку нужно придумать рифму к выпавшему слову.

Если не получается подобрать рифму к выпавшей картинке, слово можно поменять, например, не автомобиль, а машина, машинка, и т.д.

#### **Триз-игра «Изобретение».**

Цель: учить пользоваться приемом соединения, придумывать новый предмет их 2-х разных, объединяя в нем признаки каждого.

Описание игры: игрокам нужно выбрать две любые картинки на кубиках. Что получится, если объединить эти два предмета, какое нужное и полезное изобретение получится? (на экране пример детей).

Например, самолет-лягушка, который умеет не только летать, но и прыгать на большие расстояния.

#### **«Пословицы и поговорки».**

Цель: пополнять активный словарный запас детей пословицами и поговорками, уточнять значение.

Описание игры: вспомнить пословицы и поговорки по картинкам на кубиках.

#### **«Лучшее предложение».**

Цель: учить детей составлять предложения, правильно подбирая глаголы, прилагательные, развивать связную речь.

Описание игры: дети выкладывают ряды кубиков, нужно составить предложения по этим картинкам.

#### **«Башня» или «Вертикальная история».**

Цель: упражнять в умении рассказывать в определенной последовательности, логически связывая одну картинку с другой.

Описание игры: ребенок выбирает по кубик и сочиняя историю, складывает кубики один на другой. Посмотрите, какую высокую башню получится построить!

#### **«Сочини свою историю».**

Цель: формировать умение составлять рассказ, логически связывая выпавшие картинки.

Описание игры: бросить все 9 кубиков, выбрать один из них как точку старта и рассказать историю, сочетающую все выпавшие элементы.

#### **«Я начну, а ты продолжи».**

Цель: развивать умение продолжить начатую мысль, объединяя каждое последующее предложение в один связный рассказ.

Описание игры: раздать кубики всем играющим. Один начинает. По очереди каждый бросает кубик и продолжает историю на основании выпавшей картинки.

#### **«Главный герой».**

Цель: развитие связной речи, образной памяти.

Описание игры: сочините образ главного героя, выбрав три кубика. Может получиться индейское прозвище или имя и фамилия, и место, откуда герой родом или особенность внешности.

#### **«Помощники».**

Цель: развивать умение видеть в предметах и выделять общий заданный признак.

Описание игры: выберите только те картинки, которые обладают общим качеством, например, «помогают людям».

#### **«Парочки».**

Цель: учить подбирать признаки к разным предметам, логически их связывая.

Описание игры: подберите к выпавшей картинке с предметом (цветок) признак (пришелец), получится «неземной красоты цветок».

#### **«Энциклопедия».**

Цель: расширять кругозор детей, обогащать словарь.

Описание игры: выбери картинку и «расскажи 10 фактов о...»

#### **«История...»**

Цель: упражнять в умении рассказывать с точки зрения какого-либо лица или предмета.

Описание игры: бросьте кубик и запомните картинку. Бросьте кубики снова и расскажите историю по картинкам, но с точки зрения первого выпавшего лица или предмета.

#### **«Вспомни и назови».**

Цель: развивать память, связную речь.

Описание игры: бросьте кубики и рассмотрите их все 30 секунд. Прикройте кубики и постарайтесь вспомнить картинки через минуту. Секрет: картинки легче запомнить, связав их мысленно в историю.

#### **«Реклама».**

Цель: развивать воображение, связную речь, через сочинение небольших историй о каких-либо предметах.

Описание игры: сочините рекламную историю с целью похвалить или продать свой «продукт»(картинку на кубике, которую вытянули).

#### **«Подвижные кубики».**

Цель: развивать речевое творчество, связную речь с использованием кубиков историй, развивать двигательную активность детей.

Описание игры: детям нравится так бросать кубики, что они разлетаются в разные стороны. Используйте этот момент, а заодно и дайте возможность подвигаться! Пусть игроки добираются до разлетевшихся кубиков разными способами (пятыся задом, допрыгивают на одной ножке, ползут) - от одного кубика к другому и сочиняют историю!

### **«Короткая история».**

Цель: учить сочинять короткие сказочные истории при помощи метода «Сторителлинга».  
Описание игры: постарайтесь сочинить максимально короткое грамматически правильное предложение, связав все выпавшие картинки, даже если оно будет нелогичным и смешным.

### **«Расскажи наоборот».**

Цель: развивать навыки связной речи, выдумки, фантазии.  
Описание игры: «И жили они долго и счастливо» - сочините историю наоборот!

### **«Что, где, когда».**

Цель: формировать умение составлять рассказ, опираясь на наводящие вопросы.  
Описание игры: для игры потребуется дополнительный кубик, на котором нужно написать наводящие вопросы: кто? что? когда? где? почему? как? Сначала игрок бросает кубик с вопросом, а потом бросает сюжетный кубик и сочиняет историю.

### **«Цветные улицы города».**

Цель: развитие воображения, связной монологической речи, мышления, моторики, закрепление в словаре детей названия цветов: красный, жёлтый, зелёный, синий.  
Описание игры: - В нашем городе речевых кубиков есть разные улицы. Сегодня мы построим зелёную улицу. Ребёнок отбирает только зелёные кубики. Ставит их в ряд, любыми картинками вверх. На гранях мы видим 6 картинок. С этими картинками нужно придумать короткий рассказ, чтобы все эти 6 слов были в одном рассказе.  
Аналогичная работа проводится и с кубиками других цветов. Задание можно усложнить: например, на красных кубиках найти предметы, которые могут быть красного цвета, на жёлтых – жёлтого, на синих – синего и на зелёных – зелёного.

### **«Распространи предложение».**

Цель: развивать у детей умение строить предложения со словами-предметами, словами-признаками, словами-действиями.  
Описание игры: дети кидают 2 кубика и составляют по выпавшим картинкам простое предложение. Затем ребёнку предлагается распространить предложение, добавить признаки, предметы, действия.  
Картотека игр «Сторителлинг».

### **Кубики потешек**

Цель: Активизация основных движений артикуляционного аппарата; Закрепление поставленных звуков изолированно, в слогах, словосочетаниях, предложениях, связной речи; Повторение знакомых и разучивание новых потешек; Формирование грамматического строя речи.  
Ребёнок бросает кубик, рассказывает о том, что видит на выпавшей картинке. Воспитатель может помочь наводящими вопросами, добиваясь полных ответов. Затем ребёнку предлагается вспомнить потешку. Если игра проводится в подгруппе, а не индивидуально, можно всем вместе проговорить потешку. Или воспитатель знакомит детей с новой потешкой. Для этой игры можно использовать стихотворения, пальчиковые игры.

### **«Сундучок историй»**

Цель: Уточнение, расширение и обогащение лексического запаса дошкольников; Формирование грамматического строя речи; Развитие связной речи детей; Умение логически мыслить.  
В красивой коробке детям предлагаются сюжетные картинки, картинки связаны между собой общим сюжетом, который дети должны увидеть и рассказать. Игра может проводиться как индивидуально, так и в паре.

### **«Цепочки»**

Цель: Развитие мышления и логики; Развитие памяти; Развитие воображения.

В игру можно играть индивидуально, в паре, в подгруппе. Детям предлагается одна картинка с изображением предмета, явления, живого объекта. Из множества других карточек дети выбирают те, которые могут быть как-то взаимосвязаны ассоциативно с главной картинкой. Таким образом выстраивается цепочка ассоциаций. Детям старшего и подготовительного возраста можно предложить объяснить свой выбор.

### **«Корзинка со сказками»**

Цель: Развитие мышления и логики; Развитие памяти; Развитие воображения; Формирование грамматического строя речи, связной речи детей.

Таинственно открываем корзинку и достаем первую игрушку ... Когда-то жила ... Где она живёт? ... Дом, в котором она жила ... Существует несколько способов, как собрать корзинку:

1. Собираем сами (педагог)
2. Собирают дети, по вашей подсказке.
3. Для этого нужно предварительно проговорить, что должно быть в корзине. (Отличный вариант для повторения слов) Заранее, вместе готовим карточки с рисунками или поделки. С малышами это могут быть игрушки.

### **«Тропинка»**

Цель: Развитие умения описывать; Развитие мышления, воображения, фантазии; Развитие связной монологической речи; Развитие грамматического строя речи; Активизация и расширение словаря.

1 вариант: ребенок идет по тропинке и рассказывает, что видит.

2 вариант: разложить на полу, в произвольном порядке, картинки со сценами и персонажами.

3 вариант: ребенок должен найти нужную сценку и рассказать ее.

### **«Пластилиновая сказка»**

Цель: Развитие всех сторон речи; Развитие навыков пластилинографии; Развитие творческих способностей; Воспитание умения работать совместно.

Для игры нужна конверт-доска (от англ. convert – преобразовывать) – плоскостное изображение с помощью пластилина и ДВП на определенную тему. Благодаря такой технологии в процессе совместной работы с детьми или при объяснении материала педагог может изменять содержание, дополнять изображение на доске различными элементами или удалять их с помощью стеки. Используем на познавательных или художественно-эстетических занятиях.

### **«Кубик эмоций»**

Цель: Развитие умения считывать эмоции; Развитие умения изобразить нужную эмоцию; Развитие актёрских способностей; Развитие у детей уверенности в себе.

Бросая кубик ребёнок изображает выпавшую эмоцию, можно изобразить животное с этой эмоцией, можно угадать кому из персонажей знакомой сказки подходит данная эмоция.

### **«Придумай новую сказку»**

Цель: Развитие креативного мышления; Развитие эмоциональной сферы; Развитие логически связанной речи; Активизация и расширение словаря.

Для игры используем коврограф и плоских фетровых героев из знакомых сказок, на коврографе педагог вводит новых героев из других сказок, вместе с детьми додумывая сюжет.

### **«Песочные истории»**

Цель: Развитие всех сторон речи; Развитие мелкой моторики рук; Развитие творческих способностей; Воспитание умения работать совместно.

В игре могут участвовать 2 и более детей. Для игры необходимы две коробки – одна с цветным песком, вторая с яйцами от киндер-сюрпризов.

Дети по – очереди открывают киндер-сюрпризы и продолжают историю, начатую другим ребёнком. В коробке с киндер-сюрпризами предлагаем не более 3-5 яиц.

### **«Кубики географических историй»**

Цель: Формирование умения составлять географические рассказы и сказки; развитие речи и фантазии; формирование представлений о природных зонах, об особенностях животного и растительного мира.

Материалы и оборудование: в состав игры входят кубики размером 5\*5 см, на каждой из шести граней которых имеются предметные картинки с изображением природных зон России: арктическая пустыня, тундра, лес степь, пустыня, черноморское побережье; животных и птиц: верблюд, полярная сова, степной орёл, краб, белый медведь, дельфин, скорпион, бурый медведь, синий кит, тушканчик, рапана, морской заяц, белка, северный олень, тюлень, морской конёк, серая куропатка, морж, суслик, фенёк, лось, утка, россомаха, богомол, лемминг, заяц, косуля, чайка, песец, дятел, тигр, белая куропатка, сайгак, волк, актиния; и растений и ягоды: сосна, брусника, морошка, ольха, карликовая берёза, мох, малина, верблюжья колючка, кипарис, саксаул, полярный мак, ковыль, берёза .

Предварительная работа: познакомить детей со структурой техники сторителлинга: вступление, развитие событий, кульминация, заключение. Познакомить детей с природными зонами России. Провести беседы о животном и растительном мире природных зон.

Правила игры: В игре принимают участие от 1 до 9 игроков. Начинать историю необходимо с выбора персонажа и со слов типа «Однажды...» или «Давным-давно...» и т.п., нанизывая на нить повествования все символы, которые выпали на верхних гранях кубиков, до тех пор, пока сказка не будет окончена.

Ход игры:

1 вариант:

Ребёнок и педагог садятся за стол. Ребёнок выбирает персонаж. Педагог бросает кубики на стол и начинает историю с каких-нибудь слов типа «Однажды...» и т.п. и предлагает ребёнку выбрать первый кубик, который привлёк внимание, и продолжить историю. И так, пока все кубики не будут использованы, и сказка не будет окончена.

Если ребёнок затрудняется в составление истории, педагог помогает: берут кубики по очереди.

2 вариант:

Дети и педагог садятся за стол. Дети выбирают персонаж. Первый участник круга историй берёт любой кубик и бросает его, чтобы по выпавшему рисунку определить сцену, на фоне которой будут происходить события, и начинает сочинять историю со слов типа «Однажды...» или «Жили-были...» и т.п. Затем другой участник бросает второй кубик и продолжает рассказ, присоединив детали к предыдущей завязке. И так далее, пока история не будет окончена.