

Уважаемые родители!

Если вы с ребенком, сидя дома, поиграли во все игры, справились со всеми раскрасками и, даже, всё 1980 деталей ЛЕГО, превратили в замок дракона, и заскучали, то самое время отправляться в путешествие. Да, да, именно в путешествие, но не по странам и городам, а по «картинам».

Эта необычная игра позволит ребенку научиться «входить» в пространство картины и описывать воспринимаемое через различные органы чувств. А, следовательно, поможет Вам в развитии у сына или дочки всех познавательных процессов (восприятие, речь, внимание, воображение, мышление, память).

А поможет Вам в этом метод **«ВХОЖДЕНИЕ В КАРТИНУ»**

Вы можете отправиться в путь с помощью какого—либо сказочного героя, которому все интересно, и который любит все трогать руками, пробовать, нюхать, слушать (это может быть Волшебник, Незнайка, Буратино и т.п.).

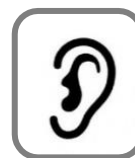


Также можно использовать различные **«волшебные предметы»** с символами-подсказками, облегчающие составление рассказа (кубик, волчок, карта-схема или карточки-подсказки)

Взрослый предлагает ребенку перешагнуть рамку картины и, оказавшись внутри,...



посмотреть—что ты видишь?



прислушаться—что ты услышал?



походить, дотронуться до объектов на картине—что ты почувствовал?
что ощутил?



вдохнуть воздух (запах) - чем пахнет?



рассказать, какие эмоции возникают от нахождения в картине—приятные или неприятные, что нравится или не нравится?



рассказать о своих ощущениях и впечатлениях о картине или ее деталях (тех, которые не были озвучены).



рассказать от лица героя (объекта) о местоположении относительно других объектов

Вы можете использовать различные варианты игр



Игра «К нам пришел волшебник: я могу только слышать»

Ребенок учится представлять различные звуки и передавать свои представления в законченном рассказе; фантазирует путем построения предполагаемых диалогов между живыми и неживыми объектами по сюжету картины.

Ход игры: всматриваясь в объекты, изображенные на картине, нужно представить издаваемые ими звуки и затем составить связный рассказ на тему «Я слышу только звуки на этой картине». Составить рассказ «О чем говорят объекты». Составить диалоги «от имени» объектов.

Примерные варианты рассказов:

1. «Я слышу, как два щенка визжат и пищат, когда играют, как третий щенок грызет кость, как быстро дышит собака, как она радостно лает, как шумит ветер в лесу и где-то кричат и играют деревенские мальчишки».

2. «Я слышу, как собака-мама разговаривает со щенками: «Грызи кость получше, точи свои зубки. Молодец! Не то что твои братцы, которые только и знают, что играть»».



Игра «К нам пришел волшебник: я ощущаю только запахи»

Ребенок учится представлять возможные запахи, передавать свои представления в законченном рассказе и фантазировать на основе предполагаемых восприятий

запахов.

Ход игры: нужно представить запахи, свойственные объектам, изображенным на картине, и составить рассказ на тему «Я чувствую запахи».

Например, «Здесь пахнет деревней. Дует свежий ветерок, пахнет лесом. Идет запах от свежего молока. В доме пекут хлеб и пахнет свежее испеченным хлебом. Пахнет шерстью собак и травой на лужайке».



Игра «К нам пришел волшебник: я ощущаю только руками и кожей»

Ребенок учится представлять возможные осязательные ощущения при воображаемом соприкосновении с различными объектами, обозначать словами их специфические признаки и составлять законченный рассказ.

Ход игры: нужно представить ощущения, возникающие при воображаемом касании руками или иным кожным соприкосновении с объектами на картине, и затем составить рассказ «Я ощущаю руками и лицом».

Пример рассказа:

«Я глажу руками щенят и собаку. Шерстка у щенят мягкая и пушистая, а у собаки — жесткая и гладкая. Язычок у собаки мокрый и теплый, а нос холодный. Молоко в миске теплое, а в другой миске мясо холодное». И т.д.

Игра «Живые картинки»

Ребенок учится ориентироваться в двухмерном и трехмерном пространстве, отвечать развернутыми предложениями на вопросы о местонахождении объекта.

Ход игры: каждый член семьи «превращается» в один из объектов на картине, объясняет словами свое местонахождение в двухмерном пространстве относительно других объектов, изображенных на картине, а затем моделирует его в трехмерном пространстве (на ковре).

Пример игры

Распределение ролей: дом — Оля, будка — мама, собака — папа и т.д.

Дом—Оля: Я нахожусь на опушке леса, окнами смотрю на будку и собаку со щенятами, сзади меня есть огород. Поэтому на ковре я должна встать подальше от края.

Будка —мама: Позади меня дом, а впереди — собака со щенятами. На ковре я встану между собакой и домом. и т.д.

Надеемся, что метод **«ВХОЖДЕНИЕ В КАРТИНУ»** поможет
вашей семье провести время весело и с пользой!

Удачных путешествий!

