**Занятие «Наоборот»**

1. Ритуал приветствия.
2. Просмотр мультфильма «Принцесса и людоед».
3. Обсуждение мультфильма – кому какой вариант сказки нравится больше, почему? Почему людоед не съел принцессу? Давайте вспомним, что в мультфильме было наоборот (какая была погода в первом варианте, а какая во втором, землянка и т.д.)?
4. Педагог «А давайте придумаем третью версию сказки, что бы там произошло?».
5. Перерыв:

**Игра «Всё наоборот».** Взрослый в этой игре будет ведущим. Он должен демонстрировать самые разные движения, а ребенок тоже должен выполнять движения, только совершенно противоположные тем, что ему показывают. Так, если взрослый поднял руки, ребенку следует опустить их, если подпрыгнул - следует присесть, если вытянул вперед ногу - нужно отвести ее назад и т.п.

**Игра «Сказка наоборот».** Количество игроков: любое  
Дополнительно: нет  
Попробуйте вместе с малышом рассказать сказку "задом наперед", т.е. с последней фразы до первой. Начните с той же курочки Рябы. "А курочка и говорит: "Не плачь дед, не плачь баба. Я снесу вам яичко не золотое, а простое". Фразу говорите вы, фразу - ребенок.

**Или**

**"Сказка наизнанку".**

Это один из вариантов игры в " перевирание" сказок. Он состоит в умышленном и более органичном "выворачивании наизнанку" сказочной темы.

Например, Красная Шапочка злая, а волк добрый:.

Белоснежка встретила в дремучем лесу не семь гномов, а семь великанов и стала сообщницей их бандитских набегов:

Золушка, дрянная девчонка, довела до белого каления покладистую мачеху и отбила у смирных сводных сестер жениха:

**Как играть:**

* Каждому игроку раздаются карточки с изображениями различных предметов. По одной карточке на каждого участника.  Если играете вдвоем, то можно просто положить колоду с детскими картами рубашкой верх и поочереди вытаскивать картинки. Один из игроков назначается  хозяином условного теремка (коврик или детский домик), а другие (или другой) подходят к теремку  и просятся к нему в домик (на примере сказки):

- Тук, тук, кто в теремочке живет?  
- Я, Гитара. А ты кто?  
- А я - удочка. Пусти меня в теремок?  
- Если скажешь, чем ты на меня похож, то пущу.

Гость должен сравнить оба рисунка, выявить общие признаки и назвать их. Например, и  гитары и  удочка сделаны из дерева. Или и у гитары и у удочки есть струна - веревочка. После этого гость заходит в теремок или просто помещает в домик карточку, и вступает в игру следующий участник игры, или тот же участник берет другую карточку из колоды. И так, пока все карточки не окажутся в теремке,  и ведь правда, все изображения чем-то похожи на гитару.  
Можно играть немного по другому, все время меняя хозяина теремка. Сначала, гитара - хозяин, потом гость удочка становится хозяином и так далее.

1. Занятие с песком. Педагог - «Давайте вспомним нашу сказку и попробуем создать ее из песка. Давайте подумаем, что можно слепить из песка?» Дети отвечают «лес, принцессу, землянку, замок и т.д.». Педагог – «Давайте решим кто что будет лепить? Или сделаем общую композицию, где будут всё.». Дети лепят из песка.

Материалы: Кинетический песок, фигурки животных и людей.

1. Рефлексия: дети рассказывают историю по тому, что они вылепили.