

Дидактические игры по русским народным сказкам

Четвертый лишний.

Цель: развитие логики и долговременной памяти.

Материалы и оборудование: картинки или фигурки **сказочных персонажей**,

магнитная доска, магниты.

Ход игры.

Воспитатель показывает детям фигурки четырех **сказочных** персонажей или крепит на магнитную доску их изображение и просит детей назвать каждого из героев (*имя, название сказки*).

После того как герои названы, воспитатель предлагает назвать "лишнего" в этой четверке и объяснить, почему.

Принципы отбора героя: принадлежность к иной **сказке**, чем все остальные;

наличие в герое, в отличие от других, ярко выраженного отрицательного характера; герои-животные и **сказочный** персонаж в человеческом образе.

Примечание: воспитателем приветствуются все иные принципы отбора, названные детьми, если они логичны и опираются на текст **сказки**.

Найди пару.

Цель: развитие зрительной памяти и внимания.

Материалы и оборудование: картинки с героями различных **сказочных персонажей**.

Ход игры.

Воспитатель выкладывает перед детьми картинки со **сказочными персонажами**.

Дети должны каждому персонажу подобрать соответствующую пару.

Основание: объединенность общим **сказочным сюжетом**.

Например: дед и баба, лиса и волк, Маша и медведь, лиса и журавль, Ванечка и гуси-лебеди, Аленушка и козленочек и другие.

Сделай, как в сказке было.

Цель: развитие наблюдательности и внимательности.

Материалы и оборудование: сюжетные картинки, содержащие ключевые эпизоды разных **сказок**.

Ход игры.

Первый вариант.

Воспитатель выкладывает перед детьми в хаотичном порядке сюжетные картинки, относящиеся к одной **сказке**.

Дети должны выложить их в точном соответствии с тем, как происходят события в **сказке**.

Второй вариант.

Воспитатель выкладывает перед детьми сюжетный ряд картинок к какой-либо **сказке** и сознательно допускает одну или две ошибки.

Дети должны найти ошибку и исправить ее, выложив карточки в правильной последовательности.

Третий вариант.

Воспитатель предлагает вниманию детей уже выложенный сюжетный ряд картинок, но с отсутствием одного эпизода.

Дети должны вспомнить, какого эпизода не хватает и передать его содержание.

Четвертый вариант.

Воспитатель в правильной последовательности выкладывает сюжетные картинки к **сказке**, но сознательно вносит туда эпизод из другой **сказки**.

Дети определяют "чужую" картинку и исключают ее из событийного ряда.

Примечание: для данного варианта **игры** необходимы карточки в едином стиле.

Пятый вариант.

Воспитатель раздает сюжетные карточки детям в руки, и они выстраиваются с ними в правильной последовательности.

Игры-угадайки.

1. Загадки по **сказкам**.

Цель: развитие воображения и образного мышления.

Ход игры.

Воспитатель предлагает детям загадки о **сказочных героях**, предметах, **сказках**.

Дети, найдя отгадку, должны быстро поднять руку и дать полный ответ.

2. Угадай по описанию.

Цель: формирование долговременной памяти и связной речи.

Материалы и оборудование: магнитная доска, картинки со **сказочными героями**.

Ход игры.

Из группы детей воспитатель вызывает одного ребенка и показывает ему картинку легко узнаваемого **сказочного героя**, прикрепленного к магнитной доске так, чтобы другие дети не могли его видеть.

Вызванный ребенок должен дать словесный портрет героя, не называя его по имени. Остальные угадывают, о каком **сказочном персонаже** речь.

Угадавший быстро поднимает руку.

Примечание: первым пример словесного портрета дает воспитатель.

3. Угадай по песенке.

Цель: развитие слуховой памяти.

Ход игры.

Воспитатель проговаривает начало известного **сказочного** выражения или песенки.

Дети вспоминают концовку и имя героя, которому принадлежат слова.

Игры на основе геометрического моделирования.

Расколдуй **сказку**.

Цель: развитие ассоциативного воображения и умения логически мыслить.

Материалы и оборудование: магнитная доска, листы с геометрическими фигурами различной формы.

Ход игры.

Воспитатель предлагает вниманию детей листы с геометрическими фигурами, в которых зашифровано содержание известной им **сказки**.

Например. Три коричневых круга разной величины и красный треугольник - геометрическая модель **сказки** "Три медведя".

Дети должны догадаться, какая **сказка** представлена в тех или иных геометрических фигурах.

Спрячь сказку.

Цель: развитие ассоциативного мышления и долговременной памяти.

Материалы и оборудование: картинки к **сказкам**, геометрические фигуры различной формы для каждого ребенка.

Ход игры.

Воспитатель раздает детям картинки к **сказкам** и набор геометрических фигур. Дошкольники должны определить по картинке название **сказки** и затем **выложить** ее, используя набор геометрических фигур. Далее каждый ребенок объясняет свою геометрическую модель **сказки**, поясняя основание для замещения.

Кто вспомнит сказку?

Цель: развитие внимания и памяти.

Материалы и оборудование: набор геометрических фигур, магнитная доска.

Ход игры.

Воспитатель предлагает детям **сказку**, зашифрованную с помощью геометрических символов, поясняет название **сказки** и просит передать ее содержание, опираясь на **символы-подсказки**.

Игры на развитие речи.

1. Скажи по-другому.

Цель: знакомство с устойчивыми оборотами и развитие образной речи.

Ход игры.

Воспитатель **рассказывает** детям, что сегодня жаловался и просил помощи у детей известный всем герой Незнайка. Он не может читать **сказки**, потому что многие **сказочные выражения**, которые переходят из одной **сказки в другую**, ему непонятны. Давайте поможем ему?

Воспитатель предлагает детям устойчивые **сказочные обороты**, просит объяснить их значения и **сказать по-другому**.

Например. "Ни в **сказке** **сказать**, ни пером описать" - "очень красивая".

"Словно в воду канул" - "пропал без следов".

"Ниже плеч голову повесил" - "очень печальный".

"клик кликать" - "звать на помощь".

"Откуда ни возьмись" - "внезапно".

2. Сказки на новый лад.

Цель: развитие фантазии, воображения и связной речи.

Материалы и оборудование: рассказ Н. Носова "Фантазеры".

Ход игры.

Воспитатель читает детям отрывок из рассказа Н. Носова "Фантазеры".

Вопрос: как вы думаете, кто такие фантазеры? Это те, кто выдумывают разные интересные истории, которых не бывает в жизни. Как в сказке.

Воспитатель предлагает детям превратиться в фантазеров и переделать известную сказку.

Например. "Покатился колобок по дорожке и она привела его в детский сад. ". Что было дальше?

"Зашла Маша в дом, а в том доме жил медведь. Увидел Машу и говорит, мол, у меня будешь жить, кашу мне варить, а не знал медведь, что Маша - дочка известного дрессировщика медведей. " Что произошло дальше?

"Пришла весна, избушка у лисы растаяла, а у зайца стоит по-прежнему. Попросилась лиса к зайцу жить, а он и говорит: боюсь, я тебе верить, уж очень ты хитрая. Сделай доброе дело, тогда приходи. И заплакала лиса, не знает, что ей теперь делать. " Что случилось дальше"?

Воспитатель предлагает детям придумать концовки к сказкам на **новый лад.**

Примечание: в данной игре детям необходима помощь воспитателя и продумывании поворотов сюжета, и в формулировке предложений.

Сказка по подсказкам.

Цель: развитие памяти, внимания и умения связно и последовательно передавать содержание произведения.

Материалы и оборудование: мнемотаблицы по сказкам, магнитная доска.

Ход игры.

Воспитатель рассказывает детям, что злой колдун однажды решил похитить сказки, но сказок оказалось так много, что он не смог удержать их, часть их разлетелась и оставила следы на бумаге. Давайте восстановим сказки по этим следам.

Дети передают содержание сказки, опираясь на подсказки мнемотаблицы.

Клубок сказок.

Цель: развитие внимательности и формирования умения грамотно строить предложения.

Материалы и оборудование: книга со сказками, клубок ниток.

Ход игры.

Воспитатель показывает детям клубок, рассказывает его волшебных свойствах: превращать в сказочников тех, кто его держит в руках.

Затем детям предлагается сесть в круг. Воспитатель говорит первые два-три предложения хорошо знакомой детям сказки. Затем катит клубок ребенку и задает вопрос: что было дальше? Дошкольник должен

продолжить **сказку с того места**, где остановился воспитатель и вернуть ему клубок. Воспитатель повторяет слова, сказанные ребенком и катит клубок следующему с вопросом: что было дальше? Игра продолжается до тех пор, пока не закончится **сказка**.

Воспитатель хвалит детей, называя их настоящими **сказочниками**.

Заколдованная поляна.

Цель: развитие произвольного внимания.

Материалы и оборудование: лист ватмана, на котором сделан коллаж из различных **сказочных картинок**, где "притаились" герои из разных **сказок**.

Ход игры.

Воспитатель предлагает вниманию детей "заколдованную поляну", где спрятаны различные **сказочные герои**, и просит найти их, объяснив, из какой они **сказки**.

Волшебный сундучок.

Цель: развитие зрительной памяти.

Материалы и оборудование: сундук со **сказочными предметами**: стрела, яйцо, перо, скалка, три ложки, кувшин.

Ход игры.

Воспитатель показывает детям волшебный сундучок, который скрывает много интересных **сказочных предметов**.

Дети по очереди достают предметы из сундука, называют их "**сказочный адрес**" и **рассказывают**, какую роль сыграли в сказке эти **предметы**.

Собери целое.

Цель: развитие логики и зрительной памяти.

Материалы и оборудование: картинки-пазлы к **сказкам**.

Ход игры.

Дети получают разрезные картинки к **сказкам**. Воспитатель предлагает сложить картинки и назвать **сказку**.

Примечание. Можно играть на скорость, кто первый соберет. Игра может быть реализована в усложненном варианте: дети получают разрезные картинки к двум **сказкам**, перепутанным между собой.

Музыка из сказки.

Цель: развитие воображения и образного мышления.

Материалы и оборудование: сюжетные картинки к **сказкам**, магнитная доска, магнитофон, флешка с записью **сказочной музыки**.

Ход игры.

Воспитатель предлагает детям рассмотреть сюжетные картинки представленные на доске, беседует по сюжету каждой картинки.

Затем дети слушают музыкальные вариации на **сказочные** темы и соотносят каждую из них с определенной картинкой, обязательно объясняя свой выбор.

Примечание: помощь воспитателя состоит в умении донести до детей характер музыки простыми словами, чтобы они не ошиблись в выборе картинки.

Шуточные игры.

Что не так?

Цель: развитие слуховой памяти.

Материалы и оборудование: -

Ход игры.

Воспитатель предлагает вниманию детей названия разных сказок и просит внимательно слушать, все ли правильно и если нет, поднять руку.

Например. "Царевна-индюшка", "Лиса и Маша", "Три оленя", "Иван-царевич и белый волк" и другие.

Дети должны исправить ошибку и назвать правильный вариант.

Чье объявление?

Цель: развитие долговременной памяти.

Материалы и оборудование: -

Ход игры.

Воспитатель рассказывает детям, что однажды сказочные герои решили дать объявления в газету, но они перепутались, и теперь герои не могут разобраться, где чье объявление. Давайте поможем им?

Воспитатель зачитывает объявления, дети угадывают героя и сказку.

Например. "Несу золотые яйца, дорого. "

"Отключили свет. " Отправляюсь на поиски огня".

"Пропал маленький братик. Зовут Ванечка".