

## 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".

"клич 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".