

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД № 22 «СКАЗКА» (МБДОУ № 22 «Сказка»)**

Картотека

«Картотека дидактических игр по сказкам для дошкольников»

Составила: учитель-логопед
Галиева Диляфруз Фатиховна

Сургут -2021 г.

Дидактические игры по сказкам пригодятся воспитателям, учителям начальных классов, родителям. Такие занятия продуктивны, ведь дети лучше воспринимают информацию, которая преподнесена живым и красочным языком литературного произведения, а не в виде сухой лекции. Картотека дидактических игр по сказкам позволяет подобрать материал для развития воображения, памяти, речевых навыков, формирования норм поведения и общения.

Игры по русским народным сказкам

Для занятий необходимо вырезать изображения персонажей тех русских сказок, где герои появляются поочередно по ходу развития сюжета: «Репка», «Колобок», «Теремок». Также нужно подготовить для вознаграждения участников фишки.

Опиши героя по иллюстрации

Цель игры – улучшение речевых навыков, способности сосредотачиваться и творчески мыслить, расширение индивидуального словаря.

Педагог выбирает одну из представленных картинок, демонстрирует игрокам, напоминает, из какой сказки изображенный герой. Затем просит детей по очереди описать персонажа, рассказать, хороший он или плохой, чем он занимается в сказке. Описания не должны повторяться.

Например, выбрана Лиса из «Колобка»: один ребенок дает внешнее описание – рыжая, с пушистым хвостом, второй рассказывает о характере – хитрая, ловкая, третий вспоминает ее действия – съела колобка, заставив его сесть себе на нос. Если участники затрудняются с ответами, воспитатель задает вопросы-подсказки: какая одежда на персонаже, какого он возраста, размера и т.д.

Опиши героя из сказки



Опиши героя из сказки

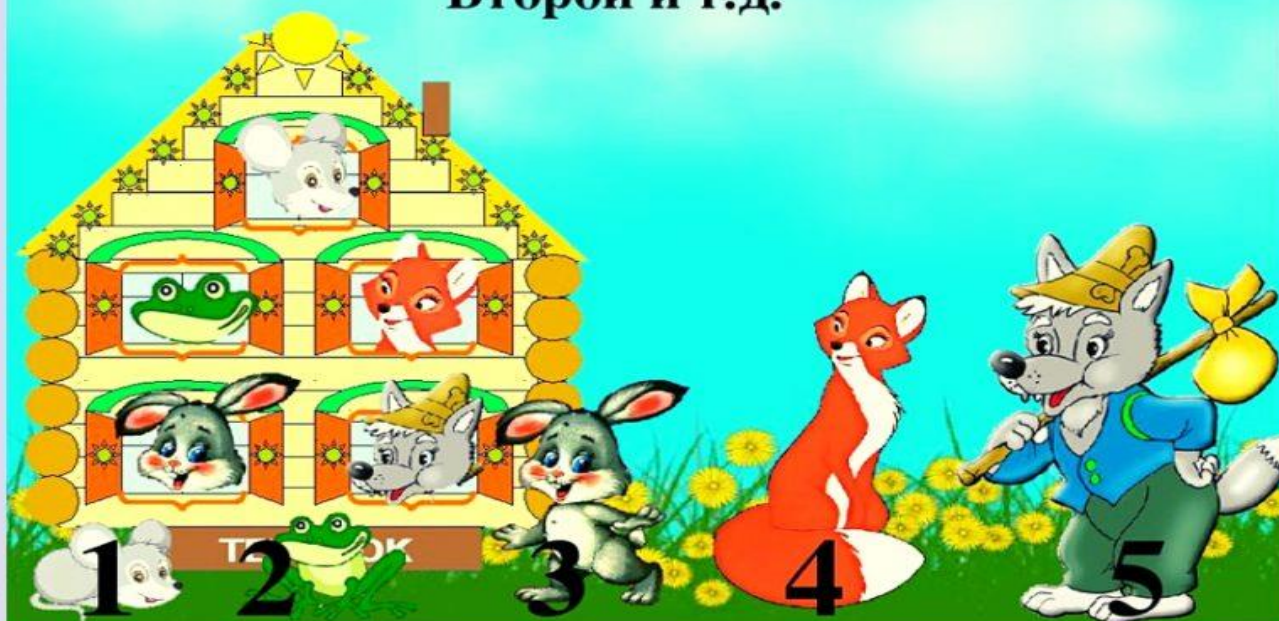


Кто следующий

Цель игры – укрепление памяти, развитие речи, зрительного представления, пространственной ориентации, знакомство с применением предлогов – до и за, перед и после, а также с численными понятиями – первый, последний, следующий.

Педагог демонстрирует персонажей сказки, просит разложить их в правильной последовательности. Например, в сказке «Репка» первый персонаж дед, за ним бабка, потом внучка, Жучка, кошка, мышка. Рассказывая о последовательности появления персонажей, ребенок должен употреблять предлоги и численные понятия, а педагог должен помогать ему при необходимости наводящими вопросами

- 1.Посчитайте количество животных.**
- 2.Кто пришёл первый к Теремку?...**
- Второй и т.д.**



Узнай по силуэту

Игра развивает речь, зрительную память, умение концентрироваться и образно мыслить.

Педагог показывает игрокам изображения сказочных существ, объясняет термины «контур» и «силуэт». Просит обвести картинку карандашом. Когда дети поймут понятия, ведущий переворачивает изображения лицевой стороной вниз, предлагает по силуэту узнать героя сказки.

За все правильные ответы в играх участники получают фишки. Победителем становится тот, кто наберет больше всего очков.

Угадай сказку

Педагог перечисляет ключевых персонажей и предметы, фигурировавшие в сказке, а игроки должны отгадать, о каком произведении идет речь. Примеры для игры:

- сирота, мачеха, фея, бал, хрустальная туфелька, принц, полночь – «Золушка»;
- царевич, лягушка, стрела, Кашей, болото, заколдованная царевна – «Царевна-лягушка»;
- гномы, принцесса, мачеха, отравленное яблоко, волшебное зеркало – «Белоснежка»;
- Емеля, печь, прорубь, говорящая щука, исполнение желаний – «По щучьему велению»;
- сестра и брат, Баба-Яга, печь, яблоня, молочная река, кисельные берега – «Гуси-Лебеди».
-

Узнай по отрывку

Игра развивает восприятие на слух, концентрацию внимания.

Воспитатель зачитывает детям отрывок из сказки, которую они наверняка знают. Задача участников – вспомнить, из какого он произведения.

Ушки на макушке
(внимательно прослушайте отрывки из сказок и определите название.)

**Летела стрела и попала в болото.
А в том болоте поймал её кто-то.
Кто, распростившись с зеленою кожей
Сделался милой, красивой, пригожей.**

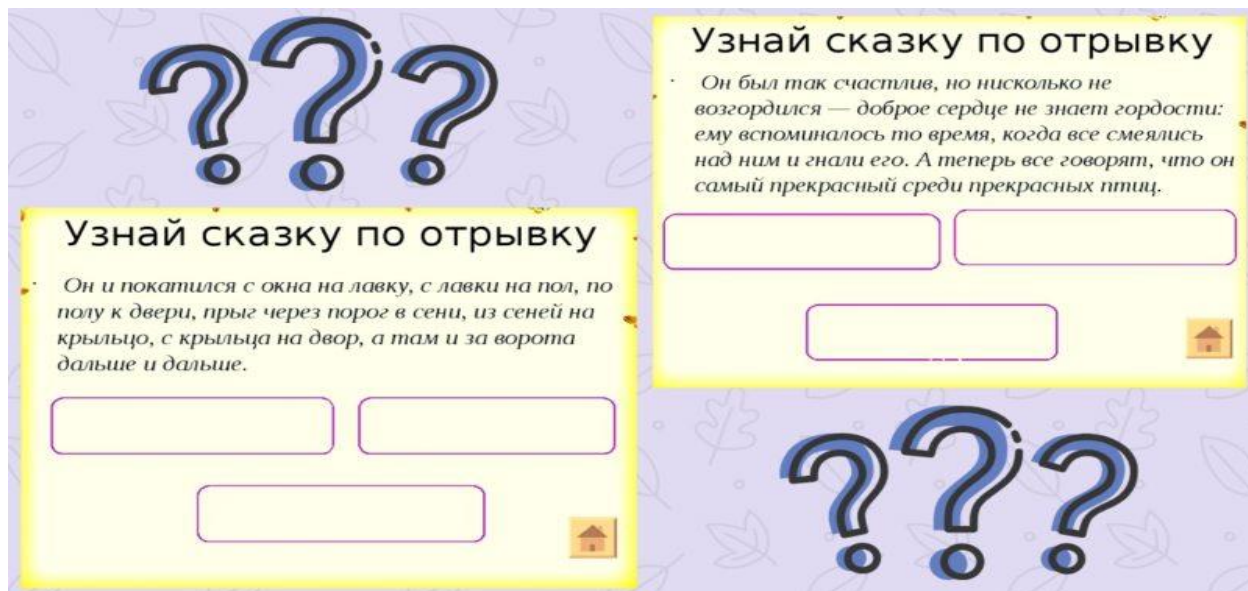
**Отворили дверь козлята
И пропали все куда-то.**

**На окошке он студился
Взял потом и укатился
На съедение лисе.**

**Нет ни речки, ни пруда.
Где воды напиться?
Очень вкусная вода
В ямке от копытца.**

**Заигралась сестрица.
Унесли братишку птицы.**





Назови сказку

Игроки становятся в круг. Ведущий, став в центре, бросает детям мяч по очереди, при этом называет первое слово из названия литературного произведения. Поймавший мяч игрок должен продолжить словосочетание. Для примера:

- Конек (Горбунок);
- Гуси (Лебеди);
- Летучий (Корабль);
- Крошечка (Хаврошечка);
- Аленький (Цветочек);
- Курочка (Ряба);
- Царевна (Несмеяна);
- Красная (Шапочка);
- Сивка (Бурка).



Необычный герой

Ведущий дает описание сказочного персонажа, а игроки должны догадаться, о ком речь:

- у нее рыбий хвост вместо ног – Русалочка;
- он бессмертен и тощий, как скелет, – Кощей;
- у этой деревянной куклы колпак и длинный нос – Буратино;
- это трехголовое чудище дышит огнем – Змей Горыныч;
- эта девочка такая маленькая, что спала в скорлупе грецкого ореха – Дюймовочка;
- эта вредная старуха живет в избе на курьих ножках – Баба-Яга.

«Угадай сказочного героя»

Лечит маленьких детей,
Лечит птичек и зверей,
Сквозь очки на них глядит
Добрый доктор- (Айболит)



Ему надоело сидеть на окошке,
он покатился в лес по дорожке.
(Колобок)



У мишки за спиной.
Он сам, того не ведая,
Несёт её домой
(Машенька)



Бабушка девочку очень любила,
Шапочку красную ей подарила.
Девочка имя забыла своё.
подскажите имя её!
(Красная Шапочка)



У отца есть мальчик странный,
Необычный, деревянный.
На земле и под водой
Ищет ключик золотой,
Всюду нос сует свой длинный...
Кто же это? (Буратино)



Перевертыш

Педагог называет противоположное реальному название сказки. Задача игроков – понять, о каком произведении идет речь, произнести действительное название.

Примеры для игры:

- нищенка под горошиной – «Принцесса на горошине»;
- Чернушка и семь великанов – «Белоснежка и семь гномов»;
- домашние гуси – «Дикие лебеди»;
- живая нищенка и семь карликов – «Мертвая царевна и семь богатырей»;

- старые обноски слуги – «Новое платье короля»;
- собачья лачуга – «Кошкин дом»;
- серебряная курочка – «Золотой петушок»;
- милый цыпленок – «Гадкий утенок»;
- собака без сапог – «Кот в сапогах».

СКАЗКИ - ПЕРЕВЁРТЫШИ

7 блондинок и великан (Белоснежка и семь гномов)

Тарелочка борща (Горшочек каши)

Петушок Петя (Курочка-ряба)

Мышкина хата (Кошкин дом)

Заяц и семь баранов (Волк и семеро козлят)

Морковка (Репка)



Кто же это?

Педагог предлагает воспитанникам вспомнить, кем является сказочный персонаж под названным именем. Варианты для игры:

- Винни Пух – медвежонок;
- Багира – пантера;
- Страшила – чучело, набитое соломой;
- Айболит – доктор-ветеринар.



Собери сказку

Цель – развитие навыка грамотного пересказа знакомого сюжета, возможность для самовыражения через словесное творчество.

Для игры необходимо подготовить набор картинок, соответствующих сюжету сказки. Игроки должны разложить изображения по порядку, рассказать получившуюся историю.





Расколдуй сказку

Настольная игра предназначена для развития интеллекта, формирует навык оперирования условными символами. Для нее необходимо подготовить таблицу из двух рядов. В ячейках первого ряда должны быть изображены символы, в ячейках второго – соответствующие персонажи.

Воспитатель объясняет детям, что злой колдун превратил сказочных персонажей в простые символы. Сначала закрывает непрозрачным листом ряд с символами. Дети должны вспомнить какое обозначение соответствует каждому персонажу, нарисовать на листе. Затем педагог закрывает изображения, открывает символы. Игроки должны вспомнить, какие персонажи скрыты, назвать их.

Волшебные вещи

Игра здорово развивает воображение, расширяет представления об окружающем мире у воспитанников средней группы. Воспитатель называет сказочную вещь, а дети должны подумать, какой современный предмет, существующий в реальном мире, ей соответствует по назначению.

Для примера:

- ☐ яблочко катится по блюдецке, показывает далекие края – телевизор;
- ☐ ступа Бабы-Яги – самолет или вертолет;
- ☐ печь едет сама, везет Емелю – автомобиль;
- ☐ молодильное яблоко – витаминный препарат, ухаживающая косметика;

□ сапоги-скороходы – поезд, другое скоростное транспортное средство.



Составь пару

Игра закрепляет в памяти сюжеты сказок. Для нее необходимо вырезать картинки, изображающие сказочных героев и отдельно предметов, которыми они пользовались, владели. Задача – составить пары «персонаж и вещь». Например: «Золушка – туфелька» или «Настенька – аленький цветочек».

Найди пару



Нарисуй сказку

Каждый игрок загадывает сказку, рисует ее персонажей или ключевые сюжетные элементы. А другие участники должны догадаться, какое произведение загадано. Например, ребенок нарисовал девочку, медведя, медведицу и медвежонка – это «Три медведя».



Сказки из шкатулки

Цель дидактической игры «Сказки» – развитие речевых навыков, воображения, умения мыслить творчески. Необходимо найти вместительную шкатулку, в нее положить игрушки из детского театра или картинки, изображающие сказочных героев.

Каждый ребенок по очереди подходит к шкатулке, вытягивает картинку. Первый игрок начинает сказку, придумывает 2-4 предложения, связанных с вытянутым персонажем. Следующий участник продолжает сюжет, но дополняет его своим героем.

Игра довольно сложная, подходит для детей подготовительной группы. Важно, чтобы в итоге получилась цельная и завершенная история.

Маска

Игра развивает речь, артистические навыки, наблюдательность, умение фантазировать, выражать мысли мимикой и движениями. Для нее необходимо сделать маски сказочных героев.

Игроки выбирают первого водящего, становятся кругом. Надевают на него маску так, чтобы он не видел персонажа. Задача водящего – догадаться, чья маска на нем надета. А остальные участники по очереди должны подводить его к правильному ответу, пытаясь артистически изобразить персонажа. Следующим водящим становится тот, после игры которого образ был узнан.



Расскажи сказку

Дидактическая игра «Расскажи сказку» развивает память, воображение, концентрацию внимания, учит сочинять истории, строить монологи и диалоги, правильно конструировать предложения, красиво и выразительно общаться. Для занятия нужно подготовить картинки леса в разные сезоны года и отдельно изображения сказочных героев.

Передвигая персонажей по лесным картинкам, дети по очереди рассказывают свою версию истории.



Из каких сказок герои

Дидактическая игра «Герои сказок» закрепляет память о прочитанных историях, улучшает речевые навыки, память, мыслительную способность.

Педагог показывает детям героя и три картинки, изображающих сюжеты из разных сказок: два неправильных и один соответствующий персонажу. Задача игроков – выбрать правильный сюжет для сказочного героя.

Кто так сказал

Воспитатель зачитывает примечательную фразу, сказанную сказочным героем. А дети должны вспомнить, кто ее произнес. Например: «Я от дедушки ушел, я от бабушки ушел» – это фраза Колобка.

Кто лишний

Игра закрепляет знания о сказках, развивает память и концентрацию внимания.

Воспитатель раскладывает на столе в ряд изображения персонажей определенной сказки. Один из героев лишний, то есть в действительности его нет в сюжете. Детям младшей группы педагог называет сказку. Воспитанники старшей группы должны сами, внимательно изучив изображения, назвать произведение, а также указать, какой герой лишний в подборке.

**КТО ИЗ ЭТИХ ГЕРОЕВ
СКАЗОК НЕ ПОМОГАЛ
ВЫТЯГИВАТЬ РЕПКУ ?**



ДЕДУШКА



**ВОЛ
К**



**БАБУШК
А**



ЖУЧКА

Найди лишнего
героя

РЕПКА



Кто исчез

Для игры, развивающей зрительное мышление и концентрацию внимания, необходимо подготовить игрушки, изображающие сказочных существ, поставить в ряд. Педагог называет каждого персонажа. Затем игроки закрывают глаза. Педагог забирает одну игрушку. Игроки, открыв глаза, должны сказать, кто исчез.

Составь картинку

Для игры нужно сделать пазлы: разрезать на несколько произвольных частей картинку, изображающие сказочных героев. Задача воспитанника – собрать части в единый образ, назвать его.



Раскрась героя

Педагог раздает воспитанникам раскраски, изображающие сказочных существ. Занятие улучшает навыки рисования, развивает творческие способности и моторику пальцев рук.



Из какой сказки предмет

Воспитатель показывает изображение предмета, а дети должны вспомнить, из какой он сказки.

Например, хрустальная туфелька из «Золушки», стрела из «Царевны-лягушки», ковер-самолет из «Алладина».

УГАДАЙ ИЗ КАКИХ СКАЗОК ЭТИ
ПРЕДМЕТЫ

