

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ №18
«МИШУТКА»**

**Картотека дидактических игр по сказкам для детей
среднего дошкольного возраста**

Подготовила воспитатель:

Пасичнюк Светлана Николаевна

г. Сургут, 2025г.

1.«Кто за кем? »

Цель игры: Развитие грамматического строя речи, знакомство с предлогами: за, перед, до, после, между; умение ориентироваться в пространстве, развивать наглядное мышление. Развивать элементарные математические представления: сначала, потом, первый, второй, последний.

Материал: фигурки героев одной сказки («Репка», «Теремок», «Колобок», «Заяц и лиса (Заюшкина избушка) » и др.) ; кружки – жетоны.

Описание игры: 1. Разместить героев знакомой сказки в определённой последовательности, объяснить: кто за кем пришёл, кто как стоит, используя различные предлоги. (Задаются наводящие вопросы.) 2. Если ребёнок успешно овладел всеми понятиями, можно игру усложнить, добавив понятия право, лево. За правильное выполнение задания ребёнок получает жетон.

2.«Что изменилось? ».

Цель игры: Развитие связной речи, внимания, наглядного мышления.

Материал: фигурки героев одной сказки («Репка», «Теремок», «Колобок», «Заяц и лиса (Заюшкина избушка) » и др.) и предметов; кружки – жетоны.

Описание игры: 1. Воспитатель с помощью фигурок воспроизводит сюжет какой – либо сказки и просит одного из детей описать, что изображено. Затем ребёнок отворачивается и воспитатель вместе с другими детьми меняет две – три фигурки местами. Ребёнок должен сказать, что изменилось. За правильные ответы он получает жетон. Побеждает тот кто наберёт больше всех жетонов. (Если дети успешно освоили эту игру, попросите их самих выложить сюжет какой – нибудь сказки и самим без ведущего продолжить игру, назначив ведущим одного из детей.)

3.«Расскажи по картинке».

Цель игры: Расширение словарного запаса, развитие связной речи, творческого мышления, наблюдательности.

Материал: фигурки героев одной сказки («Репка», «Теремок», «Колобок», «Заяц и лиса (Заюшкина избушка) » и др., кружки – жетоны.

Описание игры: Воспитатель берёт одного из героев сказки и описывает его: рассказывает как он выглядит, добрый или злой, большой или маленький, что он делает по ходу сказки и т. д. После этого он просит детей повторить, что он рассказал. Затем воспитатель берёт другую фигурку и просит детей по очереди описывать героя и следить, чтобы описания не повторялись. Если это не получается, задаётся наводящие вопросы: например, во что одет дед; старый он или молодой; что делает и т. д. За правильные ответы ребёнок получает жетон. Побеждает тот, кто даст ответов больше всех.

4.«Найди по силуэту».

Цель игры: Развитие речи, наглядного мышления, внимания, образной памяти.

Материал: фигурки героев одной сказки («Репка», «Теремок», «Колобок», «Заяц и лиса (Заюшкина избушка) » и др.) .

Описание игры: Воспитатель просит детей рассмотреть фигурки со всех сторон. Далее он объясняет, что такое силуэт, и просит детей обвести пальчиком силуэт фигурки, а затем – карандашом. Воспитатель выкладывает фигурки обратной стороной и просит найти героев сказки, предметы.

5.«Покажи одинаковое».

Цель игры: Расширение словарного запаса, формировать умение : сравнивать , обобщать, логически мыслить.

Материал: фигурки героев сказок; картинки с сюжетами, выбранной сказки.

Описание игры. Воспитатель рассказывает о том, что есть одинаковые предметы, части тела у разных людей, животных и т. д., и просит показать детей одинаковое. Затем он просит ответить на его вопросы и показать одинаковое на фигурках. Например, у кого есть хвосты, кто одет в юбки, чем похожи дед, бабка, внучка (ходят на ногах, люди, чем похожи Жучка, кошка, мышка (животные) и т. д.

6.«Кто самый наблюдательный? ».

Цель игры: Закреплять умение составлять рассказ по картинке, развивать внимание, расширять словарный запас.

Материал: сюжетные картинки по сказкам.

Описание игры. Воспитатель показывает картинку с изображением сюжета одной из сказок и просит детей описать, что изображено на картинке. Дети перечисляют и описывают героев, события, предметы. За каждый правильный ответ они получают жетоны.

7 «Цветные кружочки».

Цель игры: Развитие связной речи, образной памяти, обучение детей мнемотехникам.

Материал: Цветные кружочки, отличающиеся цветом и размером в соответствии с героями сказок; фигурки героев сказки; картинки с сюжетами сказки.

Описание игры: Расскажите сказку детям и попросите их показать соответствующие фигурки. Попросите малыша разыграть сюжет из сказки. Если ребёнок не справляется, покажите ему картинку – сюжет, и пусть он расскажет сюжет, используя фигурки. Затем расскажите ему сказку, выкладывая лишь кружочки. После этого он должен заменить героев кружочками и пересказать сказку, используя кружочки.

8.«Собери из частей».

Цель игры: развитие речи, внимания, памяти, мышления, координации движений рук.

Материал: разрезные картинки героев сказок, фигурки героев сказок , соответствующие разрезным картинкам, загадки.

Описание игры: Воспитатель показывает детям фигурки героев сказок. Спросите, как их зовут. Затем покажите, что из частей можно сложить фигурку любого из героев. Затем части карточек перемешиваются, и воспитатель просит малыша отгадать загадку и сложить фигурку героя.

9.«Сказочный мешочек».

Цель игры: закрепление знания сказок; развитие речи; развитие тактильной чувствительности, мелкой моторики рук, внимания и образной памяти.

Материал: игрушки из настольного театра, мешочек.

Описание игры: Воспитатель показывает мешочек: «Это сказочный мешочек, в нем лежат герои сказок. Вам надо по очереди на ощупь определить героя, назвать его и сказать, из какой он сказки.

10.«Я назову, а вы продолжите».

Цель игры: развитие речи, закрепление знания сказок, развитие внимания, мышления, памяти.

Описание игры: Воспитатель называет одного из героев, а дети добавляют его сказочное название.

Мышка - ... (норушка)

Лягушка - ... (квакушка)

Зайчик - ... (побегайчик)

Лисичка - ... (сестричка)

Волчок - (Серый бочок)

Медведь - ... (косопалый)

Петушок - (Золотой гребешок)

Гуси - (Лебеди)

Сестрица - (Алёнушка)

Братец - (Иванушка)

Серый ... (волк)

Баба - ... (Яга, костяная нога)

Коза - ... (дереза)

Красная (шапочка)

Курочка - ... (Ряба)

Муха - ... (Цокотуха)

11.«Из какой сказки герой? ».

Цель игры: Закрепление знания сказок, развитие речи, мышления, памяти.

Материал: большая карточка с изображением героя сказки; маленькие карточки, с изображением сюжетов разных сказок.

Описание игры: Детям раздаются большие карточки. Воспитатель показывает карточки с сюжетами сказок. Тот ребёнок, у которого на большой карточке изображен герой из сюжета сказки, называет сказку и берёт карточку себе. Выигрывает тот, кто быстрее соберёт все сказки.

12.«Помоги герою найти свою сказку».

Цель игры: Закрепление знания сказок, развитие речи, мышления, памяти.

Материал: фигурки героев сказок и три картинки – сюжеты сказок, в которых этого героя нет, и одна картинка, в которой этот герой есть.

Описание игры: Воспитатель показывает детям картинку и говорит, например: «Колобок катился по лесу и заблудился. Давайте поможем ему вернуться в свою сказку». Дети рассматривают картинку и называют подходящую сказку.

13 «Сказочная путаница»

Цель игры: Закрепление знания сказок, развитие речи, мышления, памяти.

Материал: Картинка с изображением двух разных сказок.

Описание игры: воспитатель показывает картинку. Дети должны назвать какие сказки перепутались.

14.«Кто как кричит? »

Цель игры: Развитие звуковой культуры речи.

Материал: сюжетные картинки из сказок, с изображением животных.

Описание игры: Воспитатель показывает картинку и спрашивает: «Как говорит это животное? » Дети имитируют животного.

15.«Собери и расскажи сказку».

Цель игры: Закрепление знания сказок; расширение словарного запаса, развитие связной речи, внимания, памяти.

Материал: картинки с изображением сюжетов, выбранной сказки.

Описание игры: Ребёнок должен сложить последовательно сюжетные картинки от начала до конца сказки, затем рассказать сказку с опорой на сюжетные картинки.

16. «Большой – маленький».

Цель игры: Упражнять в образовании слов по аналогии. Развитие речи, наблюдательности, выразительности движений.

Описание игры: Воспитатель называет название взрослого животного. Ребёнок называет название его детёныша. Затем изображают детёныша животного.

17. «Опиши героя».

Цель игры: Развитие грамматического строя речи, умения подбирать прилагательные.

Материал: Сказка, картинка или фигурка героя для описания; карточки со схематическими изображениями эмоций, цвета, строения тела.

Описание игры: После прочтения сказки, или при сравнении сказок, воспитатель просит описать одного из героев, используя схематические карточки.

18.«Я начну, а ты продолжи».

Цель игры: Закрепление знания сказки, развитие связной речи, умение внимательно слушать друг друга.

Материал: персонаж – герой выбранной сказки.

Описание игры: Дети сидят в кругу. У воспитателя в руках персонаж – герой сказки, которую дети будут рассказывать. Воспитатель начинает сказку (говорит одно – два предложения) и передаёт сидящему рядом ребёнку. Ребёнок продолжает, говоря тоже одно – два предложения, и передаёт следующему.

19. «Кто лишний? »

Цель игры: Закрепление знания сказок и сказочных персонажей, развитие речи, внимания, памяти, мышления.

Материал: используются фигурки героев сказок из театра

Ход игры: На столе выставляются герои одной из сказок и один лишний герой. Дети называют кто лишний, кто заблудился, как называются сказки.

20.«Расскажи сказку по картинке».

Цель игры: развитие связной речи; закрепление знания сказок, памяти.

Материал: Сюжетные картинки к сказкам.

Ход игры: Воспитатель показывает ребёнку сюжетную картинку. Ребёнок называет сказку и описывает, что на ней изображено. При желании ребёнок может рассказать сказку полностью.

