

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

**Картотека дидактических игр
по русским народным сказкам**

**ПОДГОТОВИЛА ВОСПИТАТЕЛЬ:
Пасичнюк Светлана Николаевна**

г. Сургут, 2023г

Словесно-дидактическая игра «Козлята и зайчик»

Дидактическая задача: Учить детей придумывать новое окончание знакомой сказки

Количество играющих: 4-6 детей

Игровое правило: внимательно слушать собеседника

Игровое действие: Сначала дети вспоминают сказку «Козлята и волк». Ее можно напомнить, используя настольный театр или фланелеграф. Сказка заканчивается, но воспитатель предлагает послушать, что было дальше: «Ушла коза снова в лес. Козлята остались одни дома. Вдруг в дверь снова постучались. Козлята испугались и попрятались. А это был маленький ... (показывается игрушка) зайчик. Зайчик говорит: ... («Не бойтесь меня, это я – маленький зайчик».) Козлята ... (впустили зайчика). Они угостили его ... (капустой, морковкой). Малыши поели и стали ... (играть, веселиться, резвиться). Зайчик играл ... (на барабане), а козлята ... (весело прыгали).

Словесно-дидактическая игра «Сравни разных зверят»

Дидактическая задача: учить детей сравнивать разных животных из сказок, выделяя противоположные признаки.

Количество играющих: 5-6 детей

Игровое правило: отвечает тот ребенок, на кого укажет водящий

Игровое действие: Воспитатель предлагает детям рассмотреть Мишку и мышку.

- Мишка большой, а мышка ... (маленькая). Какой еще Мишка? (Толстый, толстопятый, косолапый). А какая мышка? (Маленькая, серенькая, быстрая, ловкая.) Что любит Мишка? (Мед, малину), а мышка любит ... (сыр, сухарики).

- Лапы у Мишки толстые, а у мышки ... (тоненькие). А у кого хвост длиннее? У мышки хвост длинный, а у Мишки ... (короткий).

Аналогично можно сравнить и других животных из сказок – лису и зайца, волка и медведя.

Словесно-дидактическая игра «Курочка-рябушка», по сказке «Курочка Ряба»

Дидактическая задача: Развивать у детей речевую активность, отрабатывать с ними вопросительную интонацию, упражнять их в правильном звукопроизношении.

Количество играющих: подгруппа детей

Игровые правила: курочка должна громко, быстро отвечать на вопросы детей

Игровое действие: воспитатель показывает картинку с изображением рябенькой курочки, предлагает вспомнить сказку «Курочка Ряба». После рассказывания сказки объясняет, почему ее называют «Ряба». Затем предлагает детям поиграть. Считалкой выбирают курочку. Воспитатель надевает ей шапочку, ставит перед детьми и начинает задавать вопросы. Курочка отвечает на них по подсказке воспитателя:

- Курочка Ряба, куда ты пошла?

- На речку.
- Курочка Ряба, зачем ты пошла?
- За водичкой.
- Курочка Ряба, зачем тебе водичка?
- Цыпляток поить.
- Курочка Ряба, как твои цыплятки просят пить?
- Пи-пи-пи-пи! (Это произносят все дети.)

При повторном проведении игры воспитатель предлагает детям: «Давайте все вместе спросим у курочки, куда она пошла?» Дети вместе с воспитателем, стараясь воспроизвести вопросительную интонацию, спрашивают: «Курочка Ряба, куда ты пошла?» и т.д. Лучше выбирать курочкой детей застенчивых, робких, молчаливых.

Настольно-печатная игра «Парные картинки»

Дидактическая задача: Упражнять детей в сравнении предметов, изображенных на картинке, в нахождении сходства и в отборе одинаковых изображений; воспитывать внимание, сосредоточенность, формировать речь, вырабатывать умение выполнять правило игры.

Количество играющих:

Материал: парные картинки-иллюстрации из русских народных сказок и фишки

Игровые правила: Показывать и называть только одинаковую картинку; кто правильно отберет и назовет парную картинку, тот получит фишку.

Игровое действие: поиск нужных карточек.

Настольно-печатная игра «Сложи картинку»

Дидактическая задача: Упражнять детей в составлении целого предмета из его частей; воспитывать волю, усидчивость, целеустремленность

Количество играющих:

Игровые правила: Не ошибиться в выборе. Выигрывает тот, кто раньше других сложил и назвал свою картинку

Игровое действие: поиск частей, складывание целой картинки

Настольно-печатная игра «Домино»

Дидактическая задача: Закрепить знания детей о русских народных сказках, правильно называть сказку

Количество играющих:

Игровые правила: Класть карточки по очереди, рядом с одинаковой картинкой. Выигрывает тот, кто первым положит все карточки

Игровое действие: Если нет парной карточки у играющего, он пропускает ход и ждет, когда на каком-либо конце появится парная картинка. При повторении игры карточки раздаются заново.

Настольно-печатная игра «Лото»

Дидактическая задача: Упражнять детей в умении объединять предметы по месту их произрастания: где что растет; закреплять знания детей о русских народных сказках

Количество играющих:

Игровые правила: закрывать клеточки только теми картинками, которые соответствуют содержанию большой карты, т.е сказке

Игровое действие: находить маленькие карточки с изображением эпизодов из сказок и закрывать ими клеточки на большой карте. Соревнование – кто первый закроет все карточки.

«Отгадай-ка!»

(учить детей отгадывать сказку по словам – повторам, использовать их в пересказе сказки).

«Спи, глазок, спи, другой» (Сказка «Хаврошечка»)

«Сестрица Алёнушка, я пить хочу!»

(Сказка «Сестрица Алёнушка и братец Иванушка»)

«Носик, носик, пей водичку» (Сказка «Петушок и чудо – меленка»)

«Ловись, рыбка, и мала, и велика!»

(Сказка «Лисичка – сестричка и серый волк»)

«Несёт меня лиса за тёмные леса, за высокие горы! Котик – братик, выручи меня!» (Сказка «Кот, петух и лиса»)

«Сяду на пенёк, съем пирожок» (Сказка «Маша и медведь»)

«Чья песенка?»

(закрепление знания песенок, использование их в пересказе сказок).

«Ау, ау, Снегурушка! Ау, ау, голубушка!

У дедушки, у бабушки

Была внучка Снегурушка,

Её подружки в лес заманили,

Заманили–покинули. Песенка Снегурушки (Сказка «Снегурушка и лиса»)

«Алёнушка, сестрица моя!

Выплынь, выплынь на бережок...

Костры горят высокие,

Котлы кипят чугунные,

Ножи точат булатные,

Хотят меня зарезати!» Братец Иванушка (Сказка «Сестрица Алёнушка и братец Иванушка»)

Словесно-дидактическая игра «Радио» (старший дошкольный возраст)

Дидактическая задача: Воспитывать умение быть наблюдательным, активизировать речь детей

Количество играющих: неограниченно

Игровое правило: слушать и не мешать товарищам

Игровое действие: Воспитатель, обращаясь к детям, говорит: «Сегодня, мы будем играть в новую игру, называется «Радио». Знаете ли вы, как называют человека, который говорит по радио? Правильно, его называют диктором. Сегодня по радио диктор будет рассказывать детей нашей группы. Он будет описывать кого-нибудь из героев русских народных сказок, а мы с вами будем угадывать. Сначала я буду диктором, слушайте! Внимание! Внимание! Угадайте, из какой сказки этот герой. Зубки у нее острые, шубка тепленькая, рыженькая, она красивая, лукавая, коварная. Кто же это? Какие вы знаете сказки, в которых героиней была бы лиса? («Лиса и журавль», «Лиса и волк», «Теремок» и т.д.)

Словесно-дидактическая игра «Вершки-корешки» (старший дошкольный возраст)

Дидактическая задача: упражнять детей в классификации овощей (по принципу: что у них съедобно – корень или плоды на стебле)

Количество играющих: неограниченно

Материал: картинки с овощами и фанты

Игровое действие:

Вариант 1 Воспитатель уточняет с детьми, что они будут называть «вершками», а что – «корешками». «Съедобный корень овоща будем называть «корешками», а съедобный плод на стебле – «вершками». Воспитатель называет какой-нибудь овощ, а дети быстро отвечают, что в нем съедобно: вершки или корешки. Воспитатель предупреждает, чтобы дети были внимательны, т.к. в некоторых овощах съедобно и то и другое. Воспитатель называет: «Морковь!» Дети отвечают: «Корешки». «Помидор!» - «Вершки». «Лук!» - «Вершки и корешки». Тот, кто ошибся, платит фант, который в конце игры выкупается.

Вариант 2. Воспитатель говорит: «Вершки», а дети вспоминают овощи, у которых съедены вершки. Эту игру хорошо проводить после чтения русской народной сказки «Мужик и медведь»

Настольно-печатная игра «Расколдуй сказку» (старший дошкольный возраст)

Дидактическая задача: Развивать у детей интеллектуальные способности, умение использовать условные заместители (символы) реальных предметов

Количество играющих:

Игровое правило: По сигналу воспитателя начать «расколдовывать» сказку

Игровое действие: Рассмотреть с детьми таблицы и объяснить, что злой волшебник заколдовал зверей из сказки: петушка превратил в круг, собачку в овал, ежика в крестик и т.д. Вначале воспитатель закрывает часть таблицы с условными знаками белой полосой. Дети должны вспомнить и нарисовать справа от каждой картинки соответствующий символ. Затем закрывает «заколдованных» животных и предлагает детям назвать их.

Когда задание будет выполнено можно с детьми сочинить небольшие сказки и записать их на карточки, заменив героев знаками. Ребенок «расколдовывает» свою сказку, подставляя нужный персонаж.

«Узнай героя сказки по описанию»

(Воспитывать умение называть героя сказки по его характерным признакам, описаниям, воспитывать выдержку).

«Плотник, работник, хлебороб, мореход, стрелец, кузнец, певец» (Сказка «Семь Симеонов – семь работников»)

«Такая красавица, что ни в сказке сказать, ни пером описать. Под косой месяц, на каждой волосинке по жемчужине» (Елена Прекрасная)

«...Такой птицы я никогда не видывала: и пёрышки – то какие красивые, и гребень – то какой – то красный, и голос – то какой звонкий!» (Петух, сказка «Петух да собака»)

«Была лягушкой, обернулась белой лебедью» (Василиса Премудрая , сказка «Царевна – лягушка»)

«Назови героев сказки»

(Учить детей отгадывать сказку по словам главного героя, а потом называть остальных героев сказки).

«Это простая ложка – Котова, это простая ложка – Петина, а это не простая, точёная, ручка золочёная, - моя. Никому её не отдам!» (Кот, петух, Жихарка. Сказка «Жихарка»)

«Приходи, куманёк, приходи, дорогой! Уж как я тебя угощу!» (Лиса, Журавль. Сказка «Лиса и журавль»)

«Давай, друг, зимовье строить! Я стану из леса брёвна носить да столбы тесать, а ты будешь щепу драть». (Бык, свинья, баран, петух, кот. Сказка «Зимовье»)

«Кто где живёт»

(закрепление знания русских народных сказок «Теремок» и «Зимовье», закреплять понятия «домашние, дикие животные»).

Надо расставить предложенных животных к теремку и зимовью.

«Назови сказку по главному герою»

(развитие быстроты реакции, активности, самостоятельности мышления, учить называть сказку по персонажу).

Предлагаются изображения героев сказки, дети называют в каких сказках они встречаются. Например: петух – «Жихарка», «Заюшкина избушка», «Зимовье», «Кот, петух и лиса» и др.

«Расскажи сказку по иллюстрациям»

(побуждать детей к пересказу знакомой сказки; создать условия для творческого самовыражения)

Дети раскладывают картинки по порядку и рассказывают содержание сказки.

«Знаешь ли ты?»

(Воспитывать интерес, развивать быстроту реакции, выдержку, дисциплинированность).

«Я себе возьму хоть корешки, а тебе отдам вершки».

Сказка «Мужик и медведь»

«Мамки – няньки! Собирайтесь, снаряжайтесь! Приготовьте мне мягкий белый хлеб, какой я ела у родного батюшки».

Сказка «Василиса Премудрая»

«Ты молодец: не хвастун, а храбрец».

Сказка «Заяц – хваста».

«Ишь, бородатый, и прыгнуть не сумел – всю разбрызгал».

Сказка «Лиса и козёл»

«Расскажи сказку по героям»

(побуждать детей к пересказу сказки).

Дети раскладывают героев сказки и пересказывают содержание сказки.

«Найди ошибку»

(развитие внимания, восприятия, речи, учить видеть лишнего персонажа в знакомой сказке).

Дети называют, что изображено неправильно, из какой сказки иллюстрация.

«Разрезные картинки»

(научить детей видеть целостный образ в отдельных частях, развивать аналитико-синтетическое мышление)

Дети составляют картину из частей.

«Разукрась героя сказки»

(совершенствовать умение детей раскрашивать, не заходя за контуры, развитие творческого начала, мелкую мускулатуру пальцев рук).

«Узнай сказку по нарисованному предмету»

(закрепление знания знакомой сказки, развитие памяти, воображения, мышления и речи).

Дети отгадывают по предмету героя сказки, в каких сказках встречается герой.

«Найди пару»

(закрепление знания о героях сказок, активировать в памяти любимых героев и персонажей из сказок, учить соотносить волшебный предмет с героем сказки).

Дети находят к герою сказки волшебный предмет. Например: Царевне – лягушке – стрелу.

«Найди!»

(развитие памяти, закрепление знания о героях сказок, учить находить из картинок с героями только те, которые подходят к задуманной сказке).

«Отгадай загадку»

(развитие аналитико-синтетического мышления, учить детей соотносить описание сказки (или персонажа) с загадкой).

Работать умела красиво и ловко,
В деле любом проявляла сноровку.
Хлебы пекла и скатерти ткала.
Шила рубашки, узор вышивала.
Лебедью белой в танце плыла.
Кто мастерица эта была? **(ВАСИЛИСА ПРЕМУДРАЯ)**

Вёдра он послал на речку,
Сам спокойно спал на печке.
Спал он целую неделю.
А зовут его... **(ЕМЕЛЯ)**

Сдобный, пышный, круглощёкий,
У него румяный бок.
Убегает по дорожке
И зовётся... **(КОЛОБОК)**

Унесла его лиса
Аж за тёмные леса,
Слышен тонкий голосок
Кто же это? **(ПЕТУШОК)**

Он герой нам всем известный
И с волшебным словом вместе
Может целую неделю
На печи лежать ... **(ЕМЕЛЯ)**

Он гремит костями страшно.
Злобный, жадный и ужасный.
Ходит в чёрном он плаще
И зовётся царь... **(КАЩЕЙ)**

Кошечкой заколдована,
Иваном очарована,
Зелёная подружка –
Царевна - ... **(ЛЯГУШКА)**

«Волшебные слова»

(развивать речь детей, использовать в пересказе волшебные слова)

«По щучьему велению, по моему хотению...»

Сказка «По щучьему велению»

«Избушка, избушка! Стань по-старому. Как мать поставила, - ко мне передом, а к морю (лесу) задом».

Сказка «Царевна – лягушка»

«Сивка – бурка, вещий каурка, стань передо мной, как лист перед тобой!»

Сказка «Сивка – бурка»

«Если перекинуть его с руки – на руку – тотчас двенадцать молодцов явятся, и что им ни будет приказано, всё за единую ночь сделает».

Сказка «Волшебное кольцо»

«Волшебные предметы»

(закреплять знание сказок, учить видеть в сказочном волшебном предмете аналог).

Яблоко с блюдечком – телевизор

Клубок ниток – навигатор

Ступа, ковёр – самолёт – самолёт, вертолёт

Молодильные яблоки – витамины, БАДы, крема

Влез в правое ухо, вылез в левое – салон красоты «Сивка – бурка»

Влезла в правое, вылезла в левое – машина, механизм, делающий работу
«Хаврошечка»

Печка – автомобиль «По щучьему велению»

«Докончи»

(закрепление знание о героях сказки, использование в пересказе, словотворчестве)

Кощей - ... (Бессмертный)

Змей- ... (Горыныч)

Конёк - ... (Горбунок)

Крошечка - ... (Хаврошечка)

Василиса - ... (Прекрасная, Премудрая)

Баба - ... (Яга)

Мальчик - ... (с-пальчик)

Марья - ... (искусница)

Курочка - ... (Ряба)

Иван - ... (дурак)

Воробей - ... (крылатый)

Мышонок - ... (мохнатый)

Блин - ... (масленный)

Сивка - ... (бурка)