

## *Дидактические игры по сюжетам русских народных сказок*

### ❖ Игры для детей младшего дошкольного возраста



#### «Сравни разных зверят»

**Цель:** учить детей сравнивать разных животных из сказок, выделяя противоположные признаки.

**Игровое действие:** предложить ребенку 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.

#### «Расскажем сказку вместе»

**Цель:** формировать у детей навыки речевого общения, стремиться к тому, чтобы дети вступали в подлинное общение, т.е. действовали эмоционально.

**Оборудование:** Картинки с изображением последовательных эпизодов сказок.

**Игровое действие:** Ребенок последовательно выставляет на фланелеграфе эпизоды одной сказки (в случае затруднения возможна помощь взрослого). Затем, когда все эпизоды сказки разложены, ребенок рассказывает сказку, при этом указывает на каждый эпизод сказки, подкрепляя его текстом сказки.

#### «Помоги Колобку»

**Цель:** развивать связную речь, творческое воображение, мышление, память; определять последовательность событий.

**Оборудование:** Карточки с сюжетом из сказки «Колобок»

**Игровое действие:** Ведущий напоминает ребенку сказку «Колобок», показывает карточки. Затем картинки перемешивают, ребенок вытаскивает любую из них и продолжает рассказ с того места, которому соответствует картинка.

#### «Старая сказка на новый лад»

**Цель:** развивать связную речь, воображение, творческое мышление.

**Оборудование:** сказка «Три медведя», кружочки, обозначающие медведей (коричневые разных размеров), красный кружок (девочка).

**Игровое действие:** Ведущий вспоминает с ребенком сказку, используя картинки.

Попросите ребенка придумать «сказку наоборот»:

а) медведи заблудились и попали к девочке. Что они стали бы делать?

б) медведи добрые оказались, а девочка – злая. Как повели бы они себя?

Ведущий предлагает с помощью кружочков разыграть новую сказку.

Можно использовать и другие сказки.

### «Кто за кем?»

**Цель:** развивать грамматический строй речи, знакомить детей с предлогами: за, перед, до, после, между; учить ориентироваться в пространстве, развивать наглядное мышление. Развивать элементарные математические представления: сначала, потом, первый, второй, последний.

**Оборудование:** фигурки героев одной сказки («Репка», «Теремок», «Колобок», «Заяц и лиса» («Заюшкина избушка»)); кружки – жетоны. Можно использовать фигурки сказочных героев из театра на фланелеграфе.

**Игровое действие:** Ведущий просит разместить героев знакомой сказки в определённой последовательности. После этого просит ребёнка объяснить: кто за кем пришёл, встретил; кто как стоит, используя различные предлоги. Ведущий задаёт наводящие вопросы. Если ребёнок успешно овладел всеми понятиями, можно игру усложнить, добавив понятия право, лево.

За правильное выполнение задания ребёнок получает жетон.

### «Что изменилось?»

**Цель:** развивать связную речь, внимание, наглядное мышление.

**Оборудование:** фигурки героев одной сказки («Репка», «Теремок», «Колобок», «Заяц и лиса» («Заюшкина избушка») и др.) и предметов; кружки – жетоны. Можно использовать фигурки сказочных героев из театра на фланелеграфе.

**Игровое действие:** Ведущий с помощью фигурок воспроизводит на фланелеграфе сюжет какой – либо сказки и просит одного из детей описать, что изображено. Затем ведущий вместе с другими детьми меняет две – три фигурки местами (если дети старше шести лет, количество изменений можно увеличить до пяти). Ребёнок должен сказать, что изменилось. За правильные ответы он получает жетон. Побеждает тот, кто наберет больше всех жетонов.

2. Если дети успешно освоили эту игру, попросите их самих выложить сюжет другой сказки и самим без ведущего продолжить игру, назначив ведущим одного из детей.

## ❖ Игры для детей старшего дошкольного возраста



### «Кто самый наблюдательный?»

**Цель:** закреплять умение составлять рассказ по картинке, развивать внимание, расширять словарный запас.

**Оборудование:** сюжетные картинки из игры «Собери и расскажи сказку».

**Игровое действие:** Взрослый 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.

### «Кто следующий»

**Цель:** развивать память, речь, закреплять умения правильно употреблять предлоги – до и за, перед и после.

**Игровое действие:** Взрослый 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.

### «Угадай сказку»

**Цель:** формировать умения называть сказку по предметам и персонажам, развивать память, мышление, слуховое внимание.

**Игровое действие:** Взрослый перечисляет ключевых персонажей и предметы, фигурировавшие в сказке, а игроки должны отгадать, о каком произведении идет речь.

- ✓ Сирота, мачеха, фея, бал, хрустальная туфелька, принц, полночь – «Золушка»;
- ✓ Царевич, лягушка, стрела, Кащей, 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».

### «Назови сказку»

**Цель:** закреплять знания о героях сказок, развивать память, мышление.

**Игровое действие:** Дети становятся в круг. Ведущий, став в центре, бросает детям мяч по очереди, при этом называет первое слово из названия литературного произведения. Поймавший мяч должен продолжить словосочетание.

- ✓ Конек (горбунок);
- ✓ Гуси (лебеди);
- ✓ Летучий (корабль);
- ✓ Крошечка (Хаврошечка);
- ✓ Аленький (цветочек);
- ✓ Курочка (ряба);
- ✓ Царевна (Несмеяна);
- ✓ Красная (Шапочка);
- ✓ Сивка (бурка).

### «Собери из частей»

**Цель:** развивать речь, внимание, память, мышление.

**Оборудование:** разрезные картинки героев сказок, фигурки героев сказок, загадки.

**Игровое действие:** Взрослый показывает детям фигурки героев сказок. Дети должны назвать героев и сложить их из разрезных картинок. При усложнении игры части карточек перемешиваются и взрослый просит ребенка отгадать загадку, а затем сложить фигурку героя.

МАДОУ ДСКН № 1,  
Журавель О.В., воспитатель