

Играем в сказку

Н.Л. МАКАРОВА,

воспитатель,

МДОУ «Детский сад № 30 «Улыбка»,
д. Кипень, Ломоносовский р-н,
Ленинградская обл.

Дидактические игры

Старший дошкольный возраст

«Сам себе режиссёр»

Цель. Закреплять знание сюжетов сказок. Учить оценивать поступки сказочных героев. Развивать мелкую моторику рук, память, логическое мышление, воображение.

Материал. Сюжетные картинки из сказок, наклеенные на фотоплётку. Отрезки тесьмы (тонкой проволоки).

Одновременно могут играть несколько человек.

Первый вариант. Каждый ребёнок нанизывает на тесьму кадры из сказки в соответствии с развёртыванием сюжета.

Выигрывает тот, кто правильно «собрал» сюжет сказки и рассказал её.

Второй вариант. Каждый ребёнок собирает коллаж из сказок. Нанизывает на тесьму кадры придуманной им сказки и рассказывает её. Например, в сказку «Колобок» попал Буратино и т.д.

Третий вариант. Каждый ребёнок изменяет начало или конец предложенной ведущим сказки. Нанизывает кадры на тесьму и рассказывает получившуюся сказку.

«Сказочные путешествия»

Цель. Закреплять знания о сказочных персонажах и средствах их передвижения. Развивать мелкую моторику рук, воображение, память.

Материал. Три карты (30×20 см) с изображением: первая – неба, вторая – суши, третья – моря; на них наклеены липучки. Картинки с изображением сказочных героев (на липучках).



Играют два-три человека.

Перед каждым ребёнком лежит карта. Ведущий показывает картинку с изображением сказочного персонажа. Дети должны вспомнить и правильно назвать этого героя, а также объяснить, как и на чём он передвигается. Ребёнок, перед которым лежит карта, соответствующая способу передвижения показанного персонажа, забирает картинку и прикрепляет её к своей карте. Например, Карлсон летает, следовательно, его изображение надо прикрепить к карте с изображением неба.

Выигрывает тот, кто быстрее заполнит свою карту.

«Книжная выставка»

Цель. Закреплять знание сюжетов сказок. Развивать речь, мелкую моторику рук, память, воображение.

Материал. Большой лист картона с приклеенными к нему прозрачными карманами – «витрина»; по карманам разложены карточки с изображением обложек книг. Карточки с изображением сказочных персонажей (стоят на подставках).

Первый вариант. Один ребёнок – продавец – стоит рядом с книжной витриной. Остальные дети – покупатели. Продавец продаёт книгу только в том случае, если покупатель расскажет о героях, которые в ней «живут».

Второй вариант. Сказочные герои заблудились. Надо им помочь попасть в свои книги. На подставке – карточки с изображением сказочных героев. Ребёнок выбирает любого героя, которому он хочет помочь, и находит для него книгу – по-

мещает персонажа в карман с карточкой с изображением обложки «его» книги.

«Собери сказку»

Цель. Закреплять знания о сюжетах сказок. Формировать умение выразительно рассказывать сказку. Развивать мелкую моторику рук, творческое мышление, воображение.

Материал. Пластиковые яйца от киндер-сюрпризов с отверстиями с двух сторон; на каждое яйцо наклеена картинка с изображением сказочного героя. Палочки длиной 30 см.

Одновременно могут играть несколько человек.

Первый вариант. Каждый ребёнок нарезывает на палочку яйца с изображением героев одной сказки.

По окончании работы дети называют сказочных героев и рассказывают «свою» сказку целиком или отрывок из неё.

Второй вариант. Каждый ребёнок нарезывает на палочку яйца с изображением сказочных героев разных сказок и сочиняет новую сказку.

