

# Словесно-дидактические игры по сказкам для детей раннего и младшего дошкольного возраста (консультация для педагогов)

ноябрь 2017

воспитатель 1 кв.категории Сидрова Г.В.

Значительную роль в речевом развитии играют словесные дидактические игры. Они формируют слуховое внимание, умение повторять звукосочетание и слова. Дети учатся воспринимать произведения устного народного творчества: потешки, прибаутки, сказки, в которых даже самые маленькие чувствуют рифму, ритм. Систематически читая детям эти доступные им тексты, мы закладываем основу любви к художественному слову.

Игровые действия в словесных играх (имитация движений, действия по словесному сигналу, звукоподражание) побуждают к многократному повторению одного и того же звукосочетания, что упражняет малышей в правильном произнесении звуков и слов.

Развитие сосредоточенности и способности к подражанию – необходимое условие усвоения детьми сведений и умений. Это одна из важных задач, которая должна быть решена во время игр, тем более что не все дети в равной мере овладевают этими качествами. Вызывая подражания своим действиям и словам, воспитатель учит детей внимательно присматриваться, вслушиваться, понимать и в меру своих возможностей делать то, что от них требуется.

Привлекая внимание детей, возбуждая их интерес, воспитатель закладывает первые начала в развитии такого важного, как любознательность. Получая пищу для своего ума, маленький ребенок охотно участвует в играх и занятиях, ждет их, радуется им. В игре и на занятиях ребенок, приученный слушать взрослого, смотреть на то, что ему показывают, овладевает определенными знаниями. Он многое узнает о разных предметах: об их назначении, о внешнем виде, свойствах, таких, как форма, цвет, величина, вес, качество материала и др. Развивается и совершенствуется его восприятие. Показывая, рассказывая детям воспитатель раскрывает перед ними мир доступных для их понимания явлений природы и труда старших (бытовой труд взрослых и старших детей), знакомит с некоторыми средствами передвижения. Понять все эти явления ребенок не может без поясняющего слова взрослого. Поэтому на занятиях и в игре ставится задача – научить детей слушать и понимать обращенную к ним речь и самим пользоваться речью.

***Сказки прочитанные, рассказанные, разыгранные в различных театрализациях также активно развивают речь детей. Дидактические игры, основанные на сюжетах сказок, вносят неоценимый вклад в этот процесс.***

*Вашему вниманию предлагается подборка игр по сказкам :*

## **«Курочка-рябушка» по сказке «Курочка Ряба»**

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

Ход игры: 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.

### **Дидактическая игра «Теремок»**

Цель. Развивать логическое мышление, слуховое внимание, умение группировать животных (Домашние, дикие).

Игровые правила: Поселить жильцов в теремок можно только тогда, когда правильно отгадаешь загадку, но нужно быть внимательным, не поселять в одном теремке лесное, дикое животное и домашнее. Выигрывает тот, кто не ошибется и больше всех поселит жильцов. Когда все окна будут в теремке открыты, надо назвать поселившихся в нем животных одним словом – лесные эти животные или домашние.

Ход игры: Взрослый говорит: «Стоит в лесной чаще теремок. Он не низок, не высок. Кто загадку отгадает, и животное узнает, сможет поселить жильцов в этот славный теремок». Далее проговариваются правила игры и загадываются загадки (взрослый сознательно совершает ошибку: к лесным, диким животным селит домашнего или наоборот, дети должны увидеть ошибку).

Загадки: «Не мышь, не птица в лесу резвится, на деревьях живет, и орешки грызет» (белка).

«Это что за зверь лесной встал, как столбик, под сосной? И стоит среди травы - уши больше головы» (заяц).

«Какой зверь опасный ходит в шубе красной, снег разгребает, мышек хватает?» (лиса).

«Летом ходит без дороги возле сосен и берез, а зимою спит в берлоге, от мороза прячет нос» (медведь).

«Кто осенью холодной ходит хмурый и голодный?» (волк).

И т.д.

Отгадав загадку, дети селят животное в теремок, таким путем расселяются все животные.

- Как можно назвать одним словом животных, живущих рядом? (соседи).

**Дидактическая игра по сказке «Теремок»** предназначена развивать логическое мышление, слуховое внимание, умение группировать животных .

Цель:развивать связную речь детей, упражнять в употреблении порядковых числительных.

Ход игры : Педагог показывает предметные картинки героев сказки.

- Угадай из какой сказки пришли герои?
- Расскажи эту сказку (ребенок самостоятельно или с помощью воспитателя рассказывает сказку).
- Кто первый нашёл теремок? Кто пришёл второй? Третий? Кто пришёл последним и сломал теремок?

***Есть и другие варианты дидактических игр по сказке «Теремок» :***

### **Дидактическая игра «Чей голос?»**

Ход игры: Воспитатель просит детей слушать записанный голос известного сказочного персонажа, после чего спрашивает: "Чей это голос?".

В зависимости от сложности действия, она может еще спросить, к кому он обращается. Дополнительно дети могут выбрать и показать силуэт распознаваемого персонажа.

### **Дидактическая игра «Как еще можно назвать».**

Ход игры : Дети проходят и становятся напротив изображений ( впоследствии можно использовать силуэты животных)

- Назовите одним словом, кто это?

- Как еще можно назвать диких животных? Почему их так называют?

-Как называют в сказках лису? (лисичка-сестричка, лисичка-хитричка, лиса-Патрикеевна, рыжая разбойница, плутовка лиса, пушистая охотница)

- Какая лиса?

- Что умеет делать?

-Как называют в сказках волка? (волчище, волк - зубами щелк, Волчек - серый бочек) какой волк? Что умеет делать?

- Как называют в сказках медведя? (мишка-медведь, Михайло-Потапович) Какой медведь? Что умеет делать?

### **Дидактическая игра «Что лишнее?»**

Ход игры : Предложить детям закрыть глаза и поставить персонажей из других сказок.

Дети потом отвечают ,что или кто лишний в сказке «Теремок» , («Репка», «Рукавичка», «Курочка Ряба» ) или есть и персонажи из других сказок

### **Вариант «Кого не хватает?»**

Цель : учить определятького из героев не хватает на картине (можно использовать персонажи настольного театра).

Ход игры: Предложить детям закрыть глаза и убрать одного персонажа ,а когда дети откроют глаза спросить кого нет? Кто спрятался?

### **Дидактическая игра «Расскажи по порядку!».**

Ход игры : Воспитатель показывает картинки, дети должны разложить их в порядке развития сюжета и рассказать об этом.

### **Дидактическая игра «Назови правильно детенышей (детёныша)!».**

У лисы-лисята,лисёнок

У волка –волчата,волчонок

У коровы – теленок, телята

У кошки – котенок, котята

У собаки – щенок, щенята

### **Дидактическая игра «Скажи одним словом!».**

Волк,медведь,лиса,заяц – лесные , дикие животные

Грач, кукушка, скворец, журавль – птицы;

Корова, коза, лошадь, овца – домашние животные;

### **Дидактическая игра «Знаешь ли ты сказки?».**

Ход игры: Воспитатель читает отрывок, или же показывает иллюстрацию к сказке и просит назвать сказку.

### **Дидактическая игра «Ты кто?» по сказке «Репка».**

Цель: активизация употребления глаголов действия и слов, обозначающих признаки предмета, в заданной ситуации.

Оборудование: иллюстрации к сказке, репка (муляж), шапки.

Ход игры: заранее определяем роли.

- Это кто?(репка). Что о ней можно сказать?(овощ).

- Кто посадил репку? (ребенок, исполняющий роль деда, говорит: «Я - дед. Посадил репку. Поливал её, чтоб она выросла...»)

Далее в течение игры воспитатель задает вопросы так, чтобы дети все свои движения озвучивали. Таким образом, опрашиваются все играющие. В случае затруднения воспитатель привлекает к ответам других детей.

### **Дидактическая игра "Кто за кем?" по сказке «Репка».**

Цель : продолжать закреплять знание содержание сказки "Репка"; упражнять в умении воспроизводить последовательность действий героев; развивать память ,внимание и мышление .

Ход игры : Предложить детям на фланелеграфе выстроить и пересказать последовательность сказки, называя месторасположение персонажа .Ход игры :

Воспитатель показывает картинки, дети должны разложить их в порядке развития сюжета и рассказать об этом.

### **Дидактическая игра «Кто вытянет репку?»**

Цель: Развитие речи через сказку. Закрепление знания содержания .

Ход игры : Рассказывание русской народной сказки последовательно , можно по опорным картинкам-мнемотаблицам.

### **Дидактическая игра «Скажи ласково».**

Цель : активизация словаря, суффиксальное словообразование .

Ход игры : Воспитатель: В семье все друг друга называют ласково, нежно, потому что друг друга любят. Как можно назвать ласково дочь?

Дети при помощи воспитателя образуют слова

Дочь — доченька, дочурка

Сын – сынок, сыночек

Папа – папочка, папенька

Дед – дедушка, дедуля

Бабушка – бабулечка

Сестра – сестрёнка

Внук – внучок

Внучка – внученька

Брат – братишка

Мама- мамочка, мамуля , матушка

Воспитатель подводит итог: Замечательно, как много вы знаете ласковых слов. Вы порадовали меня. Оказывается, вы очень ласковые и добрые по отношению к своей семье

### **Дидактическая игра «Скажи волшебное слово»**

Ход игры : Предложить детям чтобы дедушка приглашал употребляя вежливые (волшебные )слова спасибо,пожалуйста.

Например: Дедушка: (ребенок)-Бабушка, помоги мне пожалуйста.

### **Словесно-дидактическая игра «Сравни разных зверят» (3-4 года)**

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

Ход игры : 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 «Козлята и зайчик» (3-4 года)**

Цель : Учить детей придумывать новое окончание знакомой сказки

Ход игры: 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).

### **Настольно-печатная игра «Парные картинки» (3-4 года)**

Цель : 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. Оборудование: 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.

Ход игры : поиск нужных карточек.

### **Настольно-печатная игра «Сложи картинку» (3-4 года)**

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

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

Ход игры : поиск частей, складывание целой картинки

### **Настольно-печатная игра «Лото» (3-4 года)**

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

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

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

### **Настольно-печатная игра «Домино» (3-4 года)**

Цель : Закрепить знания детей о русских народных сказках, правильно называть сказку  
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.

### **Лото «Путешествие по русским народным сказкам»**

Цель : Вызывать у детей потребность в общении, развивать зрительное внимание.

Оборудование: 6 больших листов лото с изображением 6 персонажей сказок, 36 маленьких карточек с такими же изображениями.

Ход игры : Играть можно вдвоем или в небольших группах. Вначале педагог должен убедиться, что дети знают всех персонажей, изображенных на карточках. Поэтому в 1-ой части игры дети называют персонажей.

Вторая часть игры проводится следующим образом: ребенку выдается лист лото, затем ведущий игрок из маленьких карточек, положенных вниз картинкой, выбирает одну из них и показывает изображение, называет персонаж. Ребенок, у которого находится лист лото с данным изображением, берет маленькую карточку, называет и накрывает изображение на большой карточке. Выигравшим считается тот, кто первым закроет все изображения на листе лото.

### **Дидактическая игра «Шкатулка со сказками.**

Цель : Развитие связной речи, фантазии, творческого мышления.

Оборудование: 8 – 10 различных фигурок, коробочка.

Ход игры : Ведущий предлагает вынимать произвольно фигурки из коробки. Надо придумать, кем или чем этот предмет будет в сказке. После того как первый играющий сказал 2 – 3 предложения, следующий вынимает другой предмет и продолжает рассказ. Когда история закончилась, предметы собирают вместе и начинается новая история. Важно, чтобы каждый раз получилась законченная история, и чтобы ребенок в разных ситуациях придумал разные варианты действий с одним и тем же предметом.

### **Дидактическая игра «Помоги Колобку»**

Цель : развитие связной речи, творческого воображения, мышления, памяти; определение последовательности событий.

Оборудование: Карточки с сюжетом из сказки «Колобок» (изготавливаются из двух книжек-малышек – по карточке на каждый сюжет)

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

Очень важно помнить, что дидактические игры и упражнения должны создавать у детей хорошее настроение, вызвать радость: ребенок радуется тому, что узнал что-то новое, радуется своему достижению, умению произнести слово, что-то сделать, добиться результата, радуется первым совместным с другими детьми действиям и переживаниям. Эта радость является залогом успешного развития детей на ступени раннего возраста и имеет большое значение для дальнейшего воспитания.

*( по материалам открытых источников)*