

Карточка дидактических игр по сказкам



Настольно-печатная игра «Расколдуй сказку»

Цель: развивать у детей интеллектуальные способности, умение использовать условные заместители (символы) реальных предметов.

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 картинке соответствующий символ. Затем закрывает «заколдованных» животных и предлагает детям назвать их.



«Назови сказку по главному герою»

Цель: развивать быстроту реакции, активность, самостоятельность 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»

Цель: побуждать детей к пересказу знакомой сказки; создать условия для творческого самовыражения.

Дети раскладывают картинки по порядку и рассказывают содержание сказки.



«Закончи»

Цель: закреплять знания 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)



«Волшебные предметы»

Цель: закрепить 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»



«Отгадай загадку»

Цель: развивать аналитическое мышление, 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)*

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)

Кощеем заколдована,

Иваном очарована,

Зелёная подружка –

(Царевна -ЛЯГУШКА)



«Разрезные картинки»

Цель: научить детей видеть целостный образ в отдельных частях, развивать аналитико-синтетическое мышление.

Дети составляют картину из частей.

«Разукрась героя сказки»

Цель: совершенствовать умение детей раскрашивать, не заходя за контуры, развивать творчество, мелкую мускулатуру пальцев рук.



«Узнай сказку по нарисованному предмету»

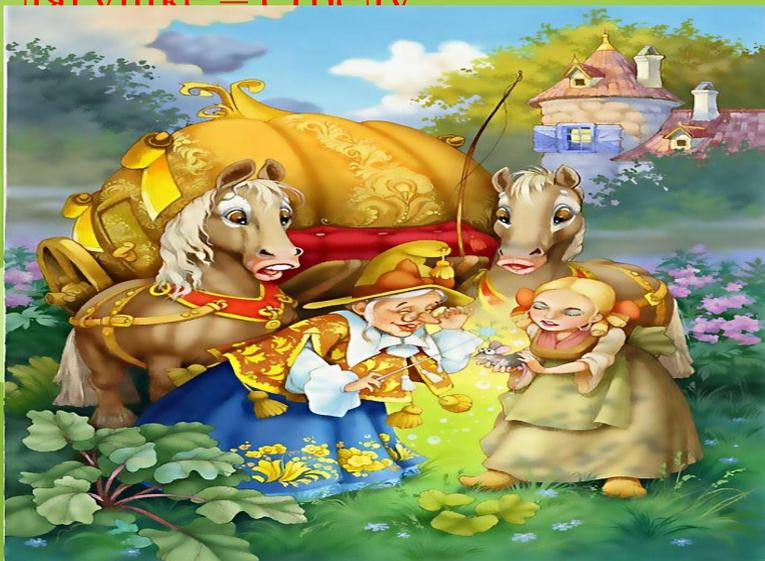
Цель: закрепление знания знакомой сказки, развитие памяти, воображения, мышления и речи).

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

«Найди пару»

Цель: 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!»

Цель: развивать память, закреплять знания о героях сказок, учить находить из картинок с героями только те, которые подходят к задуманной сказке.

