



**Картотека игр
по сказкам
старшего дошкольного
возраста**

Воспитатель: Осипова Нина Николаевна

«Отгадай название сказки»

Цель: Развитие связной речи, внимания, наглядного мышления.

Все участники по очереди бросают мяч друг другу и называют первый слог или слово задуманной сказки.

Тот, кто поймал мяч, произносит полное название сказки: «Сивка... (бурка)», «Гуси... (лебеди)», «Красная... (Шапочка)», «Дюй... (мовочка)», «Аленькй... (уветочек)», «Бременские... (музыканты)», «Заюшкина... (избушка)», и т.д.

«Назови сказочного героя с необычным внешним обликом».

Цель: Развитие связной речи, внимания, памяти. Закрепление знания сказок.

Участники игры называют сказочных персонажей, у которых имеются необычные части тела, например:

Змей Горыныч (огнедышащая голова),

Чебурашка (большие расплющенные уши),

Русалочка (вместо ног хвост),

Мальвина (голубые волосы),

Чиполино (голова формы луковки), Старик Хоттабыч (борода с волшебными волосками), и т. д.

«Узнай сказочного героя по мимике и жестам».

Цель: Развитие связной речи, внимания, наглядного мышления.

Участники разыгрывают короткие театральные этюды без слов, передавая мимикой и жестами характерные для задуманного сказочного персонажа движения. Остальные играющие предлагают свои версии отгадок.

«Что лишнее».

Цель: Развитие мышления, зрительного внимания.

Ведущий называет несколько слов, которые встречаются в задуманной сказке, одно из которых не относится к ее содержанию. Другой угадывает саму сказку и называет лишнее слово.

1. Лиса, заяц, избушка, дворец, собака, петух. (Сказка «Лиса и заяц»). 2. Дед, бабка, внучка, репка, огурец. (Сказка «Репка»). 3. Машенька, утки, Ванюшка, баба Яга, гуси-лебеди. (Сказка «Гуси лебеди») и т.д.

«Кто за кем?»

Цель: Развитие грамматического строя речи, знакомить детей с предлогами: за, перед, до, после, между; умение ориентироваться в пространстве. Разместить героев знакомой сказки в определённой последовательности. После этого просить ребёнка объяснить: кто за кем пришёл, встретил; кто как стоит, используя различные предлоги. Ведущий задаёт наводящие вопросы.

«Что изменилось?»

Цель: Развитие связной речи, внимания, наглядного мышления.

С помощью фигурок воспроизводить на фланелеграфе сюжет какой – либо сказки и просить одного из детей описать, что изображено. Затем ребёнок отворачивается и ведущий вместе с другими детьми меняет две – три фигурки местами. Ребёнок должен сказать, что изменилось.

«Расскажи о картинке».

Цель: Расширение словарного запаса, развитие связной речи, творческого мышления, наблюдательности. Выбирается сказка взрослым. Ведущий берёт одного из героев сказки и описывает его: рассказывает как он выглядит, добрый или злой, большой или маленький, что он делает по ходу сказки и т. д. После этого он просит детей повторить, что он рассказал. Затем ведущий берёт другую фигурку и просит детей по очереди описывать героя и следить, чтобы описания не повторялись. Можно задавать наводящие вопросы ребёнку.

«Найди по силуэту».

Цель: Развитие речи, наглядного мышления, внимания, образной памяти. Попросить детей рассмотреть фигурки со всех сторон. Далее объяснить, что такое силуэт, и просить детей обвести пальчиком силуэт фигурки, а затем – карандашом. Выкладывается фигурка обратной стороной и попросить найти героев сказки, предметы.

«Покажи одинаковое».

Цель: Развивать фантазию, уметь классифицировать предметы по разным признакам.

Детям рассказать о том, что есть одинаковые предметы, части тела у разных людей, животных и т. д., и просить показать им одинаковое.

Затем просить ответить на вопросы и показать одинаковое на фигурках. Например, у кого есть хвосты, кто одет в юбки, чем похожи дед, бабка, внучка (ходят на ногах, люди, чем похожи Жучка, кошка, мышка (животные) и т. д. (Фигурки героев сказок из театра на фланелеграфе; картинки с сюжетами, выбранной сказки).

«Кто самый наблюдательный? »

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

Сюжетные картинки из игры «Собери и расскажи сказку».

Детям показать картинку с изображением сюжета одной из сказок и просить описать, что изображено на картинке. Дети перечисляют и описывают героев, события, предметы. Каждый выкладывает свой сюжет.

«Цветные кружочки».

Цель: Развитие связной речи, образной памяти, обучение детей мнемотехникам.

(Цветные кружочки, отличающиеся цветом и размером в соответствии с героями сказок; фигурки героев сказки; картинки с сюжетами сказки.)

используя фигурки.

Расскажите сказку детям и попросите их показать соответствующие фигурки. Попросите малыша разыграть сюжет из сказки.

Затем расскажите ему сказку, выкладывая лишь кружочки.

После этого он должен заменить героев кружочками и пересказать сказку, используя кружочки

«Собери из частей».

Цель: Развитие речи, внимания, памяти, мышления, координации движений рук

Взрослый показывает детям фигурки героев сказок.

Спросите, как их зовут. Затем покажите, что из частей можно сложить фигурку любого из героев. Затем части карточек перемешиваются, и взрослый просит малыша отгадать загадку и сложить фигурку героя.

«Сказочная путаница».

Цель: Закрепление знания сказок, развитие речи, мышления, памяти.

(Картинка с изображением двух разных сказок).

Взрослый показывает картинку. Дети должны назвать какие сказки перепутались.

«Кто как кричит?»

Цель: Развитие звуковой культуры речи.

(Картинки, изображающие животных, загадки).

Взрослый загадывает загадку о животных, дети её отгадывают. Взрослый показывает картинку и говорит: «Как говорит это животное?» Дети имитируют животного.

«Собери и расскажи сказку».

Цель: Закрепление знания сказок; расширение словарного запаса, развитие связной речи, внимания, памяти.

(Картинки с изображением сюжетов, выбранной сказки).

Ребёнок должен сложить последовательно сюжетные картинки от начала до конца сказки, затем рассказать сказку с опорой на сюжетные картинки.

«Сказочные зайцы».

Цель: Развитие речи, воображения, наблюдательности, выразительности движений.

Предложить детям вспомнить сказки, в которых есть зайцы. Желающие рассказывают, какие это зайцы, или изображают, как они себя ведут, не называя сказки. Остальные дети отгадывают, из какой сказки заяц.

(Можно так же поиграть и с другими зверятами).

«Шляпа фокусника».

Цель: Закрепление знания сказок, развитие тактильной чувствительности, мелкой моторики рук, внимания и образной памяти.

(Резиновые игрушки из настольного театра, шляпа или коробка, платок).

Взрослый показывает шляпу и платок: «Это шляпа фокусника, в ней лежат герои сказок. Вам надо по очереди на ощупь определить героя, назвать его и сказать, из какой он сказки.

«Я назову, а вы продолжите».

Цель: Развитие речи, закрепление знания сказок, развитие внимания, мышления, памяти.

Взрослый называет одного из героев, а дети добавляют его сказочное название.

Младший и средний возраст

Мышка - ... (норушка)

Лягушка - ... (квакушка)

Зайчик - ... (побегайчик)

Лисичка - ... (сестричка)

Волчок - (Серый бочок)

Царевна – ... (лягушка) и т.д.

«Из какой сказки герой?»

Цель: Закрепление знания сказок, развитие речи, мышления, памяти.

(Большая карточка с изображением героя сказки; маленькие карточки, с изображением сюжетов разных сказок).

Детям раздаются большие карточки. Показать карточки с сюжетами сказок. Тот ребёнок, у которого на большой карточке изображен герой из сюжета сказки, называет сказку и берёт карточку себе.

Выигрывает тот, кто быстрее соберет все сказки.

«Помоги герою найти свою сказку».

Цель: Закрепление знания сказок, развитие речи, мышления, памяти.

На листе бумаги изображён герой сказки и три картинки – сюжеты сказок, в которых этого героя нет, и одна картинка, в которой этот герой есть.

Взрослый показывает детям картинку и говорит, например: «Петушок пошёл гулять и заблудился. Давайте поможем ему вернуться в свою сказку». Дети рассматривают картинку и называют подходящую сказку.

«Большой – маленький».

Цель: Развитие речи, наблюдательности, выразительности движений.

Воспитатель называет название взрослого животного, а ребёнок называет название его детёныша. Затем изображают детёныша животного.

«Волшебный кубик».

Цель: Закрепление знания сказок, развитие речи, памяти. (Разноцветный кубик, на каждую грани приклеиваются герои или сюжеты сказок).

I вариант. Воспитатель бросает кубик, на каждой грани которого прикреплено изображение какого-либо персонажа сказки. Дети называют героя и сказки с его участием.

II вариант. Воспитатель бросает кубик, на каждой грани которого прикреплено изображение какого-либо персонажа сказки. Дети изображают этого героя.

«Маски».

Цель: Развитие речи, воображения, наблюдательности, сообразительности, выразительности движений.

(Маски сказочных персонажей – животных).

Выбирается водящий. Остальные дети стоят перед ведущим полукругом. На водящего надевают маску сказочного персонажа знакомой сказки, но он не знает какого. Чтобы догадаться, чья это маска, водящий предлагает кому – либо из детей, или всем детям, изобразить этого персонажа. Если персонаж будет угадан, водящим становится тот, кто его изображал.

«Ящик – загадка»

1. В ящике спрятаны предметы, которые девочка принесла из леса зимой, чтобы угодить своенравной принцессе и мачехе с ее дочкой? – Подснежники.
2. Здесь находится вещь, которую съел крокодил. – Мочалка.
3. С помощью этого предмета можно смастерить самые разные вещи, а можно убить злодея. – Игла.
4. С помощью этого предмета главный герой нашел свое счастье – мудрую жену, которая была заколдована – Стрела.
5. Игрушка, которой дали очень смешное имя, потому что она упала со стола. – Чебурашка.
6. В ящике то, что указывает путь – дорожку не только Ивану – царевичу, но и одному мифическому герою Древней Греции. - Клубок нитей или нить Ариадны.

«Сказочная чепуха»

Цель: Развивать чувство юмора, помогает разрядить напряжение у ребенка.

Договорившись о выборе сказки, участники игры распределяют между собой роли. Каждому персонажу присваивается дежурная фраза, которую он произносит всякий раз по ходу рассказа сказки. Например:

Репка – «Вау!»

Дед – «Я вам покажу!»

Бабка – «Чтоб тебя!»

Внучка – «Прикольно!» и т.д.

Рассказчик начинает рассказывать сказку, постепенно прибавляя темп.

«Перевертыши»

Цель: Формировать умение расшифровать названия сказок и книг.

1. Лиса и шестеро цыплят – «Волк и семеро козлят»

2. Король под фасолью – «Принцесса на горошине»

3. Собачья развалюха – «Кошкин дом»

4. Утки индюшки – «Гуси – лебеди»

5. Одетый слуга – «Голый король»

6. Падающий деревянный генерал – «Стойкий оловянный солдатик»

7. Пес без босоножек – «Кот в сапогах» и т. д.

«Вспомни имя».

Цель: Прививать любовь к сказкам и их героям, вызвать желание их читать.

Кощей – Бессмертный.

Елена – Прекрасная.

Сестрица – Алёнушка.

Мальчик – с-пальчик.

Иван – царевич.

Братец – Иванушка.

Змей – Горыныч.

Крошечка – Хаврошечка.

«Кто за кем?»

Цель: Развивать элементарные математические представления: сначала, потом, первый, второй, последний.

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.