

Дидактические игры для детей второй младшей группы «В мире сказок»

Цель: Создать условия к приобщению к истокам русского народного творчества, закреплять знания русских народных сказок.

Задачи:

Социально – коммуникативное развитие:

- Способствовать развитию общения, взаимодействия ребенка со взрослыми и сверстниками, эмоциональной отзывчивости, сопереживания.

Познавательное развитие:

- Способствовать развитию интересов детей, любознательности и познавательной мотивации.
- Развивать воображение и творческую активность.

Речевое развитие:

- Способствовать развитию речи детей.
- Содействовать обогащению словарного запаса детей, активизировать словарный запас детей.
- Знакомить с детской литературой.
- Развивать речевое творчество, развитие звуковой и интонационной речи.
- Учить понимать на слух текст русского народного творчества.

Оборудование:

Карточки по сказкам: «Репка», «Теремок», «Курочка Ряба», «Три поросенка».

Настольный театр по сказкам – «Репка», «Теремок»

Разрезные картинки по сказкам: «Репка», «Теремок», «Курочка Ряба», «Маша и Медведь», «Три поросенка».

Четвертый лишний.

Цель: развитие логики и долговременной памяти.

Материалы и оборудование: картинки или фигурки сказочных персонажей, магнитная доска, магниты.

Ход игры.

Воспитатель показывает детям фигурки четырех сказочных персонажей или крепит на магнитную доску их изображение и просит детей назвать каждого из героев (*имя, название сказки*).

После того как герои названы, воспитатель предлагает назвать "лишнего" в этой четверке и объяснить, почему.

Принципы отбора героя: принадлежность к иной сказке, чем все остальные; наличие в герое, в отличие от других, ярко выраженного отрицательного характера; герои-животные и сказочный персонаж в человеческом образе.

Примечание: воспитателем приветствуются все иные принципы отбора, названные детьми, если они логичны и опираются на текст сказки.

Найди пару.

Цель: развитие зрительной памяти и внимания.

Материалы и оборудование: картинки с героями различных сказочных персонажей.

Ход игры.

Воспитатель выкладывает перед детьми картинки со сказочными персонажами. Дети должны каждому персонажу подобрать соответствующую пару.

Основание: объединенность общим сказочным сюжетом.

Например: дед и баба, лиса и волк, Маша и медведь, лиса и журавль, Ванечка и гуси-лебеди, Аленушка и козленочек и другие.

Сделай, как в сказке было.

Цель: развитие наблюдательности и внимательности.

Материалы и оборудование: сюжетные картинки, содержащие ключевые эпизоды разных сказок.

Ход игры.

Первый вариант.

Воспитатель выкладывает перед детьми в хаотичном порядке сюжетные картинки, относящиеся к одной сказке.

Дети должны выложить их в точном соответствии с тем, как происходят события в сказке.

Второй вариант.

Воспитатель выкладывает перед детьми сюжетный ряд картинок к какой-либо сказке и сознательно допускает одну или две ошибки.

Дети должны найти ошибку и исправить ее, выложив карточки в правильной последовательности.

Третий вариант.

Воспитатель предлагает вниманию детей уже выложенный сюжетный ряд картинок, но с отсутствием одного эпизода.

Дети должны вспомнить, какого эпизода не хватает и передать его содержание.

Четвертый вариант.

Воспитатель в правильной последовательности выкладывает сюжетные картинки к сказке, но сознательно вносит туда эпизод из другой сказки.

Дети определяют "чужую" картинку и исключают ее из событийного ряда.

Примечание: для данного варианта **игры** необходимы карточки в едином стиле.

Пятый вариант.

Воспитатель раздает сюжетные карточки детям в руки, и они выстраиваются с ними в правильной последовательности.

Игры-угадайки.

1. Загадки по сказкам.

Цель: развитие воображения и образного мышления.

Ход игры.

Воспитатель предлагает детям загадки о сказочных героях, предметах, сказках.

Дети, найдя отгадку, должны быстро поднять руку и дать полный ответ.

2. Угадай по описанию.

Цель: формирование долговременной памяти и связной речи.

Материалы и оборудование: магнитная доска, картинки со сказочными героями.

Ход игры.

Из группы детей воспитатель вызывает одного ребенка и показывает ему картинку легко узнаваемого сказочного героя, прикрепленного к магнитной доске так, чтобы другие дети не могли его видеть.

Вызванный ребенок должен дать словесный портрет героя, не называя его по имени. Остальные угадывают, о каком сказочном персонаже речь.

Угадавший быстро поднимает руку.

Примечание: первым пример словесного портрета дает воспитатель.

3. Угадай по песенке.

Цель: развитие слуховой памяти.

Ход игры.

Воспитатель проговаривает начало известного сказочного выражения или песенки.

Дети вспоминают концовку и имя героя, которому принадлежат слова.

Игры на основе геометрического моделирования.

«Расколдуй сказку.»

Цель: развитие ассоциативного воображения и умения логически мыслить.

Материалы и оборудование: магнитная доска, листы с геометрическими фигурами различной формы.

Ход игры.

Воспитатель предлагает вниманию детей листы с геометрическими фигурами, в которых зашифровано содержание известной им сказки. Например. Три коричневых круга разной величины и красный треугольник - геометрическая модель сказки "Три медведя".

Дети должны догадаться, какая сказка представлена в тех или иных геометрических фигурах.

«Спрячь сказку.»

Цель: развитие ассоциативного мышления и долговременной памяти.

Материалы и оборудование: картинки к сказкам, геометрические фигуры различной формы для каждого ребенка.

Ход игры.

Воспитатель раздает детям картинки к сказкам и набор геометрических фигур. Дошкольники должны определить по картинке название сказки и затем выложить ее, используя набор геометрических фигур. Далее каждый ребенок объясняет свою геометрическую модель сказки, поясняя основание для замещения.

«Кто вспомнит сказку?»

Цель: развитие внимания и памяти.

Материалы и оборудование: набор геометрических фигур, магнитная доска.

Ход игры.

Воспитатель предлагает детям сказку, зашифрованную с помощью геометрических символов, поясняет название сказки и просит передать ее содержание, опираясь на символы-подсказки.

Сказка по подсказкам.

Цель: развитие памяти, внимания и умения связно и последовательно передавать содержание произведения.

Материалы и оборудование: мнемотаблицы по сказкам, магнитная доска.

Ход игры.

Воспитатель рассказывает детям, что злой колдун однажды решил похитить сказки, но сказок оказалось так много, что он не смог удержать их, часть их разлетелась и оставила следы на бумаге. Давайте восстановим сказки по этим следам.

Дети передают содержание сказки, опираясь на подсказки мнемотаблицы.

Клубок сказок.

Цель: развитие внимательности и формирования умения грамотно строить предложения.

Материалы и оборудование: книга со сказками, клубок ниток.

Ход игры.

Воспитатель показывает детям клубок, рассказывает о его волшебных свойствах: превращать в сказочников тех, кто его держит в руках. Затем детям предлагается сесть в круг. Воспитатель говорит первые два-три предложения хорошо знакомой детям сказки. Затем катит клубок ребенку и задает вопрос: что было дальше? Дошкольник должен продолжить сказку того места, где остановился воспитатель и вернуть ему клубок. Воспитатель повторяет слова, сказанные ребенком и катит клубок следующему с вопросом: что было дальше? Игра продолжается до тех пор, пока не закончится сказка.

Воспитатель хвалит детей, называя их настоящими сказочниками.

Заколдованная поляна.

Цель: развитие произвольного внимания.

Материалы и оборудование: лист ватмана, на котором сделан коллаж из различных сказочных картинок, где "притаились" герои из разных сказок.

Ход игры.

Воспитатель предлагает вниманию детей "заколдованную поляну", где спрятаны различные сказочные герои, и просит найти их, объяснив, из какой они сказки.

Волшебный сундучок.

Цель: развитие зрительной памяти.

Материалы и оборудование: сундук со сказочными предметами: стрела, яйцо, перо, скалка, три ложки, кувшин.

Ход игры.

Воспитатель показывает детям волшебный сундучок, который скрывает много интересных сказочных предметов.

Дети по очереди достают предметы из сундука, называют их "сказочный адрес" и рассказывают, какую роль сыграли в сказке эти предметы.

Собери целое.

Цель: развитие логики и зрительной памяти.

Материалы и оборудование: картинки-паззлы к сказкам.

Ход игры.

Дети получают разрезные картинки к сказкам. Воспитатель предлагает сложить картинки и назвать сказку.

Примечание. Можно играть на скорость, кто первый соберет. Игра может быть реализована в усложненном варианте: дети получают разрезные картинки к двум сказкам, перепутанным между собой.

Музыка из сказки.

Цель: развитие воображения и образного мышления.

Материалы и оборудование: сюжетные картинки к сказкам, магнитная доска, магнитофон, флешка с записью сказочной музыки.

Ход игры.

Воспитатель предлагает детям рассмотреть сюжетные картинки представленные на доске, беседует по сюжету каждой картинки.

Затем дети слушают музыкальные вариации на сказочные темы и соотносят каждую из них с определенной картинкой, обязательно объясняя свой выбор.

Примечание: помощь воспитателя состоит в умении донести до детей характер музыки простыми словами, чтобы они не ошиблись в выборе картинки.

Пальчиковая гимнастика «Колобок»

Жил-был колобок *(хлопки в ладоши)*

Колобок печеный бок *(показать ладони соединить в круг)*

И от дедушки, и от бабушки *(показать одну ладонь, затем другую ладонь)*

Покатился колобок *(круговое вращение руками)*

Покатился колобок – видит зайчика идет *(зайкины ушки)*

И от зайки косоного, укатился колобок

Покатился колобок – видит волк, зубами щелк *(краб)*

И от злого, злого волка

Покатился колобок

Покатился колобок – видит Мишенька идет

(покачаться влево, вправо)

И от мишки косолапого

Укатился колобок
Покатился колобок -видит лисонька идет(лиса)
Но от злой и жадной лиски колобок уйти не смог.
Лиса его ам и съела.

Пальчиковая гимнастика «Теремок»

Стоит в поле теремок, теремок.

Дети поднимают руки над головой. Кончики пальцев левой руки соединить с кончиками пальцев правой руки – это “крыша”

Он не низок, не высок. Приседают

На двери висит замок, да замок. Кто бы тот замок нам открыть помог? Сцепляют пальцы рук “в замок” так сильно, чтобы пальцы покраснели

Слева зайка, справа мишка кивают головой один раз вправо, один раз влево – Отодвиньте-ка задвижку! Тянут руки в разные стороны, но пальцы оставляют в замке – “крепкий замок”

Слева ёжик, справа волк кивают головой

Открывают теремок, теремок “Открывается замок” – разводят руки в стороны.