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



**Цель**:Создать условия к приобщению к истокам русского народноготворчества, 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 ипознавательной 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 сказочныхперсонажей,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 сказочныхперсонажей.

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 сказочныхгероях, предметах, сказках.

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

1. **Угадай по описанию.**

Цель: формирование долговременной памяти и связной речи.

Материалы и оборудование: магнитная доска, картинки со сказочнымигероями.

Ход игры.

Из группы детей воспитатель вызывает одного ребенка и показывает ему картинку легко узнаваемого сказочногогероя, 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 сказочномперсонажеречь.

Угадавший быстро поднимает руку.

Примечание: первым пример словесного портрета дает воспитатель.

1. 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 сказкиизатем 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 стого места, где остановился воспитатель и вернуть ему клубок. Воспитатель повторяет слова, сказанные ребенком и катит клубок следующему

* 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 сказочныхкартинок, где "притаились" герои из разных сказок.

Ход игры.

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

**Волшебный сундучок.**

Цель: развитие зрительной памяти.

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

Ход игры.

Воспитатель показывает детям волшебный сундучок, который скрывает много интересных сказочныхпредметов.

Дети по очереди достают предметы из сундука, называют их

"сказочныйадрес" и рассказывают, какую роль сыграли в сказкеэтипредметы.

**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)*

* от дедушки, и от бабушки *(показать одну ладонь,* *затем другую ладонь)* Покатился колобок *(круговое вращение руками)*

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

* от заиньки косого, укатился колобок

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

* от злого, злого волка Покатился колобок Покатился колобок – видит Мишенька идет

*(покачаться влево, вправо)*

* 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.*