***КАРТОТЕКА ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР ПО ХУДОЖЕСТВЕННЫМ ПРОИЗВЕДЕНИЯМ***

Подготовила: Ибрагимова Патимат Бейбалаевна

1. **Словесная игра Словесно-дидактическая игра «Сравни разных зверят»**

*Дидактическая задача*: учить детей сравнивать разных животных из сказок, выделяя противоположные признаки.

*Количество играющих*: 5-6 детей

*Игровое правило:*отвечает тот ребенок, на кого укажет водящий

*Игровое действие*: 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.

**2.  «Чья песенка?»** (закрепление знания песенок, использование их в пересказе сказок).

«Ау, ау, Снегурушка!
Ау, ау, голубушка!
У дедушки, у бабушки
Было внучка Снегурушка,
Её подружки в лес заманили,
Заманили – покинули».                             Песенка Снегурушки
                                                                     Сказка «Снегурушка и лиса»

«Алёнушка, сестрица моя!
Выплынь, выплынь на бережок…
Костры горят высокие,
Котлы кипят чугунные,
Ножи точат булатные,
Хотят меня зарезати!»                               Братец Иванушка
                                            Сказка «Сестрица Алёнушка и братец Иванушка»

1. **Словесная игра: «Отгадай-ка!»**(учить детей отгадывать сказку по словам – повторам, использовать их в пересказе сказки).

«Спи, глазок, спи, другой».                            Сказка «Хаврошечка»

«Сестрица Алёнушка, я пить хочу!»
                                              Сказка «Сестрица Алёнушка и братец Иванушка»

«Носик, носик, пей водичку»,                 Сказка «Петушок и чудо – меленка»

«Ловись, рыбка, и мала, и велика!»
                                               Сказка «Лисичка – сестричка и серый волк»

«Несёт меня лиса за тёмные леса, за высокие горы! Котик – братик, выручи меня!»
                                                                           Сказка «Кот, петух и лиса»

«Сяду на пенёк, съем пирожок».                    Сказка «Маша и медведь»

**4.Словесная игра**: «Назови героев сказки»(Учить детей отгадывать сказку по словам главного героя, а потом называть остальных героев сказки).

«Это простая ложка – Котова, это простая ложка – Петина, а это не простая, точёная, ручка золочёная, - моя. Никому её не отдам!»
          Кот, петух, Жихарка.              Сказка «Жихарка»

«Приходи, куманёк, приходи, дорогой! Уж как я тебя угощу!»
           Лиса, Журавль.                       Сказка «Лиса и журавль»

«Давай, друг, зимовье строить! Я стану из леса брёвна носить да столбы тесать, а ты будешь щепу драть».
           Бык, свинья, баран, петух, кот.      Сказка «Зимовье»

**5.Словесная игра: «Отгадай загадку»**(развитие аналитико-синтетического мышления, 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

Сдобный, пышный, круглощёкий,
У него румяный бок.
Убегает по дорожке
И зовётся…                                                                             КОЛОБОК

Унесла его лиса
Аж за тёмные леса,
Слышен тонкий голосок
Кто же это?                                                                             ПЕТУШОК

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

**6.Словесная игра: «Волшебные слова»**(развивать речь детей, использовать в пересказе волшебные слова)
«По щучьему велению, по моему хотению…»
                                          Сказка «По щучьему велению»

«Избушка, избушка! Стань по-старому. Как мать поставила, - ко мне передом, а к морю (лесу) задом».
                                           Сказка «Царевна – лягушка»

«Сивка – бурка, вещий каурка, стань передо мной, как лист перед тобой!»
                                            Сказка «Сивка – бурка»

«Если перекинуть его с руки – на руку – тотчас двенадцать молодцов явятся, и что им ни будет приказано, всё за единую ночь сделает».
                                            Сказка «Волшебное кольцо»

**7.Словесная игра: «Закончи фразу»**(закрепление знание 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)

**8.Дидактическая игра: «Кто за кем?»**

Цель игры: Закрепление знания сказок. Развитие грамматического строя речи, знакомить детей с предлогами: за, перед, до, после, между; учить ориентироваться в пространстве, развивать наглядное мышление. Развивать элементарные математические представления: сначала, потом, первый, второй, последний.

Материал: используются фигурки героев одной сказки («Репка», «Теремок», «Колобок», «Заяц и лиса (Заюшкина избушка)» и др.) ; кружки – жетоны. Можно использовать фигурки сказочных героев из театра на фланелеграфе.

Ход игры:

1. 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.

2. Если ребёнок успешно овладел всеми понятиями, можно игру усложнить, добавив понятия право, лево.

За правильное выполнение задания ребёнок получает жетон.

**9.Дидактическая игра: «Цветные кружочки».**

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

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

Ход игры:

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

Если ребёнок не справляется, покажите ему картинку – сюжет, и пусть он расскажет сюжет, используя фигурки.

Затем расскажите ему сказку, выкладывая лишь кружочки. После этого он должен заменить героев кружочками и пересказать сказку, используя кружочки.

**10.Настольно-печатная игра «Парные картинки»**

*Дидактическая задача:*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.

*Количество играющих:*

*Материал:*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.

*Игровое действие:*поиск нужных карточек.

**11.Настольно-печатная игра «Сложи картинку»**

*Дидактическая задача:*Упражнять детей в составлении целого предмета из его частей; воспитывать волю, усидчивость, целеустремленность

*Количество играющих:*

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

*Игровое действие:*поиск частей, складывание целой картинки

**12.Настольно-печатная игра «Лото»**

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

*Количество играющих:*

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

*Игровое действие:*находить маленькие карточки с изображением эпизодов из сказок и закрывать ими клеточки на большой карте. Соревнование – кто первый закроет все карточки

**13.Настольно-печатная игра «Домино»**

*Дидактическая задача:*Закрепить знания детей о русских народных сказках, правильно называть сказку

*Количество играющих:*

*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.

**14.Дидактическая игра: «Полетушки»**

Все игроки садятся вокруг стола, каждый кладет руку с вытянутым указательным пальцем в центр стола. Ведущий поочередно называет персонажей разных литературных произведений – живых и неживых, причем к каждому слову он прибавляет глагол «летает».

- Баба Яга летает! Колобок летает! Серый волк летает! Змей Горыныч летает! Красная шапочка летает! Карлсон летает!

Ведущий сам поднимает руку с вытянутым пальцем каждый раз, когда произносит очередное словосочетание – независимо от того, действительно летает этот предмет или нет. Его задача запутать игроков.

Игра продолжается, пока у ведущего не иссякнет перечень героев или пока не останется один игрок – победитель.

**15Словесная игра: «Отгадай сказочного героя»**

Игрушку – сказочного героя прячут за ширму. Педагог от лица героя сказки односложно отвечает на вопросы детей: «да» или «нет». Играющие задают вопросы, сужающие круг поиска. По ответам дети должны догадаться, кто прячется за ширмой. Например: «ты человек? - Нет. – Ты животное? – Нет. – Ты большой? – Нет. – Ты круглый? – Да. – Тебя сделали из муки? – Да».

Вариант. На ребенка надевают сказку сказочного героя так, чтобы он не знал, какого именно. Он должен догадаться, чья эта маска, задавая остальным детям наводящие вопросы

**16Дидактическая игра: «Найди свою сказку»**

Каждый из детей получает по картинке-эпизоду из сказки. По сигналу играющие определяют свою принадлежность к той или иной команде и выстраиваются в соответствии с имеющимися у них картинками, воспроизводя последовательность действий в сказке.