**Картотека дидактических игр по художественной литературе.**

***Подготовила: Ибрагимова П.Б.***

**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.

**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.

**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

**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

**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.

**Словесная игра** **«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»

**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»

**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»

**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

**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»

**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)

**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.

**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.

**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, 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.

**Словесная 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 маску сказочного героя так, чтобы он не знал, какого именно. Он должен догадаться, чья эта маска, задавая остальным детям наводящие вопросы.

**Дидактическая игра: «Покажи 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.