Картотека дидактического материала

"Литературные игры для младших школьников"

**Материал разработала:**

**Педагог дополнительного образования Петрашик В.К.**

|  |  |
| --- | --- |
| **«Литературное лото»**  Эта игра – одна из самых простейших,  позволяющих реализовать книжные знания детей.  ***1 вариант***  Материал: карточки с изображением литературных героев.  Правило: игроки поочередно достают карточки  с персонажем и называют его характеристики.  Например: «Лиса» - хитрая, рыжая; «Колобок» -  круглый, вкусный и т.д.  ***2 вариант***  (без карточек) Ведущий называет имя персонажа,  а второй игрок – его характеристику.  Еще интереснее, когда ведущий, задавая свой вопрос,  в это время кидает игроку мяч, тот дает свой ответ,  бросая мяч обратно.  **«Спой вместе с героем»**  Ведущий предлагает вспомнить, какие песенки  пелись героями разных сказок. Если дети  испытывают затруднение, он сам дает им подсказки.  Итак. как:   1. пела свою песенку мама-коза, когда возвращалась   к своим детушкам-козлятушкам из леса?  («Козлятушки, ребятушки, отопритеся, отворитеся,  ваша мама пришла, молочка принесла. Бежит молочко  по вымечку. Из вымечка – по копытечку, из копытечка  – во сыру землю»);   1. пел песенку Колобок, когда катился по лесу?   («Я – Колобок, Колобок, по сусеку скребен, на  сметане мешон, на окошке стужен, я от бабушки  ушел, я от дедушки ушел»);   1. пела песенку хитрая лисичка-сестричка,   когда ехала верхом на сером волке?  («Битый небитого везет, битый небитого везет»);  и другие.  Пусть ребята поочередно назовут эти песенки  и персонажей, которые их пели.  **«Стань волшебником»**  Ведущий предлагает детям вспомнить, какие волшебные слова употребляли герои разных сказок, чтобы совершить то или иное волшебство. Пусть каждый из них на время станет персонажем этой сказки и произнесет нужные слова.  1. С помощью каких слов можно было сварить в горшочке вкусную сладкую кашу? («Раз, два три, горшочек вари!»)  2. Какие слова велела Емеле произносить щука, которую он отпустил обратно в прорубь? («По щучьему велению, по моему хотению»)  3. Каким словам научили Буратино лиса Алиса и кот Базилио, утверждая, что они волшебные? («Крекс, фекс, пекс»)  4. С помощью каких слов можно было вызвать Сивку-бурку? («Сивка-бурка, вещий каурка, встань передо мной, как лист перед травой»)  5. В книге писательницы Валентины Осеевой был мальчик по имени Павлик, который узнал волшебное слово. Что это было за слово? («Пожалуйста»)  6. В восточной сказке «Али-баба и сорок разбойников» были волшебные слова, которые помогли открыть дверь в пещеру. («Симсим, открой дверь!»)  7. В сказке «Баранкин, будь человеком!» герой книги Юра Баранкин и его друг Костя Малинин превращались то в муравья, то в бабочек, то в воробьев. Какие слова они произносили, чтобы стать муравьями? («Вот я, вот я превращаюсь в муравья!»)  **«Волшебные предметы»**  А теперь давайте вспомним волшебные предметы, которые так и остались существующими лишь в сказках. Итак, как назывались:  - волшебный предмет, который в сказке А.С. Пушкина умел разговаривать (зеркальце)  - головной убор, который делал своего владельца невидимым (шапка-невидимка)  - длинный тоненький предмет из дерева. Стоит взмахнуть этим предметом, как он исполнит любое желание его владельца (волшебная палочка)  - волшебное оружие, владелец которого непременно побеждал неприятеля (меч-кладенец)  **«Прогулка по сказкам»**  Воспитатель совместно с детьми рассматривает иллюстрации в знакомых книгах, уточняя названия произведений.  **Игры на воспроизведение содержания сказки**  **по мнемотаблице**  - «Какая сказка спряталась в этом рисунке?»  - Про кого эта сказка?»  (предложить педагогам нарисовать сказку)  Для детей младшего возраста предлагаются цветные мнемотаблицы, в которых цвет тесно связан с характерными особенностями сказочного образа: лиса – рыжая, цыплята – желтого цвета и пр.  **Отгадай загадку по предметам**  **в волшебном сундучке»**  Дети по очереди достают предметы или картинки из волшебного сундучка и называют сказку, в которой встречается тот или иной предмет (картинка): кувшин («Лиса и кувшин»), стрела («Царевна-лягушка»), ложка («Жихарка») и т.д. Хорошо, если предмет или картинка вызывает ассоциации с несколькими сказками. Например, скалка может принадлежать лисе из сказки «лиса со скалочкой», или Василисе Прекрасной («Царевна- лягушка»).  ***«*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.  . | **«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.  **Загадки «Вчера и сегодня»**  Предложите детям отгадать загадки о чудесах и разных дивных предметов, встречающихся в волшебных сказках, которые стали прототипом будущего технического изобретения?  Например:   * **предметы с помощью которых можно было очень быстро преодолевать большие расстояния**   Конек-горбунок (космическая ракета)  Ковер-самолет (самолет, вертолет)  Сапоги-скороходы (поезд)   * **предметы с помощью которых показывали все, что делается на белом свете**   наливное яблочко и серебряное  блюдечко (телевизор)  волшебное зеркало   * **предмет, который показывал путникам дорогу**   клубочек (компас)   * **предмет, который освещал все вокруг**   Перо Жар-птицы (фонарик, прожектор)   * **предмет, извещающий о том, что нападают враги**   Золотой петушок (радиолокатор)  И другие.  **«Стань волшебником»**  (продолжение)  8. В сказке писателя Валентина Катаева «Дудочка и кувшинчик» волшебная дудочка помогала девочке Жене найти землянику на лесной лужайке. Что для этого надо было сказать? («Дудочка, играй»)  9. В сказке писателя Валентина Катаева девочке Жене подарили волшебный цветик-семицветик, у которого каждый лепесток мог выполнить любое желание. Какие слова при этом надо было произнести? («Лети-лети, лепесток, через запад на восток, через север, через юг, возвращайся, сделав круг. Лишь коснешься ты земли, быть по-моему вели!»).  10 В сказке «Волшебник Изумрудного города» злая волшебница Бастинда вызывала летучих обезьян этими слорвами. («Бамбара, чуфара, лорики. Ерики, пикапу, трикапу, скорики, морики»).  **«Волшебная корзинка»**  Предварительная подготовка: вспомнить, какие у героев известных сказок имелись волшебные предметы, и нарисовать их на листочках бумаги.  Ведущий дает подсказку – имена героев, после чего дети называют волшебный предмет. Ведущий распределяет, кто из ребят будет что рисовать – чтобы предметы не повторялись.  1. Буратино (ключик)  2. Оле -Лукойле (зонтик)  3. Девочки Жени из сказок В. Катаева (дудочка и цветик семицветик)  4. Муми-тролля (волшебная шляпа – черный цилиндр)  5. Аладдина (лампа)  6. Солдата из сказки Г.Х. Андерсена (огниво)  7. Элли (серебряные башмачки)  8. Маленького мука (туфли)  9. Мери Поппинс (ковровая сумка и зонтик с головой попугая)  10. Баба Яга (ступа, помело)  11. Старик Хоттабыч (ковер-самолет)  После все рисунки надо сложить в одну корзинку. Ведущий читает стихи:  В нашей волшебной корзинке  Лежат расписные картинки  Ну-ка, ну-ка, ты давай  Быстро сказку угадай.  Ведущий поочередно вытаскивает рисунки с изображением волшебных предметов, а дети должны назвать персонажа (название сказки), которому этот предмет принадлежал.  **«Отгадай сказку»**  Дети по очереди выбирают картинки, на которых изображены сказочные герои, и называют сказку. Предполагается, что правильных ответов может быть несколько, например лиса может быть из сказки «Лисичка со скалочкой» или «Жихарка».  **«В какую сказку попал Колобок»**  Детям объясняется, что сказки могут изменяться. Сегодня Колобок отправился в путешествие по сказкам:  - Угадайте, в какую сказку он попал?  **«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 |