

Методическая разработка. Карточка игр "Литературные игры для младших школьников"

Карточка дидактического материала
"Литературные игры для младших школьников"

Материал разработала:

Педагог дополнительного образования Петрашик В.К.

<p>«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 кладет игроку мяч, тот дает свой ответ, бросая мяч обратно.</p> <p>«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, отойдитесь, отойдетесь, ваша мама пришла, молочка принесла. Бежит молочко по вымечку. Из вымечка – по коптынку, из коптычка – во сыру землю»); 2. пел песенку Колобок, когда катился по лесу? («Я – Колобок, Колобок, по суусеку скребен, на сметане мешон, на окошке стужен, я от бабушки ушел, я от дедушки ушел»); 3. 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.</p>	<p>«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.</p> <p>Загадки «Вчера и сегодня» Предложите детям отгадать загадки о чудесах и разных дивных предметах, 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 яблоко 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.</p>
<p>«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 варил!») 2. Какие слова велела Емеле произносить щука, которую он отпустил обратно в прорубь? («По шучьему велению, по моему хотению») 3. Каким словам научили Буратино лиса Алиса и кот Базилио, утверждая, что они волшебные? («Крекс, фекс, лекс») 4. С помощью каких слов можно было вызвать Сивку-бурку? («Сивка-бурка, веший каурка, встань передо мной, как лист перед травой») 5. В книге писательницы Валентины Осевой 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 воробья. Какие слова они произносили, чтобы стать муравьями? («Вот я, вот я превращаюсь в муравья!»)</p>	<p>«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 вызвала летучих обезьян этими словами. («Бамбара, чубфара, лорки, Ерики, пикапу, трикапу, скорики, морики»).</p> <p>«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. Девочка Жени из сказок В. Катаева (дудочка и цветик семицветик) 4. Муми-тролль (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 (королевая сумка и зонтик с головой попутая) 10. Баба Яга (стул, помело) 11. Старик Хоттабыч (ковер-самолет) После все рисунки надо сложить в одну корзинку. Ведущий читает стихи: В нашей волшебной корзинке Лежат расписные картинки Нука, нука, ты давай Быстро сказку угадай. Ведущий поочередно вытаскивает рисунки с изображением волшебных предметов, а дети должны назвать персонажа (название сказки), которому этот предмет принадлежал.</p>
<p>«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)</p> <p>«Прогулка по сказкам» Воспитатель совместно с детьми рассматривает иллюстрации в знакомых книгах, уточняя названия произведений.</p> <p>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, цыпленка – желтого цвета и пр.</p>	<p>«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».</p> <p>«В какую сказку попал Колобок» Детям объясняется, что сказки могут изменяться. Сегодня Колобок отправился в путешествие по сказкам: - Угадайте, в какую сказку он попал?</p> <p>«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 слепили из муки? - Да».</p>
<p>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</p> <p>«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.</p>	<p>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</p>

