

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

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 книжных 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
Материал: (изображение) 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 героями»
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-кошка, когда возвращалась с своим детушками-шапашками из леса? («Козырек, ребусык, отпритеся, отворитеся, ваша мама пришла, молчак присел». Бежит молчак по вымечку. И вымечка – по колпачку, из копытка – во спирь замор»);
2. пел песенку Колобок, когда катился по лесу? («Я – Колобок, Колобок, по сусеку скребус, на сметане мешон, на окошке стукен, 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.

«Стань волшебником»
Ведущий предлагает детям вспомнить, какие волшебные слова употребляли герои разных сказок, чтобы совершить то или иное чудо. Пусть каждый из них на время станет персонажем этой сказки и произнесет нужные слова.
1. С помощью каких слов можно было сварить в горшочек вкусную сладкую капу? («Фа, да, три, горшочек варя!»)
2. Какие слова велела Емеле произносить щука, которую он отпустил обратно в прорыту? («По щучьему велению, по моему хотению»)
3. Каким словам научили Буратино писа Алиса и кот Базилло, утверждая, что они волшебные? («Крекс, фекс, лекс»)
4. С помощью каких слов можно было вызвать Синку-буруку? («Синкабурка, вешни каурка, встань перед мной, как лист перед гравой»)
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 «Баранки, будь человеком!» герой книги Юра Баранки и его друг Костя Малинин превращались то в муравьев, то в бабочек, то в воробьев. Какие слова они произносили, чтобы стать муравьями? («Бот 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-кладец)

«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?»
(предложите педагогам нарисовать сказку)
Для детей младшего возраста предлагают 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 сундуке»
Лети по очереди достает предметы или картинки из волшебного сундука и называет сказку, в которой встречается тот или иной предмет (картишка): кушины («Лиса и кушины», стрела («Царевна-лапушка»), ложка («Жицарка») и т.д. Хорошо, если предмет или картинка вызывает ассоциации с несложными сказками. Например, скакка может принадлежать лисе из сказки «лиса со скакалкой», или Василию Прекрасному («Царевна-лапушка»).

«Найди свою сказку»
Каждый из детей получает по картинке-эпизоду из сказки. По сигналу играющим 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 сидят 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! Карапус 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 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 альбомико и серебряное блодечко (телевизор)
волшебное зеркало
- предмет, который показывал путникам дорогу
клубочек (компас)
- предмет, который освещал все вокруг
Перо Жар-птицы (фонарик, прожектор)
- предмет, извещавший 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, по-моему вели!»).
10 В сказке «Волшебник Изумрудного города» злая волшебница Бастинда вызывала летучих обезьян этими словами. («Бамбара, чуфара, лорики, Ерики, пикапу, трикане, скорики, морики»).

«Волшебная корзинка»
Предварительная подготовка: вспомнить, какие у героев известных сказок имелись волшебные предметы, и нарисовать их на листочках бумаги.
Ведущий дает подсказку – имени героя, 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 цветок семицветик)
4. Муми-тролль (вощенная шляпа – черный цилиндр)
5. Аладдин (лампа)
6. Солдатка из сказки Г.Х. Андерсена (огниво)
7. Эллы (серебряные башмачки)
8. Маленький мука (тупи)
9. Мери Поплин (коворовья сумка и зонтик головой попутая)
10. Баба Яга (ступа, помело)
11. Стариk Хоттабыч (ковер-самолет)
После всех рисунков надо сложить в одну корзинку. Ведущий читает стихи:

В большой волшебной корзинке
Лежат расписаны картишки
Ну-ка, пух-ка, ты давай
Быстро скажу угадай.
Ведущий поочередно вытаскивает рисунки с изображением волшебных предметов, а дети должны назвать персонажа (название сказки), которому этот предмет принадлежал.

«Отгадай сказку»
Пото 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 скакалкой» или «Жицарка».

«В какую скакалку попал Колобок»
Летят объясняется, что сказки могут изменяться. Сегодня Колобок отправился в путешествие по сказкам:
- Угадайте, в какую скакалку он попал?

«Отгадай сказочный герой»
Игрушку – сказочного героя прячут за ширму. Педагог от лица героя сказки односторонне отвечает на вопросы детей: «да» или «нет». Играющие задают вопросы, сужающие круг поиска. По ответам дети должны догадаться, кто прячется за ширмой. Например: «Что человек? – Нет. – Ты живешь? – Нет. – Ты большой? – Нет. – Ты круглый? – Да. – Тебя спанили из мышки? – Да».
Вариант. На ребёнка надевают скакалку сказочного героя так, чтобы он не знал, какого именно. Он должен угадать, чья это маска, задавая остальным детям наставляющие вопросы.

