

Дидактическая игра
«Я назову, а вы продолжите».

Цель игры: развитие речи, закрепление знания сказок, развитие внимания, мышления, памяти.

Ход игры:

Взрослый называет одного из героев, а дети добавляют его сказочное название.

- Мышка - ... (норушка)
- Лягушка - ... (квакушка)
- Зайчик - ... (побегайчик)
- Лисичка - ... (сестричка)
- Волчок - (Серый бочок)
- Медведь - ... (косолапый)
- Петушок - (Золотой гребешок)
- Гуси - (Лебеди)
- Сестрица - (Алёнушка)
- Братец - (Иванушка)
- Серый ... (волк)
- Баба - ... (Яга, костяная нога)
- Коза - ... (дереза)
- Красная (шапочка)
- Курочка - ... (Ряба)
- Муха - ... (Цокотуха)



Дидактическая игра
«Найди по силуэту».

Цель игры: развитие речи, наглядного мышления, внимания, образной памяти.

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

Ход игры:

Ведущий просит детей рассмотреть фигурки со всех сторон. Далее он объясняет, что такое силуэт, и просит детей обвести пальчиком силуэт фигурки, а затем – карандашом. Ведущий выкладывает фигурки обратной стороной и просит найти героев сказки, предметы.



Дидактическая игра
«Волшебный кубик».

Цель: Закрепление знания сказок, развитие речи, памяти.

Материал: разноцветный кубик, на каждую грань которого, с помощью липучки, прикрепляются герои или сюжеты сказок.

Описание игры:

I вариант. Воспитатель бросает кубик, на каждой грани которого прикреплено изображение какого-либо персонажа сказки. Дети называют героя и сказки с его участием.

II вариант. Воспитатель бросает кубик, на каждой грани которого прикреплено изображение какого-либо персонажа сказки. Дети изображают этого героя.

III вариант. Воспитатель бросает кубик, на каждой грани которого прикреплено изображение какого-либо сюжета сказки (желательно чтобы сказки были разные). Дети называют сказку и её героев.

IV вариант. Ребёнок бросает кубик, на каждой грани которого прикреплено изображение какого-либо персонажа сказки, и называет героя и сказки с его участием.

V вариант. Ребёнок бросает кубик, на каждой грани которого прикреплено изображение какого-либо сюжета сказки (желательно чтобы сказки были разные, и называет сказку и её героев.)



Дидактическая игра
«Маски».

Цель: Развитие речи, воображения, наблюдательности, сообразительности, выразительности движений.

Материал: маски сказочных персонажей – животных.

Описание игры: Выбирается водящий. Остальные дети стоят перед ведущим полукругом. На водящего надевают маску сказочного персонажа знакомой сказки, но он не знает какого. Чтобы догадаться, чья это маска, водящий предлагает кому – либо из детей, или всем детям, изобразить этого персонажа. Если персонаж будет угадан, водящим становится тот, кто его изображал.



Дидактическая игра
«Собери и расскажи сказку».

Цель: Закрепление знания сказок; расширение словарного запаса, развитие связной речи, внимания, памяти.

Материал: картинки с изображением сюжетов, выбранной сказки.

Ход игры: Ребёнок должен сложить последовательно сюжетные картинки от начала до конца сказки, затем рассказать сказку с опорой на сюжетные картинки.

