

Сказки в играх

«Угадай героя»

Цель: учить узнавать персонажа по предложенному описанию. Формировать умение устанавливать причинно-следственные связи и зависимости.

Ход: воспитатель использует портреты героев, составленные детьми ранее. Он предлагает описание, а дети отгадывают. Например: «Она была голодна, и, чтобы поесть, пела сладким голосом, хвалила кого-то, терпеливо слушала его песенку, притворялась, что плохо слышит». После того как дети отгадали героя, им предлагается объяснить его характер и описать связи: «Лиса - сладкоголосая, потому что пела сладким голосом; лстивая, потому, что хвалила Колобка; терпеливая, потому что принималась петь несколько раз, чтобы добиться своей цели: и т.д



«Составь портрет героя»

Цель: учить самостоятельно, составлять характеристики персонажей, включая черты характера и действия, совершаемые им.

Ход: воспитатель проводит беседу с детьми по сказке. Рассматривает персонажи, обговаривает черты характера и действия героев (действия героев выделяются по ходу всей сказки и каждому из выделенных действий обязательно дается характеристика). В конце беседы составляется портрет понравившегося героя.

«Говорящие рисунки»

Цель: закреплять умение детей «читать» по модели, сочинять сказки, рассказы по модели.

Ход игры: «Когда-то давным-давно люди не знали букв и не умели писать, а истории, которые происходили и, которые надо было сохранить и запомнить, они рисовали

- Попробуйте рассказать начало одной из историй, допустим, такой: «Жили-были дед и баба. Испекли они Колобка, а он убежал в лес...»

Взрослые предлагают поиграть в зашифрованные истории. Выбирают знакомую сказку и дети отражают ее содержание в рисунках-схемах. Затем «читают» истории. Придумывают по схемам свои сказки.

«Изменение ситуации в знакомых сказках»

- «Давайте сделаем так, что когда Золушка убежала от принца, у нее потерялась не туфелька, а что-то другое. И поэтому чему-то другому принц также нашел ее». Что же потеряла Золушка, а как ее нашел принц? Это может быть кольцо, поясок от платья или что-то другое.

- «Посадил дед не репку, а...» Что?»

Рассказываем новую сказку.

- «Испекла бабка не колобок, а...» Что?»

Затем подводим детей к самостоятельному изменению сказки и рассказу новой.

«Сказка переехала»

Цель: учить определять место и время происходящего, подбирать необычные места и время действий для знакомых героев.

Ход: Воспитатель предлагает вспомнить знакомые сказки и назвать место и время действия происходящего. Выбрать одну из сказок и переселить сказку (ее героев) в другое время и место. Дети должны описать, как изменится сюжет сказки, зарисовать ее или изобразить схематично. Например: Жили старик со старухой у синего моря... в наши дни. Что будет просить старуха? Колобок живет на 10 этаже с лифтом

«Герои бывают разные»

Цель: учить детей определять в сказках положительных и отрицательных героев.

Ход: Воспитатель раздает каждому ребенку комплект фишек и объясняет, что темная фишка обозначает зло или злое дело, а светлая фишка обозначает добрые дела и поступки. На доске схематично или с помощью картинок обозначены главные герои сказки. Воспитатель предлагает отгадать, с какой сказкой они сегодня будут играть. Рассказывает сказку. По ходу сюжета детям предлагается определить поступки героев и объяснить, на основании каких действий героя складывается его характер. С помощью фишек «добрых и злых дел» делается вывод, что в сказках есть положительные и отрицательные герои.

«Найди героя»

Цель: учить детей определять основного положительного героя сказки. Детям предлагается вспомнить знакомые сказки (3-4). Определить в каждой сказке основного положительного героя, перечислить его действия на протяжении всей сказки. Оценить его поступки с позиции «хорошо – плохо» и сделать вывод о том, что основной герой является носителем добра.

«Рисунки по кругу»

В этой игре предполагается участие как минимум 3-5 детей. Каждый ребенок получает чистый лист бумаги и простой карандаш. По сигналу взрослого дети начинают рисовать. Через 1-2 минуты подается условный сигнал, и каждый из детей передает свой лист сидящему справа от него ребенку. Получив от соседа начатый рисунок, ребенок продолжает его в течение 1-2 минут и вновь по сигналу передает дальше. И так несколько раз (в зависимости от количества участников игры), до тех пор, пока к нему не вернется лист, на котором он первым начинал рисовать в свою очередь, служат великолепной опорой для придумывания небылиц, фантастических рассказов и прочих продуктов детского литературного творчества.

«Путешествие в гости к сказке»

Из какой сказки? Вспомни и назови сказки.

Тебе помогут сказочные герои.

- Царь, три сына, стрела, болото, лягушка («Царевна-лягушка»),
- Царь, три сына, Иванушка, конек-горбунок, царевна («Конек-горбунок»),
- Отец, мачеха, три дочери, царь, принц, фея («Золушка»).
- Злая мачеха, две дочери, дед мороз («Морозко»).

Выигрывает тот, кто назовет больше сказок. Затем дети по образцу загадывают свои загадки.

«Старая сказка на новый лад»

Ход: учить детей менять свойства известного героя и выстраивать новый вариант его действий.

Воспитатель предлагает выбрать сказку, определить героя, перечислить его характерные особенности. Детям дается задание: придумать необычное свойство для данного героя. Для этого дети называют два предмета и перечисляют их свойства, которые потом переносят на героя. Дети продумывают новый текст сказки.