

Паспорт игры

Автор: Спиненко Анастасия Владимировна, МБДОУ детский сад №35

Название работы: Угадай - ка сказки А.С. Пушкина

Образовательная область: познавательно-речевое развитие

Возрастная категория воспитанников: 5-7 лет

Цель: Развивать речь детей, активизировать словарный запас.

Задачи:

Закреплять знание сказок А.С. Пушкина. Воспитывать интерес к творчеству русских писателей, любовь к книге, чтению.

Развивать коммуникативные навыки, самостоятельность в выборе деятельности, самоорганизацию, учить делиться знаниями.

Вариант 1: «Угадай сказку».

Задачи: Развивать умение вспоминать название сказки, находить нужный эпизод среди других картинок, собирать сказку по карточкам.

Закреплять умение узнавать ту или иную сказку, учить обосновывать свой выбор, называя основные эпизоды сказки, кратко рассказывать, о чем эта сказка.

Правила игры: В игре принимают участие от 3 до 6 человек. Игра проводится в свободное от занятий время. Из участников игры выбирается ведущий (при знакомстве с игрой роль ведущего берет на себя воспитатель). Детям раздают маленькие карты, а большие карточки берет педагог. Ведущий выкладывает карточку – название сказки, а игроки, у которых находятся карточки, относящиеся к данной сказке, выкладывают их (ведущий следит за правильностью, если ребенок выкладывает не ту карточку, ведущий без слов возвращает ее игроку). Затем ведущий убирает эти карточки, а на стол выкладывает новую карточку с названием другой сказки. Побеждает тот, кто в конце игры остался без карточек. Если игрок остался с карточками, остальные дети помогают ему решить, из какой сказки эта карточка. В конце игры, на этапе знакомства с игрой, дети совместно с воспитателем вспоминают и рассказывают сюжет сказок. После того, как дети начнут хорошо ориентироваться в сюжетах сказок А.С. Пушкина можно ограничивать время на выкладывание карточек.

Вариант 2: «Кто я?».

Задачи: Развивать внимание, мышление, связную речь.

Учить называть героев сказок А.С. Пушкина и сказочные предметы, отгадывать их, задавая наводящие вопросы.

Минимальное количество участников 2 человека, максимальное – вся группа. Игра проводится в свободное от занятий время или на занятиях по речевому развитию. Для игры нужны карточки красного цвета. Из числа участников по желанию или путем считалочки (можно использовать в качестве считалочки «У лукоморья дуб зеленый...») выбирается игрок, который будет отгадывать кто он, роль ведущего берет на себя воспитатель. Тот, кто отгадывает – надевает себе на голову специальный ободок и выбирает себе одну карточку, но не должен видеть, что на ней изображено. Затем ведущий эту карточку устанавливает на ободок на голове отгадывающего. Таким образом все участники видят предмет или героя сказок А.С. Пушкина, а отгадывающий не видит, он должен отгадать кем/чем он стал? Для этого отгадывающий задает наводящие вопросы, а остальные участники могут отвечать только ДА или НЕТ. По полученным ответам ребенок должен отгадать предмет или персонажа сказки А.С. Пушкина. После этого на роль отгадывающего выбирается другой ребенок, карточка убирается, и игра продолжается.

Примерные вопросы:

- я живая или неживая природа?
- я предмет мебели/посуда/жилище?
- я явление природы?
- я умею летать/ плавать?
- у меня 2 ноги/ хвост/клюв/плавники?
- я умею кричать кукареку/петь/рассказывать сказки?
- у меня есть рога и копыта?
- у меня 4 лапы?
- я умею щелкать орешки?
- у меня есть ступа?
- у меня есть корона?
- у меня много денег?