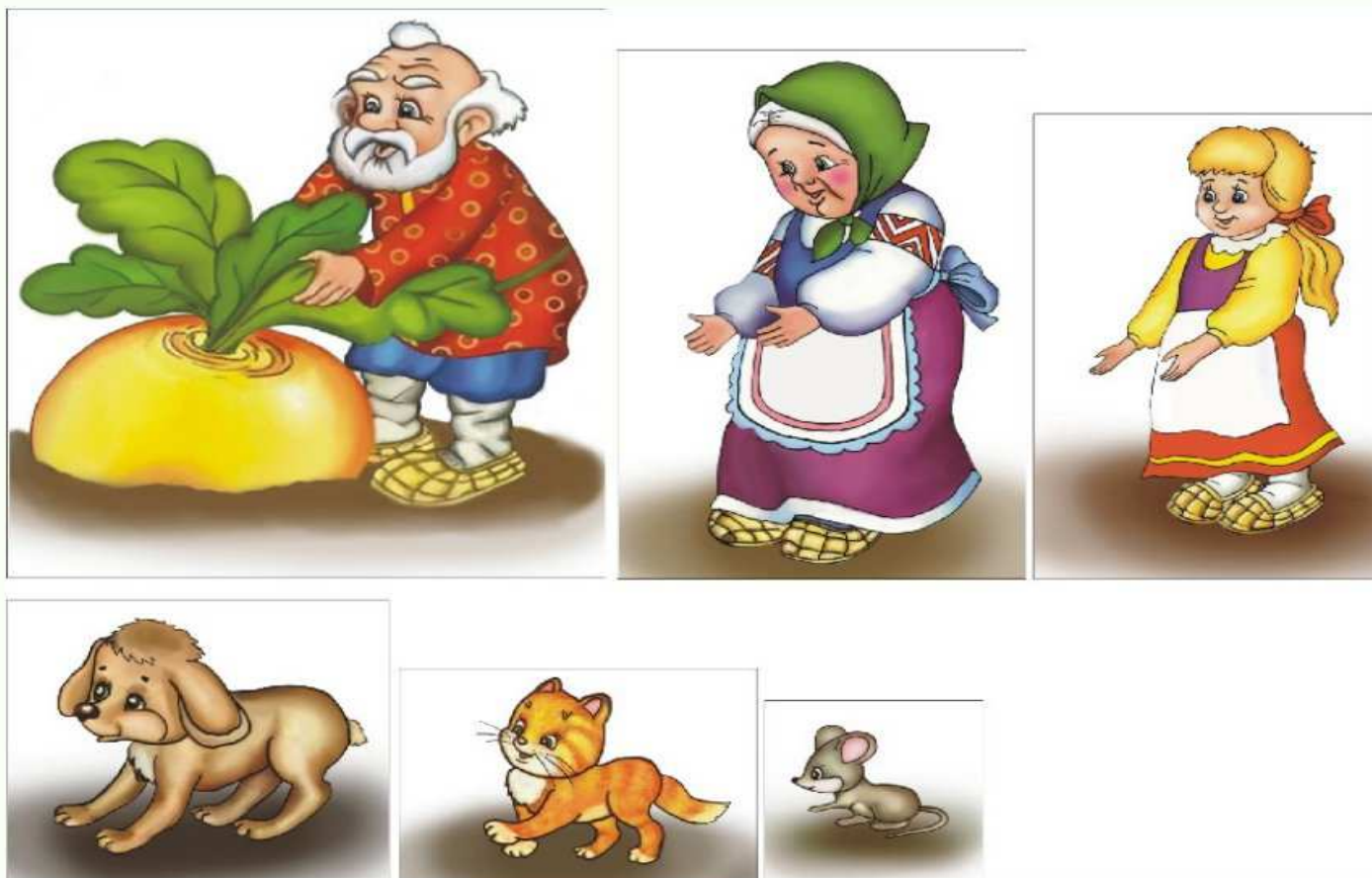


Воспитатель младшей группы «А» Мамбетова Л.З.

Дидактические игры с использованием нетрадиционного материала (камни) на основе русской народной сказки «Репка».



«Расскажи и покажи»

Цель: Закрепить знание содержания сказки «Репка». Учить детей запоминать последовательность действий. Расширять и обогащать словарный запас детей словами – действиями (пошёл, тянуть, прибежала, позвала). Развивать эмоциональную сферу детей, внимание, память, мелкую моторику пальцев рук. Воспитывать любовь к сказке.

Ход игры: Читаем сказку, дети должны разложить героев, изображённых на камушках, по порядку сначала в процессе развития сюжета, а затем по памяти.

«Кого не хватает?»

Цель: Учить называть недостающего героя сказки, определять его место (за, после, перед). Совершенствовать умение пересказывать сказку. Развивать внимание, память, речь, мелкую моторику пальцев рук.

Ход игры: Предложить ребенку закрыть глаза и убрать одного персонажа, а когда откроет глаза спросить: «Кого нет? Кто спрятался?» После отгадывания дать ребёнку камушек с изображением героя, чтобы он положил его на место.

«Кто за кем»

Цель: Учить ориентироваться в пространстве. Развивать мелкую моторику пальцев рук, наглядное мышление, знакомить с предлогами за, перед, до, после, между. Формировать элементарные математические представления (сначала, потом, кто последний).

Ход игры: 1) Сначала дети раскладывают всех героев по порядку и называют: « Кто стоит сначала, кто потом, кто последний?» Затем дети начинают рассказывать: « Кто стоит, например, за собачкой, кто стоит перед собачкой, кто стоит после собачки и т. д.?»

2) Мама просит разместить героев в определённой последовательности: внучку между бабушкой и Жучкой, сначала мышку, а затем собачку. Далее показывает и объясняет ребёнок, что означает каждое понятие и просит его повторить это. Если дети усвоили понятия, мама просит разместить: «Жучку за внучкой, мышку - последней, кошку между Жучкой и мышкой и т. д.» Если дети усвоили все понятия, то игру можно усложнить понятиями лево, право. Например, бабушка стоит слева от внучки, а внучка справа от бабушки и т. д.

«Что изменилось?»

Цель: Расширять словарный запас детей. Развивать наглядное мышление, память, зрительное восприятие, мелкую моторику пальцев рук.

Ход игры: Дети воспроизводят сюжет сказки и выкладывают героев по порядку. Затем один из детей поворачивается ко всем спиной, а мама меняет местами 2 или 3 фигурки. Ребёнок поворачивается и говорит, что изменилось и восстанавливает нужную последовательность.

«ЧТО СЛУЧИЛОСЬ БЫ, ЕСЛИ...»

Цель игры: учить составлять сложные предложения с союзом *если бы*; развивать фантазию, творческое мышление.

Материал: кружки – жетоны, опорные картинки к сказке.

Ход игры

Ведущий показывает картинку на сюжет сказки и спрашивает детей:

— Что было бы, если бы дед не посадил репку?

— Что было бы, если бы дед ее не поливал? Какая бы она выросла?

— Что было бы, если бы мышка не пришла на помощь?

Ведущий внимательно следит за тем, чтобы дети отвечали полными предложениями с использованием союза *если бы*. Например:

— Если бы кошка поссорилась с Жучкой, то репку не вытянули бы. И т.д.

За правильные ответы ребенок получает жетон-кружочек. Побеждает тот, кто даст больше правильных ответов.

«РАССКАЖИ НАОБОРОТ»

Цель игры: познакомить детей с противоположными понятиями, учить сравнивать, составлять сложные предложения.

Материал: фигурки героев сказки.

Ход игры

1) Ведущий начинает предложения и просит детей их продолжить:

Репка большая, а мышка...

Внучка молодая, а бабка...

Если дети успешно отвечают на эти и подобные вопросы, можно игру усложнить.

2) Дети сами по очереди составляют предложения. Побеждает тот, кто составит больше всех предложений или первым заканчивает предложение.

«Расскажи сказку»

Цель: развитие связной речи.

Задачи:

1. Способствовать формированию интереса к книгам, произведениям устного народного творчества – **сказкам**.

2. Развивать речевую активность детей, обогащать словарный запас.

Ход игры.

Предлагаем отгадать загадку:

Кругла, а не месяц,

Желта, а не масло,

Сладка, а не сахар,

С хвостом, а немышь. (*Репка*)

Дети вместе с мамой **рассказывают** и приклеивают на игровое панно картинки с героями **сказки**.

Как усложнение **«Назови ласково героев сказки»**

Репка — репонька.

Дед — дедушка.

Бабка — бабушка.

Внучка — внученька.

Собака — собачка.

Кошка — кошечка.

Мышь — мышка.

«Кто за кем»

Цель: развитие элементарных математических представлений: сначала, потом, первый, второй, последний.

Задачи:

1. Учить ориентироваться в пространстве.

2. Развивать наглядное мышление,

3. Знакомить ребенка с предлогами: за, перед, до, после, между.

Ход игры.

1) Мама просит разместить героев в определенной последовательности.

Например: внучку между бабкой и Жучкой; сначала мышку, а затем кошку. Далее

показывает и объясняет ребенку, что означает каждое понятие, и просит его повторить это. После того как дети усвоят все понятия, начинается **игра**.

Ведущий просит разместить внучку за бабкой, мышку — последней, кошку — между Жучкой и мышкой и т. д.

2) Если дети успешно овладевают всеми понятиями, можно игру усложнить, добавив понятия право, лево.

Вариант 2

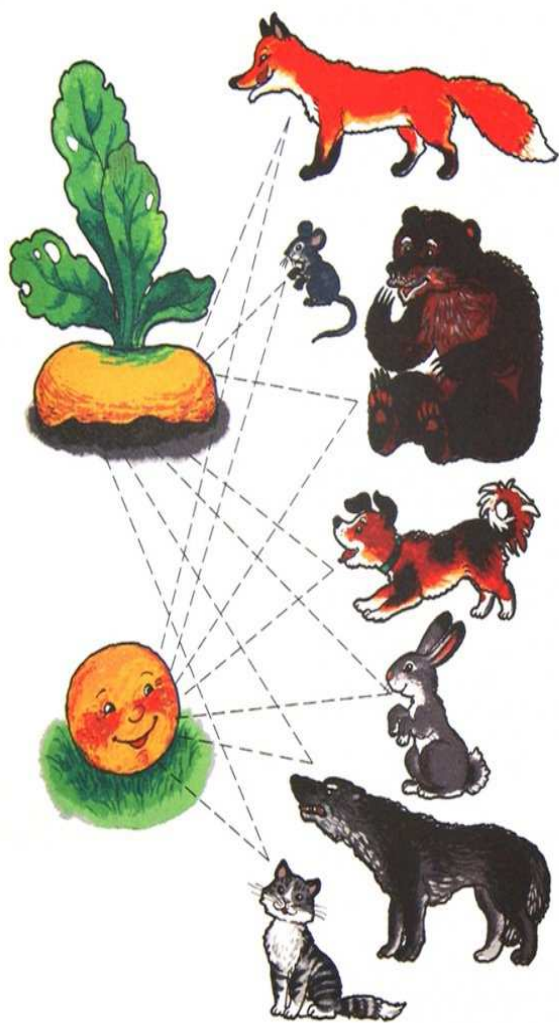


Рис. 22

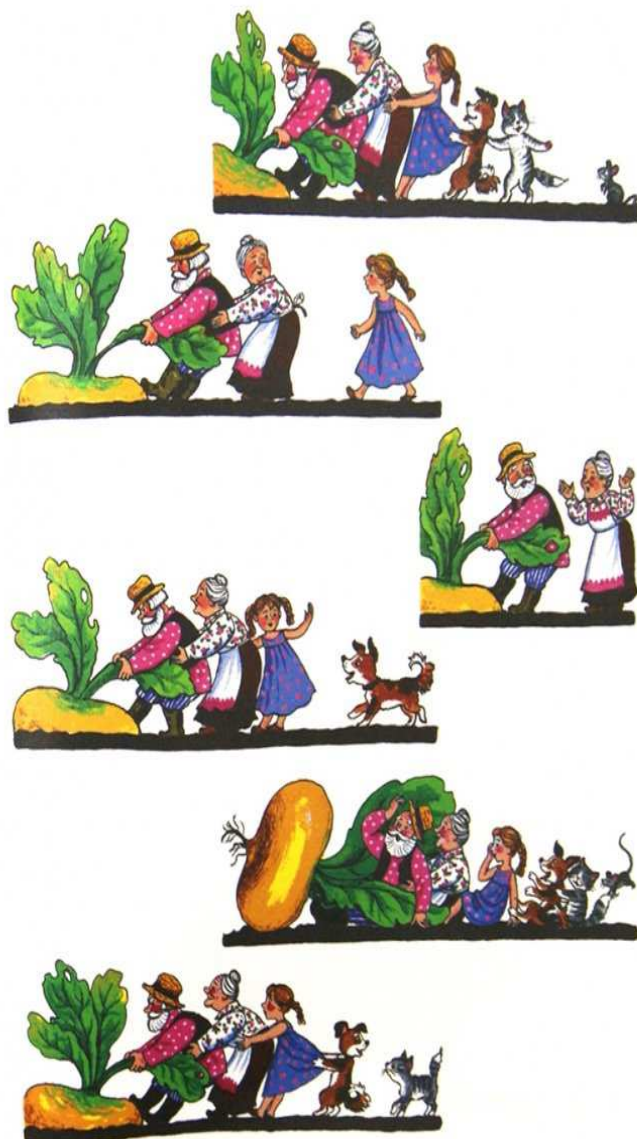
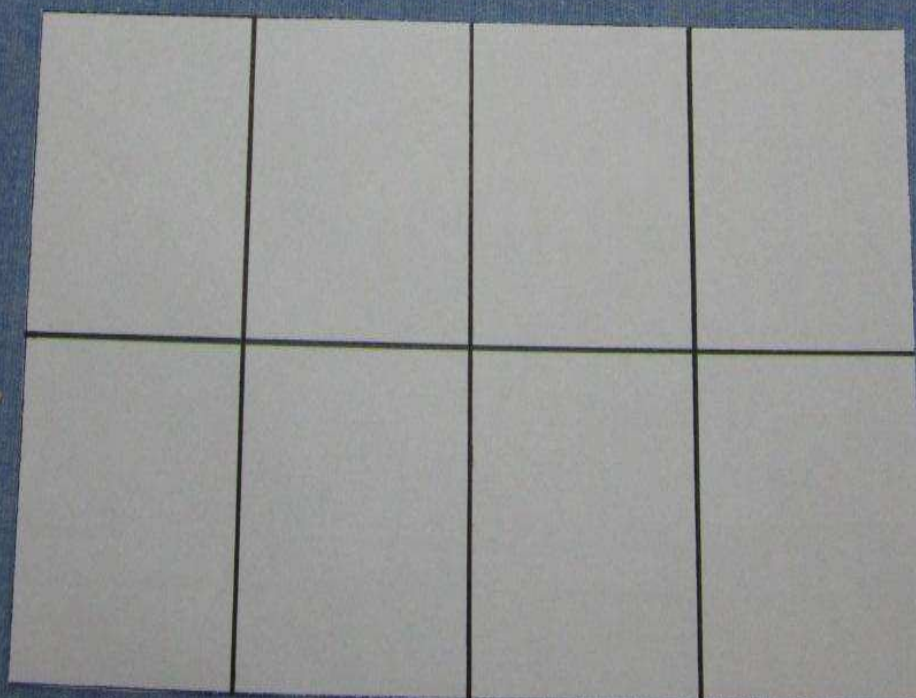


Рис. 25



Ритмическая игра «Репка».

На тематическом занятии ведущий с детьми разыгрывает фрагменты сказки «Репка».

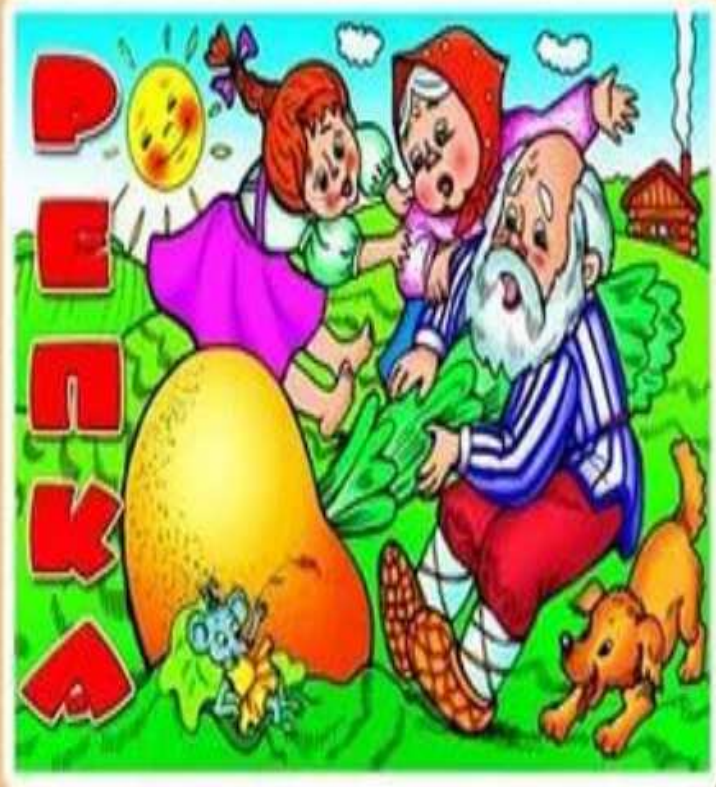
Ведущий начинает рассказывать сказку, делая паузы в определенных местах повествования, а дети заканчивают данный отрывок словами и предложенными действиями.

Например, Посадил дед репку. Выросла репка большая – пребольшая. Решил дед ее вытянуть. Подошел к ней не спеша.

Дети изображают деда, идущего медленной ходьбой вразвалочку со словами: топ – топ – топ.

Тянет – потянет...Вытянуть не может. Позвал дед бабушку. Она спешит к нему на помощь.

Дети изображают бабушку, идущую более быстрой ходьбой со словами: топ – топ – топ, топ- топ- топ. Аналогичным образом сказка обыгрывается до конца.



Кто не помогал тащить репку в сказке?
Придумай свою сказку «Репка», чтобы в ней были все герои, нарисованные здесь.

