МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ – ДЕТСКИЙ САД №394

Картотека игр-драматизации

Выполнила:

Мишарина Л.М.

Екатеринбург ,2023

**Настольно-печатная игра «Расколдуй сказку» (старший дошкольный возраст)**

*Дидактическая задача:*Развивать у детей интеллектуальные способности, умение использовать условные заместители (символы) реальных предметов

*Количество играющих:*

*Игровое правило:*По сигналу воспитателя начать «расколдовывать» сказку

*Игровое действие:*Рассмотреть с детьми таблицы и объяснить, что злой волшебник заколдовал зверей из сказки: петушка превратил в круг, собачку в овал, ежика в крестик и т.д. Вначале воспитатель закрывает часть таблицы с условными знаками белой полосой. Дети должны вспомнить и нарисовать справа от каждой картинки соответствующий символ. Затем закрывает «заколдованных» животных и предлагает детям назвать их.

Когда задание будет выполнено можно с детьми сочинить небольшие сказки и записать их на карточки, заменив героев знаками. Ребенок «расколдовывает» свою сказку, подставляя нужный персонаж.

**«Узнай героя сказки по описанию»***(Воспитывать умение называть героя сказки по его характерным признакам, описаниям, воспитывать выдержку).*

«Плотник, работник, хлебороб, мореход, стрелец, кузнец, певец»

Сказка «Семь Симеонов - семь работников».

«Такая красавица, что ни в сказке сказать, ни пером описать. Под косой месяц, на каждой волосинке по жемчужине».

Елена Прекрасная Сказка «Семь Симеонов - семь работников»

«…Такой птицы я никогда не видывала: и пёрышки - то какие красивые, и гребень - то какой - то красный, и голос - то какой звонкий!»

Петух Сказка «Петух да собака»

Была лягушкой, обернулась белой лебедью.

Василиса Премудрая Сказка «Царевна - лягушка»

**«Назови героев сказки»***(Учить детей отгадывать сказку по словам главного героя, а потом называть остальных героев сказки).*

«Это простая ложка - Котова, это простая ложка - Петина, а это не простая, точёная, ручка золочёная, - моя. Никому её не отдам!»

Кот, петух, Жихарка. Сказка «Жихарка»

«Приходи, куманёк, приходи, дорогой! Уж как я тебя угощу!»  
Лиса, Журавль. Сказка «Лиса и журавль»

«Давай, друг, зимовье строить! Я стану из леса брёвна носить да столбы тесать, а ты будешь щепу драть».

Бык, свинья, баран, петух, кот. Сказка «Зимовье»

**«Кто где живёт»***(закрепление знания русских народных сказок «Теремок» и «Зимовье», закреплять понятия «домашние, дикие животные»).*

Надо расставить предложенных животных к теремку и зимовью.

**«Назови сказку по главному герою»***(развитие быстроты реакции, активности, самостоятельности мышления, учить называть сказку по персонажу).*

Предлагаются изображения героев сказки, дети называют в каких сказках они встречаются. Например: петух – «Жихарка», «Заюшкина избушка», «Зимовье», «Кот, петух и лиса» и др.

**«Расскажи сказку по иллюстрациям» *(****побуждать детей к пересказу знакомой сказки; создать условия для творческого самовыражения)*  
Дети раскладывают картинки по порядку и рассказывают содержание сказки.

**«Расскажи сказку по героям»***(побуждать детей к пересказу сказки).*

Дети раскладывают героев сказки и пересказывают содержание сказки.

**«Расскажи по картинке».**

Цель игры: Расширение словарного запаса, развитие связной речи, творческого мышления, наблюдательности.

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

Ход игры:

Выбирается сказка взрослым (это может быть сказка, которая изучается в данный момент). Ведущий берёт одного из героев сказки и описывает его: рассказывает как он выглядит, добрый или злой, большой или маленький, что он делает по ходу сказки и т. д. После этого он просит детей повторить, что он рассказал.

Затем ведущий берёт другую фигурку и просит детей по очереди описывать героя и следить, чтобы описания не повторялись.

Если это не получается, ведущий задаёт наводящие вопросы: например, во что одет дед; старый он или молодой; что делает и т. д. За правильные ответы ребёнок получает жетон. Побеждает тот, кто даст ответов больше всех.

**«Раскрась по описанию».**

Цель игры: развитие речи, умения слушать другого, понятно выражать свои мысли; закрепление понятия «силуэт»; развитие наблюдательности, образного мышления и воображения.

Материал: фигурки героев сказок из театра на фланелеграфе; картинки с сюжетами из игры «Собери и расскажи сказку», выбранной сказки; загадки к героям сказки; цветные карандаши, бумага.

Ход игры.

Ведущий рассказывает детям сказку, и выкладывает опорные картинки с сюжетами сказки. Затем вместе с детьми отбирает фигурки героев сказки.

Когда фигурки лежат перед детьми, взрослый зачитывает по карточке загадку про одного из героев. Дети должны отгадать, о ком идёт речь. Тот, кто первым отгадал, становится рассказчиком.

Ведущий переворачивает карточку и просит найти точно такую же фигурку – силуэт.

Дети, каждый на своём месте, обводят силуэт. После этого опорные картинки убираются, и рассказчик вместе с ведущим должен описать изображение, а дети должны дорисовать и раскрасить силуэты, не глядя на фигурку.

Вначале рекомендуется играть простыми фигурами (репка, колобок, теремок, рукавичка). После каждого описания показывайте фигурку и сравнивайте, у кого какой силуэт получился. Следующим рассказчиком становиться тот, у кого точнее всех получился рисунок, или можно загадать загадку про следующего героя.

**«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.

**«Угадай сказку».**

Цель: Закрепление знания сказок и сказочных героев, развитие связной речи, внимания, наглядного мышления.

Материал: используются фигурки сказочных героев одной из сказки.

Ход игры: Взрослый прикрепляет на фланелеграф фигурки сказочных героев персонажей какой - либо сказки и просит детей назвать эту сказку.

**«Назови сказку»**

Цель: Закрепление знания сказок и сказочных героев, развитие связной речи, внимания, памяти, наглядного мышления.

Материал: игровое поле, на котором помещены сюжеты разных сказок; кубик.

Ход игры: Ребёнок бросает кубик на игровое поле. Когда кубик остановиться на одном из сюжетов, ребёнок называет сказку и её героев.

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.

* в название хорошо знакомой сказки добавить слово, обозначающее какой-либо предмет. Например, «Волк, семеро козлят и компьютер», «Мальчик- с-пальчик и паровоз» и т.п.;
* сюжет знакомой сказки переместить в другое время и пространство. Например, «Жили-были старик со старухой в наши дни», «Красная Шапочка на необитаемом острове» и т.п.;
* предложить ребенку изменить концовку сказки, используя прием введения в сюжетное повествование какого-либо предмета, явления. Например, медвежата из сказки «Два жадных медвежонка» вместо сыра съедают таблетку от жадности;
* предложить заглянуть в прошлое или будущее сказочных героев: что было раньше с тем или иным героем, что может произойти потом;
* написать письмо своему любимому герою или автору сказки;
* сочинить разговор сказочных персонажей по телефону (на любую тему);
* придумать сказку по опорным словам. Например, ласточка, девочка,

кот;

* рассказать историю от лица любого героя или предмета;
* описать одно и то же событие с разных точек зрения. Например, от

лица веселого человека и грустного человека и т.д.

**Словесно-дидактическая игра "Чьи слова?"**

Дидактическая задача**:** развивать память детей.

Количество играющих: 10-15 детей.

Игровое действие:Кто говорит эти слова?

«Не пей, Иванушка, козлёночком станешь» - Алёнушка.

«Не садись на пенёк, не ешь пирожок» - Маша.

«Кто сидел на моём стуле и сломал его?» - Медвежонок.

«Спасите, нас съел серый волк» - Козлята.

«Ловись, ловись, рыбка, большая и маленькая» - Волк.

«Тепло ли тебе, девица, тепло ли тебе, красная» - Морозко.

"По щучьему велению, по моему хотению..." - Емеля

"Битый небитого везет" - Лисичка

"Избушка-избушка, повернись ко мне передом к лесу задом..." - Иван- Царевич

"Я от бабушки ушёл, я от дедушки ушёл, а от тебя, и подавно уйду!" - Колобок

"Сивка-бурка, вещая каурка, стань передо мной как лист перед травой." - Ваня (Иван-дурак)

"Чего тебе надобно, старче?" - Золотая рыбка

"Свет мой, зеркальце, скажи, да всю правду доложи." - Царица

"Но помни, как только часы пробьют двенадцать.." - фея - волшебница (Крестная)

**Словесно-дидактическая игра «Отгадай сказку».**

Дидактическая задача: развивать память детей.

Количество играющих: 10-15 детей.

Игровое действие: Что за сказка?

Царь, три сына, стрела, болото («Царевна- лягушка»).

Злая мачеха, падчерица, дочка, дед Мороз («Морозко».)

Печка, прорубь, щука («По–щучьему велению»).

Алёнушка, Баба-Яга, козлёночек («Сестрица Алёнушка и братец Иванушка»).

Туфелька, бал, Фея (Золушка)

Сапоги, шляпа, кот (Кот в сапогах)

Коза, козлята, волк (Волк и семеро козлят)

Печка, яблоня, молочная река, Баба-Яга (Гуси-Лебеди)

Бык, баран, свинья, гусь (Зимовье зверей)

Дед, бабка, внучка, Жучка (Репка)

Комар-Пискун, муха-горюха, мышка-погрызуха (Теремок)

**Словесно-дидактическая игра "Бывает - не бывает "**

Дидактическая задача: развитие внимания и памяти, активизация умственной деятельности, закрепление речевых навыков.

Количество играющих: 5-20 детей

Материал: Мяч.

Игровое действие: В ходе игры ведущий говорит какую-нибудь фразу и бросает мяч игроку. Если то, о чем сказал ведущий, может происходить на самом деле, игрок должен поймать мяч, а если не может, игрок не ловит мяч.

Например:

птицы летают- ловим мяч;

лягушка мяукает- не ловим мяч;

дети поют- ловим мяч;

рыбы по полю гуляют- не ловим мяч и т. д.

**Дидактическая игра «Ассоциации»**

Дидактическая задача: развитие образного мышления, памяти, воображения.

Активизация словаря, развитие связной речи.

Количество играющих: 5-20 детей

Материал: любой предмет под рукой.

Игровое действие: Воспитатель, показывая предмет детям, предлагает им придумать, как этот предмет можно использовать в сказке или в волшебной стране.

**Дидактическая игра "Мешок со сказками "**

**Дидактическая задача**: активизация умственной деятельности ,закрепление речевых навыков, развитие фантазии и воображения.

Количество играющих: 5-10 детей

Материал: Тканый мешочек с камушками, на которых изображены предметы, действия, явления.

Игровое действие: первый участник достает первый камушек и начинает сказку, затем передает мешочек следующему. Второй участник достает следующий камушек с изображением и продолжает сказку, используя изображение. Повествование продолжается до последнего участника или до последнего камушка.