

Муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение Искитимского района  
Новосибирской области детский сад «Теремок» п. Керамкомбинат

**УТВЕРЖДАЮ:**

Заведующий МКДОУ  
детский сад «Теремок»  
п. Керамкомбинат

Баева Н.В.



# Картотека

## «Литературные игры для дошкольников»

Воспитатель: Суптеля Н.В.

Муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение Искитимского района  
Новосибирской области детский сад «Теремок» п. Керамкомбинат

**УТВЕРЖДАЮ:**

Заведующий МКДОУ

детский сад «Теремок»

п. Керамкомбинат

\_\_\_\_\_ Баева Н.В.

«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 202\_\_ г

# **Картотека**

## **«Литературные игры для ДОШКОЛЬНИКОВ»**

**Воспитатель: Суптеля Н.В.**

# «Литературные игры для дошкольников»

## Цели пособия:

- Приобщение детей к миру художественной литературы.
- Развитие творческих и интеллектуальных способностей через активное участие в игровом процессе.

## Задачи:

- Закрепить знания детей о литературных произведениях.
- Обучать детей умению анализировать прочитанное.
- Развивать речевую культуру.
- Развивать психологическую базу речи: внимание, память, мышление.

Пособие может быть использовано педагогами, родителями в работе с детьми старшего дошкольного и младшего школьного возраста.

## Литература:

- Гриценко З.А. Литературное образование дошкольников. – Академия, 2012.
- Гурович Л.М., Береговая Л.Б., Логинова. В.И. «Ребенок и книга» (пособие для воспитателя детского сада. под ред. В.И. Логиновой) – . Издание 2-е., Издательство “Акцидент” С-Петербург, 1996.

## «Литературное лото»

Эта игра – одна из самых простейших,  
позволяющих реализовать книжные знания детей.

### *1 вариант*

Материал: карточки с изображением литературных героев.

Правило: игроки поочередно достают карточки  
с персонажем и называют его характеристики.

Например: «Лиса» - хитрая, рыжая; «Колобок» -  
круглый, вкусный и т.д.

### *2 вариант*

(без карточек) Ведущий называет имя персонажа,  
а второй игрок – его характеристику.

Еще интереснее, когда ведущий, задавая свой вопрос,  
в это время кидает игроку мяч, тот дает свой ответ,  
бросая мяч обратно.

## **Игры на воспроизведение содержания сказки**

### **по мнемотаблице**

- «Какая сказка спряталась в этом рисунке?»

- Про кого эта сказка?»

(предложить педагогам нарисовать сказку)

Для детей младшего возраста предлагаются цветные мнемотаблицы, в которых цвет тесно связан с характерными особенностями сказочного образа: лиса – рыжая, цыплята – желтого цвета и пр.

## «Спой вместе с героем»

Ведущий предлагает вспомнить, какие песенки пелись героями разных сказок. Если дети испытывают затруднение, он сам дает им подсказки.

Итак, как:

1. Пела свою песенку мама-коза, когда возвращалась к своим детушкам-козлятушкам из леса?

(«Козлятушки, ребяташки, отопритесь, отворитесь, ваша мама пришла, молочка принесла. Бежит молочко по вымечку. Из вымечка – по копытечку, из копытечка – во сыру землю»);

2. Пел песенку Колобок, когда катился по лесу?  
(«Я – Колобок, Колобок, по сусеку скребен, на сметане мешон, на окошке стужен, я от бабушки ушел, я от дедушки ушел»);

3. Пела песенку хитрая лисичка-сестричка, когда ехала верхом на сером волке?  
(«Битый небитого везет, битый небитого везет»);  
и другие.

Пусть ребята поочередно назовут эти песенки и персонажей, которые их пели.

## «Стань волшебником»

Ведущий предлагает детям вспомнить, какие волшебные слова употребляли герои разных сказок, чтобы совершить то или иное волшебство. Пусть каждый из них на время станет персонажем этой сказки и произнесет нужные слова.

1. С помощью каких слов можно было сварить в горшочке вкусную сладкую кашу? («Раз, два три, горшочек вари!»)
2. Какие слова велела Емеле произносить щука, которую он отпустил обратно в прорубь? («По щучьему велению, по моему хотению»)
3. Каким словам научили Буратино лиса Алиса и кот Базилио, утверждая, что они волшебные? («Крекс, фекс, пекс»)
4. С помощью каких слов можно было вызвать Сивку-бурку? («Сивка-бурка, вещий каурка, встань передо мной, как лист перед травой»)
5. В книге писательницы Валентины Осеевой был мальчик по имени Павлик, который узнал волшебное слово. Что это было за слово? («Пожалуйста»)
6. В восточной сказке «Али-баба и сорок разбойников» были волшебные слова, которые помогли открыть дверь в пещеру. («Симсим, открой дверь!»)
7. В сказке «Баранкин, будь человеком!» герой книги Юра Баранкин и его друг Костя Малинин превращались то в муравья, то в бабочек, то в воробьев. Какие слова они произносили, чтобы стать муравьями? («Вот я, вот я превращаюсь в муравья!»)

## «Волшебные предметы»

А теперь давайте вспомним волшебные предметы, которые так и остались существующими лишь в сказках. Итак, как назывались:

- волшебный предмет, который в сказке А.С. Пушкина умел разговаривать (зеркальце)
- головной убор, который делал своего владельца невидимым (шапка-невидимка)

- длинный тоненький предмет из дерева. Стоит взмахнуть этим предметом, как он исполнит любое желание его владельца (волшебная палочка)
- волшебное оружие, владелец которого непременно побеждал неприятеля (меч-кладенец)

## **Отгадай загадку по предметам в волшебном сундучке**

Дети по очереди достают предметы или картинки из волшебного сундучка и называют сказку, в которой встречается тот или иной предмет (картинка): кувшин («Лиса и кувшин»), стрела («Царевна-лягушка»), ложка («Жихарка») и т.д. Хорошо, если предмет или картинка вызывает ассоциации с несколькими сказками. Например, скалка может принадлежать лисе из сказки «лиса со скалочкой», или Василисе Прекрасной («Царевна-лягушка»).

### **«Полетушки»**

Все игроки садятся вокруг стола, каждый кладет руку с вытянутым указательным пальцем в центр стола. Ведущий поочередно называет персонажей разных литературных произведений – живых и неживых, причем к каждому слову он прибавляет глагол «летает».

- Баба Яга летает! Колобок летает! Серый волк летает! Змей Горыныч летает! Красная шапочка летает! Карлсон летает!

Ведущий сам поднимает руку с вытянутым пальцем каждый раз, когда произносит очередное словосочетание – независимо от того, действительно летает этот предмет или нет. Его задача запутать игроков.

Игра продолжается, пока у ведущего не иссякнет перечень героев или пока не останется один игрок – победитель.

### **«В какую сказку попал Колобок»**

Детям объясняется, что сказки могут изменяться. Сегодня Колобок отправился в путешествие по сказкам:

- Угадайте, в какую сказку он попал?

### **Загадки «Вчера и сегодня»**

Предложите детям отгадать загадки о чудесах и разных дивных предметах, встречающихся в волшебных сказках, которые стали прототипом будущего технического изобретения?

Например:

- **предметы с помощью которых можно было очень быстро преодолевать большие расстояния**

Конек-горбунок (космическая ракета)

Ковер-самолет (самолет, вертолет)

Сапоги-скороходы (поезд)

- **предметы с помощью которых показывали все, что делается на белом свете**

наливное яблочко и серебряное

блюдечко (телевизор)

волшебное зеркало

- **предмет, который показывал путникам дорогу**

клубочек (компас)

- **предмет, который освещал все вокруг**

Перо Жар-птицы (фонарик, прожектор)

- **предмет, извещающий о том, что нападают враги**

Золотой петушок (радиолокатор)

И другие.

**«Стань волшебником»**

(продолжение)

8. В сказке писателя Валентина Катаева «Дудочка и кувшинчик» волшебная дудочка помогала девочке Жене найти землянику на лесной лужайке. Что для этого надо было сказать? («Дудочка, играй»)

9. В сказке писателя Валентина Катаева девочке Жене подарили волшебный цветик-семицветик, у которого каждый лепесток мог выполнить любое желание. Какие слова при этом надо было произнести? («Лети-лети,

лепесток, через запад на восток, через север, через юг, возвращайся, сделав круг. Лишь коснешься ты земли, быть по-моему вели!»).

10 В сказке «Волшебник Изумрудного города» злая волшебница Бастинда вызывала летучих обезьян этими слорвами. («Бамбара, чуфара, лорики. Ерики, пикапу, трикапу, скорики, морики»).

### **«Волшебная корзинка»**

Предварительная подготовка: вспомнить, какие у героев известных сказок имелись волшебные предметы, и нарисовать их на листочках бумаги.

Ведущий дает подсказку – имена героев, после чего дети называют волшебный предмет. Ведущий распределяет, кто из ребят будет что рисовать – чтобы предметы не повторялись.

1. Буратино (ключик)
2. Оле -Лукойле (зонтик)
3. Девочки Жени из сказок В. Катаева (дудочка и цветик семицветик)
4. Муми-тролля (волшебная шляпа – черный цилиндр)
5. Аладдина (лампа)
6. Солдата из сказки Г.Х. Андерсена (огниво)
7. Элли (серебряные башмачки)
8. Маленького мука (туфли)
9. Мери Поппинс (ковровая сумка и зонтик с головой попугая)
10. Баба Яга (ступа, помело)
11. Старик Хоттабыч (ковер-самолет)

После все рисунки надо сложить в одну корзинку. Ведущий читает стихи:

В нашей волшебной корзинке

Лежат расписные картинки

Ну-ка, ну-ка, ты давай

Быстро сказку угадай.

Ведущий поочередно вытаскивает рисунки с изображением волшебных предметов, а дети должны назвать персонажа (название сказки), которому этот предмет

принадлежал.

### **«Отгадай сказочного героя»**

Игрушку – сказочного героя прячут за ширму. Педагог от лица героя сказки односложно отвечает на вопросы детей: «да» или «нет». Играющие задают вопросы, сужающие круг поиска. По ответам дети должны догадаться, кто прячется за ширмой. Например: «ты человек? - Нет. – Ты животное? – Нет. – Ты большой? – Нет. – Ты круглый? – Да. – Тебя сделали из муки? – Да».

Вариант. На ребенка надевают сказку сказочного героя так, чтобы он не знал, какого именно. Он должен догадаться, чья эта маска, задавая остальным детям наводящие вопросы

### **«Из какой сказки герой? ».**

Цель игры: Закрепление знания сказок, развитие речи, мышления, памяти.

Материал: большая карточка с изображением героя сказки; маленькие карточки, с изображением сюжетов разных сказок.

Ход игры:

Детям раздаются большие карточки. Ведущий показывает карточки с сюжетами сказок. Тот ребёнок, у которого на большой карточке изображен герой из сюжета сказки, называет сказку и берёт карточку себе.

Выигрывает тот, кто быстрее соберет все сказки.

### **«Помоги герою найти свою сказку».**

Цель игры: Закрепление знания сказок, развитие речи, мышления, памяти.

Материал: На листе бумаги изображён герой сказки и три картинки – сюжеты сказок, в которых этого героя нет, и одна картинка, в которой этот герой есть.

Ход игры:

Взрослый показывает детям картинку и говорит, например: «Петушок пошёл гулять и заблудился. Давайте поможем ему вернуться в свою сказку». Дети рассматривают картинку и называют подходящую сказку.

## **«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.

Младший и средний возраст

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)

Старшая и подготовительная группа

Крошечка – ... (Хаврошечка)

Царь ... (Салтан)

Царевна - ... (лягушка)  
Сивка ... (бурка)  
Финист - ... (Ясный сокол)  
Никита ... (Кожемяка)  
Серебряное ... (копытце)  
Цветик - ... (семицветик)  
Илья ... (Муромец)  
Добрыня ... (Никитич)  
Соловей - ... (разбойник)  
Василиса ... (Прекрасная)  
Царевич ... (Елисей)  
Мальчик ... (с пальчик)  
Конёк – (Горбунок)  
Гадкий ... (утёнок)