

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА «ЛИТЕРАТУРНАЯ ГАЗЕТА»

Идеи для сюжета: выпуск номера газеты о книгах и писателях.

Варианты ролей:

- главный редактор
- репортеры
- фотокорреспонденты
- художники-оформители
- типографские рабочие

Варианты игровых атрибутов:

- ватман
- маркеры
- фотоаппараты (игрушечные)
- диктофоны
- вырезки из журналов
- макет газеты

Варианты игровых действий:

- брать интервью («Какой ваш любимый герой?»)
- делать репортажи о книжных новинках
- рисовать карикатуры
- верстать страницу

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА «АКАДЕМИЯ ЮНЫХ ПИСАТЕЛЕЙ»

Идеи для сюжета: обучение в школе сочинительства, конкурс на лучшую сказку.

Варианты ролей:

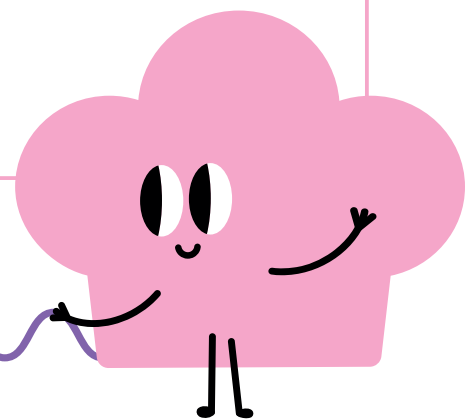
- профессор литературы
- конкурсанты
- жюри конкурса
- библиотекарь

Варианты игровых атрибутов:

- дипломы
- медали
- бланки заявок на конкурс
- «волшебные» предметы для вдохновения (кристалл, перо)
- выставка книг-образцов

Варианты игровых действий:

- посещать «лекции» (обсуждение жанров)
- писать мини-сказки
- презентовать работы
- голосовать за победителя





СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА «КНИЖНЫЙ ФЕСТИВАЛЬ»

Идеи для сюжета: организация праздника в честь Дня книги.

Варианты ролей:

- организаторы
- ведущие
- участники мастер-классов
- посетители
- продавцы сувениров

Варианты игровых атрибутов:

- афиши
- билеты
- стенды для выставок
- материалы для поделок (закладки, маски)
- призы

Варианты игровых действий:

- планировать программу
- проводить мастер-классы («Создай обложку книги»)
- устраивать викторину
- награждать активных участников

ТЕАТРАЛИЗОВАННАЯ ИГРА «РАЗЫГРАЙ СКАЗКУ»

Цель игры: развивать воображение, актерские навыки, умение работать в команде; закреплять знания.

Комментарии: игра помогает детям лучше понять сюжет и характеры героев, развивает речь и воображение.

Правила игры:

каждый участник получает роль или предмет-заместитель; разыгрывать сказку нужно, соблюдая последовательность событий.

Ход игры

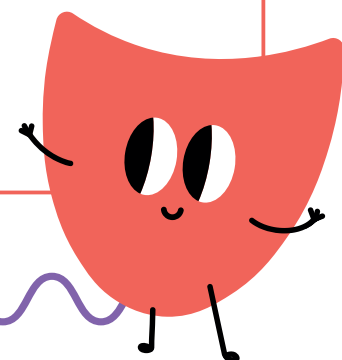
Воспитатель предлагает детям выбрать сказку для инсценировки. Распределяются роли или предметы-заместители: например, фломастер — дед, ручка — баба, карандаш — внучка, ластик — Жучка. Дети разыгрывают сказку, используя предметы и свои актерские способности. По желанию можно добавить маски и простые декорации.

Материалы:

- предметы-заместители (карандаши, ручки, ластики и т. д.)
- маски персонажей (по желанию)

Варианты игры:

- разыгрывать не только известные сказки, но и придуманные истории;
- добавить музыкальное сопровождение;
- ввести ограничение по времени (например, разыграть сказку за 5 минут).





НАРОДНАЯ ИГРА «ШКАТУЛКА СО СКАЗКАМИ»

Цель игры: стимулировать творческое мышление и фантазию, развивать речь.

Комментарии: игра развивает фантазию, учит детей слушать друг друга и выстраивать логичную последовательность событий.

Правила игры:

начинать предложение нужно с того, что выпало на кружке; нельзя перебивать других игроков.

Ход игры

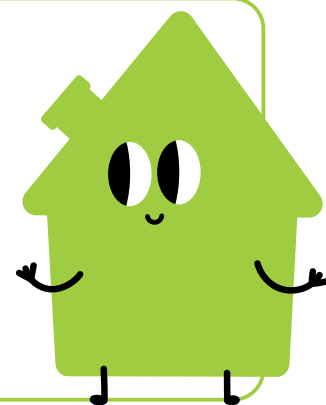
В коробочку кладут цветные кружки и накрывают платком. Первый игрок вытаскивает кружок и начинает сказку (например, зеленый кружок — сказка про кузнечика). Следующий игрок продолжает историю, вытаскивая новый кружок. Игра продолжается, пока сказка не будет завершена или пока не закончатся кружки.

Материалы:

- коробочка
- цветные кружки (8-10 штук разных цветов)
- платок

Варианты игры:

- использовать тематические кружки (волшебные предметы, животные, герои сказок);
- записывать сказку и потом зачитать ее вслух;
- рисовать иллюстрации к получившейся сказке.



ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ЛИТЕРАТУРНЫЕ ДОГОНЯЛКИ»

Цель игры: закрепить знание сказок и их героев, развивать ловкость и быстроту реакции.

Комментарии: игра сочетает физическую активность с закреплением знаний о сказках, развивает внимание и реакцию.

Правила игры:

убегать можно только после того, как назван герой; водящий может ловить только тех, кто не стоит в «доме».

Ход игры

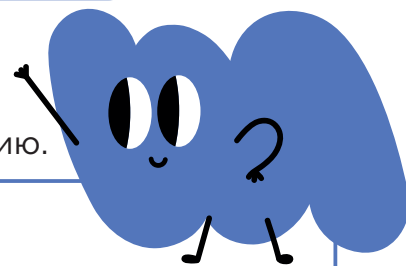
На площадке обозначаются «дома» (обручи или круги мелом). Водящий (воспитатель или ребенок) называет героя сказки. Дети, у которых есть карточка с этим героем, бегут от одного «дома» к другому. Водящий пытается их поймать. Пойманный становится новым водящим.

Материалы:

- карточки с изображениями героев сказок
- обручи или мел для разметки

Варианты игры:

- усложнить задачу: называть не героя, а предмет из сказки (скалочка, печка, яблоня);
- добавить задания (добежать до «дома», прыгая на одной ноге);
- использовать музыкальные сигналы вместо слов.



ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «РАЗЛОЖИ ПО ПОРЯДКУ»

Цель игры: учить восстанавливать сюжет сказки с помощью картинок, соблюдая последовательность.

Комментарии: игра развивает логическое мышление, память и речь, помогает лучше понять структуру сказки.

Правила игры:

картинки нужно выкладывать строго по сюжету; нельзя подсматривать у других.

Ход игры

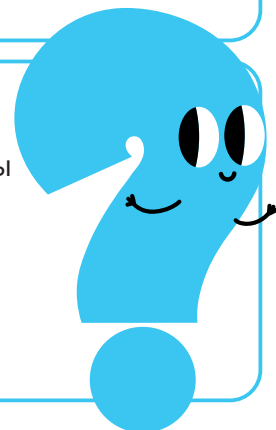
Воспитатель раздает детям конверты с картинками. Дети должны разложить картинки в правильной последовательности. После выполнения задания каждый ребенок рассказывает сказку по картинкам. Остальные дети проверяют правильность последовательности.

Материалы:

- серии картинок по знакомым сказкам (3-5 картинок на одну сказку).

Варианты игры:

- использовать не картинки, а символы или пиктограммы;
- предложить детям придумать продолжение сказки;
- работать в парах или командах.



СЛОВЕСНАЯ ИГРА «ОТГАДАЙ СКАЗКУ ПО ПРЕДМЕТАМ»

Цель игры: научить узнавать сказку по ассоциации с предметами из нее.

Комментарии: игра тренирует логическое мышление, расширяет словарный запас, активизирует память.

Правила игры:

задавать вопросы можно только формата «да/нет»; угадывать можно после 3-5 вопросов.

Ход игры

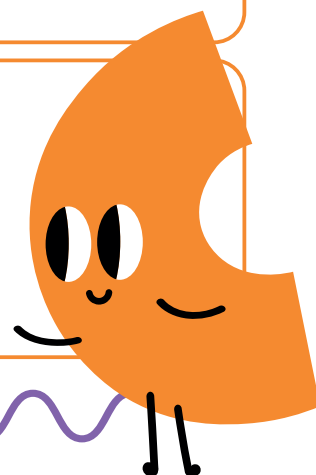
Воспитатель кладет в сундучок 2-3 предмета из одной сказки. Дети задают вопросы, чтобы угадать сказку (например: «Это сказка про животных?», «В ней есть волшебство?»). После угадывания дети рассказывают, как эти предметы связаны с сюжетом. Можно поменяться ролями: дети сами кладут предметы в сундучок.

Материалы:

- «волшебный сундучок» с мелкими предметами (яблоко, зеркальце, клубок, перо и т. д.)

Варианты игры:

- использовать иллюстрации вместо предметов;
- загадывать не сказки, а стихи или рассказы;
- вводить ограничение по времени на угадывание.



**НАСТОЛЬНАЯ ИГРА «ВОЛШЕБНЫЙ КУБИК»**

Цель игры: закреплять знание сказок, развивать речь и воображение.

Комментарии: игра разнообразит знакомство с книгами, делает его интерактивным и увлекательным.

Правила игры:

бросать кубик можно только по очереди; выполнять задание нужно полностью.

Ход игры

Дети по очереди бросают кубик. В зависимости от выпавшей картинке выполняют задание:

- назвать сказку, где есть этот герой/предмет;
- рассказать эпизод с этим героем;
- изобразить героя мимикой или жестами.

За правильное выполнение задания ребенок получает фишку. Побеждает тот, кто набрал больше фишек.

Материалы:

- большой кубик с картинками (герои, предметы, места из сказок)
- карточки с заданиями

Варианты игры:

- добавить кубик с эмоциями (рассказать сказку весело, грустно, испуганно);
- ввести «сюрпризные» задания (спеть песенку героя, станцевать);
- использовать кубик с цифрами (рассказать столько эпизодов, сколько выпало).

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА «НАЙДИ ПРЕДМЕТ НА БУКВУ...»

Цель игры: расширение словарного запаса, подготовка к обучению грамоте, развитие зрительного внимания.

Правила игры:

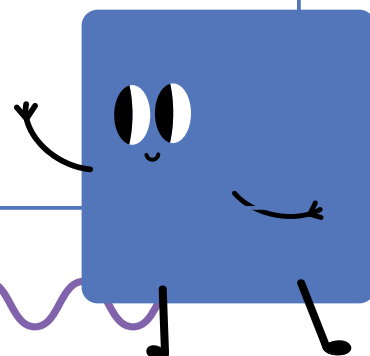
в книге с иллюстрациями искать предметы на заданную букву.

Ход игры

Взять книгу с крупными картинками (например, «Азбука в картинках»). Назвать букву (М). Дети ищут: мышка, мост, мешок. За каждый правильный ответ — фишка.

Варианты игры:

- искать буквы в подписях к картинкам;
- соревнование: кто найдет больше за 1 минуту.



МУЗЫКАЛЬНАЯ ИГРА «СКАЗОЧНЫЕ МЕЛОДИИ»

Цель игры: развивать музыкальный слух, ассоциативное мышление, закреплять знание сказок.

Комментарии: игра соединяет музыку и литературу, развивает эмоциональную отзывчивость и творческое воображение.

Правила игры:

поднимать карточку можно только после прослушивания всей мелодии; объяснять выбор нужно одним-двумя предложениями.

Ход игры

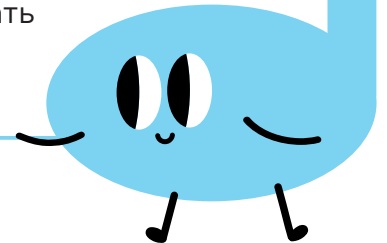
Звучит музыкальная тема (например, из «Бременских музыкантов»). Дети поднимают карточку с подходящим героем или названием сказки. Ребенок, который угадал правильно, объясняет свой выбор («Эта музыка веселая, как у Трубадура»). После нескольких мелодий подсчитываются правильные ответы.

Материалы:

- аудиозаписи музыкальных тем из мультфильмов и сказок
- карточки с героями

Варианты игры:

- дети сами подбирают музыку к сказкам;
- использовать шумовые инструменты для «озвучивания» героев;
- устроить мини-концерт: разыграть сказку под музыку.



ДобрыеИгры.рф