

**Муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 63 г. Михайловск
(МКДОУ детский сад № 63)**

623080, Свердловская область, Нижнесергинский район, г. Михайловск, ул. Орджоникидзе, 182-а
тел. (343-98) 27-163 эл. адрес: mbdou-ds63@mail.ru

**Дидактические игры по нравственному
воспитанию посредством русских народных сказок
и для закрепления знаний сказок.**

Воспитатель: Соколова О.А.

ВСПОМНИ СКАЗКУ

Цель: закреплять у детей знания содержания сказок, рассказов. Учить анализировать и оценивать поступки героев. Воспитывать в детях желание совершать добрые дела

Игровые действия: дети вспоминают знакомые сказки и их героев, которые совершали добрые и злые поступки, анализируют и дают им оценку. За каждый ответ дети получают фишку. В конце игры педагог

Правила игры: вспомнить сказки, героев, дать оценку их поступков.

Оборудование: цветные фишки. Приз для победителя.

"Воздушный шар"

Цель:

формировать у детей осознание, понимание добрых поступков. Учить анализировать делать выводы. Отличать героев по поступкам. Формировать понятия положительного и отрицательного персонажа. Классифицировать их по данным понятиям.

Ход игры:

Воспитатель читает сказку, рассказ. Затем происходит обсуждение прочитанного произведения. Дети отвечают на вопросы воспитателя. По желанию пересказывают понравившийся отрывок из текста. Далее происходит классификация по средствам вопросов воспитателя, то есть деление героев на положительных и отрицательных. Положительных героев сажаем в воздушный шар, при этом ребёнок объясняет, почему он выбрал именно этого героя (приводит примеры добрых поступков данного персонажа)

Научи послушанию

Цель: развивать у детей умение находить выход из создавшейся проблемной ситуации, учить избегать опасных ситуаций, быть осмотрительным, внимательным; воспитывать у детей самостоятельность, уверенность в себе; знакомить с взаимоотношениями взрослых и детей.

Ход: Вы будете спасателями и защитниками сказочных героев. Во многих сказках герои были непослушными. И поэтому попали в сложную ситуацию.

Выберите картинку (книжку) со сказочным героем. Помогите ему предотвратить опасность, которая его подстерегает в сказке.

Воспитатель предлагает иллюстрации или книжки, где непослушание привело к беде: «Красная Шапочка»; «Волк и семеро козлят»; «Зайкина

избушка»; «Гуси-лебеди»; «Курочка ряба»; «Колобок»; «Три поросёнка»; «Буратино»; «Сестрица Алёнушка и братец Иванушка»; «Два жадных медвежонка» и другие знакомые сказки.

Ребёнок должен указать на ошибку героя и то, как он должен будет поступить правильно. Ребёнок должен рассказать о новом варианте развития сюжета «исправленной» сказки.

Расколдуй сказку

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 картинке 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.

Сравни разных зверят

Дидактическая задача: учить детей сравнивать разных животных из сказок, выделяя противоположные признаки.

Количество играющих: 5-6 детей

Игровое правило: отвечает тот ребенок, на кого укажет водящий

Игровое действие: Воспитатель предлагает детям рассмотреть Мишку и мышку.

- Мишка большой, а мышка ... (маленькая). Какой еще Мишка? (Толстый, толстопятый, косолапый). А какая мышка? (Маленькая, серенькая, быстрая, ловкая.) Что любит Мишка? (Мед, малину), а мышка любит ... (сыр, сухарики).

- Лапы у Мишки толстые, а у мышки ... (тоненькие). А у кого хвост длиннее? У мышки хвост длинный, а у Мишки ... (короткий).

Аналогично можно сравнить и других животных из сказок – лису и зайца, волка и медведя.

Козлята и зайчик

Дидактическая задача: Учить детей придумывать новое окончание знакомой сказки

Количество играющих: 4-6 детей

Игровое правило: внимательно слушать собеседника

Игровое действие: Сначала дети вспоминают сказку «Козлята и волк». Ее можно напомнить, используя настольный театр или фланелеграф. Сказка заканчивается, но воспитатель предлагает послушать, что было дальше: «Ушла коза снова в лес. Козлята остались одни дома. Вдруг в дверь снова постучались. Козлята испугались и попрятались. А это был маленький ... (показывается игрушка) зайчик. Зайчик говорит: ... («Не бойтесь меня, это я – маленький зайчик».) Козлята ... (впустили зайчика). Они угостили его ... (капустой, морковкой). Малыши поели и стали ... (играть, веселиться, резвиться). Зайчик играл ... (на барабане), а козлята ... (весело прыгали).

Курочка-рябушка

Дидактическая задача: Развивать у детей речевую активность, отрабатывать с ними вопросительную интонацию, упражнять их в правильном звукопроизношении.

Количество играющих: подгруппа детей

Игровые правила: курочка должна громко, быстро отвечать на вопросы детей

Игровое действие: воспитатель показывает картинку с изображением рябенькой курочки, предлагает вспомнить сказку «Курочка Ряба». После рассказывания сказки объясняет, почему ее называют «Ряба». Затем предлагает детям поиграть. Считалкой выбирают курочку. Воспитатель надевает ей шапочку, ставит перед детьми и начинает задавать вопросы. Курочка отвечает на них по подсказке воспитателя:

- Курочка Ряба, куда ты пошла?
- На речку.
- Курочка Ряба, зачем ты пошла?
- За водичкой.
- Курочка Ряба, зачем тебе водичка?
- Цыпляток поить.
- Курочка Ряба, как твои цыплятки просят пить?
- Пи-пи-пи-пи! (Это произносят все дети.)

При повторном проведении игры воспитатель предлагает детям: «Давайте все вместе спросим у курочки, куда она пошла?» Дети вместе с воспитателем, стараясь воспроизвести вопросительную интонацию, спрашивают: «Курочка Ряба, куда ты пошла?» и т.д. Лучше выбирать курочкой детей застенчивых, робких, молчаливых.

Парные картинки

Дидактическая задача: Упражнять детей в сравнении предметов, изображенных на картинке, в нахождении сходства и в отборе одинаковых изображений; воспитывать внимание, сосредоточенность, формировать речь, вырабатывать умение выполнять правило игры.

Количество играющих:

Материал: парные картинки-иллюстрации из русских народных сказок и фишки

Игровые правила: Показывать и называть только одинаковую картинку; кто правильно отберет и назовет парную картинку, тот получит фишку.

Игровое действие: поиск нужных карточек.

Лото «Доброе дело»

Цель: Воспитывать в детях доброе отношение к близким, заботу о них. Учить анализировать и делать выводы. Учить соотносить предметы (орудия труда, действия) с добрым делом. Классифицировать их по данным понятиям.

Сложи картинку

Дидактическая задача: Упражнять детей в составлении целого предмета из его частей; воспитывать волю, усидчивость, целеустремленность

Количество играющих:

Игровые правила: Не ошибиться в выборе. Выигрывает тот, кто раньше других сложил и назвал свою картинку

Игровое действие: поиск частей, складывание целой картинки

Настольно-печатная игра «Лото»

Дидактическая задача: Упражнять детей в умении объединять предметы по месту их произрастания: где что растет; закреплять знания детей о русских народных сказках

Количество играющих:

Игровые правила: закрывать клеточки только теми картинками, которые соответствуют содержанию большой карты, т.е сказке

Игровое действие: находить маленькие карточки с изображением эпизодов из сказок и закрывать ими клеточки на большой карте.

Соревнование – кто первый закроет все карточки

Настольно-печатная игра «Домино»

Дидактическая задача: Закрепить знания детей о русских народных сказках, правильно называть сказку

Количество играющих:

Игровые правила: Класть карточки по очереди, рядом с одинаковой картинкой. Выигрывает тот, кто первым положит все карточки

Игровое действие: Если нет парной карточки у играющего, он пропускает ход и ждет, когда на каком-либо конце появится парная картинка. При повторении игры карточки раздаются заново.

Словесно-дидактическая игра «Радио»

Дидактическая задача: Воспитывать умение быть наблюдательным, активизировать речь детей

Количество играющих: неограниченно

Игровое правило: слушать и не мешать товарищам

Игровое действие: Воспитатель, обращаясь к детям, говорит: «Сегодня, мы будем играть в новую игру, называется «Радио». Знаете ли вы, как называют человека, который говорит по радио? Правильно, его называют диктором. Сегодня по радио диктор будет рассказывать детей нашей группы. Он будет описывать кого-нибудь из героев русских народных сказок, а мы с вами будем угадывать. Сначала я буду диктором, слушайте! Внимание! Внимание! Угадайте, из какой сказки этот герой. Зубки у нее острые, шубка тепленькая, рыженькая, она красивая, лукавая, коварная. Кто же это? Какие вы знаете сказки, в которых героиней была бы лиса? («Лиса и журавль», «Лиса и волк», «Теремок» и т.д.)

Словесно-дидактическая игра «Вершки-корешки»

Дидактическая задача: упражнять детей в классификации овощей (по принципу: что у них съедобно – корень или плоды на стебле)

Количество играющих: неограниченно

Материал: картинки с овощами и фанты

Игровое действие:

Вариант 1 Воспитатель уточняет с детьми, что они будут называть «вершками», а что – «корешками». «Съедобный корень овоща будем называть «корешками», а съедобный плод на стебле – «вершками». Воспитатель называет какой-нибудь овощ, а дети быстро отвечают, что в нем съедобно: вершки или корешки. Воспитатель предупреждает, чтобы дети были внимательны, т.к. в некоторых овощах съедобно и то и другое. Воспитатель называет: «Морковь!» Дети отвечают: «Корешки». «Помидор!» - «Вершки». «Лук!» - «Вершки и корешки». Тот, кто ошибся, платит фант, который в конце игры выкупается.

Вариант 2. Воспитатель говорит: «Вершки», а дети вспоминают овощи, у которых съедены вершки. Эту игру хорошо проводить после чтения русской народной сказки «Мужик и медведь»

НУЖНО – НЕЛЬЗЯ

ЦЕЛЬ: уточнить и закрепить правила поведения в общественных местах; воспитывать уважение к людям, умеющим вести правильно в общественных местах, вызвать желание подражать им.

учить быть осмотрительным, внимательным; воспитывать у детей самостоятельность, уверенность в себе.

Ход ИГРЫ:

Игра проводится с 2 - 10 детьми.

Воспитатель предлагает детям иллюстрации с изображением общественных мест (транспорт, театр, музей, улица, праздник на городской площади, поликлиника, магазин, подъезд дома).

Воспитатель спрашивает что нужно делать, например, в театре: внимательно слушать и смотреть, выключить мобильные телефон, хлопать в ладоши., что

нельзя: громко говорить, показывать пальцем, бегать, хлопать дверью (и т. д., также в зависимости от ситуации).

За правильный ответ участник получает фишку. Победитель зарабатывает большее количество фишек.

Другой вариант:

дети делятся на две команды: первая «НУЖНО» и вторая «НЕЛЬЗЯ».