

Карточка игр по ознакомлению с художественной литературой для детей 4 – 5 лет.

«Чья песенка?»

Цель: закрепление знания песенок, использование их в пересказе сказок.

«Ау, ау, Снегурушка!

Ау, ау, голубушка!

У дедушки, у бабушки

Было внучка Снегурушка,

Её подружки в лес заманили,

Заманили – покинули».

Песенка Снегурушки

Сказка «Снегурушка и лиса»

«Алёнушка, сестрица моя!

Выплывь, выплывь на бережок...

Костры горят высокие,

Котлы кипят чугунные,

Ножи точат булатные,

Хотят меня зарезати!»

Братец Иванушка

Сказка «Сестрица Алёнушка и братец Иванушка»

«Отгадай-ка!»

Цель: учить детей отгадывать сказку по словам – повторам, использовать их в пересказе сказки.

«Спи, глазок, спи, другой».

Сказка «Хаврошечка»

«Сестрица Алёнушка, я пить хочу!»

Сказка «Сестрица Алёнушка и братец Иванушка»

«Носик, носик, пей водичку»,

Сказка «Петушок и чудо – меленка»

«Ловись, рыбка, и мала, и велика!»

Сказка «Лисичка – сестричка и серый волк»

«Несёт меня лиса за тёмные леса, за высокие горы! Котик – братик, выручи меня!»

Сказка «Кот, петух и лиса»

«Сяду на пенёк, съем пирожок».

Сказка «Маша и медведь»

«Назови героев сказки»

Цель: 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»

«Отгадай загадку»

Цель: развитие аналитико-синтетического мышления, учить детей соотносить описание сказки (или персонажа) с загадкой.

Работать умела красиво и ловко,
В деле любом проявляла сноровку.

Хлебы пекла и скатерти ткала.
Шила рубашки, узор вышивала.
Лебедью белой в танце плыла.

Кто мастерица эта была?

ВАСИЛИСА ПРЕМУДРАЯ

Вёдра он послал на речку,
Сам спокойно спал на печке.
Спал он целую неделю.

А зовут его...

ЕМЕЛЯ

Сдобный, пышный, круглощёкий,
У него румяный бок.

Убегает по дорожке

И зовётся...

КОЛОБОК

Унесла его лиса
Аж за тёмные леса,
Слышен тонкий голосок

Кто же это?

ПЕТУШОК

Он герой нам всем известный
И с волшебным словом вместе
Может целую неделю

На печи лежать ...

ЕМЕЛЯ

Он гремит костями страшно.
Злобный, жадный и ужасный.

Ходит в чёрном он плаще

И зовётся царь...

КАЩЕЙ

Кощею заколдована,
Иваном очарована,
Зелёная подружка –
Царевна - ...

ЛЯГУШКА

«Волшебные слова»

Цель: развивать речь детей, использовать в пересказе волшебные слова.

«По щучьему велению, по моему хотению...»

Сказка «По щучьему велению»

«Избушка, избушка! Стань по-старому. Как мать поставила, - ко мне передом, а к морю (лесу) задом».

Сказка «Царевна – лягушка»

«Сивка – бурка, вещий каурка, стань передо мной, как лист перед тобой!»

Сказка «Сивка – бурка»

«Если перекинуть его с руки – на руку – тотчас двенадцать молодцов явятся, и что им ни будет приказано, всё за единую ночь сделает».

Сказка «Волшебное кольцо»

«Закончи фразу»

Цель: закрепление знание о героях сказки, использование в пересказе.

Кощей - ... (Бессмертный)

Змей- ... (Горыныч)

Конёк - ... (Горбунок)

Крошечка - ... (Хаврошечка)

Василиса - ... (Прекрасная, Премудрая)

Баба - ... (Яга)

Мальчик - ... (с-пальчик)

Марья - ... (искусница)

«Кто за кем?»

Цель: Закрепление знания сказок.

Ведущий просит разместить героев знакомой сказки в определённой последовательности. После этого просит ребёнка объяснить: кто за кем пришёл, встретил; кто, как стоит, используя различные предлоги. Ведущий задаёт наводящие вопросы.

Если ребёнок успешно овладел всеми понятиями, можно игру усложнить, добавив понятия право, лево.

За правильное выполнение задания ребёнок получает жетон.

«Отгадай сказочного героя»

Цель: закрепление знаний о характерных чертах героев.

Игрушку – сказочного героя прячут за ширму. Ведущий 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 ребёнка надевают маску сказочного героя так, чтобы он не знал, какого именно. Он должен догадаться, чья эта маска, задавая остальным детям наводящие вопросы.