

Развивающие игры для детей по сказке «Репка»



На основании любой сказки или художественного произведения можно придумать развивающие игры для детей. На примере сказки «Репка» показано, как у детей можно развивать элементарные математические представления, речь, память, внимание, мышление и творческие способности.

Только одно условие: перед игрой необходимо нарисовать (или найти в Интернете) и вырезать фигурки персонажей сказки и цифры.

Кто за кем

Цель: учить ориентироваться в пространстве, развивать наглядное мышление, знакомить с предлогами за, перед, после, между. Развивать элементарные математические представления: сначала, потом, первый, последний.

Ход игры: Взрослый просит разместить героев по порядку или в определенной последовательности. Например: внучку между бабкой и Жучкой, кошку между дедом и бабкой, или сначала мышку, затем собачку.

Что изменилось

Цель: развивать внимание, наглядное мышление, связную речь.

Ход игры: Взрослый с помощью фигурок воспроизводит на

поле сюжет и просит ребенка описать, что изображено. Затем ребенок отворачивается, а взрослый меняет или добавляет фигурки местами.

Расскажи о картинке

Цель: развитие речи, развитие творческого мышления, наблюдательности.

Ход игры: Взрослый описывает фигурку одного из героев: как выглядит, добрый или злой, большой или маленький, что делает по ходу сказки и т.д. ребенок должен назвать героя. Затем можно попросить ребенка описать другого персонажа, а взрослый угадает. Можно задавать наводящие вопросы.

Покажи одинаковое

Цель: учить ребенка мыслительным операциям: сравнению, обобщению, логическому мышлению, развивать умение классифицировать предметы по разным основаниям.

Ход игры: Взрослый напоминает о том, что есть одинаковые предметы, части тела у разных людей, животных и просит показать детей одинаковое. Затем просит ответить на вопросы: у кого есть хвосты; кто одет в юбки; чем похожи дед, баба, внучка, а чем жучка, кошка, мышка.

Веселый счет

Цель: освоение цифр, овладение навыками счета.

Ход игры: Взрослый говорит: выросла репка, она была одна, затем появился дед, их стало двое, дед стал вторым. Третьей он позвал бабушку, их стало трое (при каждом упоминании числа выкладывает соответствующую

цифру)... Всего репку тянуло шестеро, а с репкой — семеро.

Что случилось, если бы...

Цель: учить составлять сложные предложения с союзом если бы; развивать фантазию, творческое мышление, развивать речь.

Ход игры: — Что было бы, если бы дед не посадил репку? Что было бы, если бы дед ее не поливал? Что было бы, если бы мышка не пришла на помощь? Что было бы, если бы кошка поссорилась с Жучкой, вытянули бы репку?

Скажи наоборот

Цель: познакомить с противоположными понятиями, учить сравнивать, составлять сложные предложения.

Ход игры: Взрослый начинает предложение, ребенок заканчивает

— Репка большая, а мышка ...

— Внучка молодая, а бабка...