

## ПОИГРАЕМ В СКАЗКУ?

(дидактические игры для формирования интереса дошкольников к книгам)

Консультация для родителей

**Есть талант писателя, а есть талант читателя.**

**Как любой талант, его надо открыть,  
вырастить и воспитать. С.Я. Маршак.**

В настоящее время мы, взрослые, все чаще сталкиваемся с такой проблемой – дети не хотят читать, заменяя этот вид деятельности компьютерными играми или просмотром телевизора.

А между тем, именно чтение книги помогает ребенку познавать мир, развивает его эмоциональную сферу, обогащает словарный запас. Обращение к книге играет важную роль и в психофизиологическом развитии дошкольника: развивается фонематический слух, внимание, воображение, память.

Привить детям любовь к книге и чтению наша с вами задача!

Одним из эффективных методов развития интереса к чтению является дидактическая игра.

Предлагаю вашему вниманию подборку таких игр.



### **Колобок – путешественник.**

Цель: развитие фантазии, воображения.

Ход игры. Возьмите небольшой мячик (шарик), нарисуйте рот и глаз – это Колобок. Разложите перед ребенком книги, которые вы с ним читали и отправляйте вашего Колобка в путешествие по сказкам. Пусть ребенок назовет сказку, и придумает историю, которая случилась с вашим путешественником.

Совет. Придумывайте и фантазируйте вместе!!!

**Давай споем!**



Цель: закрепление знаний о сказочных героях, развитие певческих навыков.

Ход игры. Предложите ребенку вспомнить и спеть песенки, которые исполняли сказочные персонажи.

1. Какую песенку пела мама Коза, когда возвращалась домой? (*Козлятушки, ребятушки, отпритесь, отворитесь, ваша мама пришла, молочка принесла. Бежит молочко по вымечку, из вымечка – по котытечку, из копытечка – во сыру землю*).
2. Как пел Колобок, когда катился по лесу? (*Я, Колобок, Колобок, по суску скребен, по амбару метен, на сметане мешен, на окошке стужен, я от бабушки ушел, я от дедушки ушел*).
3. Песенка хитрой Лисички – сестрички? (*Битый не битого везет, битый не битого везет*) и др.

Совет. Пойте вместе с ребенком!

### **Узнай героя сказки.**

Цель: учить определять образ сказочного героя по названным признакам.

Ход игры. Взрослый называет сочетание двух признаков, характеризующих персонажа сказки, ребенок представляет и называет его.

*Рыжая, хитрая – Лиса; маленькая, серенькая – Мышка; большая, круглая – Репка.*

Совет. Попросите ребенка изобразить образ с помощью мимики, жестов, пантомимики, помогите ему в этом!

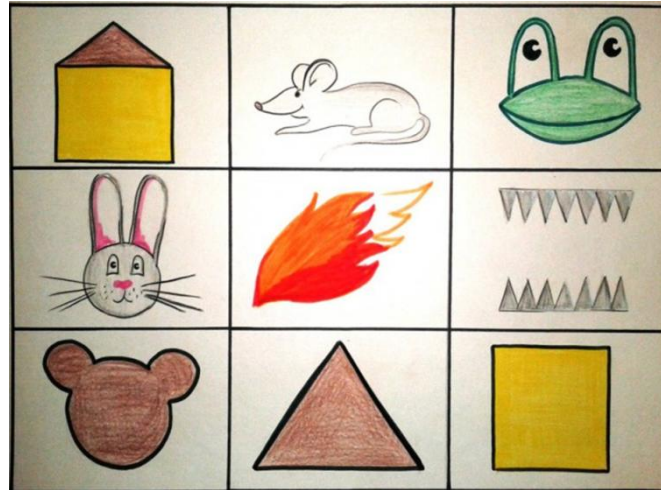
## Шифровка или «волшебные» таблицы

Цель: учить ребенка рассказывать сказку по опорным картинкам.

Ход игры. Взрослый показывает таблицу, в которой «зашифрована» сказка и просит ребенка рассказать ее, с опорой на картинки.

Совет. Мнемотаблицы можно скачать с интернета, а будет лучше, если вы, вместе с ребенком, нарисуете ее.

### *Репка*



### Помоги герою

Цель: развитие комбинаторных способностей ребенка, учить изменять знакомый сюжет сказки.

Ход игры. После прочтения сказки, предложите ребенку изменить сюжет. Например: «Как помешать волку съесть козлят?» или «Придумай, как сделать так, чтобы лиса не съела колобка?» и т.д.

Если вас заинтересовал данный материал, буду рада поделиться с вами своими наработками.

А захотите, придумывайте сами и творите, фантазируйте вместе со своим ребенком. В ваших руках то, каким вырастит ваше чадо. Не забывайте об этом.

