

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 38 с. Отрадо-Кубанского муниципального образования
Гулькевичский район

О.В. Гамаева, С.А. Дорогих, Р.Е. Новикова, И.А. Косолапова

**Методическое пособие дидактические игры
«По страницам сказок»**



с. Отрадо – Кубанское, 2025г

УДК 373.2
ББК 74.1

Методическое пособие дидактические игры «По страницам сказок» на развитие духовно – нравственных ценностей старшего дошкольного возраста с использованием карточек. - О.В. Гамаева, С.А. Дорогих, Р.Е. Новикова, И.А. Косолапова.- с. Отрадо – Кубанское: МБДОУ д/с № 38, 2025. – 27 с.

Публикуется по решению педагогического совета МБДОУ д/с № 38 (протокол от 24.04.2025 г., № 4)

Рецензент: директор МКУ РИМЦ муниципального образования
Гулькевичского района» О.В. Белова

Методическое пособие содержит описание дидактических игр для старших дошкольников, направленных на развитие духовно – нравственных ценностей.

© МБДОУ д/с № 38, 2025

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Предисловие.....	4-5
2. Дидактическая игра «По страницам сказок»	6- 7
3. Дидактические игры по технологии «Круги Луллия»	8-10
4. Дидактическая игра "Сказочная память" (Мемо)	11-12
5. Русская народная игра «Сказочные городки»	13-25
3. Заключение.....	26

«Игра — это великая сила, это одно из самых главных средств воспитания»
(В.А. Сухомлинский).

Сказки — это волшебный мир, который открывает перед детьми безграничные возможности для познания, воображения и творчества. Они учат нас различать добро и зло, оценивать поступки героев, развивают чувство справедливости и обогащают наш лексикон. Вековые традиции русского народного творчества через сказки передают знания о жизни, культуре и ценностях нашего народа.

Дидактические игры «По страницам сказок» созданы для того, чтобы познакомить детей с классическими сюжетами русских народных сказок, задействуя их в увлекательном и познавательном процессе. Игры имеют целью не только развивать языковые навыки, но и формировать у детей эмоционально-ценностное отношение к литературным произведениям, развивать творческое мышление и вносить элементы игры в образовательный процесс.

Игра — это форма активности, которая сочетает в себе элементы творчества, обучения и развлечения. Она предоставляет участникам возможность проявить свои навыки и способности, развивать умение работать в команде, принимать решения и решать проблемы. Игра позволяет взаимодействовать с окружающим миром, развивает воображение и креативность, а также способствует социализации и эмоциональному развитию.

По определению, игра часто рассматривается как «деятельность, происходящая в условных рамках, свободная от повседневной серьезности, нацеленная на удовольствие и самовыражение». Она имеет свои правила и цели, но в отличие от серьезной жизни, в игре допускается больше свободы и творчества.

Для детей игра становится важным инструментом обучения, позволяющим осваивать знания и навыки, исследовать мир, выражать свои чувства и эмоции, а также учиться сотрудничеству и взаимодействию с другими.

Методическое пособие по дидактическим играм является важным учебным инструментом для педагогов, воспитателей и родителей, направленным на организацию эффективных игр, способствующих развитию детей. Такое пособие содержит рекомендации, методики, примеры игр и советы по их проведению для достижения определённых образовательных целей.

В рамках игр дети смогут:

1. Закрепить знания о героях русских народных сказок. Они будут повторять важные характеристики и особенности персонажей, что поможет развить их критическое мышление и способность к сопереживанию.
2. Овладеть новыми знаниями. Игра предоставляет возможность обогатить словарный запас, осваивать новые лексические и грамматические конструкции.
3. Развивать воображение и креативность. За счет выполнения творческих заданий, таких как инсценировка, рисование или создание собственных рассказов, дети смогут выразить свою индивидуальность.
4. Упражнять память и внимание. Путешествуя по страницам сказок, участники будут выполнять задания, требующие сосредоточенности и вдумчивости.

Эти дидактические игры будут не только обучающей, но и развлекательной, помещая детей в атмосферу сказочного мира и дружбы. Мы уверены, что «По страницам сказок» станет любимым занятием для ваших детей и поможет им открыть множество новых граней волшебного мира литературы. Начнем наше удивительное путешествие по страницам сказок, ведь каждый из нас может стать героем своей собственной истории!

Такое пособие помогает педагогам систематизировать подходы к проведению дидактических игр, делает процесс их проведения более осознанным и целенаправленным, что способствует развитию у детей необходимых знаний, умений и навыков в увлекательной игровой форме.

Дидактическая игра «По страницам русских сказок»



Дидактическая игра «По страницам русских сказок»

Цель: закрепить знания детей о русских народных сказках в рамках инновационной площадки

Оборудование: игровое поле (А3), 9 ламинированных карточек с заданиями , 4 фишки разного цвета, маркеры.

Ход игры.

Пройти по игровому полю до финиша соблюдая правила и верно выполняя задания по карточкам.

Правила игры.

- 1.Количество играющих не должно превышать 4 человека.
- 2.Играть строго по очереди
- 3.Внимательно слушать товарищей
4. Игроки ходят по очереди, бросая кубик и передвигаясь по полю на количество очков, выпавших на кубике.
5. Если игрок становится на поле красного цвета ● - получает карточку. Он берет одну верхнюю карту из стопки карточек и с помощью маркера выполняет задание по русским народным сказкам. Качество выполнения задания проверяет «Знаток сказок». За успешное выполнение задания игрок получает еще один ход в игре, за неверный ответ или не выполнение задания - игрок пропускает следующий ход. Маркер стирается с карточки с уже выполненным заданием. После чего карточку кладут вниз стопки.

7. Если игрок становится на поле оранжевого цвета, ● то он должен вернуться на два поля назад.

8. Если игрок становится на поле зеленого цвета, ● то игрок переходит на два поля вперед.

Окончание игры:

Игра заканчивается, когда один из игроков доходит до финишного поля. Остальные игроки могут продолжить игру пока все игроки не дойдут до финиша.

Результат:

- развитие логического и критического мышления;
- развитие навыков общения, сотрудничество и честной игры;
- развитие воображения и творческого мышления.



Дидактические игры по технологии «Круги Луллия»



Игра 1 «Положительные и отрицательные герои сказок»



Цель: учить детей находить положительных и отрицательных героев русских народных сказок, оценивать их поступки.

Оборудование: три круга соединенные собой металлическим стержнем в центре, круглые карточки с изображением разных героев русских народных сказок.

Ход игры:

Дети раскручивают круг и смотрят, кто оказался под стрелой. Выпавшего героя из сказки, детям предлагается назвать и подумать какие поступки совершал герой положительные или отрицательные ? И охарактеризовать его.

Результат: формируется представления о добре и зле, справедливости и несправедливости. Помогает тренировать память и концентрацию.

Игра 2 «Помоги герою сказки»



Цель: совершенствование навыка речевого общения, закрепление навыка формирования самостоятельного высказывания; развитие речевого творчества, синтетического мышления.

Оборудование: три круга соединенные собой металлическим стержнем в центре, карточки с изображением героев русских народных сказок и карточки с изображением волшебных предметов, карточки с изображением героев русских народных сказок и карточки с изображением волшебных предметов.

Ход игры:

Дети раскручивают второй и третий круги и смотрят, что оказалось под стрелкой. Сопоставляя героя из сказок и предмет, детям предлагается подумать и описать, как данный предмет может помочь герою сказки (например, под стрелкой оказалась Маша из сказки «Маша медведь» и скалка из сказки «Лисичка со скалкой»). Детям предлагается подумать и описать, как скалка может помочь Маше убежать от медведя).

Результат: Формируются моральные и этические понятия: доброта, помощь, ответственность и справедливость. Развивается воображение и активность.

Игра 3 «Расскажи сказку»



Цель: сформировать умение рассказать или пересказать уже известную ребенку сказку последовательно. Развить память, мышление, внимание и усидчивость, а так же мелкую моторику. Привить любовь к сказке.

Оборудование: три круга соединенные собой металлическим стержнем в центре, карточки с изображением героев, предметов русских народных сказок.

Ход игры:

Воспитатель предлагает ребенку рассказать сказку с помощью круга Луллии, ребенок крутит нижний круг и рассказывает знакомые сказки опираясь на картинки на круге.

Результат: Развиваются речевые и коммуникативные навыки, творческое мышление и воображение, навыки сотрудничества.

Дидактическая игра "Сказочная память" (Мемо)



Игра "Сказочная память" (Мемо) — это классическая игра на развитие памяти и внимания, выполненная в тематике русских народных сказок. Ниже приведены описание правил, порядок хода и структура игры.

Цель игры:

Найти пары одинаковых карточек с изображениями персонажей и сцен из русских сказок, запомнить их расположение и набрать как можно больше пар.

Комплектация:

- Набор карточек (34 карточки, по парным изображениям)
- Инструкция

Подготовка к игре:

1. Перемешайте все карточки.
2. Разложите их лицевой стороной вниз в виде сетки на столе.
3. Все участники садятся так, чтобы было удобно смотреть и запоминать расположение карточек. (Игра рассчитана на 3-5 игроков)

Ход игры:

Игровой процесс проходит по очереди между игроками.

Правила хода:

1. Первый игрок выбирает две любые карточки и переворачивает их лицевой стороной вверх.
2. Если карты совпадают:

-Игрок выполняет задание «Назови героя этой сказки», «Расскажи короткую историю о персонаже»

Если игрок ответил верно на вопросы то игрок забирает эти две карточки себе.

- Он получает право на следующий ход (может выбрать новые две карточки).

3. Если карты не совпадают:

- Игрок запоминает размещение открытых карточек.
- Карточки переводятся лицевой стороной вниз обратно на своё место.
- Передача хода следующему игроку.

4. Процесс повторяется, пока все пары не будут найдены.

Завершение игры:

- Игра заканчивается, когда все пары найдены.
- Подсчитывается количество пар у каждого игрока.
- Побеждает тот, у кого больше всего найденных пар.

Победитель:

- Игрок с наибольшим количеством пар становится победителем.
- В случае равенства — объявляется ничья или можно провести дополнительный раунд.

Дополнительные правила:

Итог:

"Сказочная память" — это веселая и развивающая игра, которая помогает детям и взрослым закреплять знания о сказках, развивать память, внимательность и ассоциативное мышление. Отличный выбор для семейного досуга или образовательных занятий!



Русская народная игра «Сказочные городки»



Возраст старший дошкольный возраст (5-7 лет).

Цель: познакомить детей со старинной русской игрой «Сказочные городки» и научить играть. Развивать у детей физическую активность, координацию движений и внимание через игровое взаимодействие, одновременно закрепляя знания о персонажах и сюжетах русских народных сказок, формируя умение работать в коллективе и проявлять творческое воображение.

Задачи:

1. Развивать координацию движений и ловкость: через метание и попадание в цель (городки), совершенствовать моторику и точность движений детей.
2. Закреплять знания о русских народных сказках: объяснять детям, какие персонажи или сюжеты связаны с каждым «городком», развивать память и внимание.
3. Формировать умение работать в команде: поощрять взаимодействие, поддержку друг друга и совместное достижение результата.
4. Развивать игровое воображение: побуждать детей представлять себя героями сказок, придумывать свои сказочные истории и ситуации.
5. Стимулировать эмоциональное развитие: развивать умение радоваться успехам, принимать поражение и проявлять уважение к соперникам.
6. Повышать интерес к чтению и изучению сказок: через игровую деятельность пробуждать желание узнавать больше о народном творчестве.

Эти задачи помогут сделать игру не только физически полезной, но и содержательной с точки зрения развития познавательных и социальных навыков детей.

Материал и оборудование.

Городки, биты, 11 карточек с изображением «Сказочных городков», 11 карточек с описанием городков, шапочки сказочных героев.

Подготовка к игре:

1. На игровой площадке расставляются городки — наборы деревянных фигурок, которые нужно сбивать метанием бит. В игровой версии

«Сказочные городки» каждый городок символизирует определённого героя или сюжет из известных русских народных сказок (например, «Городок Колодец», «Городок Мост», «Городок Богатыри» и т.д.).

2. Дети делятся на команды (или играют индивидуально).

3. В начале игры ведущий рассказывает коротко о персонажах каждого городка и предлагает обратить внимание на то, с какой точности надо сбивать «сказочные городки».

Ход игры:

1. По очереди игроки каждой команды подходят к линии броска.

2. Игрок получает битую и старается сбить как можно больше городков одним или несколькими бросками.

3. Перед каждым броском команда обсуждает, что за герой или сказочный сюжет изображён на городке. Ведущий может задавать вопросы: «Что такое колодец, для чего он нужен?» или «Какую сказку мы вспомнили?», «Кто из сказочных героев взаимодействовал с этим сказочным предметом?». После ребёнка одевает шапочку подходящего героя и производит бросок.

4. После того, как игрок произвёл бросок, право бросать переходит к следующему участнику команды.

5. Игра продолжается, пока не будут сбиты все городки или пока не истечет отведенное время.

Победитель:

Выигрывает команда (или игрок), которая сбива больше всех городков и лучше всех ответила на вопросы по сказкам.

Правила:

Сбить как можно больше сказочных городков с помощью метания, закрепляя знания о персонажах и сюжетах сказок.

Варианты игры:

1. Можно добавлять творческие задания: после каждого успешного сбивания городка ребенок должен коротко пересказать историю героя или назвать главное качество персонажа или сказочного предмета.

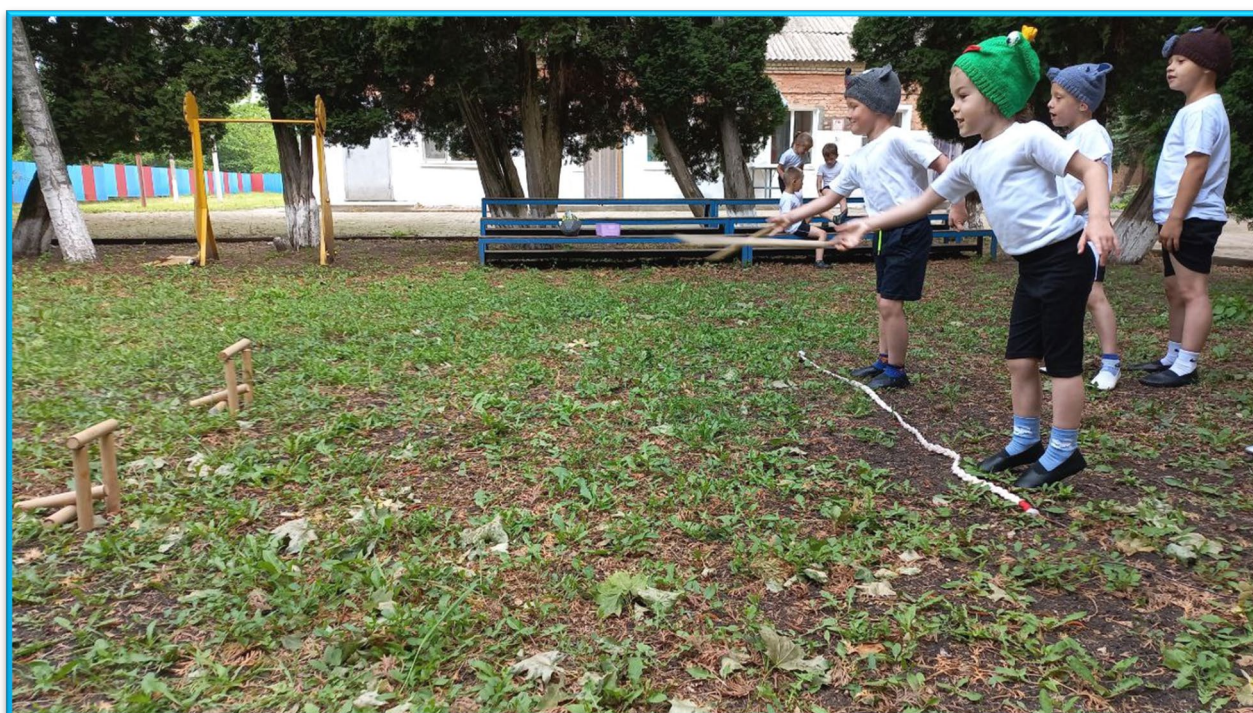
2. Для младших детей можно упростить правила — сбивать городки по одному и рассказывать короткий сюжет.

3. В качестве разминки перед игрой дети могут разучить небольшой стишок или загадку про сказочных героев.

Игра «Сказочные городки» помогает не только развивать ловкость и координацию, но и способствует активному знакомству и повторению русских народных сказок через игровую деятельность.

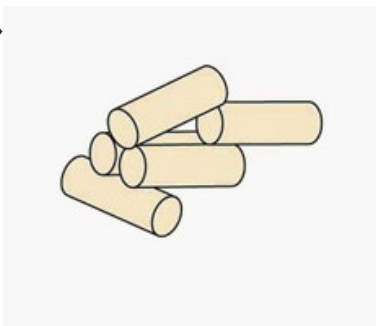
Продукт деятельности.

Самостоятельная игра в «Сказочные городки» на прогулке.

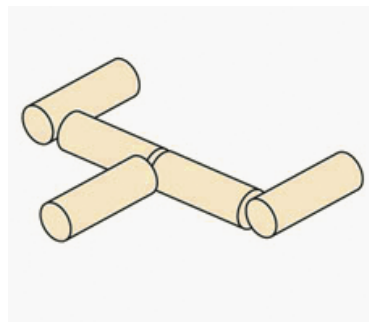


ГОРОДОШНЫЕ ФИГУРЫ

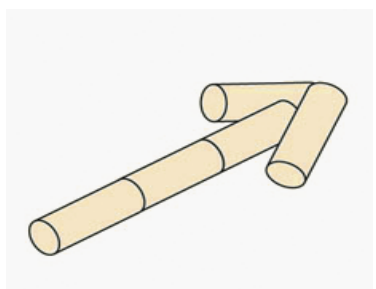
«Пушка»



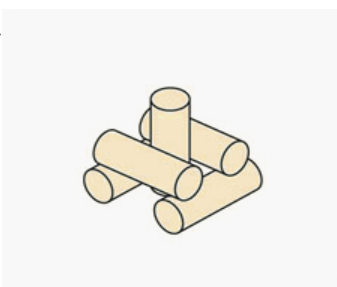
«Ухват»



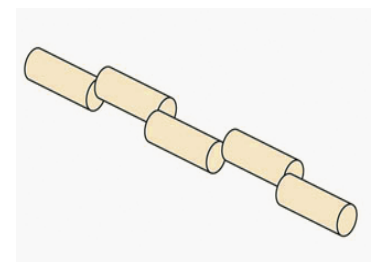
«Стрела»



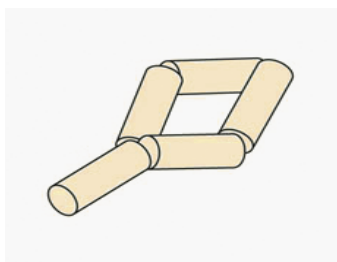
«Колодец»



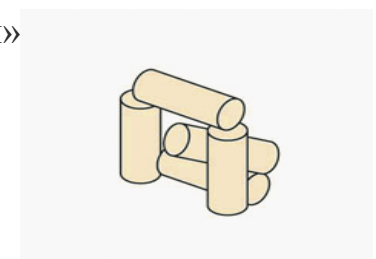
«Мост»



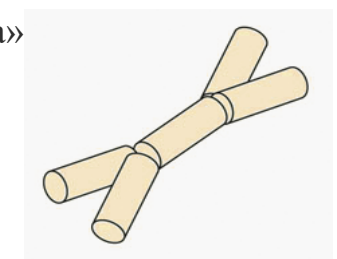
«Щука»



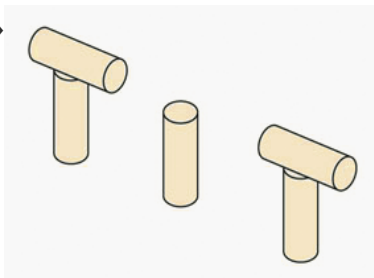
«Терем»



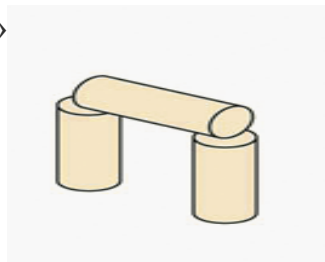
«Лягушка»



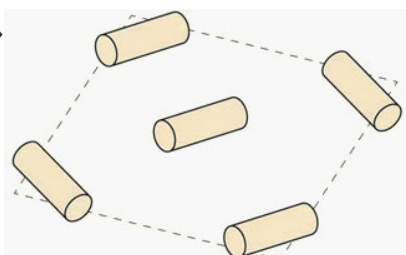
«Богатыри»



«Ворота»



«Ковер самолет»

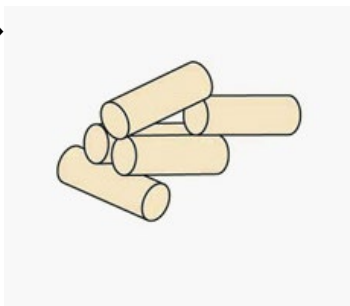


Все фигуры, кроме «Ковер самолёт», ставят на середине лицевой линии, не выходя за пределы "города".

Последовательность и количество выбиваемых фигур могут быть изменены в зависимости от системы проведения соревнований.

Карточка №1

«Пушка»



Описание:

Это обычно великолепное, могущественное оружие — больших размеров, украшено узорами и драгоценными камнями. В сказках пушка часто описывается как не только оружие для защиты или борьбы, но и как символ богатства, власти или магической силы царского двора. Иногда она обладает чудодейственными свойствами — может стрелять не обычными ядрами, а волшебными снарядами, способными справиться с злыми силами или помочь герою.

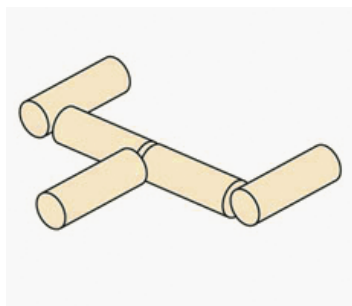
Пример:

Пушка есть в русской народной сказке «Иван Царевич и Серый Волк». Там она — часть богатого царского двора, царицы или царя, использующаяся для

защиты и демонстрации силы. В некоторых версиях сказки она становится важным предметом, помогающим Ивану-Царевичу выполнить задание, победить врагов или освободить сестру и найти свою судьбу.

Карточка №2

«Ухват»



Описание:

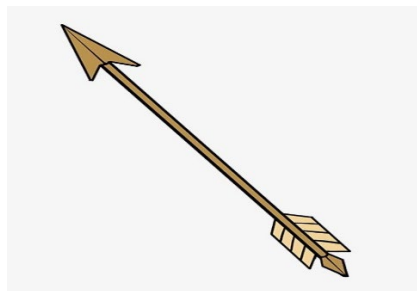
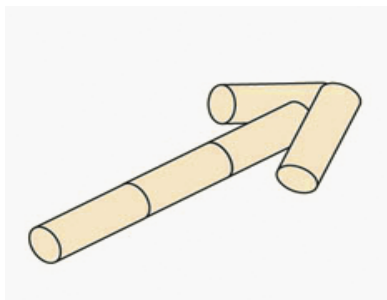
Ухват — это традиционный русский кухонный инструмент, представляющий собой длинную металлическую деревянную ручку с крюком или зажимом на конце. Ухват используется для подхватывания и переноса горячих крышек с русской печи или казана, чтобы не обжечь руки. Ухват часто упоминается в русских народных сказках и былинах, описывающих бытовую жизнь и обычные предметы крестьянского быта.

Пример:

- В сказке «Морозко» упоминается русская печь и связанные с ней предметы, такие как ухват, которые помогает героям готовить пищу и вести домашнее хозяйство.
- В сказках, где описывается интерьер избы и быт крестьян, ухват — естественный элемент, хотя прямо не всегда выделяется особо.

Карточка № 3

«Стрела»



Описание:

- Обычно стрела состоит из деревянного древка и острого металлического или каменного наконечника.
- Часто у стрелы есть оперение (перья) на хвостовой части, которое стабилизирует полёт.

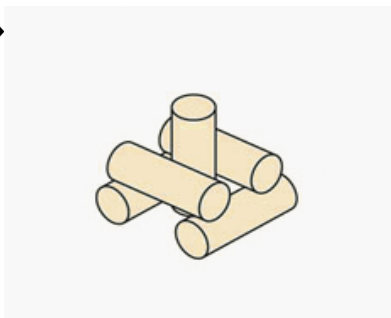
- В сказках стрела может быть обычной или волшебной — обладать магической силой, не промахиваться и поражать цель с большой дистанции.
- Иногда стрела служит ключом к выполнению задания: например, герою нужно выпустить стрелу, и место её падения укажет путь или предмет для поиска.

Пример:

- В «Иван Царевич и Серый Волк» — Иван Царевич стреляет из лука стрелой, которая приводит его к приключениям и помогает выполнить задания.
- В сказках о Добрыне Никитиче или других былинах — стрела является оружием героя.
- В сказках, где герой должен выпустить стрелу и следовать за ней (например, чтобы найти невесту или дом), стрела становится проводником судьбы.

Карточка №4

«Колодец»



Описание:

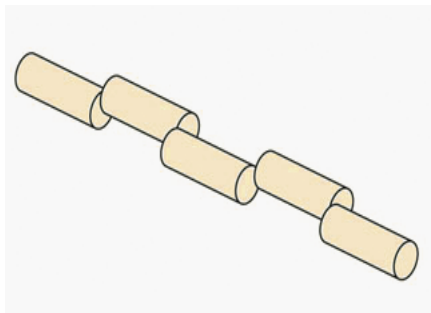
- Обычно изображается как каменная или деревянная конструкция с круглыми стенками.
- Иногда над колодцем есть деревянная или каменная крыша, с верёвкой и ведром для добычи воды.
- В сказках колодец может быть волшебным: из него можно черпать не просто воду, а живую силу, магические напитки или получать важные советы.
- Часто колодец — место встречи героя с потусторонними силами, испытаний или момента, когда начинается приключение.

Пример:

- В сказке «Василиса Прекрасная» — Василиса получает воду из волшебного колодца, который становится частью её испытаний.
- В сказках о Иване-Дураке и других героях, где колодец служит местом загадочного появления помощников или источником магической силы.
- В народных сказках, где герой спускается в колодец или призывает помощь, например, чтобы спасти кого-то или найти путь.
- В некоторых вариантах сказок колодец — это ворота в подземное царство или иное волшебное пространство.

Карточка №5

«Мост»



Описание:

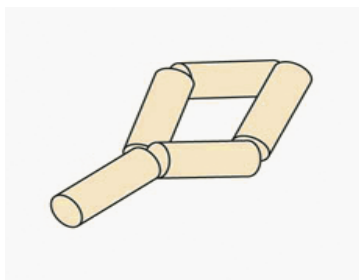
- В сказках мост часто изображается как деревянное или каменное сооружение, перекинутое через реку, овраг или пропасть.
- Может быть волшебным или опасным — например, его нужно перейти, чтобы войти в загадочное или запретное место.
- Иногда мост охраняется чудовищами или магическими препятствиями, и только смельчак или мудрый может его пересечь.
- В некоторых сказках мост — это испытание для героя, через которое он должен пройти, чтобы доказать свою смелость, ум или доброту.

Пример:

- В «Мост через реку» — персонаж должен перейти опасный мост, чтобы добиться цели или продолжить путь.
- В сказке «Колобок» — образ моста может появляться в вариантах с рекой, через которую нужно переправиться, чтобы избежать опасности.
- В сказке «Морозко» — мост иногда проступает как граница между обычным и волшебным мирами.
- «Бой на Калиновом мосту» — это граница между спокойной жизнью и опасным событием, которое предстоит пережить. Пересекаешь его — значит вступаешь в битву или важное испытание.
- В народных сказках часто встречаются сцены, где герой переходит через мост, чтобы попасть в сказочное царство или найти сокровища.

Карточка №6

«Рыба, щука»



Описание:

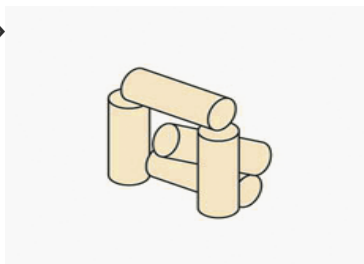
- В сказках щука обычно изображается как рыба со острым рылом, быстрым движением и сильными челюстями.
- В некоторых случаях щука — волшебный или говорящий персонаж, обладающий мудростью или хитростью.
- Она может быть злой и опасной, как враг героя, или, наоборот, помогать ему в трудную минуту, проявляя удивительную сообразительность.
- В пословицах и поговорках щука часто символизирует хитрость и ловкость: «Хитрая как щука».

Пример:

- В сказке «Рыбак и щука» — это, пожалуй, самый известный сюжет, где щука выступает как главный персонаж. Там рыбак поймал щуку, которая умела говорить и хитрила, обещая выполнить любое желание, чтобы спастись. В итоге щука уходит, изображая хитрость и лукавство.
- В сказке «По щучьему велению» — символ волшебства, исполнения желаний и неожиданной помощи судьбы. Именно благодаря щуке Емеля превращается из простого парня в героя, которому под силу великие дела.
- В народных сказках щука часто является частью рассказов о рыбной ловле, где она представляет коварство — например, щука может напасть на рыбака или стать хитрым противником.
- В других сказках о природе и животных щука может постать как умный персонаж, дающий советы или участвующий в борьбе за справедливость.

Карточка №7

«Терем»



Описание:

- Терем — это роскошное, часто многоэтажное здание из дерева.

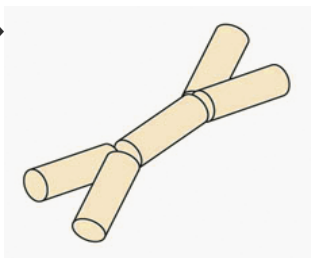
- Характеризуется резным убранством: наличниками на окнах, причудливыми узорами и орнаментами.
- В сказках терем обычно изображают как место жизни царя, царевны, богачей или волшебных существ.
- Это символ власти, богатства и высокой социальной позиции.
- Внутри терема — просторные залы, красивые хоромы с резной мебелью, коврами и драгоценностями.

Пример:

- В сказках о царях и царевнах, например, в «Царевна-Лягушка», где терем — дворец, в котором живёт царь и его семья.
- В сказке «Теремок», теремок — это символ домашнего уюта, безопасности и объединения, место, где разворачиваются важные события и происходит сплочение героев.

Карточка №8

«Лягушка»



Описание:

Лягушка — частый персонаж народных и литературных сказок, и её образ может быть разным в зависимости от сюжета:

- Обычно лягушка изображается как маленькое, зелёное или коричневатое земноводное существо с прыгающей походкой и характерным кваканьем.
- В сказках лягушка часто обладает особым значением — может быть волшебным существом, заколдованной царевной или помощницей героя.
- Иногда лягушка — это простое животное, символ простоты, скромности, а порой — хитрости и смекалки.
- В некоторых сказках лягушка предстаёт как мудрое или доброе существо, способное помочь главному герою.

Пример:

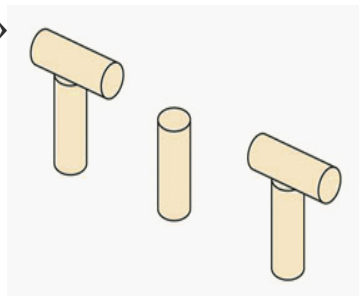
1. «Царевна-Лягушка» — одна из самых известных русских народных сказок и литературных обработок (пересказы), где лягушка — заколдованная царевна, которая превращается в прекрасную девушку после выполнения героем определённых заданий.
2. «По щучьему велению» — в сказке есть волшебная щука, а лягушки упоминаются обычно как часть природного антуража, но лягушка не главный персонаж. Однако часты упоминания лягушек в подобных сказках.

3. «Лягушка-путешественница» — народная сказка, где главная героиня — лягушка, которая отправляется в путешествие и переживает разные приключения.

4. Во многих других сказках лягушки — второстепенные персонажи, обитающие рядом с прудами, реками и болотами.

Карточка № 9

«Богатыри»



Описание:

Богатыри — это героические воины в русской народной традиции, обладающие огромной силой, мужеством и храбростью. Они — защитники Родины и народа, борцы со злом и несправедливостью.

- Как правило, богатыри — высокие, крепкие, сильные мужчины с бородами.
- Часто обладают сверхчеловеческой силой, ловкостью и выносливостью.
- Вооружены мечами, копьями, щитами, иногда луками и булавами.
- Носят традиционные доспехи или кольчуги, шлемы с украшениями.
- Образ богатыря связан с честью, справедливостью, верностью и защитой слабых.
- Богатыри часто путешествуют, защищают Русь от врагов — чудовищ, иноземных захватчиков, колдунов и разбойников.

Пример:

1. Поэмы былинного цикла:

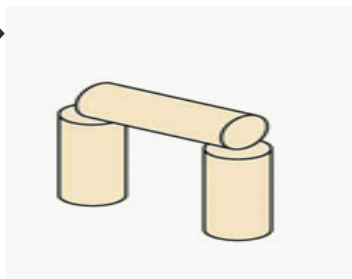
- Илья Муромец — самый известный богатырь, пришедший из деревни Муром, олицетворение силы и мужества.
- Добрыня Никитич — богатырь и дипломат, сражающийся с драконом Змеем Горынычем.
- Алёша Попович — хитрый и ловкий богатырь, часто использующий ум и смекалку.

2. Русские народные сказки и предания — часто встречаются герои-богатыри как главные персонажи, которые побеждают чудовищ и спасают царевен.

3. Например, в сказках, где герои сражаются с разными чудовищами, драконами, колдунами, разбойниками, часто появляются богатыри, олицетворяющие силы добра.

Карточка № 10

«Ворота»



Описание:

Сказочные ворота — это часто встречающийся элемент в фольклоре и волшебных сказках, который символизирует переход из одного мира в другой, барьер, который нужно преодолеть герою на пути к цели.

- Могут быть большими и роскошными, украшенными узорами, драгоценностями, резьбой или металлическими украшениями.
- Часто сделаны из необычных материалов — золота, серебра, камня, дерева или волшебного металла.
- Ворота могут быть охраняемы стражами, злыми существами или заколдованы — например, открываться только по особому слову или после выполнения задания.
- Являются границей между обычным миром и местом волшебства: замком, царством, волшебным лесом или подземным царством.
- В сказках ворота играют роль испытания, проверяющего силу, смекалку и доблесть героя.

Пример:

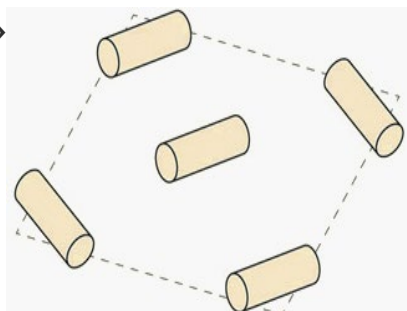
1. «Сказка о мёртвой царевне и семи богатырях» — ворота царского дворца, через которые герои спасают царевну.
2. «Василиса Прекрасная» — в некоторых версиях есть волшебные ворота в дом Бабы Яги или в царство.
3. «Царевна-Лягушка» — ворота царства, которые часто охраняют доступ к главной героине или к замку.
4. «Три царства» и другие волшебные сказки — ворота как вход в волшебное царство, куда попадает герой.
5. Былины и эпос — воротами могут называться ворота крепостей, где герои выступают защитниками или штурмовиками.

Таким образом, сказочные ворота — это важный символический элемент, который обозначает переход, испытание и возможность попасть в другой,

волшебный мир или место действия сказки. Если хотите, могу привести конкретный пример описания ворот из какой-то сказки!

Карточка № 11

«Ковер самолет»



Описание:

Волшебный предмет, который умеет летать и служит средством быстрого и волшебного передвижения героя из одного места в другое.

- Обычно это яркий, часто красочный ковёр с узорами, орнаментами и декоративными элементами.
- Может иметь волшебные свойства: самостоятельно подниматься в воздух, управляться силой мысли или словами героя.
- Часто изображается лёгким и прочным, способным переносить одного или нескольких пассажиров.
- В сказках ковёр-самолёт символизирует мгновенное перемещение, магию и свободу.
- Иногда ковёр-самолёт обладает дополнительными чудесными особенностями — например, может летать очень быстро, подниматься высоко в небо или даже исчезать.

Пример:

1. Русские народные сказки и волшебные истории — в некоторых вариациях появляется ковёр-самолёт или волшебный ковёр, который помогает героям быстро достичь цели (хотя реже, чем в восточных сказках).
2. Современные сказки и литературные произведения — ковер-самолёт часто используется как популярный сюжетный приём, особенно в сказках и фантастике.

Заключение

Дидактические игры «По страницам русских сказок» представляют собой не только способ интересного и увлекательного обучения, но и средство для формирования у детей духовно - нравственных ценностей. Использование данных дидактических игр, основанных на русском народном творчестве, наглядно показывает, что процесс обучения может быть веселым, интересным и полезным. Рекомендуется включить игры в повседневную практику воспитателя и адаптировать её под уровень подготовки и интересы детей.

Рекомендации для педагогов и родителей:

- Создавайте эмоциональную атмосферу, используя музыку и декорации, чтобы сделать процесс еще более увлекательным.
- Предоставляйте детям возможность самим вносить изменения и нюансы в игры, это позволит развивать их креативные способности.
- Усложняйте задание, добавляя карточки с русскими народными сказками.

Эти игры помогут сделать занятия более продуктивными и насыщенными, а также способствуют всестороннему развитию дошкольников.

Список используемой литературы

1. Логинов А.И. "Городки: во дворе, в детском саду, в школе и в спортивной секции." – Липецк: ООО «Гравис», 2016. 118 - 122 с.
2. Павлова Л.Ю. Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром: Для занятий с детьми 4-7 лет. – М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015.-80 с.
3. Круги Луллия «Расскажи сказку» https://m.vk.com/wall-163432394_591967?ysclid=mbagdyle49125453278
4. Дидактическое пособие с использованием кругов Луллия https://m.vk.com/wall-163432394_591967?ysclid=mbagdyle49125453278