

## Дидактическая игра

### «Помоги герою найти свой предмет»

Ход игры. Перед детьми экспонаты музея, представленные сказочными героями в лице Буратино, Айболита, Бабы Яги, Емели, Золушки в образе Замарашки, Золушки в образе принцессы, в красивом платье, в котором она отправилась на бал во дворец.

Детям предлагается внимательно рассмотреть куклы из музея, обмениваясь ими между собой, и в ходе совместного обсуждения назвать имена представленных персонажей и названия сказок, героями которых они являются. При этом детям предлагается ответить на вопрос: почему один из персонажей (Золушка) представлена сразу в двух образах.



После определения детьми имен всех героев и названий соответствующих сказок, взрослый вводит детей в игровую ситуацию: Кощей Бессмертный решил сыграть злую шутку со сказочными героями; когда он попадал в ту или иную сказку, он забирал у сказочных героев по одному предмету. Поможем им найти свой предмет?

Воспитанникам предлагается внимательно рассмотреть атрибуты в виде неотъемлемых предметов, которыми пользуются сказочные герои в процессе развития сюжетной линии сказок. Атрибуты: золотой ключик, шоколадка, ступа, щука, тыква, карета.



Игровые действия: детям в ходе совместного обсуждения предлагается внимательно рассмотреть представленные предметы, и определить какой из них соответствует тому или иному сказочному персонажу, без которого невозможен сам ход действия сказки. Кроме того дети должны пофантазировать и придумать коротенькое действие, связанное с использованием сказочными героями соответствующих атрибутов. Например, Буратино имитирует открытие двери золотым ключиком, Айболит дает в качестве лекарства шоколадку кому-нибудь из животных, Золушка-Замарашка грустно сидит на тыкве, Золушка-Принцесса радостно направляется к карете, кем-то из детей изображается полет Бабы Яги по воздуху при помощи ступы, Емеля опускает пойманную им щуку в ведро и т.д.

