

Игровое познавательно – речевое занятие по сказке «Репка».

Воспитатель: Волкова Л.В.

Сказка «Репка» хорошо знакома детям. Однако чтобы развивать мышление, творческие способности, воображение, недостаточно просто прочитать сказку и задать вопросы. Нужно уметь знакомить малыша со сказкой.

Занятие на основе русской народной сказки «Репка».

Ход занятия.

Организационный момент.

- Отгадайте, с какой сказкой мы сегодня будем знакомиться на занятии:

Чтобы урожай собрать,
Дедушке пришлось позвать:
Бабку, внучку, Жучку, кошку
Да ещё мышонка – крошку.
Так в земле сидела крепко
Жёлтая большая... (репка).

Чтение сказки «Репка».

Посадил дед репку и говорит: «Расти, расти, репка, сладкая и крепкая!»

Выросла репка сладкая, крепкая, большая – пребольшая. Пошёл дед репку рвать: тянет, потянет, вытянуть не может. Позвал дед бабу. Баба за деду, дедка за репку – тянут, потянут, вытянуть не могут. Позвала баба внучку. Внучка за бабу баба за деду, дедка за репку – тянут, потянут, вытянуть не могут.

Позвала внучка Жучку. Жучка за внучку, внучка за бабу баба за деду, дедка за репку – тянут, потянут, вытянуть не могут. Позвала Жучка кошку. Кошка за Жучку, Жучка за внучку, внучка за бабу баба за деду, дедка за репку тянут, потянут, вытянуть не могут. Позвала кошка мышку. Мышка за кошку, кошка за Жучку, Жучка за внучку, внучка за бабу, баба за деду, дедка за репку- тянут – потянут – вытянули репку.

Игра «Один – много».

Репка – *репки*.

Дедушка – *дедушки*.

Бабушка – *бабушки*.

Внучка – *внучки*

Жучка – *Жучки*.

Кошка – *кошки*.

Мышка – *мышки*.

Игра «Назови ласково».

Репа – *репка, репочка*.

Дед – *дедушка*.

Баба – *бабушка*.

Внучка – *внученька*.

Жучка – *Жученька*.

Кошка – *кошечка*.

Мышка – *мышенька*.

Игра «Сосчитай».

2 репки, 5 репок.

2 дедушки, 5 дедушек.

2 бабушки, 5 бабушек.

2 внучки, 5 внучек.

2 Жучки, 5 Жучек.

2 кошки, 5 кошек.

2 мышки, 5 мышек.

Игра «Слова наоборот».

Труд – *лень*.

Дружба – *вражда*.

Друзья – *враги*.

Легко – *трудно*.

Вместе – *отдельно*.

Легко – *тяжело*.

Трудолюбивый – ленивый.

Сытый – голодный.

Старый – молодой.

Лёгкий – тяжелый.

Игра «Слова родственники».

Кот, кошечка, кошка, котёнок, котище, кошачий.

Развитие общей моторики «Репка».

Расти большая, репка,

(Дети приседают и медленно поднимаются.)

Вырастай крепкая,

(Сжимают и разжимают кулачки обеих рук.)

Сладкая да белая,

(Выполняют упражнение «Замок» несколько раз.)

Чтоб детвора поела.

(Хлопают в ладоши.)

Беседа по сказке «Репка».

В о п р о с ы :

- Почему дед не мог вытащить репку один? *(Большая, тяжелая, растёт в земле).*

- Кто помогал деду тащить репку?

- Как все тащили репку? *(Дружно, с удовольствием, все помогали друг другу).*

- Как ты думаешь, меняется ли настроение у героев в начале и в конце сказки?

Почему?

Игра «Кто сначала, кто потом?»

Ответьте на вопросы, глядя на сюжетную картинку.

- Кто стоит впереди всех?

- Кто стоит между Жучкой и мышкой?

- Кто стоит перед бабкой? И т.д.

Отгадывание загадок.

Не говорит и не поёт,

А кто к хозяину идёт,

Она знать даёт.

(Собака.)

Мохнатенькая, зубастенькая,

Молоко пьёт, песенки поёт.

(Кошка.)

Маленький шарик

Под лавкой шарит.

(Мышка.)

Дидактическое упражнение «Что умеют делать звери?»

Собака Жучка помогла вытащить репку, а что еще может делать собака? *(Лаять, грызть косточку, охранять дом и т.д.)*

Что умеет делать кошка, мышка?

Итог занятия.

Какой вывод мы сделаем, прочитав эту сказку? *(Дружба помогает выполнять трудную работу)*

Игра "В гости с подарками".

Дедушка, бабушка, внучка, собачка, кошка и мышка пригласили нас в гости. В гости ходят с подарками. Посмотрите, у нас в группе есть сундучок. Сундучок наш волшебный, он сам должен открыться, нужно только вспомнить волшебные слова.

Тук – тук, чок – чок,

Ты откройся сундучок.

Не открывается, давайте все вместе скажем слова:

Тук – тук, чок – чок,

Ты откройся сундучок.

(Сундучок открылся)

В нем: кастрюля, шапка, молоко, косточка, кукла, сыр.
Кому подарим кастрюлю? (Бабушке.) Кому подарим шапку? (Дедушке.) Кому подарим куклу? (Внучке.) Кому подарим косточку? (Собаке.) Кому подарим миску с молоком? (Кошке.) Кому подарим сыр? (Мышке.)

Как видите работа со сказкой очень многогранна и развивает внимание, мышление, память, речь, воображение мелкую и крупную моторику и много чего еще. Мораль сей сказки такова, что вместе можно добиться небывалых успехов.

В рамках сказкотерапии эту русскую народную сказку можно использовать, чтобы сплотить ребят и научить их сложные жизненные ситуации преодолевать вместе. Также можно придумать альтернативный финал или разыграть различные варианты поведения героев, или добавить своих персонажей.

Дидактические игры на основе русской народной сказки «Репка» «КТО ЗА КЕМ»

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

Ход игры

Ведущий просит разместить героев в определенной последовательности. Например: внучку между бабкой и Жучкой; сначала мышку, а затем собачку. Далее показывает и объясняет ребенку, что означает каждое понятие, и просит его повторить это.

«ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?»

Цель игры: развитие внимания, наглядного мышления, связной речи.

Ход игры:

Ведущий с помощью фигурок воспроизводит на поле сюжет сказки и просит одного из детей описать, что изображено. Затем один ребенок отворачивается и ведущий вместе с другими детьми меняет фигурки-шаблоны местами. Ребенок должен сказать, что изменилось.

«РАССКАЖИ О КАРТИНКЕ»

Цель игры: расширение словарного запаса, развитие творческого мышления, наблюдательности.

Ход игры

Ведущий берет фигурку одного из героев и описывает его: рассказывает, как он выглядит, добрый он или злой, большой или маленький, что он делает по ходу сказки и т.д. После этого он просит детей повторить, что он рассказал.

Затем ведущий берет другую фигурку и просит детей по очереди описывать героя и следить, чтобы описания не повторялись.

Если это не получается, ведущий задает наводящие вопросы: во что одет дед; старый он или молодой; что делает; большой он или маленький и т.д.

«НАЙДИ ПО СИЛУЭТУ»

Цель игры: развитие наглядного мышления, внимания, образной памяти.

Ход игры

Ведущий просит детей рассмотреть фигурки со всех сторон. Далее он объясняет, что такое силуэт, и просит детей обвести пальчиком силуэт фигурки, а затем — карандашом.

Ведущий выкладывает фигурки обратной стороной и просит найти героев сказки, предметы.

«ПОКАЖИ ОДИНАКОВОЕ»

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

Ход игры

Ведущий рассказывает о том, что есть одинаковые предметы, части тела у разных людей и т.д., и просит показать детей одинаковое в группе.

Затем он просит ответить на его вопросы и показать одинаковое на фигурках. Например: у кого есть хвосты, кто одет в юбки, чем похожи дед, бабка и внучка (*ходят на ногах, люди*), чем похожи Жучка, кошка, мышка (*животные*) и т.д.

«ВЕСЕЛЫЙ СЧЕТ»

Цель игры: освоение цифр, овладение навыками счета.

Ход игры

Вспомните вместе с детьми сказку. Когда будете рассказывать, показывайте цифры и выкладываете их по ходу рассказа:

— Выросла репка, она была одна, затем появился дед, их стало двое, а дед был вторым. Третьей он позвал бабку, и их стало трое. Потом они позвали внучку — она была четвертой, и их стало четверо. (При каждом упоминании числа выкладываете соответствующую цифру.) Затем им на помощь пришла Жучка, она была пятая, и их стало пятеро. Жучка позвала кошку, и их стало шестеро, а кошка была шестой. Седьмая — мышка, она помогла вытащить репку. Всего репку тянуло шестеро, а с репкой их стало семеро.

«ЧТО СЛУЧИЛОСЬ БЫ, ЕСЛИ...»

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

Ход игры

Ведущий показывает картинку на сюжет сказки и спрашивает детей:

- Что было бы, если бы дед не посадил репку?
- Что было бы, если бы дед ее не поливал? Какая бы она выросла?
- Что было бы, если бы мышка не пришла на помощь?

Ведущий внимательно следит за тем, чтобы дети отвечали полными предложениями с использованием союза *если бы*. Например:

— Если бы кошка поссорилась с Жучкой, то репку не вытянули бы. И т.д.

«РАССКАЖИ НАОБОРОТ»

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

Материал: фигурки героев сказки.

Ход игры

1) Ведущий начинает предложения и просит детей их продолжить:

Репка большая, а мышка...

Внучка молодая, а бабка...