

Картотека игр для работы с детьми по развитию читательского интереса

1. Поисковая игра «Найди сходство и отличия»

Цель: закрепить представления детей дошкольного возраста о частях книги, прошлом и настоящем книги.

Оборудование: фотографии книги древней Руси и современной книги, свитка папируса и берестяных записей.

Ход игры.

- Перед тобой лежат фотографии, назови эти предметы, найди их сходство и отличия.

2. Поисковая игра «Что сначала, что потом»

Цель: закрепить знания детей дошкольного возраста об этапах создания книги. Оборудование: разрезные картинки с этапами производства книги, конверта, письма.

Ход игры.

- Ребята посмотрите, к нам в группу пришло письмо, хотите узнать от кого? Здравствуйте девочки и мальчики, пишет вам почтальон Печкин. Принес я вам письмо с нашего села Простоквашино. Воспитатель смотрит в конверт. Что я вижу? Письмо у нас рассыпалось. Давайте поможем собрать письмо. Дети собирают разрезные картинки. Посмотрите, что у нас получилось? Этапы книжного производства. Давайте назовем их еще раз. Дети называют этапы производства книги.

3. Поисковое задание «Вежливое обращение с книгой»

Цель: закрепить знания детей старшего дошкольного возраста о правилах обращения с книгой.

Оборудование: старая, потрёпанная книга, магнитофон, аудиозапись детского плача.

Ход игры.

- В групповой комнате детского сада слышится детский плач. Ребята, вы слышите, кто – плачет? Воспитатель показывает детям старую, потрёпанную книгу, и от ее лица говорит: не любил меня Незнайка, рвал, пинал меня Незнайка. Педагог жалеет книгу, и говорит: ах ты бедненькая наша. Не позволим больше книжку обижать. Ребята давайте напомним правила обращения с книгой Незнайке. С книгой нужно относиться бережно. Нельзя рвать ее. После чтения нужно поставить на книжную полку. Странички перелистывать аккуратно. Не рисовать рисунков в книге.

4. Поисковое задание «Где чей предмет»

Цель: закрепить знания детей содержание рассказа Н. Носова «Живая шляпа»
Оборудование: предметные картинки из рассказа Н. Носова «Живая шляпа», игрушка «Буратино»

Ход игры.

- Ребята, Буратино решил разложить карточки по порядку, но все перепутал. Помогите, пожалуйста, исправить Буратино ошибку. Дети помогают правильно соединить героя и предмет на картинке.

5. Поисковая игра «Найди животному свой стих»

Цель: закрепить знания детей дошкольного возраста о стихах С.Я. Маршака.
Оборудование: карточки со стихами С.Я. Маршака «Усатый полосатый», «Кошкин дом», «Где обедал воробей», карточки с иллюстрациями кошки, котенка, пуделя, воробья.

Ход игры.

- Нам в группу Волшебник Изумрудного города принес сундук, давайте откроем его? А в нем у нас стихи с животными. Что же он нам хотел предложить? Наверно он с нами хотел поиграть. Поиграем с волшебником ребята? Я вам буду читать стихотворение, а вы будите по очереди находить в сундуке животного, который подходит прочитанному стихотворению. Дети достают по очереди карточки с животными.

6. Поисковая игра «Продолжи сказку»

Цель: закрепить знания детей дошкольного возраста сказок Г.Х. Андерсена.
Оборудование: серия сюжетных картинок сказки «Гадкий утенок», фотография сказочника Оле Лукойле.

Ход игры.

- Сказочник Оле Лукойле решил собрать сказку, но вот беда, он забыл, что будет дальше. Помогите, пожалуйста, сказочнику собрать сказку до конца. Какая сказка у нас с вами получилась. Кто мне ее назовет? А кто мне поможет ее рассказать? Дети помогают педагогу рассказать сказку.

7. Поисковая игра - лото «Кому, что нужно»

Цель: закрепить знания героев сказок Г.Х. Андерсена у детей дошкольного возраста.

Оборудование: карточки героев сказок с предметными картинками Г.Х. Андерсена по количеству детей, фишки со сказочными предметами героев Г.Х. Андерсена, чудесный мешочек.

Ход игры.

- Смотрите, какой чудесный подарок нам приготовила Дюймовочка. Это же настоящее лото, в котором нужно правильно соотнести героя сказки и его предмет. Кто хочет поиграть со мной? Дети играют в лото.

8. Поисковая игра «Угадай героя сказки»

Цель: закрепить знания сказок Г.Х. Андерсена и их героев.

Ход игры.

- Ребята, отгадайте загадку: В этой сказке мальчик Кай слово собирает, а в ледяном дворце его Герда спасает. (Снежная Королева.)

- Не утёнок, не гусёнок. Подскажите-ка ребята, из какой же сказки птица? (Гадкий утенок) Родилась она в цветке милая малышка, а ростом не вышла. (Дюймовочка)

9. Игра «Бюро находок»

Цель: Закрепить знания детей дошкольного возраста о стихотворном творчестве Агнии Барто. Оборудование: два декоративных сундучка, кукла Таня, предметные картинки из стихов Агнии Барто.

Ход игры.

- К нам в гости сегодня пришла Таня, она пришла к нам не одна, а с подарком. А какой подарок нам Таня приготовила, посмотрите ребята на эти сундучки, наверное, там клад. Проверим? Дети открывают сундучки, и обнаруживают, что там картинки. Поиграем вместе с Таней в игру? В одном сундучке у нас живут героини стихотворений Агнии Барто, а в другом – необходимые предметы героев. Нам нужно найти каждому герою свой предмет. Поиграем вместе с Таней в игру? Дети играют в игру.

10. Поисковая игра «Кто, что делает»

Цель: закрепить знания детей дошкольного возраста о героях русской народной сказке «Крылатый, мохнатый да масляный»

Оборудование: мяч

Ход игры.

- Раздается стук в дверь, в групповую комнату детского сада заходит Машенька. Здравствуйте ребята, угадали, из какой я сказки? Да, из сказки «Маша и медведь». Вы хорошо знаете русскую народную сказку «Крылатый, мохнатый да масляный?» Да, очень хорошо. А сейчас со своим помощником мячом это проверю. Я вам буду бросать мяч и называть героя, а вы мне отвечать, что он делает. Дети начинают играть в игру.

11. Поисковая игра «Собери сказку»

Цель: закрепить знания детей дошкольного возраста о русской народной сказке «Хаврошечка»

Оборудование: модель часов, в которых, вместо цифр сюжетные картинки сказки, карточки с иллюстрациями сюжета из сказки.

Ход игры.

- Ребята, отгадайте загадку. Ходим мы и днем, и ночью, А как только час пробьет, Сразу стрелочка встает. (Часы) А у меня тоже есть часы, только не простые, а сказочные. Только завести я их не могу, не все картинки расставлены. Вы мне поможете? Дети помогают воспитателю.

12. Поисковое задание литературное лото «Назови положительных и отрицательных героев»

Оборудование: Чудесный мешочек, карточки с иллюстрациями сказочных героев.

Ход игры.

- Смотрите, что это у нас лежит тут? Воспитатель показывает чудесный мешочек. Кто – то хочет с нами поиграть. Поиграем? Вы будете по очереди доставать из мешочка героя сказки, и называть его положительные и отрицательные стороны.

13. Поисковая игра «Продолжи историю»

Цель: закрепить знание детей сказки П. Бажова «Серебряное Копытце»

Оборудование: магнитофон, сюжетные картинки из сказки.

Ход игры.

- Звучит музыка, в группу входит сказочница. Здравствуйте девочки и мальчики, мне сказали, что вы любите читать сказки. В моей сказочной стране живет много сказок грустных и смешных, но эту сказку я никому не рассказывала, только вам по секрету расскажу. Садитесь удобнее, сказка начинается. Сказочница показывает сюжетные картинки из сказки П. Бажова «Серебряное Копытце» и рассказывает сказку, останавливается на середине рассказа, и говорит: но вот беда, пока я шла к вам в гости я забыла, что будет дальше. Ребята, вы мне не поможете? Дети, используя сюжетные картинки, помогают продолжить сказку дальше.

14. Поисковая игра «Посели героя в свой рассказ»

Цель: закрепить знания детей старшего дошкольного возраста о литературных произведениях В. Бианки.

Оборудование: предметные картинки с героями рассказов В. Бианки, иллюстрации обложек книг.

Ход игры.

- В одном сказочном лесу жили животные, и однажды они решили сходить друг к другу в гости. Но в пути они забыли, кто, где живет. Помоги, пожалуйста, каждому герою найти свой дом. Дети помогают находить дом.

15. Поисковая игра «Исправь ошибку»

Цель: закрепить знания детей о сказке П. Бажова «Серебряное Копытце»

Оборудование: иллюстрации сюжетных картинок к сказке «Серебряное Копытце».

Ход игры.

- Посмотрите, какую красивую картину нарисовал художник, но мне кажется он, что – то перепутал. Поможем художнику исправить ошибку? Дети расставляют правильно последовательность сюжетов сказки.