



Волшебный
мир книг

ГБДОУ детский сад №754 «Солнышко»
Западного округа г. Москвы

Дидактическая игра «Чтобы это значило?»

по русской народной сказке
«Лисичка-сестричка и волк»
(в обработке М. Булатова)

Подготовил: Дубкова Н.В.,
воспитатель

2019


г.

Объяснение незнакомых слов – обязательный прием, обеспечивающий полноценное восприятие произведения.

Без объяснения значения этих слов, без понимания смысла конкретного слова становятся неясными основной смысл текста, характер образов, поступки персонажей.

Варианты объяснения:

- *подстановка другого слова во время чтения прозы, подбор синонимов (воз – телега, повозка);*
- *употребление слов или словосочетаний воспитателем до чтения, во время знакомства детей с картинкой (везти воз – при рассматривании иллюстрации);*
- *вопрос к детям о значении слова;*
- *картинки-подсказки, объясняющие смысл загаданного слова (прием «смысловой догадки»)*



Страничка для взрослых (педагогов и родителей)

Устаревшие слова — это слова, вышедшие из употребления, но в большинстве понятные носителям языка.

Например: *вещать, странник, воз.*

Устаревшие слова помещаются в толковых словарях с пометой *устар. (устаревшее)*.

В зависимости от причин выхода слова из употребления устаревшие слова делятся на историзмы и архаизмы.

Историзмы — названия устаревших, не встречающихся в современной действительности вещей, явлений, понятий. Они не имеют синонимов в современном языке.

Архаизмы — устаревшие названия современных вещей, явлений. Архаизмы имеют синонимы в современном языке.

Используются в художественных произведениях для передачи колорита эпохи и с целью воссоздания языка той исторической эпохи, которую описывает автор.

Цель игры: развивать аналитическую функцию мышления, умение сравнивать и сопоставлять свойства и качества различных предметов и явлений, находя черты сходства и отличия

Материал:

- Презентация с опорными картинками-подсказками, иллюстрирующими значение слова и помогающие детям назвать и сформулировать определение загаданного слова;
- мультимедийная установка (компьютер, экран).

Игра основана на приеме «смысловой догадки» и рассчитана на детей в возрасте 4-7 лет.

В игре могут участвовать как один ребенок со взрослым, так и вся группа.

Задача игры:

с помощью картинок-иллюстраций определить и сформулировать в речи значение устаревших слов.

Описание игры:

Ведущий предлагает угадать слово, а дети по картинкам-подсказкам должны догадаться, что за слово загадано.

Словами-загадками могут выступать любые части речи, встречающиеся в сказках и употребленные в формах просторечных выражений, архаизмов, диалектизмов. Кто быстрее догадался, какое слово загадано, тот и выиграл.

Толкование слов, упомянутых в сказке
«Лисичка-сестричка и Волк»
(в обработке М. Булатова)

- **Воз** - повозка, телега, сани.
- **Погоревал** - испытал чувство горечи.
- **Прорубь** - отверстие, прорубленное во льду реки, озера.
- **Стянуть** – утащить, украсть.
- **Плут, плутовка** - тот, кто хитрит, обманывает.
- **Коромысло** - деревянная палка для носки ведер на плече.
- **Плетусь** - медленно иду.
- **Хитрость** - обман, изворотливость с целью скрыть свои истинные намерения.
- **Коварство** – злонамеренность, прикрытая доброжелательством, таящая угрозу для жизни.
- **Зипун** - верхняя одежда из ткани (сукна) у крестьян, которую носили весной и осенью.
- **Ушанка** – шапка с длинными ушами (обычно из меха).
- **Битый** - тот, которого побили.

Прорубь



Коромысло



Воз, повозка, сани



Воз (телега)



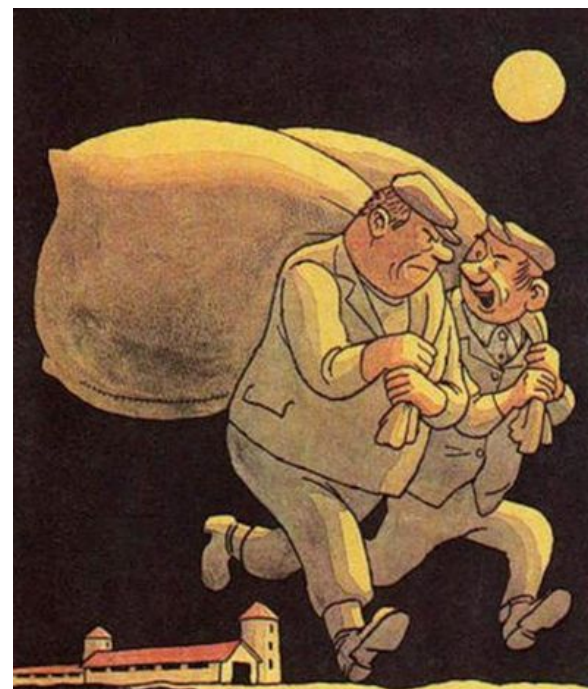
Плестись



Горевать



Стянуть (украсть)



Зипун



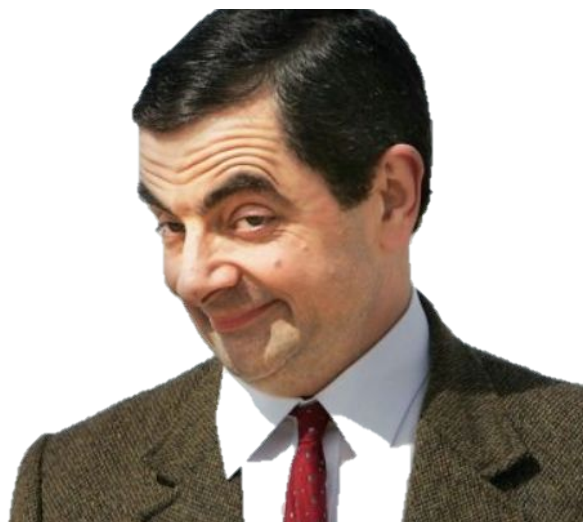
Ушанка



Хитрость

Плут

Плутовка



Коварство

