**Консультация для воспитателей по теме: «Использование игровых приемов в приобщении детей старшего возраста к чтению книг».**

Воспитание подрастающего человека путем приобщения его к книжной культуре - важная педагогическая задача. Через художественную литературу ребенок постигает ценности, без которых невозможна духовная жизнь общества и отдельного человека. Для этого решаются следующие **задачи:**

1.Развивать интерес детей к художественной литературе.

2.Совершенствовать эстетическое восприятие художественных произведений: формировать способность проявлять радость, душевное волнение при встрече с добрым и красивым миром; испытывать сострадание и сочувствие к героям книг, мысленно ощущая себя рядом с ними.

3.Обращать внимание детей на изобразительно - выразительные средства (образные слова и выражения, эпитеты, сравнения), помогая ребенку почувствовать красоту и выразительность языка произведения, прививая чуткость к поэтическому слову.

4.Совершенствовать художественно-речевые исполнительские навыки детей при чтении стихотворений, в драматизациях и спектаклях.

5. Воспитывать у ребенка потребность рассматривать книгу и иллюстрации.

6.Помочь детям увидеть основные различия между сказкой, рассказом, стихотворением.

**Для решения этих задач необходимо:**

- ежедневно читать детям художественную литературу и разговаривать о прочитанном.

- не забывать о необходимости повторного чтения.

- проводить специальные занятия по ознакомлению детей с художественной литературой.

- с целью удовлетворения потребности детей в свободном общении с воспитателем по поводу художественной литературы и реализации себя в играх, драматизациях и т. д. проводить в вечернее время мероприятие-традицию "В этот вечер у нас".

- регулярно предоставлять в распоряжение детей книги для рассматривания в книжном уголке.

Для развития интереса к книге организовывать выставки литературы на разные темы. Это и авторская книга, например сказки А.С.Пушкина; книги, оформленные известными детям художниками (Рачевым, Васнецовым, Сутеевым) ; русские народные сказки; сборники стихотворений о природе; веселая книжка и др. По программе "Радуга" дети к шести годам знакомы с достаточно большим количеством произведений. Для дальнейшего развития интереса к художественной литературе надо продолжать знакомить детей с народными песенками, потешками, закличками, считалками, скороговорками, загадками, небылицами, сказками, лирическими и игровыми стихотворениями, повестями и рассказами, используя специальные игры типа" Что получится, то и получится...","Кто это был?",такие игры, как ходунки (например,"Гусек").

***Игра"Угадай иллюстрацию!"***

**Цель**.Поддерживать и развивать интерес к художественной литературе; стимулировать общение со взрослыми и сверстниками по содержанию литературного произведения; формировать аналитические способности (умение сравнивать тексты,соотносить их с иллюстрациями, делать несложные обобщения и выводы); поощрять стремление к соблюдению правил; способствовать установлению доброжелательных отношений между участниками совместных игр.

**Правила игры**. Устанавливается очередность с помощью считалки, жребия или другими способами; красный кружок означает встречу со сказкой, синий - с поэзией, желтый - с рассказом, повестью; каждый игрок имеет право на помощь друга; успешное выполнение задания дает право на два дополнительных хода; результативная помощь друга дает ему право на один дополнительный ход; выигрывает тот, кто пришел к финишу первым. В игре используются только известные детям произведения.

**Варианты заданий.**

1.Взрослый озвучивает фрагмент текста, ребенок угадывает художественное произведение и вспоминает автора и то, что происходило в сказке, стихотворении, рассказе. Например, взрослый читает: "Унылая пора, очей очарованье...", а ребенок продолжает:" Приятна мне твоя прощальная краса...".

2.Взрослый показывает две иллюстрации к одному худ. произведению и озвучивает фрагмент текста, а ребенок выбирает соответствующую иллюстрацию и обосновывает свой выбор. Например, кружок - сказка. Взрослый предлагает для рассматривания две иллюстрации художника Т.А.Мавриной к сказке В.ф.Одоевского" Морозко", читая при этом отрывок из произведения. Ребенок угадывает, к какой из двух иллюстраций подходит именно этот отрывок текста, и объясняя свой выбор.

3.Взрослый показывает две иллюстрации к разным произведениям, ребенок выбирает соответствующую иллюстрацию и обосновывает свой выбор.

***Игра" Угадай эмоцию!"***

Игра проводится по содержанию "толстой" книги (например,"Приключения Незнайки и его друзей" Н.Носова, "Необыкновенные приключения Карика и Вали" Я.Лари и др.).

**Цель.** Актуализировать чувства, пережитые в ходе длительного чтения. Правила игры. Передвижение по игровому полю возможно лишь при правильном выполнении задания по выпавшей пиктограмме с изображением какой-либо эмоции.

**Варианты заданий.**

1.Определить, соответствует ли озвученный текст эмоции на кубике; обосновать ответ.

2. Определить ,соответствует ли иллюстрация к художественному произведению эмоции на кубике; обосновать ответ.

3.Выбрать из двух фрагментов произведения тот, который соответствует эмоции на кубике, обосновать ответ.

4.Выбрать из двух иллюстраций ту, которая соответствует эмоции на кубике,обосновать ответ.

5.В соответствии с эмоцией на кубике вспомнить нужный отрывок из текста или воспользоваться помощью друга.

***Игра"Квест - бродилки"***

**Цель.** закреплять умение работать с маршрутным листом, находить в нем литературные объекты и передвигаться по группе и по зданию детского сада или по его территории, соблюдая установленный порядок, стимулировать увлечение совместным обсуждением со сверстниками и взрослыми прочитанного литературного произведения.

**Ход игры.** Команда игроков рассматривает маршрутный лист и определяет порядок символами, либо картинками. На обозначенном объекте разгадывают литературные загадки и получая за это фишки-бонусы. **Задания.**

1. Узнать художественное произведение по иллюстрации.

2.Узнать писателя или поэта по его портрету и вспомнить написанные им произведения.

3.Отгадать, из какого произведения прозвучал тот или иной отрывок.

4.Определить жанр.

5.Вспомнить литературных героев на определенную букву.

6.Отгадать, какой предмет, упоминаемый в произведении, находится в сундучке.

Можно использовать игры по типу "Поле чудес", "Собери под зонт", "Угадай, кто спрятался в домике", кроссворды. Все эти игровые приемы стимулируют интерес к книге и способствуют формированию доброжелательных отношений между детьми.