

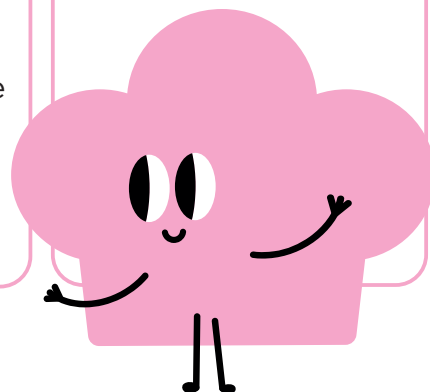
СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА «СНИМАЕТСЯ КИНО»

Варианты развития сюжета

Воспитатель предлагает проблемную ситуацию: режиссер с киностудии хочет снять фильм для детей, но у него нет интересного сценария. Воспитатель с детьми придумывают сюжет или проводят словесную игру по сюжетосложению посредством метода «игра-придумывание» (Н. Я. Михайленко и Н. А. Коротковой). Воспитатель и дети обсуждают главных героев, их характеры, события, которые с ними происходят. Воспитатель записывает и зачитывает сценарий детям. Дети отправляются на киностудию и разыгрывают отдельные сценки с главными героями перед режиссером, оператор снимает на камеру и т. д.

Варианты ролей

Режиссер, сценаристы, артисты (герои по выбору детей).

ТЕАТРАЛИЗОВАННАЯ ИГРА
«ТЕЛЕПЕРЕДАЧА “ЧТО ТАКОЕ СЧАСТЬЕ?”»

Цель

Формировать понимание счастья как духовной ценности.

Материалы

Микрофон, «телекамера» (коробка).

Ход игры

Воспитатель — «ведущий телепередачи», дети — «гости студии». Ведущий: «Здравствуйте! Наша телепередача “Что такое счастье?” Спросим у наших гостей!»

Ведущий подходит с микрофоном к детям по очереди: «Что для тебя счастье?»

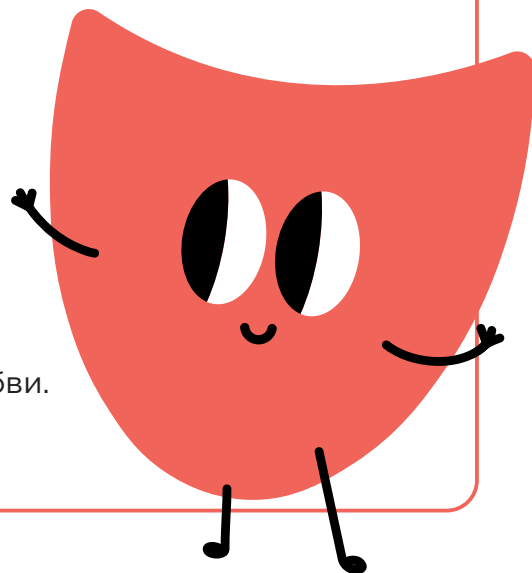
Ребенок: «Счастье — когда мама улыбается!»;
«Счастье — когда ты здоров и все дома!».

Ведущий спрашивает каждого ребенка.

Ведущий: «Никто не сказал про игрушки или деньги! Потому что счастье — это духовное состояние. Оно внутри нас!»

Вывод: счастье не в вещах, а в отношениях, заботе и любви. Это и есть приоритет духовного над материальным.

Время: 15 мин.



ТЕАТРАЛИЗОВАННАЯ ИГРА

«ТЕЛЕВИЗИОННЫЙ МОСТИК: ДОБРЫЕ ПОЖЕЛАНИЯ»

Цель

Учить дарить добрые пожелания бескорыстно.

Материалы

«Телекамера» (коробка), микрофон.

Ход игры

Воспитатель — «ведущий телемоста». Дети стоят в две шеренги друг напротив друга.

Ведущий: «У нас телемост добра! Одна сторона говорит пожелания, другая — отвечает!»

Первая шеренга говорит хором: «Мы желаем вам добра!»

Вторая отвечает: «Спасибо! И вам добра!»

Ведущий подходит к отдельным детям с микрофоном:

«Что ты пожелаешь другу?» — «Будь счастлив!»;

«Что пожелаешь маме?» — «Будь здорова!»;

«Что пожелаешь всем людям?» — «Будьте добрыми друг к другу!».

Ведущий: «Пожелания — это подарок от души. Он ничего не стоит, но согревает сердце! Добрые пожелания — это духовный подарок. Он бескорыстен и бесценен».

Время: 15 мин.

ПОДВИЖНАЯ ИГРА «СВЕТ! КАМЕРА! МОТОР!»

Цель

Закрепление темы «Мир кино».

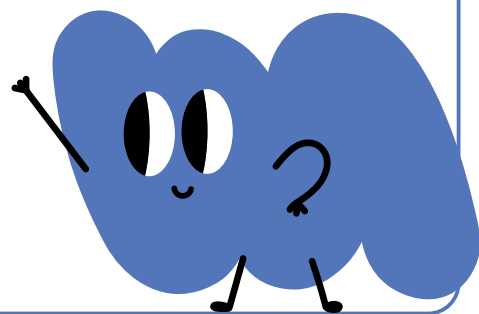
Материалы

Стулья и колокольчики по количеству команд.

Ход игры

Воспитатель делит детей на 2–3 команды и выстраивает их в колонны на линии старта. Напротив каждой команды на расстоянии 5–7 метров стоит стул. На стуле расположен колокольчик. Воспитатель объявляет: «Внимание, съемочная группа! Мы снимаем кино. Каждый из вас — член команды киностудии. Я буду режиссером, и по моей команде вы должны по очереди выполнять три главных кинематографических действия — осветить, снять и запустить мотор. Побеждает та команда, которая сделает это быстрее и без ошибок!» Первый игрок в каждой команде «осветитель» — он включает «софиты», второй игрок «оператор» — он «включает камеру», третий игрок «звукорежиссер» — он запускает мотор и подает сигнал. Остальные игроки в команде — актеры, они бегут последними и забирают всех обратно.

Воспитатель громко произносит: «На старт! Внимание! Марш!» — и первый игрок каждой команды начинает бег. Добежав до стульчика, он останавливается, поднимает обе руки высоко вверх над головой и разводит их в стороны, изображая, что включает огромные софиты, и кричит: «Свет включил!» — после чего бежит обратно к команде, хлопает по ладони второго игрока. Второй участник бежит до стульчика, приставляет кулачок (или два кулачка в виде трубы) к одному глазу, как объектив камеры. Поворачивается в разные стороны, «снимает» и говорит: «Снимаю!» Затем бежит обратно, хлопает по руке третьего игрока. Третий участник бежит до стульчика, берет в руки колокольчик, громко звенит и кричит: «Мотор! Поехали!» После этого кладет колокольчик на место, бежит обратно и передает эстафету четвертому игроку. Четвертый игрок бежит до стульчика, обегает его и бежит обратно. Добежав до своей команды, он берет за руку пятого игрока, и они бегут вместе до стульчика, обегает его и возвращаются за шестым игроком и так далее. Когда игроки вместе с последним участником команды возвращаются к линии старта, они кричат: «Стоп! Снято! Кино готово!» Побеждает команда, первой совершившая все действия.



ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ЧТО В СУНДУКЕ У ГЕРОЯ?»

Цель

Учить различать материальные и духовные сокровища, понимать, что настоящее богатство — внутри человека.

Материалы

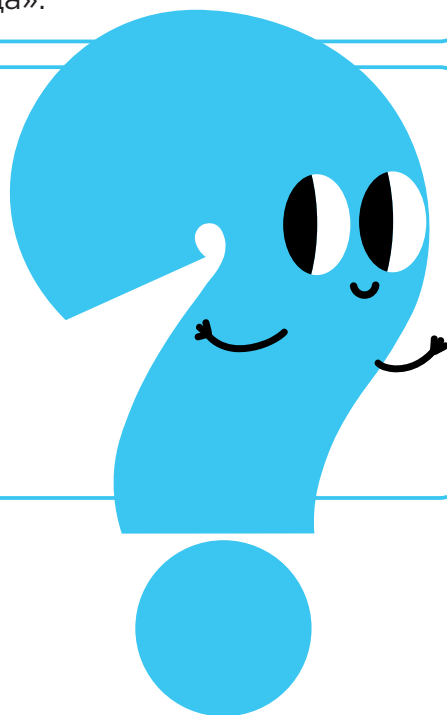
Красивый сундучок, карточки-«сокровища» (золотые монеты, драгоценности, корона / дружба, доброта, любовь, смелость, честность, забота), два поля: «Материальные сокровища» и «Духовные сокровища».

Ход игры

Дети достают карточку из сундука и кладут на нужное поле, объясняя. «Золотые монеты — материальное, они закончатся. А дружба — духовное сокровище, она навсегда!»

Воспитатель: «В сундуке можно хранить золото, а в сердце — доброту. Доброта — самое ценное сокровище!»

Время: 10 мин.



ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА

«КАСТИНГ НА РОЛЬ «САМЫЙ ДОБРЫЙ ГЕРОЙ»»

Цель

Учить оценивать нравственные качества героев, делать выбор в пользу доброты как главной ценности.

Материалы

Карточки с портретами героев (Леопольд, Чебурашка, Шапокляк, Волк, Золушка, Мачеха, Емеля, Щука, Карабас-Барабас, Буратино, Баба-яга, Василиса Премудрая), «Звезда доброты» (картонная медаль).

Ход игры

Дети выбирают героя, который достоин стать «самым добрым героем», и объясняют почему. «Я выбираю Леопольда! Он всех прощает и хочет жить дружно. Это важнее, чем быть сильным или богатым!» Воспитатель: «Самый добрый герой — не тот, у кого есть волшебство или богатство, а тот, у кого доброе сердце. Вот кого стоит уважать!»

Время: 12–15 мин.

СЛОВЕСНАЯ ИГРА «КРАСИВЫЙ ПЕРЕСКАЗ»

Цель

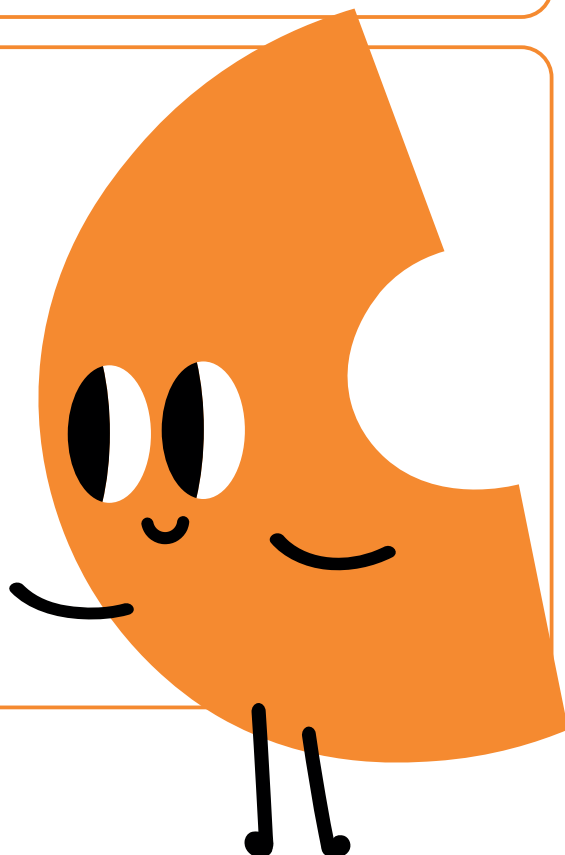
Развитие связной речи, развитие памяти, воспитание любознательности.

Ход игры

Воспитатель читает стихотворение А. Барто:

*Они ползут, а он им — раз!
А тут как раз она ползла,
А он как даст ему со зла!
Она им — раз!
Но тут как раз ее он спас,
Он был с ней заодно.
Ух, сильное кино!
Нет, видно, я еще мала,
Я ничего не поняла.*

Спрашивает, почему девочка не поняла, о чем фильм? Уточняет, что должно быть в правильном пересказе. Дети пересказывают свои любимые мультфильмы, соблюдая правила пересказа.



СЛОВЕСНАЯ ИГРА «ЗВУКООПЕРАТОР»

Цель

Развитие речевой активности, фантазии, воспитание любознательности.

Материалы

Видеофрагменты любимых мультфильмов без звука.

Ход игры

Воспитатель предлагает детям «озвучить» любимые моменты из мультфильмов. Приветствуется как соответствие оригиналу, так и фантазия детей.

МУЗЫКАЛЬНАЯ ИГРА «НЕМОЙ ФИЛЬМ О ГЛАВНОМ»

Цель

Учить выражать духовные ценности без слов, через движение и музыку.

Материалы

Запись трех музыкальных фрагментов (суебливая, тревожная; спокойная, светлая; торжественная, вдохновляющая). Карточки с темами: «Жадность», «Щедрость», «Дружба», «Хвастовство», «Скромность».

Ход игры

Дети по очереди вытягивают карточку. Воспитатель включает соответствующую музыку. Ребенок показывает «немое кино» — через движения и мимику раскрывает тему:

«Жадность» (тревожная музыка) — ребенок прижимает к себе воображаемые вещи, оглядывается, ни с кем не делится;

«Щедрость» (светлая музыка) — ребенок раздает воображаемые подарки, улыбается, обнимает;

«Дружба» (теплая музыка) — ребенок берет за руку соседа, танцует с ним;

«Хвастовство» (суебливая музыка) — ребенок показывает на себя, выпячивает грудь, задирает нос;

«Скромность» (спокойная музыка) — ребенок стоит с опущенной головой, делает шаг назад, уступает другим.

Остальные угадывают тему и обсуждают: «Жадность — это плохо. А щедрость — это духовное богатство. Дружба важнее вещей. Скромность украшает человека».

Воспитатель: «Жадность и хвастовство — это пустота внутри. А щедрость, дружба, скромность — это духовное богатство. Оно не продается, но его видно в поступках».

Время: 17-20 мин.

6-7 лет

Мир кино

МУЗЫКАЛЬНАЯ ИГРА «УГАДАЙ ГЕРОЯ ПО ПЕСНЕ И ПОКАЖИ»

Цель

Учить узнавать героев по песне, повторять движения.

Материалы

Аудиозаписи песен из мультфильмов (по 10-15 секунд).

Ход игры

Воспитатель включает короткий отрывок. Дети хором называют героя и показывают его движение:

«Песенка Винни-Пуха» — идут вразвалочку, гладят животик;

«Песенка Чебурашки» — прижимают руки к груди, уши-ладошки;

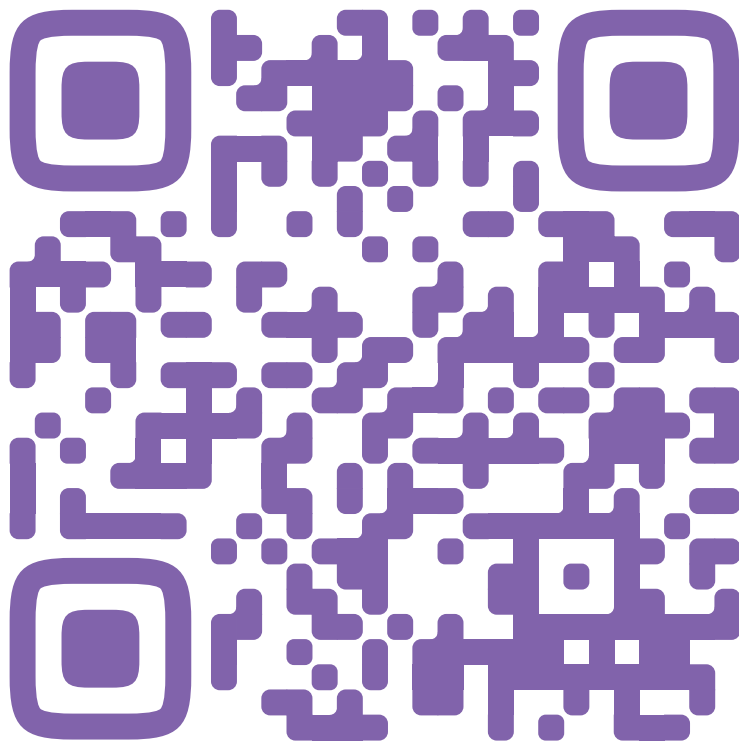
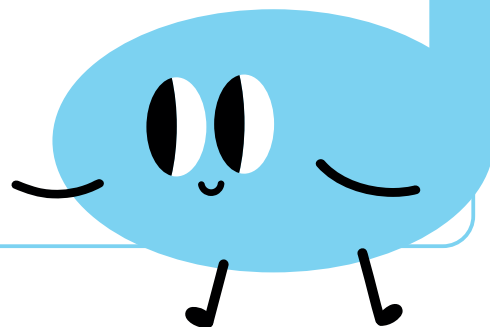
«Песенка кота Леопольда» — улыбаются, говорят: «Ребята, давайте жить дружно!»;

«Песенка Крошки Енота» — улыбаются, руками показывают улыбку;

«Песенка Маши» — прыгают, хлопают.

Воспитатель: «Эти герои нас учат добру. Они нам нравятся за их доброе сердце, а не за красивый костюм».

Время: 15 мин.



добрыеггры.рф