

5–6 лет

Мир кино

РЕБЕНОК — РЕБЕНОК

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА «РЕПОРТАЖ С КИНОФЕСТИВАЛЯ»

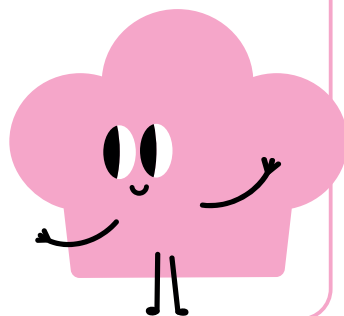
Воспитатель предлагает детям игровую ситуацию: провести на кинофестивале встречу с известными артистами. Воспитатель и дети распределяют роли, подбирают атрибуты, организуют пространство.

Варианты развития сюжета

Ведущий кинофестиваля представляет артиста, который изображает героя кинофильма, зрители угадывают героя и название кинофильма.

Варианты ролей

Ведущий кинофестиваля (воспитатель), артисты, гример, осветитель, фотограф, корреспондент, видеооператор.



ТЕАТРАЛИЗОВАННАЯ ИГРА «МОЙ ЛЮБИМЫЙ ГЕРОЙ»

Цель

Учить рассказывать о герое с добрыми качествами, ценить духовные черты.

Материалы

Микрофон, картинки героев.

Ход игры

Воспитатель — «ведущий телепередачи», дети — «гости программы».

Ведущий: «Наша телепередача “Мой любимый герой”! Расскажите, кто ваш любимый герой и почему?».

Дети выходят по очереди к микрофону:

«Мой любимый герой — Чебурашка! Он добрый и ищет друзей!»;

«Мой — кот Леопольд! Он говорит: “Ребята, давайте жить дружно!”»;

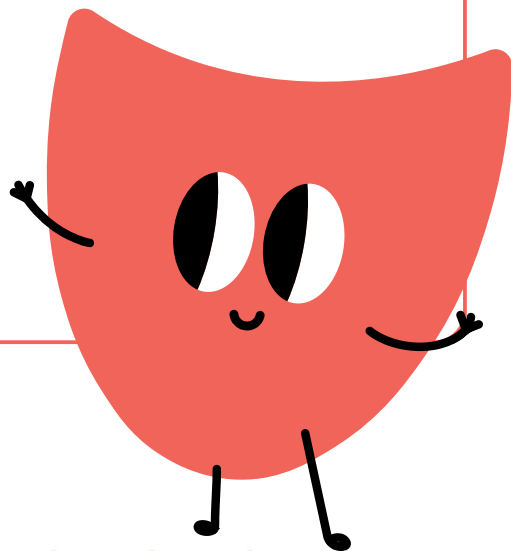
«Мой — доктор Айболит! Он лечит зверей бесплатно!»;

«Моя — Золушка! Она трудолюбивая и добрая!»;

«Мой — Винни-Пух! Он щедрый и любит друзей!».

Ведущий: «Все ваши герои — добрые, заботливые, щедрые. Вот что делает их настоящими героями, а не дорогие наряды!»

Время: 12–15 мин.



ТЕАТРАЛИЗОВАННАЯ ИГРА
«ВОЛШЕБНЫЙ ПУЛЬТ: ВКЛЮЧАЕМ ДОБРОТУ»**Цель**

Учить переключаться между ролями, понимать, что доброта — это выбор.

Материалы

Пульт (коробка) с «кнопками».

Ход игры

Воспитатель — «режиссер» (с пультом), дети — «актеры».

Режиссер: «У меня волшебный пульт! Он переключает каналы и настроения! Нажимаю кнопку “Доброта”!» Дети изображают доброту: улыбаются, гладят друг друга по голове, говорят: «Ты хороший!»; «Я тебе помогу!».

Режиссер: «Кнопка “Жадность”!» Дети хмурятся, отворачиваются: «Не дам! Мое!»

Режиссер: «Кнопка “Доброта” снова!» Дети снова улыбаются.

Режиссер: «Какое настроение вам нравится больше?» Дети: «Доброта!».

Режиссер: «Правильно! Доброту можно включить в любой момент. Она не стоит денег, но делает всех счастливее!»

Вывод: доброта — это выбор каждого человека. Она не требует денег, но приносит радость. Это и есть духовное богатство.

Время: 12–15 мин.

ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ЖИВЫЕ ДЕКОРАЦИИ»**Цель**

Закрепление темы «Мир кино».

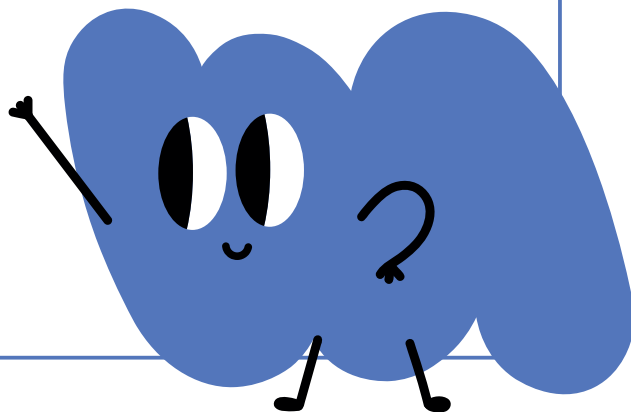
Материалы

Награды для команд.

Ход игры

Воспитатель делит детей на 2–3 группы (по 4–6 человек) и отводит каждой группе место в зале или на площадке — это будет их съемочный павильон.

Воспитатель объявляет: «Сейчас я, как главный режиссер, назову место действия (декорацию) для фильма. А вы должны за 2–3 минуты построить эту декорацию из самих себя. Чтобы изобразить деревья, нужно будет поднять руки; чтобы изобразить камни — надо присесть; чтобы изобразить мостик, можно соединить руки».



Воспитатель говорит: «Снимаем фильм „Гуси-лебеди“! Нам нужен дремучий лес!» По команде «Мотор!» дети начинают договариваться, что, как и кто будет изображать, воспитатель им активно подсказывает. Через 2–3 минуты воспитатель дает команду: «Стоп! Снято! Замерли декорации!» — и все дети должны полностью замереть в тех позах, в которых находятся. Нельзя шевелиться и смеяться (это самое сложное для дошкольников, но самое веселое). Воспитатель ходит между группами, задает вопросы детям об особенностях декораций, хвалит участников игры.

После этого начинают снимать другой фильм, где нужны другие декорации, например «Колобок», «По щучьему веленью», «Золушка» и т. д.

В конце игры ведущий вручает награды командам — за самую высокую декорацию, за самую веселую и необычную, за самую дружную и слаженную и пр.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА

«УГАДАЙ ГЕРОЯ ПО ДОБРОМУ ПОСТУПКУ»

Цель

Закреплять знание добрых персонажей, понимать ценность их поступков.

Материалы

Карточки героев (для проверки).

Ход игры

Воспитатель: «Ребята, я буду описывать добрый поступок героя из мультфильма, а вы угадывайте, кто это! Слушайте внимательно! Этот герой сказал однажды: “Ребята, давайте жить дружно!” Кто это?» — «Кот Леопольд!» — «Правильно! А эти герои построили Дом дружбы для всех зверей — кто?» — «Крокодил Гена и Чебурашка!».

Загадки-описания:

«Он маленький и ушастый, он приехал в ящике с апельсинами и нашел себе друга — крокодила» (Чебурашка);

«Он очень любит мед, но всегда делится с Пятачком и Кроликом» (Винни-Пух);

«Она была бедной, но доброй и трудолюбивой, и принц полюбил ее за доброе сердце» (Золушка);

«Он родился на Луне и учит всех доброте и прощению» (Лунтик);

«Она подружилась с Медведем и научила его веселиться» (Маша).

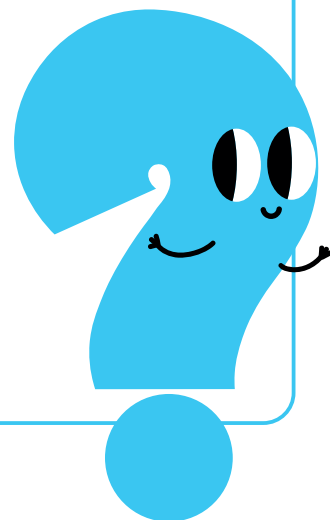
Дети отгадывают, воспитатель показывает карточку-подтверждение.

Важно: обсуждаем, почему этот герой добрый.

Вывод: «Все эти герои — добрые, заботливые, умеют дружить и прощать. Их любят не за богатство, а за сердце.

Будьте и вы такими! Духовное — это главное сокровище!»

Время: 15 мин.





ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «НАЙДИ ЛИШНЕГО ПО ЦЕННОСТИ»

Цель

Учить классифицировать ценности, развивать логическое мышление, формировать приоритет духовного.

Материалы

Карточки с группами по 4 понятия (3 духовных + 1 материальное: доброта, любовь, дружба; машина; честность, смелость, забота; золото; вера, надежда, семья, деньги), фишки.

Ход игры

Дети находят лишнее и объясняют. «Машина — материальное, а доброта, любовь и дружба — духовные ценности. Они вечные!»

Вывод: «Материальное — временное, духовное — вечное. Учитесь выбирать то, что остается с вами навсегда!»

Время: 10 мин.

СЛОВЕСНАЯ ИГРА «СТОП-КАДР»

Цель

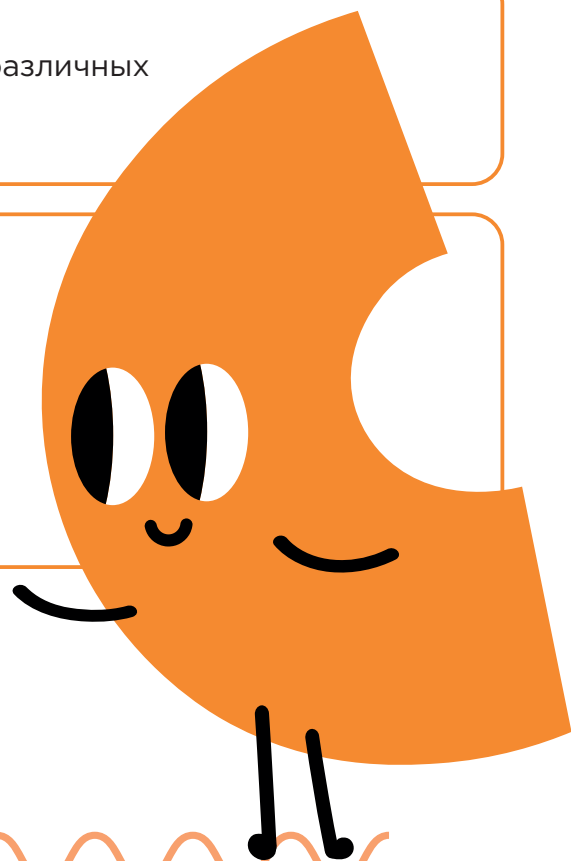
Развитие связной речи, развитие воображения, воспитание любви к искусству.

Материалы

Атрибуты героев различных мультфильмов.

Ход игры

Выбирается «режиссер», он решает, кадр из какого мультфильма он хочет показать, выбирает из ребят героев, они наряжаются, режиссер дает им задания, как они должны стоять или сидеть. Группа угадывает мультфильм, что делают герои. Дальше выбираются новые ребята.



СЛОВЕСНАЯ ИГРА «КИНООПЕРАТОР»

Цель

Развитие связной речи, воображения, воспитание любви к искусству.

Ход игры

Воспитатель рассказывает об азах профессии. Приводит пример, что все ребята когда-то пробовали снимать своих близких, но это любительская съемка. Оператор решает, что в кадре будет главным — лицо или какой-то предмет. Дальше ребятам предлагается снять простой сюжет, например «Имениннику вручают подарок в день рождения». Выбирается оператор, именинник, гости. Дети разбирают праздничные атрибуты. Оператор говорит, кому где встать, смотрит, чтобы все поместились в кадр.

Игра повторяется несколько раз со сменой ролей.

В конце дети обсуждают результаты, трудности этой работы.

МУЗЫКАЛЬНАЯ ИГРА «ТАНЕЦ-КАРАОКЕ ДОБРЫХ ГЕРОЕВ»

Цель

Учить выражать характер героя через танец, понимать его внутренние качества.

Материалы

Запись песен из мультфильмов, карточки с героями (кот Леопольд, Чебурашка, Винни-Пух, Крошка Енот, Маша).

Ход игры

Воспитатель показывает карточку героя и включает соответствующую песню.

Дети танцуют так, как танцевал бы этот герой:

кот Леопольд — плавные, добрые движения, улыбка, руки приглашают к дружбе;

Чебурашка — немного неуклюжие, но милые движения, уши-ладошки;

Винни-Пух — вразвалочку, пухленькие щечки, довольный вид;

Крошка Енот — робкие, потом смелые движения, улыбка;

Маша — прыгучая, озорная, быстрая.

После танца воспитатель: «Эти герои нам нравятся не за красивые костюмы, а за доброе сердце. Их внутренняя красота важнее внешней».

Время: 12–15 мин.



5–6 лет

Мир кино

МУЗЫКАЛЬНАЯ ИГРА «РИТМ ДОБРЫХ ДЕЛ»

Цель

Развивать чувство ритма, закреплять представление о добрых поступках.

Материалы

Без материала, запись ритмичной музыки.

Ход игры

Дети стоят в кругу. Воспитатель задает ритм хлопками, дети повторяют. Затем к хлопкам добавляются слова в ритме:

«Доб-рый по-сту-пок (хлоп-хлоп-хлоп-хлоп) луч-ше зо-ло-тых мо-нет!
(хлоп-хлоп-хлоп-хлоп-хлоп) По-мо-гать все-гда го-тов (хлоп-хлоп-хлоп) — вот се-крет
всех луч-ших лет! (хлоп-хлоп-хлоп)»

Ритм постепенно ускоряется.

Затем дети сами придумывают «добрые» фразы в ритме:

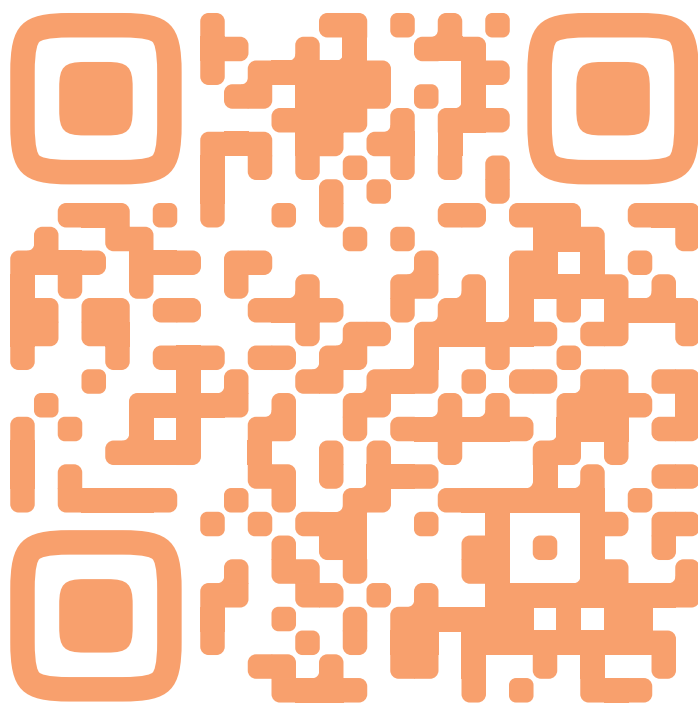
«Я де-люсь кон-фе-той»;

«Я по-мог ма-лы-шу»;

«Я ска-зал: “Спа-си-бо”».

Воспитатель: «Добрые дела — это ритм нашей жизни. Они не стоят денег, но делают мир гармоничнее. Духовное богатство — в каждом добром поступке».

Время: 12–15 мин.



добрыеигры.рф