

3-4 года

Волшебный мир сказок

РЕБЕНОК — РЕБЕНОК

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА «В СКАЗОЧНОМ ЛЕСУ»

Воспитатель предлагает детям игровую ситуацию: отправиться в лес, где живут сказки. Дети по желанию могут взять с собой игрушку.

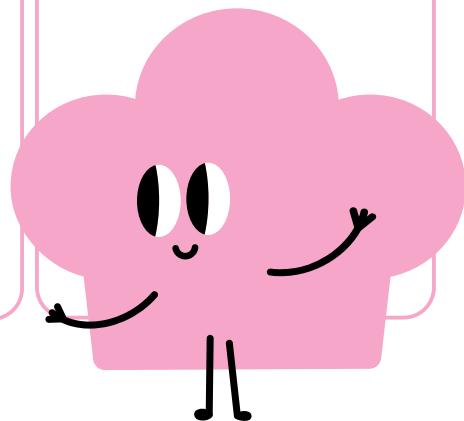
Варианты развития сюжета

С помощью волшебной палочки дети с воспитателем переносятся в сказочный лес; в лесу находят разные волшебные предметы и имитируют движения в соответствии с их назначением, например полет на ковре-самолете, прячутся от кого-то с помощью шапки-невидимки, убегают в сапогах-скороходах, кушают на полянке на скатерти-самобранке. Затем с помощью волшебной палочки дети с воспитателем возвращаются в детский сад.

Предварительно можно прочитать детям русскую народную сказку «У страха глаза велики» (в обработке М. Серовой).

Варианты ролей

Дети-путешественники.



ТЕАТРАЛИЗОВАННАЯ ИГРА «КНИЖНЫЙ МАГАЗИН ДОБРОТЫ»

Цель

Формировать понимание: главное — не деньги, а добрые слова и поступки; развивать навыки вежливого общения, умение говорить комплименты, активизировать речь через короткие диалоги.

Материалы

Ширма/стойка — «прилавок» (стол или стулья): несколько книжек-малышек (реальных или бутафорских).

Ход игры

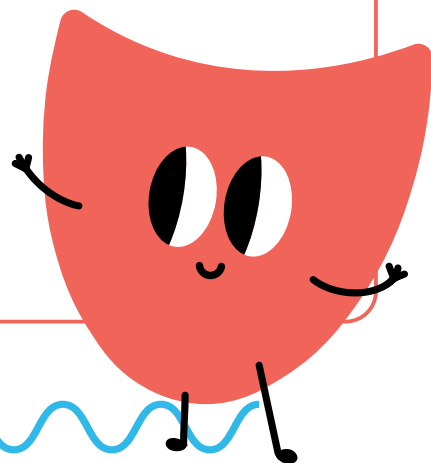
Дети приходят в «книжный магазин», где книги не продаются за деньги, а дарятся за добрые слова и поступки. Воспитатель объявляет: «Сегодня необычный магазин! У нас книги не за деньги, а за добрые дела и слова!» Ребенок подходит к прилавку. Продавец/воспитатель: «Что ты хочешь подарить? Какую книгу ищешь?»

Ребенок: «Я хочу подарить книгу про Колобка своему другу!»

Продавец/воспитатель: «Хорошо! Но заплатить нужно не деньгами, а добрым словом. Скажи что-нибудь хорошее!»

Ребенок говорит: «Ты самый добрый!» или «Я тебя люблю!» — и получает в руки книжку (ребенок выходит и встает рядом). Игра повторяется с каждым ребенком.

Время: 10-12 мин.



3–4 года

Волшебный мир сказок

ТЕАТРАЛИЗОВАННАЯ ИГРА «КНИЖКА-ЛЕЧЕБНИЦА»

Цель

Формировать понимание: ценность книги не в том, что она новая, а в том, что она хранит знания; воспитывать бережное отношение к книгам, желание восстанавливать, а не выбрасывать.

Материалы

Несколько «больных» книжек (бутафорских: с оторванной обложкой, мятых); бинты/пластыри (бумажные полоски) — для «лечения»; коробка-аптечка с инструментами (ножницы, клей — бутфорские).

Ход игры

Дети — «доктора для книжек», которые лечат старые книги, чтобы подарить их другим детям. Главное — не новая вещь, а забота о старой. Воспитатель объявляет, что на День книгодарения заболевшие книги нужно лечить, а не выбрасывать. Дети-доктора принимают в «книжную больницу» пациентов: с оторванной обложкой, с мятыми страницами и с повреждениями от воды. Доктора приклеивают обложки, разглаживают страницы, забинтовывают ранки. Главный доктор объявляет всех здоровыми. Посетители с благодарностью забирают вылеченные книги. Финал: лучший подарок — книга, которую спасли с любовью.

Время: 10 мин.

НАРОДНАЯ ИГРА «ВОДЯНОЙ (ВУ МУРТ)»

Цель

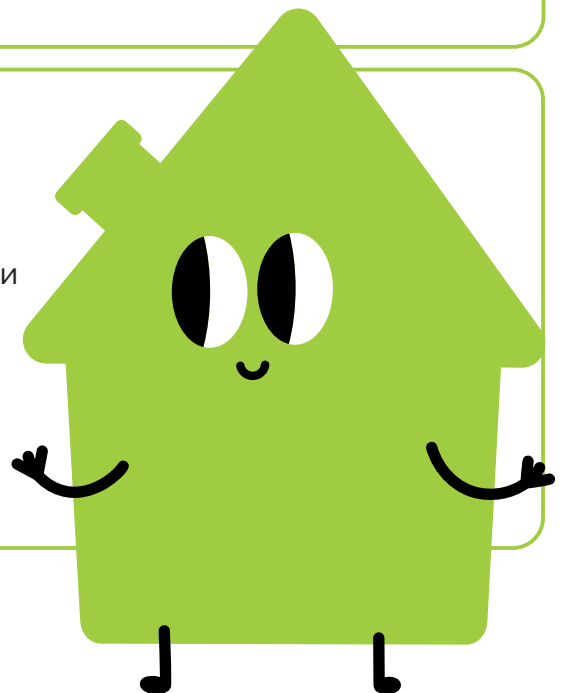
Закрепление темы «Волшебный мир сказок».

Материалы

Мел.

Ход игры

Очерчивают круг — это пруд или озеро, река. Выбирается ведущий — водяной. Играющие бегают вокруг озера и повторяют слова: «Водяного нет, а людей-то много». Водяной бегают по кругу (озеру) и ловит играющих, которые подходят близко к берегу (линии круга). Пойманные остаются в кругу. Игра продолжается до тех пор, пока не будет поймано большинство игроков. Водяной ловит, не выходя за линию круга. Ловушками становятся и те, кого поймали. Они помогают водяному.



3–4 года

Волшебный мир сказок

ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ВОЛК И КОЗЛЯТА»

Цель

Закрепление темы
«Волшебный мир сказок».

Материалы

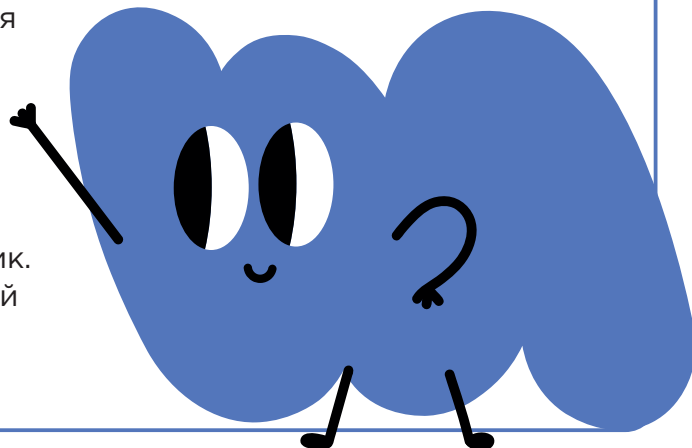
Маски (или ободки) волка и козлят, мел для обозначения границ площадки и «домиков» козлят.

Ход игры

На площадке обозначается игровая зона примерно 8 на 8 метров. В одной части площадки рисуется большой круг — это «полянка», где собираются козлята. По периметру на расстоянии 1,5–2 метра от большого круга рисуется несколько маленьких кругов — это «домики» козлят (на один меньше, чем количество козлят).

С помощью считалки выбирают водящего — «волка». Остальные дети — «козлята». Козлята стоят в большом круге («на полянке»). Волк находится между большим кругом и домиками. Воспитатель считает: «Раз, два, три — беги!» Козлята выбегают из большого круга и стараются занять любой домик. Так как домиков меньше, чем козлят, один козленок остается без домика и убегает от волка. Волк старается осалить (дотронуться рукой) этого козленка. Если осалил, то они меняются ролями. Если козленок трижды обежал большой круг и не был пойман, волк остается в той же роли, игра начинается заново.

Козлятам нельзя толкаться, чтобы занять домик. Бегать можно только в пределах обозначенной площадки. Волк не может ловить до сигнала воспитателя.



ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ПОДАРИ КНИЖКЕ ОБЛОЖКУ»

Цель

Учить бережно обращаться с книгой, формировать представление о необходимости ухода за книгой, воспитывать заботливое отношение к книге, понимание, что книга требует внимания и труда.

Материалы

Книжки без обложек (или с белой обложкой), цветные заготовки обложек с разными рисунками, клей-карандаш.

Ход игры

Воспитатель: «Наши книжки грустили — у них нет красивых обложек. А книжка должна быть нарядной, ведь она — подарок для души! Давайте подарим им новые обложки!» Перед детьми лежат книжки и набор заготовок. Каждый ребенок выбирает одну заготовку, прикладывает к книжке, а воспитатель помогает приклеить. В конце все любят «нарядными» книжками: «Теперь наши книжки красивые и опрятные. Мы их бережем!»

Время: 10 мин.

3–4 года

Волшебный мир сказок

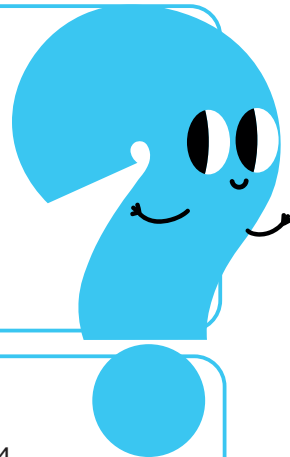
ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «НАЙДИ КНИЖКУ СРЕДИ ИГРУШЕК»

Цель

Закреплять умение дифференцировать книгу и игрушку, классифицировать предметы, воспитывать ценностное отношение к книге как к источнику мудрости и добра, развивать внимание, логическое мышление, сенсорное восприятие.

Материалы

Корзина, в которой перемешаны 3–4 книжки и 5–6 игрушек (мячик, кубик, машинка, кукла, мишка, пирамидка).



Ход игры

Воспитатель: «Ребята, в корзине все перепуталось — и книжки, и игрушки. Нам нужно найти книжки и положить их на почетное место, ведь книги — это наше богатство!» Дети по очереди подходят к корзине, достают предмет.

Если это книжка — кладут на красивую полочку/салфетку и говорят: «Книжка — это важно!» Если игрушка — кладут обратно в корзину.

В конце — все книжки на полочке, воспитатель: «Какие вы молодцы! Книжки мы бережем и ценим больше всего, потому что они дарят нам мудрость и доброту!»

Время: 10 мин.

СЛОВЕСНАЯ ИГРА «ПОДСКАЖИ СЛОВЕЧКО»

Цель

Развитие связной речи, развитие воображения, воспитание положительных черт характера.

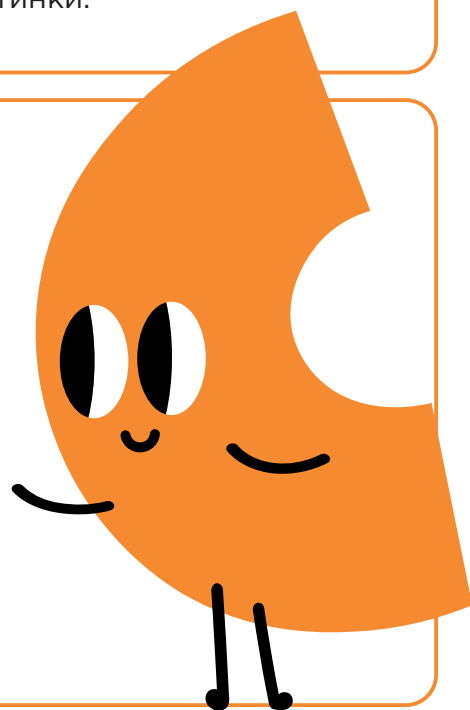
Материалы

Лексический материал, магнитная доска, предметные картинки.

Ход игры

Воспитатель предлагает детям придумать всем вместе историю. Начинает рассказывать, не договаривая в каждом предложении по слову. Если дети затрудняются, то к доске прикрепляются картинки-подсказки. Однажды девочка Маша решила пойти собирать... (грибы, ягоды, цветы). Она взяла с собой (корзинку, зонтик, воду). В лесу она встретила (волка, зайчика, волшебницу) и т. п. Воспитатель должен направлять детей так, чтобы у истории получился позитивный финал. Дети с высоким уровнем речевого развития могут с помощью воспитателя в конце пересказать всю историю/сказку целиком.

Время: 10–15 мин.



3–4 года

Волшебный мир сказок

СЛОВЕСНАЯ ИГРА «РАССКАЖЕМ СКАЗКУ»

Цель

Развитие связной речи, понимание смысла поговорки «В тесноте, да не в обиде», тренировка памяти, воспитание желания помогать другим.

Материалы

Красиво иллюстрированные книги Сутеева, магнитная доска, герои и предметы из сказки Сутеева «Под грибом»: гриб маленький, гриб средний, гриб большой, тучи, солнце, Муравей, Бабочка, Мышка, Воробей, Заяц, Лиса, Лягушка.

Ход игры

Дети получают героев сказки, вспоминают сюжет, с помощью воспитателя проигрывают сказку, выставляя поочередно героев на магнитную доску, проговаривают роли, воспитатель выполняет роль автора (заменяет маленький грибок на выросший). Вместе повторяют поговорку. Воспитатель рассматривает с детьми иллюстрации в книгах Сутеева, делают вывод, что такую книгу приятно получить в подарок.

Время: 15 мин.

МУЗЫКАЛЬНАЯ ИГРА «КНИЖНЫЙ ПАРОВОЗИК»

Цель

Дать представление, что книги передаются из поколения в поколение — от бабушек и дедушек к мамам и папам, а от них — к детям; развивать координацию движений, умение действовать в команде, чувство ритма; воспитывать бережное отношение к книгам, уважение к семейным традициям.

Материалы

Крупные красочные книги (или муляжи книг из картона) — по одной на 2–3 детей; аудиозапись песни «Паровоз-букашка» или «Голубой вагон»; две стойки с надписью «Библиотека».

Ход игры

Дети строятся «паровозиком», у каждого в руках книжка.

Звучит музыка. Паровозик едет по залу, ведущий комментирует:

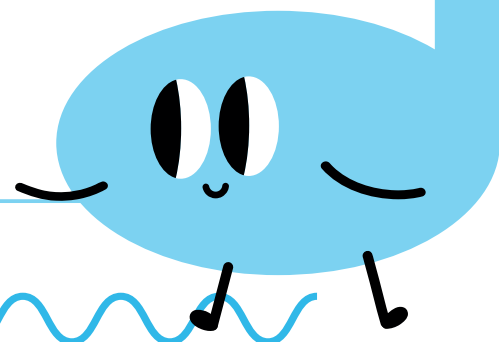
«Едем в гости к бабушке! У бабушки много старых добрых книжек!»

«Едем к маме с папой! Они читают книжки нам!» На станции «Библиотека»

дети выходят, ставят книги на полку (на стойку) и говорят хором: «Книги живут вечно!» «Книги читали наши бабушки и дедушки, мамы и папы, а теперь будем читать и мы!

Так мы помним и передаем наши истории!»

Время: 7–10 мин.



3–4 года

Волшебный мир сказок

МУЗЫКАЛЬНАЯ ИГРА «ВОЛШЕБНЫЙ СУНДУК СКАЗОК»

Цель

Познакомить с русскими народными сказками; объяснить, что книга — это «духовное богатство» (она учит добру, а не деньгам). Развивать память, речь, воображение, эмоциональную отзывчивость; формировать понимание, что добро, дружба и смекалка важнее вещей и игрушек

Материалы

Красивый сундук или коробка, украшенная звездами, внутри — игрушечные персонажи русских народных сказок (Колобок, Репка, Курочка Ряба, Теремок) или карточки с их изображениями; яркий платок-накидка «волшебства»; спокойная, таинственная музыка (например, «В гостях у сказки»).

Ход игры

Дети сидят в кругу. В центре — накрытый платком сундук.

Звучит таинственная музыка. Воспитатель: «Что же в сундучке лежит? Может, золото? Может, конфеты? А давайте посмотрим!» Открывает — а там герои сказок. Вместе с детьми угадывают, кто из какой сказки.

Затем проигрывают небольшой отрывок (например, тянут Репку — цепляются друг за друга). «Сказки — это главное богатство. Они учат нас добру. Книга дороже золота, правда?». По очереди дети могут заглянуть в сундук и выбрать героя для игры.

Время: 10–12 мин.



добрыеигры.рф