

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА «В СТУДИИ ЗАПИСИ АУДИОСКАЗОК»

Воспитатель предлагает детям игровую ситуацию: отправиться в студию записи аудиосказок. Воспитатель и дети обсуждают возможные варианты развития сюжета, распределяют роли, определяют правила взаимодействия, организуют пространство.

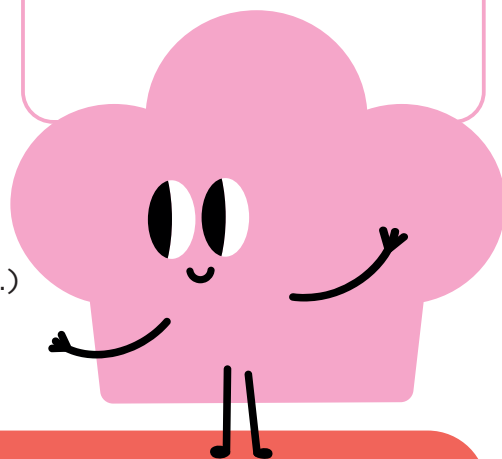
Варианты развития сюжета

Чтецы приезжают на студию; директор рассказывает им, как устроена студия, что нужно делать; ведущий проводит репетицию, распределяет роли (части текста), дети упражняются в интонации; звукорежиссер подбирает предметы для извлечения звуков (кубики — стук, смятие бумаги, плеск воды и т. д.). Ведущий читает текст сказки, дети озвучивают свою роль (часть текста) с опорой на иллюстрации, воспроизводят звуки. Ведущий ведет аудиозапись сказки. Вместе слушают. Возвращаются в детский сад.

Варианты ролей

Директор студии, звукорежиссер, ведущий (воспитатель), чтецы, музыкальный редактор, водитель, фотограф, корреспондент, видеооператор.

Комментарий. Для первой записи рекомендуется сказка Сутеева В. Г. «Кто сказал мяу?». Воспитатель читает текст, дети с опорой на картинки озвучивают персонажей (петушок: «Ку-ка-ре-ку-у-у!»; мышонок: «Пи-пи-пи!» и т. д.)

**ТЕАТРАЛИЗОВАННАЯ ИГРА
«КНИЖНАЯ ЭСТАФЕТА: ПЕРЕДАЕМ СМЫСЛ»****Цель**

Показать, что смысл книги — это то, что мы передаем друг другу; ценность не в обладании, а в обмене знаниями и эмоциями.

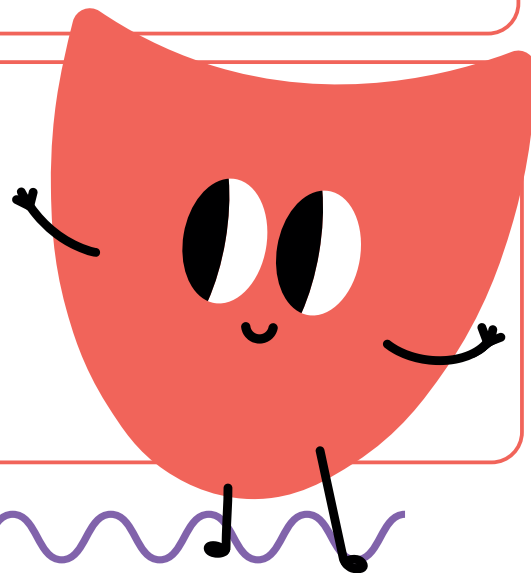
Материалы

3–4 книги, 3 карточки-смысла: «это про доброту», «это про смелость», «это про семью».

Ход игры

Дети стоят в колонне. Первый берет книгу, смотрит на обложку и говорит: «Эта книга про...» (выбирает карточку-смысл). Передает книгу следующему, тот добавляет одно предложение: «В ней есть герой, который...» Третий говорит: «Мне запомнилось...» В конце все повторяют: «Мы не просто передаем книгу — мы передаем ее смысл!»

Время: 15 мин.



ТЕАТРАЛИЗОВАННАЯ ИГРА «КНИЖНЫЙ ТЕАТР ОДНОГО АКТЕРА»

Цель

Формировать понимание духовной ценности творчества, а не Материальных атрибутов; развивать актерское мастерство: мимику, жесты, пластику, голос; учить работать в команде без реквизита, полагаясь на воображение.

Материалы

Одна книга с простой сказкой (например, «Теремок» или «Колобок»); стулья для зрителей; табличка «ТЕАТР».

Ход игры

Дети создают мини-спектакль по одной книге, используя только свое тело и голос, — никаких декораций и игрушек, только воображение. Воспитатель объявляет: «Сегодня в нашем театре нет декораций и костюмов — только актеры и ваша фантазия!» Воспитатель читает книгу (или коротко пересказывает сюжет). Актеры выходят и показывают сцену без слов, используя мимику, жесты и пластику. Например, для «Теремка»: первый актер показывает, как мышка бежит (писк, маленькие шажки), второй — как лягушка прыгает (кваканье, прыжки на корточках), третий — как медведь ломится (тяжелая походка, рев). После показа каждый актер поясняет своего персонажа. Воспитатель подводит итог: «Самое ценное в театре — не дорогие декорации, а талант и воображение. Так и в книге — важна не обложка, а содержание».

Время: 15–17 мин.

ПОДВИЖНАЯ ИГРА «КОЛОБОК» (Е. А. СОЧЕВАНОВА)

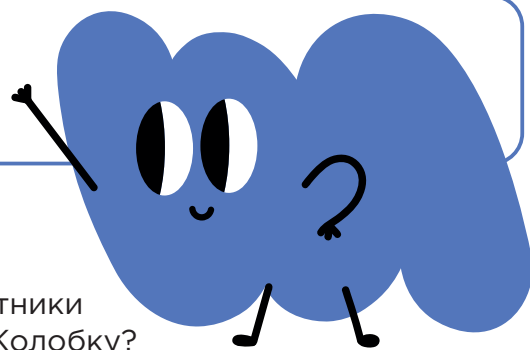
Цель

Закрепление темы «Волшебный мир сказок».

Материалы

Мячи, корзины или обручи.

Перед началом игры с детьми обсуждаются вопросы: что такое или кто такой Колобок? Кто в сказке хотел съесть Колобка и кто его съел? Устанавливают ли памятники героям сказок? Существует ли памятник герою сказки Колобку?

**Ход игры**

Выбирают ребенка, который будет исполнять роль лисы. Он встает на одной стороне площадки. Здесь же в шеренгу располагаются остальные дети-«колобки». Рядом с каждым ребенком лежит мяч (диаметр — 15–20 см). Проводится серия движений для укрепления мышц пальцев и кистей рук в соответствии с модифицированным началом сказки «Колобок».

Педагог: Жили-были старик со старухой. Попросил старик испечь колобок. Старушка по коробу поскребла (руки вперед, согнуты, ладони вниз, пальцы слегка разведены; сгибать и разгибать все пальцы одновременно с небольшим движением рук к себе и от себя 3-5 раз), по сусеку помела (руки так же, ладони навстречу друг другу; выполнить движение кистями навстречу друг другу 3-5 раз), наскребла муки горсти две (сложить кисти «лодочкой»), замесила тесто (см. первое движение), слепила колобок (руки перед грудью, выполнять движения по подобию лепки снежка), испекла в печи (руки согнуты перед грудью, ладони вверх, пальцы согнуты; выполнить движение руками вперед, выпрямить пальцы — «положила в печь», движение к себе, пальцы согнуть к ладони — «вынула из печи»). Решила его остудить (вдох через нос, долгий выдох через рот — 3 раза). Горячий колобок! Положила его остужать на окно. А он, непослушный, стал прыгать и петь свою песенку.

Ребята берут мяч и по сигналу педагога начинают бросать мяч вниз и ловить после отскока в ритме стихотворения, которое они произносят четко и ритмично вместе со взрослым. В это время ребенок-«лиса» выполняет на месте любые движения, представляющие образ животного. Или он хлопает на первые две строки, на остальные четыре строки выполняет вращательные движения согнутыми перед грудью руками относительно друг друга («моталочка»).

Я веселый Колобок, Колобок.

У меня румяный бок, вкусный бок.

Я от дедушки ушел, да, ушел.

Я от бабушки ушел, да, ушел.

Никого я не боюсь, не боюсь.

По дорожке покачусь, покачусь.

С окончанием слов дети толчком обеих рук направляют (катят) мяч к противоположной стороне площадки, бегут за ним и кладут мячи в корзины (обручи), стоящие там, встают в шеренгу лицом к «лисе» и произносят:

Ой, беда, беда, беда, ой, беда! (Руки у щек, покачивать головой)

Может съесть меня лиса, да, лиса. (Руки согнуты перед грудью, соединять — разъединять пальцы в щепоть)

Очень быстро покачусь, покачусь.

Может быть, еще спасусь, да, спасусь. (Выполнять перед грудью вращения рук относительно друг друга — «моталочка»)

После этого начинается бег с ловлей и увертыванием по всей площадке.

Ребенок-«Колобок», которого коснулся рукой ведущий-«лиса», считается «съеденным», он выбывает из игры.

Если игра проводится на площадке на открытом воздухе и покрытие — трава, то вместо отбивания и бросков мяча вниз используется подбрасывание вверх и ловля. Текст в данном случае произносится в более медленном темпе. Вместо прокатывания мяча толчком рук дети могут его катить, подталкивая пальцами.

Варианты. Вместо бросков мяча вниз и ловли после отскока выполнять отбивание мяча, стоя на месте.

Без мяча. Выполнять один из видов прыжков на месте. Подпрыгивание на обеих ногах, ноги вместе — ноги врозь, смена ног в прыжке: одна вперед, другая назад; поскоки с ноги на ногу, в том числе с хлопками. Вместо прокатывания мяча дети идут или бегут в медленном темпе, выполняя руками движение «моталочка». Также они могут идти с поворотами вокруг себя, руки на поясе или свободно.

НАРОДНАЯ ИГРА «БЕЛЫЙ ЛЮТЫЙ — СЕРЫЙ ЛЮТЫЙ
(АК КАСКЫР — БАЙЛАНГАН КАСКЫР)»**Цель**

Закрепление темы «Волшебный мир сказок».

Материалы

Мел.

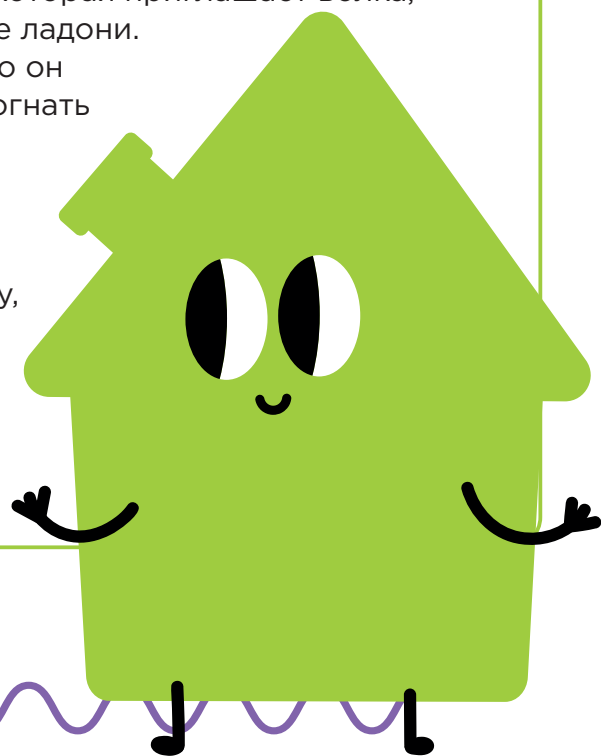
Ход игры

В игре участвуют две команды — это волшебные храбрые волки. Каждая команда имеет свое логово и клетку. Логово — это круг, рассчитанный на то, чтобы все играющие каждой команды поместились в нем свободно. Клетка — это тоже круг, начерченный рядом с логовом, предназначенный для вероятных пленников. В центре площадки прочерчена линия — это граница между логовами, находящаяся на равном расстоянии от каждого из них. Команда, получившая по жребию право начать игру, поет:

*Белый лютый, серый лютый,
Кого вы у нас хотите разозлить?
Имя назовите!*

Другая команда отвечает:
*Нужен нам самый храбрый, храбрый,
Тот, кто врагов в бою победил,
Тот, кто в походы ходил,
Тот, кто в стреланах вставал,
Злому волшебнику рога отрубал.
Белый лютый при белой луне,
Серый лютый при бледной луне.
До орды добежит, к нам от вас самый смелый
... (имя выбранного) прибежит.*

Тот, на кого выпал выбор соперников, выбегает из своего логова под восторженные возгласы своих товарищей. В это время та команда, которая приглашает волка, становится в шеренгу, держа перед собой раскрытые ладони. Храбрый волк бежит вдоль строя и, выбрав того, кого он считает слабее себя, т. е. уверен, что он не сможет догнать самого волка, ударяет ладонью в ладонь и бежит в сторону своей команды. Игрок, задетый храбрым волком, бежит за ним, стараясь поймать его (коснуться рукой), пока волк не достигнет границы. Если он это сделает, то возвращается в свою команду, ведя за собой храброго волка в качестве пленника. Если же храбрый волк уйдет от преследования и добежит до своего логова, то тот, кого он задел, окажется пленником. Касаться рукой волка, перешедшего границу, нельзя.



ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА

«ЛЕНТА ВРЕМЕНИ: ОТ БЕРЕСТЫ ДО ПЛАНШЕТА»

Цель

Формировать элементарные представления об истории книги и письменности, учить выстраивать хронологическую последовательность; воспитывать уважение к истории, понимание ценности книги как носителя памяти поколений.

Материалы

Карточки: наскальный рисунок, берестяная грамота, пергамент, рукописная книга, печатный станок / первопечатник Иван Федоров, старинная книга, современная книга, аудиокнига, электронная книга / планшет; длинная лента (веревка/шпагат) с прищепками.

Ход игры

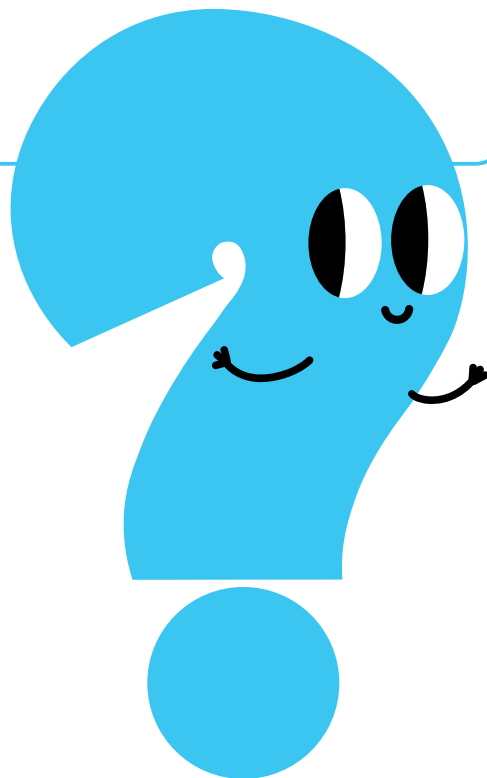
Нужно разложить карточки на ленте времени от самой древней до самой современной. Объяснить, почему книга не исчезла даже в век технологий. Дети делятся на 2 команды. Каждая получает набор карточек.

Задача — разложить на ленте времени в правильном порядке.

Затем капитан команды объясняет: «Сначала люди рисовали на камнях, потом писали на бересте, потом придумали печать... А сейчас есть и электронные книги, но бумажные все равно любят, потому что их можно передать внукам».

Воспитатель подводит итог: «Книга прошла огромный путь, но не исчезла — потому что она хранит нашу память!»

Время: 15-17 мин.



ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «КНИЖНЫЙ РЕЙТИНГ»

Цель

Учить оценивать и сравнивать книги по разным критериям (полезность, доброта, интерес), работать с таблицей; воспитывать осознанное отношение к выбору книг, понимание, что книга — духовная ценность.

Материалы

4-5 книг (или карточек); таблица-рейтинг с колонками: «Название», «Интересно», «Учит добру», «Помогает узнать новое»; фишки-звездочки.

Ход игры

Каждый ребенок оценивает книгу по трем критериям, ставя звездочку в таблице. Победителя определяет общее количество звезд. Воспитатель: «Мы составим рейтинг самых важных книг. Оценивать будем не по цене, а по тому, что книга дает нашей душе и уму». Дети по очереди подходят к таблице и ставят звездочки напротив книг, которые считают самыми интересными, добрыми и познавательными. После заполнения таблицы — подсчет звезд. Книга-победитель получает звание «Самая ценная книга». Обсуждение: «Почему эта книга победила? Чем она полезна для души?»

Время: 15-17 мин.

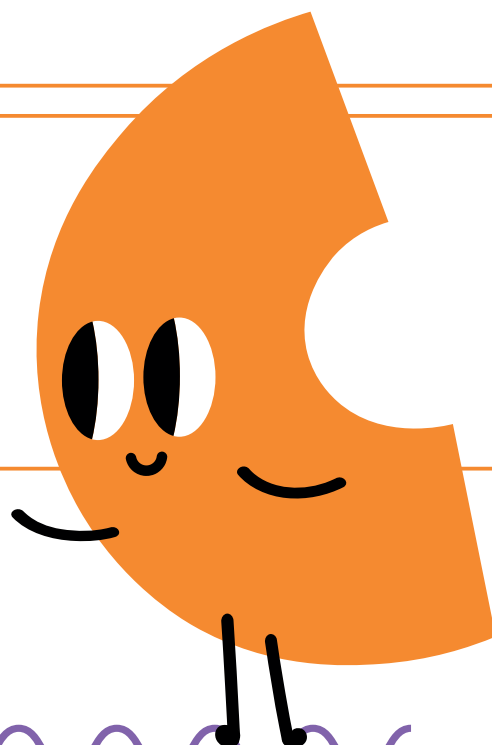
СЛОВЕСНАЯ ИГРА «ВОЛШЕБНАЯ ПАЛОЧКА»

Цель

Развитие связной речи, развитие креативного мышления, воспитание творческой личности.

Ход игры

Воспитатель напоминает о волшебных предметах из сказок — ковер умел летать, скатерть сама накрывала на стол и т. п. Ребятам предлагается взять «волшебную» палочку и изменить свойства предметов вокруг себя. Если бы они стали волшебными, что бы они могли делать?



6–7 лет

Волшебный мир сказок

СЛОВЕСНАЯ ИГРА «ПОЧЕМУ И ПОТОМУ»

Цель

Развитие связной речи, развитие креативного мышления, воспитание творческой личности.

Ход игры

Воспитатель говорит детям, что в Стране слов живут два неразлучных слова — Почему и Потому. Предлагает провести с ними день. Однажды слова проснулись. Дальше дети придумывают, что с ними произошло, что спрашивал Почему и что отвечал Потому. Воспитатель направляет фантазию детей.

МУЗЫКАЛЬНАЯ ИГРА «МУЗЫКАЛЬНЫЕ ПОРТРЕТЫ ГЕРОЕВ»

Цель

Учить связывать музыкальный образ с характером персонажа; развивать музыкальное мышление, воображение, умение аргументировать; прививать любовь к русскому фольклору и классической музыке как части культурного наследия.

Материалы

Карточки с персонажами русских народных сказок (Баба-Яга, Иван-царевич, Василиса, Кощей, Леший); музыкальные отрывки, характеризующие каждого героя: Баба-Яга — «Избушка на курьих ножках» Мусоргского, Иван-царевич — марш из «Щелкунчика», Василиса — «Вальс цветов» Чайковского, Кощей — «Кощеева тема» из симфонической сказки, Леший — таинственная музыка (гусли/свирель); ширма.

Ход игры

Дети сидят перед ширмой. Воспитатель: «В книге живут герои. У каждого — своя музыка. Угадайте: кто это?» Звучит отрывок (15–20 секунд). Дети слушают, затем говорят, кто это, и объясняют: «Музыка быстрая и злая — это Кощей!», «Музыка плавная и нежная — Василиса!»

После угадывания ребенок выходит за ширму и под музыку изображает героя (движения, мимика). Остальные угадывают, правильно ли передан образ. «В каждой книге живут герои, и у каждого — своя музыка. Мы слышим их через время! Память поколений звучит!»

Время: 15 мин.

6-7 лет

Волшебный мир сказок

МУЗЫКАЛЬНАЯ ИГРА «ЖИВЫЕ НОТЫ: КНИГА В ЗВУКАХ»

Цель

Познакомить с нотной грамотой; показать, что в книге, как и в музыке, есть своя «азбука»; развивать координацию, память, ассоциативное мышление; показать красоту и ценность искусства как духовного достояния.

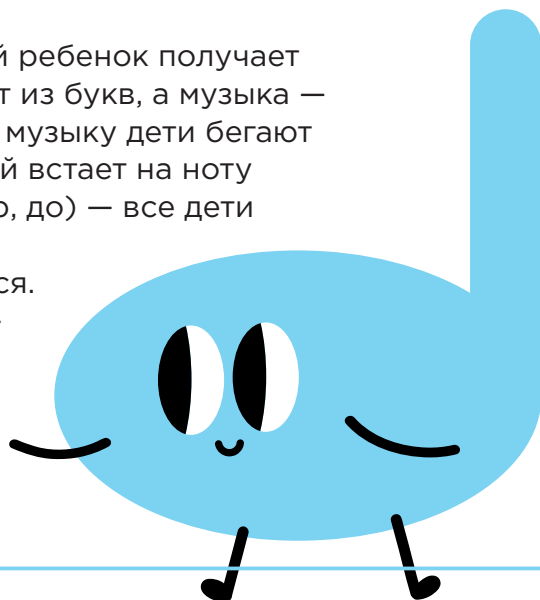
Материалы

Большие ноты из картона (7 штук, разных цветов — до, ре, ми, фа, соль, ля, си); цветные ленточки по цветам нот. Металлофон или ксилофон; аудиозапись гаммы.

Ход игры

На полу разложены 7 нот-кругов (цветные). Каждый ребенок получает ленточку цвета своей ноты. Легенда: «Книга состоит из букв, а музыка — из нот. Давайте соберем музыкальную азбуку!» Под музыку дети бегают врассыпную. Когда музыка останавливается, каждый встает на ноту своего цвета. Воспитатель называет ноту (например, до) — все дети на ноте до поднимают ленточки и поют: «До-о-о!» Затем дети меняются ленточками — игра повторяется. «В книге — буквы, в музыке — ноты. И то и другое — язык души. Духовное богатство — понимать этот язык!»

Время: 15 мин.



добрыеигры.рф