

5–6 лет

Волшебный мир сказок

РЕБЕНОК — РЕБЕНОК

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА

«ШКОЛА ЮНЫХ ПИСАТЕЛЕЙ: СОЧИНЯЕМ СКАЗКИ»

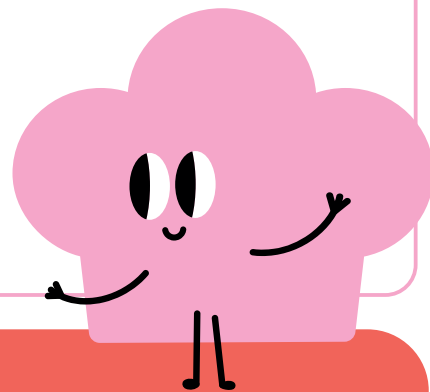
Воспитатель предлагает детям игровую ситуацию: отправиться в школу юных писателей, где можно научиться сочинять сказки. Воспитатель и дети обсуждают возможные варианты развития сюжета, распределяют роли, определяют правила взаимодействия, организуют пространство.

Варианты развития сюжета

Дети встречаются с директором школы юных писателей, отправляются на уроки к учителю-писателю, учителю-иллюстратору, вместе или индивидуально сочиняют сказки, придумывают иллюстрации к сюжетам. Воспитатель записывает сказки на аудио или в блокнот, чтобы потом воспроизвести. Корреспондент с видеооператором ведут репортаж о том, как учились, что сочинили, какие иллюстрации придумали.

Варианты ролей

Директор школы, учитель-писатель, учитель-иллюстратор, ученики, фотограф, корреспондент, видеооператор.



ТЕАТРАЛИЗОВАННАЯ ИГРА

«ВОЛШЕБНЫЙ МЕШОЧЕК ИСТОРИЙ»

Цель

Показать, что книга — это не просто предмет, а источник историй и чувств; ценность — в содержании, а не в обертке.

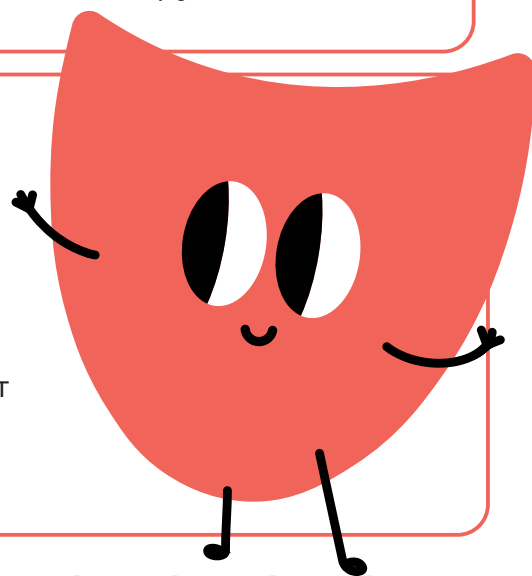
Материалы

Один красивый непрозрачный мешочек, 4–5 карточек с простыми символами (сердце — про доброту, дом — про семью, звезда — про мечту, книга — про знания, рука — про помощь).

Ход игры

Воспитатель говорит: «В этом мешочке не вещи, а важные истории. Мы будем доставать символы и вспоминать добрые сказки». Ребенок тянет карточку и называет, что на ней (или описывает). Все вместе вспоминают одну сказку или историю, где это есть: «Сердце — это про Айболита: он всем помогал!» Один ребенок (или воспитатель) коротко пересказывает 2–3 предложения.

Время: 12–15 мин.



5–6 лет

Волшебный мир сказок

ТЕАТРАЛИЗОВАННАЯ ИГРА «ТЕАТР ТРЕХ СЛОВ»

Цель

Через очень простую сценку показать, что истории передаются из поколения в поколение и становятся частью нас.

Материалы

3 карточки с ключевыми словами из знакомой сказки (например, для «Теремка»: «дом», «стук», «вместе»).

Ход игры

Воспитатель показывает карточку «дом» — один ребенок изображает теремок (руки домиком). Карточка «стук» — другой ребенок стучит и говорит: «Тук-тук, кто в теремочке живет?» Карточка «вместе» — все встают рядом и хором: «Теперь мы живем вместе и помогаем друг другу!» Можно повторить 2 раза, меняя актеров. Обсуждение: «Эту сказку знали еще бабушки и дедушки. Теперь ее знаем и мы!»

Время: 15 мин.

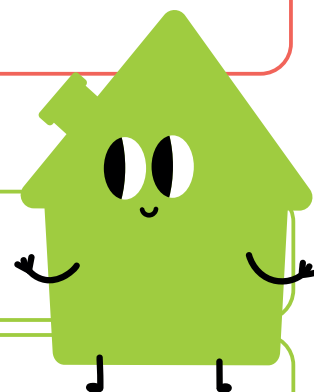
НАРОДНАЯ ИГРА «СЕРЫЙ ВОЛК (САРЫ БУРЕ)»

Цель

Закрепление темы «Волшебный мир сказок».

Материалы

Мел.



Ход игры

Одного из играющих выбирают серым волком. Присев на корточки, серый волк прячется за чертой в одном конце площадки. Остальные играющие находятся на противоположной стороне. Расстояние между проведенными линиями — 20–30 м. По сигналу все идут в лес собирать грибы, ягоды. Навстречу им выходит ведущий и спрашивает (дети хором отвечают):

- *Вы, друзья, куда спешите?*
- *В лес дремучий мы идем.*
- *Что вы делать там хотите?*
- *Там малины наберем.*
- *Вам зачем малина, дети?*
- *Мы варенье приготовим.*
- *Если волк в лесу вас встретит?*
- *Серый волк нас не догонит!*

После этой перекички все подходят к тому месту, где прячется серый волк, и хором говорят:

*Соберу я ягоды и сварю варенье,
Милой моей бабушке будет угощенье.
Здесь малины много, всю и не собрать,
А волков, медведей вовсе не видать!*

После слов «не видать» серый волк встает, а дети быстро бегут за черту. Волк гонится за ними и старается кого-нибудь запятнать. Пленников он уводит в логово — туда, где прятался сам. Изображающему серого волка нельзя выскакивать, а всем игрокам — убежать раньше, чем будут произнесены слова «не видать». Ловить убегающих можно только до черты дома.

5–6 лет

Волшебный мир сказок

ПОДВИЖНАЯ ИГРА «СНЕЖНАЯ КОРОЛЕВА»

Цель

Закрепление темы «Волшебный мир сказок».

Материалы

Цветные ленточки.

Ход игры

Каждому ребенку выдается цветная ленточка, закрепленная сзади за поясом. Дети собираются с помощью зазывалки:

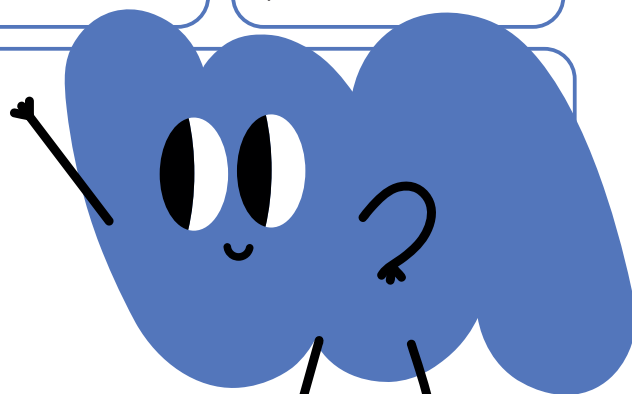
Мы ребята озорные!

Мы ребята удалые!

Коль с нами пойдешь —

Весело время проведешь!

Дети подходят к воспитателю и становятся в круг. В центре круга — Снежная королева. По сигналу «беги» дети разбегаются, а Снежная королева стремится вытянуть у кого-нибудь ленточку. Лишившийся ленточки игрок превращается в «льдинку» и остается стоять на месте. Снежная королева продолжает пытаться вытянуть ленточки у детей. Спустя несколько минут воспитатель дает команду: «Раз, два, три, в круг скорей беги». Льдинки «оттаивают» и вместе с остальными детьми строятся в круг. Снежная королева подсчитывает количество ленточек и возвращает их детям. Игра начинается с новым водящим. Игра повторяется 3–6 раз. Побеждает Снежная королева, набравшая больше всех ленточек, и игроки, у которых ленточки Снежная королева так и не смогла забрать, или те, у кого ленточки забирались наименьшее количество раз.



ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ЧТО ВАЖНЕЕ?»

Цель

Учить сравнивать духовные и Материальные ценности, делать осознанный выбор и объяснять его; воспитывать понимание, что книга, знания и доброта важнее игрушек и вещей; развивать речь-рассуждение, логическое мышление, умение аргументировать.

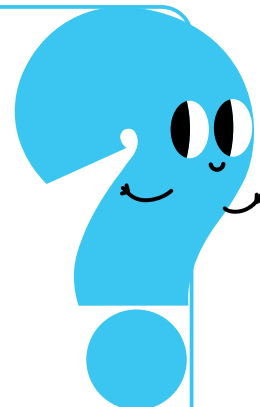
Материалы

Парные карточки (книга — игрушка, книга — конфета, книга — новая одежда, книга — планшет); два обруча (красный — «важное для души», синий — «важное для тела»).

Ход игры

Выбрать из пары то, что важнее для души, положить в красный обруч и объяснить почему. Воспитатель: «У нас есть пары карточек. В каждой паре нужно выбрать то, что важнее для души человека, — то, что делает нас добрее и умнее». Дети по очереди берут пару карточек, выбирают одну и кладут в красный обруч. Объясняют: «Я выбрал книгу, потому что она учит добру, а игрушка только радует на минутку». В конце воспитатель: «Все, что в красном обруче, — это наши душевные сокровища! Они остаются с нами навсегда».

Время: 15–17 мин.



5–6 лет

Волшебный мир сказок

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «УГАДАЙ КНИГУ ПО ОПИСАНИЮ»

Цель

Закреплять знание содержания русских народных и авторских сказок, учить узнавать книгу по описанию героя или события; воспитывать интерес к чтению, уважение к книжной культуре; развивать слуховое внимание, память, связную речь, умение отгадывать по описанию.

Материалы

Ширма; книги (или карточки-обложки) по числу детей; «волшебный колокольчик».

Ход игры

Воспитатель описывает героя или событие — ребенок находит нужную книгу и называет ее. Воспитатель: «Я буду описывать книгу, а вы — угадывать! Помните: эти книги читали ваши мамы и папы, бабушки и дедушки. Это наша общая память!» Воспитатель за ширмой дает описание: «В этой книге дед посадил что-то, а вытащить не мог — пришлось всех звать на помощь!» (Репка) — «Круглый, румяный, убежал от бабушки и дедушки, а лиса его съела» (Колобок) — «Звери в домике жили, а медведь пришел и всех раздавил» (Теремок). Ребенок, который угадал, звонит в колокольчик, находит нужную книгу и показывает всем.

Время: 15–17 мин.

СЛОВЕСНАЯ ИГРА «УЗНАЙ НАС»

Цель

Развитие связной речи, слухового внимания, любви к книгам.

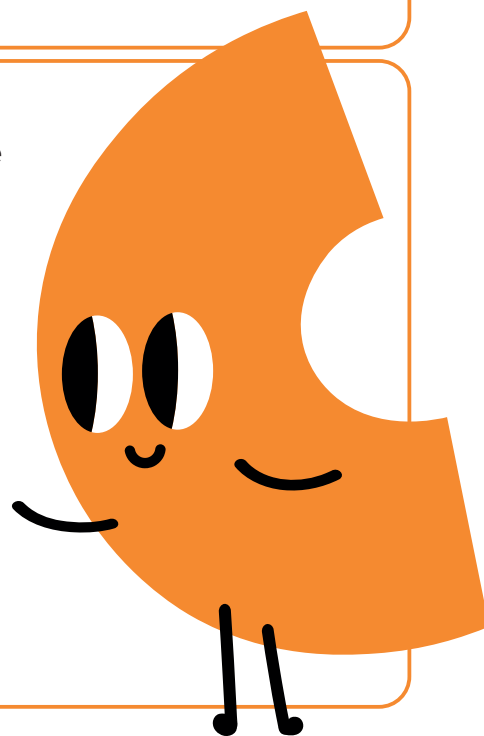
Материалы

Книги (отгадки на загадки).

Ход игры

Детям предлагается представить себя художниками, которые иллюстрируют обложки книг. Надо внимательно прослушать загадку, назвать книгу, сказать, что бы ты нарисовал на обложке.

1. Лечит маленьких детей, лечит птичек и зверей (Айболит).
2. Возле леса на опушке трое их живет в избушке. Угадайте без подсказки: кто герои этой сказки? (Три медведя).
3. На земле и под водой ищет ключик золотой (Буратино).
4. Толстяк живет на крыше, летает он всех выше (Карлсон).
5. Хоть имя ее от слова «зола», прекрасная девушка очень мила (Золушка) и др.



5–6 лет

Волшебный мир сказок

СЛОВЕСНАЯ ИГРА «ФАНТАЗЕРЫ»

Цель

Развитие связной речи, речевой активности, воспитание любви к родному языку.

Ход игры

Воспитатель предлагает детям придумать коллективную сказку «В стране Вообразилии». Дети по цепочке добавляют по предложению, при затруднениях воспитатель вставляет свои варианты, направляя сюжет. После игры обсуждают придуманное, можно на следующих занятиях иллюстрировать страницы сказки, собрать «книгу».

МУЗЫКАЛЬНАЯ ИГРА «РИТМЫ ПОКОЛЕНИЙ»

Цель

Познакомить с музыкальными традициями разных поколений через ритм; развивать чувство ритма, тембровый слух, умение переключаться; показать связь поколений через музыку и книги.

Материалы

Простые ударные инструменты: ложки, бубны, трещотки, барабаны; аудиозаписи: старинная народная музыка, музыка XX века, современная ритмичная музыка; дирижерская палочка (для смены ритма).

Ход игры

Дети сидят с инструментами. Ведущий — «дирижер поколений». Смена музыкальных фрагментов.

Звучит народная музыка — дети стучат ложками, трещотками (как в старину). Звучит вальс/ретро (XX век) — играют на бубнах, мягкие ритмы. Звучит современная энергичная музыка — барабаны, энергичный ритм. Воспитатель показывает карточки с рисунками поколений (бабушка, мама, ребенок) — дети должны подобрать инструмент и ритм, соответствующие эпохе. «В каждой эпохе — свои ритмы и свои книги. Но все они — часть одной большой истории нашей страны!»

Время: 12–15 мин.

5–6 лет

Волшебный мир сказок

МУЗЫКАЛЬНАЯ ИГРА «СКАЗОЧНЫЕ СОСЕДИ»

Цель

Показать, что герои живут в разное время, но в книгах они встречаются; развивать коммуникабельность, умение взаимодействовать, слушать партнера; воспитывать уважение к разным эпохам, толерантность.

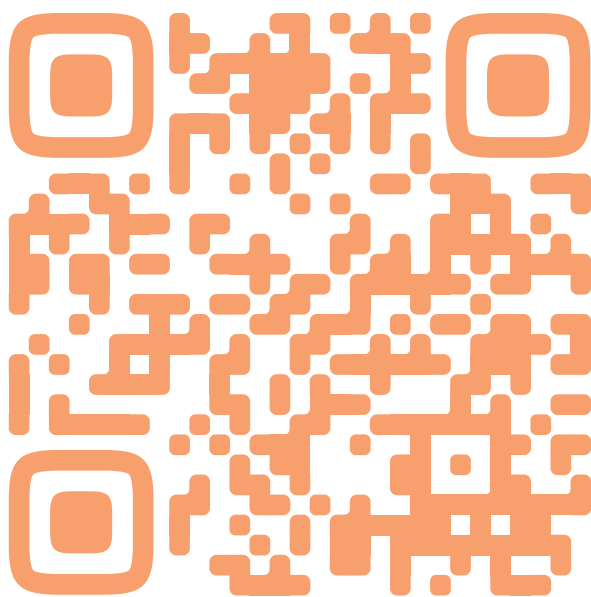
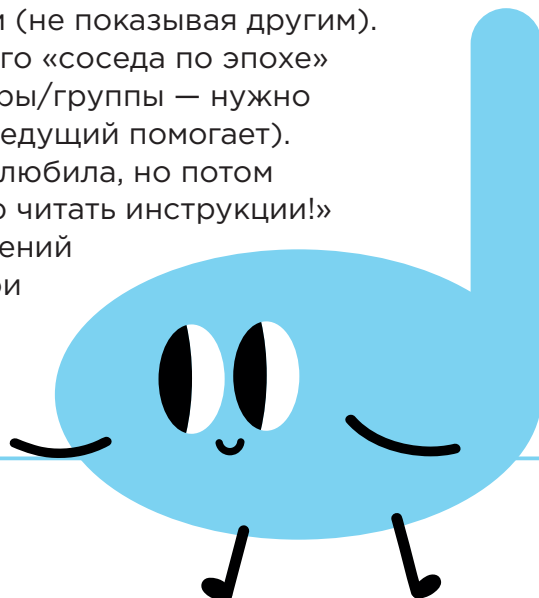
Материалы

Карточки с героями из разных поколений: Баба-Яга (прошлое), Матроскин (прошлое/настоящее), Фиксики (настоящее), современные персонажи (настоящее/будущее); музыкальные отрывки, соответствующие эпохе героя; большой круг из ленты на полу — «ковёр дружбы».

Ход игры

Каждый ребенок получает карточку с персонажем (не показывая другим). Звучит музыкальный отрывок — нужно найти своего «соседа по эпохе» (к кому подходит эта музыка). Когда все нашли пары/группы — нужно представиться от лица героя, рассказать о себе (ведущий помогает). «Я Баба-Яга, жила в лесу, в избушке. Книжки я не любила, но потом подобрела...», «Я Фиксик, живу в приборах, люблю читать инструкции!» Затем на «ковре дружбы» все герои разных поколений танцуют общий танец. «В книгах встречаются герои из разных времен. Мы все — соседи, и мы помним друг о друге!»

Время: 15–17 мин.



добрыеигры.рф