5–6 лет

В гостях у сказок А. С. Пушкина

РЕБЕНОК — РЕБЕНОК

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА «КНИГА „СКАЗКИ А. С. ПУШКИНА“»

Воспитатель предлагает детям игровую ситуацию: организовать издательство и подготовить подарочное издание книжки-малышки по сказкам А. С. Пушкина в подарок. Воспитатель и дети выбирают сказку, распределяют роли, определяют правила взаимодействия, организуют пространство.

Варианты развития сюжета

Сотрудники типографии подбирают шрифты, заголовки, иллюстраторы выбирают картинки, дизайнеры формируют обложку, делают макет, обсуждают и делают готовый вариант книжки-малышки, организуют презентацию книги. Корреспондент с видеооператором ведут репортаж с презентации.

Варианты ролей

Директор издательства, иллюстратор, дизайнер, редактор, корректор, фотограф, корреспондент, видеооператор.



Комментарий. Для чтения детям рекомендуется: Пушкин А. С. «Сказка о царе Салтане, о сыне его славном и могучем богатыре князе Гвидоне Салтановиче и о прекрасной царевне лебеди», «Сказка о мертвой царевне и о семи богатырях» (по выбору). Для игры необходимо заранее подготовить обложку, листы, иллюстрации: портрет А. С. Пушкина, главные герои, сюжеты, заголовки, элементы декора, клей, двусторонний скотч, ножницы и т. д.

ТЕАТРАЛИЗОВАННАЯ ИГРА «ЗОЛОТАЯ РЫБКА ЖЕЛАНИЙ»

Цель

Развивать воображение, учить формулировать желания, понимать разницу между важным и пустяковым.

Материалы

Игрушечная рыбка.

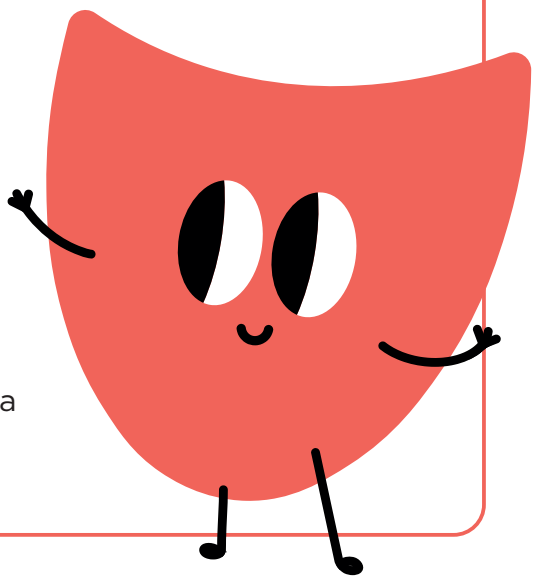
Ход игры

Дети сидят в кругу. Рыбка «плавает» по кругу (передается из рук в руки). По сигналу воспитателя «стоп» передача рыбки останавливается, у кого рыбка, тот загадывает желание (но не для себя, а для всей группы: «хочу, чтобы все улыбались», «чтобы никто не ссорился»). Остальные его «поддерживают» — хором говорят: «Да будет так!»

Игра повторяется 3–4 раза.

Воспитатель: «Самые важные желания — те, что делают всех счастливее, а не только нас самих. Доброта и забота о других — вот что по-настоящему ценно».

Время: 7–10 мин.



5–6 лет

В гостях у сказок А. С. Пушкина

ТЕАТРАЛИЗОВАННАЯ ИГРА «ШИШКУ, БЕЛКУ — РАЗ, ДВА, ТРИ!»

Цель
Развивать координацию, внимание, учить работать в парах.

Материалы
Шишки (или мячики), две корзинки.

Ход игры
Дети делятся на пары. В каждой паре один — «белка», другой — «собиратель». По залу разбросаны шишки. Белка прыгает (на двух ногах) и показывает, где лежит шишка, а собиратель бежит и кладет в корзинку. Через минуту меняются ролями. Воспитатель: «Хорошо работать в паре, когда один показывает, другой делает. Так и в дружбе: важно слышать и помогать друг другу. А белочка — это символ трудолюбия и запасливости, как наш народ».

Время: 10 мин.

ПОДВИЖНАЯ ИГРА «33 БОГАТЫРЯ»

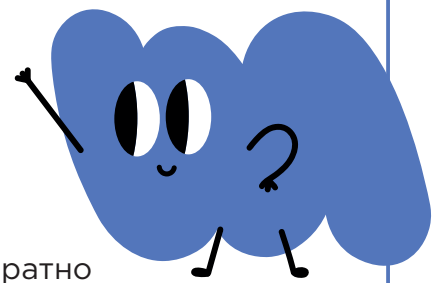
Цель
Закрепление темы «В гостях у сказок А. С. Пушкина».

Материалы
Мел, стул (кегля, конус) по количеству команд.

Ход игры
Воспитатель делит детей на 2–3 команды (по 5–7 человек). Каждая команда выстраивается в колонну на линии старта. Перед каждой командой на расстоянии 5–10 метров ставится стул (кегля, конус). Воспитатель объясняет детям, что они — дружина богатырей, которая должна выйти из моря единым строем, как в сказке: «В чешуе, как жар горя, тридцать три богатыря». Воспитатель читает стихотворение:

В свете есть такое диво:
Море вздуется бурливо,
Закипит, подымет вой,
Хлынет на берег пустой,
Разольется в шумном беге,
И очутятся на бреге
В чешуе, как жар горя,
Тридцать три богатыря.

(На основе стихотворения А. С. Пушкина)



После слов «тридцать три богатыря» первый игрок из каждой команды бежит до своего стула, обегает его и возвращается обратно к своей команде. Когда первый игрок добегает до линии старта, он берет за руку второго игрока, и они вместе, держась за руки, бегут вдвоем до стула, обегают его и возвращаются за третьим игроком. И так далее.

Во время бега игрокам нельзя расцеплять руки. Если цепь разорвалась, команда останавливается, сцепляется заново и продолжает бег с того места, где произошел разрыв. Игра заканчивается, когда все игроки команды единой цепочкой одновременно возвращаются на линию старта. Побеждает та команда, которая быстрее всех собралась в полном составе и вернулась на старт.

5–6 лет

В гостях у сказок А. С. Пушкина

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «СКАЗОЧНАЯ МАТЕМАТИКА»

Цель

Закреплять счет до 10, умение сравнивать количество.

Материалы

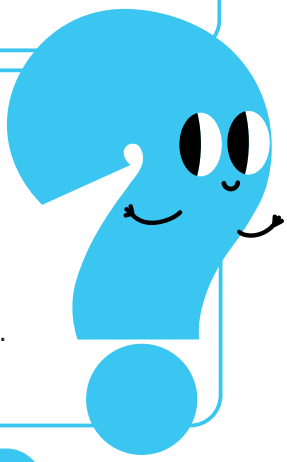
Карточки с предметами из сказок (3 рыбки, 5 орешков, 7 богатырей, 2 петушка).

Ход игры

Воспитатель показывает карточку и задает вопросы: «Сколько орешков у белочки?», «Кого больше — рыбок или петушков?», «На сколько богатырей больше, чем рыбок?» Дети отвечают хором или по очереди.

Воспитатель: «В сказках Пушкина есть и математика! Учиться — это интересно, а знания помогают нам лучше понимать мир и нашу культуру».

Время: 7–10 мин.



ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ПУТАНИЦА»

Цель

Развивать внимание, логику, знание текстов.

Материалы

Книга со сказками А. С. Пушкина.

Ход игры

Воспитатель читает предложение с ошибкой: «Жил-был старик со своею старухой у самого синего леса». Дети хором исправляют: «Не леса, а моря!» И так далее: «Золотая рыбка» — «Не золотая, а золотая!» (шутка), «Белка песенки поет и орешки все жует» — «Не жует, а грызет!» Воспитатель: «Мы внимательно слушаем и знаем сказки наизусть! Потому что любим их с детства».

Время: 7–10 мин.

СЛОВЕСНАЯ ИГРА «УГАДАЙ СКАЗКУ!»

Цель

Развитие слухового внимания, тренировка памяти, воспитание любви к родному слову.

Ход игры

Воспитатель предлагает детям вспомнить любимые сказки. Называет три-четыре опорных слова, дети отгадывают. Белочка, лебедь, корабль. Яблоко, зеркальце, царевна. Корыто, старик, невод. И др.

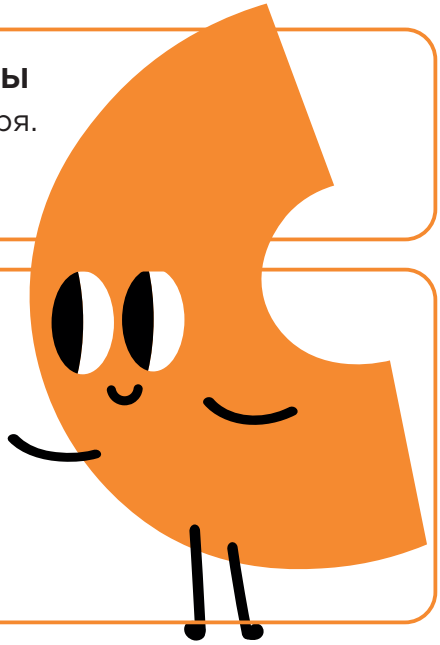
5–6 лет

В гостях у сказок А. С. Пушкина

СЛОВЕСНАЯ ИГРА «ПОВТОРИ, ПРЕДСТАВЬ!»

Цель
Воспитание звуковой культуры речи, тренировка слухового внимания, воспитание чувства языка.

Материалы
Картины моря.

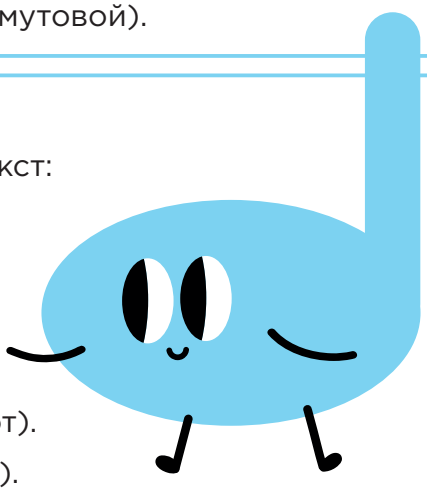


Ход игры
Воспитатель говорит, что если очень внимательно слушать, то мы можем заметить, что некоторые звуки нашей речи похожи на звуки природы: например, «гром гремит» — р-р-р, а в стихотворении Пушкина мы слышим, как мягко катятся волны. Дети повторяют строки, глядя на картину, представляя волны. Ты, волна моя, волна! Ты гуллива и вольна...

МУЗЫКАЛЬНАЯ ИГРА «БОГАТЫРСКАЯ НАША СИЛА»

Цель
Развивать координацию, чувство ритма, воспитывать силу духа.

Материалы
Бубен, музыкальное сопровождение: «Богатырская наша сила» (музыка А. Пахмутовой).



Ход игры
Под музыку дети выполняют движения, проговаривая текст:

«Дружно встали — раз-два-три (марш на месте)

Мы теперь — богатыри! (руки к плечам, показать силу)

Мы ладонь к глазам приставим (ладонь козырьком),

Ноги крепкие поставим (ноги на ширине плеч).

Поворачиваясь вправо — оглядим все величаво (поворот).

И налево надо тоже поглядеть из-под ладошек (поворот).

Чтобы Русь нам защищать, нужно сильными нам стать! (руки вверх, хлопок)».

Игра повторяется 2-3 раза.

Воспитатель: «Богатыри — символ силы и защиты Родины. Мы тоже растем сильными и смелыми, чтобы беречь свою страну».

Время: 10–12 мин.

В гостях у сказок А. С. Пушкина

МУЗЫКАЛЬНЫЙ ПАРОВОЗИК «ПО СКАЗКАМ ПУШКИНА»

Цель
Развивать умение двигаться в разном темпе и характере под музыку, закреплять знание сказок.

Материалы
Аудиозаписи четырех контрастных фрагментов, руль для «машиниста».

Ход игры
Дети встают «паровозиком» (руки на плечи впереди стоящего). «Машинист» (ребенок) получает руль. Воспитатель объявляет станции: «Лукоморье» (музыка таинственная, спокойная) — идут медленно, крадучись; «Море синее» (музыка плавная, волнообразная) — идут плавно, руки делают волны; «Город-крепость» (музыка маршевая, бодрая) — маршируют, четкий шаг; «Лес дремучий» (музыка быстрая, отрывистая) — бегут мелким шагом, оглядываются. По сигналу «машиниста» (гудок) темп меняется. Важно не разорвать паровозик.

Воспитатель: «Как паровозик держится вместе, так и наша страна крепка единством. Пушкин объединяет нас, ведет по сказкам, как машинист — по станциям. Мы — одна команда!»

Время: 10-12 мин.

добрыеигры.рф