

Игра «В тесноте»

На занятии мы разыграем притчу об Иосифе из маленького домишка с помощью пластилина и обычной бумаги. Это будет увлекательная игра на внимательность и вместе с тем творческое задание, развивающее мелкую моторику. Каждый сделает домик, поселит в нём своего героя, соберёт коллекцию домашних животных и узнает, кто может уместиться в маленьком домишке.

Нам понадобятся пластилин, фломастеры, распечатанные картинки (скачать) и альбомные листы по количеству участников, бумажный скотч, коробок спичек и несколько горошин нута или чего-то круглого, например, монет.

Перед началом занятия ведущему нужно заранее подготовить материалы: вырезать картинки животных, нарисовать на альбомных листах домики, спрятать «цыплят». Совет: вырезайте, оставляя большие поля от контура – будет удобнее раскрашивать. Домики можно рисовать по шаблону: вырезать распечатанный дом, приложить как трафарет и обвести.

1. Домик Иосифа

Вы познакомились с Иосифом и его семьёй. Как вы думаете, какого размера у него был дом? Давайте построим свои домишки и посмотрим, кто в них сможет поселиться.

Перед вами контур дома. Сейчас мы будем рисовать по нему пластилином: разминать его в руках и размазывать по рисунку.

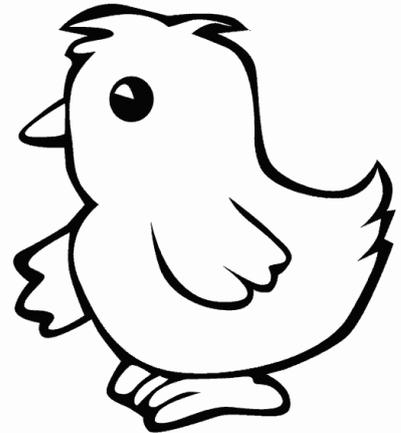
Когда дома станут цветными, создадим аппликацию в виде человечка. Будем прилеплять детали к пластилину внутри домика: из спичек сделаем тело, руки и ноги, а из нута – голову. Вот, получился хозяин дома или хозяйка! Как вы думаете, ему уже тесно или нет?

Каждое следующее задание выполняется после того, как в книге появляется новый герой: цыплята, красный петушок, рыжая бурёнка, серая коза.



2. Цыплята

Последуем совету тётушки Беллы и поселим в своих домиках цыплят – не шестерых, а хотя бы одного. Ведущий до начала занятия должен малярным скотчем прикрепить распечатанные картинки с цыплятами в неожиданных местах – на стенах, под столом, на полке и т. д. Сколько участников – столько и картинок.

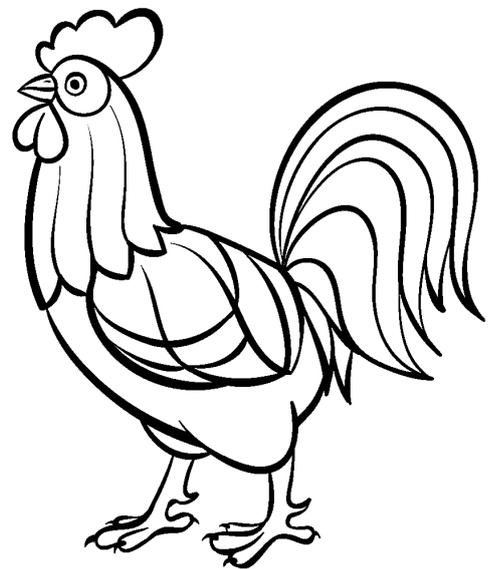


Вспомните, какой звук издают цыплята. Как только ведущий хлопнет в ладоши, задача каждого вскочить со своего места и с громким «пи-пи-пи» отыскать цыплёнка, спрятанного в комнате. Как только игрок найдёт цыплёнка, он хватается за него и бежит на своё место.

Когда все участники найдут себе цыплят, предложите раскрасить их и поселить (прикрепить на пластилин) в своём домике.

3. Красный петушок

Чтобы поймать петушка, нужна ловкость и внимательность. Давайте потренируемся: представьте, что левая рука ведущего – это забор (ведущий держит раскрытую ладонь горизонтально на уровне груди), а правая – петушок (изображает кистью голову петуха, которая то высовывается из-за забора, то прячется). Когда петух выглядывает из-за забора (правая рука поднимается над левой рукой), дети хлопают. Начнём?



Сначала петушок двигается медленно. Затем появляются обманные движения, будто петух дразнит детей. Потом можно ускорить темп, устроив овации.

Картинка с петухом каждому участнику – заслуженная награда за игру. Пусть дети раскрасят и петуха, после чего «поселят» его в домик. А места в домике становятся все меньше...

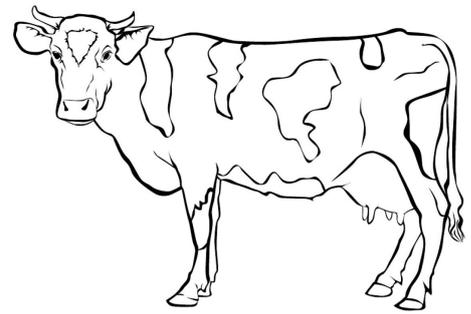
4. Рыжая бурёнка

А знают ли дети, кто или что такое бурёнка? Это корова, верно.

Только представьте, в каком шуме живет Иосиф! Цыплята пищат, петух кукарекает, а бурёнка мычит. Попробуем изобразить эти звуки. Когда ведущий поднимает карточку животного, нужно как можно быстрее его «озвучить».

Ведущий сначала медленно, а потом всё быстрее и быстрее меняет в разном порядке картинки: цыплёнок, петух, корова. В конце нужно поднять сразу все карточки одновременно, чтобы получился настоящий скотный двор.

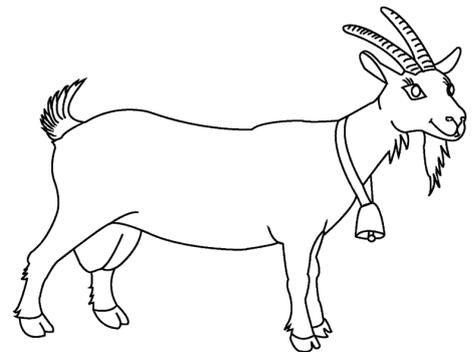
Ведущий раздает каждому вырезанную фигуру коровы, которую можно раскрасить и прикрепить к домику. Тесно?



5. Серая коза

Чтобы заполучить себе ещё и козу, нужно научиться делать то, что эти животные умеют, возможно, лучше остальных – чесаться рогами. Давайте представим, что у нас на макушке выросли маленькие рожки: потрогаем их, покрутим головой, а теперь почешем ими стену (только очень аккуратно). Потом – стол. Отлично! Во время игры надо внимательно слушать и выполнять команды ведущего:

- почесать рогами стул;
- почесать рогами стену;
- почесать рогами противоположную стену;
- почесать рогами спину другого козлёнка;
- почесать копытом пол;
- почесать копытом диван или шкаф;
- почесать спинами друг друга;
- почесать спиной ведущего и т. д.



Игры

Рекомендуемый возраст: 2-3 года

Джессика Сухами «В маленьком домишке»

Автор занятия: Анастасия Тарасова



После игры ведущий выдаёт каждому рисунок с козой. Дети раскрашивают его и «поселяют» в домик.

6. Ну как, очень тесно?

Теперь давайте по совету тётушки Беллы выгоним всех во двор (отлепим животных от домика) и посмотрим, стало ли просторнее нашему человечку?!

Игры

Рекомендуемый возраст: 2-3 года
Джессика Сухами «В маленьком домишке»

Автор занятия: Анастасия Тарасова

