Курс «Мир фантазии»

Занятие №12

Тема: Придумывание сказок

Цель занятий: развитие фантазии ребят; формировать умение придумывать сказку на предложенную тему, передавать специфику жанра; упражнять в подборе синонимов и антонимов, определений и сравнений; учить употреблять существительные и прилагательные женского, мужского и среднего рода; упражнять детей в словообразовании; учить с помощью интонации передавать различные чувства (радость, огорчение).

Основная мысль занятия: при помощи морфологического анализа можно придумать сюжеты сказок.

Ход занятия:

1.Игра на внимание « Герои сказок» (3 мин)

Когда учитель называет положительного сказочного персонажа ( героя) – надо хлопнуть, когда

Отрицательного( злодея) топнуть.

Игра проходит в быстром темпе на выбывание.

Примечание. Некоторые персонажи в одних сказках бывают хорошими, в других – плохими( например, Баба – яга, волк…) , в таких случаях надо и хлопать , и топать.

Примеры героев и злодеев ( Белоснежка, Снежная королева, Иван – царевич, Незнайка, Кот в сапогах, Людоед, Кощей, Айболит, Красная Шапочка, Буратино, Чебурашка, Дед Мороз и тд…)

2.Беседа « Из чего состоит сказка? ( 10 мин)

- Сейчас мы называли сказочных героев и злодеев. А зачем в сказках нужны злодеи? Может, было бы лучше, если бы остались только герои?

( ответы детей)

- Итак, вы считаете, что если бы в сказках были только герои, было бы неинтересно. А наоборот, если бы в сказках действовали только злодеи, - такие сказки были бы гораздо интереснее, не так ли?

(ответы детей)

- Значит, чтобы сказка была действительно интересной, нужны и добрые, и злые персонажи.

-

- В сказках у главного героя есть какая – то цель, которую он хочет достичь, а злодеи ему мешают.

- А ещё в сказках бывает волшебство. Какие волшебные предметы вы знаете и какое волшебство они могли совершать?

- Очень часто сказочные герои могут превращаться в другие существа. Приведите примеры превращений из сказок.

(ответы детей)

- Вы видите, что превращения могут происходить как по воле сказочного героя, так и против его воли.( героя заколдовывают)

- Действия в сказках обычно происходят не в реальной жизни, а в сказочных городах и странах. Какие необыкновенные страны вы знаете?

(ответы детей)

- таким образом, получается, что сказка отличается характерными признаками:

1) герои;

2) злодеи;

3) цель, к которой герой стремится, а злодей мешает её достичь;

4) волшебные предметы;

5) волшебство, которое эти предметы совершают;

6) превращения героев;

7) волшебные места.

3.Проверка домашнего задания ( 7 – 10 мин)

Дети рассказывают о свои любимые сказки и читают свои придуманные сказки.

4. Работа в группах « Ваши варианты» ( 15 мин)

Учитель называет каждой группе один из признаков сказки, нужно придумать или вспомнить, какими вариантами он может быть представлен.

Например, придумать сказку по следующим данным:

1. Герои сказки – Чебурашка.
2. Злодей – Людоед.
3. Цель – вернуть домой.
4. Волшебный предмет – шапка – невидимка.
5. Волшебство – превращение в цветок.
6. Место действия – остров Невезения.

Желательно коллективно составить краткие сюжеты одной или нескольких сказок.

5.Подведение итогов занятия ( 3-4 мин)

Можно предложить высказать своё мнение о занятии с точки зрения сказочного героя или злодея, с обоснованием, что именно понравилось и что не понравилось.

6.Домашнее задание ( 3 – 5мин)

В домашнем задании нужно « переписать» любую известную сказку, включив в неё самого себя.

Сказки, придуманные детьми:

**Собака и Кошка.**

Жили – были собака Дуся и кошка Мася. Они очень дружили, вместе ели, вместе играли.

Однажды кошка предложила поиграть в новую игру «Поймай мышку». Мася была очень ловкая и наловила много мышей, а собака ни одной. Кошка посмеялась над подругой, а Дуся обиделась: «Ну, погоди, я тебе устрою!» и предложила другую игру «Собачки-кошки» («догонялки» по-нашему). Дуся зарычала и кинулась догонять Масю. Та с перепугу забралась на дерево и просидела там до самой ночи.

Так дружбе пришел конец, а про людей, которые постоянно ссорятся, теперь говорят: «Живут как кошка с собакой».

Чернятьев Даниил

**Про Джемпер и Рубашка**

Однажды Рубашка попала в беду. Она так растревожилась, что чуть не заплакала. А всё потому, что она впервые попала в стиральную машину. Её крутило, вертело и подбрасывало так, что бедняжка думала, что её разорвёт на мелкие клочки.

Но рядом стирался, уже не в первый раз, старый, мудрый Джемпер. Он успокоил маленькую Рубашечку и сказал:

– Скоро нас достанут из стиральной машины, всё будет хорошо. Хозяйка наденет тебя и будет очень тобой довольна! Потерпи!

Мухутева Камилла

**Диван и стулья**

Жили – были диван и стулья. Они жили дружно со своими хозяевами, ведь на них всем нравилось сидеть. Но один раз они поссорились. Диван говорил, что на нём можно лежать, сидеть, прыгать и стоять, а стулья говорили, что их много, они лёгкие и красивые. И так они сильно поссорились, что ушли из дома. Хозяева начали их искать. Сначала они нашли диван, а потом и стулья, которые уже сильно раскаялись, за то, что натворили. Друзья опять встретились и стали дружно жить, они поняли, что и диван и стулья нужны хозяевам и любят они их одинаково, с тех пор они помирились и до глубокой старости жили в мире и дружбе.

Миронов Егор

**Волшебная книга**

Жила была книга. И эту книгу купили очень ленивому мальчику Ване, который не хотел учиться. В один день мальчик не захотел делать уроки, и вдруг книга заговорила с ним, оказалось, что она была волшебной. Ваня открыл книгу и очутился на её странице, а там он встретил злого волшебника, который уже поджидал его. Но Ваня не растерялся и закричал. Мимо проходила сестра Маша, она услышала крик и заглянула в книгу. А там злой волшебник уже задавал свои вопросы Ване и тот должен был ответить на последний вопрос, а ответа он не знал, и Маша поспешила к нему на помощь. Благодаря тому, что девочка хорошо училась, она ответила на последний вопрос, и Ваня был спасён. Когда они оказались в своей комнате мальчик решил, что будет хорошо учиться. С тех пор мальчик не ленится, учит уроки, читает книги.

Кирпичёв Георгий

**Девочка и компьютер**  
  
Девочка Оля очень много играла в компьютер. Однажды папа подарил ей странную игру. Она называлась «Проиграл – больше не выйдешь». Оля стала играть в нее. Она долго мучилась, у нее ничего не получалось, а главное, что и выйти из игры она тоже не могла. Наступил вечер. Оля оставила компьютер включенным. Ночью ей приснился сон, в котором она играла в свою новую игру, и с легкостью выполняла все задания, хотя днем у нее ничего не получалось.   
С утра Оля снова стала играть в компьютер. В эту же игру. И снова не смогла из нее выйти. Ночью девочке приснился страшный сон. Оля проснулась, увидела в стене дыру и посмотрела в нее. Она увидела, как светит солнце, хотя сейчас ночь, как играют дети… И вошла туда. Это было очень похоже на игру, что подарил ей папа. Как только Оля вошла, она увидела, что выхода нет. Девочка стала долбить стену, но все напрасно. Она подбежала к детям, но те оказались не живыми, а просто куклами. Так девочка и осталась жить в своем сне.

Кадеркаева Динара