

СКАЗКОТЕКА

Екатерина Кудрявцева
Татьяна Смолякова



УДК 372.4
ББК 74.20
К88

Редакторы:

Дания Салимова (Россия) — доктор филологических наук,
профессор Елабужского института Казанского федерального университета;
Лариса Бубекова (Россия) — кандидат филологических наук,
доцент Елабужского института Казанского федерального университета.

Художники:

А. Мамбетова, Н. Варламова-Лернед

Кудрявцева Е.

К88 Й : Сказочные существа: Рабочая тетрадь / Екатерина Кудрявцева, Татьяна Смолякова; ред. Д. Салимова, Л. Бубекова; худож. А. Мамбетова, Н. Варламова-Лернед. — М. : Особая книга, 2017. — 56 с. : ил. + 2 вкладыша (260 × 410 мм). — (Сказкотека).

ISBN 978-5-9797-0088-5

«Сказкотека» приглашает вас в волшебный мир русских сказок, народных и авторских, помогая привить детям любовь к чтению, показывая новые грани давно знакомых произведений. Вы сможете превратиться сами в добрых волшебников, войдя в «Мастерскую»; или более пристально изучить реальный мир через призму сказки в «Окружающем мире»; или прогуляться по страницам книги и найти истоки русской культуры, русского национального характера и корни русского языка.

Серия может использоваться как пособие для дополнительного образования в России, так и для работы с детьми-билингвами за рубежом.

В тетради на букву «Й» вы встретитесь с персонажами русских народных сказок: от лешего и домового, водяного и кикиморы до Бабы-Яги и Кощея Бессмертного. Каждому из них посвящён специальный раздел, помогающий в игре, в эксперименте, в творчестве понять предъявленный в сказке дохристианский мир.

БОНУСЫ: разрезная модульная игра «Мульт-контакт» из серии «Игротека «Дети мира»» (остальные игры в книгах на буквы «Г», «Щ», «Ъ», «Ь») и, конечно, буква «Й» для детской комнаты или класса.

Для детей младшего школьного возраста.

УДК 372.4
ББК 74.20

На обложке и вкладыше использована иллюстрация Марии Абол,
выпускницы Государственной академии славянской культуры г. Москвы (Россия).

ISBN 978-5-9797-0088-5

© Кудрявцева Е.Л., Смолякова Т.В., 2017
© Мамбетова А.Б., Варламова-Лернед Н.А.,
илюстрации, 2017
© ООО «Особая Книга», 2017

ДОРОГИЕ РЕБЯТА, РОДИТЕЛИ И УВАЖАЕМЫЕ ПЕДАГОГИ!

В книге «Сказкотеки» на букву «Й» мы собрали сказочных существ, которые населяют русские народные (а иногда и литературные) сказки: от лешего и домового, водяного и кикиморы до Бабы-Яги, Кощея Бессмертного и Дворового. Не вошли сюда разве что Жар-птица (ей в «Сказкотеке» посвящена книга на букву «Ж»), Кот Баюн, Серый волк (также нашедший своё место в отдельной книге — букве «И») и Змей Горыныч (ему посвящена буква «З»).

Столь пёстрое собрание персонажей объединено не только местом событий (Тридевятое царство, Тридесятое государство, чудесное Лукоморье). Мы связали их друг с другом в действии, поставив вас, дорогие читатели, в позицию такого же игрока, какими были ваши далёкие предки, верившие в нежить и нечисть. Игра, как и сказка, — это наша тропинка к пониманию прошлого, истоков культуры и традиций (например, суеверий); это дорога к предкам, а от них — к потомкам.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

Люди давным-давно, когда они почти ничего не знали ни о физике, ни о математике, ни о химии, боялись всего неизвестного. И были поэтому очень суеверными, то есть верили в приметы, которые сами же и придумывали. Например, люди верили, что, если просыпать на пол соль или разбить зеркало, случится несчастье. А если разбить посуду, то придёт счастье. Почему? Этому есть много объяснений: и что соль была очень дорогой на Руси (несчастье, если в доме не будет соли, ведь без соли человек болеет); и что в зеркале «живёт» отражение человека (значит, если оно разобьётся, то человек в зеркале умрёт); и что разбитая посуда — подарок богам (разбилась посуда — значит, не произойдёт большей беды, боги получили свой выкуп).

4

I. Приглашение в сказку

1. Отгадай загадку Евгении Ершовой про сказочного героя:

Он живёт за тёплой печкой,
Сушит лапти на крылечке,
От беды хранит дом свой.
Кто же это? ...



Рисунок Евгении Сальниковой, Россия

5

II. По дорожкам сказки

2. В каких сказках ты встречал домового?
3. Как обычно выглядит домовой? Какой у него характер?
4. В сказке про домовёнка Кузю мы встречаем ещё одного домового. Как его звали? Чем он похож на Кузю, а чем отличается?
5. Вспомни, кто пытался украсть Кузю и зачем?
6. Расскажи, что за сундук был у домовёнка?



Рисунок Евгении Сальниковой, Россия

III. Работа над лексикой

7. Самый знаменитый в России домовой — домовёнок Кузя. О нём были даже сняты мультфильмы. Больше всего Кузя любит искать буквы в предметах вокруг себя. Помоги ему найти все Й в доме. Расскажи, где они спрятались.



8. Домовёнок Кузя поселился не в деревенской избе, а в городском доме. Быт людей в городе и деревне отличается, отличаются и названия многих предметов, мест.

Подбери слова, которыми называют предметы, места в городе и деревне:

Предмет для приготовления еды — _____

Место для мытья — _____

Большая комната — _____

Предмет, на котором сидят — _____

Место для хранения продуктов — _____

Что есть в деревенском доме, чего нет в городской квартире?

IV. Подвижные игры

Все подвижные игры следует проводить в специально отведённых для этого местах (на улице, в спортзале, рекреации), соблюдая нормы безопасности для детей.

9. Мы долго сидели и думали. Пришла пора немного размяться. Игра называется «**Кто где живёт?**». Все встают в круг, водящий бросает мяч и называет скан

зочное существо (леший, домовой, водяной, полевой, Змей Горыныч, Кошеч...). Поймавший мяч должен назвать его место обитания и перекинуть мяч следующему игроку. И так до тех пор, пока водящий не назовёт новый персонаж. Например: домовой — в доме, на печи, под столом, перед окном; водяной — в воде, озере, болоте; леший — в лесу, в дупле.

V. Мастерская

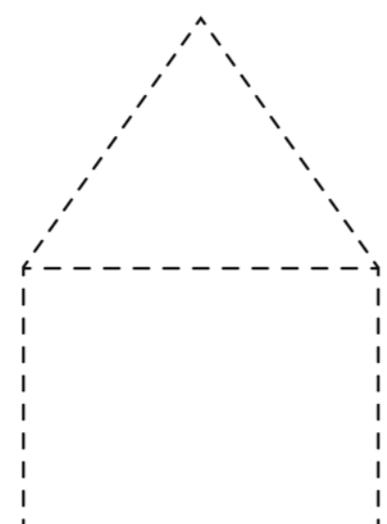
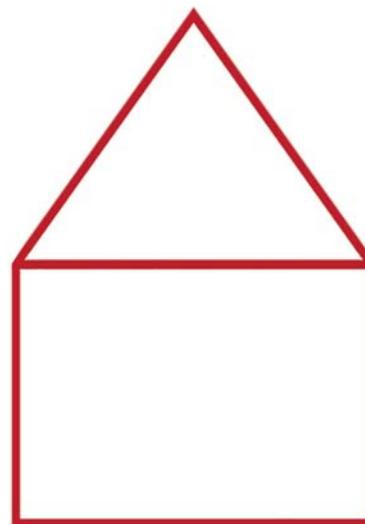
10. Аппликация «Дом».

Назови фигуры, которые знаешь. Вырежи такие же из цветной бумаги, сложи так, чтобы получился дом для домового.



VI. Я рисую

11. Нарисуй домик, не отрывая карандаш от бумаги (обводить линии два раза нельзя).



12. Хочешь нарисовать домовёнка? В этом тебе поможет добрый карандаш, живущий на сайте www.vasilec.ru.¹

Рисуй простым карандашом, тогда ты сможешь легко поправлять свой рисунок ластиком. Чтобы получилась уверенная линия, пробуй рисовать её на одном месте несколько раз, водя карандашом снова и снова.

Мы будем рисовать домовёнка Кузю. Сначала нарисуй в центре листа круг. Это будет голова домовёнка.

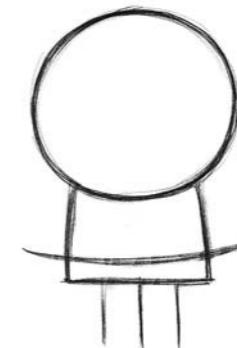
¹ <http://vasilec.ru/children/learn-to-draw/domovionock-kuzma.html>.

1



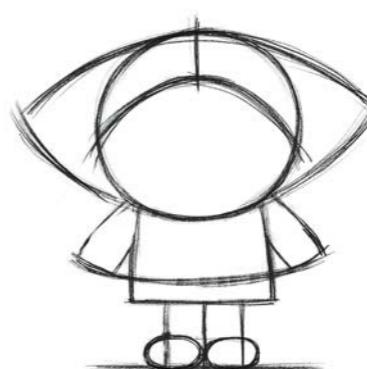
Снизу к голове пририсуй фигурку, похожую на квадрат. Это будет рубашечка Кузи. Наметь на рубашке линией поясок. Снизу к рубашке пририсуй линии штанишек.

2



Касаясь круга головы, нарисуй плавно изогнутую линию волос сверху и снизу. Нарисуй линию чёлки и пробор. К рубашечке пририсуй рукава, а к штанишкам снизу — лапотки.

3



На лице нарисуй глазки большие, круглый носик и ротик. К рукавам снизу нарисуй ручки.



На волосах Кузе нарисуй прядки и чёлку. Закрась зрачки тёмным. Добавь реснички. На рубашечке нарисуй на вороте пуговку. Нарисуй на руках пальчики. На лапотках нарисуй плетение — клеточку.



Сотри ластиком лишние линии. Обведи нужные линии почётче. Нарисуй Кузе веничек и ведёрочко, чтобы было понятно, что он домовёнок, следит за чистотой и бережёт в доме мир и счастье!

12



Теперь Кузю раскрашиваем. Рисунок можно потом вырезать и приклеить на плотный картон, а сверху приладить петельку из нитки или тесьмы, закрепив её на обратной стороне скотчем. Такую красоту можно повесить в своём доме, а можно подарить бабушке и дедушке. Пусть и у них будет свой домовёнок — хранитель очага!



13

VII. Окружающий мир

13. Домовой накрыл к чаепитию стол так, как нарисовала, уходя, хозяйка, но что-то он сделал неверно. Сравни картинки и найди 10 различий.



14

14. «Первое апреля — никому не верь!» Знаешь ли ты такую поговорку? Как отмечают первое апреля там, где ты живёшь?

На Руси день первое апреля считался днём, когда просыпается после долго зимнего сна домовой. И чтобы он встал в хорошем настроении и не вредничал, ему готовили угощенье, устраивали весёлые игры, переодевания, розыгрыши. Сегодня этот день называют «Днём смеха». Как бы ты рассмешил домового? Создай весёлый костюм или придумай незлой розыгрыш.

15

ЛЕШИЙ

I. Приглашение в сказку

1. Отгадай загадки Ирины Никитиной:

Есть в глухом лесу один
Очень важный господин.
Он весь шишками оброс,
На лице лишь виден нос.



II. По дорожкам сказки

2. В каких сказках ты встречал лешего?
3. Как выглядит леший, в кого он может превращаться?
4. В народе говорили: «На именины леший из лесу в поле выходит». Как ты думаешь, чем он мог в поле навредить?
5. Как в сказке «Леший» охотник догадался, что перед ним не человек?

ПРИМЕЧАНИЕ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ: сказку вы можете найти и прочитать здесь: <http://www.ru-skazki.ru/goblin.html>.

6. Как жилось поповне у лешего? Почему она плакала, когда её нашёл охотник?

III. Работа над лексикой

7. Отгадай загадки лешего:

А. Летают, кружатся,
На землю ложатся.
С земли не встают
И тут пропадут.

Б. Стоит лепёшка
На одной ножке,
Кто мимо ни пройдёт,
Всяк поклонится.

В. Удивился новый день:
Было дерево, стал

8. Допиши пропущенные части слов в стихотворении «Сказка про Лешего» Ирины Норициной:

Жил в лесу весёлый Ле..й,
Всадников .. гал и пеших:

Веткой х .. стнет,
Г .. мко ухнет,
В чащу ле .. заведёт
И хо .. чет во весь рот.

IV. Подвижные игры

Все подвижные игры следует проводить в специально отведённых для этого местах (на улице, в спортзале, рекреации), соблюдая нормы безопасности для детей.

9. «Леший».

На игровой площадке ставятся пеньки по кругу или мягкие коврики, если это зал. Пеньки (коврики) кладутся по кругу, но на один меньше, чем игроков, принимающих участие в игре. Тот, у кого нет пенька, — это леший, а все остальные звери. До начала игры дети выбирают, кто будет волком, кто лисой, а кто зайцем. Звери садятся на пеньки. Леший идёт по кругу с внешней стороны и называет кого-то из зверей. Тот, кого назвали, встаёт и идёт за лешим. И так леший может назвать несколько зверей, они встают и идут за вожаком. Как только леший говорит: «Внимание, охотники», звери и леший стараются сесть на свободный пенёк.

Тот, кому свободного места не находится, становится лешим, и игра продолжается.

V. Мастерская

10. Собери в лесу шишки, палочки, листья! Из природных материалов получаются замечательные поделки. Посмотри, что может получиться.¹



Создай своего лешего.

¹ <http://www.babylessons.ru/skazochnye-geroj-podelki-iz-shishiek/>.

VI. Я рисую

11. Кто из этих двух симпатичных существ — леший? А как зовут его соседа по рисунку? Раскрась обоих героев русских народных сказок так, чтобы сразу стало ясно, что они родом из русского фольклора (народного творчества).



Рисунки В.Н. Кораблевой, Россия

VII. Окружающий мир

12. Сказочные существа не всё время занимаются тем, что пугают людей и мешают им. У них есть много обязанностей.

Помоги лешему собрать только съедобные грибы, назови их.



- 13.** Послушай рассказ мальчика про прогулку в лесу. Как ты думаешь, что бы ему сказал леший? Помоги лешему объяснить мальчику, как нужно себя в лесу вести.

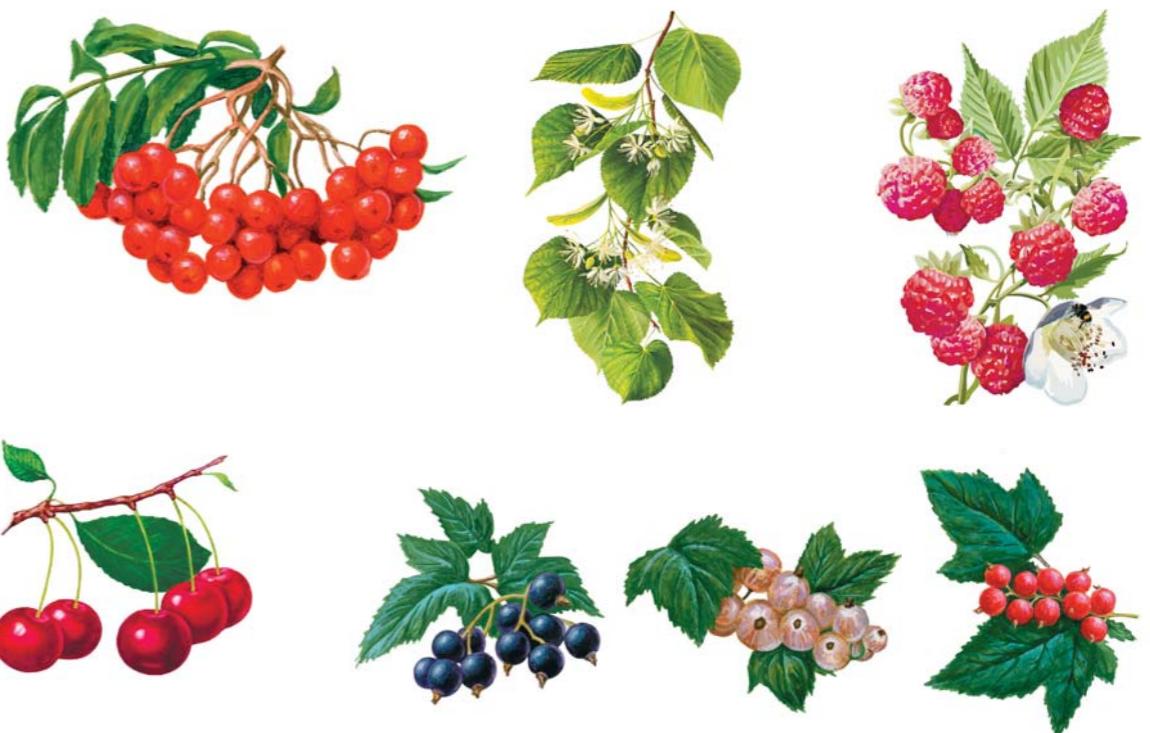
Погуляю я в лесу!
Ухвачу за хвост лису,
Поломаю ветки,
Найду, где птицы детки!

Евгения Ершова

- 14.** Леший задумал посадить новый лес и отправился за покупками — саженцами деревьев и кустов. Подскажи ему, какие деревья не растут в лесу, распредели картинки на «лесные» и «садовые» растения.



22



23

ВОДЯНОЙ, КИКИМОРЫ

I. Приглашение в сказку

1. Отгадай загадки Ирины Никитиной:

В дремучем лесу, на болоте
Вы её непременно найдёте.
Не рыбка она, не лягушка,
Моя дорогая подружка.



Внутри него водица,
С ним не хотят водиться,
А все его подружки —
Пиявки да лягушки!



II. По дорожкам сказки

2. Встречал ли ты в сказках вместе водяного и кикимору? Чем они похожи, чем отличаются?
3. Что вместо денег получил мужик от водяного на ярмарке в сказке «Мужик и водяной» в пересказе Л.Н. Толстого?
4. Как в сказке мужик спасся от плены водяного?
5. Вспомни песенку водяного из мультфильма «Летучий корабль». Кто его подружки?
6. О чём мечтал водяной в сказке «Летучий корабль»?

III. Работа над лексикой

7. Послушай, какую печальную песенку поёт водяной:

Я водяной, я водяной.
Никто не водится со мной...

А ну-ка, назови, кто живёт в воде и мог бы подружиться с водяным. Кто больше найдёт друзей для грустного водяного?

8. Своё имя водяной получил от слова «вода». А какие ещё названия связаны с водой? Продолжи ряд.

Водопад, водопровод, водица ...

9. Расставь слова по порядку, и ты узнаешь, с какими словами в День Водяного люди задабривали его.¹

нашу ¹⁰ да ⁸ на ⁵ жалуй ⁹
дедушка, ³ на ⁴ гостинцу ⁴
«Вот ¹ семью». ¹¹ новоселье.
Люби ⁷ тебе, ² ⁶

IV. Подвижные игры

Все подвижные игры следует проводить в специально отведённых для этого местах (на улице, в спортзале, рекреации), соблюдая нормы безопасности для детей.

10. «Водяной».

Для игры дети должны выбрать водящего («водяного») и встать в круг, взявшись за руки. «Водяной» располагается посредине круга, он закрывает глаза и вытягивает руку вперёд. Вытянутая рука — это указатель.

Затем игроки, взявшись за руки, идут по кругу (водяной может крутиться в противоположную сторону) и хором громко произносят:

«Водяной, Водяной,
Что сидишь ты под водой?
Выйди на минуточку —
Поиграем чуточку:
Раз, два, три — гори!»

После слова «Гори!» все останавливаются, и тот игрок, на кого в данный момент указывает рукой водяной, выходит в центр круга, исполняет любой номер самодеятельности (танец, песенку, стих) и сам становится водяным. После чего игра повторяется.

V. Мастерская

11. Давай поэкспериментируем? Как ты думаешь, что легче — вода или лёд? Знаешь, как проверить? Возьми стакан воды и кубик льда. Опусти лёд в стакан с водой. Что произошло?
- Тебе понравилось? А какими ещё свойствами обладает вода? Посмотри!²

Опыт 1. Вода — жидкая.

Один стакан пустой, второй — с водой. Предложить детям аккуратно перелить воду.

¹ <http://www.slovorusskoe.ru/obdrslavian/41.html>.

² <http://festival.1september.ru/articles/563946/>.

Вывод: Потому, что она жидкая. Это свойство помогает воде, она течёт по трубам.

Опыт 2. У воды нет формы.

Налить воду в сосуд разной формы (в пробирку, стакан, блюдце).

Вывод: Вода приобретает форму сосуда.

Опыт 3. У воды нет запаха.

Предложить детям понюхать воду в стакане, потом капнуть капельку одеколона и ещё раз понюхать, почувствовать запах.

Вывод: У воды нет запаха, но может приобретать запах другого вещества.

Опыт 4–5. Способность растворять, у воды нет вкуса.

Взять стаканы с кипячёной водой, попробовать её вкус, добавить в разные стаканы сахар, соль, лимонный сок, размешать и ещё раз попробовать её вкус.

Вывод 1: У воды нет вкуса, но вода может приобретать вкусы других веществ.

Вывод 2: Вода имеет способность растворять некоторые вещества.

Опыт 6. Пар — это тоже вода.

Открыть термос с горячей водой и над ним подержать зеркальце, видны капельки воды (зеркальце запотело).

Вывод: Горячая вода превратилась в пар.

Опыт 7. Спичечные бега.

В тарелку положить спички в определённой форме, налить немного воды (изменений нет). Если положить посередине кусочек сахара, спички изменят своё положение. Почему?

Вывод: Сахар впитывает воду и возникает течение, которое меняет положение спичек.

Опыт 8. Вода прозрачная.

2 стакана (один с водой, второй с молоком). В оба стакана положить палочки.

В каком стакане видна палочка, а в каком — нет? Почему?

Вывод: Вода прозрачная, а молоко — нет.

VI. Я рисую

- 12.** При помощи воды получаются очень интересные картины. Попробуй поводить кисточкой с краской по мокрому листу. Как ведёт себя краска?

Посмотри вместе со взрослыми уроки по ссылке и нарисуй свои сказочные цвета и цветы:³



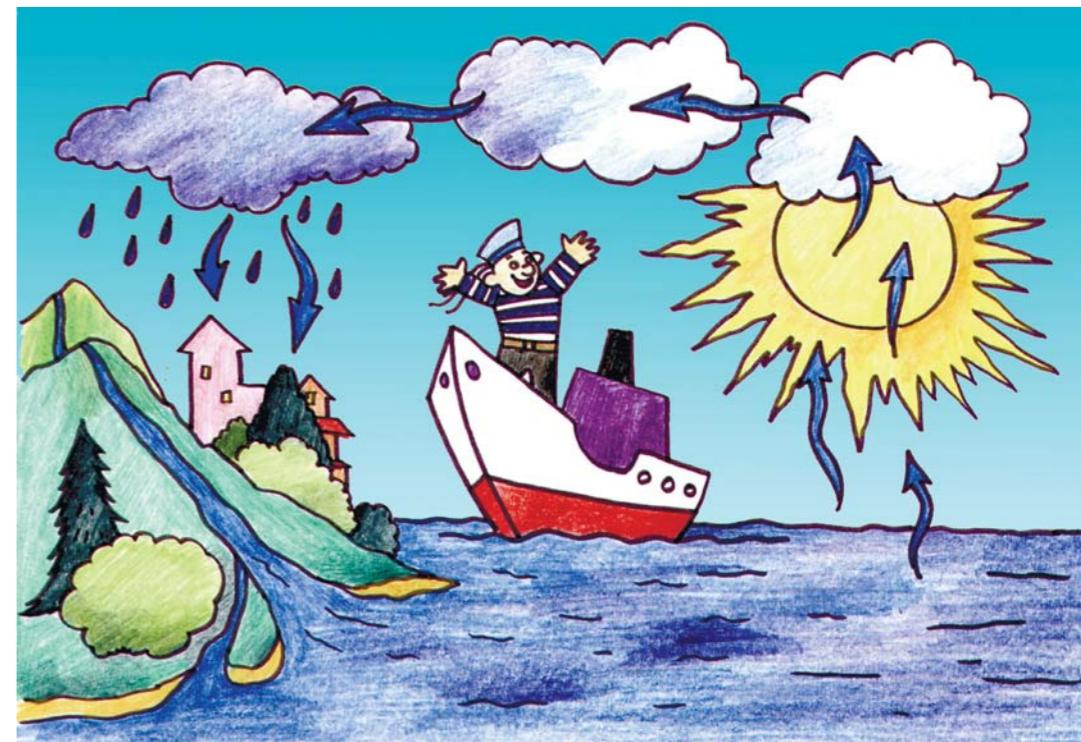
VII. Окружающий мир

13. Вспомни, какие времена года ты знаешь. Расскажи, что происходит с царством водяного зимой, весной, летом, осенью.

ПОДСКАЗКИ: вода, лёд и снег, пар; замерзает, испаряется, тает, течёт.

³ <http://u-sovenka.ru/Materialyi/UROKI-RISOVANIYA-DLYA-DETEY/uokri-risovaniya-dla-detei-11.html>.

14. Рассмотри картинку, на ней показан «Круговорот воды».



Расскажи, как он происходит. А если не знаешь, то попроси взрослых прочитать тебе об этом в детской энциклопедии от АиФ: http://pda.aif.ru/online/kids/132/26_01.

VIII. Повторение

15. Домовой, водяной и леший хотели жить вместе, но никак не могли решить — в доме или в лесу. Наконец, построили избушку на опушке у болота и принесли туда каждый свои вещи. А теперь не могут разобраться,

что чьё. Подскажи им. Я буду называть предметы, а ты хлопни, если они принадлежат домовому, и топни, если лешему (можно проводить как сбор картинок — принадлежности лешего, домового и водяного).



32

БАБА-ЯГА

I. Приглашение в сказку

1. Отгадай загадки Ирины Никитиной:

В ступе летаю,
Злою бываю.
В избе на куриной
Ноге проживаю.



II. По дорожкам сказки

2. Какая сказка про Бабу-Ягу тебе больше всего нравится? Почему?
3. Как ты думаешь, почему Баба-Яга часто бывает злой и вредной?
4. Как в сказке «Баба Яга» девочка научила помощницу пекть топить?

33

5. Почему в сказке кот, собаки и даже деревья помогали девочке, а не служили Бабе-Яге?
6. Вспомни, в каких сказках героям удавалось перехитрить Бабу-Ягу. Как они это делали?

III. Работа над лексикой

7. Баба-Яга любит загадывать загадки и проверять людей на сообразительность. Придумай слова на каждую букву её имени:

Б — _____.

А — _____.

Б — _____.

А — _____.

Я — _____.

Г — _____.

А — _____.

8. Игра в антонимы.

Не секрет, что Баба-Яга часто вредничает. Попробуй её переспорить. Называй положительные качества людей на каждое её плохое:

Злые — _____.
Глупые — _____.
Страшные — _____.
Жадные — _____.

IV. Подвижные игры

9. «Достань конфету».

Мы знаем из сказок, что Баба-Яга угощала своих гостей то блинами, то кутьёй (рис с фруктами). Но угощения все были не простые, а со смыслом — как испытание герою на пути к желанной помощи и награде. Попробуем угощение Бабы-Яги и мы! Для этого нам понадобятся: миска, мука, конфеты в обёртке.

Муку насыпаем в миску горкой. В неё ставим конфеты так, чтобы торчал только кончик обёртки, за который её можно достать. Участники по очереди подбегают к миске и пытаются вытащить сладости без помощи рук, зубами. Если нос, щёки не будут испачканы мукой, то конфету можно взять себе в качестве приза (но только добежав назад до точки начала движения, до своей команды).

V. Мастерская

10. Погляди, какая Бабушка-Яга вышла из самых простых шишек, травинок и палочек. И что за чудо-избушка!¹ Попробуй повторить или придумай что-то своё, новое.



VI. Я рисую

11. Раскрась Бабу-Ягу.



VII. Окружающий мир

12. Отгадай загадку:

Как у Бабы у Яги
Нет совсем одной ноги,
Зато есть замечательный
Аппарат летательный.

Как ты думаешь, можно ли ступу назвать транспортом? Какие виды сказочного транспорта ты знаешь? А реального?

¹ <http://www.babylessons.ru/skazochnye-geroj-podelki-iz-shishek/>.

VIII. Повторение

13. А теперь проверим, насколько хорошо ты знаешь суеверия русского народа. Прочитай стихотворение и назови пять перечисленных в нём плохих примет. Что произойдёт, по мнению русского человека, если:

НЕУДАЧНЫЙ ДЕНЬ

Не задался нынче день:
Просыпаться было лень...
И открывши правый глаз,
Встал я с левой — это раз.
Два — просыпал в кухне соль,
Брату отдавил мозоль
(Как ты в оба ни смотри,
Это, братцы, будет три).
С полдороги снова в дом
Я вернулся за шарфом.
А у самых у ворот
Мне тропинку чёрный кот
Перешёл и сгинул прочь.
Кто сумеет мне помочь?

14. Что приносит несчастье, мы теперь знаем. А какие предметы могут отвести, предотвратить беду?

ПОДСКАЗКА: ответами являются предметы, количество которых на рисунке делится на 3 (3, 6, 9).



КОЩЕЙ

I. Приглашение в сказку

1. Отгадай загадки Ирины Никитиной:

Он живёт в глухи лесной
Или в замке за горой.
Всё костями громыхает
И в округе всех пугает.



II. По дорожкам сказки

2. По каким сказкам тебе знаком Кощей?
3. Чего Кощей боится? Отгадай загадку:

Знает утка, знает птица,
Где Кощея смерть таится.
Что же это за предмет?
Дай, дружок, скорей ответ.

4. В сказке «Кощей бессмертный» отправил царь троих сыновей на поиски жены своей. Расскажи, как каждый сын выполнил это задание?
5. Как ты думаешь, почему Кощей рассказал царице секрет своей смерти?
6. Кощей часто в сказках говорит: «Фу, фу! Русским духом пахнет». Как ты понимаешь сочетание «русский дух»? Почему его так не любит Кощей?

III. Работа над лексикой

7. **Найди Кощея.** В замке Кощея 4 башни. В одной из них спрятался трусливый колдун. В какой из них, если мы знаем, что первая и самая низкая башни пустые. Кощей — не в самой высокой башне? Где же он?



8. Составь предложение из слов, чтобы получилась поговорка про Кошца:¹

Кошечь что вянет ни на — всё взглянет.

IV. Подвижные игры

Все подвижные игры следует проводить в специально отведённых для этого местах (на улице, в спортзале, рекреации), соблюдая нормы безопасности для детей.

9. «Перепутаница».

Кошеч — очень коварный персонаж. Но и мы можем его запутать. Пусть он (Кошеч-водящий) только отвернётся!

Встаньте в круг, возьмитесь за руки и запутайтесь, не разнимая рук (проскальзывая под руками). После этого все хором позвоните Кошеч-водящего:

«Где ты, путаник-Кошеч! Нас распутай поскорей!»

Кошеч должен распутать всех, вернув их в круг, не разжимая рук участников. Если сумеет распутать, он победил, если нет — победили «путаники».

¹ <http://www.slovorusskoe.ru/obdrslavian/44.html>.

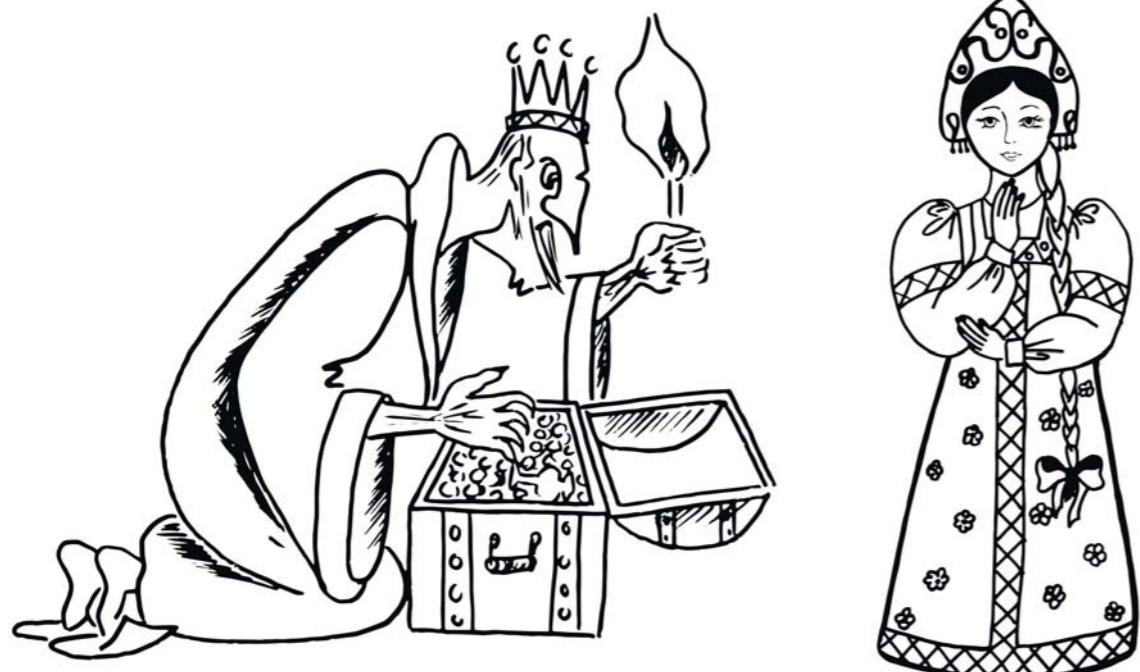
V. Мастерская

10. Вот такого Кошца ты сможешь сделать, используя эту схему.



VI. Я рисую

11. Раскрась картинку. Угадай, из какой сказки эта сцена?



VII. Окружающий мир

ЭТО ИНТЕРЕСНО

Кошеч (Кащей) считается бессмертным, потому что он состоит из одних костей и уничтожить его обычными способами невозможно: для этого нужно попасть на остров Буян, найти древний дуб с ларцом, поймать всех птиц и животных — обитателей

ларца — и сломать спрятанную в них иглу смерти Кощеевой. Многие учёные думают, что остров Буян (Руян) — это древнеславянский, а ныне германский остров Рюген в Балтийском море. Дуб тогда может быть расположен на мысу Кап Аркона (обители многоликого бога Свентовита) или на мысу Королевский Стул (Königsstuhl) в городе Сасснитц. И там, и там над морем поднимаются не простые, а меловые скалы (мел — это очень мелкие останки древних живых существ, миллионы лет назад обитавших на нашей планете). Если дует сильный ветер или надвигается шторм, меловая пыль снегом покрывает стволы деревьев... И кажется, что ты — в костяном, мёртвом лесу. Камни на берегу моря — вулканические, также питавшие меловую массу — чёрные в белом.

11. Оглянись вокруг и запиши, какие ещё объекты, кроме камней, «живут» очень долго, почти вечно (если изме-рять длиной человеческой жизни).

ЭТО ИНТЕРЕСНО

День Кошеча бывает раз в четыре года (в високосный год). В этот день Кошный Бог мстит людям за сделанное ими зло, сказанную неправду.

ДВОРОВОЙ

I. Приглашение в сказку

- Послушай присказку и скажи, какое слово пропущено. Это персонаж нашей следующей сказки.

Как у нас-то д.....й
ходит с чёрной головой, носит
шубку бархатну, у него-то
глаза огненные, нос курнос,
усы торчком, ушки чутки,
ножки прытки, когти цепки.
Днём на солнышке лежит,
чудны сказки говорит, ночью
бродит, на охоту ходит.



II. По дорожкам сказки

- Вспомни сказки, в которых ты встречался с дворовым.
- Подумай, с какими животными дворовой дружит, а каких недолюбливает?

- Как защищали от дворового только родившихся детёныш животных?
- Почему дворовой не любит ничего светлого?
- Что нужно сделать, чтобы задобрить дворового?

III. Работа над лексикой

- Повтори вслед за дворовым поговорку:

На дворе трава, на траве дрова.
Не руби дрова на траве двора.

- «Чей? Чья? Чьи? Чьё?»

Дворовой умеет принимать разные облики, становиться чудовищем с частями тела разных животных. Расскажи, как выглядит дворовой:

Лапы кота — кошачьи.

Руки человека — _____.

Голова петуха — _____.

Шея змеи — _____.

IV. Развивающие игры на логику

- Отгадай ребус.



V. Мастерская

10. Вырежи из журналов или картинок из Интернета части, подходящие под описание дворового, сделай «Фоторобот дворового»:

«Немного побольше кошки. Да и туловище похоже на кошачье, но хвоста нет. Голова каку человека, нос горбатый-прегорбатый, глаза большущие, красные, как огонь. Над ними брови, чёрные, большие. Рот широкущий, а в нём два ряда чёрных зубов. Язык красный и длинный. Руки, как у человека, только когти загнутые. Весь оброс шерстью, вроде как серая кошка, а ноги человеческие».¹

¹ <http://myfhology.info/monsters/dvorovoy.html>.

VI. Я рисую

11. Обведи предметы, которые нужны дворовому для уборки двора в красный кружок, а необходимые стоговому для уборки сена — в зелёный кружок.



VII. Окружающий мир

12. «Не ублажи дворового до Михайлова дня — он уйдёт со двора, а на своё место пришлёт чёрта!» — говорят люди. Михайлов день — это 21 ноября. Подумай, какими дарами природы можно задобрить дворового в это время года?

13. Часто домового и дворового путают. Расскажи, чем отличаются эти герои. Сравни их.



14. Вспомни, как называются все эти персонажи, и придумай сказку о них.



50



51

ИГРА «МУЛЬ-КОНТАКТ» (5+)

Авторы идеи: Уэз Инго Крюгер, Екатерина Кудрявцева.

Рисунки: А. Мамбетовой, И. Лукебановой, учащейся школы, ст. Каневская, Краснодарский край, Россия.

Редакторы: Л.Б. Бубекова – канд. филол. наук, доцент Елабужского института КФУ;
А.А. Портнова – д-р психол. наук, главный детский психиатр г. Москвы.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

«Научись общению, познай и прояви себя, познавая вселенную!»

Очень простые правила, гарантированное прекрасное настроение и с пользой проведённое время! Имена персонажей, использованных в игре, могут стать или уже стали нарицательными. Они прекрасно отражают характеры своих хозяев. Зато внешность героев, далёкая от человеческой, не влияет на наше отношение к ним.

Игра помогает отказаться от предвзятого отношения к лицам иной национальности и культуры. Поэтому игра прекрасно подходит для отработки навыков межкультурной коммуникации. В награду за попытку принять и постичь иные миры игроки могут посмотреть мультфильмы по сказкам или продолжить придумывать собственных персонажей.

Для кого предназначена игра

Игра рекомендована для использования как в постоянных детских и подростковых коллективах, так и в лагерях отдыха, при командных тренингах, в учебных аудиториях (прежде всего для студентов гуманитарных специальностей, лиц, изучающих иностранный язык).

Для детей 5 лет и старше и взрослых.

Цель игры

Преодоление межкультурного и межнационального барьера, улучшение навыков общения, в том числе с представителями других культур. Прекрасный вспомогательный метод при изучении иностранных языков через погружение в культуру. Театральность и игровой характер действия, порождённый ими эффект «отстранённого присутствия» (участник говорит от чужого лица о сказочном существе) облегчают общение на иностранном или неродном языке. Они снимают клише, разрушают языковые и этнокультурные барьеры.

Что нужно для игры

Игра настольная. Игровой набор состоит из карточек с изображением персонажей на лицевой стороне (15 сказочных персонажей) и QR-кодов с текстами на русском языке для уровня владения B1–B2 Европейского языкового портфеля (уровни 1-й и 2-й сертификационный в РФ) на обороте.

В связи с интерактивностью текста, лежащего в основе QR-кода, возможен его перевод на другие языки непосредственно участниками игры в их мобильных устройствах (например, при помощи программы PROMT: <http://www.online-translator.com>).

Через описание персонажей происходит языковое и этнокультурное развитие игрока, снимаются барьеры при общении. Материалы для игры совмещают электронный и бумажный форматы, что способствует развитию мультимедиа-компетенции.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Количество игроков от 2 до 10–12 человек в команде. Играют 2 команды. Возможна индивидуальная игра. Водящий называет в начале каждого тура игры языки, которыми могут пользоваться играющие, или предоставляет им свободу выбора. Общение может происходить и на языке жестов, мимики, поз, звукоподражаний и т. п.

Участники должны говорить и вести себя, стараясь не отступать от роли, преодолевая непонимание собеседника и подстраиваясь под него в общении.

Участники внимательно наблюдают и слушают собеседника, чтобы понять его проблему (чаще всего не высказанную напрямую), задают уточняющие вопросы, просят повторить игрока ещё раз и пр.

Игровую ситуацию выбирает водящий из списка предложенных или придумывает свою. Но цели и задачи, тактику поведения внутри ситуации каждый игрок определяет для себя сам с учётом характера и профессии своего персонажа (межкультурная коммуникация происходит не только между представителями разных наций, но и разных профессий, социальных слоёв).

ИГРОДРОМ

Подготовка к путешествию в Тридевятое Царство (5+)

Ступень 1. Вы хотите немного подвигаться и при этом потренировать ум? Тогда эта игра для вас! Водящий распределяет по участникам карточки с изображениями персонажей, закрепив по одной на спине каждого игрока прищепками, так чтобы сам участник не видел своего «персонажа».

Вариант 1. Игроки должны понять, кто они (какой именно персонаж прикреплён у них за спиной). Для этого они могут пользоваться вопросами: Какой я? Где я живу? Летаю я или плаваю? Что или кого я ем?...

Вариант 2. Участникам нужно, не видя, что у них на спине, найти персонаж-партнёра из той же сказки (например, Русалку для Водяного или Кота Бауна для Бабы-Яги). Здесь возможны несколько вариантов развития событий. Метод исключения: молча обнаружить карточку на другом игроке, к которой нет пары у иных участников. Метод выяснения (как в варианте 1), что за персонаж представляет сам участник, и поиск второй «половинки» сознательно.

Вариант второй позволит выявить и лидерские качества в членах группы: если кто-то поможет выстроить остальных участников (видя их «персонажей»), до того как сам встанет рядом со своей «парой».

Вариант 3. Теперь немного поменяем условия: участники сами вытягивают карточки и молча выстраиваются по росту (от самого большого к самому маленькому существу). При этом ни одного звука не должно быть произнесено. Карточки видят сами участники и показывают их всем. Игра на скорость! Потом можно попросить аргументировать, почему у данного существа именно такой рост. Этую игру можно использовать в рамках психологических тестов и сказкотерапии.

Ступень 2. QR-коды с текстами используются только водящим (у игроков рекомендуется забрать все технические устройства!). Игрокам предлагается до просмотра мультфильмов по сказкам рассмотреть карточки с персонажами и дать характеристику этих существ. Затем педагог зачитывает характеристики на обороте (QR-коды) или показывает мультфильмы (сказки). После чего участники обсуждают, правильно ли, опираясь лишь на внешние признаки, делать выводы о характере живого существа.

Вариант 1. Участники называют по 3 положительных качества отрицательного героя и по 3 отрицательных — у положительного персонажа.

Цель — формирование толерантности, внимания, развитие речи и расширение словарного запаса.

Ступень 3. На второй ступени «Подготовки к путешествию» игрокам предлагается дать характеристики и придумать имена героям.

Можно затем предложить участникам игры соединить всех героев в общую сказочную историю, придумав и написав её. Зачитывать QR-коды не рекомендуется, поскольку цель игры — развитие толерантности, работа в команде, развитие фантазии, креативности и обогащение словарного запаса.

Отправляемся в полёт! (10+)

Маршрут 1 (10+, индивидуальная или командная, на сближение). QR-коды с текстами представляются (копируются) отдельно от картинок. До начала игры выясняется, знают ли игроки все использованные в «Игродроме» сказки (на основе мультипликации, фильмов или прочтения). Их знание — основа успеха!

Цель — формирование уровней межкультурной коммуникативной компетенции В1–В2.

Игроки разбиваются на две команды, максимум по 12 человек. QR-коды копируются (сканируются и распечатываются) на отдельные листочки бумаги. Карточки с QR-кодами лежат рубашкой (белой стороной) вверх. Карточки с персонажами — картинками вверх.

Участник первой команды берёт карточку с QR-кодом, «прочитывает» ее при помощи мобильного устройства и играет персонаж так, как описано в QR-коде. Члены второй команды должны выбрать из лежащих на столе карточек изображение персонажа, представленного игроком первой команды.

Если персонаж отгадан верно, команды меняются местами: вторая тянет код и представляет персонаж, а первая отгадывает его. Если персонаж не отгадан или назван неверно, то он называется (показывается) самой первой командой. Но ролями команды не меняются.

Сыгравшие картинки и коды убираются, только если персонаж отгадан. Если персонаж назван командой-противником неверно, он снова, но уже другим игроком, будет сыгран некоторое время спустя.

Вариант маршрута 1. Играть могут как 2 команды, так и 1 участник (водящий) против остальных участников. Правила игры те же. Если же ответ верен, то водящим становится отвечающий (показавший правильную картинку). Задача команды — набрать большее количество очков, чем у противника.

На первом маршруте побеждает хорошее знание языка QR-кода, творческий подход и артистизм! А ещё прекрасное настроение и умение внимательно наблюдать за другими.

Маршрут 2 (10+, индивидуальная или командная, на сближение). QR-коды расположены на обороте самих картинок (оригинал картинки). Знание сказок необязательно!

Цель — формирование уровней межкультурной коммуникативной компетенции В2–С1.

Игроки разбиваются на две команды, максимум по 12 человек. Карточки лежат картинками вниз, QR-кодами вверх.

Игроки (по одному от команды) тянут по одной карточке, не показывая друг другу изображения персонажей. Их задача — прочитать текст QR-кода и вступить в диалог от лица своего персонажа с игроком второй команды.

При этом оба участника диалога не знают, с кем они общаются (представителем какой цивилизации), и должны вырабатывать тактику поведения в процессе разговора (межкультурной коммуникации). Ближайшая цель — решить свою коммуникативную задачу (понять друг друга); дальнейшая цель — понять, кто перед тобой (смочь описать характер собеседника и/или назвать персонаж).

Для общения предлагается следующий перечень ситуаций (усложнение ситуаций от В1 к С1, от 6 лет — к более старшему возрасту):

1. Встреча в избушке Бабы-Яги. Выяснение процедуры купания и питания, кто что или кого ест, запрос информации о дороге, погоде и препятствиях на пути.
2. Встреча на распутье (у трёх дорог) и выяснение, кто куда идёт, цели путешествия.
3. Встреча в пещере Змея Горыныча или в башне (подземелье) Кошца. Просьба к томящимся там починить одежду и обувь персонажа.
4. Встреча в больнице для людей. Кто чем болен? В чём причина заболевания? (Горыныч слишком много скушал царевичей; Коцей сидел на холодном металле в подвале; Ягу продуло при полёте на ступе...).
5. Встреча в парикмахерской у Василисы Прекрасной. Попытка выяснить, кому что стричь, брить, как красить.
6. Встреча во дворце, на свадебном пиру. Попытка выяснить, кто кого или что кушает (например, дворцовую кошку или слугу). Нужно ли оплачивать еду и давать чаевые?

Баллы не выставляются, потому что цель общения — найти взаимопонимание, общий язык (даже если это язык жестов) и получить удовольствие от встречи с новым, изобретения способов разговора без слов.

На втором маршруте побеждает хорошее знание языка QR-кода, умение контактировать с окружающими, открытость, креативность! А ещё позитивный заряд хорошего настроения!

Ответы на загадки

Раздел «Леший», задание 7, с. 17:

А. Листва дерева.

Б. Гриб.

В. Пень.

Раздел «Кошечь», задание 3, с. 40:

Иголка.

Раздел «Кошечь», задание 7, с. 41:

В 3-й башне.



Рабочая тетрадь

Для детей младшего школьного возраста

СКАЗКОТЕКА

**Кудрявцева Екатерина Львовна
Смолякова Татьяна Всеволодовна**

Й **Сказочные существа**

Ответственный редактор *T.Е. Федосова*

Макет, верстка Э.Ф. Гулямова

Подписано в печать 15.02.16.

Формат 84 × 108¹/₁₆. Бумага офсетная.

Печать офсетная. Усл. печ. л. 5,88.

Тираж 1500 экз.

ООО «Особая Книга»

115446, Москва, Каширское ш., 23, стр. 5.

Тел.: +7(499)324-93-29.

E-mail: ok@obook.su; www.obook.su

