

**Тематический план
2 класс**

№ п/п	Количество часов	Раздел, тема занятия.
1	1ч.	Разговор по душам «Зачем уметь красиво говорить?»
2-3	2ч.	Решение изобретательных задач «Ах, если бы..., ах если бы...»
4	1ч.	«Что важней, что главней?» метод исключений.
5	1ч.	Составление рассказа по готовой концовке.
6-7	2ч.	Работа по восстановлению текста.
8-9	2ч.	Изменение событий в рассказе в пользу главного героя.
10	1ч.	Составление рассказа о животном. Первое самостоятельное сочинительство.

11-12	2ч.	Презентация первого своего собственного произведения.
13	1ч.	Составление мини-рассказа с опорой на предложенные слова.
14-15	2ч.	Прогнозирование будущего.
16	1ч.	Учимся давать словам лексическую характеристику.
17-18	2ч.	Принцип «Словаря»
19	1ч.	«Загадка, загадка, открой свою тайну...»
20	1ч.	Загадка в рифмованной форме.
21	1ч.	Законы рифмоплётства.
22	1ч.	Подбор и «перепутывание» стихотворений.
23-24	2ч.	Сочинение рассказа описательного характера.
25	1ч.	Сочинение-описание.
26	1ч.	Сочинение-восторг.
27	1ч.	Учёный совет «Самый важный предмет в жизни»
28	1ч.	Игры на развитие аналитического мышления.
29	1ч.	Игры на развитие творческого воображения.
30	1ч.	Словесное творчество.
31	1ч.	Любимые сказочные герои.
32	1ч.	Жилище любимого героя.
33	1ч.	Чем заканчиваются сказки.
34	1ч.	Итоги нашего творчества.
	Итого 34ч.	

Содержание занятий.

1. «Зачем уметь красиво говорить?»

Тренинговое занятие проводится в виде «Свечки». Дети активно высказывают своё мнение на заданную тему для разговора. Вспоминают случаи, где во время летних каникул им пригодились наши творческие занятия. Хорошо, если разговор будет представлять собой обмен мнениями. Обратит внимание на умение детей выслушивать ответы друг друга, корректно реагировать на критику в свой адрес.

Вопросы для поддержания разговора (учителю)

- Как бы вы чувствовали себя среди людей, которые говорят очень красиво и правильно?
- Если вы стали свидетелем грубого разговора двух школьников, ваша реакция?
- Приведите примеры из жизни, где необязательно соблюдать речевые приличия

- Можно ли делать замечания взрослому человеку, если он употребляет в своей речи нецензурные выражения?

2. «Ах, если бы.... ах, если бы....»

Используя метод исключений, детям предлагается решить изобретательные задачи.

«Если б не было зимы...» коллективно дети рассуждают хорошо это или плохо. Рассматривают ситуацию «Вдруг после осени опять настало лето...»

Дети по своим суждениям делятся на две группы. Подготовка к дискуссионной беседе. (Хорошо – Плохо). У каждого есть право высказать свою точку зрения, если в ходе обсуждения, мнение ребёнка изменяется, он может перейти на другую половину класса, к тем, которые придерживались противоположной теории вопроса.

Дополнительные темы для обсуждения:

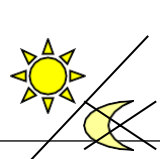
- Если бы все дети воспитывались в детских домах, а не в семьях.
- Если Новый год был бы летом
- Если бы деньги были ледяными
- Если жизнь человека длилась 200 лет
- Если бы не было телевизора

3. «Что важнее, что главнее?»

Продолжается работа по использованию метода исключений. Главные герои – Луна и Солнце. Кто из них важнее и главнее?

Как обычно, дети утверждают, что Солнце главнее.

...Давайте представим такую ситуацию: Что Луна обиделась и улетела в далёкий космос. Осталось одно солнце... Что в этом хорошего? Плохого?

	+	+	+	+	+	?
	-	-	-	-	-	

В конце обсуждения дети приходят к выводу, что нельзя обойтись не без солнца, не без луны. Важны оба светила.

4. Составление рассказа по готовой концовке.

?	КОНЕЦ
---	-------

Детям
отрывок

зачитывается
окончания

рассказа, по которому им предлагается составить начало.

- ...Возвращались Великан и Лилипут из Царства Страха уже друзьям. Ярко светило ласковое солнышко, ветер приятно развивал им волосы. И всё им теперь было ни по чём! Лилипут сидел в кармане пиджака Великана, зорко обсматривая окрестности. Больше ему нечего бояться, ведь у него есть такой друг! И от этого чувства на душе становилось спокойно и радостно.
- ...Через раскрытое окно комната наполнялась весенним запахом и чувством спокойствия. Мы сидели около окна и пили чай. Вся наша семья была теперь в сборе. Как же это здорово!

- ...Что оставалось делать Лисе, Волку и Медведю? Мокрые, усталые и злые поплелись они домой, а Братец Кролик и Братец Ёж довольные тем, как они обманули простаков. Отправились в гости к Матушке Пчеле и её помощницам.

Учитель выслушивает предположения детей по прогнозированию возможного начала и развития сюжетной линии. Такой вид работы проводится коллективно. Желательно, если учитель в конце занятия предложит детям свою версию зачина рассказа.

5. Работа по восстановлению текста.

ЗАЧИН	?	КОНЕЦ
--------------	----------	--------------

По готовому началу и концу рассказа следует придумать его кульминацию.

Это задание можно обыграть следующим образом: На большом листе (А-3) печатными буквами написать начало и конец рассказа, а середину листа аккуратно подпалить, создавая эффект обгорелого свитка.

...Ко мне попал странный свиток с каким-то текстом. Я пыталась прочесть, но совершенно ничего не поняла. Давайте разберёмся вместе.

В одной сказочной стране жили добрые разноцветные человечки. Жили они дружно и весело, но вдруг случилось ужасное – человечки стали бесцветными...

...Теперь разноцветные человечки свято берегут волшебную шкатулку с тюбиками красок. И свято уверены, что пока шкатулка с ними, всё в их сказочной стране будет замечательно!

После коллективного восстановления текста предложите детям нарисовать получившийся сюжет.

6. Изменение событий в рассказе в пользу главного героя.

Работа строится на классическом примере Л. Н. Толстого «Лев и собачка». После чтения рассказа, спросите у детей: «Хотели бы они изменить окончание рассказа?», естественно, Вы получите от них положительный ответ. После высказывания всевозможных идей следует коллективное их обсуждение, выбор наиболее подходящего варианта.

Дополнительные темы для обсуждений:

- Изменение событий (Волк съел Бабушку) «Красная Шапочка»
- Смерть Коровушки – русская народная сказка «Крошечка – Хаврошечка»
- Колобок

7. Составление рассказа о животном.

Первое самостоятельное сочинительство рассказа. По желанию, дети себе в помощь, выстраивают «Волшебную дорожку» - алгоритм.

Животного выбирают дети сами. Попросите ребят объяснить, почему они выбрали именно этого животного. Они должны суметь привести довольно убедительные доводы своего выбора.

8. Презентация первого произведения.

Желательно превратить это занятие в настоящий праздник писателей. Важно создать в классе обстановку творчества.

Для себя учитель фиксирует по работе каждого ученика:

- порядок изложения мыслей;
- развязка событий;
- наличие элементов ирреальности.
- заключение

9. Составление мини-рассказа.

При составлении рассказа дети должны использовать предлагаемые учителем слова.

Морковь – притаился – замороженный;

Сказал – луковица – гордость;

Варежка – потолок – уснувший;

Слова следует подбирать, совершенно не связанные между собой по смыслу.

10. Прогнозирование будущего.

Что будет с данным предметом через 20 лет? Оработка умения выстраивать перспективу далёкого будущего. Использование метода предположения.

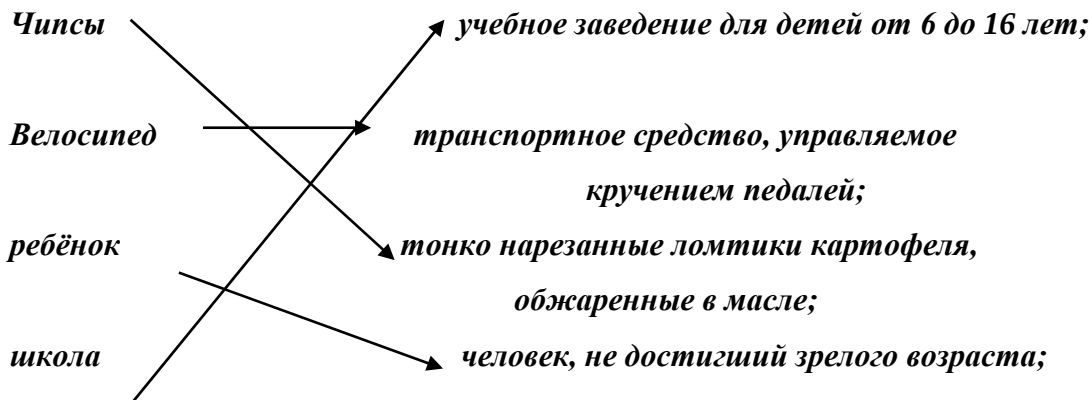
Например:

- Кем может вырасти Дядя Фёдор из Простоквашино?
- Что станет с банкой из-под кетчупа?
- с шерстяным носком?
- дневником ученика второго класса?
- лично с Вами? (каждый ребёнок рассказывает своё желаемое будущее)
- с президентом какой – либо (знакомой детям) торговой фирмы

11. Учимся давать словам лексическую характеристику.

-Слова потеряли своё «объяснение», помогите восстановить.

А) игра на соотнесение слова и его значения:



б) по готовому определению отгадать слово:

-отверстие в стене, через которое в комнату проникает дневной свет; (окно)

-график, в котором содержится точное начало и завершение какого-либо мероприятия, дела, занятия; (Расписание)

Закреплением данного задания может послужить составление небольшого кроссворда.

12. Принцип «Словаря».

Детям предлагается список существительных, обозначающих конкретные предметы или явления. Данным словам дать подробное определение.

-Представьте себя толковым словарём и дайте толкование слова так, чтобы остальные догадались о каком слове идёт речь.

Детям раздаются индивидуальные карточки со словами, которые им следует разъяснить:

Пенал-	Сок-	Компьютер-	лето-
Новый год-	Книга-	Бабушка-	магазин-
Свадьба-	Лекарство-	игрушка-	разочарование-
Подарок-	Слёзы-	сон-	шпатель-

13. «Загадка, загадка, открой свою тайну...»

Составление загадок (прозаическая форма, основанная на объяснении смысловой характеристики слова.) Перед началом составления загадок учитель рассказывает о появлении загадок в литературном творчестве. Для этого используйте дополнительный материал М. Ю. Новицкой «Введение в Народоведение».

Основные признаки загадки:

- предмет не называется;
- обычно называется другой, похожий на него предмет;
- показываются основные признаки;
- рифма; (если загадка в стихотворной форме)

- Какой вариант будет являться загадкой?

Я бел, как снег,

Белый, сладкий,

В чести у всех,

Все его любят,

И направляю вам,

Но много сахара есть вредно:

Да во вред зубам. Зубы заболят!

Железное, горячее Железное, горячее
На столе стоит... На столе стоит... и всех чаем угостит

14. Загадка в рифмованной форме:

А) метод «договаривания» отгадка содержится в последнем слове стихотворения.

Учитель – начинает, дети – заканчивают.

Кто альбом раскрасит наш?

Ну, конечно... (карандаш)

Он к нам в речку угодил-

Настоящий... (крокодил)

Руки мыть пошла Людмила,

Дали ей кусочек ... (мыла)

Б) смысловая характеристика:

Живёт она в норке,

Серая малышка.

Кто же это? ... (мышка)

Совместное составление загадки для образца: Возьмите картинку знакомого детям предмета и попросите описать его внешний вид. Когда небольшой 3-4 предложения текст-описание уже готов, коллективно подберите к ключевым словам рифму и загадка в стихах готова.

Одуванчик: - похож на шарик, ножка зелёная, от ветра - осыпается, растёт повсеместно...

Подбор рифмы: шар – проищушал; на ножке - у дорожки, немножко

Возможный вариант:

На зелёной, тонкой ножке

Вырос шарик у дорожки.

Ветерочек проищушал

И растаял этот шар.

В) составление загадок из прилагательных (глаголов):

Лиса - дети перечисляют определения, свойственные характеристике лисы:

Носатая, хвостатая,

Очень вороватая,

Рыжая и злющая,

Красивая, хитрющая.

15. Законы «рифмоплётства»

Познакомьте детей с двумя основными признаками стихосложения:

- наличие смысла;
- наличие рифмы;

Детям предлагаются примеры, им нужно выбрать те, которые являются стихотворениями:

А) *В лесу было тихо и спокойно.*

Вся природа уснула до весны.

Снег большими шапками

Свисал с деревьев.

Вот и Новый Год настал,

Всех ребят он здесь собрал:

-Посмотрите, к нам с небес,

Опустились 100 чудес...

Б) подбор рифмы.

?

нок

?

щи

Восстановить стихотворение, верно выстроить строки в стихотворении:

Говорила: «Не дерись!...»(3)
Утром рано мама-квочка,(1)
Провожала в класс сыночка,(2)
Не дерись, не петушишься...(4)

16. Подбор и «перепутывание» стихотворений.

А) дети самостоятельно подбирают стихотворение (~ 4строчки) и «перепутывают», меняя строчки местами. Затем зачитывают всему классу и коллективно восстанавливают первоначальный вариант.

Б) задание для детей с высоким уровнем речевой креативности:

Расстановка слов на строке:

Восток, горит, пожар, костёр,
Вокзал, портрет, комар, шофёр,
Шоссе, ворона, хорошо,
Горох, мотор и молоко.

Везёт, везёт подарки,
Плывёт, плывёт кораблик,
Подарки нам с тобой.
Кораблик золотой

17. Сочинение рассказа описательного характера:

Начало даётся всем одинаково:

«Жил – был маленький щенок...»;

«Наконец - то настал мой день рождения...»

Обмен полученными вариантами можно построить так: Дети сидят «кружком» на стульях или на коврике, поочерёдно рассказывая получившиеся истории.

Условие: Не повторяться! Для этого - первыми начинают рассказывать дети с более низким уровнем креативности, последним свой рассказ предлагает учитель.

18. Сочинение-описание.

Описание картины природы. Лучше это занятие провести в парке, в лесу ... Сочинение проводится в устной форме. Дети, используя образные выражения, описывают природу, которая их окружает.

- Осенний лес
- Наряд зимнего леса
- Моя комната (если занятие проводится в классе)
- Парк, озеро и т.д.

19. Сочинение-восторг.

Составление рассказа с множеством эмоциональных окрасок слова. Впечатление о каком-либо событии, путешествии и т. д.

Первый раз дети оформляют работу **письменно.**

Предложите оформить это как «Письмо другу»

- Самые лучшие летние каникулы
- Вот так новогодний подарок!
- Радость

20. «Самый важный предмет в жизни»

Форма проведения: «Учёный совет». Работа по обучению умения логически верно выстраивать свои мысли, убеждать словом, аргументировать...

Все присутствующие «учёные» своё выступление начинают так:

«По моему мнению, самый важный для жизни предмет, это....»

Во время активной беседы участников «Учёного совета» обратить внимание на культуру общения.

21. «Игры на развитие аналитического мышления»

Игра "Теремок"

Цель: тренировать аналитическое мышление, умение выделять общие признаки путем сравнения.

Реквизит: рисунки разных объектов, например: гитара, чайник, дом, сумка, дерево, яблоко, карандаш и т.д. На каждого ребенка - один рисунок.

Ввод в игру: напоминание сказки "Теремок" и предложение сыграть сказку в измененном виде.

Ход игры: 1-й вариант: каждый ребенок получает свой рисунок и играет за нарисованный объект. Ведущий выбирает одного из детей хозяином теремка, а остальные по очереди подходят к теремку (теремок чисто условный - шкафчик, коврик или просто часть комнаты) и проводят с хозяином следующий диалог:

- Тук, тук, кто в теремочке живет?
- Я, (называет себя, например, гитара). А ты кто?
- А я - (называет себя, например, - яблоко). Пустишь меня в теремок?
- Если скажешь, чем ты на меня похож, то пущу.

Гость должен сравнить оба рисунка, выявить общие признаки и назвать их. Например, и у гитары, и у яблока есть палочка. После этого гость заходит в теремок, а к хозяину обращается следующий участник игры. И так, пока все не зайдут в теремок. Если кто-то не сможет ответить хозяину, остальные дети могут помочь.

2-й вариант: то же, что и в первом варианте, но хозяин постоянно меняется - вошедший гость становится хозяином, а бывший хозяин уходит в "почетные". И так, пока все играющие примут участие в "ротации".

3-й вариант: Пусть теперь теремков и их хозяев будет несколько. А гости поочередно посещают каждый из теремков.

Примечания: играть можно не только в группе, но и с отдельным ребенком. Тогда ведущий и ребенок попеременно становятся хозяином и гостем теремка, а вместо рисунков можно использовать окружающие бытовые предметы. Игра пройдет живее, если предварительно немного потренировать детей в назывании свойств различных предметов.

Игра "Держи вора!"

Цель: тренировать аналитическое мышление, умение выделять отличительные признаки путем сравнения.

Предшествующий этап: игра "Теремок". В отличие от нее в данной игре дается зрительная опора только на один предмет сравнения, другой нужно представлять мысленно.

Реквизит: то же, что в игре "Теремок".

Ввод в игру: в толпе раздаются крики:

- Держи вора, он высокий такой!
- Держи вора, вот он в черной шляпе!

Никто не заметил самого вора, никто не может описать его полностью. Но сыщики находят вора даже по отдельным признакам... Так и мы попытаемся найти "вора", зная некоторые его признаки.

Ход игры: 1-й вариант: каждый ребенок держит перед собой рисунок и играет за нарисованный объект. Ведущий назначает 3-4 ребенка в поисковую группу и удаляет их из комнаты. Оставшиеся определяют с помощью жребия или считалочки - кому быть "вором", и дети называют его признаки (например, чайник: узорчатый, с ручкой, пустой). Затем в комнату возвращаются сыщики, ведущий сообщает им признаки вора и зовет: "Держи вора!" Остальные дети могут сидеть, стоять, бегать. Сыщики пробегают между детьми, рассматривают их рисунки и пытаются определить вора. Когда каждый сыщик кого-то задержал, ведущий говорит "стоп!" и всякое движение прекращается. Идет рассмотрение задержанных. Ведущий устанавливает порядок рассмотрения так, чтобы настоящий вор, если его поймали, остался последним. Первый сыщик указывает на своего задержанного и говорит: "Это вор, потому что он... (называет известный ему признак, например, "С ручкой)". Задержанный, если он не вор, говорит, по каким другим признакам он отличается от вора: "Нет, я не вор, потому что... (например, если "задержана" сумка: "Вор хранит чай, а я - книжки)". Если задержанный не может назвать отличие, его уводят как вора. И так, пока не рассмотрели всех задержанных. Настоящему вору, если его поймали, остается добровольно признаться. Пусть отдает "украденное" и получает прощение. Сыщиков можно награждать.

2-й вариант: То же, что в 1-м варианте, но каждому сыщику сообщается лишь один из установленных признаков. Тогда труднее найти вора.

Примечание. Возможно, сюжету игры можно придать более благородные черты. Автор предоставляет инициативу Читателю.

Игра "Маша-Растеряша"

Цель: тренировать внимание, умение видеть ресурсы решения проблем.

Предшествующий этап: ознакомление детей с функциями различных предметов. Зачем ложка? Зачем дверь? Зачем нож?..

Ввод в игру: рассказать (с соответствующим выводом) о невнимательных людях, которые все путают и теряют. Пригласить ребят оказать дружескую помощь таким Машам-Растеряшам.

Ход игры: 1-й вариант: ведущий сам берет на себя роль Маши-Растеряши и обращается к остальным:

- Ой!

- Что с тобой?

- Я потеряла (называет какой-то предмет, например, нож). Чем я теперь буду (называет функцию потерянного предмета, например, хлеб отрезать)?

Играющие называют ресурсы для выполнения данной функции, например: пилой, топором, леской, линейкой; можно рукой отломать. Маша-Растеряша может предоставить за хороший совет небольшое вознаграждение.

2-й вариант: то же, что в 1-м варианте, но роль Маши-Растеряши предоставляется по очереди всем участникам игры. Ведущий может до начала игры попросить детей, чтобы они загадали потерянный предмет. Затем он назначает Машей-Растеряшей одного из детей. Ответчиком можно назначить, допустим, соседнего ребенка. Тогда он после удачного ответа становится Машей-Растеряшей и обращается к следующему по цепочке участнику игры. Таким образом, обеспечивается участие каждого ребенка. Но остальным быстро надоедает ждать своей очереди. Можно не назначать ответчика, пусть на вопрос Маши-Растеряши отвечают все желающие, после чего роль Маши-Растеряши переходит к следующему по цепочке игроку. Но тогда не все будут активно участвовать в игре. Можно объединить подходы, когда первым должен ответить, например, сосед, а остальные могут дополнить. Тогда Маша-Растеряша может оценить ответы и выбрать лучший. А кто дал лучший ответ становится сам Машей-Растеряшей - ведь известно, что "растеряшество" заразительно...

22. Игры на развитие творческого воображения.

Игра "Красная шапочка"

Цель: развитие творческого воображения.

Реквизит: бумага и фломастеры.

Ввод в игру: напомнить сказку "Красная Шапочка", в частности эпизод, где Красная Шапочка удивляется переодетому в бабушку волку. Предложение сыграть эпизод в измененном виде: бабушка, узнав о коварстве волка, превращается в какой-либо предмет, чтобы избежать печальной участи.

Ход игры: Ведущий предлагает детям предмет, в который превратилась бабушка (например: часы, стакан, душ, окно, сапог, гитара, свечка и др.) и просит назвать свойства этого предмета (например, стакан: прозрачный, пустой). Затем ведущий рисует бабушку, связывая ее части тела с предметом превращения и используя названные свойства (например, бабушка-стакан: вместо туловища стакан, над ним голова в косынке, внизу и по бокам - руки и ноги). Кого-то из девочек ведущий назначает Красной Шапочкой. Она подходит к "бабушке" и спрашивает: - Бабушка, бабушка, почему ты такая (называет одно из свойств, например, прозрачная)? Остальные дети должны ответить от имени бабушки (например, чтобы видеть, сколько я съела). И так, пока будут обоснованы все странности бабушки. Потом можно обсудить, как бабушка может защититься от волка (например, выплеснуть на него содержимое своего живота или втянуть руки, ноги, голову в стакан, обвязать его косынкой и спрятаться). Примечание: некоторые развороты в игре можно использовать в воспитательных целях, например, бабушка-гитара, перебирая струны, меняет свое

настроение. Здесь можно рассказать о необходимости управлять своим настроением и привести доступные для детей примеры, как это делать.

23. Словесное творчество.

Задачи: Развитие творческого потенциала детей, художественной наблюдательности путём изучения литературного наследия К.И. Чуковского «От двух до пяти».

1. Знакомство детей с книгой К.И. Чуковского «От двух до пяти». Рассказ о детях, которые создают собственные повествования в дошкольном возрасте. Чтение понравившихся отрывков из книги.

2. Беседа «Что такое словесное творчество?» *Ответы детей.*

«Словесное творчество – это значит работа мысленно, т.е. словами».

- Сказка: правда это или ложь? Зачем мы читаем сказки?

- Нравятся ли вам сказки? Что вам нравится в сказках?

3. Введение детей в словесное творчество.

- Что будет, если мы изменим поведение героев? Или все герои станут вдруг положительными?

- Хотите ли вы стать творцами, сказочниками?

- Хотите придумать не только слова, но и рассказ, а может целую сказку? Или книгу сказок?

- Чем сказка отличается от рассказа?

- Может, кто-то уже придумывал сам сказки?

- Что больше нравится: придумывать или слушать сказки?

- О чем бы вы хотели придумать сказку?

4. В конце занятия предложить детям рассказать придуманные ими сказки.

5. Дидактическая игра «Путешествие по русским народным сказкам».

Вывод: «Сказка – ложь, да в ней намёк, добрым молодцам урок».

Примечание: дополнительно можно найти нужную информацию о сказке, обсудить характер понравившегося героя, нарисовать портрет сказочного героя.

24. Любимые сказочные герои.

Задачи: Развивать творческое воображение, фантазию, образное мышление дошкольников. Вызвать желание заниматься созидательным процессом.

1. Беседа о понравившихся героях сказок.

2. Ознакомление детей с русским народным декоративно-прикладным искусством посредством формирования у них разнообразных художественных и творческих способностей. Рассмотрение изображений любимых героев сказок на репродукциях картин, иллюстрациях и т.п.

3. Объяснение способов создания сказочного героя разными приемами:

➤ *Гипербола* – преувеличение (парадоксальные увеличения персонажа: «Гулливер», великан, богатырь);

➤ *Лилота* – преуменьшение (парадоксальные уменьшения персонажа: Мальчик-с-пальчик, Дюймовочка);

➤ *Комбинация* – соединение в создаваемом образе героя двух и более частей тела («Русалка»: женщина + рыба, «Кентавр»: мужчина + лошадь, «Феникс»: женщина + птица);

➤ *Схема* – отдельные представления сливаются, различия сглаживаются. Отчётливо прорабатываются основные черты сходства. Это может быть любой схематический рисунок);

➤ *Типизация* – характерное выделение существенных, повторяющихся, однородных в каком-то отношении фактах и воплощении их в конкретном образе. Например, образ врача («Доктор Айболит», «Дядя Стёпа – милиционер»).

➤ *Акцент* - в создаваемом образе выделяется какая-то часть, деталь, особо подчёркивается («Карлик Нос», карикатура, шарж).

4. Дидактическая игра «Придумай необычное существо». Задание придумать собственного героя и рассказать о нем используя схему-модель для описания внешности сказочного героя.

25. Жилище любимого героя.

Задачи: Развить фантазию, сосредоточенное внимание, навыки речевого общения, желание воспринимать прекрасное.

1. Беседа о домиках сказочных героев (Дюймовочки, Чебурашки, Снегурочки, и др.)
2. Рассматривание репродукций, фотографий необычных строений, пейзажей в разных точках земного шара, в разное время года.
3. Дидактическая игра «Волшебные очки». Задание детям придумать жилище для своего героя или героини. Помощь детям – наводящие вопросы:
 - а) может ли Огневушка – поскакушка жить в воде?
 - б) удобно ли Гулливеру жить у лилипутов?
4. Рисование или составление с детьми конструкций, макетов игрушечных домов из бросового материала для своих героев.
5. Подведение итогов.

26. Чем заканчиваются сказки.

Задачи: Развивать у детей веру в победу добра над злом, воспитывать чувство уверенности в своих силах, учить мечтать.

1. Беседа о том, как заканчиваются сказки, зачитывание концовок различных сказок:
 - а) типичные для народных сказок;
 - б) типичные для волшебных сказок;
 - Чем похожи концовки всех этих сказок? (Хорошо заканчиваются).
 - Сказки всегда хорошо заканчиваются, потому что люди всегда мечтают о победе добра над злом.
2. Чтение нетипичных концовок (двух – трех), где добро не всегда побеждает зло. «Почему лиса съела колобок?»
3. Дидактическая игра «Старая сказка на новый лад». Задание детям придумать, чем закончится их сказка.
4. Чтение нескольких придуманных детьми концовок, обсуждение, подходит ли такой конец сказке.

27. Итоги нашего творчества.

Задачи: Показать детям, каких успехов они достигли за год, дать им возможность оценить результаты коллективного труда.