

Развитие познавательной сферы дошкольников в игровой деятельности

Филимонова Ольга Геннадьевна

Кандидат психологических наук, директор Сергиево-Посадской
гимназии им. И.Б. Ольбинского

25 апреля 2017 года



Возрастной период	Периодизация Э.Эриксона, Д.Б. Эльконина	Метафора
Младенчество (0-1г.)	Чувство базового доверия к миру, позитивное принятие ситуации развития	Где? «Мир вокруг меня» СИТУАЦИЯ
Ранний возраст (1 – 3 года)	Чувство самостоятельности и личностной ценности, осознание себя субъектом в окружающей ситуации	Кто? «Я сам». Я В СИТУАЦИИ
Дошкольный возраст (3 – 6 лет)	Развитие инициативы, целеустремленности, погружение в «большой мир», культуру	Зачем? «Хочу, могу, надо» Я НАД СИТУАЦИЕЙ
Школьный возраст (6 –12 лет)	Формирование умелости, активности, освоение культуры	Где? «В огромном мире» Как? «Умею, знаю» ОВЛАДЕНИЕ СИТУАЦИЕЙ

Социальная ситуация развития:

Отделение ребенка от взрослого к концу раннего возраста создает предпосылки для создания новой социальной ситуации развития. Социальная ситуация совместной деятельности ребенка со взрослым, которая является актуальной и развивающей для ребенка раннего возраста, постепенно распадается.

До этого времени ребенок привык жить вместе со взрослыми. Теперь должна появиться другая совместная жизнь – ***жизнь ребенка в жизни взрослых***. Но ребенок не может еще принять реальное участие в той жизни, которую ведут взрослые, и стремление ***быть как взрослый*** реализуется через в идеальную форму совместной со взрослыми жизни. Такой формой идеальной совместной жизни со взрослыми становится для ребенка **игра**.

Сюжетно-ролевая игра как ведущая деятельность:

игра сензитивна к сфере человеческих отношений. В ней в идеальной форме воспроизводится смысл человеческой деятельности и система тех отношений, в которые вступают взрослые люди в их реальной жизни.

СТРУКТУРА ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Мнимая ситуация

- ***Сюжет игры*** – это отражение ребёнком определённых действий, событий, взаимоотношений из жизни и деятельности окружающих.
- ***Содержание игры*** – это то, что воспроизводится ребёнком в качестве центрального момента деятельности и отношений между взрослыми. Происходит постепенный переход от развернутой игровой ситуации к свернутой, обобщение изображаемого в игре.
- ***Роль*** – это игровая позиция ребёнка: он отождествляет себя с каким-либо персонажем сюжета и действует в соответствии с представлениями о данном персонаже.

Мнимая ситуация

Правила: всякая роль содержит правила поведения. Роль – это образец того, как надо действовать. Подчинение ребенка правилам ролевого поведения является важнейшим элементом сюжетно-ролевой игры.



Замещение: в игре ребенок использует разнообразие игровые предметы: игрушки, атрибуты, предметы-заместители. В сюжетно-ролевой игре ребенок осуществляет символизацию (замещение) двух видов: он моделирует человеческие действия (предметы-заместители) и социальные отношения (сокращённые действия).

Реальные отношения по поводу игры

сговор на игру, распределение ролей, выход из конфликта, возникшего между играющими, установление правил.



Наиболее характерные виды игр:

- игра-развлечение – ее цель развеселить участников (например, догнать друг друга и пощекотать);
- игра-упражнение - отсутствует сюжет, преобладают физические действия, которые несколько раз повторяются (ползать по бревну, бороться друг с другом и т. п.);
- сюжетная игра - есть воображаемая ситуация и игровые действия;
- процессуально-подражательная игра - воспроизведение действий или ситуаций, которые ребенок наблюдает в реальной жизни;
- традиционная игра с правилами - та, к поколения в поколение, имеет правила.

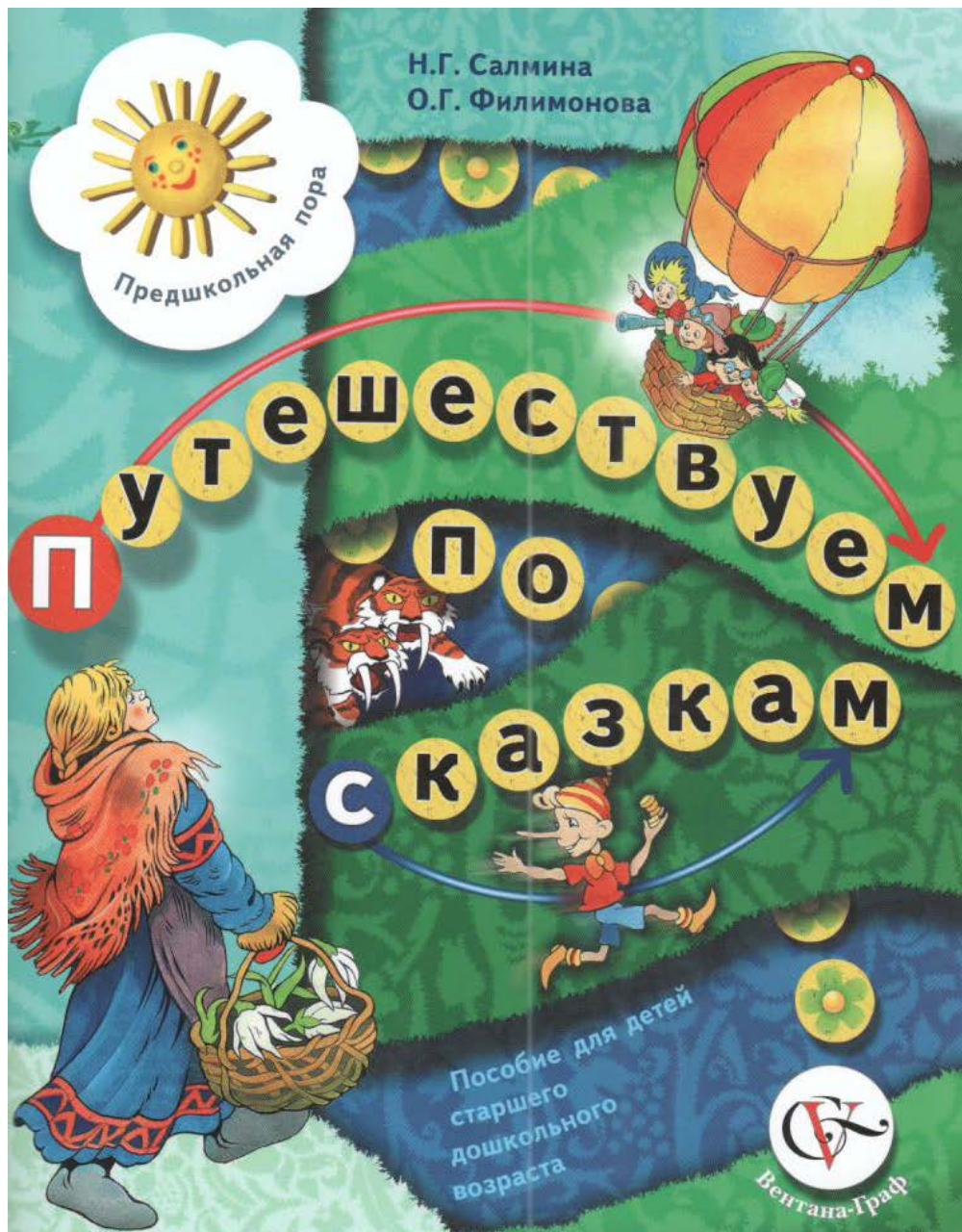


Значение игры:

- Перенос значений в игре - путь к символическому мышлению.
- Подчинение правилам в игре - школа произвольного поведения.
- Игра служит децентрации детей, что способствует становлению у них логического мышления: маленький ребенок видит окружающий мир только с той позиции, в которой он стоит. В игре же ребенок все время «вращается», меняет свою позицию. Одни и те же предметы открываются перед ним с разных сторон.



Игра – зона ближайшего развития для всех психических функций ребёнка (ВПФ).



ОБЪЕДИНЕННАЯ
ИЗДАТЕЛЬСКАЯ ГРУППА

 ДРОФА

 **вентана**
граф



**Салмина Нина
Гавриловна**

доктор
психологических
наук, профессор,
кафедры
педагогической
психологии и
педагогике МГУ



**Филимонова
Ольга
Геннадьевна**

кандидат
психологических
наук, доцент
кафедры психолого-
педагогических
дисциплин МГГУ
им. М.А.Шолохова



Приобрести пособие можно в Интернет-магазине по ссылке:

<https://book24.ru/product/puteshestvuem-po-skazkam-posobie-dlya-detey-starshego-doshkolnogo-vozrasta-194131/>



СКИДКА 15%

+ ПОДАРОК

**ДЛЯ ПЕДАГОГОВ
И РОДИТЕЛЕЙ
ДОШКОЛЯТ**

ПОДРОБНЕЕ



СКАЗКА

ВООБРАЖЕНИЕ

РЕЧЬ

КРУГОЗОР

КРЕАТИВНОСТЬ

**НОРМЫ
ПОВЕДЕНИЯ**



ПЕРВАЯ ЧАСТЬ ПРОЕКТА



Логика построения – от усвоения отдельных элементов построения сказочного сюжета, которые помогают нам перенестись в воображаемый мир, к освоению алгоритма создания собственных сказок, а в более широком смысле – собственных творческих проектов.

Сказка - феномен культуры. Чтобы понять смысл сказки, необходимо уметь «читать» её символический язык.

Научиться читать «знаки» и понимать символы - важная задача развития дошкольника. Учебная деятельность невозможна без этих умений, так как строится целиком на обозначениях.

Без анализа смысла сказки нельзя добиться полноценного результата в усвоении позитивных образцов поведения, развитии речи, расширении кругозора.



Прежде, чем приступать к выполнению заданий, нужно прочитать сказки:

Русские народные сказки:

«Репка»
«Куричка Ряба»
«Колобок»
«Маша и Медведь»
«Волк и Лиса»
«Лиса и Журавль»
«Заюшкина избушка»
«Волк и Козлята»
«Красная Шапочка»
«Теремок»
«Марья Моревна»
«Гуси-лебеди»
«Сестрица Аленушка и братец
Иванушка»
«Мороз Иванович»
«Иван, вдовый сын»

Авторские сказки:

А.С. Пушкин «Сказка о рыбаке и рыбке»
А.С. Пушкин «Сказка о Царе Салтане»
С.Т. Аксаков «Аленький цветочек»
Д.Ершов «Конек-Горбунок»
В. Катаев «Дудочка и кувшинчик»
В. Катаев «Цветик-семицветик»
А.Толстой «Буратино»
А.Волков «Волшебник изумрудного города»
Н.Носов «Приключения Незнайки и его друзей»
А.Милн «Вини Пух и все-все-все»
Л. Кэрролл «Алиса в стране чудес»
Братья Гримм «Бременские музыканты»
Ш.Перро «Золушка», «Кот в сапогах», «Спящая
красавица», «Мальчик с пальчик»
А.Лингред «Малыш и Карлсон»
Т.Янссон «Шляпа Волшебника»
С.Лагерлёф «Чудесное путешествие Нильса с
дикими гусями»
Г.Х. Андерсен «Снежная Королева», «Дюймовочка»

СИМВОЛИКА СКАЗКИ

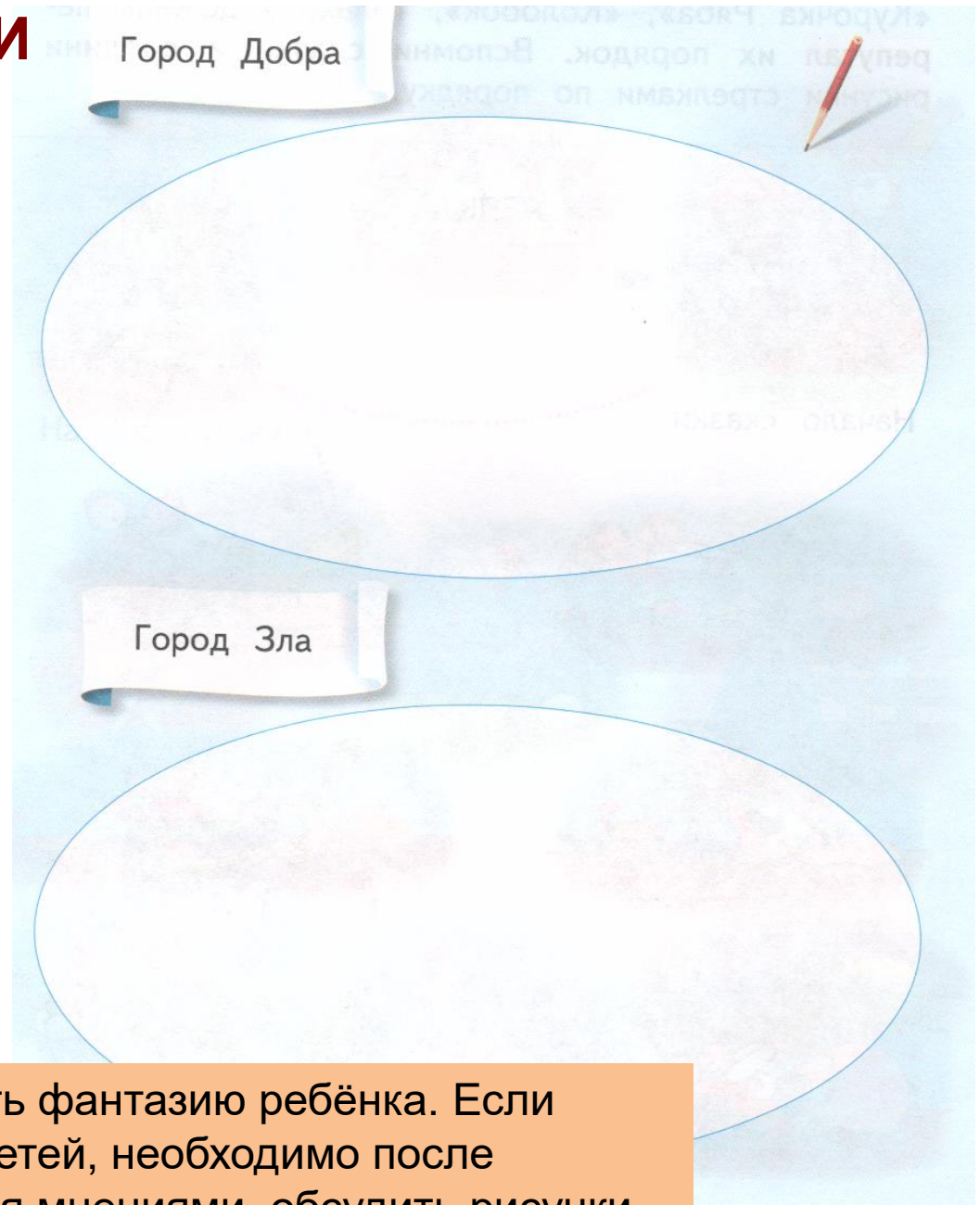
**Передача значения
через изображение:**

Раскрась корабль,
который везёт добрые
вести.

Изобрази указатель:
путь, полный опасностей,
чтобы предупредить
путников.

Нарисуй:

магазин радости,
волшебную аптеку,
аллею дружбы,
улицу превращений.



Задача взрослого – поддержать фантазию ребёнка. Если работа организована в группе детей, необходимо после выполнения задания обменяться мнениями, обсудить рисунки

	Добрый		Лживый
	Доверчивый		Недогадливый
	Глупый		Невнимательный
	Хитрый		Нетерпеливый
	Храбрый		Сильный
	Хвастливый		Трудолюбивый
	Жадный		Трусливый
	Жестокий		Злой
	Умный		



**Для характеристик персонажей
используются символы**

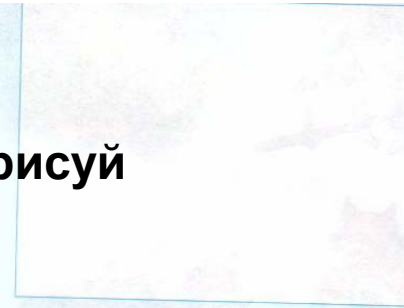
ЭЛЕМЕНТЫ СКАЗКИ

Черты характера персонажей:

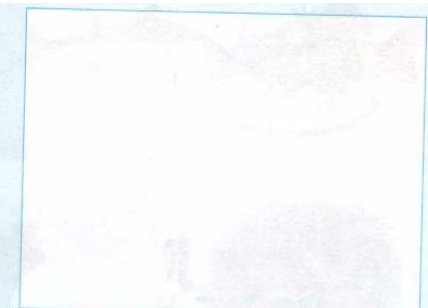


Нарисуй

:



Добрый
волшебник



Злой
волшебник

Покажи стрелками,
какой характер у Маши,
а какой – у медведя?

Задача взрослого – пояснять, в поведении каких сказочных персонажей проявляются те или иные характеристики. Если работа организована в группе детей, необходимо обсудить выполнение задания.

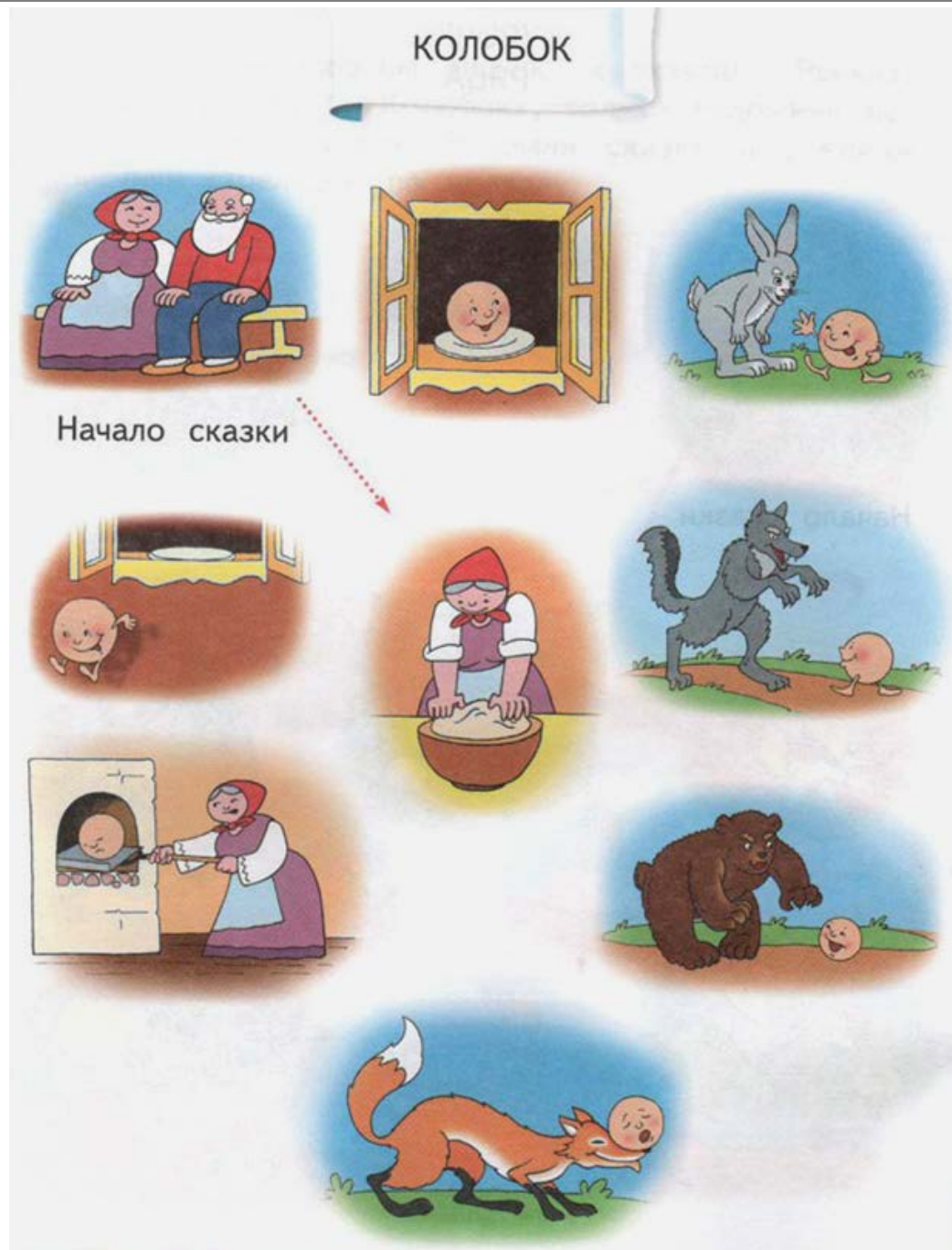
Последовательность действий

как цепочка причинно-следственных связей:

Вспомни сказки и **соедини рисунки стрелками** по порядку:

Сказки «Репка», «Курочка ряба», «Колобок», «Маша и Медведь», «Волк и лиса», «Заюшкина избушка»

Задача взрослого – помочь детям выстроить картинки в нужной последовательности, вспоминая сказки. Если задания выполняются в группе, дети должны после выполнения задания рассказать сказку вместе, дополняя друг друга.



Комплексный анализ сказки

- последовательность;
- характеристика персонажей;
- вопросы на смысл сказки.

Задача взрослого – организовать обсуждение ответов на вопросы и характеристик персонажей

- Как ты думаешь, какую избушку легче построить: ледяную или лубяную?
- Почему лиса решила построить ледяную избушку?
- О чём не подумала лиса, когда строила свою избушку?
- Как она поступила с зайчиком, когда пришла весна?
- Кто пытался помочь зайчику?
- Почему только петуху удалось победить лису?
- Какие в этой сказке заяц, петух и лиса?



Трудолюбивый



Доверчивый



Жестокий



Элементы СЪЕДИНЕННАЯ
ИЗДАТЕЛЬСКАЯ ГРУППА
воображаемой

ситуации:

наделение животных,
растений, предметов
человеческими
способностями, а людей
– сверхъестественными
способностями.

Какие из этих зверей
сказочные?
Почему ты так
думаешь?



Задача взрослого – организовать обсуждение и сделать выводы о том, что сказочные звери похожи на людей: одеваются, разговаривают, ведут себя как люди

«Волк и козлята»



Сравни волка в этих сказках. Расскажи.



«Иван-царевич и Серый Волк»

Задача взрослого – организовать обсуждение и подвести детей к выводу о том, что в разных сказках волк выступает и как положительный, и как отрицательный герой.

Элементы воображаемой ситуации: волшебные существа



Часто в сказках появляются выдуманные существа: Кощей Бессмертный, Баба-Яга, Карлсон. Они бывают злые и добрые.



Нарисуй существа, которые бывают только в сказках

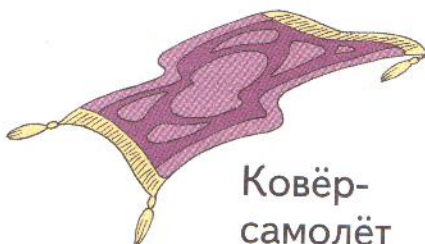


Задача взрослого – помочь ребёнку вспомнить, какие ещё бывают сказочные существа: Чебурашка, Незнайка, Буратино и т.п.

Элементы воображаемой ситуации: волшебные предметы

Для чего нужны эти
волшебные предметы?
Покажи стрелками.

Задача взрослого –
помочь ответить на вопрос
и правильно соединить
предметы:
Ковёр-самолёт - самолёт;
сапоги-скарабоды –
автомобиль;
волшебный клубочек –
компас;
скатерть-самобранка –
магазин.



Ковёр-самолёт



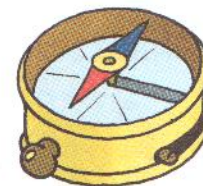
Сапоги-скарабоды



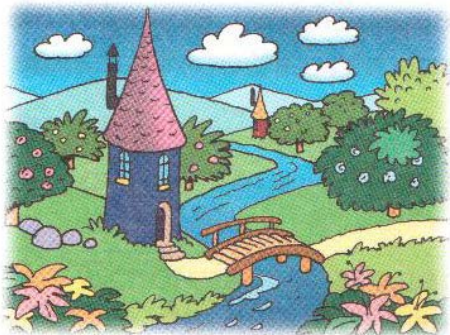
Волшебный клубочек



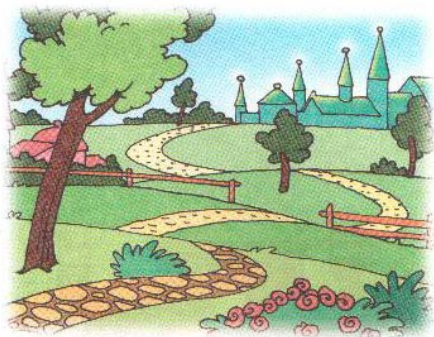
Скатерть-самобранка



Соедини сказочную страну с её жителем:



Муми-дол из сказки
Т. Янссон
«Шляпа Волшебника»



Волшебная страна
из сказки А. Волкова
«Волшебник Изумрудного города»



**Элементы
воображаемой
ситуации:
волшебные миры.**

Задача взрослого – вспомнить и рассказать о сказочных мирах из знакомых сказок. Важно, чтобы ребенок понимал, почему царство – волшебное, какие чудеса там происходят, что необычного происходит в каждом из миров и чем отличаются эти миры от реальности: там живут необычные существа (Мумми-Дол, Кощеево Царство, Волшебная страна), уметь говорить звери и птицы (Волшебная страна, Волшебный лес).

Элементы воображаемой ситуации:

сказочный язык (зачин, концовка)

Задача взрослого – показать ребенку, что у сказки есть особый язык. Начало сказки называется *зачином*: «В некотором царстве, в некотором государстве жили-были царь с царицей».

Заканчивается сказка *концовкой*. Концовка обычно подчеркивает счастливый конец сказки: «Я там был, мед, пиво пил, по усам текло - в рот не попало!»;

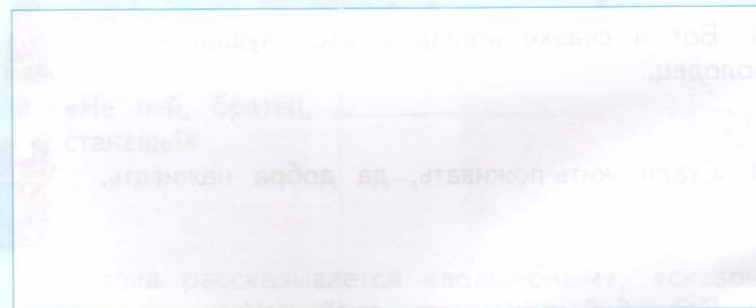
Можно предложить детям придумать свой зачин и концовку.

Алгоритм создания сказки: упражнения

Нарисуй, что будет, если...



Василиса выстирала скатерть-самобранку, а из мыльной воды...



Иван сложил в котомку волшебную лампу Аладдина и шапку-невидимку. Открыл наутро котомку, а там...

Алгоритм создания сказки:

упражнения

Представь, что
встретились герои из
разных сказок.

• Кто поможет Герде
победить Снежную
Королеву?



1



2



3

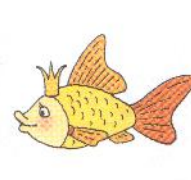


4



5

• Кто поможет Элли
перебраться через камни
Гингема?



• Кто поможет Незнайке
вернуться домой?

• Кто поможет Дюймовочке убежать от Крота?

• Кто поможет Алёнушке выкрасть ключ у Бабы Яги?

**Задача взрослого –
организовать обсуждение и
поддержать фантазию детей.**

ИГРА-ВООБРАЖАЛКА

Цель игры – показать ребенку, что можно самому сочинять сказки. Играть нужно так:

Шаг 1: дети по очереди (или один ребенок) бросают кубик и ставят фишку на квадраты в первом столбике, отсчитывая их сверху вниз по показаниям кубика. Рядом с кружком нарисован персонаж, который станет главным героем сказки.

Шаг 2: все играющие переставляют фишки на нижний квадрат второго столбика со словами: «Твой герой...». Дети бросают кубик и ставят фишку на кружок во втором столбике, отсчитывая их снизу вверх, и узнают, что случается с их героем.



Шаг 3: все играющие переставляют фишки на верхний квадрат третьего столбика со словами: «Твой герой встретился с...». Дети по очереди (или один ребенок) бросают кубик и ставят фишку на квадраты в третьем столбике, отсчитывая их сверху вниз. Таким образом они узнают, с кем встретился герой и сочиняют дальнейшее развитие сюжета.

Шаг 4: все играющие переставляют фишки на нижний квадрат четвертого столбика со словами: «герою помог...». Дети по очереди (или один ребенок) бросают кубик и ставят фишку на квадраты в четвертом столбике, отсчитывая их снизу вверх. Таким образом они узнают, кто помогает их герою и придумывают, как это произошло.

Шаг 5: все участники игры переставляют свои фишки на нижний свиток последнего столбика и попадают домой по очереди только после того, как расскажут свою историю.



ПЛАН СКАЗКИ

Нарисуй своего героя.

- О чём он мечтает?
- Какие волшебные предметы могут ему помочь?
- Кто из сказочных персонажей может встретиться ему на пути?



ПЛАН		Примеры
Начало сказки		Жили-были
		В некотором Царстве
		За горами, за лесами
Герой	добрый	Иван Царевич Буратино
	Злой	Карабас-Барабас Кощей Бессмертный
Что случилось (событие, проблема, беда)		Кощей похитил Царевну
		Гуси-Лебеди унесли братца Иванушку
		Жаба утащила Дюймовочку
Герой отправился в путь		Иван Царевич едет спасать Царевну
		Падчерица отправляется в лес за подснежниками
Помощники героя	Живые существа	Фея Конёк-Горбунок
	Волшебные предметы	Цветик-семицветик Ковёр-самолёт
Конец сказки (чем всё заканчивается)		Встреча героев
		Пир
		Свадьба

ВТОРАЯ ЧАСТЬ ПРОЕКТА



Сказка использована только как средство организации деятельности. Главное – овладение умениями произвольно контролировать выполнение правил игры, соблюдать последовательность игры, координировать свои действия с действиями партнёров по игре. Настольная игра по своему смыслу и способу организации максимально приближена к учебной деятельности. Эксперименты показали, что школьники, у которых не сформировано умение произвольно управлять своим поведением в учебной деятельности, выполнять требования учителя, чаще всего в опыте дошкольного детства не имели практики настольных игр.

1

● Вперёд

● Назад



Логика построения игровой серии – от простого к сложному: с увеличением номера игры увеличивается поле – увеличивается длина сюжета, увеличивается количество правил и сложность их выполнения.

В путеводителе к игре прописаны все правила, которые отражают сюжет сказки. Фактически это краткое содержание сказки.

На поле дано **символическое изображение правил.**

В первой игре **только два правила.**

1 Жил-был Осёл.

7 Стар он стал и слаб. Выгнал его хозяин из дома.

8 Взял Осёл гитару и отправился в город Бремен.

16 Собака потерялась и стала бездомной.

17 Осёл встретил Собаку, позвал её с собой в город Бремен играть на барабане.

24 Кота выгнали из дома.

25 Встретили Осёл и Собака одинокого Кота. Позвали они Кота с собой в город Бремен играть на скрипке.

33 Хотела кухарка сварить суп из Петуха, он и убежал.

35 Пригласили Осёл, Собака и Кот Петуха в свой оркестр. Пошли они дальше через лес.

42 В лесу стоял дом разбойников. Друзья напугали их.

53 Разбойники убежали из дома и навсегда покинули лес.

55 Стали наши друзья-музыканты жить в этом доме.

1

Вперёд

Назад

Во второй, третьей,
четвёртой игре
прибавляется
по одному правилу.

2

- Вперёд
- Назад
- ≡ Пропусти ход

3

- Вперёд
- Назад
- ≡ Пропусти ход
- ⊖ Обойди круг

4

- Вперёд
- Назад
- ≡ Пропусти ход
- ⊖ Обойди круг
- Двигайся по 1 шагу

5

для ВСЕХ ФИШЕК

- ➔ Ходи по стрелке
- ≡ Пропусти ход

ТО ЖЕ для ФИШЕК:

- ➔ красной
- ➔ жёлтой
- ➔ зелёной
- ➔ синей

В пятой игре
выполнение
правил
зависит
от цвета
фишки.

В седьмой игре
выполнение
правил
зависит
от формы
фишки.

7

- Вперёд
- Назад
- ≡ Пропусти ход
- ⊖ Обойди круг

для ФИШЕК РАЗНОЙ ФОРМЫ

- Пропусти ход
- ➔ Ходи по стрелке

5 3 4

За 3 попытки выброси
указанное число

В игре №10 используется ситуация выбора:
выбор средств и выбор пути.

До начала игры выбираются **карточки-помощники**, которые могут ускорить продвижение и «помочь» в затруднительных ситуациях. Но для этого каждый играющий **должен сначала выбрать себе** путь продвижения, просмотрев игровое поле и ознакомившись с событиями, которые там обозначены.

Выигрывают два игрока: тот, который первым вернулся домой и тот, который набрал больше драгоценных камней.

Карточка «Ключ» вручается тому, кто первый пройдет через кружок №15 («Ключ»). Тот, кто получит ключ, должен открыть им ларец со смертью Кощея на кружке №90, поэтому все игроки, которые добрались туда раньше, должны его дожидаться. Они могут просто пропускать свой ход, а могут, бросая кубик в свою очередь, передвигать фишку владельца ключа, чтобы ускорить игру.



10.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА:

Перед началом игры возьмите по 5 карточек с предметами, которые пригодятся в пути.

	
очередное приключение	взять карточку с заданием
	
можно поменять карточку	двигайся по 1 шагу
	
обойди круг	имея нужную карточку, переставить фишку на следующий кружок с таким же предметом
	
остановиться и выполнить задание	

Перед игроками раскладываются стопки с разными карточками, в каждой из которых карточки перемешаны и лежат картинкой вниз:

карточки-помощники

(каждый играющий берёт по 5 карточек до начала игры, выбрав и просмотрев путь).

карточки-награды с драгоценными камнями (берутся по ходу игры на кружках с красно-жёлтыми полосками). В конце игры количество камней, нарисованных на карточках-наградах, пересчитывается и суммируется. Определяется самый

карточки-события

(берутся по ходу игры на белых кружках, после выполнения кладутся вниз стопки)



Ивану приснился страшный сон.

Передвинь фишку на два хода назад.

Иван заблудился.

Брось кубик и вернись назад по показаниям кубика.

Иван нашёл клад.

Возьми 2 карточки с наградами.

У Ивана трудный день.

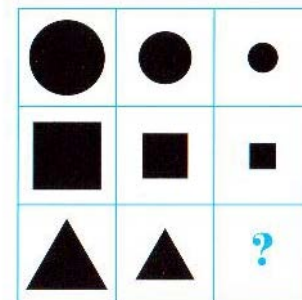
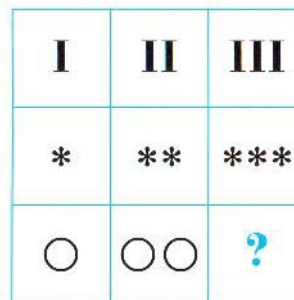
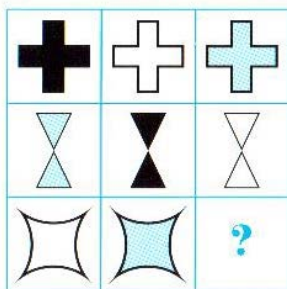
Пропусти следующий ход.



карточки с заданиями
«Напитки Морского Царя»

«Загадки Бабы Яги»

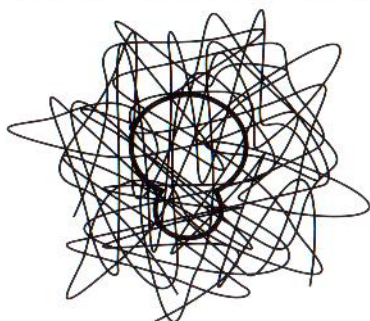
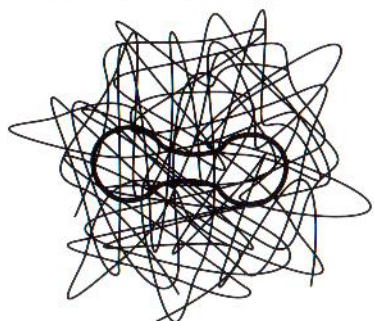
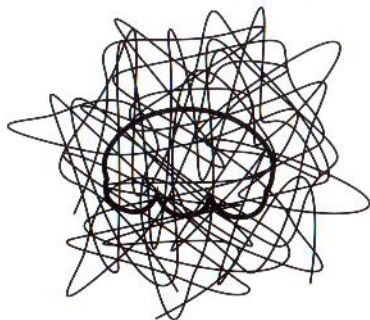
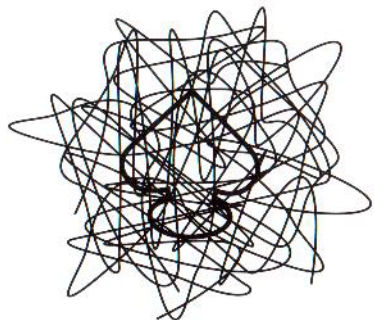
«Паутинки».



$$\text{Black trapezoid} - \text{Black vertical bar} = ?$$



$$\text{Black triangle} + \text{Black trapezoid} = ?$$



Содержание сказки	Правила игры
<p>1 Жили-были царь с царицей. Не было у них сына. Обратилась царица к колдунье. Та посоветовала ей выловить ерша и поесть из него уши.</p>	<p>1 Начало игры.</p>
<p>6 Поймали царские рыбаки ерша. Приготовила кухарка из него уху, попробовала и подала к столу. Поела царица уши, а остатки крестьянка доела.</p>	<p>6 Если у тебя нет карточки-помощника с изображением ерша, жди, когда на кубике выпадет «3».</p>
<p>11 Родились в один день три Ивана: у Царицы — Иван-царевич, у кухарки — Иван Кухаркин сын, у крестьянки — Иван Крестьянский сын.</p>	<p>11 Если у тебя нет карточки-помощника с изображением самовара, двигайтесь по кругу.</p>
<p>15 Выросли Иваны богатырями. Решили они победить Змея Горыныча, который часто на их земли нападал, и отправились в путь-дорогу.</p>	<p>15 Ключик от ларца со смертью Кощея Бессмертного получит тот, кто первым здесь пройдёт.</p>
<p>25 Дошли они до камня и пути их разошлись.</p>	<p>25 Выберите путь!</p>

Содержание сказки	Правила игры
<p>31 Раскинула Баба-яга перед Иваном-царевичем болота топкие, непроходимые.</p>	<p>31 Если у тебя нет карточки-помощника с изображением сапог-скороходов, жди, когда на кубике выпадет «5».</p>
<p>39 40 41</p> <p>Узнала Баба-яга, что удалось Ивану-царевичу перебраться через болота топкие, воздвигла она на его пути леса дремучие.</p>	<p>39 40 41</p> <p>Передвигай фишку на 1 шаг.</p>
<p>36 Золотое яичко поможет Ивану-царевичу пробраться через лес: перекинет он яичко с руки на руку, явятся два молодца, вырубят лес в три часа и три минуты.</p>	<p>36 Если у тебя есть карточка-помощник с изображением золотого яичка, перейди на кружок № 43.</p>
<p>49 Добрался Иван-царевич до избышки на курьих ножках, в бараньих рожках, где жила Баба-яга. Захватила она его в плен, заставила загадки разгадывать.</p>	<p>49 Вытащи одну из карточек с загадками Бабы-яги, реши загадку и поставь фишку на кружок с верным ответом.</p>
<p>68 Идёт Иван-царевич лесом, вдруг слышит — кричит кто-то. Он на звук обернулся, а эхо со всех сторон крику вторит. Закружило эхо Ивана-царевича, насилу он из леса выбрался.</p>	<p>68 Обойди круг.</p>

Содержание сказки

31 Заманил леший Ивана Кухаркиного сына в чащу лесную. Ивану помог волшебный клубочек — дорогу верную указал.

37 Провалился Иван Кухаркин сын в нору глубокую. Пригодилась ему балалайка волшебная: ударил он по струнам, и выбросило его из норы.

51 52 53

Задурманили голову Ивану Кухаркиному сыну русалки. Долго он от них не мог уйти.

68 Заманил Ивана Кухаркиного сына злой паук-паучище. Раскинул он свою сеть густую. Заставил Ивана загадки разгадывать.

76 На пути Ивана Кухаркиного сына раскинулась пропасть широкая. Поможет ему колечко волшебное: обернётся он голубем сизокрылым и перелетит через пропасть.

Правила игры

31 Если у тебя нет карточки-помощника с изображением волшебного клубочка, жди, когда на кубике выпадет «5».

37 Если у тебя есть карточка-помощник с изображением волшебной балалайки, перейди на кружок № 43.

51 52 53

Передвигай фишку на 1 шаг.

68 Возьми одну из карточек с загадками паука. Поставь фишку на кружок с верным ответом и продолжай двигаться по стрелкам.

76 Если у тебя есть карточка с изображением волшебного колечка, перейди на кружок № 82.

Содержание сказки

33 34 35

На пути Ивана Крестьянского сына река бурная. Долго он через неё в брод перебирался.

43 На дубе сидит Соловей-разбойник. Дует, воет, Ивана Крестьянского сына не пропускает.

41 Иван надел шапку-невидимку и прокрался мимо Соловья-разбойника.

56 57 58 Застала Ивана Крестьянского сына гроза страшная.

54 Спрятался Иван в пещере тёмной.

66 Настигли Ивана волки. Забрался он на дерево, а волки внизу стерегут. Поможет Ивану колечко волшебное: обернётся голубем сизокрылым и улетит от волков.

76 Провалился Иван Крестьянский сын в колодец и попал во владения Морского царя. Никак ему оттуда не выбраться. Дочь Морского царя дала Ивану бутылку с сонной водой, напоил он царя, тот уснул крепким сном. Иван с его дочерью убежали на волю и продолжили путь вместе.

Правила игры

33 34 35

Передвигай фишку на 1 шаг.

43 Если у тебя нет шапки-невидимки, ты попался на глаза Соловью-разбойнику. Пропусти ход.

41 Шапка-невидимка поможет тебе перебраться на кружок № 47.

56 57 58

Передвигай фишку на 1 шаг.

54 Если у тебя есть карточка с изображением пещеры, перейди на кружок № 60.

66 Если у тебя нет карточки-помощника с изображением волшебного колечка, жди, когда на кубике выпадет «5».

76 Возьми одну из карточек с загадками Морского царя. Поставь фишку на кружок с верным ответом и дальше двигайся по стрелкам.

Содержание сказки	Правила игры
<p>95 Встретились Иван-царевич, Иван Кухаркин сын, Иван Крестьянский сын и дочь Морского царя. Впереди — Кощеево царство, нужно найти и открыть ларец со смертью Кощея.</p>	<p>95 Все ждут участника, которому досталась карточка-помощник с изображением ключа от ларца со смертью Кощея (если он не прошёл этот кружок раньше).</p>
<p>103 Зачах Кощей, и освободили братья из его чертогов Елену Прекрасную. Стала она невестой Ивану Кухаркиному сыну.</p>	<p>103 Можешь поменять карточку с волшебным предметом на карточку-награду.</p>
<p>118 Впереди у Иванов встреча со Змеем Горынычем. Предстоит им великая битва!</p>	<p>118 Дождитесь всех отставших. Бросайте по очереди кубик. Должны набрать: два участника — 8 (и более) баллов; три участника — 12 (и более) баллов; четыре участника — 16 (и более) баллов; пять участников — 20 (и более) баллов; шесть участников — 24 (и более) балла.</p>
<p>120 Победили Иваны Змея Горыныча. Освободили из его плена Марью-царевну. Стала она невестой Ивану-царевичу.</p>	<p>120 Поменяй все оставшиеся карточки с волшебными предметами на карточки-награды.</p>
<p>130 Вернулись Иваны домой с невестами и богатством, свадьбы сыграли, стали жить-поживать, да добра наживать.</p>	<p>130 Определите победителей: выигрывает тот, кто первым вернулся домой, и тот, кто набрал больше драгоценных камней на карточках-наградах.</p>

Удачи в использовании пособия!