«МОЙ ЛЮБИМЫЙ ЛИТЕРАТУРНЫЙ ГЕРОЙ»

***Цель занятия :***

Вызвать эмоциональный отклик на хорошо знакомые и любимые детьми сказки, поддержать интерес к русской народной сказке.

Учить детей передавать в рисунке характерные черты полюбившегося героя.
***Материал к занятию:***
Альбомы, гуашь, кисти, баночки с водой, салфетки, палитра.
***Предварительная работа:***
Беседа с детьми о любимых сказках. Побуждение детей к рисованию любимых героев сказок в самостоятельной художественной деятельности.
***Ход занятия :***
***1. Особенности сказочного жанра.***
***Сказка*** — это особый мир фантазии и реальности. Уходя корнями в глубокую древность, сказка в образной форме рисует жизненный уклад народа, раскрывает его затаённые чувства, мечты и чаяния.
Русская народная сказка имеет общую основу с русским изобразительным фольк­лором. Вот почему многие иллюстраторы сказок обращаются к народному лубку, к вятской глиняной игрушке, к старинным пряничным доскам, к мотивам русского на­ционального орнамента.
- На прошлых занятиях мы узнали, что художники изображают все то реальное, что видят в жизни.
- А изображают ли художники то, чего не бывает, что создано воображением человека? Правильно, когда художники рисуют сказочных героев, они изображают то, чего нет в жизни.
Вот и вы должны перед началом работы подумать, какой эпи­зод из сказки вы бы хотели нарисовать, что переживают в данный момент герои, какое у них настроение.
-Если они грустят или в опасности, то какие краски вы будете использовать, чтобы пере­дать их состояние?
Правильно, темные, приглушенные тона, создающие ощущение тревожности. Если это лес, то он темно-зеленый, если это речка, то вода в ней темная.
- А если герои уже победили зло, какая краска поможет нам пе­редать ощущение радости? Действительно, яркие тона красок помогут нам передать на­строение героев. День будет солнечным светлым, небо - голубым, лес и трава – ярко - зелеными.
Определившись с тем, что вы будете рисовать, необходимо тщательно продумать композицию рисунка, чтобы рисунок смотрелся как единое целое.
2. Беседа о героях сказки «Колобок».
(Дети вместе с учителем вспоминают содержание сказки.)
- Вспомним главных героев сказки.
- Кто первым встретился колобку? Какую песенку спел ему Колобок?
Я колобок, колобок!
По амбару метён,
По сусечкам скребён,
На сметане мешён,

В печку сажён,
На окошке стужён.
Я от дедушки ушёл,
Я от бабушки ушёл, от тебя, зайца, не хитро уйти.
- Кого встретил вторым? Третьим? Последним?
(На доске прикрепляются иллюстрации животных).
- Какие загадки вы знаете о них? Как они характеризуют этих животных?

***Загадки***.
Мчится без оглядки, лишь сверкают пятки.
Мчится что есть духу, хвост короче уха.

Живо угадай-ка, кто же это? … (Зайка)
Хитрая плутовка, рыжая головка,
Пушистый хвост-краса.
Кто это? … (Лиса)
Хозяин лесной просыпается весной,
А зимой под вьюжный вой
Спит в избушке снеговой. (Медведь)
Кто зимой холодной
Бродит в лесу злой, голодный. (Волк)
Учитель дает образную характеристику героям сказки.
Лиса — хитрая обманщица, плутовка, глазки у нее хитро при­щурены (узкие), мордочка остренькая, продолговатая, ушки не­большие. По размеру она больше колобка и зайца, но меньше мед­ведя.

Движения у лисы плавные, у нее большой пушистый хвост; она рыжая.

**V.** **Этапы выполнения рисунка**

1. К о м п о з и ц и я рисунка.
Продумывание детьми макетов рисунков и их композиционных решений.
- Кто из героев или героинь нравятся больше всего и почему? *(Ответы учащихся.)*
- Какой фрагмент сказки вы хотели бы проиллюстрировать?
В это время учитель снова демонстрирует иллюстрации и при необхо­димости делает наброски на доске (как уходит вдаль дорожка, как небо отделяется от земли, как рисовать зверей, деревья и т. д.) Дети могут по-своему изобразить основных героев сказки.
Поскольку звери — герои сказки, то они могут разговаривать и быть одеты как люди.
1) Определим расположение главных героев рисунка.
Рисование сказки начинается с определения карандашом композиции сюжета, pасположения на листе бумаги главных героев сказки. Потом в деталях прорисовывается весь сюжет.
2) Затем тонкими линиями карандаша проводим линию гори­зонта и отмечаем места, где будут располагаться остальные пред­меты.
Например, при иллюстрировании сказки главным в рисунке будет сам теремок, который расположим почти в центре листа. Далее отметим линию горизонта, расположение деревьев позади домика, а на переднем плане - одного из героев сказки.
(Дети, по возможности, самостоятельно выбирают сюжет для иллюстрирования. Необходимо проследить за тем, чтобы учащиеся взяли наиболее выразительные сюжеты. Ученики как бы словес­но рисуют иллюстрацию, начиная свой рассказ с выбора формата листа. Несколько учеников рассказывают подробно всему классу, что и как они будут рисовать.)
- Про­думайте изображение своего сюжета.
- Кто ещё не знает, что рисовать, поднять руки.
2. В ы п о л н е н и е карандашного наброска.
Тонкими линиями карандаша прорисовываем детали всех предметов, соразмеряя их пропорции. Все предметы, находящиеся вдали, должны быть меньше тех предметов, которые находятся на переднем плане. Звери и люди не должны быть выше деревьев.

**VI.** **Практическая работа.**

1. Задание: выполнить рисунок-иллюстрацию «Моя любимая сказка» в карандаше.
По окончании работы учитель проверяет правильность выпол­нения карандашного рисунка и помогает исправить недостатки.
(Если ребята успеют, то могут начать работу в цвете.
Затонировать общий фон для неба, земли, леса.)

2. Работа с цветом.
1) Выбор цветной гаммы зависит от того, какое эмоцио­нальное состояние, настроение вы хотите передать в рисунке.
Заполнение рисунка цветом начинаем с закрашивания неба, да­лее закрашиваем землю и затем раскрашиваем остальные предме­ты. Следите за тем, чтобы между небом и землей не оставалось пустот (белых пятен).

2) Прорисовывание деталей рисунка.
Тонкий кистью прорисуем мелкие детали: тонкие веточки де­ревьев, лица героев и т. д.
- При этом следует помнить, что многие художники используют для передачи сказочности происходящего, для выделения главных героев такие ***изобразительные средства***, как
светлое на тёмном, тёмное ни светлом,
контраст большого и маленького,
яркого цвета на спокойном фоне.

Используй и ты эти средства.
И помни — всё, чему ты научился им уроках изобразительного искусства (умение работать карандашом, красками, кистью, подбирать красивые цветовые сочетания, передавать форму и конструкцию различных предметов, знание правил композиции, холодных и тёплых цветов), можно и нужно использовать в своих иллюстрациях.

Задание: выполнить рисунок-иллюстрацию «Моя любимая сказка» в цвете.

Рекомендации по ведению работы
 Выбрать сюжет

Решить, вертикально или горизонтально расположить лист

Наметить основные элементы рисунка, не нажимая сильно на карандаш

Проверить равновесие композиции и начать работу цветом, выделяя тёмное на светлом, а светлое на тёмном

**VII.** **Итог уроков. Рефлексия.**

1. В ы с т а в к а работ учащихся.

2. Заключительное слово учителя.

Настоящая сказочная страна появилась у нас в классе. Глядя на ва­ши рисунки, так и хочется процитировать стихотворение А. С. Пуш­кина:

Там чудеса, там леший бродит,
Русалка на ветвях сидит.
Там на неведомых дорожках ;
Следы невиданных зверей,
Избушка там, на курьих ножках
Стоит без окон без дверей ...
- Как хорошо вы сумели передать в рисунках свою любовь к ге­роям сказок, их настроение. Молодцы!

***Игры на переменах для учащихся 1 – 4 классов.***

Качество учебного – воспитательного процесса в школе зависит от умелой организации физкультурно-оздоровительной работы. Особое место отведено организации малоподвижных и подвижных игр на переменах с учащимися начальных классов.

Проведение динамических пауз способствует сплочению детского коллектива, лучшему восприятию учебного материала, физическому развитию и воспитанию волевых качеств; в учебном процессе позволяет снижать утомляемость, повышает эмоциональный настрой и работоспособность.

Игры - это отличный способ отвлечься, настроиться на новый лад или просто поднять себе настроение. Ведь, как известно, с хорошим настроением всегда легко учиться.

Предлагаю для коллег некоторые игры, которые можно использовать при проведении динамических пауз в начальных классах.

Зеленый, красный, желтый

Дети становятся в круг, учитель с тремя кружочками (зеленый, красный, желтый) - посредине. Учитель дает команды: "Остановились! Приготовились! Пошли!", - одновременно поднимая соответствующий кружок. Учащиеся, которые ошиблись, выходят из игры.

**«Горелки».**

Играющие встают парами друг за другом. Впереди на расстоянии двух шагов стоит водящий – горелка. Играющие нараспев говорят слова:

Гори, гори ясно, чтобы не погасло.

Стой подоле, гляди на поле,

Едут там трубачи да едят калачи.

Погляди на небо: звѐзды горят,

Журавли кричат: - Гу, гу, убегу.

Раз, два, не воронь, а беги, как огонь!

После последних слов дети, стоящие в последней паре, бегут с двух сторон вдоль колонны. Горелка старается запятнать одного из них. Если бегущие игроки успели взять друг друга за руки, прежде чем горелка запятнает одного из них, они встают впереди первой пары, а горелка вновь горит. Игра повторяется. Если горелке удаѐтся запятнать одного из бегущих в паре, то он встаѐт с ним впереди колонны, а тот, кто остался без пары, горит. Горелка не должен оглядываться. Он догоняет убегающих игроков

сразу же, как только они пробегут мимо него.

**«Кот и мышь»**

Играющие встают в два ряда лицом друг к другу, берутся за руки, образуя небольшой проход – нору. В одном ряду стоят коты, в другом – мыши. Игру начинает первая пара: кот ловит мышь, а та бегает вокруг играющих. В опасный момент мышь может спрятаться в коридоре, образованном сцепленными руками играющих. Как только кот поймал мышь, играющие встают в ряд. Начинает игру вторая пара. Игра продолжается, пока коты не переловят всех мышей.

Правила игры. Коту нельзя забегать в нору. Кот и мыши не должны убегать далеко от норы.

**Русская народная игра «Зарница»**

Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих – заря – ходит сзади с лентой и говорит:

Заря-зарница, красная девица,

По полю ходила, ключи обронила,

Ключи золотые, ленты голубые,

Кольца обвитые, за водой пошла!

С последними словами водящий осторожно кладѐт ленту на плечо одному из

играющих, который, заметив это, быстро берѐт ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится зарѐй. Игра повторяется.

Правила игры. Бегущие не должны пересекать круг. Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо ленту

**Золотые ворота**
В игре «Золотые ворота» двое игроков встают друг напротив друга и, взявшись за руки, поднимают руки вверх. Получаются «воротики». Остальные дети встают друг за другом и кладут руки на плечи идущему впереди либо просто берутся за руки. Получившеяся цепочка должна пройти под воротами.
«Воротики» произносят:
*Золотые ворота
Пропускают не всегда!
Первый раз прощается,
Второй запрещается,
А на третий раз
Не пропустим вас!*
После этих слов «воротики» резко опускают руки, и те дети, которые оказались пойманными, тоже становятся «воротиками

*Правила игры*

1.    Двое игроков встают друг напротив друга и, взявшись за руки, поднимают руки вверх. Получаются «воротики».

2.    Остальные дети встают друг за другом и кладут руки на плечи идущему впереди либо просто берутся за руки. Получившеяся цепочка должна пройти под воротами.

3.    Дети, которые оказались пойманными, тоже становятся «воротиками». Постепенно количество «ворот» увеличивается, а цепочка уменьшается.

4.    Игра заканчивается, когда все дети становятся «воротами»

**Шишки, желуди, орехи**

Дети встают тройками и, взявшись за руки, образуют круг. Каждый из тройки имеет название: «шишки», «желуди», «орехи». Ведущий находится за пределами круга. Ведущий произносит слово «орехи» (или «шишки», «желуди»), и все игроки, которые имеют это название, меняются местами, а ведущий старается занять чье то место. Если это ему удается, то он стает орехом («желудем», «шишкой»), а тот, кто остался без места, стает на место ведущего.

*Правила игры*

1.    Дети встают тройками и, взявшись за руки, образуют круг. Каждый из тройки имеет название: «шишки», «желуди», «орехи». Ведущий находится за пределами круга.

2.    Ведущий произносит слово «орехи» (или «шишки», «желуди»), и все игроки, которые имеют это название, меняются местами, а ведущий старается занять чье то место. Если это ему удается, то он стает орехом («желудем», «шишкой»), а тот, кто остался без места, стает на место ведущего.

**Хлопки**

Хлопки - веселая игра на внимание и реакцию для большой группы детей. Эта детская игра хорошо подойдет для проведения на переменах в школе.

Игроки встают в круг. Каждый игрок получает порядковый номер.
Все игроки вместе начинают ритмично хлопать: два раза в ладоши, два раза по коленям. При этом один из игроков на хлопки в ладоши говорит свой номер, например - «пять-пять», а на хлопки по коленям – номер любого другого игрока.
Игрок, не успевший назвать свой номер или назвавший номер уже выбывшего участника, выходит из игры.
Побеждают два последних оставшихся игрока.

*Правила игры*

1.    Игроки встают в круг.

2.    Каждому игроку присваивается порядковый номер.

3.    Все вместе начинают ритмично хлопать: два раза в ладоши, два - по коленям.

4.    Хлопая в ладоши, игрок называет свой номер, а, хлопая по коленям – номер любого другого участника, стоящего в круге.

5.    Не успевший назвать свой номер или назвавший номер уже выбывшего участника, выходит из круга и прекращает игру.

6.    Побеждают два последних оставшихся игрока

**Три, тринадцать, тридцать**

Три, Тринадцать, Тридцать – игра, которая хорошо развивает внимание и быструю реакцию детей.

*Описание игры*
Участники игры заранее оговаривают: какое из чисел – какое действие обозначает.
Игроки строятся в шеренгу на расстоянии вытянутых в стороны рук.
Если водящий (учитель) говорит «три» - все игроки должны поднять руки вверх, при слове «тринадцать» - руки на пояс, при слове «тридцать» - руки вперед и т.д. (Можно придумать самые разные движения)
Игроки должны быстро выполнить соответствующие движения.

*Правила игры*

1.    Участники заранее договариваются - какое из чисел – какое действие обозначает

2.    Игроки строятся в шеренгу на расстоянии вытянутых в стороны рук

3.    Водящий называет определенное число – участники должны быстро выполнить соответствующее действие

4.    Водящий может называть числа в любом порядке

5.    Игрок, допустивший ошибку, отходит на один шаг назад и там продолжает игру

6.    Выигрывает тот, кто по окончании игры останется на исходной позиции.

**Съедобное - несъедобное**

Для игры необходимы: группа игроков, сидящих рядком, ведущий и мячик. Ведущий кидает мячик каждому игроку по очереди и при этом произносил какое-нибудь слово. Если слово «съедобное» (т.е. обозначало какую-нибудь еду: «мороженое», «колбаса»), то игрок должен мячик поймать. Если «несъедобное» («табуретка», «чашка») – оттолкнуть. Тот, кто ошибается (ловит мяч) – меняется местами с ведущим.

Для игры требуется хорошая реакция и внимание.

**Испорченный телефон**

Обычно играют две команды. Ведущий загадывает слово и шепотом говорит его на ухо первому члену команды. Тот передает слово (также тихонько, чтобы никто не услышал) следующему игроку, и так далее – по цепочке. Последний член команды произносит слово вслух. Выигрывает та команда, которая верно «донесла» слово ведущего через всех игроков. Порой можно услышать уморительные варианты загаданного слова, которое неверно передал «испорченный телефон».

Многие усложняют игру: ведущий загадывает не слово, а целую фразу.

**Ручеек**

Количество играющих должно быть нечетным: все разбиваются на пары и встают друг за другом, соединив попарно высоко поднятые руки. Водящий входит в образованный коридор, выбирает себе пару из играющих и встает в конец. Освободившийся игрок становится водящим.

**Кот и воробьи**

На полу мелом или веревкой обозначается круг. В кругу будет стоять «кот», а за чертой «воробышки». По сигналу учителя последние начинают запрыгивать в круг, а задача «кота» быстренько поймать одного из них. Тогда пойманный «воробей» сам становится «котом».

**Ассоциация**

Один играющий передаёт другому слово, например, « море », а другой на ушко говорит слово, которое связано по смыслу, например « рыба» и так далее. Потом последний человек говорит вслух то что ему передали .

**Найди спрятанный предмет**

Один ученик отворачивается, остальные дети прячут предмет (палочку, кубик и т. п.). После этого сообщают "маршрут" тому, кто будет искать: пройти два шага прямо, повернуть налево, пройти семь шагов вперед и можно искать.

**Как живется твоим вещам**

Учащиеся выходят к столу. Все рассматривают его одежду и отвечают на вопрос учителя: "Хорошо ли живется рубашечке у Андрея?" Дети отвечают: "Хорошо. Она отглаженная, чистая, все пуговки на месте". Обсуждается не только одежда ученика, но и прическа. обувь. Все это поможет выяснить, как лучше ухаживать за одеждой, обувью, чтобы выглядеть аккуратным.

**Режим дня**

Учащимся раздаются сюжетные картинки, на которых изображены режимные моменты школьника. Учащиеся рассматривают картинки, затем быстро выстраиваются друг за другом, соблюдая последовательность выполнения режимных моментов.

**Как мы одеваемся?**

Учащиеся задумывают названия предметов одежды: платочек, платье, варежки, туфли, носки и пр. Каждый ученик тихонько называет задуманное учителю (не должны повторяться одни и те же предметы). Потом кто - то из детей (вначале это делает учитель) рассказывает, например: "Собрался я кататься на санках и надел на себя...". Прервав рассказ, он указывает на любого ученика, который называет задуманное слово. Учащиеся должны сказать, правильно ли оделись в данном случае дети.

**Палочка, остановись!**

Ученики становятся в круг, учитель - в центр. Игра проходит в виде эстафеты: дети называют слова и одновременно передают палочку по кругу. О том, на какую тему будут слова, договариваются заранее: "О чем будем рассказывать?" - "О зиме". Учитель предлагает подобрать вначале слова о погоде и дает палочку одному из ребят; тот называет первое слово (морозная) и передает палочку следующему участнику игры и т. д. Таким образом, дети подбирают много слов (ветреная, холодная, снежная и т. п.).

Если играющий повторяет уже названное слово или долго не может подыскать нужного, учитель говорит: "Стоп! Палочка, остановись!" - и этот ученик выходит из круга.

**Нужно - не нужно**

Ведущий говорит: "Я хочу посадить огород. Капуста нужна?" Дети отвечают: "Нужна". Перечисляя овощные растения, ведущий называет фруктовые. Кто из детей ошибся, платит фант. "Засадив" огород, дети продолжают игру - начинают "засаживать" сад. Ведущий, перечисляя фрукты, употребляет названия овощей. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся.

**Кто это?**

Ученики поочередно берут карточки у ведущего, но так, чтобы дети не видели, что там нарисовано. Тот, кто вытянул карточку, имитирует голос и движение изображенного на ней животного, а остальные отгадывают, что это за животное.

**Перекресток**

Для игры нужен "перекресток" (рисуют мелом). На перекрестке должны быть "переходы", "островки безопасности", линии "стоп". Ведущий в роли светофора стоит в центре перекрестка. Учащиеся делятся на две группы: пешеходы и транспорт. По сигналу "светофора" пешеходы переходят улицу. Движется транспорт. Ведущий следит за соблюдением правил уличного движения. Нарушителей исключает из игры. Побеждают те, кто не нарушает правил уличного движения.

**Ловкий пешеход**

Пешеходы по очереди переходят перекресток. Перейти - значит на ходу забросить мяч в зеленый глазок светофора. Попал в красный - пешеход не имеет права переходить улицу, выбывает из игры. Попал в желтый - получает право еще раз бросить мяч.

**Тише едешь - дальше будешь**

В игре может участвовать любое количество игроков. Сначала выбирается водящий. Он становится лицом к стенке или просто спиной к остальным игрокам, которые располагаются в 10-15 шагах за ним. Водящий произносит фразу «Тише едешь – дальше будешь» и быстро оборачивается, внимательно оглядывая игроков. Игроки могут двигаться, только пока водящий произносит фразу. Когда он поворачивается, все должны быть полностью неподвижными. Если игрок хоть немного пошевелится или даже просто улыбнется, то он выбывает из игры. Побеждает тот, кто сможет вплотную приблизиться к водящему и коснется его рукой, когда он отвернется.

**Удочка.**

1.    Участники встают в круг. Ведущий в центре крутит веревку, на конце которой маленький набивной мяч.

2.    Мяч должен проходить под ногами игроков. Кто заденет веревку, временно выбывает из игры. Выигрывают те, кто ни разу не задел веревку.

3.    Выигрывают те, кто ни разу не задел веревку.

**Третий лишний.**

1.    Дети парами, взявшись за руки, прогуливаются по кругу. Два ведущих: один убегает, другой - догоняет.

2.    Убегающий игрок спасется от преследования, если возьмет за руку одного из пары.

3.    Тогда тот, кто остался, стает лишним – убегает. Когда догоняющий дотронется до убегающего, они меняются ролями.

1.    Дети стоят за линией круга. В центре круга – ведущий. У одного из игроков мяч.

2.    Те, что стоят за кругом, кидают мяч в ведущего, стараясь попасть в него, или передают мяч товарищу, чтобы тот сделал бросок.

3.    Ведущий бегает, уклоняясь от ударов мяча. Игрок, который не попал мячом в ведущего, стает на его место.

**Прыгающие воробышки.**

1.    На полу или земле чертиться круг диаметром 4м. Водящая "кошка" становится в середине круга, остальные участники игры "воробьи". Они находятся вне круга.

2.    По сигналу "воробьи" начинают прыгать в круг и выпрыгивать из него.

3.    «Кошка» ловит.

4.    Пойманный «воробей» находится в центре.

5.    Когда попадаются все "воробьи", выбирается новая «кошка».

6.    Побеждает та «кошка», которая сумеет быстрее других поймать всех "воробышков"

**Игра «Помощь друга»**

Данная игра направлена на развитие взаимопомощи и поддержки друг друга. Выбираются двое игроков, один из которых водящий, должен догнать и «осалить» другого. Остальные дети встают по кругу, на расстоянии примерно одного шага. Убегающий и водящий бегут вдоль круга, и второй пытается догнать второго. Но убегающий, если чувствует, что его нагоняют, может попросить помощи у любого игрока в круге, выкрикнув его имя. Тогда названный игрок оставляет свое место и бежит по кругу, а на его место встает первый убегавший игрок. Однако, освободившееся место может занять и догоняющий, тогда «водящим» становится ученик, не успевший занять место.

**Совушка**
Выбирается водящий - «совушка». Играющие – на площадке, а «совушка» - в гнезде (отведенное для этого место).По сигналу «День наступает» дети, подражая полету бабочек, стрекоз, птиц, жуков и «превращаясь» в других животных, резвятся, стараются наиболее точно показать, кого они изображают.

По команде «Ночь наступает» все играющие обязаны «замереть» в той позе, в которой она их застала. «Совушка» выходит «на охоту», шевелящихся уводит в гнездо. По сигналу «День наступает»- «совушка» уходит в гнездо, играющие опять «оживают». «Совушка» меняется через 2-3 игры.