Золотая сокровищница СКАЗОК

В стране магов и чародеев

Золотая сокровищница СКАЗОК

1

ЭКСМО

Лучшие сказки мира

7 томов

Золотая сокровищница СКАЗОК

ЭКСМО-ПРЕСС
Москва
2001

ББК 84 (2Рос-Рус) 6
М74

Автор-составитель
Давыдов Алексей Сергеевич

Художники
Акромовская Весна Игоревна
Баулина Софья Николаевна
Брынчик Евгения Владимировна
Зацеляпин Владимир Николаевич
Иванов Александр Михайлович
Никищихина Елена Александровна
Селеванов Андрей Арсеньевич
Черномаз Галина Анатольевна
Шаповалов Константин Анатольевич
Эльманович Елизавета Евгеньевна
Печерская Татьяна Анатольевна

Рисунок на обложке *Е. Е. Эльманович*

ISBN 5-04-003165-3

© ЗАО «Издательство «ЭКСМО-Пресс», 1999

ПРЕДИСЛОВИЕ

Эта книга для заботливых пап и мам, дедушек и бабушек, старших братьев и сестёр, для воспитателей детских садов и семейных гувернёров.

Чем занять малыша, когда за окном дождь? А когда вы готовите на кухне, ждёте гостей или гуляете во дворе? Какую сказку или историю рассказать малышу на ночь? В этой книге вы найдёте ответы на эти и множество других вопросов. Каждый день, открывая новую страницу, вы сможете развлечь малыша новой игрой и прочитать ему одну из лучших сказок мира. Если сказка большая по объёму, то её продолжение вы прочитаете на следующий день, предварительно вспомнив, как разворачивались события в сказке, побеседовав о том, что малышу запомнилось. Так, незаметно для ребёнка, вы будете развивать его память и речь. А малыш будет быстро готовиться ко сну, ожидая услышать продолжение истории.

Вы сможете познакомить ребёнка со сказками разных народов и всемирно известных писателей, которыми зачитывались многие поколения детей. Ведь сказки, как ничто другое, учат добру и справедливости.

Предложенные в книге игры и занятия не только обогатят малыша знаниями об окружающем мире, познакомят с основами логики и математики, приобщат к удивительному миру творчества, но и помогут найти новых друзей, уверенно чувствовать себя в большом коллективе. Подвижные командные игры учат взаимовыручке, ответственности и, одновременно, способствуют физическому развитию.

Если какая-либо игра не подходит из-за того, что пошёл дождь или малыш простудился, отложите её на несколько дней, а пока выберите подходящую из предложенных ранее.

И не важно, когда вы впервые откроете нашу книгу: зимой или летом, весной или осенью - целый год вам не придётся ломать голову над тем, как и чем занять ребёнка.

Надеемся, что книга поможет достичь самого главного в общении с малышом - стать его другом. Развивающие и подвижные игры, изложенные в простой, понятной форме, сказки со всего света и красочные иллюстрации наверняка понравятся вашему ребёнку, и, кто знает, может быть эта книжка станет его любимой не на один год.

Зима

МОРОЗКО

Жил-был старик со второй женой. У деда была дочка, и у бабы была дочь. Падчерица была добрая и трудолюбивая, всю работу по дому делала, а у старухи дочь злая была, ленивая и весь день валялась на печи да ела калачи.

Не любила мачеха старикову дочку. Ничем не могла угодить падчерица своей мачехе, и велела та старику своему отвезти её зимой в лес и оставить там под ёлкой. Старик пригорюнился, да делать нечего - выполнил приказание жены.

Сидит девочка под ёлкой, одежонка на ней ветхая, холодно ей. Вдруг видит - Морозко к ней идет и спрашивает: «Холодно ли тебе, девица, холодно ли, красавица?» «Нет, Морозко, не холодно, а вот ты, наверное, совсем замёрз, возьми мои рукавички,» - ответила падчерица. «Вижу, ты девочка добрая - дам тебе за это подарок», - сказал Морозко и подарил ей тройку лошадей с санями, полными сундуков.

Приехала падчерица в свою деревню с сундуками, от парчи и золота ломившимися, увидела это злая мачеха и велела старику её дочь потеплее одеть и тоже в лес отвезти. Так и сделал старик.

Сидит лентяйка под ёлкой, подходит к ней Морозко и спрашивает, не холодно ли ей? «Чего пристал, старый, не видишь - продрогла вся! Давай свои подарки, домой хочу!» - крикнула лентяйка. Дал он и девушке сани с сундуками, а как приехала она домой - лошади все разбежались, а в сундуках только угли да зола оказались.

Русская народная сказка

ИГРА «У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ»

В одной стороне площадки - круг (берлога медведя), в другой стороне - черта (дом для детей). Дети идут из дома в направлении берлоги со словами: «У медведя во бору грибы, ягоды беру. А медведь сердит и на нас рычит». После этих слов «медведь» выскакивает из берлоги и начинает салить играющих. Дети стараются поскорее убежать обратно в дом. Когда будут пойманы 4-6 играющих, назначается новый «медведь», а осаленные вновь вступают в игру.

ПУТЕШЕСТВИЕ МЫШОНКА

Однажды маленький мышонок отправился путешествовать. Вышел он рано утром, а вернулся к вечеру и сказал:

- Я, оказывается, самый сильный, самый ловкий и самый храбрый!

- Как же ты это узнал? - спросила бабушка - старая мышь.

- Вышел я из норки, шёл, шёл и пришёл к морю, - начал рассказ мышонок. - Море большое-пребольшое, но я не испугался и переплыл его.

- Знаю я это море, - сказала бабушка. - Недавно проходил по лесу олень, топнул ногой и в следе застоялась вода.

- Обсушился я на солнышке и пошёл дальше, - продолжал мышонок. - Вижу - стоит гора, высокая-превысокая. Не обходить же, думаю, гору. Разбежался я и перепрыгнул её.

- И гору твою я знаю, - улыбнулась бабушка. - За ямкой с водой стоит кочка.

- Иду я дальше, смотрю - дерутся два зверя, белый и бурый, - рассказывал мышонок. - Понял я, что это медведи, но не испугался, бросился между ними и раскидал их в разные стороны.

- Моль да муха - вот кто твои медведи, - сказала бабушка, подумав.

- Выходит, я не сильный, не ловкий и не храбрый, - заплакал мышонок.

Но бабушка засмеялась и утешила его:

- Ты же такой маленький, мой мышонок. И если ты всего этого не испугался, значит, и вправду ты самый сильный, самый храбрый и самый ловкий.

Эскимосская сказка

ИГРА «ДЕРЖИ ЗА ХВОСТ»

Выбирается водящий - волк. Остальные игроки - овцы. Все играющие образуют круг, в центре которого сидит волк, притворившись спящим. Овцы, двигаясь по кругу, поют какую-нибудь песенку и, постепенно сужая круг, стараются дотронуться до волка. Волк неожиданно вскакивает и начинает ловить овец. Пойманная овца становится волком, и игра продолжается. Волк начинает ловить овец в любой момент, но не раньше первого прикосновения к нему.

ЗОЛУШКА

У одного знатного человека умерла жена, и он женился во второй раз. Первая жена была очень добрая, а вторая оказалась злой и сварливой.

У мужа была дочка, ласковая и приветливая, а у его второй жены - две лентяйки и бездельницы.

Бедную девушку заставляли делать самую грязную и тяжёлую работу в доме. Она молча сносила все обиды и не решалась пожаловаться даже отцу. Вечером, закончив работу, она забиралась в уголок возле камина и садилась там на ящик с золой. За это сестры прозвали её Золушкой.

Однажды сын короля устроил большой бал и созвал на него всех знатных людей с жёнами и дочерьми.

Золушкины сестры тоже получили приглашение. Они очень обрадовались и принялись выбирать платья. А у бедной Золушки работы стало ещё больше: ей пришлось гладить сестрам платья, выбирать ленты и украшения.

- Золушка, а ты хотела бы поехать на бал? - спрашивали они, пока Золушка их причёсывала.

- Ах, сестры, да разве меня пустят во дворец в этом платье и в этих башмаках!

ИГРА «ЯЗЫК ЖЕСТОВ»

Предложите ребёнку разработать закодированный язык, включающий движения рук и другие жесты. Начните с простого, заменив слова «да» и «нет». Допустим, если вы дотрагиваетесь до носа, это будет означать «да», а если до уха - «нет». Задайте ряд вопросов, требующих ответов «да» или «нет», таких, скажем, как: «Тебя зовут Миша?», «Ты любишь конфеты?»

Дальше усложните задачу, заменив некоторые простые слова указанием на различные части тела. Например, указание на локоть может означать «стол», а взмах рукой дважды - «книга».

Итак, вы можете сказать: «Пожалуйста, положи зелёную (взмахнуть рукой дважды) на (указать на локоть)».

Посмотрите, сколько таких замен вы и ваш ребёнок сможете придумать.

Мачеха и сестры уехали на бал, не взяв Золушку. Девушка долго смотрела им вслед, а потом горько заплакала. Её крестная мать как раз зашла навестить девушку. Она была фея и всё понимала без слов.

- Что с тобой, дитя моё? - спросила она. - Тебе хотелось бы поехать на бал?

- Да, - сказала Золушка.

- Что ж, так и будет, - улыбнулась крёстная. - Сбегай в огород и принеси мне большую тыкву!

Золушка исполнила поручение, а крёстная, не говоря ни слова, прикоснулась к тыкве волшебной палочкой, и превратила её в прекрасную карету.

Затем фея превратила шесть мышей в шесть серых коней, а крысу - в кучера.

- А платье? - спросила Золушка.

Фея ничего не ответила, а только прикоснулась к Золушкиной одежде волшебной палочкой, и пышный наряд из золотой парчи заменил старенькое платье девушки. Наконец, фея подарила Золушке туфельки из хрусталя, посадила её в карету и предупредила, что та должна возвратиться домой до полуночи.

- Если ты опоздаешь хоть на минуту, - сказала фея, - твоя карета снова станет тыквой, а наряд превратится в старое платье.

- Я не опоздаю! - ответила Золушка и поехала во дворец.

ИГРА «ВОЛШЕБНАЯ ПАЛОЧКА»

Неотъемлемой принадлежностью чародея является волшебная палочка. Предложите малышу поиграть в волшебника, а волшебной палочкой ему послужит обычная пластмассовая палочка (это может быть старый фломастер или авторучка с пластмассовым корпусом). Потрите «волшебную» палочку о шерстяную ткань или о волосы и покажите малышу несколько фокусов. Поднесите натёртую палочку к фантику или небольшому клочку бумаги - он приподнимется и прилипнет к ней. Поднесите палочку к тонкой струйке воды - и она отклонится в сторону.

Теперь ребёнок может сам «творить чудеса». Предложите ему при этом произносить волшебные слова. Какие? Пусть придумает сам.

Золушка приехала во дворец, поднялась по лестнице и замерла, увидев множество нарядно одетых людей. Сам принц подал ей руку и повёл в зал, а все гости невольно расступились, глядя на прекрасную незнакомку.

Принц усадил Золушку на самое почётное место, а потом пригласил на танец. Она танцевала так хорошо, что все залюбовались ею.

Золушка забыла обо всём на свете, так ей было хорошо с принцем, и спохватилась только когда часы стали бить полночь. Она побежала к своей карете ничего не объясняя, а принц бросился за ней. Ему не удалось догнать девушку, но на ступеньке лестницы он нашёл маленькую хрустальную туфельку. Принц бережно поднял её и приказал расспросить привратников, не видел ли кто из них, куда уехала прекрасная принцесса. Но никто никакой принцессы не видел. Видели только бедную девушку, пробежавшую мимо дворца.

Тем временем Золушка прибежала домой. Её бальный наряд превратился в старое платье, и от всего её великолепия осталась только маленькая хрустальная туфелька.

Вскоре вернулись домой сестры и стали наперебой рассказывать о прекрасной принцессе, которая убежала из дворца ровно в двенадцать.

ИГРА «ПОПРОБУЙ, ДОСТАНЬ!»

Играющие распределяются на две команды, равные по количеству игроков. В середине площадки на разной высоте подвешиваются три цветные ленты. Задача игроков - подпрыгнуть и достать рукой самую короткую ленту (висящую выше других).

Тому, кто достанет её, засчитывается три очка. Кто достанет среднюю ленту, получает два очка, а кто допрыгнет до длинной, тому засчитывается одно очко. Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество очков. Каждый игрок прыгает по одному разу.

Через несколько дней принц приказал объявить, что девушка, которой придётся впору хрустальная туфелька, станет его женой.

Туфельку стали примерять принцессы и герцогини, баронессы и прочие знатные девушки, но всем она оказалась мала.

Наконец очередь дошла и до сестёр Золушки. Они старались изо всех сил, поджимали пальцы, но так и не сумели надеть маленькую туфельку.

Вдруг посыльный принца заметил Золушку. Он усадил её в кресло и, надев хрустальную туфельку на её маленькую ножку, сразу увидел, что она пришлась девушке точно впору.

Сёстры замерли от недоумения. Но ещё больше удивились они, когда Золушка достала вторую хрустальную туфельку и надела, не говоря ни слова.

В эту самую минуту дверь отворилась, и в комнату вошла Золушкина крёстная. Добрая фея дотронулась волшебной палочкой до платья девушки, и оно стало ещё пышнее и красивее, чем было на балу.

Золушку отвезли во дворец к молодому принцу, и они сыграли самую весёлую и богатую свадьбу.

По сказке Ш. Перро

ИГРА «ВЕЧНОЗЕЛЁНАЯ ПЕТРУШКА»

В начале зимы предложите малышу посадить в цветочный горшок или в ящик корешки петрушки. Они очень хорошо приживаются и всю зиму будут радовать вас свежей зеленью, которой можно не только любоваться, но и добавлять в пищу.

Точно так же сажают и морковку. Всю зиму у вас на подоконнике будет красивый зелёный кустик. Напоминайте маленькому огороднику, что растения необходимо поливать.

ЗАЯЦ-ХВА́СТА

Жил в лесу заяц: летом ему было хорошо, а зимой плохо. Вот и приходилось к крестьянам на гумно ходить, овёс воровать.

Приходит он к одному крестьянину на гумно, а там уже полно зайцев. Тут он и начал им хвастать:

- У меня не усы, а усищи, не лапы, а лапищи, не зубы, а зубищи - я никого не боюсь.

Зайцы и рассказали тётке вороне про этого хвасту. Тётка ворона пошла хвасту разыскивать и нашла его под кустом. Заяц испугался и пообещал:

- Тётка ворона, я больше не буду хвастать!

Однажды сидела ворона под забором, а собаки на неё набросились. Увидел это заяц и думает: «Как бы вороне помочь?» Выскочил на горочку и сел. Собаки увидали зайца, отстали от вороны - да за ним. Ворона - на забор. А заяц от собак убежал.

Немного погодя встретила ворона этого зайца и говорит ему:

- Ты молодец, не хваста, а храбрец!

Русская народная сказка

ИГРА «РАССКАЗЫВАЕМ СКАЗКУ»

Ваш ребёнок ещё мал и только начал говорить, но он уже знает много сказок. Бывает, что он, листая какую-нибудь книжку, сам начинает что-то лопотать, пытаясь рассказать или «прочитать» знакомую сказку. Предложите ему рассказывать сказки вместе. Вы произносите первую фразу известной и любимой им сказки. Он подхватывает и произносит вторую. Затем ваша очередь. Потом опять рассказывает малыш. Если ему хочется сказать не одно предложение, а больше, не перебивайте. По ходу изложения неназойливо помогайте ребёнку. Скоро малыш сможет сам рассказать вам сказку от начала до конца.

МАЛЕНЬКАЯ МЫШКА

Мышка-мама всегда говорила своей дочке, что страшнее кота зверя нет.

Однажды маленькая мышка вышла гулять. Побегала по двору и пришла опять к матери: «Ну, матушка, я двух зверей видела. Один страшный, а другой добрый».

Мать спросила: «Скажи, какие это звери?»

Мышка сказала: «Один страшный ходит по двору, ноги у него чёрные, хохол красный, глаза навыкате, а нос крючком. Когда я мимо шла, он открыл пасть, ногу поднял и стал кричать так громко, что я от страха не знала куда уйти».

«Это петух, - рассмеялась старая мышь. - Он зла никому не делает, его не бойся. Ну, а другой зверь?»

«Другой лежал на солнышке и грелся. Шейка у него белая, ножки серые, гладкие, сам лижет свою белую грудку и хвостиком чуть движет, на меня глядит».

Старая мышь сказала: «Ах ты глупышка! Ведь это был сам кот».

По сказке А. Н. Толстого

ИГРА «КОЛЛАЖ С ЖИВОТНЫМИ»

Просмотрите с ребёнком иллюстрированные журналы в поисках изображений животных. Вырежьте картинки и дайте малышу разместить их на листе бумаги. Наклейте картинки. Когда клей высохнет, повесьте коллаж на видном месте. Научите малыша узнавать животных по их характерным признакам.

ОДНОГЛАЗЫЙ И ДВУГЛАЗЫЙ

Жил на одном острове лентяй. С утра до вечера лежал он в саду и что-то бормотал.

- Что ты всё бормочешь? - спрашивали его люди. - Занялся бы лучше делом.

- Целыми днями читаю я молитвы, умоляя богов избавить меня от бедности, - отвечал лентяй.

И вот однажды он узнал, что на соседнем острове живут одноглазые люди. Обрадовался лентяй и решил привезти одноглазого человека на свой остров.

- Зачем тебе нужен такой человек? - удивлялись соседи.

- А я посажу его в клетку, буду показывать за деньги и стану богатым.

Сел лентяй в лодку и отправился на соседний остров. Причалив к берегу, он сразу же увидел одноглазого человека.

Хитрый лентяй поклонился одноглазому в пояс и сказал с притворной улыбкой:

- Многие годы мечтал я встретиться с таким приятным человеком, как вы.

Одноглазый посмотрел внимательно на лентяя и ответил:

- Я тоже мечтал встретиться с таким приятным человеком, как вы.

ИГРА «КРУГ В КВАДРАТЕ»

Нарисуйте на листе бумаги несколько кружкой, треугольников, квадратов, после чего попросите малыша раскрасить треугольники красным, круги- синим, квадраты- жёлтым. Затем можно усложнить задание: нарисуйте внутри квадратов круги, внутри кругов треугольники и внутри треугольников квадраты. Попросите ребёнка раскрасить их теми же цветами, что и в первом случае. Каждая фигура должна получиться двухцветной.

Коварный лентяй уже представлял, как будет собирать серебряные монеты за показ одноглазого человека в клетке.

Хитро улыбнувшись, он сказал одноглазому сладким голосом:

- Умоляю вас посетить мой дом. Сядем в лодку и отправимся ко мне.

- С благодарностью принимаю ваше любезное приглашение, - ответил одноглазый. - Но прежде, умоляю вас, окажите честь моему дому.

- С радостью, - сказал лентяй, а сам подумал: «Завтра ты будешь сидеть в клетке, а я стану богат».

Едва лентяй вошёл в дом одноглазого, как его со всех сторон окружили братья хозяина и стали наперебой кричать:

- Смотрите, у него два глаза! Вот так чудак!

- Свяжите его покрепче, - приказал хозяин дома.

Лентяй не успел и глазом моргнуть, как оказался связанным.

- Радуйтесь! - сказал одноглазый братьям. - Мы посадим это чудище в клетку и будем показывать за деньги. Всякий захочет посмотреть на двуглазого человека!

Часу не прошло, а лентяй уже сидел в клетке. Отовсюду спешили одноглазые жители острова, чтобы посмотреть на человека с двумя глазами. И каждый платил хозяину клетки золотую монету.

Японская сказка

ИГРА «КУБИК В КРУГЕ»

На полу проводят линию, а в двух-трёх шагах от неё чертят в различных местах 3- 5 кружков (по количеству кубиков). Расстояние между кружками - 1-2 м, диаметр кружков - 20-30 см.

Играющие становятся за черту, берут в руки мешочек с кубиками и стараются запомнить расположение кружков. Затем им завязывают глаза и предлагают разложить кубики в кружки. Тот, кому удастся это сделать, выигрывает.

ЁЖ И ДОЧЬ КНЯЗЯ

Как-то раз заблудился князь со своим слугой в лесу. Наконец пришли они к огромному дубу. Князь присел отдохнуть, а слуга заглянул в дупло, увидел там ежа и сказал князю о своей находке. «Ну так спроси у ежа, как нам из лесу выбраться», - засмеялся князь. Слуга подошёл к дубу и шутя сказал: «Ёжик, заблудились мы, покажи нам дорогу!» «Дорогу я вам покажу, да не даром!» - пообещал ёж. Как услышал слуга, что ёж говорит человечьим голосом, так и остолбенел. «А что же ты за это пожелаешь?» - спрашивает. «Об этом я скажу только твоему хозяину», - отвечает ёж. Слуга подбежал к князю и рассказал про необыкновенного ежа. Князь тоже удивился и обратился к ежу: «Я - князь, весь этот край принадлежит мне. Если выведешь меня из леса, я тебя отблагодарю!» - «Пообещай, что отдашь мне в жёны одну из своих дочерей».

Задумался князь, стал предлагать ежу деньги, только тот о деньгах и слышать не хочет. В конце концов князь согласился и сказал: «Вот тебе мой княжеский перстень, с ним тебя в замок пропустят».

Ёж перстень на шею повесил и вывел князя на дорогу, что вела к замку.

ИГРА «ПЕРЕШАГИВАНИЕ ЧЕРЕЗ НОГИ»

Для проведения игры по кругу устанавливают несколько стульев. Выбирается водящий. Он внимательно смотрит, стараясь запомнить, кто из играющих где сидит. Затем ему завязывают глаза. Сидящие на стульях вытягивают ноги вперед и немного приподнимают их (на высоту 10-20 см от пола). Водящий должен пройти по кругу, перешагивая через вытянутые ноги и стараясь не задеть их.

Водящий может вытянуть вперёд руки, чтобы не натолкнуться на играющих, но не имеет права нащупывать ноги игроков. Играющим не разрешается поднимать ноги выше обозначенной высоты. Побеждает тот, кому удастся перешагнуть через ноги всех играющих, ни разу за них не задев.

Через год собрался ёж за невестой. Подошёл он к замку, показал страже княжеское кольцо, и его сразу же впустили. Увидев ежа, опечалился князь, но не мог нарушить своего слова и приказал привести дочерей. Рассказал он им, как ёж его в лесу спас, и спрашивает: «Которая из вас замуж за ежа пойдёт?»

Старшая дочь закричала: «Лучше я из окна выброшусь!» «Лучше я в колодце утоплюсь!» - вторила ей средняя. «Ну, а ты?» - спросил князь младшую дочь. «Коли ёж Вас спас, батюшка, быть ему моим мужем», - прошептала третья дочь. Приказал князь готовиться к свадьбе.

Вечером остался ёж наедине со своей невестой. Глянул он на неё, увидел, что она печалится, и говорит: «Поцелуй меня!» Княжеская дочь ежа поцеловала, и в тот же миг упала ежиная шкурка, а перед невестой предстал молодой и красивый юноша. Поклонился он девушке и говорит: «Я королевский сын. Злой волшебник заколдовал меня, а ты освободила от заклятия!»

Устроили они пир на весь мир и жили долго и счастливо.

Чешская сказка

ИГРА «ПУТАНИЦА»

Если вы хотите развеселить малыша и отвлечь его от томительного ожидания на автобусной остановке, в парикмахерской, в очереди к врачу, придумайте, что может произойти, если части тела поменять местами. Например, скажите: «Представь себе, что уши у тебя на месте носа!» Картина, которую представит себе малыш, мгновенно вызовет смех.

Вы можете продолжить игру, попросив ребёнка придумать, какие удобства могут дать те или иные изменения в анатомии. Например: «Если бы у тебя глаза были на ногах, ты легко бы, не наклоняясь, обнаружил все те шарики и машинки, которые закатились под кровать!»

СТАРИК И ЧЕРТИ

В одной деревне жил бедный старик. Была у него на левой щеке большущая шишка.

Как-то раз отправился старик в лес за хворостом. Весь день трудился, но еле-еле небольшую вязанку собрал. Застала его в дороге ночь. «Где же мне ночевать?» - заволновался бедняк и тут вдруг увидел у тропинки заброшенную хижину.

Вошёл старик в хижину и улёгся спать.

Ночью проснулся он от страшного шума. Выглянул в окошко - а там черти лесные во двор пришли и игры затеяли. У каждого чёрта в руке палка, у кого золотая, у кого серебряная. Этими палками черти бьют по чему попало: по воротам, по забору, по деревьям, отсюда и шум такой.

Испугался бедняк: вдруг черти его заметят? И решил он сам напугать чертей.

А у старика был такой пронзительный голос, что от его пения облетали листья с деревьев. И вот запел он изо всех сил.

Черти прибежали на голос старика, стоят и слушают. Так и пел старик до самого рассвета.

ИГРА «НАЗОВИ ЖИВОТНЫХ»

Вы читаете с малышом разные книжки, рассматриваете картинки. Может быть, вы уже были с ним в зоопарке. Ребёнок должен узнавать животных по их внешнему виду и называть их. Листая иллюстрированные книжки, проведите «экзамен»: показывая малышу разных животных, попросите называть их. В дальнейшем можно усложнить задачу: спросите, где обитает то или иное животное, чем питается, попросите рассказать о его особенностях: хвосте, ушах, хоботе и т. д.

Стало светать. Видит старик, что черти в обратный путь собираются.

Вдруг самый большой чёрт поклонился старику и спросил:

- Скажите, дедушка, откуда у вас такой голос?

- Голос мой прячется в шишке на левой щеке, - схитрил старик.

- Продай нам, уважаемый дед, свою шишку, - попросил чёрт.

- Возьмите, - сказал старик. - А мне отдайте свои палки, уж очень они здорово стучат.

Тут взошло солнце, и черти мигом исчезли, а палки свои золотые и серебряные побросали у порога. Схватился старик за щёку - шишки-то и нет.

Подобрал бедняк палки и отправился в город. Там он продал свою добычу. Денег было столько, что пришлось купить ему лошадь и нагрузить её мешками с монетами.

Довольный приехал старик домой: и от шишки избавился, и богатым стал.

Корейская сказка

ИГРА «СИНОПТИКИ»

Поговорите с ребёнком о различных явлениях природы, таких, как дождь, снег, туман. Как дождь выливается из облаков? В чем разница между дождем и снегом?

Когда вы закончите урок метеорологии, ваш эксперт-синоптик может дать необычный прогноз погоды для той местности, где вы находитесь. Прогноз может включать погодные условия на данный момент, а также долгосрочные и краткосрочные предсказания относительно облачности, температуры, ветра, осадков.

ДВА МОРОЗА

Жил-был на свете старый Мороз Синий нос, и был у него молодой сын - Мороз Красный нос. Ну и любил же молодой Мороз Красный нос похвастаться!

Только, бывало, и твердит: «Отец уже стар, плохо своё дело делает. А вот я - молодой да сильный. Как за дело возьмусь, так сразу всё кругом и заморожу».

Раз видит Мороз Красный нос: едет в город толстый барин в меховой шубе.

«Ну, - думает Мороз, - покажу я на этом барине свою силу. Старику-то, моему отцу, его ни за что не заморозить, а я разом справлюсь».

Всю дорогу бежал он за барином, насквозь его пробрал, с головы до ног. И на обратном пути от него не отставал, до самого дома проводил. Как приехал барин домой, так и слёг в постель. Расхвастался Мороз Красный нос перед отцом:

- Где тебе, старому, такого толстого барина да ещё в такой толстой шубе заморозить!

- Молодец! - говорит Мороз Синий нос. - Шуточное ли дело - такого барина, да ещё в шубе, одолел! А ну-ка, заморозь теперь вон того мужика, что в лесу дрова рубит.

ИГРА «МОНЕТЫ»

Высыпьте монеты на стол и попросите малыша разложить их по достоинству: 5 рублей, 2 рубля, 1 рубль и т. д. Затем проверьте, сможет ли ваш ребёнок собрать различные комбинации монет, такие, скажем, как две монеты по пять рублей и четыре по два, шесть по одному рублю и две по пять, и т. д.

Вы можете предложить ребёнку выложить из монет рисунок или разложить их от одного края стола до другого в определённом порядке. Пусть малыш попробует угадать, сколько монет потребуется, чтобы протянуть линию через весь стол.

Мороз Красный нос решил, что заморозить мужика - дело простое: шубёнка на нём дырявая, а сам он тощий.

- Ну, это разве работа? - смеётся Мороз Красный нос. - Мне на него только раз дунуть, - он и готов.

Налетел Мороз Красный нос на мужика, да как начал его пробирать то с одного бока, то с другого, то за шиворот заберётся, изо всех сил старается.

А мужику хоть бы что, только сильней топором машет да пот со лба вытирает.

- Ух, - говорит, - жарко!

Устал наконец Мороз Красный нос. «Ладно, - думает, - я тебя всё равно перехитрю!» И забрался мужику в рукавицы, которые тот снял, чтоб работать сподручнее было, и на дрова кинул.

Вот нарубил мужик дров, увязал их, шапку поглубже нахлобучил и взялся за свои рукавицы.

Смотрит, а они насквозь промёрзли, точно ледяные. Что тут делать? Взял он топор и давай обухом рукавицы колотить да разминать. Так Морозу бока намял, что тот насилу до дому доплёлся.

А старый Мороз Синий нос, как увидел сына, засмеялся и говорит:

- Вот тебе, простаку, наука! Силы-то в тебе много, а ума - ещё не набрался.

Русская народная сказка

ИГРА «РИСУЕМ НА СТЕКЛЕ»

Как украсить комнату к Новому году? Предложите ребёнку самому заняться этим. Пусть он нарисует на своём окне новогодний сюжет: наряженную ёлку, снеговика, свечи, серпантин. Рисовать лучше всего гуашью - она хорошо держится на стекле и легко потом смывается. Малышу наверняка понравится такое необычное занятие.

МЫШЬ ПОЛЕВАЯ И МЫШЬ ГОРОДСКАЯ

Пришла важная мышь из города к простой мыши. Простая мышь жила в поле и дала своей гостье, что было: гороха и пшеницы. Важная мышь погрызла и сказала:

- Оттого ты и худа, что житьё твоё бедное, приходи ко мне, посмотри, как мы живём.

Вот пришла простая мышь в гости. Дождались под полом ночи. Люди поели и ушли. Важная мышь вывела из щели свою гостью в горницу, и обе влезли на стол. Простая мышь никогда не видала такой еды и не знала, за что взяться. Она сказала:

- Твоя правда, наше житьё плохое. Я перейду также в город жить.

Только она сказала это, затрясся стол и в двери вошёл человек со свечкой и стал ловить мышей. Насилу они ушли в щёлку.

- Нет, - говорит полевая мышь, - моё житьё в поле лучше. Хоть у меня сладкой еды и нет, да зато я и страха такого не знаю.

А. Н. Толстой

ИГРА «СБЕЙ ШАПКУ»

Двое игроков, обвязавшись широкими поясами, встают друг против друга. Левой рукой берутся за пояс соперника, а правой, делая обманные движения, стараются снять шапку с головы противника. Побеждает тот, кто сделает это первым. Левая рука должна находиться на поясе соперника в течение всего времени игры. Снимать шапку с головы противника можно только правой рукой. В игре участвуют 2-4 пары.

ВЕТЕР И СОЛНЦЕ

Однажды Солнце и сердитый северный Ветер затеяли спор о том, кто из них сильнее. Долго спорили они и наконец решились помериться силами.

- Посмотри, - сказал Ветер, увидев путешественника, который в это самое время ехал верхом по большой дороге, - как я налечу на него: мигом сорву с него плащ.

Сказал, - и начал дуть, что было мочи. Но чем более старался Ветер, тем крепче закутывался путешественник в свой плащ: он ворчал на непогоду, но ехал всё дальше и дальше. Ветер сердился, свирепел, осыпал бедного путника дождём и снегом. Проклиная Ветер, путешественник запахнул плащ и подвязался поясом. Тут уж Ветер и сам убедился, что ему плаща не сдёрнуть.

Солнце, видя бессилие своего соперника, улыбнулось, выглянуло из-за облаков, обогрело бедного замёрзшего путешественника. Почувствовав теплоту солнечных лучей, он приободрился, благословил Солнце, и сам снял свой плащ.

- Видишь ли, - сказало тогда кроткое Солнце сердитому Ветру, - лаской и добротой можно сделать гораздо больше, чем гневом.

По сказке К. Д. Ушинского

ИГРА «ПОИСКИ ЦВЕТА»

Участники игры, используя в качестве ключа для отгадки только цвет предмета, должны обнаружить его и назвать.

Выберите предмет, который находится в поле зрения, но не слишком бросается в глаза, например, зелёную шляпу на девушке, изображённой на обложке журнала. Или красную занавеску в окне дома напротив. Сообщив о цвете задуманного предмета, подсказывайте, говоря «холодно», когда играющие называют что-нибудь, находящееся далеко от выбранного предмета, «тепло», когда они приближаются к нему, и «горячо», когда они оказываются совсем рядом с ним.

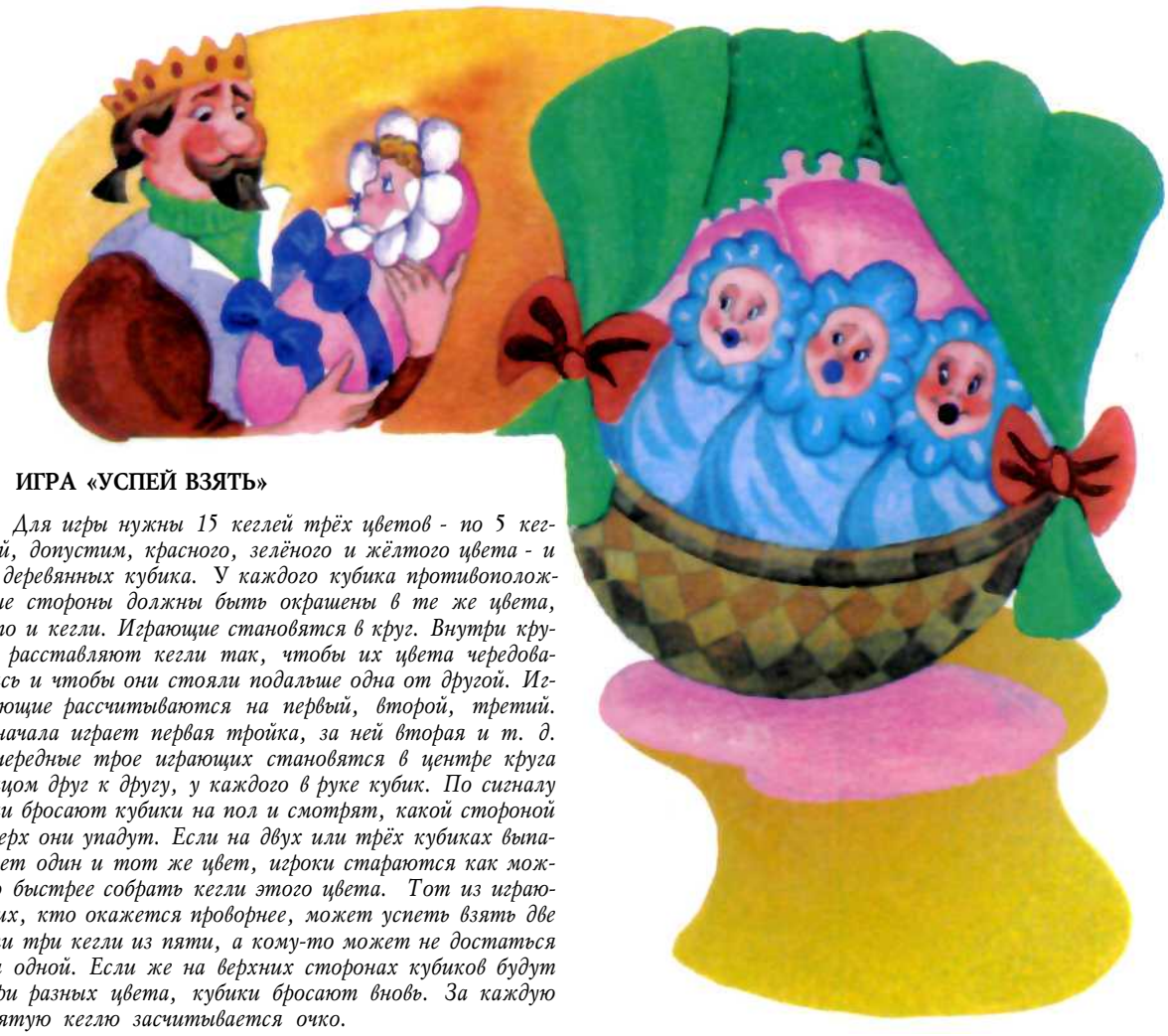
Поскольку ключом для поисков является цвет, в игре могут принимать участие даже очень маленькие дети.

КОРОЛЕВСКАЯ ВОСПИТАННИЦА

В соседних королевствах жили два короля и были они очень дружны. Один из них тяжело заболел и, умирая, попросил друга воспитать его дочь.

Король взял дочку друга в свой замок, и она росла вместе с тремя его сыновьями.

Однажды, в честь праздника, король пообещал каждому сыну выполнить по одному желанию. Пришёл старший сын и сказал: «Батюшка, прошу тебя, отдай мне в жёны свою воспитанницу!» Не успел он договорить, как пришёл средний сын и попросил о том же. Король ответил им, что выбрать мужа может только сама принцесса. В этот момент подошёл к отцу младший сын и говорит: «Батюшка, моё единственное желание - стать мужем твоей воспитанницы». Король выслушал его и обратился к сыновьям с такими словами: «Принцесса может взять в мужья только одного из вас, а вы все хотите на ней жениться. Отправляйтесь на год бродить по свету, а кто из вас привезёт самую нужную вещь, тому и достанется принцесса».



ИГРА «УСПЕЙ ВЗЯТЬ»

Для игры нужны 15 кеглей трёх цветов - по 5 кеглей, допустим, красного, зелёного и жёлтого цвета - и 3 деревянных кубика. У каждого кубика противоположные стороны должны быть окрашены в те же цвета, что и кегли. Играющие становятся в круг. Внутри круга расставляют кегли так, чтобы их цвета чередовались и чтобы они стояли подальше одна от другой. Играющие рассчитываются на первый, второй, третий. Сначала играет первая тройка, за ней вторая и т. д. Очередные трое играющих становятся в центре круга лицом друг к другу, у каждого в руке кубик. По сигналу они бросают кубики на пол и смотрят, какой стороной вверх они упадут. Если на двух или трёх кубиках выпадает один и тот же цвет, игроки стараются как можно быстрее собрать кегли этого цвета. Тот из играющих, кто окажется проворнее, может успеть взять две или три кегли из пяти, а кому-то может не достаться ни одной. Если же на верхних сторонах кубиков будут три разных цвета, кубики бросают вновь. За каждую взятую кеглю засчитывается очко.

Собрались принцы в дорогу, оседлали коней, попрощались с королём и отправились в путь. Но прежде договорились, что ровно через год встретятся под большим дубом. Старший сын объездил тридцать земель и получил в подарок от одного чародея волшебное зеркальце: если в него посмотреть, можно увидеть кого захочешь, узнать как кто живёт, что делает. Посмотрел старший принц в это зеркальце - увидел отца и принцессу: король был здоров, принцесса весела. Она сидела возле короля и вышивала.

Средний брат тоже долго ездил по чужим землям. Однажды он спас жизнь купцу, и тот подарил ему в знак благодарности волшебный ковёр: кто садился на этот ковёр, сразу же оказывался там, где хотел.

Младший принц заехал далеко, но ничего найти не мог, и стало ему казаться, что счастье его покинуло. Печальный, отправился он в обратную дорогу, чтобы вовремя приехать к месту встречи с братьями.

ИГРА «ГОВОРЯТ АВТОМОБИЛИ»

Понаблюдайте с малышом за проезжающими автомобилями. Обратите внимание на их цвет, размеры и отличительные особенности. Затем попросите ребёнка произнести экспромтом речь от имени одной из машин. Например, если ребёнок будет изображать микроавтобус, он может сказать: «Я сильная машина и люблю больше всего вывозить людей на дальние прогулки».

После того как ребёнок произнесет эту речь, вы можете задать ему такие вопросы: «Кто был самым интересным из людей, которых тебе приходилось возить? Какое самое большое расстояние тебе приходилось проехать?» Он должен отвечать на все вопросы, продолжая играть роль автомобиля.

Отправился младший принц на встречу с братьями, печальный от того, что ничего не нашёл в своих странствиях, и встретил нищую старушку. Пожалел он её и отдал все деньги.

«Спасибо, молодец, - поблагодарила его старушка. - Возьми от меня на память яблоко. Яблоко это не простое, а волшебное: кто откусит кусочек - сразу выздоровеет». Принц обрадовался, что нашёл такую нужную вещь, повеселел, прибавил ходу и вскоре оказался у высокого дуба, где его уже ждали братья. Старший сын посмотрел в зеркальце и вдруг закричал: «Братья, беда, отец смертельно болен. Лекари не в силах его исцелить, а принцесса плачет!» Средний брат расстелил ковёр и говорит: «Садитесь, братья, надо спешить». Только они сели на ковёр, как уже очутились в замке и вошли в спальню к отцу. Младший брат подал отцу яблоко, тот съел кусочек и выздоровел.

ИГРА «КТО ЕСТЬ КТО?»

Выберите несколько знакомых ребятам героев из известных сказок, рассказов, мультфильмов (например, Буратино, Чебурашка, Бармалей и др.), напишите чётко их имена на отдельных листках бумаги и приколите на спину каждому из играющих один из этих листков. Никто не должен знать, у кого какая записка приколота. Затем по сигналу все расходятся по комнате, и в течение трёх минут каждый должен постараться узнать и запомнить как можно больше героев. Трудность заключается в том, что каждому надо увидеть записки на спине у других, но не показать свою. Через три минуты подаётся второй сигнал. Играющие становятся спиной к стене. Каждому дают бумагу и карандаш и предлагают записать имена героев, которые удалось прочитать.

Выигрывает тот, кто записал больше имён и сумел скрыть своё имя.

Выздоровел король, благодаря своим сыновьям, и приказал устроить большой пир в честь их приезда. После пира пришли сыновья к отцу и стали спрашивать, кто из них самую нужную вещь принёс и чьей женой станет принцесса. Король им ответил: «Милые сыновья, зеркальце вам показало, что я болен, на ковре вы сюда мигом долетели, но без яблока мне бы не выздороветь. Лучше я вам загадаю загадку: что дальше всего слышно? Кто правильно ответит, тот и будет мужем принцессы».

На другой день пришли сыновья к королю. «Как петух кукарекает, дальше всего слышно», - сказал старший сын. «Да, - согласился король. - Петуха далеко слышно». «Гром дальше всего слышно», - ответил второй принц. «Правда, гром слышнее петушиного крика, - согласился король. «Добрая слава дальше всего слышна», - сказал младший принц. «Верно, - рассудил король. - Угадал! Быть принцессе твоей женой!»

Принцесса согласилась, что король рассудил справедливо. И сыграли они пышную свадьбу.

Чешская сказка

ИГРА «ЭСТАФЕТА С БУКВАМИ»

На небольших листах картона рисуют буквы. Перед началом игры ведущий отбирает для каждой команды комплект букв, составляющих какое-нибудь слово. Эти комплекты кладутся в 10-15 м перед построившимися в колонны участниками игры. Первый играющий бежит и берёт одну из картонок, приносит на стартовую линию и кладёт буквой вниз. Это сигнал к началу бега для второго члена команды. Когда будет положена последняя буква, стоящий впереди колонны игрок быстро переворачивает все буквы, составляет из них слово и называет его вслух.

КАК МЫШКЕ ЖЕНИХА ИСКАЛИ

Жила на свете одна очень хорошенькая мышка. Настало ей время выходить замуж, и родители решили найти для неё самого сильного на земле мужа.

Взглянув на небо, мышь-мать сказала:

- Я думаю, что сильнее Ветра на свете никого нет.

Мышь-отец не стал спорить с женой. Тогда мышь-мать пропищала нежным голоском:

- Ветер, возьми нашу дочь в жёны. Красивее её ты никого не найдёшь!

Ветер обрадовался и согласился жениться на мышке. Но осторожный мышь-отец спросил:

- А это правда, что ты самый сильный?

- Сильнее меня только Камень. С утра до вечера дую я на него, а с места так и не сдвинул. - ответил Ветер.

Пошли тогда мыши к камню, и мышь-мать пропищала:

- Камень, возьми нашу дочь в жёны.

Согласился Камень, но хитрый мышь-отец спросил на всякий случай:

- Правда ли, что сильнее тебя нет никого на свете?

- Сильнее меня Буйвол. Каждый день точит он об меня рога, и я ничего не могу с ним поделать, - ответил Камень.

Отправились тогда мыши в ближнее селение, Буйвола искать.

ИГРА «НОВОГОДНЯЯ ГИРЛЯНДА»

Начинайте готовиться с малышом к новогоднему празднику заранее. Подумайте, какие вы можете сделать с ним ёлочные украшения. Сейчас, конечно, в продаже очень много роскошных ёлочных игрушек, но, во-первых, они весьма дороги, а во-вторых, маленькому человечку очень хочется сделать что-то самому. Научите его клеить гирлянды. Вооружитесь цветной бумагой (можно использовать и яркие картинки из журналов), ножницами, клеем и кисточкой - и приступайте. Нарежьте полоски бумаги шириной 0,5-1 см и длиной 8-10 см и склеивайте их в колечки, цепляя одно за другое.

Родители самой красивой мышки нашли Буйвола, и мышь-мать пропищала:

- Возьми, Буйвол, нашу дочь в жёны! Красивее её никого не найдёшь!

Буйвол обрадовался и согласился. Но умный отец спросил:

- Правда ли, что ты самый сильный?

- Сильнее меня Кнут. Я всегда его слушаюсь, - ответил Буйвол.

Разыскали мыши Кнут, закричали:

- Кнут, сильнее тебя никого нет. Возьми замуж нашу красавицу дочку!

- В углу этого стойла живёт какой-то зверь. Каждую ночь он грызёт меня, и я ничего не могу с ним поделать, - сказал им Кнут.

Мышь-мать и мышь-отец бросились в угол и сразу же нашли небольшую норку, где жил молодой красивый мышонок.

- Так вот кто сильнее всех на свете! - обрадовались мыши. - О сильнейший, женись на нашей дочке! Красивее её на земле никого нет!

Довольный мышонок, конечно, согласился жениться на красавице мышке. В тот же день состоялась весёлая свадьба.

Бирманская сказка

ИГРА «ЗИМНИЙ БУКЕТ»

Скоро Новый год и пора подумать о том, как украсить квартиру к этому празднику. Гуляя с малышом, наберите букет из небольших веточек. Пускай ребёнок сам выберет наиболее красивые и причудливой формы. Дома возьмите просторный сосуд, в который свободно поместятся ветки. Приготовьте соляной раствор. Соли должно быть столько, чтобы она перестала растворяться. Залейте веточки этим раствором. Желательно, чтобы они не соприкасались друг с другом. Если им в сосуде недостаточно просторно, «солите» их по очереди.

Через несколько дней вы обнаружите, что веточки покрылись соляным «снегом». Выньте их из раствора и поставьте в вазу. «Заснеженный» зимний букет, несомненно, удивит и порадует малыша.

БИТЫЙ НЕБИТОГО ВЕЗЁТ

Бежала как-то раз по дороге голодная лиса. Смотрит - едет мужик и везёт в санях рыбу. Забежала лисица вперёд, легла на дорогу, хвост в сторону откинула и притворилась мёртвой. Подъехал мужик к лисе и думает: «Вот славный воротник жене будет». Схватил лису за хвост и бросил в сани. А лиса полежала немного и давай из саней рыбу выкидывать. Рыбка за рыбкой, выкинула всю, а потом и сама с саней спрыгнула. Приехал мужик домой и говорит жене: «Ну, старуха, я тебе не только рыбы привёз, но и воротник на шубу!»

Обрадовалась старуха, побежала к саням: а там ни воротника, ни рыбы. Догадался дед, что провела его хитрая лисица, погоревал, да делать нечего.

Перетаскала лиса всю украденную у мужика рыбу к себе в нору, села у входа и кушает.

ИГРА «ЧТО НЕ ТАК?»

Где-нибудь на видном месте ставят в беспорядке 10-15 различных игрушек (или других предметов). Все играющие внимательно их рассматривают, после чего выходят из комнаты. Ведущий в это время переставляет две-три игрушки на другие места (или прячет, добавляет, заменяет другими). Вернувшись, играющие должны сказать, что изменилось. Можно расширить сферу наблюдений, если изменить расположение вещей в комнате: переставить стулья, переложить на другое место книги, игрушки, переставить цветы, открыть или закрыть окно, сдвинуть занавески и т. п. Вернувшись в комнату, дети должны сказать, какие изменения произошли за время их отсутствия. Побеждает тот, кто окажется самым наблюдательным и заметит то, на что другие не обратили внимания. Он становится ведущим в следующей игре.

Бежит мимо лисы голодный волк и просит у неё рыбку.

«Налови сам, - отвечает лиса - Ступай на реку, опусти хвост в прорубь и приговаривай: "Ловись, рыбка, большая и маленькая!" Рыбка сама на хвост тебе и нацепится. Да сиди подольше».

Пошёл волк на реку, опустил хвост в прорубь и приговаривает: «Ловись, рыбка, большая и маленькая!» Долго сидел, хвост у него приморозило. Попробовал волк встать, да не тут-то было.

В это время бабы за водой на реку пришли, увидели волка и стали его вёдрами колотить. Насилу он от них убежал.

А лиса тем временем забралась в избу, где блины пекли, наелась блинов, да попала головой в тесто. Испачкалась вся и убежала.

Встретил её волк и говорит: «Из-за тебя меня поколотили!»

«Эх, - говорит лиса, - мне-то ещё хуже. Смотри, что у меня с головой».

Пожалел волк лису, посадил её себе на спину и повёз в лес.

А лиса сидит и приговаривает: «Битый небитого везёт, битый небитого везёт!»

Русская народная сказка

ИГРА «НОВОГОДНИЕ ФЛАЖКИ»

Для украшения новогодней ёлки малыш может сделать разноцветные флажки - это вполне ему по силам. Для их изготовления используется не только цветная бумага, но и яркие странички из красочных журналов. Флажки могут быть любых размеров и самой разнообразной формы: прямоугольные, треугольные, с треугольным вырезом на конце. Вырезав флажки, прикрепите их на нитку - и можно вешать на ёлку. Хорошо украсить флажки блёстками или на каждом нарисовать что-нибудь (в этом случае, конечно, нужна однотонная бумага). Между флажками можно повесить коротенькие ***ниточки*** *мишуры, дождя или ещё какие-либо украшения.*

ДЛИННЫЙ НОС

Как-то раз пошёл старик на охоту, а дело к вечеру было. Решил он в своей охотничьей избушке ночь переждать. Смотрит, в окошке огонёк мерцает. «Ну, - думает старик, - хорошо, значит какой-то охотник раньше меня пришёл, вместе и переночуем».

Подошёл он к охотничьей избушке, заглянул в окошко, а там вместо охотника два страшных лесных духа звериные шкуры делят. Испугался старик, попятился от окошка, вдруг - хрясть! - сухой сук сломался. Зашевелились в избушке лесные духи, а старик замер и прислушивается.

- Что это было? - спрашивает один лесной дух, а сам от страха дрожит.

- Нечего нам бояться, мы в лесу самые сильные, - говорит второй, а сам тоже дрожит.

Старик понял, что духи его испугались и думает: «Ну-ка, я их сейчас из избушки выгоню!» Оторвал кусок коры от дерева, в трубочку свернул и к носу приставил. Длинный-предлинный нос получился. Просунул старик голову в окошко и как закричит:

- Ого-го! К вам в гости Длинный Нос пришёл!

Перепугались лесные чудища до смерти и выбежали прочь из избушки.

Старик в избе переночевал, а утром принёс домой шкуры зверей, которые лесные духи оставили.

Мансийская сказка

ИГРА «АВТОТРАМПЛИН»

Ваш малыш любит играть в машинки и часто устраивает гонки. Тогда автотрамплин наверняка понравится ему. Приготовьте большой лист оргстекла или фанеры. Укрепите его наклонно, так, чтобы нижний край был сантиметрах в двадцати от пола и немного загибался вверх. На полу сделайте разметку для определения дальности прыжка. Теперь можно начинать соревнования. Какая машина пролетит дальше всех? Ребёнок с удовольствием будет играть в автотрамплин и один, и с друзьями.

ЩЕЛКУНЧИК

Был вечер накануне Нового года, и уже совсем стемнело. Фриц и Мари сидели, крепко прижавшись друг к другу, и не смели проронить ни слова. Вдруг двери распахнулись, и они услышали весёлый голос отца:

- Дети, посмотрите, что принёс вам Дед Мороз!

Ещё ни разу Фриц и Мари не получали таких чудесных, красивых подарков, как сегодня. Но внимание Мари привлёк стоящий у самой ёлки замечательный человечек. Правда, он был не очень складный: чересчур длинное и плотное туловище на коротеньких ножках и большая голова. Но по одежде сразу было видно, что человек он благовоспитанный.

- Ах, милый папочка, для кого этот человечек под ёлкой? - воскликнула Мари.

- Он будет трудиться для всех: его дело - разгрызать орехи, - ответил отец и, взяв человечка со стола, приподнял его деревянный плащ - человечек широко разинул рот. Мари положила ему в рот орех, и - щёлк! - человечек разгрыз его. Мари громко вскрикнула от радости, а отец сказал:

- Раз тебе, милая Мари, Щелкунчик пришёлся по вкусу, так ты уж сама заботься о нём и береги его.

Был уже поздний вечер, а дети всё не могли оторваться от новых игрушек. Скоро Фриц пошёл спать, а Мари задержалась у шкафа. Как только девочка осталась одна, она бережно поставила Щелкунчика на верхнюю полку, рядом с игрушечными гусарами Фрица, и стала его рассматривать.

ИГРА «СНЕЖИНКИ»

Иногда зимой, когда идёт негустой снег, можно рассмотреть отдельные снежинки, упавшие на варежку, на рукав. Обратите внимание ребёнка на это чудо. Дома, украшая квартиру к Новому году, предложите малышу вырезать снежинки из бумаги. Сложите лист белой бумаги в 8 раз. Обрежьте край, придавая ему округлую форму. Затем нанесите узор и вырежьте его ножницами. Когда вы развернёте лист, у вас получится красивая снежинка. Придумывайте разные узоры, используя всю свою фантазию. Снежинки можно потом разгладить утюгом и развесить на ниточках. Можно также вырезать их из разноцветной фольги.

Мари заперла шкаф и собралась уже уйти в спальню, как вдруг увидела, что из всех щелей выглядывают и выбираются из-под пола мыши. А из дыры у самой стены с противным писком вылез сам мышиный король с семью головами, увенчанными семью коронами. Всё мышиное войско сразу пришло в движение и направилось прямо на Мари. Девочка зашаталась, теряя сознание.

В этот момент у Мари за спиной, в шкафу, послышались тоненькие голоса гусаров Фрица, а стоящий на полке Щелкунчик громко крикнул:

- Эй вы, мои верные друзья! Постоите ли за меня в тяжком бою?

- Да, наш государь, мы верны вам до гроба! Ведите нас в бой!

И полки двинулись за Щелкунчиком. Едва Щелкунчик прыгнул на пол, как мыши с противным писком бросились на него. Солдатики Фрица тут же спрыгнули с полки и выстроились рядами. Все пушки Фрица выехали вперёд и начали стрелять. Однако мыши не сдавались, и победа переходила то на одну, то на другую сторону. Вдруг мышиный король с победным писком подскочил к Щелкунчику, пытаясь вонзить в него острые зубы.

- О мой бедный Щелкунчик! - воскликнула Мари, сняла с ноги туфельку и изо всей силы швырнула её в самую гущу мышей, прямо в их короля.

В тот же миг всё словно растаяло, а Мари почувствовала боль в левом локте, и без чувств повалилась на пол.

ИГРА «ДЕНЬ И НОЧЬ»

Две команды становятся в шеренги спиной друг к другу на расстоянии 1,5-2 м на середине площадки. Перед каждой командой в 10-15 м за линией находится её дом. Одна команда - «День», другая - «Ночь». Если ведущий произносит слово «День», команда с этим названием убегает в свой дом, а другая её догоняет. При слове «Ночь» команды меняются ролями. Выигрывает команда, игроки которой осалят большее число соперников. Для соблюдения равных условий важно, чтобы обе команды участвовали в ловле игроков одинаковое число раз.

Несколько дней Мари пришлось лежать в постели и глотать лекарства. Наконец она выздоровела и смогла подойти к шкафу с игрушками.

В стеклянном шкафу всё было приведено в порядок, а главное, Мари нашла там Щелкунчика, который улыбался ей с верхней полки.

Прошло немного времени, и как-то ночью Мари разбудил противный писк. Девочка открыла глаза, приподнялась на кровати и увидела, как в дыру у самой стены с трудом протиснулся мышиный король и принялся шнырять по всей комнате.

- Я загрызу твоего Щелкунчика! - пищал мышиный король и при этом угрожающе скрежетал зубами. Не найдя Щелкунчика, король быстро скрылся в дыре.

Наутро Мари рассказала брату о сражении Щелкунчика с мышиным войском и об угрозах отвратительного семиголового короля.

Фриц достал из своего ящика игрушечную серебряную саблю и надел её Щелкунчику.

На следующую ночь Мари вновь проснулась и увидела Щелкунчика, который стоял перед ней на коленях с окровавленной саблей в руке.

- О прекрасная дама! Коварный мышиный король повержен!

С этими словами маленький Щелкунчик подал Мари семь золотых корон мышиного короля.

ИГРА «МУЛЬТФИЛЬМЫ»

В дне коробки из-под обуви вырежьте отверстие чуть меньше листа бумаги. Предложите малышу нарисовать на нескольких листах сценки из какой-нибудь сказки (чем больше сценок-картинок, тем лучше). Склейте последовательно листы с нарисованными картинками и сверните в рулончик. В боковых стенках коробки прорежьте узкие отверстия и проденьте через них ленту с картинками так, чтобы первый рисунок было видно через отверстие в дне. Теперь можно смотреть мультфильм: отверстие в дне - это экран, картинка - кадр фильма, а малышу предстоит озвучить то, что происходит на экране. Вместо коробки из-под обуви можно использовать коробочки из-под сахара, спичек и т. д. (всё зависит от того, какой величины экран вам нужен).

Как-то случилось, что Мари сидела около стеклянного шкафа и, грезя наяву, глядела на Щелкунчика. Вдруг у неё вырвалось:

- Ах, милый Щелкунчик, если бы вы жили на самом деле, я не отвергла бы вас и стала бы вашей невестой!

Вскоре в дом приехал погостить один любезный юноша.

За столом он щёлкал для всей компании орешки. А как только молодой человек оказался наедине с Мари, он опустился на одно колено и повёл такую речь:

- О бесценная мадемуазель, взгляните: у ваших ног - счастливый Щелкунчик, которому вы спасли жизнь. Вы изволили сказать, что не отвергли бы меня, и я тотчас же обрёл мой былой облик. Будьте моей невестой! Разделите со мной корону и трон, будем царствовать вместе в Марципановом замке.

Мари тихо сказала:

- Разве могу я не согласиться, чтобы вы были моим женихом!

Рассказывают, что через год Щелкунчик увёз Мари в золотой карете, запряжённой серебряными лошадьми, и она стала королевой в стране, где всюду цукатные рощи и прозрачные марципановые замки.

По сказке Э.-Т.-А. Гофмана

ИГРА «ОЖИВШАЯ СКАЗКА»

Когда вся семья в сборе, или у вас собрались гости (возраст участников игры значения не имеет) предложите эту игру. Выберите какую-нибудь сказку (чем проще, тем лучше). Хорошо подойдут сказки «Колобок», «Репка», «Теремок», «По щучьему велению» и т. п. Выберите ведущего. Он будет чтецом. На отдельные листочки выпишите всех героев сказки, включая, если позволяет количество героев, деревья, речку, забор, вёдра и т. д. Все тянут листочки с ролями. Ведущий начинает читать сказку, и все герои оживают, сопровождая слова чтеца жестами, мимикой и движениями.

ПО ЩУЧЬЕМУ ВЕЛЕНЬЮ

Жил-был Емеля со своей матерью. Ничего не делал, только песни пел да на печи сидел. Мать ему: «Пойди дров наруби!» «Да чего-то неохота, матушка», - отвечает Емеля и лежит на печи. И так, что ни попросит мать, на всё один ответ: «Неохота».

Однажды мать и говорит: «Хоть водицы принеси, Емеля».

«Так и быть», - согласился Емеля и слез с печки.

Пришёл он на реку к проруби, зачерпнул воды, смотрит, а в ведре - щука. Удивился Емеля, а щука и говорит ему человеческим голосом: «Отпусти меня, добрый молодец, а я все твои желания исполнять буду. Ты лишь скажи: "По щучьему веленью, по моему хотенью", - и всё исполнится».

Отпустил Емеля щуку и говорит: «По щучьему веленью, по моему хотенью, ступайте, вёдра, домой».

Вёдра и пошли. Мать глядит - диву даётся.

С тех пор дела у них лучше пошли, только Емеля совсем с печи перестал слезать. Надо дров нарубить - он говорит:

«По щучьему веленью, по моему хотенью, топор, наруби дров!»

Топор рубит. И так все его желания стали исполняться.

ИГРА «ПЯТНАШКИ НА САНКАХ»

Играют несколько пар, в каждой из которых один играющий везёт другого, сидящего на санках. По желанию играющих или по считалке выбирается пара водящих. Водящие стремятся догнать любую пару играющих и запятнать одного из них. Салит игрок, сидящий на санках, но делает это только прикосновением руки. Если в паре игрок осален, пара становится водящей. Игра продолжается.

Игра проводится в пределах очерченной площадки. Пара, заехавшая за пределы площадки, выбывает из игры. Нельзя салить игроков той пары, которая только что была водящей.

Разленился совсем Емеля: всё теперь по щучьему веленью делается. Как-то раз мать и говорит ему: «Жениться тебе пора, Емелюшка». Емеля и сам не прочь, только вздумал он в жёны себе царскую дочь взять.

А дочка у царя была умница и красавица, но только никогда не смеялась. Вот и издал царь указ: кто рассмешит царскую дочь, получит её в жёны и полцарства в придачу. Но никому не удавалось даже улыбку на лице царевны вызвать. И вздумал Емеля на печи во дворец к царю поехать. Сел на печь и говорит: «По щучьему веленью, по моему хотенью, ступай, печь, на царский двор».

Печь и поехала. Народ на улицах удивляется, дорогу Емеле уступает. Подъехал Емеля ко дворцу, увидела его царевна - да как рассмеётся. Обрадовался царь, велел Емелю во дворец проводить, а на следующий день и свадьбу сыграли.

Я на том пиру был, мёд-пиво пил, по усам текло, да в рот не попало.

Русская народная сказка

ИГРА «ПЕРЕСКАЖИ ПРОЧИТАННОЕ»

Для развития речи очень полезно пересказывать прочитанное: сказки, рассказы и даже более объёмные произведения. Для начала прочитайте ребёнку небольшой рассказ и попросите пересказать его. Наберитесь терпения - с первого раза вряд ли получится гладко и понятно. Будут мешать слова-«паразиты», ребёнок может не запомнить всё сразу. Прочитайте рассказ ещё раз и при пересказе ненавязчиво поправляйте ребёнка. Со временем, устное изложение станет для малыша обыкновенным занятием, не представляющим труда.

О НАЙДЕННОЙ ПРИНЦЕССЕ

У одного короля была красавица дочь. Пришла пора выдавать её замуж, и король подыскал ей жениха. Но принцессе жених не понравился, и она заявила отцу, что замуж за него не пойдёт. Король рассердился и приказал заточить принцессу в потайную комнату замка, а потом объявил повсюду, что выдаст дочь замуж за того, кто сумеет её найти и освободить, а кто попытается, да не сумеет, будет сам сидеть в заточении до тех пор, пока принцесса не будет найдена.

Весть о принцессе-красавице докатилась до соседнего королевства. Там правил старый король, и было у него три сына. Старший сын решил, что поедет и найдёт принцессу. Приехал он в замок. Король принял его ласково и сказал: «Сегодня отдохни, а завтра примешься за поиски. А времени я тебе даю от восхода до заката солнца». Утром, чуть свет, начал принц искать красавицу принцессу. Весь замок обошёл, только принцесса будто сквозь землю провалилась. После захода солнца принц пришёл к королю и сказал, что не нашёл девушку. Король приказал заточить принца в башне, а потом сел и написал письмо его отцу - правителю соседнего королевства.

ИГРА «УКРАШЕНИЯ ИЗ ПРОВОЛОКИ»

Накрутите мягкую проволоку на трубочку (диаметром 1-2 см). Снимите получившуюся спираль и разрежьте её вдоль с одной стороны - у вас получится множество колечек. Покажите ребёнку, как, зажимая, соединять их, чтобы получилась цепочка. Теперь он может изготавливать и браслеты, и ожерелья. Скоро малыш сможет удивить вас необычными «ювелирными» украшениями.

Узнав, что его сын попал в заточение, старый король очень расстроился. Но ещё больше он горевал оттого, что средний сын собрался на поиски принцессы. «Отпусти меня, батюшка! - просил он. - Думается мне, что я сумею найти принцессу и освободить брата». Король долго отговаривал сына, но потом всё-таки дал своё согласие.

Принц приехал в замок и приказал доложить о себе королю. Король его угостил и оставил переночевать. Ранним утром отправился принц искать девушку, искал до захода солнца, не нашёл и тоже попал в заточение. А старый король получил письмо о том, что его средний сын в неволе.

Младший сын короля решил освободить своих братьев. Пришёл он к отцу, упал на колени и стал просить отпустить его на поиски принцессы. Старый король обнял сына и сказал: «Даю тебе своё отцовское благословение».

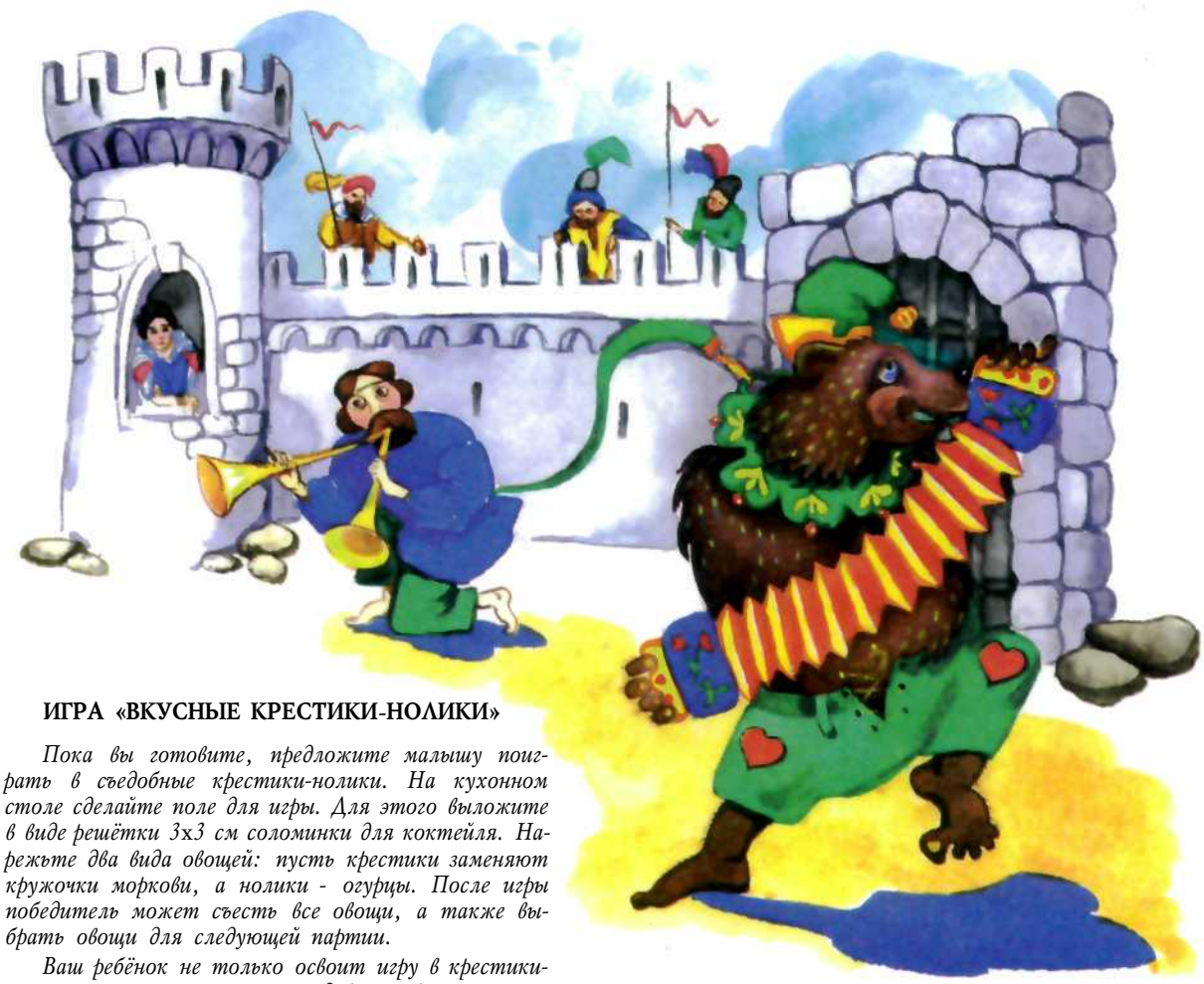
ИГРА «ЦАРЬ ЗВЕРЕЙ»

Все играющие - звери, один из них - царь зверей. Каждый зверь должен сказать царю своё название (тигр, волк, заяц и др.), но так, чтобы другие не слышали. Звери выстраиваются в один ряд напротив царя за несколько шагов от него. У ног царя лежит мяч (зимой на улице - снежки). Царь называет какого-нибудь зверя, тот должен бежать в пределах очерченной площадки, а царь старается попасть в него мячом. Если мяч попал в зверя, тот идёт к царю и помогает ему (приносит мячик, лепит снежки). После того, как царь назовёт 2-3 зверей, он произносит: «Ловлю всех зверей!» Все бегут, а он старается попасть мячом в кого-нибудь. Царь бросает мяч, не выходя за очерченную линию. Нового царя выбирают после того, как пойманы 3-4 зверя.

Принц взял с собой в дорогу слугу, медвежью шкуру и гармошку. Поблизости от замка он оставил коней и велел слуге зашить его в медвежью шкуру. Слуга переоделся в поводыря и повёл медведя к королевскому замку. Поводырь остановился у ворот, медведь встал на задние лапы, взял гармошку и начал играть.

Король музыку любил, выглянул в окно и увидел медведя. Разобрал его смех, и приказал он привести поводыря вместе с медведем к нему. Накормил король поводыря и говорит ему: «Дочка у меня больная, думаю, что твой медведь сможет её немного развеселить. Сколько ни попросишь за это - всё заплачу сполна!» «Ваша королевская милость! - ответил поводырь. - Для меня будет честью показать принцессе медведя».

Повёл король поводыря с медведем к своей дочери. Принц внимательно смотрел, куда они идут. В конце коридора на стене висела картина. На картине был нарисован город, а в том городе был дом с куполом. Король нажал на купол дома, и картина стала дверью, которая вела в потайную комнату, где сидела принцесса.



ИГРА «ВКУСНЫЕ КРЕСТИКИ-НОЛИКИ»

Пока вы готовите, предложите малышу поиграть в съедобные крестики-нолики. На кухонном столе сделайте поле для игры. Для этого выложите в виде решётки 3х3 см соломинки для коктейля. Нарежьте два вида овощей: пусть крестики заменяют кружочки моркови, а нолики - огурцы. После игры победитель может съесть все овощи, а также выбрать овощи для следующей партии.

Ваш ребёнок не только освоит игру в крестики-нолики, но и получит массу удовольствия.

Принцесса как увидела медведя, испугалась, но король её успокоил, а поводырь хлопнул в ладоши, и медведь, встав на задние лапы, начал играть на гармошке и танцевать.

На другой день принц оставил слугу дома, а сам поехал в замок и приказал доложить о себе королю. Король принял его так же приветливо, как и братьев.

Утром, едва рассвело, отправился принц на поиски принцессы. Думал он, что хорошо помнит, куда вели его в медвежьей шкуре, но просчитался: замок был большой, коридоров много. И тут он вдруг увидел на стене знакомую картину. Нажав на купол, вошёл принц в потайную комнату и вывел девушку. Пришли они к королю. «Прощаю тебя, строптивую дочь, - сказал король. - За своё непослушание пришлось тебе вытерпеть суровое наказание. Но слово короля - закон: принц освободил тебя - за него ты и выйдешь замуж!» Принцессе её спаситель пришёлся по сердцу, они поцеловались, а король велел всем готовиться к свадьбе. Братьев принца выпустили из заточения. И их отец приехал на свадьбу.

Чешская сказка

ИГРА «РАЗНОЦВЕТНЫЕ КВАДРАТЫ»

Вырежьте из цветной бумаги квадраты разного цвета и разной величины. А теперь поиграйте с малышом. Разложите квадраты «по росту»: от маленького к большому (этот маленький квадратик хорошо кушал и вырос большой), от большого к маленькому. Затем перемешайте и попросите малыша разложить их в нужной последовательности. Попросите выбрать самый большой квадрат, самый маленький. Продемонстрируйте ребёнку, как большим квадратом можно закрыть меньший, а вот маленьким большой закрыть нельзя. Как же положить разноцветные квадраты один на другой, чтобы все они были видны? Когда у вас с малышом это получится, наклейте квадраты на лист белой бумаги в нужной последовательности. Сложите оставшиеся вырезанные фигуры в большой конверт - они вам ещё пригодятся.

РОЖДЕСТВО ХРИСТОВО

Было это давным-давно - две тысячи лет назад. В одной стране, называемой Галилея, жил плотник Иосиф. Решил он жениться на девушке по имени Мария. Однажды, когда Мария сидела и вышивала, перед ней появился ангел и сказал, что Бог выбрал её из других женщин, чтобы она родила чудесного младенца - Сына Божьего. Узнав об этом, Иосиф подумал, что раз Мария такая необычная девушка, то он не достоин быть её мужем. Тут спустился к нему ангел и велел ни о чём не тревожиться и жениться на своей невесте. Так Иосиф и сделал.

Однажды Марии и Иосифу пришлось отправиться в путешествие: им надо было добраться до города Вифлеема. Недалеко от города Мария попросила Иосифа остановиться: ей пришло время рожать ребёнка. Они остановились в хлеву, который находился в небольшой пещере. День подошёл к концу, когда Иосиф услышал крик Младенца, - Мария родила сына. Она спеленала ребёнка и положила его в ясли - деревянную кормушку для скота, ведь люльки у них не было.

Неподалёку, на одном из полей, пастухи стерегли стадо. Они сидели вокруг костра, когда им явился ангел и принёс радостную весть, что этой ночью в Вифлееме родился Сын Божий - Иисус Христос. Пастухи отправились посмотреть на чудесного ребёнка. А чтобы они не сбились с пути, Бог послал им звезду, которая загорелась над тем местом, где ночевали Иосиф с Марией и маленьким Иисусом. Пастухи увидели Младенца, поклонились ему и передали богатые дары. Возвращаясь, пастухи рассказывали всем, кого встречали, о том, что сегодня в Вифлееме родился Сын Божий, и все добрые люди радовались и прославляли Иисуса.

ИГРА «ПЕЧЁМ ПЕЧЕНЬЕ»

Замесите тесто для печенья и пригласите малыша стряпать. Раскатайте тесто слоем примерно 0,5-1 см и научите своего помощника вырезать разные фигуры: кружочки и ромбики, треугольники и звёздочки. Можно для этого использовать специальные формочки или новые (чистые) детские формочки для песка. Позвольте малышу проявить фантазию. А когда печенье будет готово, пусть он угостит домочадцев и друзей.

КРАСНАЯ ШАПОЧКА

Жила-была маленькая девочка. Ко дню рождения подарила ей бабушка красную шапочку. С тех пор внучка всюду в ней ходила, и соседи прозвали девочку Красная Шапочка.

Как-то раз испекла мама пирожки и сказала дочке:

- Сходи-ка к бабушке, отнеси ей пирожков и узнай, здорова ли она.

Собралась Красная Шапочка и пошла к бабушке. Идёт она лесом, а навстречу ей - Серый Волк.

- Куда ты идёшь, Красная Шапочка? - спрашивает Волк.

- Иду к бабушке и несу ей пирожки.

- А далеко живёт твоя бабушка?

- Далеко, - отвечает Красная Шапочка. - Вон в той деревне, за мельницей, в первом домике.

- Ладно, - говорит Волк, - я тоже хочу проведать твою бабушку. Я по этой дороге пойду, а ты ступай по той. Посмотрим, кто из нас раньше придёт.

Сказал это Волк и побежал по самой короткой дорожке.

А Красная Шапочка пошла по длинной дороге. Не успела она до мельницы дойти, как Волк уже прибежал к бабушкиному домику, увидел, что бабушки нет, и спрятался внутри дома.

ИГРА «ВОЛЕЙБОЛ С ШАРИКАМИ»

На высоте примерно 1-1,5 м натягивают верёвку или волейбольную сетку. Мячом служат два воздушных шарика, связанных вместе. В каждый из них наливают по несколько капель воды. Это делает их чуть тяжелее, и, главное, благодаря перемещающемуся центру тяжести, их полёт становится очень необычным и забавным. По обеим сторонам верёвки располагаются команды, по 3-4 человека в каждой. Играющие отбивают шарики, как при обычной игре в волейбол, стараясь перебросить их на сторону противника и не давая упасть на землю на своей стороне (за это присуждается штрафное очко). Проигрывает команда, набравшая 10 штрафных очков.

Улёгся Волк на бабушкину постель и стал ждать Красную Шапочку. Скоро она пришла и постучала в дверь.

- Кто там? - спрашивает Волк. А голос у него грубый, хриплый.

Красная Шапочка испугалась было, но потом подумала, что бабушка простудилась, и ответила:

- Это я, Красная Шапочка. Принесла тебе пирожки!

- Входи, Красная Шапочка.

Вошла девочка в домик, а Волк спрятался под одеяло и говорит:

- Подойди ко мне, внученька.

Красная Шапочка подошла и спрашивает:

- Бабушка, почему у тебя такие большие руки?

- Это чтобы покрепче обнять тебя.

- Бабушка, почему у тебя такие большие уши?

- Чтобы лучше слышать тебя.

- Бабушка, а почему у тебя такие большие глаза?

- Чтобы лучше видеть тебя.

- Бабушка, а почему у тебя такие большие зубы?

- Чтобы съесть тебя! - сказал Волк и бросился на девочку.

В это время дверь открылась и вошла бабушка. Увидела она волка, схватила кочергу и прогнала его.

По сказке Ш. Перро

ИГРА «ЦВЕТУЩИЙ ЛУГ»

Дома всегда можно найти разноцветные лоскутки. Выберите самые яркие, с цветочным рисунком. Дайте малышу возможность наклеить эти лоскутки на лист бумаги или картона, как ему понравится. Получится красивый цветущий луг. А поверх лоскутков можно приклеить вырезанную из журнала или нарисованную отдельно большую бабочку.

ТЕЛЁНОК НА ЛЬДУ

Телёнок скакал по загону и выучился делать круги и повороты. Когда пришла зима, телёнка выпустили с коровами на лёд, к водопою. Все коровы осторожно подошли к корыту, а телёнок разбежался на льду, загнул хвост, приложил уши и стал кружиться. На первом же кругу он поскользнулся и ударился головою о корыто. Он заревел:

- Несчастный я! По колено в соломе скакал - не падал, а тут на гладком поскользнулся.

Старая корова сказала:

- Кабы ты был не телёнок, ты бы знал, что, где легче скакать, там труднее держаться.

По сказке Л. Н. Толстого

ИГРА «УКРАШАЕМ БАНКИ»

Предложите ребёнку украсить ёмкости для сыпучих продуктов - это занятие развлечёт его.

Пусть ребёнок оклеит банки белой или цветной бумагой. Потом приготовьте клей, разноцветные ленточки, лоскутики и предложите сделать аппликации - забавные рожицы. Пробки от бутылок или пуговицы могут изображать глаза; нос можно сделать из картона. Если разрезать дно от старого пластмассового стаканчика пополам, можно получить два уха. Не забудьте про бороду и брови. Главное - побольше фантазии.

КОРОЛЬ И ШУТ

Был у одного короля конь, который не раз спасал ему жизнь в битвах. Король любил своего коня и строго-настрого приказал ухаживать за ним, кормить самым лучшим овсом и сеном. А главному конюху сказал: «Кто сообщит мне о том, что конь заболел, тому не сносить головы!»

И вот однажды конь заболел. Главный конюх знал, как разгневается король, когда узнает об этом. Сидел он перед конюшней, горевал, а мимо шёл королевский шут. Вот он и спрашивает конюха: «Что у тебя за горе?» А конюх отвечает: «Ах, братец, как же не горевать? Сам знаешь, как любит король своего коня. А сейчас конь лежит в конюшне больной».

Шут успокоил конюха и пообещал помочь ему.

Пришёл он к королю и говорит: «Милостивый вы наш государь, известно ли вам, что случилось?» «Как - что случилось? - засмеялся король. - Опять шутки шутишь?» «Нет, не шучу, а принёс я вам печальное известие. Ваш старый конь плохо ест и всё время лежит!» Король разгневался и закричал: «Значит, заболел!» Шут помолчал, а потом и говорит: «Милостивый король! Помните, какое наказание вы обещали тому, кто первым скажет, что ваш конь заболел? Как же теперь быть? Неужели вы накажете себя?»

Король подумал, смирился с грустным известием и наградил шута за находчивость. А конь скоро выздоровел.

Чешская сказка

ИГРА «МЯЧИ - ПО КРУГУ»

Играющие становятся в круг на расстоянии одного-двух шагов друг от друга. Они рассчитываются на «первый-второй». Первые номера составляют одну команду, вторые - другую. Выбираются капитаны команд, они должны стоять рядом. Капитаны берут по мячу (желательно, чтобы это были большие надувные мячи) и по сигналу перебрасывают их в противоположные стороны ближайшим игрокам своей команды. Те, в свою очередь, перебрасывают мячи дальше, игрокам своей команды. Когда мяч обойдёт круг и вернётся вновь к капитану, последний должен поднять его вверх. Команда, первой завершившая переброску мяча по кругу, выигрывает.

ХИТРЫЙ СУДЬЯ

У одного человека пропал кошелёк с деньгами. Человек пошёл к судье и сказал:

- Господин! Сегодня ночью у меня украли деньги. В моём доме живёт много людей, и я не знаю, кто из них мог это сделать.

Судья ответил:

- Пусть твои соседи придут ко мне сегодня вечером. Тогда с восходом солнца я укажу тебе вора.

Когда все соседи собрались у судьи, он молвил:

- Каждому из вас я дам сейчас по одинаковой тростниковой палочке. Утром вы их мне вернёте. И знайте: у того, кто украл деньги, палочка за ночь вырастет ровно на палец.

Испугался вор, стал думать, как ему обмануть судью. Думал, думал и решил: «Укорочу-ка я палочку ровно на палец. За ночь она вырастет и будет как раз такой, как остальные».

Утром все пришли к судье. У всех тростинки были одинаковые, только у одного на палец короче, чем у других.

- Вот кто украл деньги! - воскликнул судья и приказал посадить вора в тюрьму.

Индийская сказка

ИГРА «ЧЕЙ СЛЕД?»

Зимой на снегу всегда можно увидеть множество следов. И не только человека. Вот под окном пробежала собака, а на карнизе остались следы голубя. Глядя из окна или гуляя с малышом на улице, обращайте его внимание на эти отпечатки. Покажите след кошки, собаки, воробья или вороны. Находя новые следы, спрашивайте ребёнка: чьи они, животного или птицы? Большой или маленькой птицы? Куда они ведут?

Скоро ребёнок будет настоящим следопытом. И, увидев след, скажет, например: «Смотри, вот большая собака побежала к тому дереву».

КАК ЖЕНЩИНА ДУМАЛА МЫШЬ ПЕРЕХИТРИТЬ

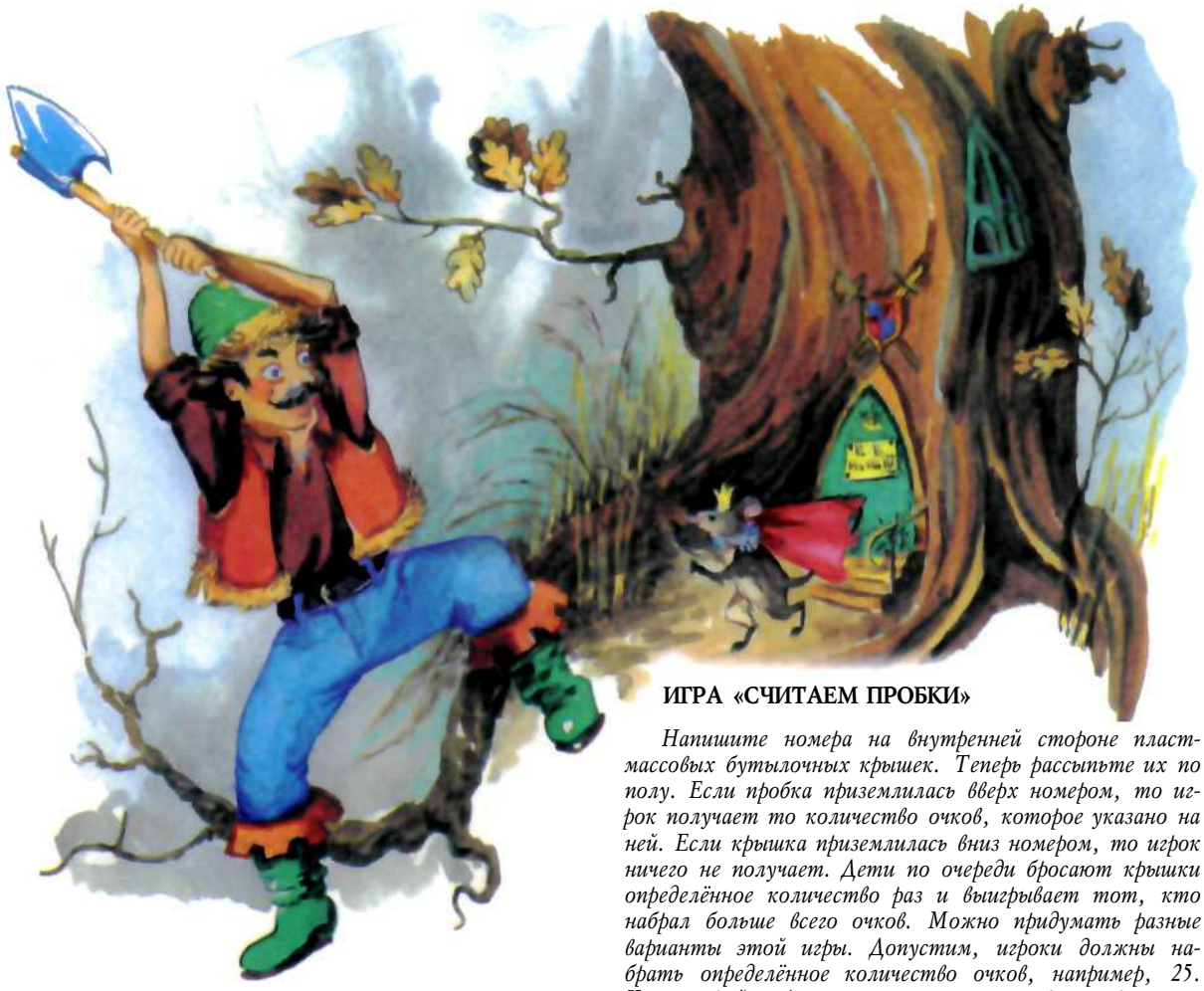
Жил на свете дровосек. Однажды рубил он деревья, добрался до старого дерева и, только занёс топор, вдруг слышит, как кто-то жалобно пищит. Опустил он топор, огляделся. Видит: сидит под деревом мышиный король и говорит ему: «Добрый человек, не руби это дерево, здесь мой дом. А я тебе каждый день буду приносить по слитку золота».

Согласился дровосек и вернулся домой.

Стал мышиный король каждый день по слитку золота приносить. Муж то золото отдавал жене, и принялась она донимать мужа: скажи да скажи, откуда золото. Рассказал дровосек всё по порядку. Раскричалась на него жена: «Дурак ты, дурак. Да ведь всё золото лежит под тем деревом, которое ты не стал рубить. Мышь тебе по кусочку клад выдаёт. Иди, дурак, руби дерево, забери сразу всё богатство».

Послушался муж, взял топор, пошёл в лес, срубил дерево, но никакого золота не нашёл и вернулся ни с чем. А мышиный король собрал своих подданных, прокрались они в дом к глупому мужу и его жадной жене и унесли все золотые слитки, которые дали раньше.

Камбоджийская сказка



ИГРА «СЧИТАЕМ ПРОБКИ»

Напишите номера на внутренней стороне пластмассовых бутылочных крышек. Теперь рассыпьте их по полу. Если пробка приземлилась вверх номером, то игрок получает то количество очков, которое указано на ней. Если крышка приземлилась вниз номером, то игрок ничего не получает. Дети по очереди бросают крышки определённое количество раз и выигрывает тот, кто набрал больше всего очков. Можно придумать разные варианты этой игры. Допустим, игроки должны набрать определённое количество очков, например, 25. Кто первый набирает эту сумму, тот выигрывает.

ПРИНЦЕССА НА ГОРОШИНЕ

Жил-был принц. И пришло ему время жениться. Хотел он взять себе в жёны обязательно принцессу, да к тому же самую настоящую.

Объехав весь свет, принц так и не нашёл себе невесты. Принцесс было много, но юноша не знал, как проверить, настоящие они или нет.

Вернулся принц домой, так и не найдя себе невесты, и загоревал: очень ему хотелось жениться на настоящей принцессе.

Однажды вечером поднялась сильная буря. Засверкала молния, загремел гром, а дождь полил как из ведра.

Вдруг кто-то постучал в ворота дворца, и старый король пошёл открывать.

У ворот стояла девушка. Вода ручьями стекала с её волос и платья прямо на туфельки. Бедняжка была такая мокрая, будто только что искупалась в море, но уверяла, что она самая настоящая принцесса.

ИГРА «ЗАХВАТ КЕГЛИ»

Играющие выстраиваются в две шеренги и становятся лицом друг к другу на расстоянии примерно 2-3 м. Затем они рассчитываются по порядку номеров или выбирают себе прозвища. Прозвища игроков одной команды должны полностью повторять прозвища противников. Между шеренгами ставят кеглю (это может быть и полено, и пустая пластиковая бутылка). Водящий вызывает двух игроков под одним номером или прозвищем, которые должны выбежать из шеренги и постараться завладеть кеглей. Тот, кто сумеет это сделать, убегает в свою шеренгу, а противник старается его осалить. Если игрок с кеглей вернётся в свою шеренгу, не будучи осаленным, его команда получает два очка, если его осалят - одно. Затем вызывается другая пара игроков. Побеждает команда, набравшая больше очков.

Чтобы проверить, настоящая ли принцесса пришла во дворец в такую непогоду, старая королева пошла в спальню, сбросила с кровати все тюфяки и подушки и положила на голые доски горошину. А потом накрыла горошину двадцатью тюфяками да ещё двадцатью перинами из гагачьего пуха.

На эту постель и уложили спать девушку.

Утром её спросили, хорошо ли ей спалось.

- Ах, очень плохо! - сказала принцесса. - Я всю ночь не могла сомкнуть глаз. Бог знает, что за постель у меня была! Мне казалось, что я лежу на камнях, и теперь всё тело у меня в синяках.

Тут все поверили, что она и в самом деле настоящая принцесса.

Ведь она почувствовала маленькую горошину сквозь двадцать тюфяков и двадцать перин! Только настоящая принцесса могла быть такой неженкой. И принц женился на ней.

По сказке Г. Х. Андерсена

ИГРА «ДОМ ПОД СТОЛОМ»

Накройте стол одеялами так, чтобы они свисали до пола. Укрепите боковые стороны диванными подушками (при этом оставьте щели для вентиляции). Пригласите ребёнка в его новый игрушечный дом. А может быть, это палатка путешественника или военный штаб? Пусть малыш вообразит себя искателем приключений или отважным исследователем. Дайте ему необходимое снаряжение и любимую «провизию». И если ребёнка действительно зовет ветер странствий, то он нескоро захочет «вернуться» в свою городскую квартиру.

САНДИНО И ТРУСЛИВЫЕ ЧЕРТИ

У одной женщины был сын Сандино. Все в деревне любили его, кроме родной тётки. А жила она далеко за деревней, у дороги, что вела в лес.

Однажды мать попросила Сандино сходить в лес за хворостом и дала ему в дорогу три пирожка.

Сандино набрал хвороста и сел передохнуть в тени дерева. Он не знал, что в дупле этого дерева жили три трусливых лесных чёрта.

Вспомнил мальчик, что мать дала ему в дорогу несколько пирожков, и сказал вслух:

- Ах, как я проголодался! Придётся парочку съесть сейчас, а с третьим расправлюсь погодя.

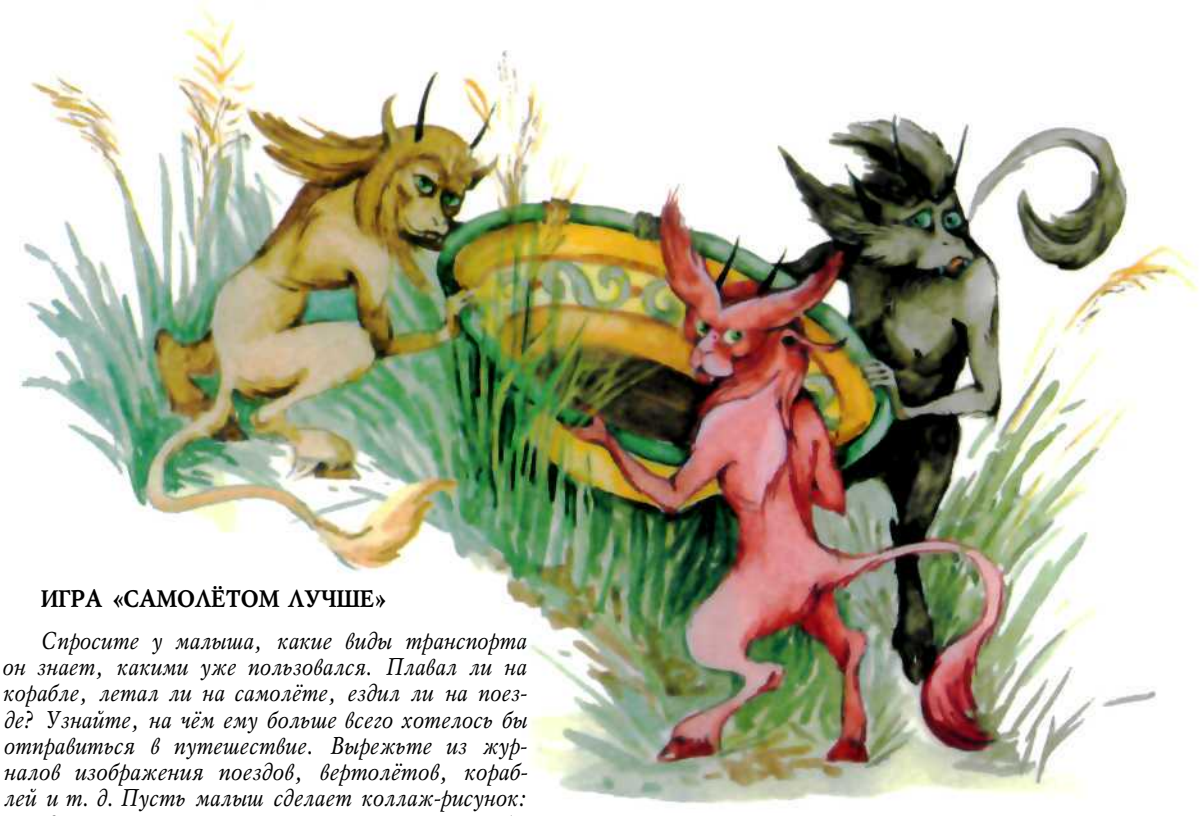
Услышали эти слова трусливые черти, выскочили из дупла, бросились мальчику в ноги:

- Не ешь нас, не ешь! Хочешь, мы подарим тебе чашу из кокосового ореха?

- У меня дома есть своя чаша, - сказал Сандино.

- Да ведь это не простая чаша, - стали объяснять черти. - Она волшебная. Стоит тебе подумать о какой-нибудь еде, и эта еда сразу окажется в волшебной чаше.

- Тогда другое дело, - сказал мальчик и, взяв чашу, отправился домой. Прошёл он полпути и поравнялся с хижиной своей тётки.



ИГРА «САМОЛЁТОМ ЛУЧШЕ»

Спросите у малыша, какие виды транспорта он знает, какими уже пользовался. Плавал ли на корабле, летал ли на самолёте, ездил ли на поезде? Узнайте, на чём ему больше всего хотелось бы отправиться в путешествие. Вырежьте из журналов изображения поездов, вертолётов, кораблей и т. д. Пусть малыш сделает коллаж-рисунок: поезд на нарисованных рельсах, самолёт в небе, корабль - в море.

Увидела тётка в руках мальчика чашу, которую ему черти дали, и стала его ругать:

- Зачем ты тащишь из лесу чашу?

- Эта чаша волшебная, - объяснил мальчик и поведал обо всём, что случилось с ним в лесу.

- О, сын моей сестры, - сказала вдруг ласково хитрая женщина. - Невдалеке от моего дома бродит тигр. Знай же, пока не наступит утро, я не позволю тебе покинуть мою хижину.

Сандино лёг спать, а женщина спрятала его волшебную чашу и на её место поставила обыкновенную.

Утром мальчик поблагодарил тётку за приют, взял чашу и поспешил домой.

- Где же хворост? - спросила мать, когда он пришёл домой.

- Больше тебе не придётся заботиться о еде! - воскликнул Сандино и рассказал обо всём, что произошло с ним в лесу.

- Ах, как мне хочется попробовать любимое блюдо королей! - сказала мать.

- Открой крышку волшебной чаши, и ты найдёшь в ней всё, что пожелаешь, - важно заявил Сандино.

Мать поспешно заглянула в чашу и сердито промолвила:

- Здесь ничего нет. Ты смеёшься надо мной! Знай же, если ты не принесёшь хвороста, тебе придётся завтра есть сырой рис.

ИГРА «РИСУНОК - В РАМКУ»

Ваш малыш много рисует и, наверное, уже пришло время повесить какую-нибудь из его работ на видное место. Но сначала рисунок необходимо оформить. Из плотного картона вырежьте полоски шириной 2-3 см, а длиной на 1,5-2 см больше сторон рисунка. Обрежьте концы полосок под углом 45 градусов. Выберите вместе с малышом кусочек материи, гармонирующей с детским рисунком по цветовым гаммам. Обтяните картонные заготовки тканью. Наклейте рисунок на картон, а сверху приклейте составные части «рамы». Картина готова к выставке.

На другой день Сандино снова отправился за хворостом. Он поравнялся с тем же деревом и увидел поблизости кроличью нору. Из норы выглядывали три крольчонка.

- Вот так удача! - закричал мальчик. - Сейчас я поймаю и изжарю всех троих на костре!

- Это он нас хочет изжарить, - испугались черти, выскочили из дупла и стали умолять: - Не губи нас, не губи! Вот тебе волшебный кнут. Взмахни им - и перед тобой появится стадо буйволов.

Сандино обрадовался новому подарку и опять зашёл к своей тётке, а та улучила момент и подменила кнут: вместо волшебного положила обыкновенный.

Сандино взял кнут, попрощался с тёткой и пошёл домой.

Когда мать увидела, что он снова явился без хвороста, она сказала сердито:

- Ты опять вернулся с пустыми руками?

- Радуйся! Отныне нужда забудет дорогу к нашей хижине. Сейчас я взмахну волшебным кнутом - и у нас будут свои буйволы.

Сказав так, мальчик взмахнул кнутом, но никакого чуда не произошло: буйволы не появились.

- Ленивый мальчишка, ты опять обманул меня! - закричала мать. - Ступай сейчас же за хворостом!

ИГРА «КОЛЛЕКТИВНОЕ ТВОРЧЕСТВО»

В этой игре могут участвовать несколько ребят. В неё хорошо играть, когда собираются гости на день рождения.

Постелите на стол большой лист бумаги, уютом разделите его пополам или на большее количество частей (в зависимости от того, сколько детей примут участие в игре). Если у вас круглый стол, то могут получиться равные секторы. Если квадратный - то прямоугольники. Теперь предложите детям нарисовать рисунки на какую-то определённую тему. Каждый рисует на своей части листа. Когда юные художники закончат рисовать, повесьте их творение на стену.

Отправился Сандино в лес. Заметил он в траве три ягоды и сказал:

- И всего-то их только три. Не знаю, что лучше: съесть их сразу или по очереди.

Услышали это трусливые черти, выскочили из дупла и протянули мальчику верёвку:

- На, возьми, только не ешь нас!

- Зачем мне ваша верёвка? - спросил мальчик.

- Это не простая верёвка, волшебная, - стали объяснять черти. - Если кто-нибудь, кроме тебя, дотронется до неё, она его сразу свяжет.

Обвязал себя Сандино волшебной верёвкой, набрал вязанку хвороста и отправился в обратный путь. Увидела его тётка и подумала: «Мальчишка, видно, догадался, что я похитила дары лесных чертей. Надо от него избавиться». И сказала ласково:

- Передохни у меня, Сандино.

Положил Сандино волшебную верёвку под голову и крепко заснул.

Тогда жестокая женщина решила связать его сонного, но едва она притронулась к волшебной верёвке, как сразу же сама оказалась связанной.

Когда мальчик проснулся и увидел, что тётка его связана, он сразу же догадался, кто украл у него чашу и кнут.

Пришлось воровке вернуть волшебные дары лесных чертей.

Индонезийская сказка

ИГРА «ДОМИК С ОКОШКОМ»

Попросите малыша нарисовать на бумаге большой дом. с окном, закрытым ставнями. Вырежьте ставни так, чтобы они открывались. Наклейте этот рисунок на другой лист, не приклеивая ставни. Пусть малыш нарисует что-нибудь на бумаге за ставнями или наклеит фотографию кого-нибудь из членов семьи или свою собственную.

ВОЛШЕБНАЯ ШЛЯПА

Один молодой купец часто ездил по торговым делам в соседний город. Ездил он в почтовой карете и всегда сразу же платил за обратную дорогу. А на шляпе у него было вышито имя. Так что на обратной дороге он только показывал свою шляпу и не платил.

Однажды он возвращался домой и оказался в почтовой карете вместе с богатым крестьянином. Купец хорошо помнил, что этот скряга в прошлом году его надул, и только ждал случая, чтобы проучить жадного крестьянина. Вот стал почтарь собирать деньги за дорогу, а купец только приподнял шляпу и не заплатил. Так было на всех станциях. Скряга завистливо поглядывал на шляпу и наконец не выдержал. «Объясните мне, - обратился он к купцу, - как это получается, что деньги вы не платите, а никто вам и слова не скажет?»

Засмеялся купец и отвечает: «Разве вы не видите, что на каждой станции я приподнимаю свою волшебную шляпу?» «Очень вас прошу, - говорит ему скряга, - одолжите мне вашу шляпу, очень уж мне хочется убедиться в её волшебной силе!» «Пожалуйста», - говорит купец. Вот подъехали они к станции, скряга приподнял шляпу и проехал бесплатно.

ИГРА «ШИШКИ, ЖЁЛУДИ, ОРЕХИ»

Играющие рассчитываются по три. Первые номера - шишки, вторые - жёлуди, третьи - орехи. Каждая тройка (шишки, жёлуди, орехи) берётся за руки, образуя кружок. Водящий стоит в середине площадки и командует: «Шишки!» - все игроки, названные шишками, должны поменяться местами, а водящий в это время старается занять любое освободившееся место. Если он сумеет это сделать, то становится шишкой, а оставшийся без места - водящим. По команде «Орехи!» или «Жёлуди!» меняются местами другие игроки.

В разгар игры можно подать команду: «Шишки, жёлуди, орехи!» Тогда все игроки должны поменяться местами.

Понравилось скряге бесплатно ездить и стал он купца уговаривать, чтобы тот продал ему свою шляпу. Купец запросил за неё двести золотых, и скряга тут же выплатил все деньги. Купец, подъехав к своему городу, шляпу отдал и вышел. Скряга дальше поехал, однако на следующей станции у него потребовали заплатить за дорогу. Скряга показал на свою шляпу, а почтарь засмеялся и говорит: «Шляпу-то я знаю, но её бывший хозяин платил только до той станции, на которой сошёл». «Но ведь шляпа теперь моя!» - кричал скряга. «Ваша, так ваша, а платить всё равно придётся!» - отвечал почтарь. Крестьянин понял, что его обманули, и отправился в суд подавать жалобу на купца. Судья его выслушал и говорит: «Только что здесь был купец и передал мне двести золотых на бедных. И ещё сказал, что, если вы не возьмёте назад жалобу, он потребует, чтобы вы перед судом рассказали, как обманули его в прошлом году, когда продавали хлеб». Скряга тут же всё вспомнил и потерял желание судиться. Вот как наказал его молодой купец за жадность и нечестность.

Чешская сказка

ИГРА «БЛОШКИ»

Подберите по шесть плоских пуговиц разных цветов. Одна пуговица в каждой цветовой группе должна быть больше остальных. Маленькие пуговицы будут у вас «блошками».

Теперь приготовьте мишень - возьмите большую плоскую тарелку, на неё поставьте мисочку меньших размеров, а в неё - солонку или обрезанный бумажный стаканчик.

Заставьте «блошку» прыгнуть. Для этого краем большой пуговицы надавите на край «блошки». Она прыгнет. Для лучшей «прыгучести» постелите на стол скатерть или гладкое одеяло. Поставьте «мишень» и выберите место старта. После этого игроки выстраивают свои «блошки» и начинают загонять их в мишень, пока все они не окажутся в ней. Каждая «блошка», попавшая в стаканчик, принесёт игроку 100 очков, в миску - 50, а на тарелку - 20. «Дрессируйте блошек» всей семьёй.

ГОЛУБАЯ БУСИНА

Решил как-то старый охотник женить сына. Но как хорошую жену выбрать? Продал он связку шкурок и купил голубых бусин. Сложил их в мешочек, сыну велел собак запрячь и поехал. Приехал в одно селение, остановил упряжку и закричал: «Эй, девушки, кто хочет голубую бусину получить?»

Сбежались девушки, заблестели у них глаза. А старик на ладони держит голубую бусину и говорит: «Даром не отдам и много просить не стану. Шьёте вы одежду, несите мне у кого какие меховые обрезки остались».

Девушки обрадовались. За такую бусину целую шкурку отдать не жалко. Кинулись девушки собирать меховые обрезки, торопятся.

Начал старик товар смотреть: «У тебя обрезков много, да мелкие. У тебя крупные, да мало их».

И отдал бусину той, у которой целая куча крупных обрезков была.

Доехал старик до второго стойбища, а его уже там ждут. Посреди стойбища разложили девушки свой товар - меховые обрезки.

Посмотрел, поглядел старик, вздохнул и сказал: «Ай, девушки, хорошо кроите, ладно шьёте! Замуж станете выходить, выбирайте добычливых охотников, чтобы шкурок на вас напаслись.»

Отдал старик бусину по уговору.

ИГРА «ВЕСЁЛЫЕ ТРЕУГОЛЬНИКИ»

Вырежьте из цветной бумаги треугольники (прямоугольные, равнобедренные - с ними интереснее работать). Попросите малыша разложить их «по росту» (так же, как и квадраты), накладывая один на другой, чтобы определить, какой из них больше. А теперь пусть малыш попробует из двух разноцветных треугольников сложить квадрат. А теперь - из четырёх треугольников. Помогите ему, если надо. А может быть, он сам придумает ещё какие-нибудь фигуры. Самые красивые наклейте на бумагу.

Оставшиеся треугольники сложите в конверт вместе с квадратами.

Собрался старик дальше ехать, но тут увидел ещё одну девушку, что в стороне стояла. Шубка на ней кусочками меха расшита, узор красивый. Да и собой девушка хороша.

«Ты что ж в стороне стоишь? - спросил у неё приезжий. - Разве не хочется тебе бусину получить?»

«Хотелось бы, только менять не на что, - тихо сказала девушка. - Вот два лоскутка, да и те подружки подарили».

«А своих обрезков неужели нету?» - удивился старик.

«Нет, - ответила девушка. - Я отца жалею. На охоту ему уже трудно ходить».

Старик отдал ей самую большую, самую яркую бусину и уехал. Встретил его сын, а он ему и говорит: «Получше собак накорми. Теперь вдвоём поедем жену для тебя сватать. Нашёл я тебе невесту. Всю твою жизнь осветит и мою старость пригреет».

Эскимосская сказка

ИГРА «ОБВЕДИ ФОРМОЧКУ»

Найдите формочки для печенья - чем больше, тем лучше. Пусть ребёнок обводит их контуры на бумаге, раскрашивает и вырезает. На другом листе можно сделать аппликации из этих фигур - пусть они изображают сценки из жизни, пейзажи и т. п.

Предварительно предложите малышу нарисовать фон для этих аппликаций. Теперь дело за фантазией.

ТРИ МЕДВЕДЯ

Одна девочка ушла из дома в лес. В лесу она заблудилась и стала искать дорогу домой, да не нашла, а увидела домик.

Дверь была отворена; девочка и вошла. В домике этом жили три медведя.

Один медведь был отец, звали его Михаил Иваныч. Другой была медведица. Она была поменьше, и звали её Настасья Петровна. Третий был маленький медвежонок, и звали его Мишутка.

В домике было две комнаты. Девочка вошла в первую и увидела на столе три чашки с супом. Самая большая была Михаила Иваныча. Чашка поменьше была Настасьи Петровны; третья, синенькая чашечка, была Мишуткина. Рядом с каждой чашкой лежала ложка: большая, средняя и маленькая.

Девочка взяла самую большую ложку и поела из самой большой чашки; потом взяла среднюю ложку и поела из средней чашки; потом взяла маленькую ложечку и поела из синенькой чашечки. Мишуткин суп ей показался лучше всех.

Поев, девочка захотела спать и пошла в соседнюю комнату. Там стояли три кровати: Михаила Иваныча, Настасьи Петровны и Мишуткина. Девочка легла в большую, но ей было слишком просторно; легла в среднюю - было слишком высоко; легла в маленькую - кроватка пришлась ей как раз впору, и она заснула.

ИГРА «А КАК НАОБОРОТ?»

Чтобы ребёнок лучше понимал значение слов, можно предложить ему поиграть в «слова наоборот» (антонимы). Наверное, ему будет понятно, что слово, противоположное по смыслу слову «большой», это «маленький», слову «горячий» - «холодный». Подбирать такие пары слов можно до бесконечности. Малыш говорит слово, вы находите ему пару, потом меняетесь ролями. Используйте в игре слова, знакомые и понятные ребёнку: «далеко» - «близко», «высоко» - «низко», «добрый» - «злой», «правда» - «ложь» и т. п.

Пришли медведи домой голодные и захотели обедать. Большой медведь взял свою чашку, взглянул и заревел страшным голосом:

- Кто ел из моей чашки?

Настасья Петровна посмотрела в свою чашку и зарычала:

- Кто хлебал из моей чашки?

А Мишутка увидел свою пустую чашечку и запищал тонким голосом:

- Кто ел из моей чашки и всё выхлебал?

Пошли медведи в другую комнату.

- Кто ложился в мою постель и смял её? - заревел Михаил Иваныч.

- Кто ложился в мою постель и смял её? - зарычала Настасья Петровна.

А Мишенька подставил стульчик, полез в свою кроватку и запищал тонким голосом:

- Кто ложился в мою постель?

Вдруг он увидел девочку и завизжал так, как будто его режут:

- Вот она! Держи, держи! Вот она! Вот она! Ай-я-яй! Держи!

Он хотел её укусить, но девочка открыла глаза, увидела медведей и бросилась к окну. Окно было открыто, она выскочила и убежала. И медведи не догнали её.

По сказке Л. Н. Толстого

ИГРА «МЕБЕЛЬ ДЛЯ ТРЁХ МЕДВЕДЕЙ»

Вооружившись пластилином и картоном, сделайте с ребёнком мебель для трёх медведей (наверное, он уже знает и любит эту сказку): стол, кровати и стулья. Вырежьте из картона крышку стола, матрасы и сиденья для стульев трёх разных размеров: для Михаила Ивановича, Настасьи Петровны и Мишутки. Ножки сделайте из пластилина. Медведей тоже можно вылепить из пластилина.

ПОДАРКИ ФЕИ

Жила когда-то на свете вдова, и были у неё две дочери. Старшая - вылитая мать: грубая и злая. А младшая дочка была добрая и к тому же красавица.

Мать любила старшую дочку и терпеть не могла младшую.

Младшая дочка должна была два раза в день ходить к источнику и приносить оттуда большой кувшин воды.

Как-то раз, когда девушка брала воду, к ней подошла женщина и попросила напиться.

- Пейте на здоровье, тётушка, - сказала добрая девушка.

Женщина эта была феей. Отпила она несколько глотков и сказала:

- Ты так добра и приветлива, что мне хочется отблагодарить тебя: теперь каждое твоё слово упадёт с твоих губ либо цветком, либо драгоценным камнем.

Когда девушка пришла домой, мать стала бранить её за то, что та долго ходила.

- Простите, матушка, - сказала бедная девушка. И едва она проронила эти слова, как с губ её упали несколько роз и два алмаза.

- Смотрите-ка! - сказала мать, широко раскрыв глаза от удивления. - Что это с тобой приключилось?

Девушка рассказала матери обо всём, что с ней случилось у источника. А цветы и алмазы так и сыпались с её уст.

Стала мать посылать к источнику старшую дочь. Та долго отпиралась, но потом всё-таки послушалась мать и взяла с собой самый красивый кувшинчик.

ИГРА «ПЛАВАЮЩИЕ МИШЕНИ»

Приготовьте таз с водой и крышки с номерами. Крышки должны быть перевёрнуты номерами вверх, высыпьте на стол немного пуговиц - и игра начинается.

Ваш ребёнок бросает пуговицы, пытаясь попасть в крышку с самой большой цифрой - так он набирает очки. Несколько детей могут делать это по очереди, кидая пуговицы до тех пор, пока не попадут в одну из мишеней. Первая промашка - и бросающий уступает место следующему игроку.

Едва старшая дочь подошла к источнику, как навстречу ей вышла фея и попросила глоток воды.

- Вот ещё! Сама набери и пей, - сказала девушка.

- Ты не очень-то любезна, - сказала фея. - Знай же: с нынешнего дня каждое слово, которое сорвётся с твоих губ, превратится в змею или жабу!

Как только девушка вернулась домой, мать кинулась к ней навстречу:

- Ну как, доченька?

- А вот так, матушка! - буркнула в ответ дочка, и две змеи и две жабы упали на пол.

- Ах, - воскликнула мать. - Это твоя сестра во всём виновата.

И она накинулась на младшую дочку с кулаками. Бедняжка в страхе бросилась бежать и укрылась в соседнем лесу.

Там и встретил девушку молодой принц. Подивившись её красоте, он спросил, почему она так горько плачет.

- Ах, сударь, - ответила красавица, - матушка выгнала меня из дому!

Принц заметил, что с каждым словом девушка роняет из уст цветок или алмаз. Он изумился и попросил объяснить, что это за чудо. Девушка рассказала ему всю свою историю.

Королевский сын увёз девушку во дворец, к своему отцу, и женился на ней.

По сказке Ш. Перро

ИГРА «БЕРУ И ПОМНЮ»

Предложите ребёнку игру, развивающую память. Приготовьте два небольших предмета (например, две пуговицы) и дайте один малышу. Объясните правила: когда вы даёте что-либо ребёнку, он должен сказать: «Беру и помню», - а если он забудет, то вы говорите ему: «Бери и помни». В этом случае он проиграл. То же самое относится и к вам. Вы должны всегда помнить об игре и, когда ребёнок что-нибудь даёт вам, отвечать ему: «Беру и помню». Победителя ждёт награда - выполнение его желания проигравшим. Игра может продолжаться несколько дней.

КОТ-ОЗОРНИК

Жил-был кот-озорник. Любил он забираться в погреба соседей и поедать там сметану, масло и молоко. За это хозяин и прогнал кота в лес.

Идёт кот-озорник по лесу, мяукает грозно. Встретился ему заяц. «Кот, куда ты идёшь?» - спрашивает заяц. «Иду, чтобы съесть всю лесную живность!» - отвечает кот. Заяц испугался и побежал что есть мочи. Встречается ему лиса: «Что случилось, дружок? От кого ты бежишь?» «Там бродит кот, говорит, что съест всех», - отвечает заяц.

Побежали они вместе. Встречается им волк: «Куда это вы бежите?» А ему в ответ: «Идёт кот, чтобы съесть всех».

Побежали звери уже втроём. Навстречу им медведь: «Куда это вы так спешите?» Они ему хором отвечают: «Спасаемся от страшного, злого кота». «Я с вами!» - говорит медведь. Теперь их стало четверо.

Бегут они, бегут, совсем выбились из сил. Решили отдохнуть. «Может быть, сварим обед и позовём в гости кота?» - говорит медведь. Все согласились с предложением задобрить страшного зверя. Медведь пошёл за едой, волк - за водой, лиса - за дровами. А зайцу велели позвать в гости кота.

ИГРА «САМЫЕ ПРОСТЫЕ СЧЁТЫ»

Как научить ребёнка устному счёту? Сделайте ему счёты из пуговиц!

Коробка из-под обуви будет рамочкой. Проделайте по четыре отверстия с каждой стороны коробки. Проденьте в одну из них верёвку и завяжите на ней узелок, чтобы она не выскочила из отверстия. Теперь наденьте на верёвку 10 пуговиц и закрепите верёвку в противоположном отверстии. Проделайте то же самое с другими верёвками.

Пуговицы на самой верхней верёвке означают тысячи, на второй - сотни, на третьей - десятки и, наконец, на четвёртой - единицы. Две пуговицы на второй верёвке - означают «200», три на третьей - «30».

Приготовили волк, лиса и медведь угощение для кота и попрятались кто куда. Медведь забрался на дерево, волк спрятался под ворохом опавших листьев, а лиса притаилась под кучей хвороста. В это время заяц позвал кота.

Узнав про еду, кот бросился к зайцу. Бедный косой чуть не умер от страха и убежал в лес. А кот почуял запах угощения, попробовал, обжёгся и стал шипеть да фыркать. Услышав это, лиса испугалась, решила получше спрятаться - и пошевелилась. Кот подумал, что это шуршит мышь, и, прыгнув на кучу хвороста, вцепился лисе когтями в ухо. В ужасе лиса выскочила из-под ветвей и что есть мочи бросилась прочь от кота. Испугался кот, отпрыгнул и угодил прямо волку на голову. Решив, что пришла его смерть, волк кинулся в лес. А кот и сам не заметил, как оказался на дереве, где сидел медведь, который от страха с шумом рухнул на землю. Испугался и кот. Три дня и три ночи просидел он в страхе на том самом дереве и лишь потом спустился вниз и стал снова бродить по лесу.

Башкирская сказка

ИГРА «ХЛОПАЕМ В ЛАДОШИ»

Хотите развить слух у вашего малыша? Начните с самых простых ритмических упражнений. Предложите ребёнку такую игру: вы хлопаете в ладоши, малыш повторяет за вами. Попросите его внимательно слушать, как вы хлопаете:сколько раз, долгие или короткие хлопки у вас получаются, тихо или громко. Начните с одного-двух хлопков - малыш повторит их без труда. Затем сделайте два коротких хлопка, два долгих; один долгий, два коротких; короткий - два долгих - короткий и т. д. Постепенно усложняйте задачу. Через некоторое время ребёнок будет повторять за вами довольно сложные комбинации хлопков.

Включите ритмичную музыку. Пусть малыш хлопает в ладоши в такт звучащей музыке.

ЖИВАЯ ВОДА

Давным-давно это было, ещё когда у кедра, ели и сосны иголки каждую осень желтели и к зиме опадали.

Пошёл в те времена один человек на охоту. Далеко зашёл. В этих краях никто из охотников никогда не бывал. Увидел он болото. Большое болото, никакому зверю через него не перебежать, никакой птице не перелететь.

Охотник подумал: «Интересно, а что там, за болотом?» Так ему это узнать захотелось, что разбежался он и перепрыгнул болото.

Смотрит - такая же там земля, такая же трава, такие же деревья.

«Незачем было и прыгать!» - подумал охотник и вдруг от удивления рот разинул. Стоят на полянке осёдланные зайцы. А из-под земли, из норок, выходят люди, только совсем маленькие, не выше зайца. Охотник их спрашивает:

- Вы кто?

- Мы вечные люди, - говорят человечки. - Умываемся живой водой, никогда не умираем. А ты кто?

- Я - охотник.

Самый старый человечек, с белыми волосами, вышел вперед и сказал:

- Неизвестно откуда появился в нашей стране большой страшный зверь. Не поможешь ли нашей беде?

- Отчего не помочь? - ответил охотник и пошёл искать большого зверя.

ИГРА «ЗАГАДКИ»

Любимое занятие детей - загадывать и отгадывать загадки. Начинайте с самых простых:

Не лает, не кусает - в дом не пускает. (Замок.)

Сто одёжек - все без застёжек. (Лук, капуста.)

Потом вспомните или найдите в книжках загадки посложнее и прочитайте ребёнку. Пусть он попробует их отгадать, а потом запомнит и загадывает родственникам и друзьям. Вы же старайтесь находить новые загадки для малыша - пусть развивает сообразительность.

Пошёл охотник большого страшного зверя искать, вдруг видит - след куницы. Как, думает, такую добычу упустить!

Выследил охотник куницу, убил, дальше ищет. Всю страну вечных людей исходил, ни одного большого зверя не увидел.

Вернулся к человечкам и говорит:

- Не нашёл вашего большого зверя.

А человечки увидели куницу и закричали:

- Он это! Он и есть! Лапы толстые, когти острые!

А самый старый человечек сказал:

- Спасибо тебе, охотник. Жди нас в гости, привезём мы вам живой воды.

Охотник опять болото перепрыгнул, в свою долину вернулся. Стали ждать гостей, вечных человечков, а те всё не едут и не едут.

Зима наступила. Как-то отправились женщины в лес за хворостом. Вдруг видят: скачут зайцы, много зайцев. Пригляделись женщины - на каждом зайце маленький человечек сидит, в руках кувшинчик держит. Стало женщинам весело, принялись они смеяться.

Обиделись вечные люди. Все разом выплеснули воду из кувшинчиков на землю и повернули назад.

Так и не получили люди живой воды. Досталась она сосне, кедру да ели. Вот они и стоят круглый год зелёные. Никогда их хвоя не умирает.

Тофаларская сказка

ИГРА «ЧЕПУХА»

Приготовьте непрозрачный лист бумаги, ручку или карандаш. Объясните малышу, что хотите нарисовать с ним весёлого человечка (или какое-нибудь сказочное существо). Вы рисуете голову и загибаете лист так, чтобы был виден только конец шеи. Ребёнок пририсовывает к этой шее туловище и тоже загибает лист. Затем вы рисуете ноги. Развернув затем рисунок, вы сможете увидеть диковинное существо с головой человека, крыльями и в валенках. В эту игру можно играть и вдвоём, и втроём. Будет очень весело!

ДОБРОМЫСЛ И ЗЛОМЫСЛ

В одном селении жили два человека - добрый Добромысл и злой Зломысл. И вот как-то Зломысл сказал своему соседу Добромыслу:

- Давай отправимся в чужие страны. А всё, что заработаем на чужбине, поделим пополам.

Так они и сделали: попрощались на заре с близкими и ушли в дальние страны. Долго бродили Зломысл и Добромысл по неведомым странам. Везде Добромысл находил для себя работу, и благодарные люди кормили его и платили за труды деньги. Зломысл же притворялся всё время больным и ничего не делал.

Когда Добромысл накопил целый мешок денег, Зломысл сказал:

- Друг, пора возвращаться!

И они отправились домой. Вот подошли они к своему селению, и Зломысл обратился к соседу:

- У меня есть к тебе просьба, но я не решаюсь высказать её.

- Меня ты можешь не стесняться, - ответил Добромысл.

- Стыдно мне, что возвращаюсь я домой с пустыми руками, а у тебя целый мешок серебра. Спрячь куда-нибудь свои деньги, чтобы никто не знал.

- Хорошо, - сказал Добромысл. - Вот тебе сто монет и мне сто монет, а остальное давай зароем под этим старым дубом.

И Добромысл зарыл своё богатство под деревом. В ту же ночь Зломысл прокрался в лес, к старому дубу, и забрал деньги.

ИГРА «СНАЙПЕРЫ»

Предложите детям испытать свою меткость. На большом листе фанеры нарисуйте мишень. Диаметр большого круга - не менее метра, диаметр «яблочка» - 20-30 см, всего должно быть пять кругов. Мишень прикрепляют к дереву или прислоняют к чему-либо. Каждый играющий лепит по пять снежков. За попадание с определенного расстояния даются очки: в «яблочко» - пять, в следующий круг - четыре и т. д. Время от времени мишень надо очищать от остатков снега после попаданий.

Через несколько дней отправился Добромысл в лес, но не нашёл под дубом денег. Понял он, кто их украл, побежал к Зломыслу, стал его упрекать, но Зломысл не признавался в воровстве. Отправились соседи к судье.

Судья сказал:

- Придётся подвергнуть вас испытанию огнём. Я приложу к руке каждого из вас раскалённое железо, и кто первый закричит, тот и вор.

- Божество, которое живёт в дубе, видело, что деньги украл Добромысл, - заявил испугавшийся Зломысл.

- Тогда приходите завтра к дубу, и я разрешу ваш спор, - промолвил судья.

Утром люди собрались у дуба, но Зломысл не явился. Судья обратился к дубу:

- О божество леса! Скажи, кто вор - Добромысл или Зломысл?

- Вор - Добромысл! - воскликнуло дерево.

А Добромысл тем временем подтащил к дубу сухой валежник, сунул его в дупло и поджёг. Раздался страшный вопль, и из дупла выскочил в горящей одежде Зломысл.

Тут все поняли, что это он залез в дупло и выдал себя за лесное божество.

И пришлось Зломыслу вернуть все украденные деньги.

Индийская сказка

ИГРА «ПИРАМИДА ИЗ КРУЖОЧКОВ»

Нужно вырезать из цветной бумаги круги разной величины. Пусть малыш раскладывает их так же, как он раскладывал квадраты и треугольники, выбирает самый большой и самый маленький. После этого попросите разложить круги так, чтобы получилась пирамида (он наверняка уже знаком с этой игрушкой). Если малышу трудно определить, какой кружок больше, пусть накладывает один на другой и таким способом определяет их размер. Наклейте пирамиду на бумагу. Оставшиеся кружки сложите в конверт.

ЯНКО И ЗЛАЯ ПРИНЦЕССА

У короля был единственный сын - принц Янко. Как-то заболел король, подозвал сына и говорит: «Сын мой, вот умру я, и ты останешься один. Завещаю я тебе королевство, будь мудрым и справедливым правителем. А ещё оставляю тебе то, что поможет справиться со всеми бедами. Оно зарыто под колодцем во дворе». Сказал это отец и умер.

Молодой король Янко приказал слугам поискать под колодцем, а сам вернулся в королевские палаты и стал думать, как же ему теперь жить. Вдруг распахнулись двери, вошёл слуга и подал ему маленький ларчик из трухлявого дерева. «Ну и клад!» - сказал Янко и, рассердившись, бросил ларец на пол. От удара ларчик раскрылся, и выпал из него свиток, а сам ларчик засветился изнутри. Взял король свиток и прочёл: «Кто сумой потрясёт, тому она сколько надо золота отсыплет». Вытащил король из ларчика пустую суму, потряс над пустым сундуком, и тот сейчас же наполнился золотом. Натряс Янко каждому слуге по шапке золота и приказал перестать копать землю.

Потом король опять взял свиток и прочёл: «Кто в свистульку засвистит, тому она сколько надо войска выставит, а кто поясом этим опояшется, тот, где захочет, там и очутится». Янко нашёл в ларце и свистульку, и пояс, хорошенько их спрятал и решил пользоваться ими мудро, как отец наказывал.

ИГРА «ЁЖИКИ»

После новогодних праздников на полу осталось много еловых иголок, и настала пора собрать их. Займитесь этим вместе с ребёнком, а чтобы малышу было веселее работать, предложите ему сделать ёжиков. Для этого он должен слепить из пластилина несколько шариков, а потом втыкать в пластилин еловые иголки. Получатся очаровательные ёжики. После работы малыш может слепить маленькие фрукты или грибы и положить их на спины ежам.

Поехал однажды Янко свататься в соседнее королевство. Правитель того королевства пригласил Янко во дворец, посадил за стол и устроил пир. На этом пиру похвастался Янко принцессе волшебной сумой. Принцесса была хитрая и злая, взяла да и подменила ему суму. Янко ничего не заметил, погостил у короля и вернулся домой к свадьбе готовиться. Затряс он как-то раз сумой, а из неё ничего не сыплется. Понял всё Янко, засвистел в свистульку, и предстало перед ним войско: «Чего изволишь, хозяин?» - «Хочу я в соседнее королевство идти».

В соседнем королевстве все вышли встречать молодого короля, но не могли понять, отчего он прибыл с таким большим войском. А Янко вошёл во дворец и воскликнул: «Кто взял мою суму? Отдавайте, а то худо будет!» Тут вышла к нему принцесса и говорит: «Ах, господин мой! Ты у меня свою суму забыл, а я её припрятала». Поверил Янко принцессе и рассказал ей про волшебную свистульку и пояс.

Принцесса ночью украла у Янко свистульку и отнесла отцу. Отец в свистульку засвистел, и сейчас же всё войско перешло на его сторону. Послал он солдат связать Янко и выпроводить его из дворца.

ИГРА «ЯБЛОКО КАКОЕ?»

Нашу речь обогащают имена прилагательные (эпитеты). Научите ребёнка подбирать к словам прилагательные, отражающие различные качества предмета или явления, о котором идёт речь. Например, какими словами можно охарактеризовать яблоко? Яблоко круглое, сладкое, зелёное, зрелое, ароматное, хрустящее, сочное, большое и т. п.

Снег какой? - Белый, пушистый, сверкающий, колючий, липкий, густой.

Улица какая? - Шумная, чистая, прямая, широкая, длинная, тенистая.

Играть в эту игру могут и двое, и несколько человек, называя новые эпитеты по очереди.

Добрался Янко до дома, опоясался поясом и говорит: «Хочу быть у принцессы. Плохо ей будет, если не вернёт мне украденное». Сказал - и очутился рядом с принцессой. Как увидела принцесса Янко, вскрикнула, вскочила и сорвала с него пояс. А потом позвала стражу и приказала отвести Янко в темницу.

Ночью солдат, карауливший Янко, сказал: «Раньше служил я в войске твоего отца, он немало сделал для меня хорошего. За это я тебе помогу. В стене темницы есть большой камень, выломай его и увидишь дыру, через которую можно убежать». Янко нашёл тот камень, вынул его и выбрался из заточения.

Убежал Янко из города и забрёл в хижину какой-то старушки. А старушка та была колдуньей. Рассказал ей Янко о своих бедах. Старушка накормила его и в подарок дала волшебные фиги, от которых вырастали огромные носы, и воду, которая этот недуг лечила. «Хороший подарок для королевского двора!» - подумал Янко, попрощался со старушкой и отправился обратно к королю и принцессе.

ИГРА «СКОРОГОВОРКИ»

Попробуйте научить малыша скороговоркам. Начните с простых, потом посложнее. Пусть ребёнок не спешит и произносит их сначала медленно, но чётко и правильно, а потом постепенно быстрее и быстрее.

1. *На дворе трава, на траве дрова.*
   Не руби дрова на траве двора.
2. *Шла Саша по шоссе и сосала сушку.*
3. *Ехал Грека через реку. Видит Грека: в реке рак. Сунул Грека руку в реку. Рак за руку Греку цап.*
4. *- Расскажите про покупки.*
   - Про какие про покупки?
   - Про покупки, про покупки, про покупочки мои.

Как-то раз к королевскому дворцу пришёл старый нищий и стал продавать фиги. Служанка принцессы купила корзинку и отнесла своей госпоже.

Принцесса с аппетитом принялась за фиги. Вдруг глянула на неё служанка да как закричит: «Ах, госпожа, что у вас с носом?» Увидела принцесса свой нос и зарыдала. Старый король созвал лучших докторов, но никто не смог помочь его дочери.

Через несколько дней объявился в городе новый доктор. Осмотрел он нос принцессы и стал её лечить. А для этого велел бить её кнутом. Испугалась принцесса, пообещала доктору подарить ему все свои сокровища, если он исцелит её как-нибудь по-другому. «Какие сокровища?» - спросил доктор. «Великие, - ответила принцесса. - Таких ни у кого нет». Открыла она ларчик и подала доктору суму, свистульку и пояс.

Доктор поясом опоясался, взял суму да свистульку и говорит: «Я тот самый король Янко, которого ты обокрала и выгнала. Мог бы я тебя вылечить, да вот беда, позабыл дома волшебную воду. Но ты не огорчайся: через год я приеду в ваше королевство, вот тогда и привезу тебе лекарство. А пока оставайся-ка ты с носом».

Чешская сказка

ИГРА «ГОРОДСКАЯ УЛИЦА»

Вместе с малышом просмотрите иллюстрированные журналы и вырежьте фотографии легковых автомобилей, грузовиков, автобусов, трамваев. Предложите ребёнку сделать из этих вырезок коллаж, изображающий оживлённую городскую улицу. Разместите на большом листе бумаги вырезанные машины и приклейте их. Пусть малыш наклеит нарисованный светофор, а на него в нужном месте красный, жёлтый или зелёный кружок. Что он обозначает? Едут или стоят машины?

КАША ИЗ ТОПОРА

Возвращался солдат домой из похода, зашёл в один дом и говорит хозяйке: «Здравствуй, бабушка! Будь добра, дай мне чего-нибудь поесть». А старуха была жадная, не хотела солдата угощать, вот и решила она прикинуться глухой. Молчит, не отвечает.

Солдат опять: «Дай-ка, бабушка, что-нибудь поесть». «Вот там, на гвоздике повесь!» - говорит старуха. «Ты что, совсем глухая?» - «Где хочешь, там и заночуешь!» - «Ах ты, старая плутовка! Я твою глухоту вылечу! - И полез было с кулаками. - Подавай на стол!» - «Да нечего, родимый!» - «Вари кашу!» - «Да не из чего, родимый». - «Давай топор, я из топора сварю!»

«Что за диво! - думает бабка. - Дай посмотрю, как он из топора кашу сварит!» Принесла ему топор. Солдат взял, положил его в котёл, налил воды и давай варить. Варил-варил, попробовал и говорит: «Хороша каша, только б чуть-чуть крупы добавить!» Старуха принесла ему крупы.

Варил-варил солдат, попробовал и говорит: «Почти готово, только б маслом сдобрить». Бабка принесла масла. Добавил его солдат в кашу: «Ну, старуха, теперь подавай хлеба и соли да берись за ложку, станем кашу есть!»

Старуха кашу ест и спрашивает: «Служивый! Когда ж топор будем есть?»

«Да, видишь, он не уварился, - отвечает солдат, - завтра где-нибудь на дороге доварю да позавтракаю». Тотчас припрятал он топор в ранец, распростился с хозяйкой и пошёл в другую деревню. Вот так-то солдат и каши поел, и топор унёс!

Русская народная сказка

ИГРА «МЕТКИЙ СТРЕЛОК»

На горке устанавливают на небольшом расстоянии друг от друга три щита разных размеров. Соревнуются две-три команды. Игроки каждой команды поочередно спускаются на санках, стараясь попасть снежками в щиты. За попадание в большой щит даётся одно очко, в средний - два, в малый - три. Разрешается бросить все три снежка в один щит. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

ЗАВИСТЛИВАЯ СОВА

Однажды на крышу царского дворца опустилась сова. В саду, на высоком дереве, увидела она соловья. Все придворные и даже сам царь, проходя мимо, низко кланялись соловью. Когда царь и придворные покинули сад, сова спросила соловья:

- Скажи, чем заслужил ты такой почёт?

- Царь любит меня за моё пение, - ответил соловей.

Сова подумала: «Мой голос лучше соловьиного. Если царь услышит, как я пою, он прогонит соловья и прикажет слугам почитать меня, а не его».

Подумав так, сова начала изо всей силы ухать, и все во дворце сразу же проснулись.

- Кто смеет так вопить в моём дворце?! - рассердился царь.

Сову быстро нашли и доставили к царю.

- Повелитель наш, вот кто осмелился нарушить твой покой!

- Ощипать её, - приказал царь.

Слуги схватили сову, ощипали её догола и выбросили из дворца.

Сова едва добралась до леса и стала рассказывать свою печальную историю другим птицам, при этом она ругала соловья:

- Если бы я не встретила во дворце соловья, я бы не запела, - говорила сова. - А если бы я не запела, меня не ощипали бы! Вот и выходит, что в моей беде виноват соловей!

Не уподобляйтесь же, друзья, сове и не вините других в том, в чём повинны сами!

Индийская сказка

ИГРА «ПО ЛЕТЯЩЕМУ МЯЧУ»

Очерчивают два круга в 10-12 м друг от друга, и туда встают два игрока, у одного из которых резиновый мяч. По обе стороны становятся играющие, имея в запасе снежки. По команде ведущего один из стоящих в круге игроков бросает другому мяч, затем тот перебрасывает его назад. В это время игроки со снежками стараются попасть в мяч. В игру можно играть и втроём: двое перебрасывают мяч, а третий старается попасть в него снежком. Если ему это удаётся, он меняется местами с тем из игроков, который последним бросил мяч.

Шёл бык лесом, встретился ему баран. «Куда, баран, идёшь?» - спрашивает бык. «От зимы прятаться», - говорит баран. «Пойдём со мной!» - позвал бык. Вот пошли они вместе, попадается им навстречу свинья. «Куда, свинья, идёшь?» - спрашивает бык. «От зимы лета ищу», - отвечает свинья. Позвали её звери с собой, и пошли они втроём дальше. Навстречу им гусь. «Куда, гусь, идёшь?» - спрашивает бык. «От зимы укрыться», - отвечает гусь. Позвали они гуся с собой.

Идут, а навстречу им петух. «Куда, петух, идёшь?» - «От зимы спрятаться». - «Иди с нами!»

Вот они идут путём-дорогою и разговаривают: «Как же быть, братцы? Время подходит холодное, где тепла искать?» Бык и говорит: «Давайте избу строить, а то мы все замёрзнем». Баран говорит: «У меня шуба тёплая! Я и так перезимую». Свинья говорит: «Я мороза не боюсь. Зароюсь в землю и без избы проживу». Гусь говорит: «А я одно крыло постелю, а другим накроюсь, меня никакой холод не возьмёт, я и так перезимую». Петух говорит: «А разве у меня нет своих крыльев? И я перезимую!»

Бык видит - дело плохо, придётся одному хлопотать. «Ну, - говорит, - вы как хотите, а я стану избу строить». Выстроил бык избушку и живёт в ней.

ИГРА «МЯГКАЯ ИГРУШКА»

Спросите малыша, кого из зверей он хотел бы видеть среди своих игрушек. Предложите ему сделать вместе с вами желанного медвежонка или щенка. Возьмите материю подходящего цвета и вместе с ребёнком нарисуйте на ней контур зверушки. Вырежьте с небольшим припуском на швы два матерчатых силуэта. Сшейте их по краю, оставив небольшое отверстие. Выверните и набейте ватой или мелко нарезанной тканью. Зашейте. Из пуговиц можно сделать глаза и нос, а рот вышейте красными нитками.

Самодельная игрушка наверняка станет любимой. Пусть ребёнок даст имя своему новому другу и познакомит с остальными игрушками.

Вот пришла зима холодная, ударили морозы. Пришёл к избушке баран и просит быка: «Пусти погреться». - «Нет, баран, у тебя шуба тёплая, ты и так перезимуешь». - «Тогда я разбегусь и вышибу из твоей избы бревно, тебе же будет холоднее».

Бык подумал-подумал и пустил барана. Вот и свинья озябла, пришла к быку: «Пусти, брат, погреться». - «Нет, не пущу! Ты в землю зароешься и так перезимуешь». - «Тогда я все столбы подрою, да твою избу сворочу».

Пустили и свинью. Тут пришли к быку гусь и петух: «Пусти погреться». - «Нет, не пущу! У вас по два крыла: одно постелете, другим оденетесь, так и перезимуете!» - «Тогда мы весь мох из твоих стен повыщиплем, тебе же холоднее будет».

Что делать быку? Пустил жить к себе и гуся с петухом. Вот живут они в избушке. Отогрелся в тепле петух и начал песенки распевать.

Услышала лиса петуха и отправилась к медведю да волку: «Я нашла для всех поживу: для тебя, медведь, - быка, для тебя, волк, - барана, а для себя - петуха». «Хорошо, кумушка, - говорят медведь и волк, - пойдём же к избушке». Подкрались они, но звери успели их заметить. Только медведь в избушку зашёл, баран разбежался и сшиб его с ног. А свинья его рылом в бок. Гусь подлетел и за пятки щиплет. Волк с лисой услыхали шум - да пустились наутёк. А медведь насилу вырвался и тоже в лес убежал.

Русская народная сказка

ИГРА «ПОИСКИ ФОРМЫ»

С помощью этой игры вы сможете научить ребёнка смотреть на окружающую обстановку иными глазами.

Выберите какую-нибудь простую форму, например, круг или треугольник. После этого ребёнок должен попытаться отыскать как можно больше предметов такой формы.

Затем можно предложить для игры ромб, прямоугольник. Вы можете также попросить детей найти комбинированные формы, например, два круга и один квадрат. Если это слишком просто, выберите в комнате какой-нибудь предмет, опишите его форму, а затем посмотрите, сможет ли ребёнок догадаться, что это за предмет.

ПОДАРОК ЗМЕИ

Жила-была вдова. Была она очень бедной. Только и радости было у неё - единственный сын, в котором она души не чаяла.

Вырос мальчик и нанялся чабаном к одному богачу в дальний аул. Три года служил у него, а на четвёртый отправился юноша домой проведать мать.

Шёл он, шёл, вдруг видит на дороге змеёнышей. Лежат они в пыли, еле шевелятся, совсем ослабли от голода. Накормил их юноша и пошёл дальше.

Доползли змеёныши до дому, рассказали матери-змее, что накормил их какой-то добрый человек. Догнала змея юношу.

- Почему ты накормил моих детей? Ведь люди и змеи - враги. Будет тебе подарок за твою доброту - с этого дня ты станешь понимать язык птиц и зверей.

Поблагодарил юноша змею и пошёл своей дорогой. Навестил он мать, погостил у неё и снова отправился к богачу пасти овец. Шёл он, шёл и вот уже увидел вдали отару. Вдруг слышит - одна ворона говорит другой:

- Сегодня ночью на отару нападут волки и перережут всех овец. Вот уж завтра наедимся мы с тобой досыта!

- Если чабаны укроются в лощине, - отвечает ей другая ворона, - то все овцы останутся целы.

Пришёл юноша к чабанам и рассказал им, о чём говорили вороны.

ИГРА «ЧТО ЗАПОМНИЛОСЬ?»

Листая книжку с картинками, остановитесь на какой-нибудь странице и попросите малыша внимательно разглядеть и запомнить всё, что нарисовано. Потом закройте книжку. Интересно, всё ли запомнил малыш из нарисованного на картинке. Если он что-то забыл, подскажите. Повторяйте подобные упражнения время от времени - они очень развивают наблюдательность.

Чабаны только посмеялись над юношей, не поверили ему и отказались перегонять отару. А он перегнал своих овец и укрылся в лощине. Только он закончил делать загон для овец, как послышался волчий вой.

Услышали вой волков и собаки, охранявшие отару. Самая большая из них сказала:

- Стая волков собирается напасть на отару. Если наш чабан накормит нас, мы одолеем волков.

Накормил юноша своих собак, и они прогнали волков, когда те ночью напали на отару.

А те чабаны, которые посмеялись над юношей, не уберегли своих овец.

Утром юноша выгнал свою отару из лощины и направился в аул.

Обрадовался хозяин, что все его овцы остались целы, щедро наградил чабана и отпустил его домой. Зажил юноша со своей матерью богато и счастливо.

Кабардинская сказка

ИГРА «АКВАРИУМ ИЗ КОРОБКИ»

Предложите малышу сделать игрушечный аквариум. В пустой коробке (это может быть коробка из-под обуви) вырежьте с трёх сторон большие окошки. На дне и задней стенке малыш нарисует ландшафт морского дна: камни, ракушки, водоросли. На плотной бумаге надо нарисовать несколько рыбок, вырезать их и раскрасить с двух сторон. Подвесьте рыбок на тонких нитках к верхней стороне коробки так, чтобы они оказались внутри неё. Аквариум готов.

ИВАН-ЦАРЕВИЧ И СЕРЫЙ ВОЛК

В некотором царстве, в некотором государстве жил-был царь, и было у него три сына. Рос у его дворца дивный сад, а в саду том - яблонька любимая, с золотыми яблоками.

Повадилась однажды жар-птица прилетать в сад и клевать золотые яблоки. Обратился тогда царь к сыновьям: «Кто поймает жар-птицу, тому полцарства отдам».

В первую ночь пошёл в сад старший сын, да заснул и не услышал, как прилетела жар-птица. Во вторую ночь пошёл караулить средний сын и тоже всё проспал.

В третью ночь пошёл в сад младший сын, Иван-царевич. Сидит он час, другой - вдруг осветился сад ярким сиянием. Иван-царевич изловчился и схватил жар-птицу за хвост, да не смог удержать, улетела она, а в руках у него осталось лишь сияющее перо из её хвоста. Иван-царевич отдал перо отцу. С тех пор не летала больше жар-птица в сад.

А царю захотелось, чтобы жар-птица жила у него во дворце. Послал он старших сыновей странствовать, чтобы нашли и привезли ему жар-птицу, а младшего никак не хотел отпускать. Но Иван-царевич уговорил отца отпустить его и отправился в путь.

ИГРА «КТО ДАЛЬШЕ?»

Участники игры поднимаются на верх горки и по одному съезжают на санках вниз в любом положении - сидя или лёжа, так, чтобы как можно дальше прокатиться до полной остановки. Разрешается во время спуска помогать себе толчками (но не спуская ног на снег). После остановки судья ставит у переднего края санок победителя какую-нибудь метку. Чтобы быть первым при следующем спуске, надо побить этот рекорд. Каждому игроку даётся по несколько попыток. А победителю можно вручить какой-нибудь приз.

Долго ли, коротко ли ехал он, видит - столб в поле стоит, а на столбе надпись: «Кто поедет прямо - будет холоден и голоден, кто поедет направо - коня потеряет, кто поедет налево - сам погибнет». Подумал Иван-царевич и поехал направо. На третий день пути повстречался ему серый волк: «Зачем едешь сюда? Будет мёртв твой конь», - сказал волк и съел коня.

Погоревал Иван-царевич, погоревал, да делать нечего - пошёл пешком. Шёл он целый день, устал так, что валится с ног. Тут нагнал его серый волк: «Жаль мне тебя, Иван-царевич. Садись на меня и скажи, куда тебя везти». Иван-царевич всё рассказал, и помчал его волк быстрее коня. Остановились они у каменной стены, волк и говорит: «За этой стеной в саду, в золотой клетке, сидит жар-птица. Ты её возьми, но клетку не трогай. А то быть беде!»

Иван-царевич забрался в сад, вынул жар-птицу из золотой клетки и хотел уже идти обратно, да не удержался - прихватил и клетку. В тот же миг поднялся шум и звон. Стражники прибежали, Ивана-царевича поймали и отвели к своему царю. Пришлось добру-молодцу рассказать тому царю всю правду.

ИГРА «ЧТО ПРОПАЛО?»

Разложите на столе разные предметы: карандаши, игрушки, книжки, какие-нибудь мелкие вещи. Ребёнок должен посмотреть на них и запомнить. После этого попросите малыша отвернуться и спрячьте один из предметов. Затем пусть ребёнок снова всё внимательно рассмотрит и назовёт пропавший предмет.

Начинать лучше с небольшого количества вещей и постепенно его увеличивать. Меняйтесь с малышом ролями: теперь он прячет предмет, а вы будете его угадывать.

Рассказал Иван-царевич, зачем он жар-птицу украсть хотел. «Что ж ты так, - говорит царь, - пришёл бы ты ко мне по добру, я бы тебе жар-птицу отдал, а теперь придётся тебя посадить в темницу. Однако, если сослужишь мне службу, добудешь для меня коня златогривого - отпущу тебя и жар-птицу отдам».

Пришёл Иван-царевич к волку в великой печали, рассказал про свою беду. Волк и тут помог ему, домчал до тридевятого царства, остановился у белокаменных конюшен и наказал строго: «Коня златогривого возьми, а уздечку золотую не трогай!» Взял Иван-царевич коня, повёл из конюшни, да не удержался и уздечку прихватил. Тут пошёл гром и шум, конюхи царевича схватили и к своему царю отвели. Поведал Иван-царевич царю всю правду. Подумал царь, постыдил Ивана-царевича и говорит: «Если привезёшь мне из тридесятого царства Елену Прекрасную, то я вину твою прощу и коня отдам златогривого».

Пришёл Иван-царевич к волку, рассказал про свою беду. Тот поругал его, а потом велел себе на спину садиться и помчался стрелой в государство, где королевна Елена Прекрасная жила.

ИГРА «ПЛЕТЁМ КОСЫ»

Научите ребёнка - будь то девочка или мальчик - плести косички. Для начала привяжите, например, к стулу три толстые недлинные верёвки и покажите малышу, как надо их переплетать, чтобы получилась косичка. Когда эта непростая операция будет освоена, можно тренироваться на куклах с длинными волосами, а можно и на длинной бахроме у маминой шали или скатерти.

Примчались они в то государство. На этот раз серый волк оставил Ивана-царевича под дубом дожидаться, а сам отправился ко дворцу, перескочил через золотую решётку, схватил королевну и прибежал с ней к Ивану-царевичу. Иван-царевич и Елена Прекрасная полюбили друг друга с первого взгляда. Велел волк Ивану-царевичу садиться рядом с Еленой Прекрасной и помчал их тёмным лесом, чистым полем. Остановились они на ночлег. Увидел волк, что Иван-царевич пригорюнился, и спрашивает: «Что грустишь, молодец?» - «Полюбил я Елену Прекрасную, не могу её на коня златогривого променять». - «Не горюй, я тебе помогу».

Легли они спать в лесу. Утром Иван-царевич проснулся и видит перед собой коня златогривого с золотой уздечкой и жар-птицу в золотой клетке. А волк и Елена Прекрасная ждут, когда он проснётся.

Вернулся Иван-царевич домой на коне златогривом, отцу жар-птицу привёз, а себе - невесту. Обрадовался царь и велел свадьбу сыграть. И стали они жить-поживать да горя не знать.

Русская народная сказка

ИГРА «ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ ИСТОРИЮ?»

Назовите несколько известных исторических событий и посмотрите, что о них могут рассказать дети. Может быть, вы хотите узнать о падении Римской империи, об открытии Америки, о полёте первого космонавта? В каждом случае малыш должен попытаться назвать персонажей и место действия. Не волнуйтесь, если ответы будут не совсем правильными, просто интересно, как дети знают историю.

Вы можете спросить, какой была жизнь в то время, о котором идёт речь. Во что люди одевались? Какое занятие для детей тогда было самым интересным? Во что они играли?

ПОРТНОЙ И ПОДМАСТЕРЬЕ

У одного портного был подмастерье. Портной этот был очень жаден и прожорлив. Когда их кормили обедом, подмастерье не успевал даже притронуться к еде, как портной говорил: «Он сыт, он сегодня уже пообедал». И съедал обед за двоих.

Так случалось каждый раз, поэтому подмастерье вечно ходил голодный.

Однажды, когда их позвали есть, портной, как всегда, сказал: «Мой подмастерье сегодня уже обедал», - и, воткнув иглу в циновку, пошёл на кухню. В этот самый момент вошёл знатный господин, в доме которого они работали, и спросил, где портной.

- Мой несчастный хозяин ест на кухне, - ответил подмастерье и тяжело вздохнул.

- А почему он несчастный?

- Разве вы не знаете, что мой хозяин каждую неделю сходит с ума? Хорошо, что я могу заранее узнать об этом.

- И как же ты узнаёшь?

- Если мой хозяин съедает две чашки риса, - значит, болезнь приближается. Если же он после еды начинает шарить по циновке руками, - значит, через минуту начнёт рвать материю заказчика.

- Долго ли он безумствует? - спросил господин.

- Нет. Надо дать ему двадцать ударов палкой, и он сразу же придёт в себя.

ИГРА «КАРТОННЫЙ ГОРОД»

Соберите коробки разных размеров: из-под продуктов, игрушек, обуви и т. п. и предложите ребёнку построить город. Большие и маленькие дома, улицы и площади - масштабы строительства зависят только от количества «стройматериалов». По улицам будут ездить машины, где-то на окраине могут пастись домашние животные. Возможно, через город проходит железная дорога, и поэтому надо построить железнодорожный мост.

Осталось пустить по улицам игрушечные машинки и поселить кукол в маленьких домах. Главное, чтобы был интерес и желание фантазировать.

Сказав про болезнь портного, подмастерье незаметно вытащил из циновки иглу, которую тот оставил перед обедом. Едва он это сделал, пришёл портной и сказал:

- Благодарю вас, господин. Такого вкусного риса я нигде не ел.

- А сколько чашек риса ты съел? - спросил тот.

- Две чашки, господин, - ответил портной и, сев на циновку, стал шарить по ней руками в поисках иголки.

- Хватайте его! - закричал господин. - А то он изрежет мой шёлк.

Как только слуги исполнили приказание, господин сказал подмастерью:

- Возьми в углу палку и дай своему хозяину двадцать ударов!

Подмастерье с удовольствием выполнил это приказание.

- За что вы наказываете меня? - простонал портной.

- Чтобы вылечить тебя, - сказал господин.

- Но я ничем не болен!

- Подмастерье сказал, что ты каждую неделю сходишь с ума.

Тогда портной схватил подмастерье и стал осыпать его ругательствами.

- А разве это неправда? - сказал подмастерье. - Разве нормальный человек станет говорить про голодного, что он сыт?

С этого дня портной не притрагивался к рису своего подмастерья.

Вьетнамская сказка

ИГРА «САЛКИ СО СНЕЖКАМИ»

Предложите малышам поиграть в необычные зимние салки. Правила этой игры следующие: на небольшой площадке становятся два игрока со снежками, а остальные свободно передвигаются вокруг них. Водящие, не сходя с места, бросают в бегающих снежки. Игра заканчивается, когда останутся только два не осаленных снежком игрока. Они и становятся новыми водящими.

КАК МУЖИК ГУСЕЙ ДЕЛИЛ

У одного бедного мужика не стало хлеба. Вот он и задумал попросить хлеба у барина. Чтобы было с чем идти к барину, он поймал гуся, изжарил его и понёс.

Барин принял гуся и говорит мужику: «Спасибо, мужик, тебе за гуся; только не знаю, как мы твоего гуся делить будем. Вот у меня жена, два сына да две дочери. Как бы нам разделить гуся без обиды?»

Мужик говорит: «Я разделю». Взял ножик, отрезал голову и говорит барину: «Ты всему дому голова - тебе голову».

Потом отрезал задок, подаёт барыне. «Тебе, - говорит, - дома сидеть, за домом смотреть - тебе задок».

Потом отрезал лапки и подаёт сыновьям. «Вам, - говорит, - ножки - топтать дорожки».

А дочерям дал крылья. «Вы, - говорит, - скоро из дома улетите, вот вам по крылышку. А остатки себе возьму!»

И взял всего гуся. Барин посмеялся, дал мужику хлеба и денег.

ИГРА «ШЬЁМ БЕРЕТ»

Сшить берет очень просто. Приготовьте материю, большую и маленькую тарелки и швейные принадлежности. Положите большую тарелку на материю кверху дном и обведите её мелом или карандашом. Вырежьте круг. Вырежьте точно так же второй круг. В центре второго круга нарисуйте круг поменьше, обведя вторую, маленькую, тарелку (размер её должен быть близок к размеру головы ребёнка) и вырежьте отверстие для головы. Сшейте по краю целый и «дырявый» круги. Подшейте или обметайте отверстие и выверните берет. Такие береты ребёнок может сшить для всех своих игрушек.

Узнал богатый мужик, что барин за гуся наградил мужика хлебом и деньгами, зажарил пять гусей и понёс к барину.

Барин говорит: «Спасибо за гусей. Только видишь, у меня жена, два сына, две дочки - всех шестеро. Как бы нам разделить твоих гусей?»

Стал богатый мужик думать и ничего не придумал. Послал барин за бедным мужиком и велел делить.

Мужик взял одного гуся, дал барину с барыней и говорит: «Вот вас трое с гусем».

Одного дал сыновьям: «И вас, - говорит, - трое».

Одного дал дочерям: «И вас трое».

А себе взял двух гусей: «Вот, - говорит, - и нас с гусями трое, всё поровну!»

Барин посмеялся и дал бедному мужику ещё денег и хлеба, а богатого прогнал.

По сказке Л. Н. Толстого

ИГРА «СЧЁТЧИК»

Отправляясь на прогулку, попробуйте вместе с малышом сосчитать то, что попадается вам по дороге. Считайте машины, деревья, вывески, окна, крыши, трубы, птиц, гаражи, цветочные клумбы и двери.

Можно также пересчитать все предметы какого-нибудь определённого цвета.

Попробуйте вместе подсчитать за пять минут несколько групп предметов, а потом посмотреть, которая из них окажется более многочисленной. А можно молча вести ваши подсчёты, чтобы потом проверить, набрали ли вы одинаковое число предметов.

МЫШОНОК И ВОЛШЕБНИК

Однажды один волшебник нашёл на дороге мышонка и принёс его в свою хижину. Волшебник кормил его, поил, и мышонок был счастлив. Но однажды, гуляя, маленький мышонок увидел большого кота. Юркнув обратно в хижину, мышонок забился в угол. Заметив это, волшебник спросил:

- Чего ты испугался?

- Я встретил кота и умираю от страха! - пропищал мышонок.

Волшебник подумал немного и сказал:

- Хорошо, я сделаю так, что ты никогда не будешь бояться кошек.

На следующее утро мышонок проснулся кошкой.

- Теперь тебе нечего бояться кошек. Ты тоже кошка, - сказал человек.

Довольная кошка-мышь выбежала из хижины. И только она собралась понежиться на солнце, как вдруг опять увидела кота. Бедняга сразу же забыла, что она уже не мышь, и понеслась обратно в хижину.

- Ты опять кого-то испугалась? - спросил волшебник.

Кошке стало стыдно, и она сказала неправду:

- Я встретила в лесу собаку, и она погналась за мной.

- Ложись спать, - сказал волшебник. - Завтра ты не будешь бояться собак.

ИГРА «ВЕСНА ЗИМОЙ»

Гуляя с ребёнком по зимнему городу, сорвите несколько веточек тополя. Дома поставьте их в банку с водой. Поручите малышу наблюдать за веточками. Скоро он увидит набухшие почки, а затем появятся серёжки и клейкие зелёные листочки. Вот так чудо! Объясните ребёнку, что, когда становится холодно, деревья сбрасывают листву и засыпают на зиму. Когда же приходит весна и становится тепло, они вновь просыпаются и у них распускаются новые листья. Веточки проснулись, потому что их принесли в тёплый дом, для них как бы наступила весна. Веточки тополя могут стоять в воде очень долго и дать корни, так что с приходом весны их можно посадить на улице.

Утром кошка проснулась собакой и с лаем побежала в лес. У ближнего дерева она опять заметила кота. Кот зафырчал, поднял лапу и громко мяукнул. Услышав это, собака, не помня себя от ужаса, вбежала в хижину.

- А на этот раз кто тебя напугал? - спросил волшебник.

- Я встретила тигра! - сказала неправду собака. Ей было стыдно, что она испугалась кота.

- Хорошо, завтра ты проснёшься тигром.

Утром тигр важно направился в глубь леса и снова увидел кота. И кот тоже увидел тигра. «Я погиб! - подумал кот. - От тигра мне не спастись!»

А тигр, в груди которого билось сердце мышонка, бросился в хижину и, стуча от страха клыками, спрятался в самый дальний угол и лёг там. Удивился человек:

- Разве в нашем лесу есть зверь сильнее тигра? - удивился волшебник.

- Есть! Это кот!

Тогда человек понял всё и сказал:

- Тигр, в груди которого бьётся сердце мышонка, слабее кошки. Пусть же тот, у кого сердце мышонка, останется навсегда мышонком.

И, сказав так, он превратил тигра в маленькую мышь.

Индийская сказка

ИГРА «ЧТО МОЖЕТ ПОЛУЧИТЬСЯ?»

Разложив в очередной раз цветные геометрические фигуры на столе, предложите ребёнку пофантазировать: что может из них получиться? Помогите ему, придумайте сами что-нибудь интересное.

КАК ДУРАК РАЗУМ ИСКАЛ

Жили-были три брата. Старшие братья были умные, а младший - дурак.

Состарился их отец и умер. Умные братья поделили между собой наследство, а младшему ничего не дали и прогнали из дома.

- Для того, чтобы владеть богатством, надо быть умным, - сказали они.

«Значит, я найду себе ум», - решил младший брат и отправился в путь. Долго ли шёл, коротко ли, наконец пришёл в какое-то селение. Постучался он в первый попавшийся дом и попросил взять его в работники.

Целый год проработал дурак, а когда пришла пора рассчитываться, хозяин и спрашивает:

- Что тебе больше нужно - ум или богатство?

- Не нужно мне богатство, дай мне ума, - отвечает дурак.

- Что ж, вот тебе награда за работу: теперь ты станешь понимать язык разных предметов, - сказал хозяин и отпустил работника.

Идёт дурак и видит высокий столб без единого сучка.

- Интересно, из какого дерева сделан этот прекрасный столб? - проговорил дурак.

- Я был высокой стройной сосной, - ответил столб.

Понял дурак, что хозяин не обманул его, обрадовался и пошёл дальше.

ИГРА «ПОПАДИ СНЕЖКОМ»

Две команды, выстраиваются друг против друга. Расстояние между игроками в одном ряду 1-2 м. Расстояние между шеренгами - 5-8 м. По команде игроки одной шеренги бросают снежки в соперников. Условие: как бросающий, так и тот, в кого бросают, не должны сходить с места. Последний может только приседать и увёртываться. Осаленный снежком из игры выбывает. В следующий раз бросает другая команда. Очень сильно бросать снежки не разрешается. Побеждает команда, в которой остаётся больше неосаленных игроков.

Стал дурак понимать язык различных предметов.

Долго ли он шёл, коротко ли, никто не знает, - и вот достиг неведомой страны.

А у старого царя в той стране пропала любимая трубка. Тому, кто её отыщет, царь обещал отдать в жёны красавицу дочь. Многие пытались найти трубку, да всё напрасно. Пришёл дурак к царю и говорит:

- Я найду твою трубку.

Вышел он во двор и громко крикнул:

- Трубка, где ты, отзовись!

- Я лежу под большим камнем в долине.

- Как ты туда попала?

- Царь обронил меня.

Принёс младший брат трубку. Обрадовался старый царь, отдал ему в жёны красавицу дочь, а в придачу - коня с золотой сбруей и богатые одежды.

Коли не верите, спросите у жены старшего брата. Правда, я не знаю, где она живёт, да ведь узнать не трудно - любая её соседка вам скажет.

Татарская сказка

ИГРА «ЦВЕТНЫЕ БУТЕРБРОДЫ»

Научите ребёнка делать бутерброды из овощей. На кусок хлеба положите сыр, сверху - кружок помидора. На помидор капните майонезом: глазки, рот. Нос может заменить кусочек огурца. Смешная рожица готова. Можно на кусок хлеба, слегка смазанный маслом (впрочем, вкусно получается и без масла) выложить, как мозаику, нарезанные кусочками разной величины разноцветные овощи: варёные морковь, свёклу, тыкву, а также свежие помидоры, огурцы, зелёный лук, зелень салата, петрушки. Бутерброды получаются настолько яркими и красивыми, что их жалко есть. Но и на вкус они хороши - об этом скажут, отведав необычное блюдо, все члены семьи.

СЧАСТЬЕ БЕДНЯКА

Жили-были два крестьянина - бедный да богатый. Никак не мог бедняк из нищеты выбраться. Пошёл он к богатому соседу хлеба попросить. Но тот спустил на него собак и прогнал со двора. Совсем бедняк закручинился и решил уйти куда глаза глядят.

Шёл он лесом и на опушке встретил седого старичка.

- Куда ты такой печальный идёшь? - спрашивает старичок.

- Нет у меня хлеба для жены и детишек, - отвечает бедняк. - Вот и решил уйти куда глаза глядят - может, где денег заработаю.

- Сделаешь мне работу, - говорит старичок, - я тебе хлеба дам.

Бедняк согласился. Повёл его старичок в самую чащу леса, дал работу и обещал за неё хорошо заплатить. Сделал бедняк всё, что ему велено было, и старичок привёл его в амбар. А в амбаре грудой лежали золотые монеты.

- Насыпь себе в мешок, - говорит старичок бедняку, - сколько сможешь унести, но не бери слишком много, а то ничего не получишь.

Взял бедняк одну лопату золота, высыпал в мешок и говорит:

- Довольно. Мне этого на целый год хватит.

Отпустил его старичок. Принёс бедняк мешок домой, смотрит, а мешок полон денег - считай, не сосчитаешь!

ИГРА «ПО ПЕРВОЙ БУКВЕ»

Начните игру, назвав какую-нибудь букву. Затем (это будет самым простым) ваш ребёнок должен назвать как можно больше из окружающих его предметов, названия которых начинались бы с этой буквы. Если в игре участвуют несколько детей, попросите их перечислить предметы, которые оканчивались бы на названную букву.

Послал бедняк жену к богачу за мерой, чтоб деньги перемерить. Дал богач меру, а сам бросил в неё кусок смолы - очень ему хотелось узнать, что бедняк мерить будет.

Перемерил бедняк деньги и вернул меру богачу. Тот заглянул в неё и увидел, что к смоле золотая монета прилипла. Тут же побежал он к бедняку и спрашивает:

- Где ты столько денег взял?

Рассказал бедняк, как дело было. Богач тут же схватил мешок и побежал в лес. На опушке леса встретил он седого старичка.

- Куда это ты собрался? - спрашивает его старичок.

- Куда глаза глядят. Нечем мне семью кормить, - отвечает богач.

- Дам я тебе хлеба, - говорит старичок, - только ты сначала поработай.

Богач согласился и наспех сделал всё, что ему было велено.

Привёл его старичок в амбар, где грудой лежали золотые монеты.

- Насыпь себе в мешок столько, сколько унести сможешь, - говорит старичок. - Если возьмёшь слишком много, то ничего не получишь.

Высыпал богач в мешок одну лопату монет, высыпал другую, насыпал полмешка, а остановиться всё не может. Сыпал он, сыпал, пока мешок не наполнился, а как стал поднимать, мешок лопнул и все монеты высыпались. Так и вернулся богач домой с пустыми руками.

Латышская сказка

ИГРА «СТРОИМ ДОМ»

У вас в большом конверте собралось много бумажных квадратиков, треугольников и кружков разных размеров и цветов. Добавьте к ним прямоугольники разной формы - у вас получится целый «склад стройматериалов». Теперь можно приступать к строительству домов.

Фантазируйте вместе с ребёнком. Из имеющихся у вас «деталей» можно построить и простой домик с трубой, и целый дворец. На бумаге можно перестраивать дом, передвигая фигуры, пока не надоест. Когда у маленького архитектора и строителя получится что-то интересное, наклейте его творение на бумагу.

МУДРАЯ ДЕВУШКА

Когда-то давным-давно в одной деревне жил князь. Был он очень богатым и очень злым. Если уж возненавидит кого или даже просто рассердится - не будет тому человеку спасения!

И вот невзлюбил он одного старого-престарого слугу.

Как-то раз вернулся князь из неудачного похода. По обычаю, все жители деревни должны были встречать своего господина. Вышел и старый слуга. Князь был разгневан и всё искал, на ком бы сорвать злобу. Попался ему на глаза старый слуга.

- Наточи поострее свой нож и к завтрашнему вечеру сними шкуру с этого огромного камня! - приказал он бедному старику.

Что было делать слуге? Загоревал он, голову повесил и пошёл к себе домой. А дома его ждала единственная дочь, красавица и умница. Она сразу поняла, что стряслась беда.

- Чем ты опечален, отец? - спросила девушка.

Рассказал старик, какую задачу задал ему жестокий князь.

- Не горюй, отец. Ложись спать - утро вечера -мудренее, что-нибудь придумаем.

ИГРА «СНЕГОВИК»

Сегодня выпал мокрый снег - самое время лепить снеговика. Оденьте ребёнка так, чтобы он не промок. Возьмите с собой запасные варежки - и за дело. Научите малыша, как из маленького снежка скатать большой снежный ком, помогайте ему в этой работе. Наверняка к вам присоединятся другие детишки. Когда снеговик будет готов, сделайте ему лицо: из веточек - брови и глаза, из ягод рябины - рот, для носа не пожалейте морковку, а щёки можно намазать срезом свёклы.

Старик всю ночь не мог заснуть, а на рассвете подошла к нему дочь и подала остро наточенный нож.

- Иди, отец, к князю и скажи ему: «О мудрый князь, я готов выполнить твоё приказание. Но ведь ты знаешь, что с живого шкуру не снимают. Заколи камень, и я сразу же сниму с него шкуру».

Пошёл старик к князю, а там уже вся деревня собралась. Всем любопытно посмотреть, как же выполнит старый слуга такой необычный приказ. Поклонился старик князю и говорит:

- О мудрый князь, я готов выполнить твоё приказание. Но ведь ты знаешь, что с живого шкуру не снимают. Заколи камень, и я сразу же сниму с него шкуру.

Остроумный ответ пришёлся по душе князю, он улыбнулся. А с улыбкой пропала злоба.

- Кто дал тебе такой мудрый совет? - спросил князь.

- Моя дочь, - отвечал старик.

Князь велел привести девушку. И когда увидел, какая она красавица, взял её в жёны. И с той поры не ведала злобы его душа.

Кабардинская сказка

ИГРА «СНЕЖНАЯ КРЕПОСТЬ»

На улице много снега, так почему бы не построить вместе с малышом снежную крепость? Скажите, что он должен скатывать снежные комья, как для снеговика, а вы будете помогать ему выкладывать стены. Крепость может быть круглой и квадратной, с несколькими помещениями, с башнями, лестницами и бойницами. Ее обязательно закончить строительство за один день. Хорошо, если к работе подключатся другие ребятишки. Крепость готова? Теперь можно брать её штурмом. Готовьте снежки!

СКОЛЬКО ЧЁРТУ ЛЕТ?

Шёл как-то крестьянин лесом. Вдруг встречает он в лесу чёрта.

- Угадаешь, сколько мне лет, получишь три мешка денег, - говорит чёрт.

Подумал крестьянин, что деньги, да к тому же три мешка, ему пригодятся. Только, как угадать, сколько чёрту лет? Помолчал он и говорит:

- Не стану я сегодня гадать. Приходи завтра на это же место, тогда и скажу, сколько тебе лет.

У чёрта времени хватает, и согласился он прийти завтра. Договорились они, в какое время встретятся. Крестьянин пришёл первым, залез в кусты и чёрта ждёт. Только чёрт явился, крестьянин в кустах кукушкой закуковал. Слушал чёрт, слушал, а потом говорит:

- Девяносто девять лет живу, а никогда не слышал, чтобы кукушка зимой куковала!

Так и узнал крестьянин то, что ему нужно было. Подошёл он к чёрту, а тот и спрашивает:

- Ну, можешь сказать, сколько мне лет?

Оглядел его крестьянин со всех сторон и говорит:

- Кажись, девяносто девять лет тебе.

Удивился чёрт, но делать нечего, пришлось ему расплачиваться. Притащил он три мешка денег, и зажил с той поры крестьянин богато.

Латышская сказка

ИГРА «ЧТО ЗА МЕСЯЦ?»

Все знают, что большинство праздников бывает только раз в году. Однако знает ли ваш ребёнок, в какие месяцы они бывают?

Назовите праздник или какой-нибудь особый день или событие, такое, как, скажем, день рождения кого-нибудь из членов семьи, и посмотрите, сможет ли ребёнок сказать, в каком месяце это происходит. Например, малыш может знать, что канун Нового года -31 декабря, день рождения мамы - 29 февраля.

Чем лучше ваш ребёнок справляется с заданием, тем сложнее должны быть вопросы, которые вы будете ему задавать. Самых осведомлённых детей вы можете спросить о летнем солнцестоянии (22 июня), о первом дне осени или даже о том, когда начинает прибывать день.

Весна

МАЛЬЧИК С ПАЛЬЧИК

Жили старик со старухой. Детей у них не было. Раз старуха рубила капусту и вдруг услышала чей-то плач. Развернула капустный лист, а в нём лежит мальчик ростом с пальчик.

Взяла его старуха и назвала Мальчик с пальчик.

Пошёл мальчик в поле помогать отцу. Пришёл он на пашню и говорит: «Здравствуй, батюшка!»

Осмотрелся старик кругом: «Голос слышу, а никого не вижу. Кто это говорит со мной?» - «Это я, твой сын. Я только что народился на белый свет. Хочу тебе помогать - землю пахать. Садись, батюшка, поешь да отдохни маленько!»

Обрадовался старик, сел обедать. Мальчик с пальчик тут же залез лошади в ухо и стал пахать, а отцу наказал: «Захотят купить меня, продавай смело: не бойся - не пропаду».

Вот едет мимо барин, смотрит: конь идёт и сам пашет!

«Такого я ещё не видел, чтобы лошадь сама пахала!» - удивился барин. «Это мой сын пашет», - говорит старик. «Продай мне его!» - просит барин. «Ну, давай тысячу рублей», - согласился старик. «Что так дорого?» - спрашивает барин. «Сам видишь: мальчик мал, да удал!» Барин заплатил тысячу рублей, взял мальчика, посадил в карман и поехал домой.

А Мальчик с пальчик проделал дыру в кармане и убежал от барина. Вернулся он домой, и зажили старик и старуха со своим сыночком мирно и счастливо.

Русская народная сказка

ИГРА «ДНЕВНИК»

Начните приучать ребёнка к порядку и дисциплине с ранних лет. Заведите тетрадь или еженедельник, в который вы будете записывать дела, порученные малышу на день. Попросите его убрать игрушки или полить цветы. В конце дня проверьте выполнение поручений и поставьте в дневник соответствующую отметку за день. Интересно вместо отметок рисовать значки: солнышко, облачко, тучу с молнией. Придумайте поощрение за успехи.

ЛИСА И СОБАКА

Однажды во время охоты погналась собака за лисой. Быстро бежала лиса, а собака - ещё быстрее. Вот уж совсем близко, сейчас схватит лису за пушистый хвост. Вильнула лиса хвостом и припустила из последних сил.

Добежала лиса до своей норы, а собака села рядом, ждёт, когда лиса выйдет. Лежит лиса в норе и спрашивает:

- Уши мои, что вы сделали, чтобы спасти меня?

- Мы прислушивались к каждому шороху и первыми услышали собачий лай.

- Правду говорите. Глаза мои, что вы сделали, чтобы спасти меня?

- Зорко глядели и первыми увидели собаку, которая бежала к тебе.

- Правду говорите. Ноги мои, что вы сделали, чтобы спасти меня?

- Мы унесли тебя от собаки.

- Тоже правда. А что сделал ты, мой пушистый хвост, чтобы спасти меня?

- Я метался то в одну, то в другую сторону, чтобы отвлечь собаку.

- Лжёшь, проклятый хвост! Ты цеплялся за каждый колючий куст, чтобы собака могла схватить меня. Ты мне больше не нужен!

И лиса высунула хвост из норы. Ухватилась собака за хвост и вытащила лису.

Русская народная сказка

ИГРА «ОРКЕСТР»

Выберите какую-нибудь мелодию. Она должна быть достаточно известной, чтобы её знали все участники игры. Для маленьких детей можно взять простую песенку («В лесу родилась ёлочка»). Те, кто постарше, могут предпочесть какую-нибудь популярную современную песню.

Затем каждый выбирает инструмент, игру на котором он может изобразить: трубу, флейту, скрипку, барабан, пианино и т. д. Каждый оркестрант должен издавать звуки выбранного им инструмента и изображать жестами игру на них. Когда оркестр будет сформирован, продумайте партии и начинайте игру.

ТРИ ПЁРЫШКА

Жил-был король, и было у него три сына. Двое умных, а третий дурачок. Вот состарился король и говорит сыновьям:

- Кто принесёт мне самый лучший ковёр, тот и будет после моей смерти королём. Взял он три пёрышка, дунул на них и сказал:

- Куда они полетят, туда вам и идти.

Полетело одно пёрышко на восток, другое на запад, а третье взлетело, но сразу упало на землю. Отправился один брат направо, другой - налево, а дурачок остался возле третьего пёрышка, там, где оно упало.

Сел дурачок на землю, загрустил. Вдруг видит: там, где лежит перо, появилась дверь. Открыл он дверь и спустился по лестнице вниз в подземелье. Видит, перед ним другая дверь. Подошёл к другой двери, постучался. Отворилась дверь, глядит он - сидит перед ним толстая жаба, а вокруг неё много маленьких жаб. Спрашивает у него жаба, чего он хочет. Дурачок ей и говорит:

- Хотел бы я получить самый красивый ковёр.

Та позвала маленькую жабу и велит ей ларец подать.

Принесла маленькая жаба ларец. Открыла его толстая жаба, достала из него ковёр и дала дурачку. А ковёр был такой красивый, что подобного во всём свете никто не видел.

Поблагодарил дурачок жабу и выбрался наверх.

А его братья тем временем, понадеявшись, что дурачок вернётся с пустыми руками, взяли у пастушек грубые шерстяные платки и принесли их королю.

ИГРА «ОДЕВАЕМ ЧЕЛОВЕЧКОВ»

Нарисуйте на листе бумаги несколько контуров человечков. Пусть теперь ребёнок оденет человечков, рисуя нужную одежду. Ставьте дополнительные условия: на улице зима, лето, идёт дождь; человечек отправляется на прогулку во двор, едет с папой на рыбалку, идёт в гости к бабушке и т. д. В зависимости от этого одежда должна существенно меняться, и ребёнок должен это понимать.

Дурачок принёс отцу прекрасный ковёр. Увидел это король, удивился и говорит:

- По справедливости королевство должно принадлежать младшему сыну.

Но старшие братья стали просить его о новом испытании, и отец согласился: «Королевство получит тот, кто принесёт самое красивое кольцо». Взял он три пёрышка, дунул на них, - поднялись они на воздух и полетели в разные стороны, показывая, куда должны были отправиться братья.

Старшие братья отправились снова на восток и на запад, а пёрышко дурачка опять упало у самого входа в подземелье. Спустился он снова к жабе и попросил у неё самое красивое кольцо. Жаба тотчас велела принести ларец, достала оттуда кольцо и подала ему. И было оно такое прекрасное, что подобного ни один золотых дел мастер на свете не смог бы сделать.

Старшие братья не нашли колец. Решили они, что дурачок тоже ничего не найдёт, взяли старый обод от колеса и принесли его королю. А дурачок принёс из подземелья кольцо. Увидел король старый обод, увидел золотое кольцо и говорит:

- Младшему сыну принадлежит королевство.

ИГРА «МЯГКАЯ ИГРУШКА»

Спросите малыша, кого из зверей он хотел бы иметь среди своих игрушек. Предложите ему сделать вместе с вами желанного медвежонка или щенка. Возьмите материю подходящего цвета и вместе с ребёнком нарисуйте на ней контур зверушки. Вырежьте с небольшим припуском на швы два матерчатых силуэта. Сшейте их по краю, оставив небольшое отверстие. Выверните и набейте ватой или мелко нарезанной тканью. Зашейте. Из пуговиц можно сделать глаза и нос, а рот вышейте красными нитками.

Самодельная игрушка наверняка станет любимой. Пусть ребёнок даст имя своему новому другу и познакомит его с остальными игрушками.

Старшие братья уговорили короля на третье испытание. Король решил, что тот получит королевство, кто найдёт себе самую красивую невесту.

Взял он три пёрышка, дунул на них - поднялись они на воздух и полетели так же, как и раньше: одно - на восток, другое - на запад, а третье поднялось и упало у входа в подземелье. Спустился дурачок, не долго думая, вниз к толстой жабе:

- Я должен привести домой самую красивую невесту.

Дала ему жаба выдолбленную жёлтую репу, запряжённую четвёркой мышат:

- Посади в неё одну из моих маленьких жаб.

Взял дурачок ту маленькую жабу, что приносила ему ларец, и посадил в жёлтый возок; только она села в него, как тотчас обернулась девицей волшебной красоты, репа - каретой, а четыре мышонка - конями. Поцеловал он девицу и повёз её к королю.

ИГРА «КНИЖНОЕ ОБОЗРЕНИЕ»

Предложите малышу рассказать о книге, которую вы ему недавно прочитали (или которую он прочитал сам).

Сначала пусть ребёнок вспомнит название книги и перечислит персонажей, затем перескажет содержание и даст книге оценку. Он может также ответить на ваши вопросы: кто из персонажей больше всего понравился? Что было самым интересным? Самым смешным? Самым грустным? Посоветовал бы ты другим прочитать эту книгу?

Пофантазируйте вместе с малышом о продолжении книги, о том, что бы вы в ней изменили. Например, вы можете придумать новый персонаж, захватывающий поворот сюжета, экзотическое окружение или даже новую концовку.

На следующий день сыновья пришли к отцу. Старшие братья даже не искали красавиц, а захватили с собой первых встречных деревенских девушек. Приехал и дурачок со своей невестой. Увидел их король и говорит: «Младшему сыну будет принадлежать королевство после моей смерти».

«Нельзя допустить, чтобы дурачок стал королём», - заявили старшие братья и потребовали, чтобы отец устроил последнее испытание: пусть королём станет тот, чья девушка прыгнет через кольцо, подвешенное в середине зала. Они думали так: «Деревенские девушки сильней, чем эта красавица».

Старый король и на это согласился. И вот прыгнули две деревенские девушки, да не пролезли в узкое кольцо, а невеста дурачка проскочила легко, и спорить уж было не о чём.

Так и получил дурачок королевскую корону, а красавица стала его женой. И долгие годы правил он мудро, а братья его больше дурачком не называли.

По сказке братьев Гримм

ИГРА «ПЯТНАШКИ»

Основное правило такое же, как в салочках: играющие разбегаются по площадке, а пятнашка (водящий) их ловит. Тот, кого он запятнает, становится пятнашкой. А теперь выберите одно из дополнительных правил: если пятнашка гонится за кем-либо из играющих, а ему пересекает дорогу другой играющий, то он обязан погнаться за тем, кто пересёк дорогу; пятнашка может запятнать только бегущего игрока; стоит убегающему присесть - и он уже в безопасности; играющий может спастись от пятнашки, если встанет возле дерева и обнимет его руками; пятнашка не может запятнать игрока, который в минуту опасности возьмётся за руки с другим играющим.

ЛИСА И БАРСУК

Шли по дороге лиса и барсук и нашли кусок варёного мяса. Лиса говорит:

- Как быть? Надо поделить мясо по справедливости.

- Решай, мудрая лиса, как нам лучше поступить,- говорит барсук.

- Кто из нас старше, тот пусть и съест мясо.

- Сколько же тебе лет? - спросил барсук.

- Скажи лучше ты, сколько тебе лет, - ответила лиса.

Подумал барсук и сказал:

- Когда небо над нами только ещё начинало голубеть, а на земле ещё не было деревьев, я появился на свет.

Вдруг лиса тяжело вздохнула. Удивился барсук.

- Что случилось, почему ты вздыхаешь, рыжая? - спросил он.

- Я вспомнила, как в те времена чуть в капкан не попала!

Всё мясо досталось хитрой лисе.

Съела она мясо, и пошли они дальше. Шли, шли и видят - лежит на дороге вяленое баранье мясо.

- А как нам быть с этим куском? - спросил барсук.

Сытой лисе больше не хотелось есть. Она и говорит:

- Давай ляжем спать, и пусть баранье мясо достанется тому, кто увидит самый интересный сон.

ИГРА «ОГОРОД НА ОКНЕ»

В марте - апреле вместе с малышом посейте в ящики с землёй семена укропа, кориандра, салата и установите их на подоконнике. Семена довольно быстро прорастут, и у вас дома будет ранняя ***зелень к*** *столу и просто для красоты. Старайтесь, чтобы ребёнок был активным участником всей процедуры посадки и ухода за всходами: пусть рыхлит землю, закапывает семена, поливает, а потом угощает зеленью всех членов семьи.*

Решили лиса с барсуком, что бараний бок достанется тому, кто увидит самый интересный сон, и улеглись под кустиком. Сытая лиса сразу уснула, а барсуку не спалось на голодный желудок. Ворочался он, ворочался с боку на бок, а потом тихо встал и съел баранину. Наевшись, барсук крепко уснул. Лиса выспалась, встала и растолкала барсука:

- Расскажи, какой сон тебе приснился.

- Теперь твоя очередь начинать рассказ, - ответил барсук.

Лиса и говорит:

- Приснилось мне, будто стала я дочерью царя. Только и дел у меня, что пиры да веселье. Верные слуги не успевают подавать лучшие вина да вкусные яства.

Обрадовался барсук:

- Правда, лиса, и я видел, какой чудесный сон приснился тебе. Вот я и подумал, что ты после таких яств не захочешь есть вяленое мясо. Встал я и съел его сам!

Кабардинская сказка

ИГРА «УПРАЖНЕНИЕ НА ВНИМАНИЕ»

Включите в утреннюю гимнастику, которую вы проводите с ребёнком, упражнения на внимание. Договоритесь, например, что на счёт «раз» руки надо поднять в стороны, «два» - вверх над головой, «три» - хлопнуть в ладоши, «четыре» - опустить руки вниз.

Вы считаете, ребёнок делает упражнение. Темп постепенно увеличивайте.

Можно превратить такую гимнастику и в более занимательную игру. Договоритесь так: при слове «заяц» - руки в стороны, «белка» - руки вперёд, «воробей» - руки вверх, «карасик» - руки вниз. Теперь командуйте: белка - заяц - воробей - карасик и т. д.

ТРИ ЖЕЛАНИЯ

Жили-были два брата: один был богатый, а другой - бедный. У богатого был большой добротный дом, а у бедного - только маленькая ветхая избушка. Шёл как-то по дороге седой старичок. Решил он завернуть к богатому брату, переночевать попроситься: уж, наверное, такой богач нищему не откажет. Постучался. Открыл дверь сам хозяин и сердито спрашивает:

- Чего надо?

- Позволь переночевать у тебя, - просит нищий.

- Убирайся подобру-поздорову! - закричал богач.

Подошёл тогда нищий к избушке бедняка и постучался. Открыла ему хозяйка, приветливо его встретила, усадила за стол, накормила. После ужина отозвала хозяйка мужа в сторону и говорит:

- Муженёк, давай-ка мы ляжем спать на полу, а кровать гостю уступим.

Муж согласился. Так они и сделали. Только взошло солнышко, гость встал и в путь собрался, а на прощанье говорит:

- Скажите мне три желания, и они исполнятся.

Пожелали бедняк с женой здоровья, хлеба вволю и новую избу.

- Будет у вас всё, что вы пожелали, - сказал нищий и ушёл.

ИГРА «САЛКИ В ДВА КРУГА»

Участники игры образуют два круга: один - внутренний, другой - внешний. Оба круга двигаются в противоположных направлениях. По сигналу любого из игроков внутреннего круга дети останавливаются, и все игроки внутреннего круга стараются осалить игроков внешнего круга (т. е. дотронуться до кого-либо рукой) раньше, чем они успеют присесть. Осаленные встают во внутренний круг, и игра начинается сначала. Игра заканчивается, когда во внешнем круге останется мало игроков.

Наутро жена богатого брата подошла к окошку и видит: у бедного брата новая изба! Разбудила она мужа и говорит:

- Никто другой не мог этого сделать, только вчерашний нищий. Догони его и попроси чего-нибудь для нас.

Догнал богач нищего и просит:

- Позволь и мне три желания сказать!

- Поезжай себе домой, - говорит нищий. - Что ты пожелаешь, то и сбудется!

Повернул богач домой, едет и думает, что бы пожелать. А тут лошадь заартачилась и ни с места. Разозлился богач и крикнул:

- Чтоб ты сдохла, старая кляча!

Лошадь повалилась и тут же околела. Вот и исполнилось первое желание.

Взвалил богач седло на плечи и пошёл домой. И так досадно богачу стало, что он возьми да скажи:

- Пусть бы седло дома лежало и жена бы на нём сидела!

Пришёл муж домой, а жена сидит на седле, встать не может и кричит ему:

- Да что же ты натворил?!

Не знает богач, что ему теперь делать - ведь у него только одно желание осталось. Если он богатства пожелает, то жене весь век на седле сидеть.

Делать нечего, пожелал муж, чтоб жена с седла сошла.

Так богач лошадь потерял, умаялся, пока пешком домой шёл, да с женой поссорился, а бедняк зажил себе припеваючи в новой избе и горя не знал.

Латышская сказка

ИГРА «ТАНЕЦ ПОД СТИХИ»

Выберите несколько любимых стихотворений вашего ребёнка и попробуйте вместе с ним воплотить какие-нибудь образы из этих стихов в движения. Некоторые стихи хорошо подойдут для таща благодаря своей ритмичности. Научите малыша читать стихотворения в различных ритмах и одновременно двигаться. В дальнейшем попробуйте читать стихи под музыку или даже петь их и, конечно, танцевать при этом.

ВОЛШЕБНЫЙ КОНЬ

Работал один парень у кузнеца подмастерьем. Только и делал он, что ковал какие-то железки да делал винтики. Однажды начал парень потихоньку собирать и свинчивать свои железки, и получился у него конь. Был это не простой конь, а такой, что на нём можно было по воздуху летать. Стал подмастерье своего коня всем показывать, и люди ему за это деньги давали.

Пришёл он однажды к принцу и показал ему своего коня. Стал принц просить, чтоб позволил ему подмастерье на волшебном коне покататься. Посадил подмастерье принца на коня, рассказал, какой винтик когда надо крутить, и принц умчался. Поднялся он высоко-высоко да забыл, как на землю воротиться. А конь улетел уже далеко-далеко. Наконец вспомнил принц, повернул винтик и опустился на землю в незнакомой стране. Разобрал принц коня, винтики и железки в мешок сложил и остался в этой стране жить.

Очутился принц как раз в том городе, где жил король. Была у короля дочь, держал он её в высокой башне, чтоб никто не мог к ней пробраться. Узнал принц про ту башню и решил во что бы то ни стало освободить принцессу.

Дождался он вечера, а когда все спать легли, сел на своего коня и взлетел к принцессе. Принцесса оказалась красавицей, и стал принц её навещать.

ИГРА «ЦВЕТЫ ЗИМОЙ»

Гуляя с малышом, назовите время года, не соответствующее текущему, и спросите у него, что он увидел бы на своём пути, если бы было другое время года? Предположите, что это была бы зима. Ребёнок может сказать, что только что пронеслась снежная буря, покрывшая улицы снегом высотой в человеческий рост, и верхушки труб еле видны. Шли в соседнем дворе лепят снеговика и, если внимательно присмотреться, можно увидеть за ним целую семью снежных человечков.

Малыш может также описать различные украшения, развешанные на улице в преддверии праздника в то время года, которое вы укажете.

Интересно, сколько воображаемых майских флагов сможет ребёнок насчитать в марте?

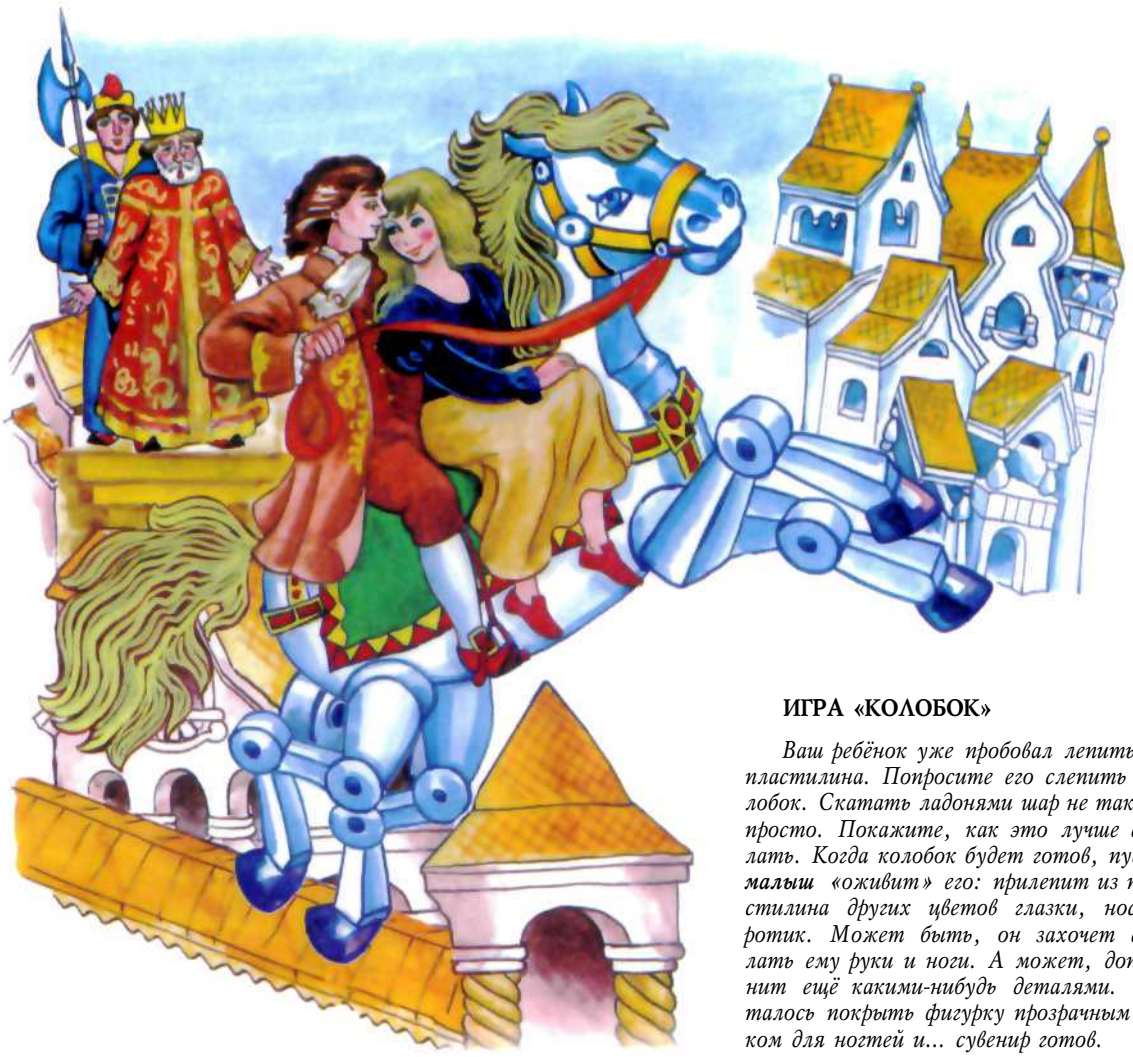
Узнал король, что кто-то его дочь навещает, и приказал поставить у окна большой капкан: кто в окно полезет - в капкан и угодит.

В следующий раз, когда принц из окна вылезал, пола кафтана в капкан угодила. Взял принц нож и отрезал полу.

Наутро король смотрит, а в капкане только одна пола кафтана. Разослал он солдат по всему городу, чтоб нашли они человека, от чьего кафтана пола в капкане осталась. Искали солдаты, искали и наконец нашли. Схватили они принца и бросили в темницу. А принцессу пуще прежнего сторожить стали. И назначили день, когда казнят обоих.

Настал день казни. Спрашивают принца о его последнем желании. Ответил он, что хотел бы только одного: винтики повертеть. Разрешил ему это король. Собрал принц железного коня, сел на него, впереди себя принцессу посадил - и умчался. Король только руками развёл. Добрались принц с принцессой до своей страны, сыграли свадьбу и зажили счастливо. А парня, который коня железного смастерил, наградили.

Латышская сказка



ИГРА «КОЛОБОК»

Ваш ребёнок уже пробовал лепить из пластилина. Попросите его слепить колобок. Скатать ладонями шар не так уж просто. Покажите, как это лучше сделать. Когда колобок будет готов, пусть ***малыш*** *«оживит» его: прилепит из пластилина других цветов глазки, носик, ротик. Может быть, он захочет сделать ему руки и ноги. А может, дополнит ещё какими-нибудь деталями. Осталось покрыть фигурку прозрачным лаком для ногтей и... сувенир готов.*

КУЙЦУК И ВЕЛИКАНЫ

В давние времена поселились рядом с одним селением разбойники-великаны.

Были те великаны очень глупые, но такие сильные, что одним ударом могли убить и всадника, и коня. Не стало житья людям: нападали великаны на село, забирали скот и лошадей, уводили девушек. Решили люди сразиться с великанами. Созвал князь богатырей и выступил в поход.

К вечеру вернулся в село израненный князь и сказал:

- Мы честно бились с врагами, но не смогли одолеть их.

Загрустили жители - решили, что нет им спасения.

Вдруг в середину круга вышел Куйцук, сын бедной вдовы, и, оглядев народ, сказал:

- Что ж, если князь не может победить врагов, придётся мне взяться за дело. Не пройдёт и недели, как я прогоню их!

- Эй, несчастный оборванец, убирайся отсюда со своими глупыми шутками! Разве справишься ты с великанами, которых не смог одолеть князь! - закричали люди.

Ни слова не сказал больше Куйцук и отправился домой. Долго смеялись ему вслед слуги князя. Пришёл Куйцук домой и говорит матери:

- Задумал я пойти в поход. Нужен мне к утру мешок муки и круг сыра.

ИГРА «ВТОРОЙ ЛИШНИЙ»

Играющие образуют круг, встав на расстоянии двух шагов друг от друга. Два игрока находятся вне круга, один из них ловит другого. Убегающий может в любой момент встать впереди любого из игроков, и тогда тот, кто оказался сзади, становится убегающим. Бегать можно как внутри круга, так и снаружи. Если догоняющий осалит убегающего, то они меняются ролями.

Можно установить и другое правило. Тот, кто оказывается «лишним», не убегает, а становится догоняющим, а тот, кто догонял, - убегающим.

Проснулся Куйцук утром, а у матери уже всё готово. Взял он муку и сыр и отправился в путь. Подошёл Куйцук к реке, смотрит - по другому берегу расхаживает великан.

- Эй, великан! - крикнул Куйцук. - Перенеси меня через реку.

- Перенесу, если ты сильнее меня, - отвечает великан.

Поднял великан огромный камень, сжал его в кулаке, и посыпались крошки. Взял другой камень, сжал его - потекла вода. Настала очередь Куйцука. Поднял он мешок с мукою, стал его трясти, и скоро его окутало облако мучной пыли. А глупый великан подумал, что это камень превратился в пыль. Потом Куйцук взял круг сыра и сжал его в руке - потекла сыворотка. Стал Куйцук есть сыр, а сам приговаривает:

- Можешь ли ты есть камни? Если можешь, значит, ты сильнее меня!

Признал великан, что Куйцук сильнее, а сам решил: «Донесу его до середины реки и утоплю».

Понял Куйцук, что тот задумал недоброе, взял шило и стал колоть им великана. Тот взвыл от боли.

- Не вой,- сказал Куйцук, - подожди, дойдём до середины реки - то ли ещё будет.

Великан испугался и быстро перешёл реку.

ИГРА «ЧЕЛНОК»

Перед началом игры все участники должны встать в круг. В одном месте круг разомкнут. Отсюда начинается игра. Из числа играющих выбираются двое: один - догонялка, другой - челнок. Остальные участники поднимают руки, образуя воротца. К началу игры в первых воротцах стоит догонялка, а во вторых - челнок. По сигналу игра начинается. Челнок бежит змейкой по кругу, не пропуская ни одни воротца, а догонялка неотступно преследует его. Если догонялка успеет догнать челнок прежде, чем он дойдёт до конца круга, то сам становится челноком, а прежний челнок, осаленный им, становится в круг и образует новые воротца. Если же челнок не будет настигнут раньше, чем проскочит последние воротца, то он становится догонялкой, а челноком становится очередной игрок из круга.

Выбравшись на берег, Куйцук велел отнести его в дом к великанам.

И снова уколол великана шилом. Изо всех сил помчался тот к дому. Только вошёл, не успел ещё отдышаться, как вернулись из набега другие великаны. Увидели они Куйцука, услышали от своего друга о его невиданной силе, удивились, да делать нечего.

- Пусть будет гостем, а потом решим, как быть дальше,- сказали великаны.

Куйцук велел великанам заколоть трёх самых больших быков. Один должен быть готов к ужину, другой будет на завтрак, а третий - к обеду. Побрели великаны выполнять приказание, а Куйцук тем временем вырыл под столом яму и прикрыл её ковром.

Когда пришла пора ужинать, принесли ему целого быка. Не успели великаны опомниться - глядь, а на столе у Куйцука уж ничего нет. Испугались великаны.

- Если он проживёт у нас ещё три дня, то съест весь наш скот! - сказали они. И захотели избавиться от Куйцука. Собрали они на берегу реки самые крупные камни, и решили, когда наступит ночь, побросать их через трубу в дом, чтобы завалить Куйцука.

Но Куйцук понял, что великаны задумали что-то плохое. Забрался он на чердак и просидел там до утра. А великаны завалили весь дом камнями и спокойно уснули.

Утром проснулись великаны и ахнули: стоит Куйцук у дверей цел и невредим.

ИГРА «В ГОСТЯХ У СКАЗКИ»

Это, наверное, самая распространённая и самая разнообразная игра, ведь сказок так много. Пусть ребёнок выбирает любимую и распределяет роли между членами семьи или друзьями. Для царя и царевны надо вырезать из картона и раскрасить короны, надеть царю мантию, дать в руки скипетр, а Иванушке-дурачку... Какой костюм надо сделать Иванушке? Пусть малыш сам придумает. Играйте в любимые сказки - заучивайте текст, готовьте костюмы, меняйтесь ролями.

Поняли великаны, что им не сладить с Куйцуком и взмолились:

- Возьми все наши богатства - золото, серебро, меха, скот, - только уходи!

- Весь скот, который вы угнали, вернёте хозяевам, - отвечал им Куйцук. - А золото и серебро я нагружу на одного из вас, на другого сяду сам, и вы отнесёте меня в моё село.

Великаны всё так и сделали, а когда переправились они через речку, Куйцук сказал:

- Путь был не близкий. Пойдёмте ко мне в дом, отдохнёте, поедите. Подошли они к дому, Куйцук и говорит: «Постойте тут». А сам пошёл к матери и шепчет ей: «Залезь на чердак и, когда я сяду с гостями за стол, крикни: «Ах, сынок, от великанов не осталось ничего, кроме костей!»

Привёл Куйцук великанов в дом, усадил за стол и велел подождать: сейчас, мол, мать обед соберёт. А мать уже залезла на чердак и кричит оттуда:

- Ах, сынок, от великанов не осталось ничего, кроме костей!

Испугались великаны:

- А что, разве вы едите великанов?

- Это наша самая любимая еда, - отвечал Куйцук.

Переглянулись великаны, да как побегут прочь из дома Куйцука!

И стал народ жить с тех пор спокойно - забыли великаны дорогу в то село.

Кабардинская сказка

ИГРА «КАРТИНКА В КРАПИНКУ»

На листе белой или цветной бумаги расположите один или несколько листьев клёна, дуба, липы. Разведите краски нескольких цветов в разных ёмкостях. Возьмите зубную щётку, окуните её в краску и проведите по щетине пальцем так, чтобы мелкие брызги полетели на бумагу. Перед тем как окунуть щётку в новый цвет, промойте её. Когда весь лист покроется крапинками, дайте краскам высохнуть и снимайте листья.

Такая картинка вполне может украсить комнату.

ВОЛШЕБНАЯ ПАЛОЧКА

В одном поместье жил паренёк. Выпорол его однажды управляющий и прогнал в поле козочку пасти. Стоит паренёк и плачет. Подходит к нему старичок.

- Не плачь, сынок. Возьми-ка эту палочку, воткни её в землю. Козочка будет у палочки стоять, никуда не отойдёт.

Воткнул паренёк палочку в землю, а козочка стоит у палочки и не отходит.

Пошёл паренёк гулять, взял палочку, а козочка за ним следом идёт. Шёл он, шёл и пришёл в село. А по селу девки гуляли. Дотронулась одна из них до козочки, а оторваться не может. Поспешила ей другая на выручку и тоже прилипла. Погулял паренёк и домой пошёл, а за ним козочка идёт, за козочкой - девки. Вернулся паренёк домой, вышел ему навстречу управляющий и спрашивает:

- Ты зачем девок ведёшь?

- Да не веду я их вовсе, это козочка их ведёт.

Рассердился управляющий, решил девок от козочки оторвать и сам прилип.

Вышел им навстречу барин и спрашивает паренька:

- Ты зачем управляющего ведёшь?

- Да не веду я его вовсе. Это девки его ведут.

Рассердился барин, бросился управляющего выручать, но как только до него дотронулся, так и прилип.

ИГРА «НАЗОВИ ПРЕДМЕТЫ»

Самый лёгкий путь начать эту игру - назвать две категории предметов, такие, например, как твёрдые и мягкие. Затем надо предложить малышу на звать столько предметов, сколько он сможет, которые подходили бы к этим категориям.

Для разнообразия вы можете изменять правила игры каждый раз, выбирая различные понятия, скажем, высокие и низкие предметы, большие и маленькие.

Также можно использовать в игре знания о повседневной жизни и вести игру с более абстрактными понятиями, такими, как горячее и холодное, сухое и мокрое.

Направился паренёк с козочкой прямо в город и всех за собой ведёт. А в городе жил король, и была у него дочь, которую никто рассмешить не мог. Приказал король объявить по всему городу: «Кто заставит мою дочь смеяться, тот получит её в жёны и станет королём».

Многие пытались принцессу рассмешить, да зря старались: она ни разу даже не улыбнулась. Случилось и пареньку мимо королевского дворца идти. Принцесса выглянула в окно и видит: что за диво! За пареньком - козочка, за козочкой - девки, за девками - управляющий, за управляющим - барин. Расхохоталась принцесса, а король позвал паренька и говорит:

- Быть тебе моим зятем! Завтра же свадьбу справим, а послезавтра ты вместо меня королём станешь.

Стал паренёк к свадьбе готовиться. Ударил он козочку палочкой - отпустила палочка козочку, ударил девок - отпустила их козочка, ударил управляющего - отпустили его девки, ударил барина - отпустил его управляющий. Разошлись они все по домам. А паренёк остался во дворце и стал королём.

Латышская сказка

ИГРА «ЧИСТОТА - ЗАЛОГ ЗДОРОВЬЯ»

С раннего детства ребёнок должен усвоить элементарные правила гигиены: каждый день умываться и принимать душ. Обязательно мыть руки перед едой, а также не забывать об этом, придя домой после прогулки. Научите малыша чистить зубы, купив ему детскую щётку (совсем как у взрослых) и «вкусную» зубную пасту. Пусть он с малых лет привыкнет чистить зубы утром и вечером.

Внушите малышу, что нельзя есть немытые овощи и фрукты, зелень, и вы будете избавлены от многих неприятностей в дальнейшем, когда ребёнок станет более самостоятельным.

ОГОНЬ И ВОДА, ПРАВДА И ЛОЖЬ

Жили когда-то вместе правда, ложь, огонь и вода. Однажды отправились они на охоту и пригнали много скота. И тогда они решили поделить эту добычу так, чтобы каждый получил свою долю. Но ложь захотела получить побольше. Она отправилась потихоньку к воде и сказала:

- Ты можешь уничтожить огонь. Если ты уничтожишь его, нам достанется его доля.

Вода поверила лжи, бросилась на огонь и потушила его. Тогда ложь пошла к правде и сказала:

- Огонь погас, вода уничтожила его, и она не заслуживает того, чтобы мы с ней делились. Давай угоним весь скот в горы и заберём его себе.

Правда и ложь погнали скот в горы. Вода увидела их и бросилась было вдогонку, но тут-то поняла, что в гору она течь не может. Так вода и осталась ни с чем.

ИГРА «ВИТАМИНЫ НА ПОДОКОННИКЕ»

Предложите малышу вырастить зимой или ранней весной на подоконнике зелёный лук или чеснок. Лучше сделать это таким образом. Возьмите майонезную банку, налейте воды, положите на неё картонку с вырезанным круглым отверстием, чтобы только нижняя часть луковицы соприкасалась с водой. Если вы хотите посадить чеснок, сделайте несколько маленьких отверстий для зубчиков. Водрузите луковицу и зубчики чеснока в их «гнёздышки» и поставьте на подоконник. Наблюдайте с ребёнком за ростом зелёных витаминов. А когда они станут достаточно большими, добавьте их в пищу. Пусть малыш угостит витаминами всех членов семьи.

Остановились ложь и правда передохнуть. Ложь и говорит правде:

- Глупая ты, глупая, ведь я - госпожа, а ты моя служанка. И весь скот поэтому будет моим.

- Нет, - сказала правда,- я тебе не слуга. Это я сильная, а не ты, и потому я - госпожа.

С этими словами она бросилась на ложь и стала бороться с ней. Они бились не на жизнь, а на смерть, да только ни одна из них не смогла уничтожить другую.

Наконец они пришли к ветру и попросили, чтобы он разрешил спор. Ветер выслушал их, а потом сказал:

- Вот что вас ждёт: правда будет вечно бороться с ложью. Правда победит. Но ложь вернётся, и правде снова придётся вступить с ней в борьбу. И до скончания века будет длиться эта борьба, потому что, если правда перестанет бороться, то ложь победит.

Румынская сказка

ИГРА «МЯЧ В ВОЗДУХЕ»

Играющие образуют круг, встав на расстоянии вытянутых в стороны рук, водящий находится в середине круга. Стоящие в кругу начинают перебрасывать друг другу мяч, не давая возможности водящему коснуться его. Водящий, бегая в середине круга, стремится дотронуться до мяча, когда тот находится в воздухе, на земле или в руках у кого-либо из играющих. Если ему это удалось, на его место идёт играющий, после броска которого мяч был осален.

ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ

Теперь летучая мышь летает только по ночам. А было время, летала и днём.

Однажды ясным утром догнал мышь ястреб:

- Добрый день, уважаемая! Наконец-то мы встретились, три года тебя ищу.

- Меня? По какому делу? - удивилась летучая мышь.

- Все птицы своих сыновей в птичье войско посылают. Одна ты их под крыльями прячешь.

- Я? Да разве я птица? - мышь сложила крылья, опустилась на землю и побежала.

«Пожалуй, это зверь», - подумал ястреб и улетел. Бежала-бежала летучая мышь, как вдруг из-под куста выскочила лиса:

- А-а, голубушка, вот ты и попалась! Седьмой год тебя ищу.

- Меня? Для чего?

- А ты будто и не знаешь! Все звери посылают детей в звериное войско, одна ты своих деток от себя никуда не отпускаешь.

- Да разве я зверь? - расправила мышь крылья и улетела.

«Пожалуй, это птица», - решила лиса и побежала своей дорогой. С того времени летучая мышь бегать вовсе перестала - лису повстречать боится. И днём летать не смеет - ястреба опасается.

Так и живёт в вечном страхе - летает только по ночам.

Алтайская сказка

ИГРА «КЕМ Я РАБОТАЮ»

Ребёнок уже знает некоторые профессии: врач, машинист, почтальон и другие. Попросите его изобразить этих людей, когда они занимаются своей работой. Дети с удовольствием исполняют разные роли. Расскажите или прочитайте малышу про профессии, о которых он ещё не знает, рассмотрите вместе с ним иллюстрации в книжках. Теперь он может изобразить садовода, пожарного, маляра, космонавта, парикмахера и др.

ДВЕ ОДЁЖКИ

От жаркого весеннего солнца, от весеннего ветра сморщился снег, съёжился. Стала земля обнажаться, стала трава пробиваться. И звери, и птицы весне рады, только белый заяц плачет:

- Снег, снег, не уходи! Меня, белого зайца, не покидай! Всю зиму я в твоём белом пуху ямки рыл, от мороза спасался, от врагов хоронился. На тёмной земле, в зелёной траве меня, белого, всякий увидит, каждый обидит. Снег, снег, не уходи! Меня, белого зайца, не покидай!

Жаль стало снегу бедного зайчишку. Вот он и говорит:

- Остаться здесь я не могу, но шубу твою белую, если хочешь, с собой унесу. А ты сшей на лето серую шубку. Зимой я опять приду, белую шубу твою тебе принесу.

Так они и делают. Снег, уходя, берет с собой заячью белую шубку. Всё лето и всю осень бегает заяц в серой шубке, а к зиме снег снова приносит зайцу белую одёжку.

Алтайская сказка

ИГРА «ГЕОГРАФИЧЕСКИЕ ЗАГАДКИ»

Вспомните местность или страну, где ваша семья побывала во время туристической поездки или посещения родственников.

Попросите ребенка описать климат этой местности, рельеф, историю, встречающиеся там уникальные растения и животных, необычную пищу, достопримечательности, необычные явления и всё то, что отличает её от других.

Теперь спросите ребёнка о местах, в которых он не бывал, но о которых читал в книгах, слышал от кого-то или видел в фильмах. Выберите место, о котором у вас есть некоторое представление, чтобы иметь возможность подсказать описания и ключевые моменты.

ЧУДЕСНАЯ ЦАПЛЯ

Жила на свете старушка. Была она очень бедной. Только и радости у неё было - единственный сын Ахмет, ласковый да добрый.

Решил как-то раз Ахмет поискать своё счастье. Взял он с собою мать и пустился в дальний путь. Идут они по степи и вдруг видят цаплю, попавшую в силки.

- Постой, юноша, - обратилась к Ахмету цапля, - если ты освободишь меня, я щедро награжу тебя.

Отпустил Ахмет цаплю и спрашивает её:

- Скажи, как мне найти тебя?

- Смотри, куда я полечу, в той стороне и ищи, - ответила цапля и поднялась в небо.

Посмотрел Ахмет, куда полетела цапля, и решил идти в ту сторону.

Долго ли шли, коротко ли, видят - пастух пасёт огромное стадо коз.

- Не скажешь ли ты, где найти цаплю?- спрашивает Ахмет.

- Иди туда, где всходит солнце, и придёшь прямо к её дому.

- А что ты советуешь мне попросить у цапли? - спросил Ахмет.

- Не бери у неё ничего, попроси только скатерть-самобранку - ответил пастух.

Юноша и его мать поблагодарили пастуха за совет и решили сделать так, как он сказал.

ИГРА «КУКЛА ИЗ КАРТОНА»

Можно купить куклу из картона или нарисовать самим, вырезать её и «шить» для неё наряды. Пусть ребёнок фантазирует - придумывает одежду для зимы и лета, для балов и спортивных состязаний, для школы и для приёма гостей, для прогулок по лесу и для театра. Не сдерживайте его воображение, помогите только соблюдать размеры, объясните, что надо сделать, чтобы одежда была впору, и какие «застёжки» придумать, чтобы она не спадала.

Снова пустились Ахмет с матерью в путь. Долго ли шли, коротко ли, пришли ко дворцу цапли. Цапля сразу узнала Ахмета и говорит:

- Проси, добрый человек, всё, что захочешь.

- Мне нужна только скатерть-самобранка, - ответил Ахмет.

- Она давно уже дожидается тебя, - сказала цапля и отдала ему волшебную скатерть.

Поблагодарил Ахмет цаплю, и пошли они с матерью обратно. Скоро пришли они к пастуху, и юноша рассказал, как приняла его цапля, какую скатерть ему подарила.

- А что делать с этой скатертью, не знаю, - сказал Ахмет.

Взял пастух ту скатерть, развернул, не успел расстелить на земле, как вся скатерть оказалась уставленной вкусными яствами и напитками. Ахмет с матерью и пастух ели и пили сколько хотели, а скатерть всё полна едой.

Потом свернул Ахмет чудесную скатерть, попрощался с пастухом, и отправились они домой.

Вернулись и зажили припеваючи - сами ели вдоволь и щедро угощали гостей.

Кабардинская сказка

ИГРА «ЛЕПИМ ОВОЩИ И ФРУКТЫ»

Из пластилина можно слепить самые разные овощи и фрукты. Тут важно учитывать форму и цвет. Перед тем как заняться лепкой, хорошо бы дать малышу настоящую морковку, картофелину, яблоко, грушу, чтобы он лучше рассмотрел их форму. Для того, чтобы вылепить почти все эти предметы, надо сначала скатать шарики, а потом уже дополнить их какими-то конкретными деталями или немного изменить форму. Трудно сделать грушу, но зато всегда весело лепить виноградные ягоды и соединять их в гроздья.

ЛЮДОЕД И БОГАТЫРЬ

Давным-давно кочевал по свету людоед верхом на синем быке. У людоеда семь голов, семь ртов, четырнадцать глаз. Как одолеть людоеда, никто не знал. И каждое утро, когда солнце всходило на небо, люди молились:

- Солнце, помоги нам, погибаем!

И вот, однажды, стало солнце к земле приближаться, чтобы людоеда сжечь. От солнечного жара деревья обуглились, травы сгорели, реки и моря высохли. И снова взмолились люди:

- О, могучее солнце, пощади нас, горим!

Поднялось солнце на своё прежнее место и пошло по небу своей прежней дорогой. А людоед семь ртов разинул и захохотал:

- Теперь я ни одного человека на земле не оставлю, всех съем!

Весь день охотился, а вечером расседлал синего быка, положил седло на землю, опустил на него семь голов и захрапел. От этого храпа горы опустились, звёзды с неба посыпались.

И когда взошла луна, люди взмолились:

- Белая луна, помоги нам, погибаем!

И вот луна стала к земле приближаться, чтобы людоеда заморозить. Затрещали от лунного холода кусты и травы, обледенели горы, льдом покрылись моря и реки. Заплакали люди:

- О, луна, пощади нас, замерзаем!

Поднялась луна на своё прежнее место и пошла по небу прежней дорогой.

ИГРА «МОЗАИКА НА ПЛАСТИЛИНЕ»

Приготовьте лист картона и попросите ребёнка замазать его пластилином. Насыпьте в блюдца горох, фасоль, рис и другие крупы. Предложите малышу выложить из этих материалов мозаику, вдавливая их в пластилин. Если что-то не получилось, достаточно разровнять пластилин и продолжить работу. Готовая мозаика может стать хорошим подарком к празднику или просто украсить интерьер.

Снова пробилась из-под земли трава, выросли деревья, но не такие могучие. Зато людоед стал ещё свирепее. Горевали люди. Ни солнце, ни луна им помочь не сумели. Но тут из дальней степи вернулся с охоты богатырь. Увидел он людское горе и решил утешить народ.

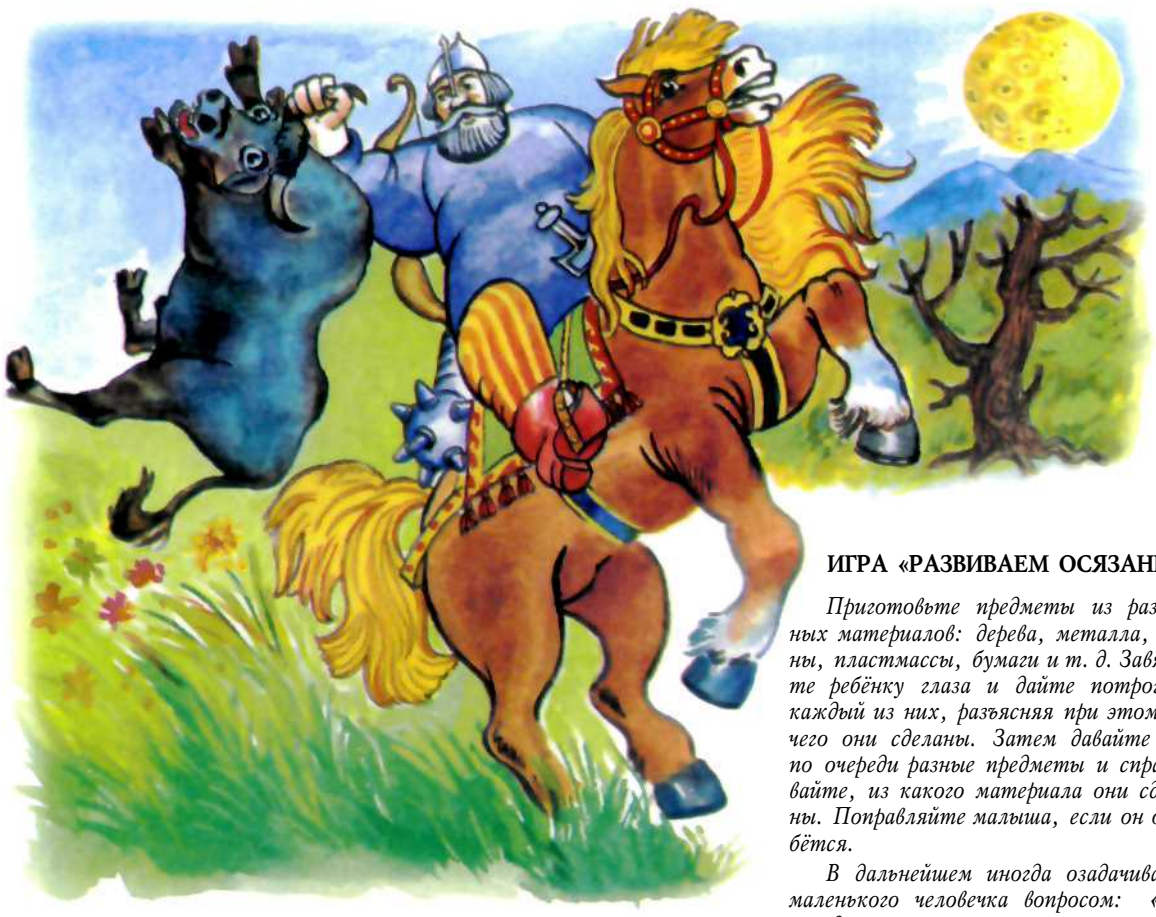
- Эй, люди, - крикнул богатырь, - если ни луна, ни солнце нам не помогли, мы сами себе поможем!

Хлестнул коня и схватил на скаку людоеда за воротник. Но людоед уцепился за ствол тысячелетнего дерева. Никак его от ствола не оторвёшь. Синий бык мычал, как сто быков мычат, и ревел, как сто водопадов ревут. Богатырь одной рукой приподнял быка и перебросил за семь гор, за семь морей. А другой рукой выдернул тысячелетнее дерево из земли и зашвырнул его вместе с людоедом на луну.

Вот с тех пор не может луна от земли далеко уйти. Хочет людоед спрыгнуть на землю, чтобы с богатырём сразиться, да никак не отважится.

Посмотри на луну. Видишь, какие ямы понаделал людоед своим деревом. Он и сейчас на луне сидит, спрыгнуть на землю не смеет.

Алтайская сказка



ИГРА «РАЗВИВАЕМ ОСЯЗАНИЕ»

Приготовьте предметы из различных материалов: дерева, металла, глины, пластмассы, бумаги и т. д. Завяжите ребёнку глаза и дайте потрогать каждый из них, разъясняя при этом, из чего они сделаны. Затем давайте ему по очереди разные предметы и спрашивайте, из какого материала они сделаны. Поправляйте малыша, если он ошибётся.

В дальнейшем иногда озадачивайте маленького человечка вопросом: «Как ты думаешь, из какого материала сделана эта вещь?»

ВЕЕР МОЛОДОСТИ

Давным-давно один молодой крестьянин полюбил дочь рыбака. Красавица тоже полюбила юношу. День и ночь думали они друг о друге.

Однажды, встретив девушку, юноша сказал ей:

- Завтра я пошлю к твоему отцу сватов с подарками.

Счастливая девушка побежала домой. Но дома её ожидало разочарование. В гостях у отца сидел старый богатый лавочник и требовал уплаты долга:

- Возврати мне весь долг через день, а не то тебя в тюрьму посадят.

- Не губи меня, пожалей хоть дочь мою! - взмолился бедный рыбак.

- Хорошо. Я пощажу тебя, но только при одном условии, - сказал лавочник, - через день твоя дочь должна стать моей женой. - С этими словами старик поднялся и ушёл.

Утром, когда сваты молодого крестьянина пришли с подарками к рыбаку, им сказали, что завтра девушка станет женою старика лавочника.

Узнал об этом юноша и побежал к рыбаку. Упал он перед ним на колени и стал умолять:

- Я люблю твою дочь больше всего на свете. Отдай мне её в жены, и она будет самой счастливой.

Вздохнул рыбак и сказал:

- Разве ты можешь отдать мой долг лавочнику? Ничего тут не поделаешь.

Загоревал юноша и в тот же день покинул родную деревню.

ИГРА «ЗАЩИТА КРЕПОСТИ»

На земле чертят большой круг. Все играющие становятся за линией круга, лицом к центру. Водящий остаётся в круге. В середину круга ставят пять кеглей. Это «крепость», которую водящий должен защищать.

Играющие, перебрасывая друг другу мяч, стараются уловить удобный момент, когда защитник крепости зазевается, и ударом мяча сбить кегли. Защитник имеет право отбивать мяч любым способом. Тот, кому удастся разрушить крепость, становится новым защитником.

Целый день шёл юноша. Ночь застала его в лесу. Выбрал он большое дупло, залез в него и задремал, но вскоре проснулся от сильного шума. Юноша выглянул из дупла и увидел летящего демона, который нёс в когтях старца. Вскоре демон опустился у соседнего дуба, привязал старца к дереву и сказал:

- Сейчас я хочу спать, а на заре проснусь и съем тебя!

Затем демон положил рядом с собой свой меч и сразу же захрапел. Юноша, видя, как старец пытается разорвать верёвки, но не может, вылез из дупла, подкрался к старцу и перерезал верёвки. Освобождённый старец поклонился юноше и промолвил:

- Ты спас мне жизнь, и я хочу наградить тебя.

Вытащив из-за пояса веер, старец начал им обмахиваться. Не прошло и минуты, как перед юношей стоял сильный мужчина.

- Я дарю тебе веер молодости. Стоит старику обмахнуться этим веером пять раз, и он станет вдвое моложе. - С этими словами старец исчез на глазах изумлённого юноши. Молодой крестьянин посмотрел на волшебный веер и подумал: «В нашей деревне почти в каждом доме живут немощные старики, пусть же этот веер принесёт им счастье».

ИГРА «БОЛЬШАЯ СТИРКА»

Когда вы стираете, ребёнку, будь он девочка или мальчик, непременно хочется заняться этим же делом. Не препятствуйте подобным порывам. Повяжите малышу фартук, чтобы он не намочил одежду, засучите рукава, налейте в маленький тазик или в миску тёплой воды, установите его так, чтобы малышу было удобно, дайте кусочек детского мыла - и пусть стирает: или наряды куклы, или свои носочки и платочки. Научите выжимать выстиранное бельё и развесьте его на верёвке.

Детям очень нравится подражать взрослым во всех их делах.

В полдень вернулся юноша в свою деревню и увидел, что у дома лавочника собрался народ.

- Сегодня старый лавочник женится на дочери рыбака, - сказал кто-то. - Он простил её отцу долг. Пойдём, юноша, с нами на свадьбу.

Когда молодой крестьянин переступил порог дома лавочника, все гости были уже в сборе и ждали невесту. Юноша сел неподалеку от лавочника и тоже стал ждать.

Вскоре раздались радостные возгласы: это пришла невеста.

Печальная девушка села напротив жениха и увидела своего возлюбленного. Лавочник заметил, что невеста смотрит не на него, рассердился и сказал молодому крестьянину:

- Уходи отсюда! Я тебя не звал на свою свадьбу!

Юноша поднялся и сказал:

- Для счастья любимой мне ничего не жаль. Вот тебе веер молодости; обмахнись им пять раз - и станешь вдвое моложе.

Лавочник вырвал из рук крестьянина веер и начал им обмахиваться. Взмахнув веером в пятый раз, он из дряхлого старика превратился в крепкого мужчину.

ИГРА «КТО ЭТО?»

Предложите ребёнку изобразить какое-нибудь животное (млекопитающее, рыбу или птицу) с помощью различных действий (прыгая, хлопая «крыльями», стоя на одной ноге и т. д.). Ваша задача заключается в том, чтобы угадать, кого ваш ребёнок изображает.

Если вам. требуются дополнительные подсказки, малыш может передать звуки, которые издаёт это животное, и подсказать отгадку.

Когда вы угадаете, какое животное задумал ваш ребёнок, поменяйтесь с ним местами. Пусть теперь он догадается, кого вы изображаете.

Как только жених стал вдвое моложе, юноша попросил вернуть веер:

- В нашей деревне так много старцев. Сегодня же все они будут снова молодыми, - сказал крестьянин.

Но лавочник оттолкнул юношу и закричал:

- Я не хочу оставаться сорокалетним! Я хочу быть таким же молодым, как и ты!

Он взмахнул веером в шестой раз, и тут все увидели, как жених мгновенно превратился в младенца.

- Ну и жених! - засмеялись гости. - Всё хорошо, только ему нужна не жена, а нянька!

Юноша подошёл к отцу девушки, протянул ему веер и сказал:

- Вот мой свадебный подарок.

- На свете нет ничего дороже молодости! - ответил отец девушки и принял дар.

На другой же день вся деревня гуляла на свадьбе молодого крестьянина и дочери рыбака. Не пришёл только лавочник. Да и не мог он явиться на праздник, потому что ещё не умел ходить и лежал у себя дома в пелёнках!

Юноша и дочь рыбака по сей день живут в любви и согласии. В их деревне никто не старится, все люди молоды и здоровы.

Японская сказка

ИГРА «ШМЕЛЬ»

В игре могут принимать участие от 10 до 20 человек. Играющие располагаются по кругу на расстоянии вытянутых рук лицом к центру. Мяч перекатывается внутри круга по земле. Играющие, присев на корточки, руками отбивают мяч от себя, стараясь осалить им другого. Мяч - это шмель. Если кто-нибудь не успеет отбить мяч руками и будет осален им, он считается ужаленным, поворачивается спиной к центру круга и не принимает участия в игре до тех пор, пока не будет осален следующий игрок. Тогда первый ужаленный вновь вступает в игру, а второй поворачивается спиной к центру. Ловить мяч и отбивать его ногами нельзя.

ГЛУПЫЙ ВОЛК

Жил-был глупый волк. Был он таким глупым, что даже не мог себе ничего добыть на обед. Пошёл он ко льву попросить помощи.

- Иди на луг. Там пасётся старая-престарая лошадь. Съешь её, - сказал лев. Поплёлся волк на луг.

- Здравствуй, лошадь. Лев разрешил съесть тебя!

- Откуда тебе удобнее начать - с головы или с хвоста? - спрашивает лошадь. - Не лучше ли начать с хвоста? А я пока буду пастись и жиреть.

Согласился волк, подошёл к лошади сзади, а она как лягнёт его копытом!

- Какой я глупый, почему не начал есть её с головы! - завыл волк.

Во второй раз пошёл волк просить у льва помощи. Послал лев его на луг, где пасся телёнок. Пришёл волк на луг, отыскал телёнка и сказал, что лев разрешил съесть его. А телёнок и говорит:

- Разве наешься ты маленьким телёнком? Лучше садись на меня, я отвезу тебя в деревню. Станешь старшим пастухом - вот тогда наешься досыта!

Уселся глупый волк на телёнка, и тот побежал.

Когда показалось селение, телёнок громко замычал. Тут выскочили люди - кто с вилами, кто с ухватами - и прогнали волка.

Белорусская сказка

ИГРА «ЛУНКИ»

Играть могут 6-10 человек. В земле роют ямку диаметром 20-30 см. Это - «котёл». Вокруг котла на расстоянии 1-2 м от него делают маленькие ямки - лунки. Их должно быть на одну меньше нем общее количество играющих. Каждый игрок берёт по палке (или самодельной клюшке) длиной около метра и ставит её в принадлежащую ему лунку. Один из игроков выбирается водящим и получает мяч. У него нет своей лунки. Его задача состоит в том, чтобы ударами палки загнать мяч в «котёл». Остальные игроки мешают ему, отбивая мяч палками. Им надо быть осторожными: в тот момент, когда игрок вынул палку из лунки, водящий может занять её своей палкой. Тот, кто остался без лунки, идёт водить. Если водящему удалось загнать мяч в «котёл», то все играющие меняются лунками, а водящий в это время старается поставить конец своей палки в любую свободную лунку. Так выбирается следующий водящий.

НИКИТА КОЖЕМЯКА

Появился около города Киева Змей и стал брать с каждого двора дань - красную девицу.

Настала очередь идти к чудищу и царской дочери. Схватил Змей царевну, но есть не стал, а взял в жёны.

У царевны была собачка. Напишет, бывало, царевна записку батюшке с матушкой, привяжет собачке на шею, та побежит во дворец, и ответ принесёт. Однажды царь с царицей попросили царевну узнать, кто сильнее Змея.

Стала царевна приветливей к Змею и всё у него выспрашивала, кто его сильнее. Змей тайны не открывал, да раз проболтался, что живёт в городе Киеве Никита Кожемяка - вот он сильнее. Написала тогда царевна батюшке: «Сыщите в городе Киеве Кожемяку да пошлите его меня выручать».

Царь нашёл Никиту Кожемяку и сам прибыл просить, чтобы Никита освободил землю от лютого Змея.

В то время Никита держал в руках двенадцать кож и мял их. Как увидел он, что сам царь к нему пожаловал, задрожал от страха и разорвал все двенадцать кож. Рассердился Кожемяка, что испугали его и он из-за этого кожи испортил, и сколько ни упрашивали его царь с царицей, не пошёл выручать царевну. Тогда придумал царь собрать пять тысяч детей, которых Змей оставил сиротами, и послал их просить Кожемяку освободить русскую землю от великой беды.

ИГРА «АЛЬБОМ С ФОТОГРАФИЯМИ»

У вас дома много семейных фотографий, и вы решили оформить фотоальбом. В этом деле ребёнок - ваш незаменимый помощник. Он с удовольствием будет размещать и приклеивать (или раскладывать по «кармашкам») фотографии - свои и близких ему людей. Возможно, у вас такой альбом уже есть, тогда можно делать новый. После очередной фотосъёмки - на прогулке, в путешествии или просто дома - пусть малыш оформит несколько новых страниц семейного альбома. Обязательно ставьте дату и подпись под фотографией. А если позволяет место, ребёнок может что-то нарисовать рядом.

Пришли к Никите дети, стали со слезами просить, чтоб изгнал он Змея. Сжалился Никита Кожемяка, на сиротские слёзы глядя. Взял триста пудов пеньки, насмолил смолою, весь обмотался, чтобы Змей не съел, да и пошёл на него.

Подходит Никита к жилищу змеиному, а Змей заперся и не выходит к нему.

- Выходи лучше в чистое поле, - сказал Кожемяка и начал двери вышибать.

Змей, видя беду неминучую, вышел к нему в чистое поле. Долго ли, коротко ли бились они, только повалил Кожемяка Змея. Тут Змей стал молить его:

- Не убивай меня, Никита. Сильней нас с тобой нет никого на свете. Разделим всю землю, весь свет поровну: ты будешь жить в одной половине, а я в другой.

- Хорошо, - сказал Кожемяка, - надо границу проложить.

Сделал Никита плуг, запряг в него Змея, да и стал от Киева границу пропахивать.

- Ну, - говорит Змей, - теперь мы всю землю разделили.

- Землю разделили, - согласился Никита, - давай теперь море делить.

Идёт Змей по морю, а вода всё выше поднимается. Дошёл Змей до середины моря, захлебнулся да утонул. А Никита вернулся домой и стал опять кожи мять.

Русская народная сказка

ИГРА «НЕ ПРОПУСТИ МЯЧ»

Участники игры становятся в круг и кладут руки друг другу на плечи. Водящий стоит в середине круга, у его ног мяч. Задача водящего - ногой выбить мяч из круга. Задача играющих, образующих круг, - не выпустить мяч из круга, отбить его в центр водящему.

Разнимать руки нельзя. Если мяч, посланный из круга водящим, пролетит над руками или головой играющего, удар не засчитывается. А вот когда мяч пролетит возле ног - водящий выигрывает. Он становится в круг, а его место занимает тот, кто пропустил мяч.

КОРОЛЬ-ДРОЗДОВИК

Была у одного короля очень красивая дочь. Но была она надменной и отвергала всех женихов - ни один не был для неё достаточно хорош. Принцесса отказывала одному за другим да притом над каждым ещё смеялась.

Однажды король устроил большой пир и созвал отовсюду женихов. Расставили их всех по чину и званию и повели принцессу по рядам, но в каждом из женихов она находила недостаток. Один был слишком толст, другой - слишком высок, третий - слишком малого роста.

Особенно долго смеялась девушка над одним добрым королём. «У него подбородок, словно клюв у дрозда!» - сказала принцесса. И с той поры прозвали короля Дроздовиком.

Как увидел король-отец, что дочка его над людьми насмехается, разгневался и решил выдать её за первого встречного.

Спустя несколько дней пришёл к замку нищий музыкант и начал петь. «Пропустите его», - приказал король страже.

Вошёл музыкант и попросил милостыню. «Мне твоё пение так понравилось, - обратился к нему старый король, - что я отдам тебе в жёны свою дочь».

Тотчас пришлось принцессе обвенчаться с музыкантом. А после этого король сказал: «Теперь отправляйся со своим мужем куда угодно».

Вывел её нищий за руку из замка, и пришлось девушке идти вместе с ним пешком.

ИГРА «ПОСУДА ИЗ ПЛАСТИЛИНА»

Опыт работы с пластилином у ребёнка уже есть: он лепил колобок, лепил овощи и фрукты. Теперь можно сделать посуду из пластилина. Например, блюдца и чашки. Чтобы блюдце получилось круглым, можно сначала выдавить круг стаканом на раскатанном пластилине, а потом немного загнуть края, придавая ему нужную форму. Чашку лепить сложнее. Покажите малышу, как это лучше сделать. Не забудьте прилепить к чашке ручку. Таким образом можно вылепить целый чайный сервиз и угощать из него кукол.

Пришли музыкант с принцессой в дремучий лес, и девушка спросила : «Это чьи леса и луга?» - «Короля-Дроздовика. Не прогнала бы его, было б всё твоё».

Проходили они по полям, и спросила принцесса: «Это чьи поля и река?» - «Это всё короля-Дроздовика!»

Проходили они затем по большому городу, и принцесса спросила опять: «Чей этот прекрасный город?» - «Короля-Дроздовика. Не прогнала бы его, было б это всё твоё». «Ах, как жалко, что нельзя вернуть Дроздовика!» - вздохнула принцесса.

Подошли они наконец к маленькой избушке, и принцесса спросила: «Боже мой, чей же это такой ветхий дом?» - «Это наш дом», - ответил музыкант. «А где же слуги?» - спросила девушка. «Какие слуги? - удивился нищий. - Ты должна всё делать сама. Растапливай печь и ставь воду, чтобы приготовить обед, я очень устал».

Но разводить огонь и готовить молодая жена не умела, и пришлось нищему самому приняться за работу. Поели они кое-чего и легли спать.

ИГРА «ЧУВСТВУЮ КОЖЕЙ»

Попросите малыша лечь на живот и пальцем или сухой кисточкой «нарисуйте» у него на спине разные фигуры: круг, квадрат, треугольник и т. п. Если ребёнок знает буквы и цифры, можно рисовать их, писать целые слова. Сможет ли он отгадать, что вы нарисовали или написали?

Только стало светать, нищий музыкант разбудил принцессу и попросил её заняться домашней работой, но у принцессы ничего не получалось. Прожили они так несколько дней, муж и говорит: «Жена, принимайся-ка ты за плетенье корзин». Начала она плести, но жёсткие прутья изранили её нежные руки.

«Возьмись-ка ты лучше за пряжу», - сказал муж. Принцесса попробовала прясть пряжу, но грубые нитки врезались в её нежные пальцы.

«Видишь, - сказал музыкант, - ты ни на какую работу не годишься. Будешь ходить на рынок и продавать товар».

Накупил муж много глиняных горшков. Уселась принцесса с горшками на углу рынка, а товар вокруг себя расставила и начала торговать. Но вдруг прискакал гусар, налетел на горшки - и остались от них одни черепки.

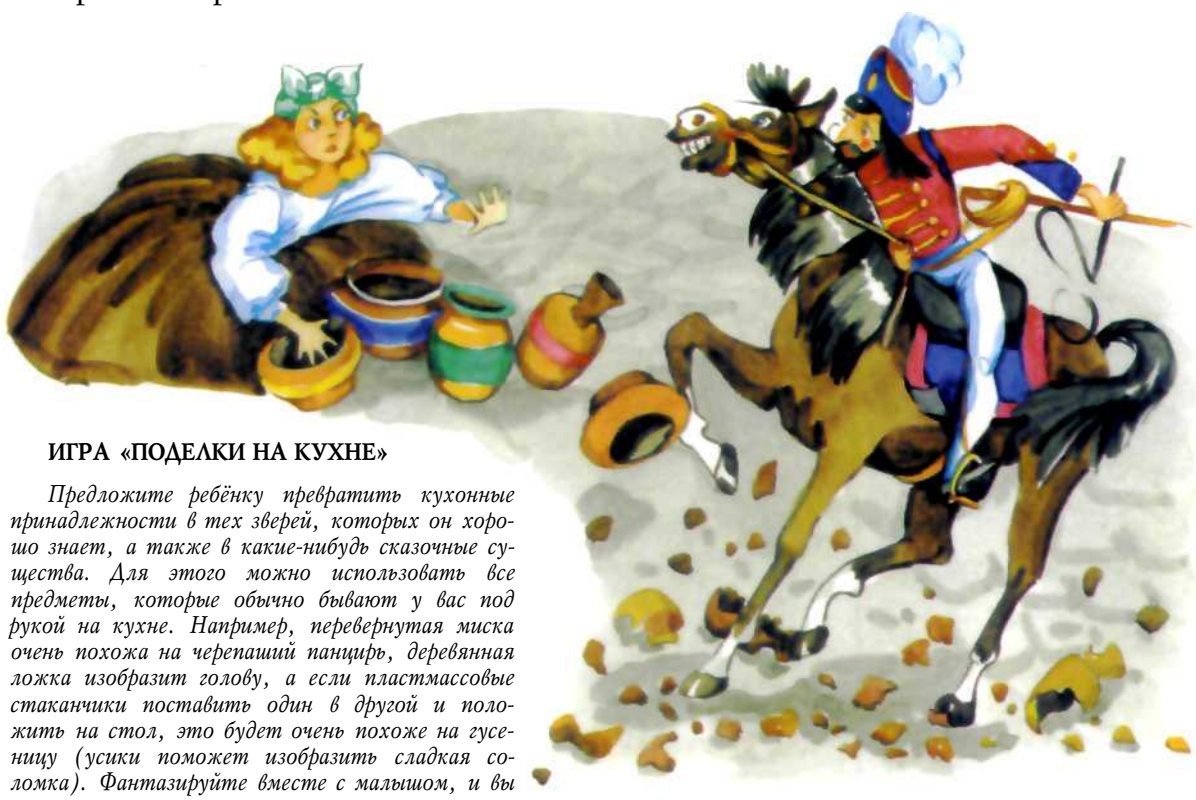
«Ах, что мне за это будет! - воскликнула девушка. - Что скажет муж?»

Побежала она домой и рассказала музыканту про своё горе.

«Перестань плакать, - сказал муж, - я вижу, ты и для этой работы не годишься. Недавно я нашёл тебе работу посудомойки в замке у короля».

И стала принцесса посудомойкой.

Случилось, что в замке должны были праздновать свадьбу молодого короля. Стала принцесса у дверей в зал, чтобы посмотреть на торжество. Горели свечи, гости веселились, и всё было красиво, как в замке её отца в прежние времена.



ИГРА «ПОДЕЛКИ НА КУХНЕ»

Предложите ребёнку превратить кухонные принадлежности в тех зверей, которых он хорошо знает, а также в какие-нибудь сказочные существа. Для этого можно использовать все предметы, которые обычно бывают у вас под рукой на кухне. Например, перевернутая миска очень похожа на черепаший панцирь, деревянная ложка изобразит голову, а если пластмассовые стаканчики поставить один в другой и положить на стол, это будет очень похоже на гусеницу (усики поможет изобразить сладкая соломка). Фантазируйте вместе с малышом, и вы сможете прекрасно провести время.

Пока принцесса с грустью наблюдала, как в замке веселятся гости, в зал вошёл молодой король, одетый в бархат и шёлк. Увидев у дверей красивую девушку, он захотел с ней танцевать, а она узнала в нём короля-Дроздовика и стала отказываться. Но король всё-таки вывел её на середину зала.

Как увидели гости бедную посудомойку, стали над ней смеяться, и было ей так стыдно, что хотелось сквозь землю провалиться. Бросилась принцесса бежать, но на лестнице король-Дроздовик догнал её и привёл назад. Посмотрел он девушке в глаза и ласково сказал: «Это я из любви к тебе нарядился нищим музыкантом, и гусар, что перебил горшки, тоже был я. Всё это я сделал, чтобы наказать тебя за высокомерие, за то, что ты надо мной посмеялась».

Принцесса горько заплакала и сказала: «Я была так несправедлива, что недостойна быть твоей женой». - «Успокойся, трудные дни прошли. Ты получила хороший урок. А теперь мы, наконец, отпразднуем нашу свадьбу».

Появились служанки, надели на девушку пышное платье. Отец благословил дочь на брак с королём-Дроздовиком. И жили они долго и счастливо.

По сказке братьев Гримм

ИГРА «УДОЧКА»

Для игры приготовьте верёвку длиной 2-3 м. Она и будет «удочкой». К одному концу верёвки привязывают небольшой груз (например, мешочек с песком величиной с кулак). Играющие становятся в круг. Водящий находится внутри круга, он держит в руках свободный конец верёвки и, вращая её, старается задеть мешочком кого-нибудь из стоящих в кругу. Играющие подпрыгивают, пропуская мешочек под ногами. Тот, кого задела верёвка, становится водящим. Вращать верёвку следует так, чтобы груз практически не отрывался от земли.

МЫШКА И ЛИСА

Жила-была маленькая мышка. Однажды сидела она в своей норке и ждала в гости на чай лису. Зашла лиса в нору, поздоровалась и говорит:

- Давай поиграем, пока вскипит чай!

- Нет, подожди немного, сначала попьём чаю!

Лиса рассердилась и хотела уйти, но мышка согласилась и спросила:

- Во что будем играть?

- Давай прыгать.

Начали они прыгать. Лиса прыгнула выше. Проиграла мышка лисе и говорит:

- Теперь давай играть в прятки - кто кого найдёт, тот и победит!

Спряталась первой лиса, а пушистый хвост снаружи оставила. Вытащила мышка лису за хвост. Потом мышка спряталась. Лиса полдня искала её, не нашла и говорит:

- Выходи, ты победила! Пойдём чай пить!

Смотрят - а чай-то давно уже весь выкипел.

Чукотская сказка

ИГРА «МАГАЗИН ОТКРЫТОК»

Ваш ребёнок сможет смастерить прекрасную открытку на любой случай.

Для этого потребуется бумага, карандаши, фломастеры, клейкая лента и некоторые другие принадлежности для поделок (нитки, ленточки, бисер).

Предложите ребёнку посвятить открытки (поздравление с днём рождения, приглашение на концерт, на торжественный вечер и т. д.) каждому члену вашей семьи и преподнести их во время обеда.

ПОЧЕМУ У ЗАЙЦА ДЛИННЫЕ УШИ

Однажды лось с женой своей на лесной полянке разговаривал. Заяц мимо бежал, увидел их, подкрался поближе, спрятался за пенёк, подслушивает.

- Вот, - говорит лось, - есть у меня рога, которые должен я раздать зверям. Но зверей много, а рогов мало. Кому же дать их?

Слушает заяц, думает: «А не плохо бы и мне рога получить. Чем я хуже других?»

- Кому вот эти рога дать? - спрашивает лось жену.

- Эти - оленю дай. Защищаться ими будет, - отвечает лосиха.

- Ну, хорошо, - говорит лось. - А вот эти, большие, кому?

Только хотела лосиха ответить, а заяц не вытерпел, высунулся из-за пенька и закричал:

- Эти мне, зайцу!

- Что ты, братец, - говорит лось. - Зачем тебе рога?

- Как зачем? - отвечает заяц. - Я всех врагов своих в страхе буду держать.

Отдал лось рога зайцу. Обрадовался заяц, запрыгал, заплясал, и вдруг с ёлки большая шишка прямо ему на голову свалилась. Испугался заяц и ну бежать! Да не тут-то было! Зацепился рогами за кусты, выпутаться не может и визжит со страху.

- Нет, брат, - говорит лось. - Ты, я вижу, трусишка, а трусу и самые длинные рога не помогут. Получай-ка лучше длинные уши. Пускай все знают, что ты подслушивать любишь.

Так и остался заяц без рогов, а уши у него выросли длинные-предлинные.

Мансийская сказка

ИГРА «ЧТО ПЛАВАЕТ? ЧТО ТОНЕТ?»

Налейте в тазик воды и предложите малышу опустить туда разные предметы: металлические, деревянные, пластмассовые, стеклянные, кусочки коры, картона, камушки и т. п. Результат очень заинтересует ребёнка. Скорее всего ему захочется все предметы проверять на плавучесть. Объясните малышу, почему одни предметы тонут, а другие держатся на воде. Когда он усвоит, какие предметы лучше держатся на воде, придёт время строительства лодок и корабликов.

НАХОДЧИВЫЙ ПАСТУШОК

Пас как-то пастушок овец, и один ягнёнок потерялся.

«Что же мне делать? - опечалился паренёк. - Хозяйка браниться станет, хозяин побьёт. Ах, чёрт!»

Только он это вымолвил, а чёрт тут как тут: «Чего тебе, парень, надо?» - «А чтоб за ягнёнка мне заплатил, это ведь ты его увёл».

«Ладно, - отвечает чёрт. - Коли сможешь победить меня, дам тебе полную шапку денег. Первое - наперегонки побежим, второе - станем камень вверх бросать, третье - будем камни сжимать». Согласился паренёк. «Только наперегонки с тобой не побегу, - говорит. - За скотиной надо глядеть. Вместо меня побежит мой младший брат, он тут в лесу под кустом спит. Позови только: "Серый!" - он сразу проснётся и побежит». Пошёл чёрт за младшим братом. Услыхал паренёк, как чёрт кликнул: «Серый!» - и раздался топот. Скоро чёрт вернулся печальный - заяц его обогнал.

Стал чёрт с пареньком камни вверх бросать. Схватил чёрт большой камень и швырнул его вверх. Камень упал через три часа. А парень вынул из кармана пташку и подбросил её, она и через три часа не вернулась. Снова чёрт в проигрыше.

ИГРА «ВЕСЕННИЕ РУЧЬИ»

Весной, когда зажурчит первая талая вода, разрешите ребёнку играть у ручейков: пусть строит запруды, прокладывает новые русла в снегу для весенних потоков, пускает кораблики. Следите только, чтобы малыш не промок. Дома покажите ему, как делать кораблики из щепок и бумаги.

Стал чёрт с пареньком дальше соревноваться. Схватил чёрт камень и так сжал, что пыль из него посыпалась.

«Да разве так жмут, - смеётся паренёк, - гляди, как я сожму!»

Вынул он из сумы яблоко и сжал так, что сок брызнул. Опять чёрт проиграл.

«Ну, теперь живо беги в пекло, - говорит паренёк, - деньги тащи!»

Побежал чёрт за деньгами. Тем временем парень проделал в шапке дыру и встал возле ямы. Пришёл чёрт с деньгами, сыплет, сыплет, а шапка всё пустая: деньги в яму падают.

«До чего ж у тебя шапка большая!» - удивляется чёрт. «Не болтай попусту, сыпь дополна!» - отвечает парень.

Семь раз бегал чёрт за деньгами. Наконец и яма, и шапка до краёв наполнились. Стало у пастушка столько денег, что он и хозяину за потерявшегося ягнёнка смог заплатить, и себе осталось - хоть отбавляй.

Латышская сказка

ИГРА «СТРОИМ КОРАБЛИ»

Из кусочков коры, из скорлупы можно сделать маленькие лодочки. Для лучшей устойчивости прилепите на дно лодки кусочек пластилина. В этот пластилин можно воткнуть мачту (спичку) с парусом. Попробуйте сделать и катамаран. Для этого надо просто соединить два корпуса кораблей. Паруса можно сделать из простой бумаги и раскрасить, а можно, чтобы они не промокли, из полиэтилена.

МЕДВЕДЬ И БУРУНДУК

Проснулся весной медведь, вылез из берлоги, сел на пенёк, потянулся и заворчал: «Весна, весна, а есть нечего!»

Пошёл медведь добычи поискать. Да не скоро ещё медвежья пища - ягоды и орехи - поспеет. Идёт он по лесу, с боку на бок переваливается. Видит - пень стоит, а под ним кто-то живой копошится. Заревел медведь: «Есть тут кто? Вылезай!»

Выскочил из-под пня зверёк-бурундук - он тоже в своей норе всю зиму спал - огляделся, увидел медведя: «Дедушка медведь, ты чего такой сердитый?» «Это я с голоду! Нет ли у тебя поесть чего-нибудь?» - отвечает медведь. «Сейчас принесу», - сказал бурундук.

Юркнул он в кладовую, где у него запасы с осени хранились, и выносит сладкие корешки: «Кушай, дедушка!» - «Спасибо, бурундучок. Маленький ты зверь, а хороший». И погладил медведь бурундука лапой по спине. Ласково погладил, а на жёлтой шкурке бурундука всё равно тёмные полоски от медвежьих когтей появились. Появились, да так и остались.

С тех пор у всех бурундуков эти полоски на спинках есть. И когда спрашивают их: «Отчего у вас, бурундуков, шерсть полосатая?», они отвечают: «А это нас дедушка медведь погладил».

Нивхская сказка

ИГРА «ПРОНЕСИ, НЕ РАСПЛЕСКАЙ»

Доску толщиной 2-4 см ставят на ребро и закрепляют колышками. Играющие один за другим, беря в каждую руку по кружке с водой, должны пройти по доске, не расплескав воду. Тот, кто потерял равновесие и оступился или разлил воду, выбывает из игры. Остальные продолжают игру. Побеждает тот, кто останется последним. Задания можно усложнить: ускорить темп движения по доске, двигаться спиной и т. д.

ТРИ КАЛАЧА И ОДНА БАРАНКА

Одному мужику захотелось есть. Он купил калач и съел; ему всё ещё хотелось есть. Он купил другой калач и съел; ему всё ещё хотелось есть. Он купил третий калач и съел, и ему всё ещё хотелось есть. Потом он купил баранок и, когда съел одну баранку, вдруг стал сыт. Тогда мужик ударил себя по голове и сказал:

- Какой я дурак! Что ж я напрасно съел столько калачей? Мне бы надо сразу съесть одну баранку.

По рассказу Л. Н. Толстого

ИГРА «ДОМАШНИЙ ТЕАТР»

Устройте дома театр. Выберите сказку, например «Колобок». Вырежьте с малышом из старых детских журналов «героев» и «декорации»: колобка, лису, зайца, волка, домик, деревья, пенёк и т. д. Наклейте фигурки на плотный картон и прикрепите клейкой лентой к карандашам. Сделайте ширму. Теперь, спрятавшись за ширму и держа фигурки за карандаш, можно передвигать героев и озвучивать их. Осталось распределить роли и можно начинать репетицию.

ВОЛШЕБНЫЙ КОШЕЛЬ

Жили-были два брата - богатый и бедный. Кончились у бедняка запасы еды, и пошёл он в лес по ягоды. Вдруг, откуда ни возьмись, старичок. Подходит к бедняку и спрашивает: «Кому ягоды собираешь?» «Нечего есть, вот и собираю», - отвечает бедняк.

Тогда старик достал из кармана кошель и говорит:

«Вот бери. Как захочешь есть, скажи: "Кошель, дай!", - он и даст. А как поешь, скажи: "Кошель, закройся!", - он и закроется».

Поблагодарил бедняк старичка и, весёлый, пошёл домой. Вошёл в избу и говорит: «Кошель, дай». Кошель открылся, и вся семья поела досыта.

Однажды бедняк позвал в гости богатого брата. Увидал богатый такое чудо и стал торговать кошель. Сто рублей за него даёт. Бедняк - нет и нет, но жена его заупрямилась - продай, да и только. Так и продал бедняк кошель за сто рублей.

За год бедняк проел все деньги и опять остался ни с чем. Пошёл он опять в лес за ягодами. Встретился ему знакомый старичок и спрашивает: «Куда ты дел мой кошель?» «Продал», - отвечает бедняк.

Достал старичок другой кошель, даёт бедняку и говорит: «Этот кошель во сто раз лучше!»

Бедняк опять поблагодарил его и пошёл домой.

ИГРА «ЗАЩИТНИК»

На площадке чертят круг диаметром 2-3 м. В игре участвуют 8-10 человек. Двое из них по жребию идут в центр круга: один садится на корточки, а второй (защитник) кладёт ему руку на голову и, не отнимая руки от головы, обходит сидящего товарища то справа, то слева. Остальные игроки, свободно расположившись за кругом, стараются коснуться сидящего рукой, а защитник стремится их осалить. Если защитнику удаётся это сделать, то осаленный занимает место сидящего, сидящий становится защитником, а защитник присоединяется к остальным игрокам. Осаливание не засчитывается, если защитник отнял руку от головы сидящего.

По дороге домой попросил бедняк у кошеля есть. Открылся кошель, выскочили оттуда бесята с кнутами, да как начали его лупить, бедняк еле до дому добрался. Вошёл в избу и думает: «Сейчас жену проучу. Зачем уговорила меня продать прежний кошель?» Подал он жене новый подарок старичка и говорит: «Вот какой кошель я раздобыл - во сто раз лучше прежнего!» А сам вышел, чтобы опять ему не досталось.

Жена тотчас попросила: «Кошель, дай!» Открылся кошель, выскочили из него бесята с кнутами и давай её бить. До тех пор били, пока она не сказала: «Кошель, закройся!»

Вернулся бедняк, смотрит - жена чуть жива лежит. Жалко ему стало жену, он и говорит: «Пойду-ка я к брату - не променяет ли он прежний кошель на этот?»

Так и сделал: пошёл к богатому брату и стал нахваливать новый кошель.

Богатей поверил и стал упрашивать: «Слышь, братец, добавлю тебе сто рублей, только давай поменяемся кошелями».

Согласился бедняк, а богатей позвал на угощение своих друзей, усадил их за стол, взял кошель и говорит: «Кошель, дай!»

Кошель открылся, выскочили из него бесята и начали всех пороть! С тех пор богатей уж не зарился на чужое. А бедняк больше не менял свой кошель и жил в достатке.

Литовская сказка

ИГРА «СОЛНЕЧНЫЙ ЛАЗЕР»

Пришла весна, и тёплые солнечные лучи растопили снег. Расскажите малышу, какое большое и горячее солнце. Приготовьте лупу или увеличительное стекло и лист бумаги. С помощью линзы сфокусируйте на бумаге солнечный луч. Прожгите бумагу. Выжгите какое-нибудь изображение. Дайте и ребёнку попробовать укротить солнечный свет. Посмотрите, сможет ли он сфокусировать луч солнца.

ЖИВАЯ ВОДА

Жил когда-то король, и было у него три сына. Заболел однажды король, загрустили его сыновья, вышли в сад и заплакали. Вдруг подошёл к ним какой-то старик, стал про их горе расспрашивать. Они ему всё рассказали, а старик и говорит: «Я знаю одно средство - это живая вода. Кто той воды выпьет, сразу выздоровеет».

Тут старший сын подумал: «Принесу воды, вылечу отца и он отдаст мне королевство».

Пошёл он к отцу, стал просить, чтобы тот отпустил его на поиски живой воды. Король отпустил сына.

Отправился принц в путь-дорогу. Встретился ему на пути карлик и спросил: «Куда это ты так торопишься?» «Тебе знать незачем», - ответил принц и поскакал дальше.

Рассердился карлик и заколдовал его. Попал принц в горное ущелье, и чем дальше он ехал, тем уже становилась дорога. И вот уже невозможно стало ни коня повернуть, ни встать с седла. И оказался принц закованным в скалы.

Долго ждал сына больной король, а он всё не возвращался. Попросил тогда средний сын: «Отец, дозвольте мне отправиться на поиски живой воды». А сам подумал: «Если мой брат погиб, то королевство достанется мне».

Король сначала не хотел его отпускать, но наконец уступил просьбам.

ИГРА «В ТЕМПЕ МАРША»

Дайте ребёнку пару деревянных ложек (барабанные палочки) и миску (барабан).

Теперь задайте ему ритм, похлопывая ладонью по столу или ногой по полу. Пусть ребёнок повторит заданный ритм несколько раз. Убыстряйте темп, посмотрите, как с этим справляется ваги ребёнок. Конечно, он может и сам придумывать ритм, а вы будете только повторять за ним.

Петь песню вдвоём под этот незатейливый аккомпанемент очень весело.

Поехал средний сын той же дорогой, что и старший брат, и тот же карлик спросил его, куда он торопится.

«Тебе это знать незачем», - сказал принц и поскакал дальше.

Карлик его также заколдовал, и принц оказался в узком ущелье.

Пришлось отправляться за живой водой младшему сыну. Повстречал он карлика и в ответ на его вопрос остановил коня и сказал: «Я ищу живую воду, отец мой лежит при смерти».

«Я укажу тебе дорогу к живой воде, - промолвил карлик. - Эта вода течёт из родника во дворе заколдованного замка, но ты там не мешкай, набери живой воды, пока не пробьёт полночь».

Принц поблагодарил карлика и двинулся дальше. Когда он прибыл к замку, ворота распахнулись. Юноша вошёл в замок и увидел в одной из комнат прекрасную спящую девушку. Принц поцеловала её, девушка открыла глаза и сказала, что он освободил её от злых чар, и если вернётся к ней через год, они отпразднуют свадьбу. Потом девушка показала ему родник с живой водой. Зачерпнул принц воды и поспешил скорее уйти. Только вышел за ворота, как пробило двенадцать и ворота захлопнулись.

ИГРА «МУЗЫКАЛЬНЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ»

Ваш ребёнок уже умеет двигаться под музыку, хлопать в ладоши и топать ножками в такт любимой мелодии. Время самим учиться играть на музыкальных инструментах. Речь здесь пойдёт, конечно, не о настоящих инструментах.

Возьмите плотно закрывающиеся сосуды: бутылки, банки - и насыпьте туда (не доверху) крупу, макароны, пуговицы, любые другие сыпучие предметы. Если потрясти эти сосуды, у каждого будет свой звук. Это ваши музыкальные инструменты. Теперь, включив любимую мелодию, вы можете подыгрывать музыкантам.

На обратном пути опять встретил принц карлика и спросил его про своих братьев. «Я их заколдовал, потому что они очень надменные, - сказал карлик. - Если хочешь, могу вызволить их из ущелья, но ты будь осторожен, у них злое сердце».

Явились братья, принц им рассказал всё, что с ним произошло: как нашёл он живую воду и как разбудил от долгого сна прекрасную принцессу. Дорогой старшие братья решили младшего брата погубить. Когда он крепко уснул, они забрали себе живую воду, а брату налили в кубок морской воды.

Вернулись братья домой, и поднёс младший сын больному королю кубок. Но только сделал король глоток, как разболелся пуще прежнего. Старшие сыновья начали младшего брата обвинять, будто хотел он отца отравить. Подали они королю настоящей живой воды. Только отец отпил той воды, как выздоровел.

А старшие братья над младшим смеются: «Хотя ты и нашёл живую воду, а награду-то получим мы».

ИГРА «ВЕСЁЛАЯ РЕГАТА»

Отправившись на прогулку, найдите ручей или небольшую речку. Выберите место старта, а ниже по течению - финиш. На месте старта опустите на воду самодельные кораблики: из дерева, из коры, бумажный. Также можно отправить в плавание разные предметы: палочки, веточки, листья и т. п. Теперь наблюдайте, какой кораблик поплывёт быстрее, и встречайте победителя у финиша. Если ручей протекает под мостом или через трубу, пустите кораблики с одной стороны препятствия, перебегите на другую сторону и ждите, какой из них появится первым.

Разгневался старый король на младшего сына, и решил его погубить.

Выехал на следующий день принц на охоту, ничего не подозревая, но у королевского егеря был такой грустный вид, что принц спросил, не заболел ли он. «Я здоров, - ответил егерь, - а грущу оттого, что король велел мне убить вас».

Испугался принц, попросил пощадить его. Егерь отпустил принца в лес, а сам вернулся в замок.

«Если бы сын мой остался в живых! Я бы простил его!» - воскликнул опомнившийся король, увидев егеря одного. «Он ещё жив», - промолвил егерь и рассказал королю, как всё было.

Обрадовался король и приказал оповестить всех, что сын его прощён и может вернуться домой.

Тем временем подошёл принцу срок отправляться за своей возлюбленной. Подъехал он к заколдованному замку, и тут же распахнулись ворота. С радостью встретила юношу принцесса и сказала, что он - её спаситель и всему королевству хозяин. Отпраздновали они свадьбу в великом веселье и радости, а когда свадебный пир закончился, пришло известие, что отец прощает принца и приглашает к себе. Принц приехал к отцу и рассказал, как обманули его братья. Старый король хотел их казнить, но они сели на корабль и уплыли за море.

По сказке братьев Гримм

ИГРА «МАЛЕНЬКИЙ МОДЕЛЬЕР»

Предложите ребёнку нарисовать одежду, подходящую ему по размеру.

Положите сначала лист бумаги на пол, и пусть на него ляжет ребёнок. Обведите контур его тела. Теперь положите лист бумаги на стол, и пусть малыш выдумывает и рисует себе одежду. Кем малыш хотел бы себя видеть? Рыцарем из средневековой легенды? Принцессой на балу? Или кем-нибудь ещё?

ЛЯГУШКА-ПОМОЩНИЦА

Было у отца три сына: два умных, а третий - дурак. Посылает отец сыновей за хворостом, умным лошадь даёт, а дурачок должен хворост на спине таскать. Едут однажды умные сыновья с возом хвороста, глядят: сидит на дороге лягушка и просит её через канаву перенести. Умные сыновья посмеялись и проехали мимо. Следом шёл дурачок с вязанкой хвороста. Перенёс он лягушку через канаву, и она пообещала выполнять все желания доброго юноши. А чтобы не носил больше дурачок хворост на спине, подарила ему лягушка коня.

Как-то раз проезжал дурачок с возом хвороста мимо королевского дворца. Увидела его принцесса и давай насмехаться:

- Вот так чудеса! Дурак-то белым конём обзавёлся!

Обиделся дурачок и говорит:

- Чтоб тебя нечистый забрал!

А нечистый тут как тут, подхватил принцессу и унёс в дремучий лес. Стал король допытываться, кто же это принцессу проклял. Взял он ружьё и приказал всем перед ним пройти: как виновный мимо пойдёт, ружьё-то и выстрелит. Так и случилось: как только мимо ружья дурак пошёл, оно выстрелило. Приказал король бросить дурачка в озеро.

Очутился дурак в воде, вспомнил о лягушке и взмолился:

- Лягушка, лягушка, помоги мне!

Вытащила лягушка дурачка на берег и спрашивает:

- Чего бы ты ещё хотел?

- Хочу к принцессе, которую я проклял.

Раз-два - и он уже рядом с принцессой.

ИГРА «ВЕСЁЛЫЕ "ЗАЙЧИКИ"»

Сегодня солнечный день, так почему бы не воспользоваться этим для весёлой игры. Приготовьте два карманных зеркальца - одно для малыша, другое для себя. Покажите ребёнку, как пускать солнечные «зайчики». Дайте ему время научиться «не терять» своего «зайчика» и управлять им. Теперь начинайте играть вдвоём. Может быть, это будет красивый «танец» на стене. Когда малыш освоится с новым солнечным другом, попросите его посадить «зайчика» на шкаф, на телевизор, на диван, а может быть, вам удастся даже поиграть в салочки.

Оказался дурачок рядом с принцессой и видит: сидит она пригорюнившись в дремучем лесу и плачет. Лягушка опять дурачка спрашивает, чего б он ещё хотел.

- Перенеси нас обоих на берег того озера, где я тонул. И чтоб на берегу дворец был построен, в котором мы жить будем.

Лягушка всё это исполнила и прыгнула в воду. Увидал король дворец, узнал, что в нём дурачок с его дочкой живут. Рассердился и послал войско, чтобы принцессу домой вернуть. Но лягушка всех солдат в кочки превратила. Поехала тогда королева за дочерью, а лягушка её в лошадь превратила. Наконец отправился за принцессой сам король. Подъехал он ко дворцу, увидел дурачка и спрашивает:

- Почему мои солдаты кочками стали? Почему королева в лошадь превратилась?

- Потому что силой принцессу забрать хотели.

- Ну, а можно кочки и лошадь снова людьми сделать?

- Можно, если отдашь мне свою дочь в жёны.

Пообещал король принцессу за дурачка отдать. Сразу кочки солдатами стали, и лошадь королевой обернулась. А дурачок с принцессой сыграли весёлую свадьбу.

Латышская сказка

ИГРА «УКРАШАЕМ ПОСУДУ»

Дайте ребёнку побольше бумажных тарелок и стаканчиков. Пусть он разрисовывает их, а если ему сложно придумывать орнаменты, пусть просто копирует те, которые видит на чашках, обоях или на других предметах.

Если у вас нет бумажных тарелок, вырежьте круги из бумаги.

Желательно предложить малышу тему для рисунка: допустим, блюдо для десерта может оживить изображение фруктов и ягод.

ЗОЛОТАЯ РЫБКА

На берегу моря в ветхой избушке жил рыбак со своей женой и были они очень бедны. Рыбак сделал сеть и стал ловить в море рыбу.

Как-то раз закинул он сеть, начал тянуть. Смотрит, а в сети всего-навсего одна рыбка, зато не простая - золотая. Взмолилась рыбка человечьим голосом:

- Не губи меня, пусти лучше в синее море, я тебе пригожусь: что пожелаешь, то и сделаю. Рыбак подумал-подумал и говорит:

- Мне ничего от тебя не надобно: плыви себе в море!

Бросил он золотую рыбку в воду и воротился домой. Спрашивает его жена:

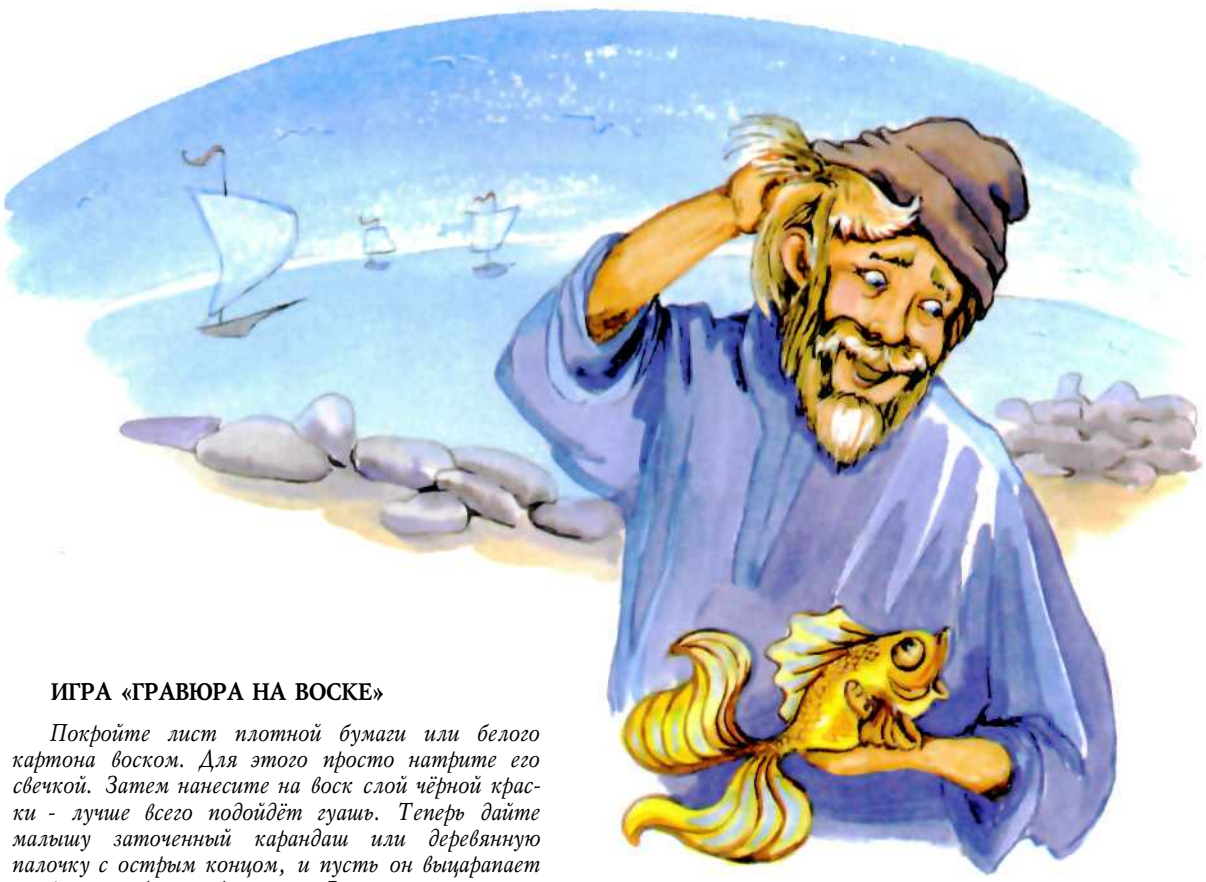
- Много ли рыбы поймал?

- Да всего-навсего одну золотую рыбку, и ту бросил в море. Пожалел я её, не взял с неё выкупа, на волю пустил.

- Ах ты, дурак! Попалось тебе в руки счастье, а ты и владеть им не сумел!

Рассердилась жена, ругает мужа с утра до вечера, не даёт ему покоя:

- Хоть бы хлеба у неё выпросил. Ведь скоро сухой корки не будет - что есть-то станем?



ИГРА «ГРАВЮРА НА ВОСКЕ»

Покройте лист плотной бумаги или белого картона воском. Для этого просто натрите его свечкой. Затем нанесите на воск слой чёрной краски - лучше всего подойдёт гуашь. Теперь дайте малышу заточенный карандаш или деревянную палочку с острым концом, и пусть он выцарапает на воске любое изображение. В результате у него получится картинка, очень похожая на гравюру.

Пошёл рыбак к морю, спрашивает его золотая рыбка:

- Что тебе надо?

- Жена рассердилась, за хлебом прислала.

- Ступай домой, будет у вас хлеба вдоволь.

Воротился рыбак.

- Ну что, жена, есть хлеб?

- Хлеба-то вдоволь, да вот беда: корыто раскололось, не в чем бельё стирать. Ступай к золотой рыбке, попроси, чтоб новое дала.

Пошёл рыбак к морю, опять позвал золотую рыбку.

- Что тебе надо? - спрашивает золотая рыбка.

- Жена прислала, новое корыто просит.

- Хорошо, будет у вас корыто.

Воротился рыбак, только в дверь - а жена опять на него накинулась:

- Ступай, - говорит, - к золотой рыбке, попроси, чтоб новую избу построила; наша того и гляди развалится! Закручинился муж, пришёл к морю, позвал золотую рыбку и просит построить новую избу.

- Не тужи! - отвечает рыбка. - Ступай домой, всё будет сделано.

ИГРА «МЕТКИ»

Играющие встают возле деревьев и охраняют их (касаются рукой ствола). При этом 2-3 дерева (в зависимости от числа участников игры) остаются без сторожей, но играющие должны охранять и эти деревья. Задача водящего заключается в том, чтобы поставить на стволах мелом пять меток. Метку можно ставить лишь на том дереве, которого никто из охраны в данный момент не касается. Так как не все деревья имеют сторожей, играющим приходится всё время перебегать от одного дерева к другому. Водящий должен успеть опередить охрану, однако ставить больше одной метки за один раз запрещается. Если в установленное время водящему не удалось поставить пять меток, его заменяют другим, которому нужно поставить недостающее число меток. При повторении игры метки должны иметь другой вид (галочки, кружочки и т. п.).

Воротился рыбак домой - на дворе стоит изба новая, дубовая, с резными узорами. Выбегает к нему навстречу жена, ещё пуще прежнего сердится:

- Ах ты, дурак, не умеешь ты счастьем пользоваться! Выпросил избу и, чай, думаешь - дело сделал! Нет, ступай-ка опять к золотой рыбке да скажи ей: не хочу я быть крестьянкою, хочу быть царицею. Пошёл рыбак на море, позвал золотую рыбку и жалуется ей:

- Вздурилась моя жена пуще прежнего: не хочет быть крестьянкою, хочет быть царицею.

- Не тужи, ступай домой, всё будет сделано.

Воротился рыбак, а вместо дома высокий дворец стоит под золотой крышею, кругом часовые ходят. Позади большой сад раскинулся, а перед дворцом - зелёный луг, и на том лугу войска собраны. Рыбачка нарядилась царицею, выступила на балкон с боярами и начала делать тем войскам смотр: барабаны бьют, музыка гремит, солдаты «ура» кричат.

Ни много ни мало прошло времени, наскучило жене быть царицею, велела она разыскать мужа и представить пред свои очи светлые. Поднялась суматоха: генералы суетятся, бояре бегают. Насилу нашли рыбака на заднем дворе, повели к царице.

ИГРА «СТРОИМ ПЛОТИНУ»

Найдите неподалёку от дома небольшой ручеёк. В тёплый весенний или летний день отправьтесь туда с ребёнком. По дороге расскажите ему о бобрах, о том, где они живут, нем питаются и как строят плотины. Предложите малышу построить запруду на ручье, как это делают бобры. В ход может пойти всё что угодно: камешки, веточки, глина. Плотина не должна протекать! Перед возвращением домой попросите маленького строителя разобрать сооружение, чтобы ручей спокойно тёк дальше, может быть, к настоящим бобрам. Прорыв плотины - очень эффектное зрелище. Скорее всего малышу понравится это занятие, и он захочет его повторить.

Привели рыбака к царице, она ему и говорит:

- Ступай к золотой рыбке да скажи ей: не хочу быть царицею, хочу быть морской владычицей, чтобы все моря и все рыбы меня слушались.

Рыбак стал было отнекиваться, но жена разошлась: коли не пойдёшь - голова с плеч!

С тяжёлым сердцем пришёл рыбак к морю, позвал рыбку, а её нет и нет. Позвал в другой раз - опять нет. Позвал в третий раз - море зашумело, взволновалось; и выплыла из тёмных волн золотая рыбка:

- Что тебе надо?

- Совсем жена разума лишилась: уже не хочет быть царицею, хочет быть морскою владычицей, над всеми водами властвовать, всеми рыбами повелевать.

Ничего не сказала золотая рыбка, повернулась и ушла в глубину моря.

Рыбак воротился назад, смотрит и глазам не верит: дворца как не бывало, на его месте стоит ветхая избушка, в избушке сидит жена в изодранном сарафане, а перед нею разбитое корыто. Так была наказана рыбачка за жадность.

Начали они жить по-прежнему, рыбак опять стал ловить рыбу, но никогда больше ему не попадалась золотая рыбка.

Русская народная сказка

ИГРА «ФУТБОЛ ВСЛЕПУЮ»

В землю вбивается кол, к нему привязывают двухметровую верёвку, а к концу верёвки - футбольный мяч. Играющему, находящемуся в 5-6 метрах от мяча, завязывают глаза и просят его сделать несколько оборотов вокруг своей оси, а затем подойти к мячу и ударить по нему ногой. Кто попадёт ногой по мячу, тот и выиграл.

ПЛАТОК НИЩЕГО

Давным-давно жил на свете один богач. Был он жадным и злым, и его жена была такая же жадная и злая.

Как-то раз решили они купить себе рабыню и из-за жадности выбрали самую дешёвую и некрасивую девушку. И прозвали её Обезьяной.

Однажды, когда богачи ушли в гости, к их дому подошёл нищий и застонал:

- Я умираю от голода.

Служанка услышала его и впустила в дом. Протянула она бедняге мешочек риса и сказала:

- Если хозяин узнает, что я помогла тебе, он изобьёт нас обоих.

Нищий быстро спрятал рис и, прощаясь с доброй рабыней, протянул ей небольшой розовый платок.

- Обтирай этим платком своё лицо. - С этими словами нищий куда-то исчез.

На рассвете девушка вспомнила про платок, что дал ей бедняк, и обтёрла им лицо.

Три утра подряд обтирала рабыня розовым платком своё некрасивое лицо. На четвёртое утро она подошла к зеркалу, взглянула и вскрикнула: из зеркала на неё смотрела красавица. Розовый платок нищего совершил чудо: уродливая девушка превратилась в красавицу.

ИГРА «ВОДА И МУЗЫКА»

Приготовьте семь пустых стеклянных бутылок и наберите в них воду так, чтобы в первой было примерно пять сантиметров жидкости, а в каждой следующей - на сантиметр больше. Поставьте их в ряд в соответствии с уровнем воды (по росту). Постучите по бутылкам карандашом или чайной ложкой. Получится звуковая гамма из семи нот. Можно использовать эти бутылки и как духовой инструмент - для этого надо подуть в них. Научите ребёнка исполнять на новом инструменте какую-нибудь простейшую мелодию, например «Чижик-Пыжик».

Когда хозяин и его жена увидели, какой красавицей стала их рабыня, они долго не могли прийти в себя от удивления.

- Открой нам свой секрет, и ты получишь свободу, - сказал хитрый богач.

Рабыня обрадовалась и покорно протянула хозяевам платок, рассказав, как им пользоваться.

Только этого и хотели богачи. Они отослали рабыню на кухню, а чтобы она не убежала, спустили с цепи свирепых псов.

Богач и его жена обтёрли лица платком и крепко заснули. Они открыли глаза, когда солнце стояло уже высоко, и, взглянув друг на друга, с рёвом бросились к зеркалу. В зеркале отразились две уродливые волосатые обезьяны.

- Нас обманула рабыня! - завопил богач.

И обе обезьяны понеслись на кухню. Но, как только собаки увидели обезьян, они с громким лаем и рычанием накинулись на них. В страхе обезьяны выпрыгнули в окно и побежали прочь от своего дома.

Когда наконец обезьяны пришли в себя, они увидели, что находятся в дремучем лесу, среди других обезьян. Здесь им пришлось остаться до конца своих дней. А девушка-служанка вышла замуж за доброго трудолюбивого крестьянина и счастливо жила с ним до глубокой старости.

Китайская сказка

ИГРА «КУКЛЫ ИДУТ В ГОСТИ»

Ребёнок может устроить приём гостей - своих любимых игрушек. Помогите ему накрыть стол, расставить посуду из пластилина. Угостить кукол можно фруктами и овощами из пластилина. Научите малыша лепить баранки, пирожные. «Гости» по возможности должны нарядиться. Пусть малыш говорит за каждого из персонажей игры. Может быть, кого-нибудь из гостей будете озвучивать вы. Пусть гости-игрушки не забывают слова приветствия и благодарности, читают наизусть стихи, загадывают загадки, поют песни и благодарят маленького хозяина за угощение.

ОБМАНУТЫЙ БОГАЧ

Была у одного хитрого богача красавица дочь. Множество женихов приходило в его дом, но он всем отказывал, говоря:

- Я выдам свою дочь за того, кто сумеет меня дважды обмануть.

Но никто не мог дважды провести хитрого богача. Как-то раз пришёл к богачу бедный пастух и сказал:

- Если я обману тебя дважды, отдашь за меня свою дочь?

- Отдам, конечно, отдам, - засмеялся богач. - Только ты не перехитришь меня.

- А вдруг перехитрю?

- Проваливай отсюда, хвастун! - рассердился богач. - Видишь, я собрался ловить рыбу.

- Разреши мне поехать с тобой, - попросил пастух. - Что поймаю, все отдам тебе.

- Ладно, садись и греби.

Забросил пастух удочку, потянул - не идёт удочка. «За камень зацепилась», - догадался пастух, а богачу сказал:

- Вот здорово! Большая рыба попалась!

- Давай помогу, - говорит жадный богач.

Схватились они вдвоём за удочку, а вытянуть не могут. Пастух и говорит:

- Подожди, я сбегаю домой, выпью чая, у меня сил прибавится.

Сидит богач один в лодке, ждёт пастуха, а тот тем временем купил большую копчёную рыбу, спрятал за пазуху и вернулся к богачу. Взялись они снова за удочку, тянут-потянут - не поддаётся удочка.

- Делать нечего, - говорит пастух, - сейчас нырну и вытащу рыбу руками.

Бросился он в воду, вынырнул в камышовых зарослях и притаился там.

ИГРА «ПОЙМАЙ И ПОПАДИ»

Участники игры становятся в круг на расстоянии вытянутых рук. Один из играющих берёт волейбольный мяч и отбивает его другому игроку. Тот отбивает мяч дальше, и так до тех пор, пока кто-нибудь не уронит мяч. Этот игрок становится водящим, а все играющие разбегаются по площадке. Водящий должен как можно скорее поднять мяч и крикнуть: «Стоп!». Все должны немедленно остановиться и стоять неподвижно там, где их застала команда. С того места, где был поднят мяч, водящий бросает его в одного из игроков. Тот, в кого целятся, не имеет права сходить с места, но может уклоняться от мяча (пригибаться, приседать). Если водящему удастся попасть в кого-нибудь, считается, что он отыгрался. Все возвращаются на свои места, и игра продолжается.

Если водящий промахнётся, он снова бежит за мячом, а все разбегаются.

Постоял пастух в камышовых зарослях некоторое время, потом нырнул и выплыл у самой лодки богача.

- Где пропадал? Давай рыбу! - говорит богач.

- Я попал на праздник к водяному дракону, - отвечает пастух. - Он подарил мне мешочек с жемчугом и большую копчёную рыбу.

При этих словах богача просто затрясло от жадности.

- Давай сюда мешочек с жемчугом!

- Не сердись, но я оставил жемчуг на дне. Видишь, какую большую рыбу подарил дракон, - ответил пастух.

- Ах ты, глупец! - закричал богач. - Как же ты променял жемчуг на рыбу?!

- Не горюй, - сказал пастух. - Я обещал дракону, что за жемчугом придёшь ты. Ныряй скорее.

Богач бросился в воду и так стукнулся головой о камень, что еле вынырнул. Тут его пастух втащил в лодку и спросил:

- Ты, кажется, ушибся? Пришла пора выполнять обещание.

- Какое обещание? - спрашивает богач.

- Сосчитай-ка, сколько раз я тебя сегодня обманул! Выдавай теперь за меня свою дочь.

У богача от злости всё лицо перекосилось. Но ведь от слов своих не откажешься, вся деревня их слышала. Так хитрый пастух женился на дочери богача.

Вьетнамская сказка

ИГРА «ДИНОЗАВРЫ»

Расскажите малышу о динозаврах, прочитайте о них в книгах, покажите их изображения. Попросите малыша нарисовать разных динозавров: хищников и травоядных, больших и маленьких, сухопутных и плавающих. Какого они цвета? Почему? Спросите у ребёнка, почему вымерли динозавры и что было бы, если бы этого не случилось. Пусть он поразмышляет и пофантазирует, а потом нарисует динозавров в современном городе.

ВЕТЕР И ДОЖДЬ

Шёл человек по дороге, вдруг слышит - под мостом словно бы борются двое. Он и сказал невзначай:

- Ну и на здоровье.

Идёт человек дальше, догоняют его два незнакомца. Один и спрашивает:

- Ты кому здоровья пожелал: мне или ему?

- Сказал просто, на ветер.

А это боролись под мостом Ветер с Дождём. Вот Ветер и стал хвалиться перед Дождём:

- Говорил я тебе, это он мне сказал «на здоровье».

Пошёл человек своей дорогой, а Ветер догнал его и говорит:

- Ступай в поместье, наймись к барину в батраки, и пускай он посеет на твою долю три мешка пшеницы.

У барина земли хоть отбавляй, договорился он с батраком и посеял на его долю три мешка пшеницы. А когда эту пшеницу сеяли, поднялся Ветер, разнёс семена и тремя мешками огромное поле засеял. Взошла пшеница на загляденье, растёт словно лес густой.

А Ветру похвастаться не терпится, полетел он к Дождю и говорит:

- Человек-то тремя мешками пшеницы всё поле засеял.

- Ну и что! Поднимется буря и побьёт дождём с градом всю пшеницу, - отвечает Дождь.

Испугался Ветер, полетел опять к человеку:

- Продай-ка ты пшеницу барину, хоть за полцены.

Так и сделал человек, а на другой день поднялась буря, побило градом пшеницу, ничего от неё не осталось. Полетел Ветер к Дождю и говорит:

- Слыхал, человек-то каков хитрец! Только продал барину пшеницу, как её градом побило.

ИГРА «РАСТИМ ФАСОЛЬ»

Прорастите в блюдце с водой несколько фасолин. Попросите ребёнка набрать ведёрко земли и посадите вместе с ним фасоль в эту землю. Когда она вырастет, то станет красивым растением в детском огородике на окне. Следите, чтобы ребёнок не забывал поливать свои посадки. Возможно, вас ждёт урожай домашней фасоли.

Говорит Дождь Ветру:

- Продал человек пшеницу барину, а теперь пойдёт тёплый дождичек, поднимется пшеница, лучше прежней будет!

Опять полетел Ветер к человеку:

- Слушай, выкупай пшеницу у барина, он за полцены уступит.

Только купил человек пшеницу, тут же пошёл тёплый дождичек, стала подниматься пшеница лучше прежнего. Собрал человек урожай, полный амбар зерном набил. А Ветер опять перед Дождём хвастается:

- Человек-то полный амбар пшеницы собрал.

Подумал Дождь и сказал:

- Не пойдёт ему пшеница впрок. Не отведает он пирогов.

Полетел скорее Ветер к человеку:

- Поезжай скорей на мельницу, смели зерно и два пирога испеки - один большой, другой маленький. Отнеси оба пирога на тот мост, где мы с Дождём боролись, и скажи: «Большой пирог Дождю, а маленький - Ветру».

Человек так и сделал. Помирились Дождь с Ветром за пирогами, и перестал Дождь вредить человеку.

Литовская сказка

ИГРА «ПРОВЕРКА ПАМЯТИ»

Соберите большое количество мелких предметов - игрушки, коробочки, брелки, ключи, открытки, - положите их в ряд в картонной коробке и закройте её крышкой (ребёнок не должен видеть, как вы подбираете эти предметы). Откройте коробку на несколько секунд, а потом закройте и спросите ребёнка, может ли он перечислить все предметы, которые находятся в коробке.

Чтобы усложнить задание, спросите, в каком порядке лежали предметы. Попробуйте сыграть в эту игру несколько раз, увеличивайте или уменьшайте количество предметов, время, в течение которого ребёнок смотрит на предметы.

СТРАШНЫЙ ГОСТЬ

Жил-был в лесу барсук. Днём он спал, а ночами выходил на охоту. Однажды после охоты подошёл он к своему жилью и услышал непонятный шум. Шерсть у барсука дыбом встала, сердце от страха чуть не выскочило. «Я такого шума никогда не слыхал, - думает барсук. - Скорей пойду, таких же, как я, когтистых зверей позову». И пошёл когтистых зверей на помощь звать:

- У меня в норе страшный гость сидит! Помогите!

Прибежали звери, ушами к земле приникли - в самом деле от шума земля дрожит. У всех зверей шерсть тоже дыбом поднялась.

- Ну, барсук, это твой дом, ты первый и полезай.

Медленно подошёл барсук к входу.

- Брррр! - донеслось оттуда.

Принялся барсук ещё один ход рыть. Наконец, чуть жив от страха, пробрался он в свою спальню. Смотрит, а на его мягкой постели, развалясь, громко храпит белый заяц. Звери со смеху на ногах не устояли, покатились по земле:

- Барсук зайца испугался!

- Куда теперь от стыда спрячешься, барсук? Против зайца целое войско собрал!

Барсук головы не поднимает, себя бранит: «Почему я, услыхав в своём доме шум, побоялся туда заглянуть?»

ИГРА «ПУТЕШЕСТВИЕ»

Даже небольшое путешествие для ребёнка, который обычно гуляет во дворе около дома, - событие. Выкроите свободное время и отправляйтесь с малышом в путь на электричке, автобусе, речном трамвайчике - всё равно на чём. Устройтесь у окна, смотрите на окрестности и отвечайте на вопросы своего любопытного путешественника. А если вы возьмёте с собой бутерброды и термос с горячим чаем и перекусите, сойдя на дальней остановке, малыш будет просто счастлив.

В барсучьей норе крепко спал заяц. Рассердился барсук и пихнул его.

Проснулся заяц и видит: и волк, и лисица, и рысь, и росомаха - все когтистые звери собрались.

«Ну, - думает заяц, - будь что будет!» И - прыг барсуку на лоб. А со лба - прыг в кусты.

От белого заячьего живота побелел лоб у барсука. От задних заячьих лап остались белые следы на щеках. Стали звери над барсуком смеяться.

Подбежал он к озеру, увидел в воде своё отражение и заплакал: «Пойду медведю пожалуюсь». Пришёл и говорит:

- Кланяюсь вам до земли, дедушка медведь! Посмотрите, как мой лоб и щёки побелели. А виноватый убежал. Рассудите это дело.

Взглянул медведь на барсука да как зарычит:

- Ты ещё жалуешься? Твоя голова раньше чёрная была, а теперь белизне твоего лба и щёк даже люди позавидуют. Жаль, что не я на твоём месте стоял!

И, вздыхая, побрёл медведь в берлогу. А барсук так и живёт с белыми отметками. Говорят, он теперь даже хвастается: «Вот как заяц для меня постарался! Мы теперь с ним друзьями стали».

Алтайская сказка

ИГРА «МЫЛЬНЫЕ ПУЗЫРИ»

Ваш ребёнок умеет пускать мыльные пузыри? Нет? Так научите его. Разведите в воде мыло или шампунь. Сделайте из проволоки петельку или приготовьте соломинки для коктейля. Покажите малышу, как выдувать пузыри. Можно окунуть в мыльный раствор проволочную петельку и подуть в неё, а можно опустить в воду соломинку и подуть в неё. Объясните малышу, что в соломинку можно только дуть и ни в коем случае нельзя втягивать воздух. Иначе в рот попадёт мыло, а оно не такое вкусное, как сок.

СЕМЬ ВОРОНОВ

Жил на свете король, и было у него семь сыновей, а дочки не было. Королю же очень хотелось, чтобы у него была дочка, и он часто говорил: «Будет у меня дочь, отдам ей королевство». А сыновья всё это слышали.

Вскоре родила королева дочь. Король от радости чуть не пляшет, а сыновья загрустили. Собрались они как-то все вместе и стали думать, что им теперь делать. Думали они, думали и решили отправиться в путь: всё равно королевства им не видать и рано или поздно уходить из дому придётся.

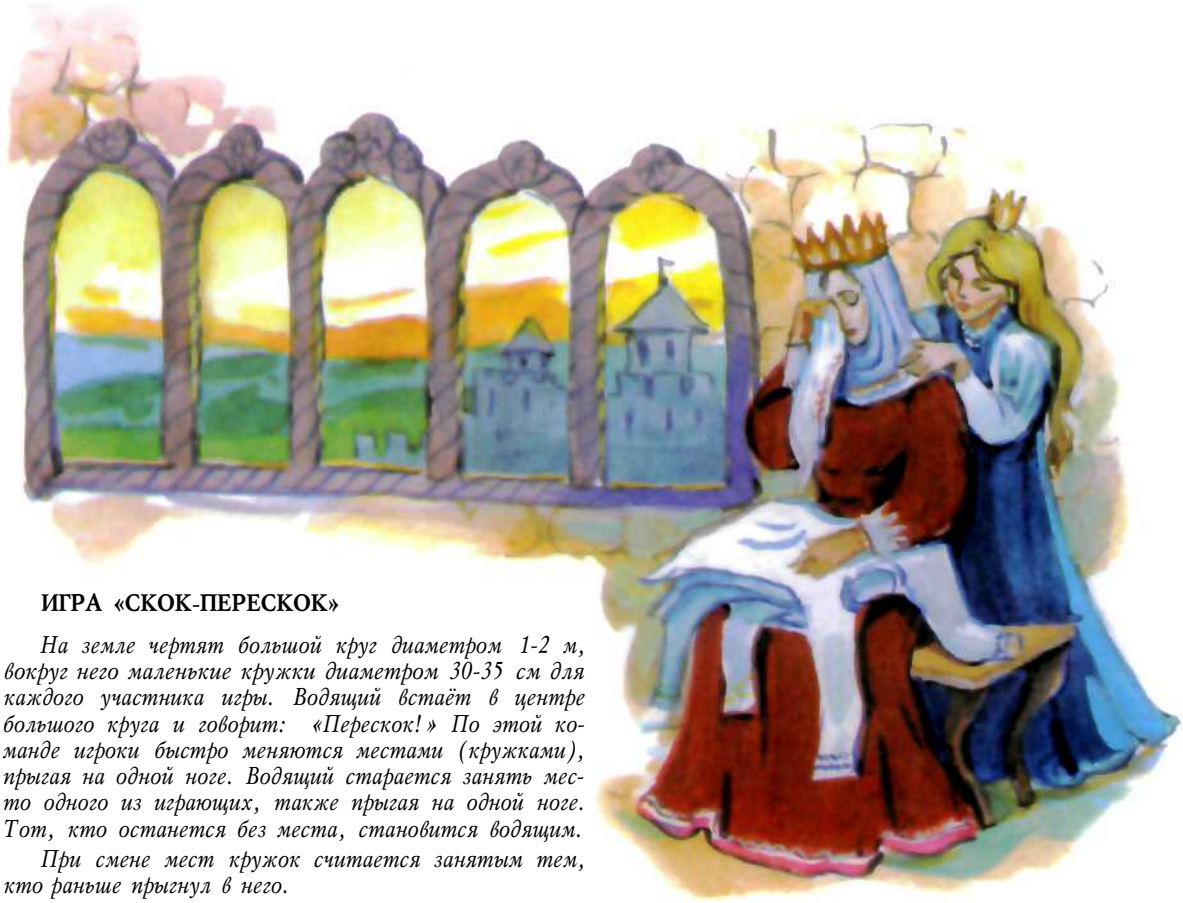
Утром вышли они из дворца и пошли куда глаза глядят. Скоро забрели братья в дремучий лес. Шли три дня и три ночи, а всё из лесу выбраться не могут. На третий день подошли они к маленькой избушке. В ней жила старушка, она и приютила у себя семерых принцев. Днём братья уходили в лес, охотились, а старушка дома хозяйничала. Хорошо им жилось.

А тем временем принцесса росла и ума набиралась. Десять годков ей сравнялось. И вот как-то нашла она в шкафу семь рубашек, которых раньше никогда не видела. Спрашивает девочка мать:

- Чьи это рубашки?

Тут мать рассказала дочери про её семерых братьев, которые оставили дом и ушли искать счастья.

Жаль стало сестрице братьев, и решила она их найти.



ИГРА «СКОК-ПЕРЕСКОК»

На земле чертят большой круг диаметром 1-2 м, вокруг него маленькие кружки диаметром 30-35 см для каждого участника игры. Водящий встаёт в центре большого круга и говорит: «Перескок!» По этой команде игроки быстро меняются местами (кружками), прыгая на одной ноге. Водящий старается занять место одного из играющих, также прыгая на одной ноге. Тот, кто останется без места, становится водящим.

При смене мест кружок считается занятым тем, кто раньше прыгнул в него.

Принцесса взяла семь рубашек и ушла из дому братьев искать.

Три дня и три ночи шла она по лесу. Устала, села на пенёк и заплакала. Вдруг подходит к ней старичок и спрашивает:

- Что ты, девочка, плачешь?

- Ушла я из дому братьев искать и заблудилась, - отвечает принцесса.

- Возьми-ка этот свисток, - говорит ей старичок. - Три раза в него свистнешь и сразу окажешься там, где захочешь. - И с этими словами - исчез.

Свистнула принцесса трижды и пожелала оказаться возле своих братьев. И сразу очутилась у маленькой избушки. Вошла туда девочка, видит: у печи хлопочет старушка.

- Не знаешь ли ты, где мои братья? - спрашивает её принцесса.

- Как же не знать, - отвечает старушка, - они здесь живут, а сейчас на охоту ушли.

Девочка положила рубашки на лавку и стала принцев с охоты дожидаться. Вернулись они домой, увидели свои рубашки и сразу поняли, что это сестра к ним пришла, обрадовались, выбежали в сад нарвать цветов, чтобы ей подарить. Но только сорвали они по розе, как тут же превратились в семь воронов. Опечалилась сестрица и просит старушку:

- Скажи, как мне братьев спасти?

- Ох, доченька, - отвечает старушка, - нелёгкое это дело. Чтобы их спасти, тебе семь лет молчать надо!

ИГРА «НЕОБЫЧНЫЕ СЛОВА»

Предложите вашему ребёнку слова, которые звучат, как придуманные, например, изморось или какофония. Предложите другой список, в который войдут действительно придуманные слова, звучащие, однако, как настоящие: фонтипулат или диатокул. Посмотрите, смогут ли дети отличить выдуманные слова от тех, которые действительно есть в языке. Вы можете перелистать словарь, чтобы иметь список странных, но «правильных» слов, который был бы всегда под рукой для игры. Объясните детям, что означают те или иные слова.

Принцесса согласилась семь лет молчать, чтобы спасти своих братьев. Пошла она в лес, залезла на большой дуб и ни слова не говорит. А семь воронов стали ей каждый день еду приносить.

Так прошло шесть лет, седьмой год пошёл. И вот как-то раз отправился король в лес на охоту. Подъехал он к большому дубу и видит: на нём прекрасная девушка сидит. Приказал король снять её с дерева. А когда оказалась она на земле, посмотрел он и узнал свою дочь.

- Зачем ты, дочка, в лес убежала? - спрашивает король.

А принцесса молчит. Отец удивился - дочь его точно онемела! Привезли её домой, а принцесса молчит, ни словечка не вымолвит.

И с того дня, как принцессу домой привезли, стали прилетать к королю в сад семь воронов. Сядут они на яблоню и всё о чём-то толкуют. Приказал король объявить, что щедро наградит того, кто скажет, о чём в его саду вороны разговаривают.

Однажды пришёл к королю странствующий человек и сказал, что знает, о чём вороны говорят, но не откроет этой тайны, пока король не пообещает отдать ему в жёны свою дочь и в придачу полкоролевства.

ИГРА «УГАДАЙ, О ЧЁМ РЕЧЬ»

Ребёнок пытается описать вам какой-либо предмет, явление, понятие, не называя его. А вы должны угадать, о чём идёт речь. Например, ребёнок объясняет: это съедобное, может быть сладким или кислым, растёт на дереве, бывает зелёное, жёлтое или красное, круглое или почти круглое. Что это? А вы угадывайте. Потом поменяйтесь ролями. Начинать лучше с простых, знакомых предметов. Затем можно перейти к отвлечённым понятиям. Например, опишите малышу, что такое «обида» или «радость». Играть можно всей семьей.

Пообещал король отдать странствующему человеку в жёны принцессу и полкоролевства в придачу, если тот откроет тайну семи воронов. Пришёл странник в сад и говорит:

- Семь воронов - это сыновья одного короля. Когда-то они ушли из дому. А дочь того короля пошла искать своих братьев. Нашла она их, но братья превратились в воронов, и, чтобы спасти их, сестра согласилась молчать семь лет. Скоро этот срок минет, и принцесса опять заговорит, а семь воронов станут принцами. Сейчас вороны всё толкуют о том, вернуться им в отчий дом или снова уйти. Понял тут король, что это его сыновья, и воскликнул:

- Если б они знали, как я хочу, чтобы они вернулись!

В этот миг минуло ровно семь лет, и семь воронов обернулись его сыновьями, а принцесса выбежала из своей комнаты и бросилась обнимать братьев:

- Как я рада, что вы снова стали принцами, и теперь мы все вместе! - заговорила она. Посмотрел на них король, заплакал от радости и попросил прощения у детей.

Вышла принцесса за странника замуж, а он отказался от половины королевства. Разделили они все земли на восемь частей, так чтобы всем поровну досталось. И стали жить дружно и счастливо.

Литовская сказка

ИГРА «УГАДАЙ И ДОГОНИ»

Играющие садятся на скамейку или на траву в один ряд. Впереди садится водящий, которому завязывают глаза. Один из игроков подходит к водящему, кладёт руку ему на плечо и называет его по имени. Водящий должен отгадать, кто это. Если он отгадает, то игрок хлопает водящего по плечу и убегает. Тогда водящий быстро снимает повязку и догоняет убегающего игрока. Если водящий назвал имя игрока неправильно, к нему подходит другой игрок, а первый садится на прежнее место.

Если водящий поймал игрока, то он садится в конец ряда, а пойманный становится водящим.

ВОЛШЕБНАЯ СВИРЕЛЬ

Жил на свете паренёк. Не было у него ни отца, ни матери, и бродил он, горький сиротинушка, по белу свету. Работал он как-то раз у одной жадной хозяйки, скот пас. А погода стояла холодная, замёрз паренёк, сел и заплакал. Вдруг, откуда ни возьмись, подходит к нему старичок и спрашивает:

- Почему ты плачешь?

- Как же мне не плакать, - отвечает паренёк, - хозяйка тёплой одежды не даёт.

Подумал старичок, подумал и достал из своей сумы свирель.

- Возьми, - говорит, - эту свирель. Как заиграешь на ней, все вокруг прыгать начнут.

Пригнал паренёк коров домой, а на него хозяйка накинулась:

- Ты почему коров так рано пригнал? Не получишь за это ужина!

Решил паренёк подшутить над хозяйкой: достал свирель и заиграл. И только он заиграл, хозяйка ругаться перестала и принялась прыгать.

Видит паренёк, что старичок его не обманул.

А в то самое время началась война, и король приказал повсюду объявить: тому, кто врага победит, отдаст он свою дочь в жёны и полкоролевства в придачу.

Ни один генерал не мог врага одолеть. А враг уже к самой столице подходит. Видит король - плохо его дело.

Услыхал об этом паренёк и решил помочь королю.

ИГРА «УПРАЖНЕНИЯ С ОБРУЧЕМ»

Ваш ребёнок наверняка видел по телевизору или в цирке гимнасток с обручами. Дайте и ему попробовать себя в упражнениях с обручем. Проще всего крутить его на руке. Пусть малыш научится крутить обруч и на талии. А сев на край стола, можно вращать его на ноге. Пустите обруч по ровной поверхности, а малыш пусть попробует пролезть через него как можно большее число раз, пока он катится. Придумывайте вместе с ребёнком новые упражнения, например, можно прыгать с обручем, как со скакалкой.

Отправился паренёк навстречу врагу, стал на пригорке и ждёт, когда вражье войско поближе к городу подойдёт. Как они подошли, достал он свирель и только заиграл, как солдаты обо всём позабыли и давай прыгать. Целый день паренёк на свирели играл, и целый день солдаты прыгали. К вечеру замолкла свирель, а солдаты так устали, что попадали наземь. Отдышались и потихоньку побрели восвояси.

А паренёк, как врага победил, отправился в королевский замок и стал требовать принцессу в жёны и полкоролевства в придачу. Но королю не хотелось отдавать пареньку свою дочь в жёны. Собрал он своих воинов, какие у него ещё остались, и велел прогнать жениха.

Но только воины к нему подошли, заиграл паренёк на свирели. Полдня играл, и полдня прыгали воины вместе с королём.

- Перестань играть, - кричит король, - отдам я тебе свою дочь!

Но паренёк знай себе играет. А когда свирель замолчала, все так устали, что отдышаться не могли.

Понял король, что непросто с этим пареньком справиться, и отдал ему свою дочь в жёны. И полкоролевства тоже отдал.

Сыграли они пышную свадьбу. И зажил паренёк с принцессой в счастье и согласии.

Латышская сказка

ИГРА «МАТЕМАТИЧЕСКИЕ ОКНА»

Отправляясь с ребёнком на прогулку, предложите ему считать окна. Выберите несколько этажей и спросите ребёнка, сколько окон на третьем, четвёртом и пятом этажах?

Если вашим детям несложно сосчитать количество окон, усложните задачу. Например, спросите: «Все окна на четвёртом этаже минус шесть - сколько это будет?»

ЛУННАЯ КОРОВА

Жил когда-то один господин, и был у него слуга по имени Нанавати. Нанавати больше всего на свете любил цветы. Он развёл вокруг дома своего господина такой сад, что любоваться им приезжали многие знатные люди.

Однажды, придя в сад, увидел Нанавати, что цветы оборваны, трава помята. И решил он выследить и наказать того, кто это сделал. Дождавшись вечера, юноша спрятался в кустах и стал наблюдать.

И вот, когда взошла на небе Луна, Нанавати услышал шаги, осторожно выглянул из кустов и увидел большую белую корову. Она шла и не спеша пощипывала траву. Прошло немного времени, вдруг корова подняла голову, посмотрела на Луну и начала медленно подниматься к небу. Она становилась всё меньше и, наконец, совсем исчезла.

На следующую ночь Нанавати снова спрятался в саду. И вновь появилась белая корова. Сначала она щипала траву, а потом, как и в прошлый раз, подняла голову и посмотрела на Луну.

«Сейчас она взлетит», - догадался Нанавати. Он выскочил из кустов и успел ухватиться за хвост коровы, когда та уже взлетала.

ИГРА «ЛОВЛЮ МЯЧ»

Для развития ловкости и координации движений незаменимы игры с мячом. Для начала можно научить ребёнка бросать и ловить мяч (лучше взять для этого мяч средних размеров). На первых порах поймать его довольно трудно: ребёнок будет стараться удержать его двумя руками, прижимая к груди. Но постепенно, тренируясь, он научится ловить его ладонями. Бросайте мяч не сильно, на высоте, удобной для ребёнка. Когда он научится ловить мяч двумя руками на удобной высоте, можно усложнить броски: на уровне головы, чуть выше головы, на уровне колен, слева, справа.

Научите его также бросать мяч двумя руками от груди, из-за головы, сбоку, а потом и одной рукой.

Ваш малыш готов к играм с мячом.

Долго летел Нанавати, ухватившись за хвост лунной коровы, и с каждой минутой он приближался к Луне. Наконец, корова осторожно опустилась.

Жители Луны встретили Нанавати с почётом. Ведь они никогда не знали, как чудесно пахнут растения. Нанавати же вырастил такие ароматные цветы, что их запах чувствовался даже на Луне. Вдыхая его, лунные жители испытывали неведомое им раньше блаженство.

Два дня гостил Нанавати на Луне. К вечеру третьего дня корова сказала ему:

- Ночью я опущусь в сад твоего господина. Садись на меня, и ты снова окажешься на Земле.

Когда лунные жители узнали, что Нанавати покидает их, они принесли ему разных сладостей. Нанавати поблагодарил новых друзей, спрятал сладости в мешочек и сел на корову.

Лунная корова так быстро опустилась на Землю, что Нанавати и не заметил, как оказался в своём саду. Лёг он в густую траву и заснул.

ИГРА «ЧЕЛОВЕЧКИ-ОДУВАНЧИКИ»

Покажите малышу, как просто можно сделать забавного человечка. И надо для этого иметь только прутик да одуванчики.

Сорвите крупный цветок одуванчика и наденьте его на середину прутика вверх или вниз лепестками. Это юбочка. На верхний конец наденьте цветочек поменьше или бутон стебельком вверх - это головка. Оставьте несколько сантиметров стебля и расщепите его. Это волосы, и из них можно делать разные причёски. Пусть ребёнок фантазирует и придумывает новых человечков-одуванчиков.

Утром его господин - жадный брахман - вышел в сад и увидел спящего слугу. Он ударил Нанавати палкой по пяткам и вскричал:

- Лежебока и лодырь! Где ты пропадал три дня?

Нанавати вскочил и молвил:

- Выслушай, господин, о моём удивительном путешествии.

И он рассказал обо всём, что с ним случилось. Брахман выслушал слугу и сердито сказал:

- Ты лжёшь! Ни один знатный человек не был ещё на Луне. А ничтожного слугу и подавно туда не пустят.

- Если не веришь мне, господин, тогда попробуй вот эти сладости. Мне передали их жители Луны.

Когда брахман попробовал лунные дары, он сразу же уверовал в слова слуги. Таких сладостей на Земле не ел никто! И брахман сказал:

- Три дня пренебрегал ты обязанностями слуги. В наказание я отбираю у тебя этот мешочек со сладостями.

И, схватив дар лунных жителей, он ушёл в дом. Был этот брахман не только жадным, но и хвастливым. И потому он позвал своего знатного соседа и стал угощать его лунными сладостями.

ИГРА «ТАИНСТВЕННЫЕ ТЕНИ»

Попросите ребёнка понаблюдать за тенями на земле, а затем найти предметы, отбрасывающие эти тени. Игра будет особенно интересной в вечерние часы, когда тени удлиняются.

Можно и по-другому. Устройте вместе с малышом свой собственный театр теней. Тени от рук превратятся в животных и людей.

Вы можете играть в эту игру с утра до вечера.

Лунные сладости всем очень понравились, и когда наступила ночь, господа решили сами слетать на Луну. Они спрятались в зарослях и стали ждать.

Настала ночь, в саду появилась лунная корова. Насытившись, она подняла голову и посмотрела на Луну. В то же мгновение около неё оказался хозяин сада. Он уцепился за хвост и почувствовал, что ноги его оторвались от земли.

Другой господин ухватился за ноги хозяина и тоже оказался в воздухе.

Так они и поднимались к Луне: брахман-хозяин держался за хвост коровы, брахман-гость - за ноги своего соседа.

Когда они поднялись выше гор, брахман-гость вдруг спросил:

- Большой ли мешок для сладостей ты взял с собой?

- Вот такой! - крикнул владелец сада и, забыв, что держится за хвост коровы, широко развёл руки.

Оба жадных брахмана быстро полетели вниз.

К счастью для себя, они не разбились, а упали в грязное болото и просидели в нём всю ночь. Утром их заметили люди и вытащили.

Так и не пришлось брахманам побывать на Луне.

Индийская сказка

ИГРА «ПРЫГ-СКОК»

Нарисуйте на асфальте или на земле квадрат, длина стороны которого примерно один метр, и разбейте его на девять квадратов. Снаружи большого квадрата пририсуйте десятый маленький. Пронумеруйте квадраты в произвольном порядке от 1 до 10. Ребёнок должен встать в квадрат с номером «1» и перепрыгнуть в следующий - с номером «2» и т. д. до номера «10». Если он не смог допрыгнуть до какого-нибудь квадрата, то игру продолжает следующий игрок. Когда очередь вновь дойдёт до первого игрока, он может прыгать с того квадрата, на который удачно прыгнул последний раз.

Можно усложнить условия игры: например, прыгнув в какой-нибудь квадрат, нельзя поворачиваться, чтобы прыгнуть в следующий. Придётся прыгать боком, а может быть, и спиной вперёд. Чтобы игра была интереснее, лучше прыгать вместе со сверстниками. А можно даже устроить соревнования.

ЯНИЧЕК С БУКЕТИКОМ

Жил на свете один король, и была у него красавица-дочь. Раз созвал король всех принцев, что жили по соседству, на смотрины.

Один из них раздобыл пастушескую одежду, взял каравай хлеба и отправился ко дворцу. По дороге он повстречал нищего, который попросил еды. Принц отдал ему свой хлеб, а нищий и говорит: «Ты мне отдал последний каравай хлеба, значит, сердце у тебя доброе, поэтому мне для тебя ничего не жалко!» И нищий подарил принцу кнут, посох да суму: «Кого стегнёшь кнутом - тому смерти не миновать, воткнёшь посох в землю - будут овцы пастись точно на привязи, а сума тебя от голода убережёт: бросишь в неё сыр - никогда его до конца не съешь!»

Пришёл принц во дворец, где жила прекрасная принцесса, назвался Яном и нанялся на службу. Взяли его в пастухи и приказали пасти овец. Однажды к нему на пастбище заглянул охотник. Ян угостил его сыром из своей сумы и попросил попасти за него овец, пока он осмотрит силки на птиц. Охотник согласился.

ИГРА «ЗАБАВЫ С МЯЧОМ»

Научите ребёнка самым простым играм с мячом, в которые можно играть и одному. Например: ударить мячом об пол и поймать его, ударить о стенку и поймать отскочивший мяч. Соорудите из проволоки что-то вроде баскетбольного кольца и укрепите его невысоко - малыш будет учиться попадать в «баскетбольную корзину». А можно взять и обыкновенную корзину или кастрюлю соответствующих размеров и стараться попасть туда мячом - сначала с близкого расстояния, потом дальше и т. д. Можно даже устроить соревнования на меткость.

Эти навыки очень пригодятся малышу в играх со сверстниками.

Забрёл Ян в глубь леса и вышел к огромному замку. В замке жил великан. Увидел он Яна, схватил копьё, бросился к юноше да как закричит: «Ах ты, букашка, чего тебе здесь надо?» Ян, времени даром не теряя, хлестнул великана кнутом - тот и упал бездыханный.

Вошёл принц внутрь замка, всё кругом осмотрел и нашёл на столе ларчик. Ларчик ему приглянулся, постучал принц по крышке - сейчас же перед ним предстали два молодца и спрашивают: «Чего тебе надо, хозяин?» «Хочу знать, что ещё в этом замке есть!» - ответил Ян. Молодцы отвели Яна в сад, а в том саду росли невиданные по красоте цветы. Ян нарвал букетик, вернулся на пастбище, поблагодарил охотника и погнал овец домой.

Когда гнал Ян овец по городу - все оглядывались, до того букетик у него был красивый и душистый. Принцесса глянула в окно и увидела пастуха с букетиком. А как увидела, послала слуг купить цветы у пастуха. Ян ответил слугам: «Кому нужен этот букетик, пусть сам придёт и скажет: Яничек, дай мне твой букетик!» Принцесса пришла к Яну и попросила: «Яничек, пожалуйста, дай мне твой букетик!» Ян и отдал ей цветы.

ИГРА «ТВОЁ ДЕРЕВО»

Вырастить деревце - что может быть полезнее и приятнее? Хорошо бы посадить с малышом дерево на дане или во дворе. Можно для этого взять маленький саженец, но ещё лучше - найти ранней весной на земле каштан или жёлудь. Вначале его следует посадить дома в горшок с землёй. Пусть это сделает сам ребёнок. Когда появится росток, пересадите его в грунт. Огородите маленькое растение палочками, чтобы кто-нибудь случайно не наступил на него. Научите ребёнка поливать дерево, рыхлить. И вместе с малышом наблюдайте за его ростом. Сфотографируйте ребёнка рядом с деревцем. На следующий год дерево станет заметно больше. Малыш будет с радостью и гордостью наблюдать, как лопаются почки и появляются новые зелёные побеги.

На второй день Ян опять отправился в замок и собрал букет ещё краше первого. Когда вечером погнал он овец домой, весь город был полон аромата его цветов. Принцесса выглянула из окна, увидела пастуха, вышла к нему и попросила: «Яничек, пожалуйста, дай мне твой букетик!» И получила прекрасный букет.

На третий день зашёл Ян в замок великана, набрал там горсть золотых монет и отдал охотнику, который три дня за него пас стадо. Когда Ян пригнал стадо в город, там только и разговоров было о том, что через месяц съедутся все принцы с округи на смотрины королевской дочки.

Когда все принцы съехались, Ян всё ещё пас стадо. Воткнул он посох в землю - овцы возле посоха паслись точно на привязи - и отправился в лесной замок. Там Ян постучал по крышке ларчика, перед ним предстали два молодца и спрашивают: «Чего тебе надобно, хозяин?» «Хочу я белое одеяние, как и полагается принцу, и белого коня, серебром подкованного, с серебряной сбруей».

ИГРА «ШЛЯПА С ПОЛЯМИ»

Чтобы разнообразить игры с детьми, хорошо бы придумывать какие-нибудь костюмы или хотя бы элементы костюма, такие как воротник, пояс, шляпа.

Один из видов шляпы с полями можно сделать так.

По размеру головы ребёнка вырежьте круг - дно шляпы. Затем вырежьте круг больших размеров (размеры зависят от желаемой величины полей) и в нём сделайте отверстие, по размеру совпадающее с дном шляпы.

Вырежьте полоску по высоте тульи будущей шляпы. Длина её должна быть равна длине окружности дна шляпы (обязательно оставьте припуск 1-2 см на склеивание). Также необходимо оставить припуск сверху и снизу будущего цилиндра и сделать неглубокие надрезы. Сверните полоску (у вас получится цилиндр); склейте края и отогните зубчики: сверху - внутрь, снизу - наружу. Приклейте тулью зубчиками ко дну и к полям шляпы.

Только сказал Яничек молодцам о своём желании, и сейчас же перед замком очутился белый конь, подковы у него сверкали, сбруя и седло были отделаны серебром. Белое одеяние, отороченное серебром, лежало на столе. Принц оделся, сел на коня и отправился в королевский дворец, где и оказался последним в ряду.

Все принцы торжественно проехали мимо принцессы, но платочек свой отдала она Яну, хоть и ехал он последним. После этого умчался Ян на своём белом коне в лесной замок, переоделся в одежду пастуха, вернулся к овцам и погнал их домой. Вышла к нему принцесса и говорит: «Яничек, это же ты был на белом коне!» Яничек улыбнулся и всё про себя рассказал. Принцесса обрадовалась, привела Яна к отцу, и вскоре во дворце сыграли свадьбу. В лесном замке, где раньше жил великан, Ян нашёл огромное богатство, а после смерти короля стал править в той стране, и жили они с принцессой долго и счастливо.

Чешская сказка

ИГРА «БАШНЯ»

На ровной площадке чертят квадрат, длина стороны которого 0,5 м. От квадрата на расстоянии 1,5-2 м проводят черту - первый полукон, от полукона чертят ещё шесть линий-полуконов с промежутками в 1 м.

В центре квадрата устанавливают круглый столбик длиной 15-20 см и диаметром 5 см. Из числа играющих выбирается водящий. Остальные игроки поочередно начинают игру с кона, т. е. с последней отметки, стараясь битой выбить столбик из квадрата. Если играющий выбивает столбик, он бежит за своей битой, а водящий - за столбиком. Если водящий успевает первым подбежать к квадрату и произнести слово «башня», то он становится играющим, а играющий - водящим. Если же первым к квадрату подбежал играющий и успел сказать «башня», он приближается к квадрату на один полукон, а водящий продолжает водить. Играют до тех пор, пока один из играющих не выйдет на первый полукон, т. е. на первую черту от квадрата. Выигравшему даётся право начинать игру.

ХИТРАЯ ЛИСА

Сидит однажды лиса на берегу и думает: «Как бы мне свежей рыбки поесть?»

Смотрит - а по речке бревно плывёт, на бревне две чайки сидят. Спрашивает лиса:

- Что это вы, чайки, делаете?

- Рыбу ловим.

- Возьмите и меня с собой!

- Прыгай!

Прыгнула лиса. Бревно перевернулось, чайки улетели, а лиса в воду упала. Понесло лису вниз по речке и вынесло в море. Видит она: кругом вода - и говорит:

- Ну-ка, лапы, будьте мне вёслами! Ну-ка, хвост, будь рулём!

И поплыла лиса, будто в лодке. Лапы воду загребают, хвост поворачивается налево-направо. Только забыла лиса хвосту сказать, чтобы он к берегу правил. Правит хвост в открытое море.

Плыла лиса, плыла, а берега всё нет. На самую середину моря заплыла и не знает, что теперь делать. Тут встретился ей тюлень, разговорились они.

ИГРА «ЛЕПИМ ИЗ ГЛИНЫ»

Ваш ребёнок уже умеет лепить из пластилина, теперь на очереди глина. Накопайте вместе с ним немного глины и принесите её домой. Теперь можно попробовать что-нибудь из неё изваять. Предложите малышу слепить снеговика. Когда снеговик будет готов, обожгите его в духовке и дайте малышу раскрасить его гуашью. Спросите, из чего ему больше нравится лепить: из пластилина или из глины. Почему?

- Куда ты, лиса, заплыла? - спрашивает лису тюлень. - Заблудилась, верно, у нас в море?

- Знаю я, куда плыву, - схитрила лиса. - Хочу посмотреть, есть ли ещё звери в морских водах. Слыхала я, будто вас уж совсем мало осталось.

- Нет, - отвечает тюлень, - много нас.

- Неужели? - говорит лиса. - Пока сама не увижу, ни за что не поверю. Поднимайтесь, звери, из морской глубины и ложитесь в ряд до самого берега. А я вас посчитаю!

Тут всплыли все тюлени, моржи, киты и легли на воду в ряд до самого берега.

А лиса по их спинам, как по мосту, побежала. Бежит и считает.

Так добежала лиса до берега. Выскочила на землю и кричит тюленю:

- Правду ты сказал, тюлень: много ещё вас, глупых зверей, в морских водах.

Уплыли морские звери, а лиса хвост на камень положила - пусть сохнет.

Корякская сказка

ИГРА «РЫБАК В МОРЕ»

В игре принимают участие до десяти человек. Одного из играющих выбирают рыбаком, остальные - рыбки. Для игры нужна верёвка длиной 2-3 м. Это будет сеть. На одном конце верёвки делают петлю и надевают на столбик или колышек. Водящий, играющий роль рыбака, берётся за свободный конец верёвки и бежит по кругу так, чтобы верёвка была натянута, а рука с верёвкой была на уровне коленей. При приближении верёвки игрокам-рыбкам нужно перепрыгивать через неё.

Задетые верёвкой «рыбки» выходят из игры, а побеждает тот, кто продержался дольше всех. В следующей игре он становится рыбаком.

СЕСТРИЦА АЛЁНУШКА И БРАТЕЦ ИВАНУШКА

Жили-были старик со старухой, и была у них дочка Алёнушка и сынок Иванушка.

Пошла как-то раз Алёнушка в соседнюю деревню и брата с собой взяла. Идут они, вдруг захотелось мальчику пить.

Видит Иванушка: в коровьем следу полно воды. Хочет он из того следа напиться.

- Не пей, братец, телёночком станешь, - говорит Алёнушка.

Братец послушался, и пошли они дальше. Видит Иванушка лошадиный след, полный воды, хочет напиться. Алёнушка не велит:

- Не пей, братец, жеребёночком станешь.

Пошли они дальше. Идут, идут - в козьем следу полно воды.

- Не пей, братец, козлёночком станешь, - говорит Алёнушка.

Но не послушался Иванушка и напился из козьего следа. И сразу сделался козлёночком.

Зовёт Алёнушка братца, а за ней бежит козлёночек. Заплакала Алёнушка, села у дороги, а козлёночек возле скачет. Ехал мимо купец:

- О чём, девица, плачешь?

Рассказала ему Алёнушка свою беду. Купец ей и говорит:

- Выходи за меня замуж. Я тебя наряжу в злато-серебро, и козлёночек будет жить с нами.

Алёнушка подумала, подумала и пошла за купца замуж. Стали они жить-поживать, и козлёночек вместе с ними.

ИГРА «НАСТЕННАЯ ЖИВОПИСЬ»

Вы собрались делать ремонт и ободрали со стен обои? Предоставьте ребенку возможность поиграть в первобытного художника. Дайте ему краски и кисти и разрешите расписать стены любыми художествами. Наверное, у ребёнка ещё не было такого огромного поля для творчества. Поставьте на стене дату и оставьте картину под обоями - до следующего ремонта. А через несколько лет подросший ребёнок с интересом будет рассматривать свои детские росписи.

Один раз купца не было дома. Откуда ни возьмись, появилась ведьма в облике доброй женщины и стала звать Алёнушку на реку купаться.

Пришли они на реку, накинулась ведьма на Алёнушку, привязала ей на шею камень и бросила в воду. А сама обернулась Алёнушкой, надела её платье и вернулась в дом купца. Никто ведьму не узнал, даже купец. Только козлёночек загрустил, не пьёт, не ест. Утром и вечером ходит по берегу реки и зовёт Алёнушку.

Проведала об этом ведьма и решила зарезать козлёнка. Узнал братец, что ему недолго жить, и говорит купцу:

- Пусти меня на речку сходить, водицы испить.

Отпустил его купец, а сам за ним следом пошёл. Козлёночек прибежал к речке и закричал:

- Алёнушка, сестрица моя! Хотят меня зарезать!

Алёнушка из реки ему отвечает:

- Ах, братец мой Иванушка! Тяжёлый камень меня на дно тянет.

Тут купец всё понял. Собрал он людей, закинули они сеть и вытащили девушку. Сняли камень с шеи, окунули её в ключевую воду - Алёнушка ожила и стала ещё красивее, чем прежде. Козлёночек от радости три раза перекувырнулся и вдруг обернулся Иванушкой.

А злую ведьму привязали к лошадиному хвосту и пустили в чистое поле.

Русская народная сказка

ИГРА «ГДЕ Я ЖИВУ?»

Эта игра поможет вашему малышу расширить свои знания по зоологии.

Назовите животное. Ребёнок должен в течение пяти секунд вспомнить среду обитания этого животного. Например, если вы сказали «акула», ребёнок должен ответить «океан» или «вода». В зависимости от возраста детей и их знаний о животном мире, о местах обитания животных ответ может быть более точным или более общим.

Малышам лучше называть домашних животных и тех, которых они хорошо знают, например: корова, лошадь, петух, черепаха, лягушка, кошка.

Играя с детьми постарше, вы можете называть более редких животных, таких, как як (горы Тибета) или оцелот (маленькая кошка, обитающая в тропиках Южной и Центральной Америки).

ДОБРАЯ КЕДРОВКА

Шёл по лесу медведь, искал, чем бы полакомиться. Не спеша шёл: через низкие пеньки переступает, а увидит чуть повыше - в обход идёт, лень ему перешагивать. Видит - на лесной поляне стоит могучий кедр. Шишки на нём тяжёлые, спелые. Медведь губы облизал, вздохнул: «Ох и сладки, должно быть, в этих шишках орехи». А лапу поднять ему лень.

Вдруг одна шишка стукнула медведя по голове и упала к ногам.

Поднял её медведь, выбрал орехи, съел. Снова вверх глянул, не упадёт ли ещё, и увидал птичку - кедровку. Она сидела на ветке, клевала орехи и нечаянно уронила шишку. Испугалась кедровка, даже взлететь не посмела, не шевелясь сидит. Перья у кедровки взъерошились, голос дрожит.

- О, великий медведь! - пискнула птичка. - Я вам лучшую шишку сбросила. Специально для вас её от птиц и зверей берегла. Могу ещё десять шишек сбросить, если пожелаете.

А медведь орехами хрустит да приговаривает:

- Мы с тобой теперь на веки вечные друзья. Если хочешь, можешь дядей меня называть. Только, пожалуйста, потрудись для медведя-старика, ещё шишек посшибай, да тех, что потяжелее.

ИГРА «КОПИЛКА»

Ваш малыш уже имел дело с глиной, делая из неё шарики и снеговиков. Теперь предложите ему более сложную задачу - сделать свинью-копилку. В боку пустой банки из-под газированной воды сделайте отверстие такого размера, чтобы через него свободно проходила пятирублёвая монета. Теперь малыш должен обмазать банку глиной, придав ей форму свиньи. Нужно сделать короткие толстые ножки, «пятачок», ушки и хвостик завитком. Чтобы не заделать отверстие в банке, вставьте в него деревянную щепку или сложенный в несколько раз картон. Обожгите «свинью» в духовке, и пусть ребёнок раскрасит её. Теперь можно начинать собирать капитал.

Кедровка голову набок склонила, одним глазом на медведя глянула - ничуть, оказывается, не страшно - и молвила:

- Дядя медведь, посмотрите на меня! Много ли я своим клювом шишек для вас сшибу? Вот если бы вы мне немного помогли.

- Можно было бы ветки потрясти, да шишки-то покатятся по всей поляне, где уж мне, старику, их собрать.

- Были бы шишки, а сборщики найдутся. Для нас, кедровок, эта работа привычная. Только мне за вами не поспеть, не управиться одной. Если позволите, я родню свою позову. Медведь разрешил, а кедровка взлетела на вершину кедра, раза два крикнула, и вся её родня слетелась на поляну.

Стал медведь ветки трясти, шишки сбивать. Когда на кедре не осталось ни одной шишки, сел он отдохнуть. Смотрит - на поляне ни птиц, ни шишек. Лишь одна недозрелая под кедром валяется.

Рассердился медведь, хотел беркуту на кедровку пожаловаться, да стыдно ведь признаться, что такая маленькая пичужка такого могучего зверя провела.

- Ладно, - махнул лапой медведь, - ешьте орехи, ешьте! Сколько бы вы ни съели, всё равно останетесь такими же маленькими. А я и сейчас вот какой толстый, а к зиме ещё толще буду!

Алтайская сказка

ИГРА «ЧТО ЗА УГЛОМ?»

Когда вы едете на автобусе или идёте пешком, попробуйте вместе с ребёнком угадать, что вы увидите за ближайшим углом или за ближайшим холмом. Вы можете, угадывая, называть всё - от типа здания до марки машины, всё, вплоть до человека и животного.

Суть игры заключается в том, что играющий называет предмет, который, как ему кажется, находится за ближайшим углом, а другой говорит «да» или «нет» в зависимости от того, считает ли он догадку верной. Напряжение нарастает - каждый ждёт: что же там окажется?

Возможно, вы сможете сказать, что действительно заглянули в будущее!

СИВКА-БУРКА

Жил-был старик, и было у него три сына: двое умных, а третий - Иванушка-дурачок.

Посеял раз старик пшеницу. Хорошая уродилась пшеница, да только повадился кто-то ту пшеницу мять да топтать. Вот старик и приказал сыновьям поймать вора.

Отправился старший сын пшеницу стеречь, да захотелось ему спать. Забрался он на сеновал и проспал до утра. Приходит утром домой и говорит, что всю ночь не спал, а вора не видел. На вторую ночь пошёл средний сын и тоже всю ночь проспал на сеновале.

На третью ночь приходит черёд Иванушке-дурачку идти. Пришёл он в поле и сел на камень. Сидит, не спит, вора дожидается.

В полночь прискакал конь. Бежит - земля дрожит, из ушей дым столбом валит, из ноздрей пламя пышет. Стал конь пшеницу есть и топтать. Подкрался Иванушка к коню и накинул ему на шею верёвку.

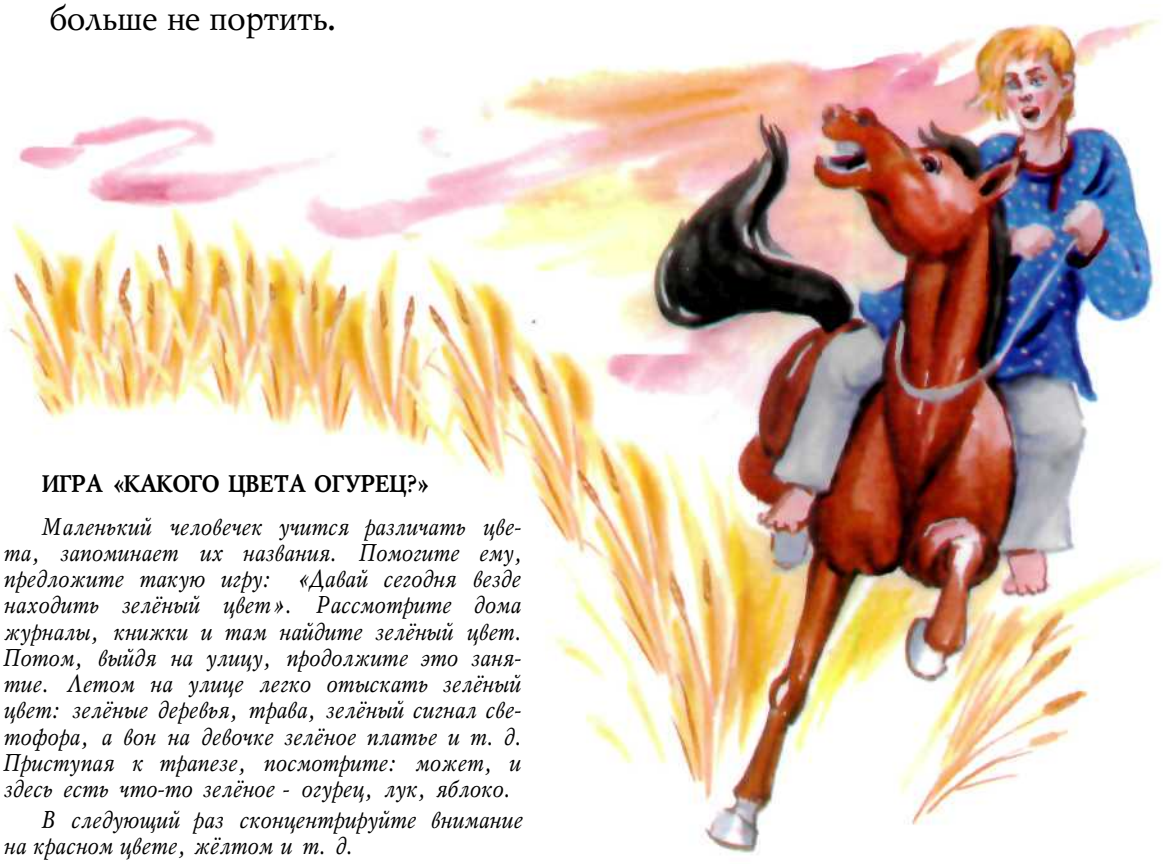
Рванулся конь изо всех сил, да не тут-то было! А Иванушка вскочил на него и ухватился за гриву. Стал тут конь Иванушку просить:

- Отпусти меня, Иванушка! Я тебе за это великую службу сослужу.

- Хорошо, - отвечает Иванушка, - а как я тебя потом найду?

- А ты выйди в поле, свистни три раза и крикни: «Сивка-бурка, вещий каурка, стань передо мной, как лист перед травой!» Я и появлюсь.

Отпустил коня Иванушка-дурачок и взял с него обещание пшеницы больше не портить.



ИГРА «КАКОГО ЦВЕТА ОГУРЕЦ?»

Маленький человечек учится различать цвета, запоминает их названия. Помогите ему, предложите такую игру: «Давай сегодня везде находить зелёный цвет». Рассмотрите дома журналы, книжки и там найдите зелёный цвет. Потом, выйдя на улицу, продолжите это занятие. Летом на улице легко отыскать зелёный цвет: зелёные деревья, трава, зелёный сигнал светофора, а вон на девочке зелёное платье и т. д. Приступая к трапезе, посмотрите: может, и здесь есть что-то зелёное - огурец, лук, яблоко.

В следующий раз сконцентрируйте внимание на красном цвете, жёлтом и т. д.

Пришёл Иванушка поутру домой.

- Поймал я, - говорит, - коня. Да он обещал больше не ходить в поле, вот я его и отпустил.

Не поверили Иванушке братья, посмеялись над ним. Но только с этой ночи никто пшеницы не трогал.

Скоро после того созвал царь всех добрых молодцев на смотр царской дочери Елены Прекрасной. Сидит Елена Прекрасная в тереме у окошка. Кто на коне до царевны доскочит да с её руки золотой перстень снимет, за того она замуж пойдёт!

Вот в указанный день собираются братья ехать к царскому двору, и Иванушка-дурачок с ними просится.

- Куда тебе, дурню! Сиди себе на печи да золу пересыпай!

Уехали братья, а Иванушка взял лукошко и пошёл в лес, будто по грибы. Вышел в поле, в широкое раздолье, лукошко под кустик бросил, а сам свистнул три раза и крикнул:

- Сивка-бурка, вещий каурка, стань передо мной, как лист перед травой!

Прибежал конь и встал перед Иванушкой.

Рассказал Иванушка коню, что хочется ему на Елену Прекрасную посмотреть.

- Ну, влезай ко мне в правое ухо, в левое вылезай!

Влез Иванушка коню в правое ухо, а в левое вылез - и стал таким красавцем, что ни в сказке сказать, ни пером описать! Сел он на Сивку и поскакал прямо в город.

ИГРА «ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ»

Для игры надо сбить или связать крест-накрест две тонкие палочки или реечки. Получается вертушка - летучая мышь. Игроки делятся на две команды и выбирают капитанов. Капитаны встают в центре большой площадки, остальные игроки - вокруг них. Один из капитанов первым кидает «летучую мышь» высоко вверх. Игроки стараются поймать её во время падения или схватить уже на земле.

Отнимать пойманную «летучую мышь» нельзя. Поймавший «летучую мышь» отдаёт её капитану своей команды, который получает право на повторный бросок. Повторный бросок капитана даёт команде очко. Играют до определённого количества очков.

Прискакал Иванушка к царскому двору. Смотрит - народу видимо-невидимо, а в высоком тереме у окна сидит Елена Прекрасная. На руке у неё перстень сверкает, а сама она красавица из красавиц.

Ударил тут Иванушка коня по крутым бокам. Фыркнул конь, заржал и прыгнул - только на три бревна до царевны не допрыгнул.

Удивился народ, а Иванушка повернул Сивку и ускакал.

В чистом поле остановил Иванушка коня, влез ему в левое ухо, в правое вылез и стал по-прежнему Иванушкой-дурачком.

Отпустил он Сивку, пришёл домой, забрался на печь и сидит. Вернулись домой братья и рассказывают, что они в городе видели.

На другой день старшие братья снова в город поехали, а Иванушка взял лукошко, вышел в поле, свистнул три раза и крикнул:

- Сивка-бурка, вещий каурка, стань передо мной, как лист перед травой!

Прибежал конь и встал перед Иванушкой как вкопанный. Влез Иванушка коню в правое ухо, в левое вылез и стал молодец молодцом. Прискакал к терему, видит - на площади народу ещё больше.

Ударил тут Иванушка своего коня по крутым бокам. Заржал Сивка-бурка, прыгнул - и только на два бревна до царевнина окна не достал.

Поворотил Иванушка Сивку и ускакал. В чистом поле отпустил Иван коня, а сам пошёл домой, забрался на печь, сидит, братьев дожидается.

ИГРА «КАК МНОГО ПТИЦ!»

Ребёнок уже знает птиц, которые обитают в вашей местности: видел их во время прогулки, наблюдал за ними из окна. Но мир пернатых невероятно богат. Познакомьте малыша по книгам с разными птицами, почитайте и расскажите об их особенностях: о том, где они вьют гнёзда и как высиживают птенцов, о дальних перелётах, об их любимой пище и привычках. После этого, листая книги про птиц, пусть малыш называет их и рассказывает всё, что запомнил. А вы постепенно добавляйте новые факты к уже известным.

На третий день, проводив братьев, вышел Иванушка в поле и позвал Сивку-бурку.

Прибежал конь и встал перед Иванушкой. Прискакал Иванушка к высокому терему, стегнул своего коня плёткой. Заржал конь пуще прежнего, прыгнул - и доскочил до окна! Поцеловал Иванушка царевну в алую щёчку, снял с её пальца дорогой перстень, повернул коня и умчался.

Пришёл Иван домой, руку тряпицей повязал, чтобы перстень никто не увидел.

Через три дня царь снова клич кликнул: чтобы весь народ собирался к нему на пир и чтобы никто не смел дома оставаться.

Нечего делать, пошли братья на пир, повели с собой и Иванушку-дурачка.

Пришли, уселись за столы дубовые, а Иванушка забрался в уголок и сидит там тихонько. Ходит Елена Прекрасная, потчует гостей, а сама смотрит - нет ли у кого на руке её перстенька заветного. Обошла она всех, подходит к Иванушке последнему да и спрашивает:

- Зачем у тебя, молодец, рука обвязана? А ну-ка, развяжи!

Развязал Иванушка руку, а на пальце перстень заветный.

Обрадовалась царевна, подвела Иванушку к отцу и говорит:

- Вот, батюшка, мой жених!

Умылся Иванушка, причесался, оделся и стал молодец молодцом, прямо и не узнаешь! Тут и свадьбу сыграли.

Русская народная сказка

ИГРА «ЧТО ЗДЕСЬ ЛИШНЕЕ?»

Малышу наверняка понравится эта игра. Прочитайте список детям, и пусть они ответят, почему один из перечисленных предметов лишний в списке.

1. Дерево, цветок, скала.

2. Вилка, картофель, помидор, мороженое, морковь.

3. Автомобиль, автобус, стул, велосипед.

4. Брат, учитель, сестра, отец.

5. Красный, жёлтый, краска, синий.

6. Котёнок, крольчонок, собака, пчела.

Если дети могут выдвинуть собственную версию и обосновать ответ, который вам покажется неверным, - тем лучше.

МАЛЫШ КУЛАЦУ

Сказывают, жили-были в одной деревне старичок и старушка.

Сильно горевали они, что нет у них ни сына, ни дочки. Некому старухе по дому помочь, некому старику обед в поле снести.

И вот однажды, когда старик ушёл в поле, старуха вышла за калитку и видит: лежит у ворот младенец. Старуха принесла найдёныша в дом, вымыла, накормила и дала ему имя - Кулацу. Сварила она обед, присела отдохнуть да и говорит:

- Если бы мой мальчик был уже большим, он отнёс бы отцу в поле обед!

- Я могу сделать это! - крикнул Кулацу и встал перед матерью.

- Ну что ж, отнеси, сынок, своему отцу обед в поле!

Идёт Кулацу по лесу, по полю и кричит изо всех сил:

- Отец, где ты?

Удивился старик, бросил серп, прислушался и говорит:

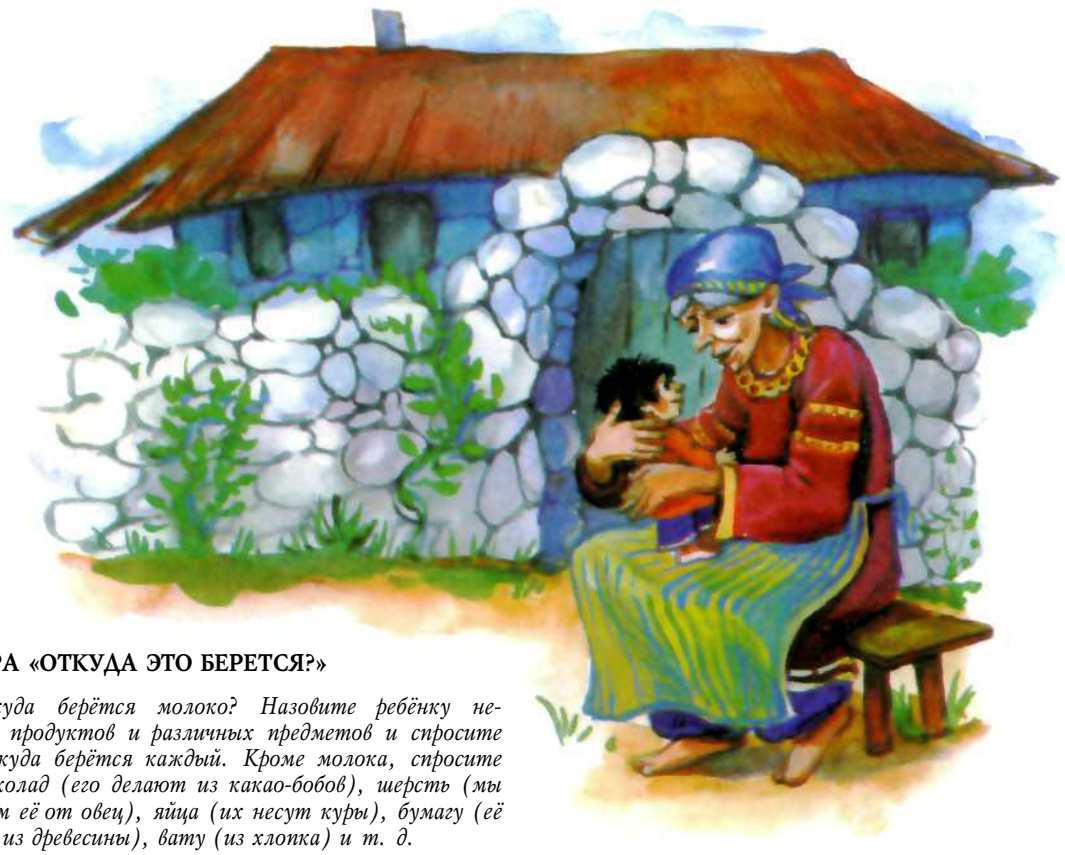
- Кто может назвать меня отцом? Ведь у меня нет ни сына, ни дочки!

- Это я, Кулацу, твой сынок, пришёл!

Рассказал малыш, как старушка нашла его. Обрадовался старик. Поели они вместе, и Кулацу вызвался погнать быков на водопой. Гонит он быков к реке и видит - едут разбойники.

- Возьмите меня с собой, - попросил Кулацу.

Но всадники только посмеялись в ответ. «Всё равно поеду с ними», - решил Кулацу и незаметно залез в сапог к одному из разбойников.



ИГРА «ОТКУДА ЭТО БЕРЕТСЯ?»

Откуда берётся молоко? Назовите ребёнку несколько продуктов и различных предметов и спросите ею, откуда берётся каждый. Кроме молока, спросите про шоколад (его делают из какао-бобов), шерсть (мы получаем её от овец), яйца (их несут куры), бумагу (её делают из древесины), вату (из хлопка) и т. д.

Доехали разбойники до деревни, а Кулацу незаметно пробрался в хлев да как закричит изо всех сил:

- Какого быка вам выгнать - белого или чёрного?

Испугались разбойники, что на крик люди прибегут, взмолились:

- Гони любого, только не шуми!

Выгнал Кулацу жирного быка и опять залез в сапог. Пустились разбойники в обратный путь. Проголодались они и решили съесть быка. Заехали в лес, зарезали быка. А котла-то у них и нет.

Побежал Кулацу в деревню и стащил там огромный котёл. Надел малыш котёл на себя и пошёл. Изумились разбойники: что за чудо - котёл сам к ним в лес пришёл!

Повесили разбойники котёл над огнём. А сами сели вокруг костра.

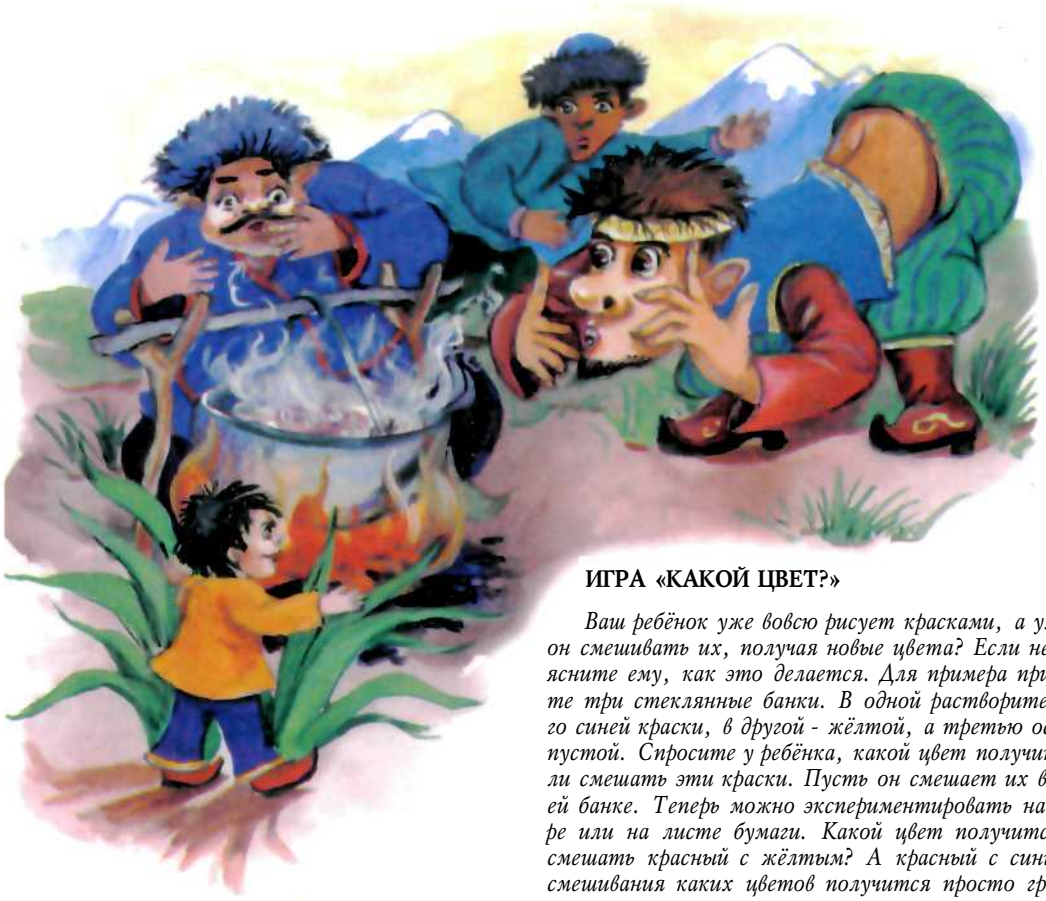
Вода в котле кипит, мясо варится, у разбойников слюнки текут. А Кулацу незаметно вокруг костра бегает и кричит:

- Эй, мой глаз! Эй, мой нос! Эй, моя рука!

Испугались разбойники - не могут понять, откуда голос доносится, - и разбежались. Да так быстро бежали, что побросали и коней, и оружие.

А Кулацу сложил мясо в кожаный мешок, взвалил на коней все вещи разбойников и котёл да возвратился к старикам с богатой добычей.

Кабардинская сказка



ИГРА «КАКОЙ ЦВЕТ?»

Ваш ребёнок уже вовсю рисует красками, а умеет ли он смешивать их, получая новые цвета? Если нет, объясните ему, как это делается. Для примера приготовьте три стеклянные банки. В одной растворите немного синей краски, в другой - жёлтой, а третью оставьте пустой. Спросите у ребёнка, какой цвет получится, если смешать эти краски. Пусть он смешает их в третьей банке. Теперь можно экспериментировать на палитре или на листе бумаги. Какой цвет получится, если смешать красный с жёлтым? А красный с синим? От смешивания каких цветов получится просто грязь?

БЛАГОДАРНЫЕ ЖИВОТНЫЕ

Жил в одном городке богач, звали его Большой Петерс, и был у него слуга, Малый Петерс. Не платил Большой Петерс денег своему слуге, и подал Малый Петерс в суд на хозяина.

И вот отправились оба Петерса в столицу. Прошли они немного, и видит Малый Петерс: муравей на дороге. Он уже было наступил на муравья, да тот взмолился: «Пожалей меня, не дави. Я тебя за это отблагодарю».

Пожалел Малый Петерс муравья, пошёл дальше. Прошли немного, видят: пчела в воду упала, просит прохожих, чтоб её вытащили. Слуга взял да и вытащил пчелу из воды. Поблагодарила пчела Малого Петерса и обещала помочь в беде.

Наступил полдень, Малый Петерс есть захотел, да нечего. Увидел он голубя на дереве, взял палку и хотел убить птицу. Но голубь стал так жалобно просить пощады, что Малый Петерс пожалел его.

Пришли Петерсы к королю и рассказали ему свои жалобы. Видит хозяин, что слуга может выиграть дело, и наговорил на него, будто Малый Петерс хвалился в два счёта весь королевский хлеб обмолотить.

Приказал король отвести слугу в амбар и двери закрыть: пусть себе молотит. Опечалился Малый Петерс. Вдруг приполз к нему муравей и говорит:

- Не печалься, я тебе помогу. Ложись спать и ни о чём не думай!

Послушался его Малый Петерс и лёг спать.

ИГРА «ЧТО ДАЛЬШЕ? ЧТО БЛИЖЕ?»

Простые на первый взгляд понятия не так уж и просты для маленького человечка. Помогите малышу разобраться в понятиях «далеко» и «близко». Это можно делать и дома, и на прогулке. Дома, передвигая предметы на полу или на столе, объясняйте, какой из них дальше, какой ближе. Потом пусть он вам рассказывает, что находится близко от него, что - далеко. На улице просто раздолье для таких упражнений: вы идёте в ближний или дальний лес, наблюдаете за машиной, которая движется далеко по шоссе, и за велосипедистом, который проезжает совсем близко, - примеров можно найти множество. Потом можно проехать на автобусе или на электричке: одну остановку - близко, три остановки - дальше, пять остановок - ещё дальше.

Пока Малый Петерс спал, сбежалось множество муравьев. Выбрали они из колосьев всё зерно и ссыпали в мешки. Проснулся слуга, глядит: всё уже сделано.

Король очень удивился, но Большой Петерс сказал королю, будто слуга хвалился, что построит через реку восковой мост, да такой, что по нему королевская карета проедет. Приказал король Малому Петерсу к полудню мост построить, не то не сносить ему головы.

Опечалился Малый Петерс, но тут прилетела к нему пчела, которую он из воды вытащил, и говорит:

- Не печалься. Я тебе помогу. Ложись спать и ни о чём не думай.

Послушался её Малый Петерс, лёг, но заснуть не может - уж очень есть хочется. Вдруг подлетает к нему голубь и спрашивает, отчего он невесел.

- Очень есть хочется, - отвечает Петерс.

Улетел куда-то голубь, но вскоре вернулся и принёс много еды и питья. Наелся, напился Петерс, а потом крепко заснул. Когда он проснулся, восковой мост через реку был уже готов.

Тут и король пришёл, на чудесный мост не надивится. Похвалил он Малого Петерса за умение и приказал щедро его наградить. А Большому Петерсу король велел расплатиться со слугой за все годы.

Латышская сказка

ИГРА «БАНКИ»

В середину начерченного круга ставят три цилиндрических предмета - банки - один на другой. Выбирают водящего, который стоит у круга. Другие игроки отходят за линию, прочерченную на расстоянии 3-5 м от круга, откуда кидают мячом по банкам. Впереди этой линии проводят другую черту, до которой водящий может ловить игроков. Не попав в банку, игрок бежит за мячом, подбирает его и старается вернуться на место. Если водящий поймает игрока, пока тот не пересёк черту, они меняются ролями.

Разрушенную башню «строит» водящий. Пока башня не восстановлена, водящий не имеет права бежать за игроками, поэтому те стараются выбить банки как можно дальше. Если водящий не успеет никого поймать, то все возвращаются на свои места и снова бьют по банкам.

КЕМ БЫТЬ?

Заупрямился однажды медвежонок, перестал слушаться родителей.

«Не буду я больше медведем! Хочу кем-нибудь другим стать».

Сказал так и убежал. Шёл-шёл, в тундре очутился. Хорошо там, цветов много, солнце греет. Возле норки суслик сидит и свистит, как песню поёт.

«И я хочу стоять столбиком, - говорит медвежонок, - и тоже буду свистеть».

Сел медвежонок на холмик, передние лапки свесил, на хвост опёрся: совсем как суслик. И давай свистеть. Но получился громкий рёв. Испугался суслик и убежал.

Побрёл медвежонок дальше и увидел утку: «Лучше я стану уткой: она летать умеет».

Стал медвежонок на задние лапы, замахал передними, как крыльями, прыгнул изо всех сил и... шмякнулся на землю.

«Давай, я тебя научу летать, - предложила утка, - идём к берегу».

Стала утка на самом краю обрыва, расправила крылья и полетела над водой.

Прыгнул за ней медвежонок - да как бултыхнется в воду! Вода холодная, удовольствия мало, еле на сушу выбрался!

Поплёлся он прочь, а тут как раз увидел отца с матерью и братишку. Идут они, мирно беседуют, на ягодное поле направляются.

«Нет, - решил медвежонок, - лучше я буду хорошим медведем». И побежал в поле за сладкими ягодами.

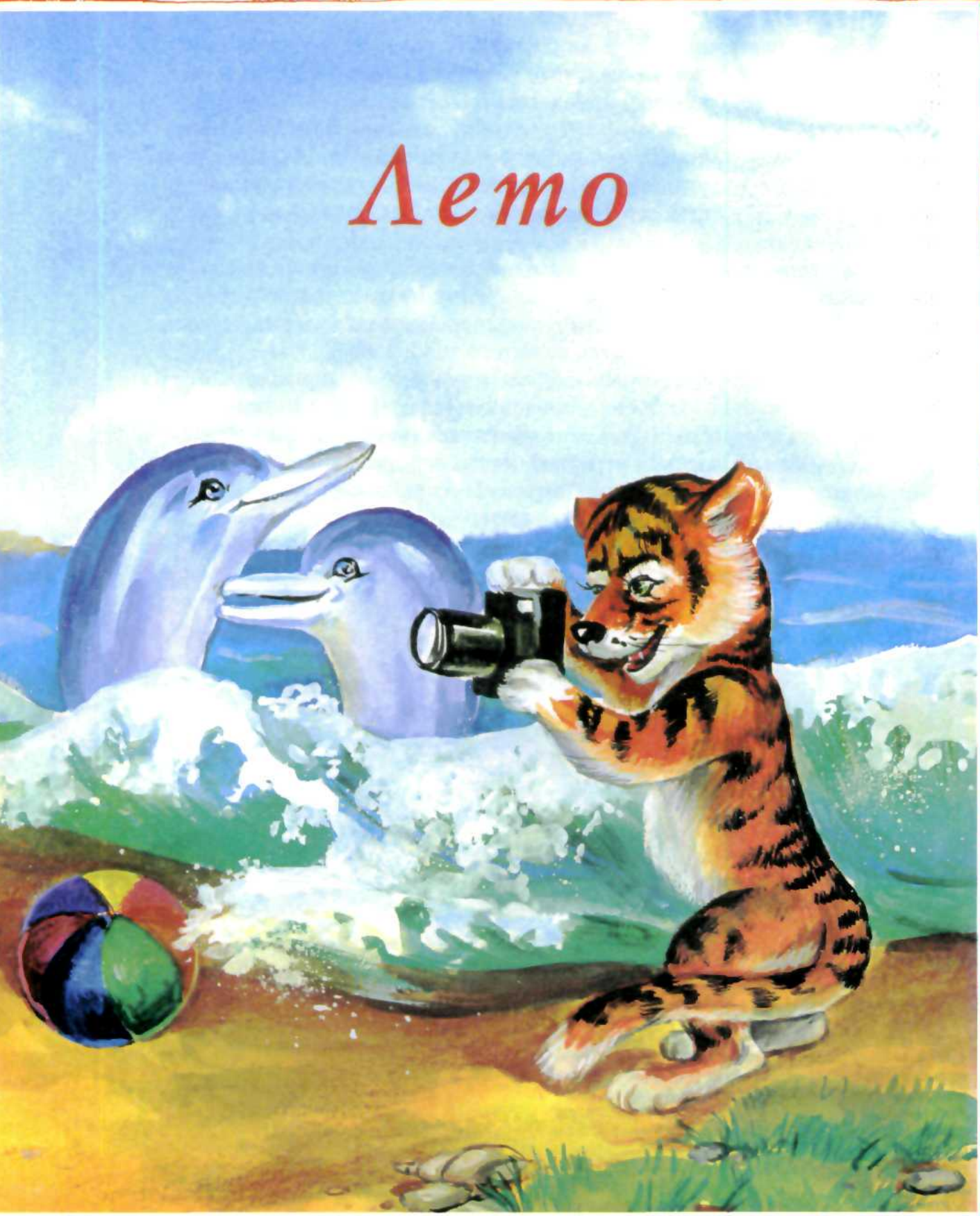
Эскимосская сказка

ИГРА «КРЕПОСТЬ»

Игроки делятся на две команды. Жеребьёвкой определяют, какая команда будет нападать, а какая - защищать крепость. В центре площадки кладут доску или камень - это и есть крепость. По сигналу защитники окружают крепость на расстоянии 2-3 м и защищают её от нападающих, которые с разных сторон стараются пробраться к центру площадки. Крепость считается завоёванной, если кто-нибудь из игроков нападающей команды наступит ногой на доску (крепость) и не будет пойман защитником. Нападающий, прорвавший цепь защитников, но не успевший поставить ногу на доску, будучи пойманным, выбывает из игры.

За взятие крепости команда получает очко. Выигрывает команда, набравшая пять очков.

Лето



УМНЫЙ СЫН

Жил-был крестьянин. Посылал он своего сына в разные школы уму-разуму учиться. Отправил он мальчика и в воронову школу. К концу года прилетел к отцу ворон и говорит человеческим голосом:

- Я - твой сын. Завтра ты должен за мной приехать. Если не узнаешь меня в стае воронов, придётся мне там навсегда остаться. Запомни, как меня узнать. Мы все усядемся на длинной жерди. В первый раз я буду третьим с края, во второй раз - пятым, а в третий раз около моего глаза мушка пролетит.

Сказал это ворон и улетел. На другой день поехал отец в воронову школу. Вороны уже на жерди расселись. Указал отец на третьего ворона и угадал. После этого вороны разлетелись, перемешались и снова уселись на жердь. На этот раз указал отец на пятого ворона.

Опять вороны перемешались, и опять отцу угадывать пришлось. Увидел он, как мимо одного ворона мушка пролетела, и указал на него.

Обернулся ворон его сыном, и отправились они по морю домой.

Когда плыли по морю, на верхушке мачты ворон закаркал.

- Скажи мне, о чём этот ворон каркает? - спрашивает отец.

- Ох, отец, не могу я тебе этого сказать.

Рассердился отец на сына и в гневе бросил его в море. Однако сын не утонул, а обернулся рыбой, доплыл до берега и снова превратился в человека.

ИГРА «БАРАБАНИМ ВОДОЙ»

В жаркий летний день разложите на земле банки и кастрюли вверх дном. К деревьям или забору прислоните несколько крышек или больших кастрюль. Это импровизированные барабаны, а вместо барабанных палочек используйте струю воды из поливочного шланга. Дайте шланг ребёнку. Пусть он направит струю на «барабаны», чтобы получились барабанные звуки и ритмы. Попробуйте менять напор воды, подносите шланг ближе к «барабанам» и отодвигайте его дальше. Меняется ли от этого звук?

Встретил юноша на берегу одинокого старика и поселился в его доме. Вот однажды и говорит он старику:

- Завтра я обернусь конём. Отведи меня в город и продай.

Отвел старик коня в город. А купил его колдун, который воронов в школе всяким чудесам обучал. Привёл колдун коня домой, отвёл в конюшню, но конюх его накормил и на свободу выпустил. Умчался конь, а колдун - за ним. Добежали они до берега моря. Конь обернулся рыбой, колдун тоже, и поплыли они через море. Выскочила первая рыба на берег, как раз напротив дворца, где жили принцессы, и обратилась в алмазный перстень. Младшая принцесса увидела перстень, надела его на палец и побежала домой. В горнице юноша принял человеческий облик и говорит принцессе:

- Завтра музыканты придут и за игру алмазный перстень попросят. Но ты им перстень не давай, а брось его под стул!

Так всё и случилось. Кончили музыканты играть и в уплату перстень потребовали. Тут принцесса сорвала перстень с пальца и кинула под стул. Музыканты мигом обернулись воронами и - за перстнем. А перстень превратился в ястреба. Стал ястреб биться со стаей воронов и прогнал злых птиц. Обернулся ястреб юношей и попросил у короля руки его младшей дочери. Король отдал ему свою младшую дочь в жёны, и зажили они счастливо.

Латышская сказка

ИГРА «ВЫШИБАЛЫ»

Играют трое человек и более. Перед началом игры дети делятся на две команды: игроков и вышибал. Игроки встают в центре площадки, а вышибалы, поделившись на две группы, - с двух сторон от игроков. Вышибалы, перекидываясь мячом, стараются попасть им в игроков - вышибить. Игрок, в которого попал мяч, выбывает из игры. Когда все игроки покинут площадку, команды меняются ролями. Если играют втроём, ***то тот,*** *кто вышиб игрока, занимает его место на площадке.*

ТРИ ЗЯТЯ

Жили старик со старухой. И были у них три дочери - умницы и красавицы.

Вот раз ехал старик с дровами из лесу, а ночь была тёмная. Лошадь идёт спотыкается, а потом и совсем встала.

- Эх, - говорит старик, - кабы светлый Месяц выглянул, я бы ему старшую дочку в жёны отдал!

Только сказал, а Месяц выглянул, всё кругом осветил. Старик быстро до дома доехал.

Старшая дочка оделась, принарядилась, на крылечко вышла - её Месяц к себе и взял.

Долго ли, коротко ли, зимой ехал старик с ярмарки. Одежонка на нём худая - зипун да шапка рваная. Замёрз, продрог, зубы стучат, кости хрустят.

- Эх, - говорит старик, - кабы Солнышко выглянуло, я бы ему среднюю дочку в жёны отдал!

Только сказал, а Солнце и выглянуло, согрело старика.

Вот средняя дочка оделась, принарядилась, на крылечко вышла - её Солнышко в свои хоромы и забрало.

Долго ли, коротко ли, тёплым летом поехал старик рыбу удить. Наловил рыбы полную лодку. Только хотел домой возвращаться, а ветер стих, и парус повис.

- Эх, - говорит, - кабы Ветер подул в мой парус, я бы ему младшую дочку отдал!

Только сказал, а Ветер как задует!

Вот и младшая дочка оделась, принарядилась, на крылечко вышла, и Ветер её в свои хоромы забрал.

ИГРА «КЛАД»

Предложите ребёнку зарыть клад. Но не простой, а клад - послание потомкам. Что малыш хочет сообщить людям будущего? Пусть напишет или нарисует это на бумаге. Может быть, у него возникнет желание послать известие о себе? Помогите ему написать или нарисовать то, что он задумал. Сверните лист в трубочку и поместите в бутылку с надёжной пробкой. Теперь малыш должен выбрать укромное местечко и зарыть свой необычный клад.

Археологи будущего наверняка удивятся, найдя такое послание.

Год прошёл, решил старик старшую дочку проведать.

Шёл, шёл, поздно ночью пришёл к Месяцу. Встретила его дочка, обрадовалась.

- Сейчас пойдёшь в баньку, косточки распаришь, отдохнёшь, - говорит дочка.

- Что ты, - старик говорит, - ночь на дворе, темно в бане.

Повела дочь старика в баню. А Месяц Месяцович в щёлку палец просунул - всю баню осветил:

- Светло ли тебе, батюшка?

- Светло, светло, зятюшка.

Попарился старичок, погостил у Месяца и домой отправился. Шёл, шёл, поздно ночью пришёл.

- Ну, - говорит, - старуха, топи баню.

- Что ты, старик! Ночь на дворе - в бане темно.

- Ничего, - говорит, - светло будет.

Пошла старуха в баню, а старик палец в щель сунул:

- Светло ли тебе, старуха?

- Какое светло, темным-темнёхонько!

Вдруг как оступилась бабушка, шайки-кадушки побила, воду пролила, еле жива выскочила. А старик всё палец в щели держит.

ИГРА «РИСУЕМ МУЛЬТИК»

Попросите малыша рассказать короткую историю с одним или несколькими персонажами. Возьмите блокнот или толстую тетрадь и на каждой странице нарисуйте вместе с ребёнком «кадры» будущего мультфильма. Рисунки следует делать на краю страницы, противоположном корешку. «Кадры» должны последовательно изображать какое-нибудь движение. Первый «кадр» должен находиться на последней странице. Закончив рисовать, положите тетрадь на стол корешком от себя, возьмите обеими руками края тетради и быстро пролистайте страницы. Малышу наверняка захочется нарисовать другие мультфильмы.

Вот ещё год прошёл. Стал старик ко второй дочери собираться:

- Пойду-ка я, старуха, среднюю дочь проведаю.

И отправился в путь. Идёт-бредёт, останавливается: к Солнышку не близок путь. Шёл, шёл, поздно ночью пришёл. Встретила его дочка, обрадовалась. А старик ей:

- Ох-ох-ох! Долог к тебе путь, доченька! Шёл-брёл, есть захотел.

- Ничего, - говорит дочка. - Сейчас блинков испеку.

- Что ты, что ты, доченька! Ночь на дворе - не время печь топить.

- А у нас и печи в избе нет.

Приготовила хозяйка тесто. Село Солнышко посреди избы, а жена ему тесто на голову льёт да старику блины подаёт - хорошие, румяные да масленые.

Наелся старик, напился, спать повалился. Наутро домой отправился. Долго шёл, поздно ночью пришёл.

- Ну, - говорит, - старуха, давай блины печь.

- Что ты, старый, в уме ли? Ночь на дворе - не время печь затапливать.

- А нам печь в избе и не нужна. Ты тесто делай, а печью я буду, - сказал старик и сел посреди избы. - Лей, - говорит, - мне на лысину. Налила ему старуха теста на лысину.

Три дня после этого старика в бане отмывали, насилу отмыли.

ИГРА «ПОДСОЛНУХ НА БАЛКОНЕ»

Вместе с малышом посадите на балконе в цветочном горшке или в ящике семечки подсолнуха. Скоро появятся первые ростки, а затем вырастут красавцы подсолнухи. Пожалуй, это самое большое из растений, которые можно вырастить на балконе. Малыш наверняка удивится, что подсолнухи так быстро выросли и стали даже выше него.

А вот и распустились большие жёлтые цветы, похожие на солнышко. Теперь можно наблюдать, как подсолнух поворачивает свою головку к солнцу. Вот откуда его название! Наконец созрели чёрные семечки (если, конечно, лето стояло тёплое и солнечное). Пора собирать урожай и решать, что с ним делать: поджарить, съесть сырым или оставить на зиму, чтобы подкармливать птиц. Выбор за малышом.

Ещё год прошёл. Стал старик к младшей дочке собираться:

- Пойду я, старуха, младшую дочь проведаю.

Идёт-бредёт, останавливается, реку широкую обходит.

Наконец дошёл. Дочка и зять обрадовались. Погостил у них старик, попраздновал и домой отправился. А дочка да зять провожать пошли. Вот дошли до реки. Старик в обход идти собрался, а зять ему:

- Зачем в обход? Через речку плыви: здесь ближе будет.

- Да как же плыть? Лодки нету.

- Не горюй, батюшка. Бросай, жена, на воду платок!

Бросила старикова дочка на воду платок. Ветер его надул пузырём. Сел старик, и Ветер его мигом на другую сторону переправил.

Только старик до дому добрёл, не поел, не попил, не присел, говорит:

- Идём, старуха, на море, покатаемся.

Пошли к морю, а лодка дырявая.

- Не горюй, жена. Бросай на море платок!

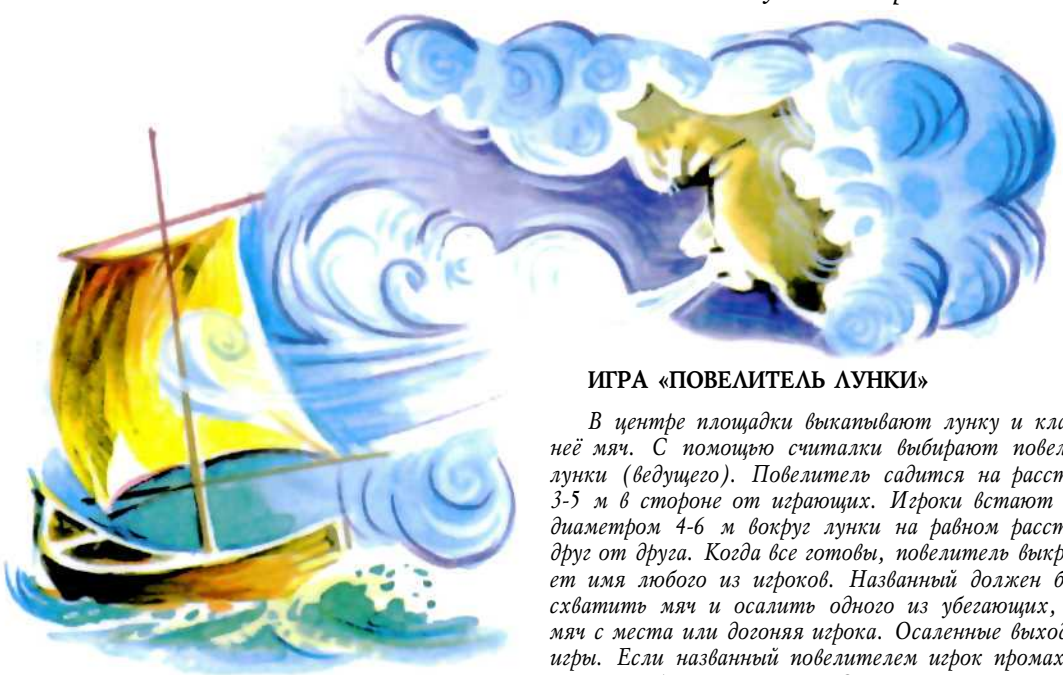
Бросила старуха платок.

- Прыгай! - говорит старик.

Прыгнула старуха, а старик давай дуть. Дует, дует - а старуха уже в воде по колени. Дует, дует старик - а старуху уж соседи из воды чуть живую вытаскивают.

С той поры перестал старик по зятьям ходить; лежит на печи, тачает сапоги, ест пироги да сказки сказывает.

Русская народная сказка



ИГРА «ПОВЕЛИТЕЛЬ ЛУНКИ»

В центре площадки выкапывают лунку и кладут в неё мяч. С помощью считалки выбирают повелителя лунки (ведущего). Повелитель садится на расстоянии 3-5 м в стороне от играющих. Игроки встают в круг диаметром 4-6 м вокруг лунки на равном расстоянии друг от друга. Когда все готовы, повелитель выкрикивает имя любого из игроков. Названный должен быстро схватить мяч и осалить одного из убегающих, кидая мяч с места или догоняя игрока. Осаленные выходят из игры. Если названный повелителем игрок промахнулся, то он выбывает из игры. Остальные снова занимают места по кругу, и игра продолжается. Побеждает тот, кто продержится дольше всех. В следующей игре он становится повелителем лунки.

ГОРА СМЕШЛИВАЯ, ГОРА СПРАВЕДЛИВАЯ

Жили на свете два брата. Когда умер их отец, младший брат пошёл его хоронить, а старший собрал всё, что было в доме, и спрятал. Вернулся младший брат домой, огляделся и спрашивает:

- Где же всё наше добро?

- Я и сам не знаю, где наше добро, - ответил старший брат. - Теперь у нас нет ни отца, ни матери. Я человек женатый, а ты ещё молод, поэтому должен уйти из дома.

И оставил он младшему брату только маленькое маисовое поле у подножия большой горы и собаку с кошкой. Отправился младший брат к подножию горы, на своё маисовое поле. «Как же я вспашу поле?» - думает. Долго думал и решил: «Кроме собаки и кошки, нет у меня никакой скотины. Придётся мне на них и пахать». Запряг он собаку и кошку в плуг. Собака громко лаяла, кошка громко мяукала, а плуг - ни с места. Увидела большая гора, как младший брат пашет на собаке и кошке, и расхохоталась. Широко раскрылся каменный рот горы, и младший брат разглядел в глубине пещеры клад - груды золота. Бросился младший брат в пещеру, взял горсточку золота и вышел наружу.

ИГРА «ПУЛЬТ УПРАВЛЕНИЯ»

Предложите ребёнку нарисовать огромный пульт управления - во весь стол. Это может быть пульт управления корабля, подводной лодки, самолёта, ракеты.

Накройте стол бумагой и подготовьте карандаши, фломастеры, краски, потом объясните малышу, как выглядит пульт управления - пусть он не забудет изобразить переключатель скоростей, иллюминатор, кнопки для поворота направо и налево.

Юный изобретатель может использовать крышки от бутылок в качестве кнопок, фольга может украшать циферблат, рычаги. Маркеры сделают особенно яркими лампочки и измерительные приборы. Кухонную утварь тоже можно использовать - например, чайное ситечко или ложка могут стать какими-нибудь кнопками, рычагами.

Скоро младший брат построил просторный дом, купил двух буйволов и рисовое поле. Узнал старший брат, что младший зажил хорошо, пришёл к нему и спросил:

- Откуда у тебя дом, буйволы и рисовое поле?

Младший брат рассказал всё, как было. Тогда старший брат отнял у младшего собаку и кошку, позвал жену и вместе с нею отправился на поле, к подножию большой горы. С собою они взяли две повозки, запряжённые буйволами, чтобы грузить на них золото. Старший брат запряг в плуг собаку и кошку и начал их погонять.

Увидела гора, как старший брат пашет на собаке и кошке, когда рядом стоят буйволы, и сердито засмеялась над его глупостью. Широко раскрылся её каменный рот, и золото засверкало в глубине пещеры. Старший брат и его жена бросились в пещеру и стали насыпать золото в мешки. Насыпают мешок за мешком, а всё им мало! Ещё больше рассердилась гора, увидев такую жадность. Гневно нахмурила она брови и плотно сжала каменные губы. Захлопнулась пещера! А жадный брат и его жена так и остались внутри горы.

Вьетнамская сказка

ИГРА «Я - ПОЧТАЛЬОН»

Ваша семья получает и отправляет по почте письма, поздравительные открытки, телеграммы. Вам в почтовый ящик кладут газеты и журналы. А иногда на ваш адрес приходит посылка или бандероль. Расскажите ребёнку, как работают почта и почтальоны. Ему очень захочется побыть почтальоном. Не ленитесь и поиграйте с малышом. Пусть все члены семьи приготовят письма, посылки и т. п., скажут малышу, кому что адресовано, и уложат ему в сумку. А он будет разносить почту адресатам. Можно также разносить газеты и журналы - каждому то, что он выписал.

КОЛОБОК

Жили-были старик со старухой. Взяла однажды старуха муки, замесила тесто на сметане, испекла колобок, пожарила в масле и на окошко студить положила.

Колобок полежал, полежал, взял да и покатился - с окна на лавку, с лавки на пол, прыг через порог - да в сени, выкатился на двор, со двора за ворота, катится всё дальше и дальше. Вдруг навстречу ему заяц:

- Колобок, колобок, я тебя съем!

- Не ешь меня, заяц, я тебе песенку спою: «Я колобок, колобок. На сметане мешан, в масле обжарен, на окошке стужен. Я от дедушки ушёл, я от бабушки ушёл. От тебя, зайца, подавно уйду!»

И покатился колобок по дороге. Встретил его волк и тоже захотел съесть.

Колобок спел волку свою песенку и покатился дальше.

Навстречу ему медведь:

- Колобок, колобок, я тебя съем!

- Где тебе, косолапому, съесть меня! Я от дедушки ушёл, я от бабушки ушёл, от зайца ушёл и от волка ушёл. От тебя, медведя, и подавно уйду!

И опять покатился - только медведь его и видел!

ИГРА «ПОЛОСА ПРЕПЯТСТВИЙ»

Малыш, наверное, уже не раз видел по телевизору, как пожарные или десантники проходят полосу препятствий. Предложите и ему попробовать свои силы. В качестве препятствий можно использовать практически любые предметы. В квартире это может быть стул, под которым надо проползти, стол, через который надо перелезть, стремянка, чтобы забраться на неё, натянутая верёвка для перепрыгивания. На даче же список преград бесконечен. Это и канавы, и брёвна, и подвешенные канаты, и многое другое. Смотрите на успехи малыша, но не забывайте его подстраховывать.

Катится колобок дальше, а навстречу ему лиса:

- Колобок, колобок, куда катишься?

- Качусь по дорожке.

- Колобок, колобок, спой мне песенку!

Колобок и лисе спел: «Я колобок, колобок. На сметане мешан, в масле обжарен, на окошке стужён. Я от дедушки ушёл, я от бабушки ушёл. Я от зайца ушёл и от волка ушёл. От медведя ушёл, от тебя и подавно уйду!»

А лиса говорит:

- Ах, песенка хороша, да плохо я слышу. Колобок, сядь ко мне на носок да спой ещё разок, погромче.

Колобок вскочил лисе на нос и запел погромче ту же песенку. Тут его лиса и схватила.

- Не ешь меня, лиса! - попросил колобок. - Пойдём лучше домой к бабушке, к дедушке. Они тебя накормят.

Согласилась лиса, и пошли они домой, а с собой зайца, волка и медведя взяли. Пришли они все к бабушке с дедушкой, а бабушка уже пирогов напекла. Зайцу достались с капустой, волку и лисе с мясом, медведю с малиной. А колобок сидел на окошке и свою песенку пел.

По мотивам русской народной сказки

ИГРА «КУКОЛЬНЫЙ ТЕАТР»

Дайте малышу пару резиновых перчаток, которые вам не жалко пожертвовать для этой игры. Не забудьте о маркерах, клее, липкой ленте, пряже и прочих вещах, которые помогут превратить пальчики от перчаток в забавные рожицы.

Если ваш ребёнок хочет получить большую куклу, то он сможет нарисовать лицо прямо на ладошке. Из пряжи можно сделать прекрасные усы, брови, волосы.

ЧИРКИ И ЛИС

Однажды хитрый лис гулял по берегу моря и думал: «Нет зверя умнее и хитрее меня!» По морю плавали уточки-чирки. Увидели они лиса и решили обмануть его. Старший чирок и говорит:

- Давайте, братцы, лодку из крыльев сделаем. Пусть лис думает, что это гребцы плывут.

Так и сделали. Сели в два ряда, распустили крылышки. В середине лодочка получилась, а по бокам вёсла-крылышки. Плывут чирки, а старший громко кричит:

- Раз-два, раз-два! Гребите посильнее!

Лис от старости плохо видеть стал. Смотрит он на море и видит: лодка плывёт, а гребцы сидят и дружно вёслами помахивают. Остановился лис и кричит:

- Эй, гребцы, причаливайте к берегу да подвезите меня немножко! Разве вы не видите, кто по берегу идёт? Ведь это я - хозяин здешних мест!

Подплыли чирки к берегу. Лис влез прямо на середину лодочки. Сел, грудь гордо выгнул, хвост распушил и глаза от удовольствия зажмурил. Лодка быстро отплыла от берега.

ИГРА «СВОЯ ГРЯДКА»

Если вы проводите лето на даче или в деревне, выделите ребёнку кусочек земли - пусть он сделает свою грядку. Весной вместе вскопайте и разрыхлите землю и посейте семена растений, которые быстро растут, чтобы у малыша не пропал интерес к этому занятию. Из овощей быстро прорастают редис, огурцы, кабачки. Даже если урожаи будет невелик, наблюдать за ростом своего огорода очень интересно. Из цветов можно посеять календулу, настурцию, матиолу - в середине лета они зацветут.

Плывёт лис на лодочке и вдруг слышит голос старшего чирка:

- Ну, братцы, поплавали, а теперь полетаем!

Не успел лис опомниться, как очутился в воде. Смотрит: а чирки уже далеко. Поплыл лис к берегу. Плывёт и думает: «Обманули меня чирки, опозорили на весь свет». Тяжело лису плыть: намокший хвост ко дну тянет. Говорит лис:

- Хвост мой, краса моя, не подведи, помоги доплыть!

Стал хвост к берегу править. Еле-еле добрался лис до берега, вылез на холмик и стал сушиться на солнышке. А чирки тем временем облетели всю тундру и всем рассказали, как лис в море купался.

Поглядел лис по сторонам, а кругом собрались разные звери, большие и маленькие, смотрят на него и смеются:

- Не расскажешь ли нам, уважаемый лис, как тебя чирки искупали?

Вскочил тут лис, схватил мокрый хвост в зубы, чтобы легче было бежать, и бросился со стыда в тундру. С тех пор перестал лис на морской берег ходить.

Эскимосская сказка

ИГРА «ОБЛАКА»

Бывают дни ясные, солнечные, небо голубое, а по нему плывут пушистые белые облака, которые постоянно меняют форму. Если в такой день вы оказались с ребёнком на улице, понаблюдайте за облаками вместе. Пусть малыш увидит в очертаниях облаков знакомые ему предметы и существа: вон старик с горбатым носом и косматой бородой, вон пушистый белый мишка, а ***вон*** *мороженое на блюдечке, которое всё тает, тает, тает... Вы тоже рассказывайте ребёнку, что вам напоминает то или иное облако. Иногда ваши впечатления будут совпадать - это очень приятно!*

ЧУДО-ПТИЦА

В некотором царстве жил-был король, и было у него три сына. Узнали как-то королевские сыновья, что в тридевятом государстве есть птица, которая живёт в саду в золотой клетке, а клетка висит на липе с тремя верхушками, а на коготь птицы надето колечко. Кто это колечко снимет, тому птица служить будет - все желания исполнять. Многие пытались его снять, да всё напрасно. Решили и королевские сыновья счастья попытать. Оседлали они коней и доехали до моста. Возле моста старший брат соскочил с коня, сделал мечом на мосту три зарубки и наказал братьям, чтобы они спешили на выручку, если зарубки покраснеют.

Прискакал старший брат в тридевятое государство, пришёл в сад и стал искать заветную липу. Искал, искал, наконец заглянул в густой березняк и увидел липу с тремя верхушками, а на липе - золотую клетку. Спрятался королевский сын в траве, дожидается. Немного погодя весь сад вдруг щебетом наполнился: тысячи птичек запели. Тут и чудо-птица прилетела. Села она на золотую клетку, огляделась по сторонам и жалобно-прежалобно заговорила:

- Неужто никто не скажет: «Чудо-птица, иди спать!»?

- Чудо-птица, иди спать! - сказал старший брат.

В тот же миг чудо-птица ударила его крылом, и старший брат превратился в берёзку.

ИГРА «ОТГАДАЙ ПРЕДМЕТЫ»

Попробуйте поиграть в следующую игру. Выберите любой предмет на кухне, потом кратко охарактеризуйте этот предмет и предложите вашему ребёнку отгадать, что вы задумали. Для младших подберите вещи попроще. Например, вы загадали стол. Опишите его так: «У этого предмета четыре ноги, но ходить он не умеет».

Ваш малыш тоже загадает что-нибудь, и тут уже вы попробуйте «опознать» предмет по его описанию.

Утром подошли младшие братья к мосту и видят: покраснела одна зарубка. Мигом собрался в путь средний брат и поскакал старшего брата выручать. Приехал в тридевятое государство и отправился в сад. Смотрит: ни брата, ни липы с тремя верхушками. Наконец заглянул он в густой березняк и увидел липу. Укрылся он на поляне в густой траве и дожидается. Тихо вокруг. Но как только солнышко село, весь сад наполнился щебетом: тысячи птичек запели. Тут и чудо-птица прилетела. Села она на золотую клетку, поглядела по сторонам и жалобно-прежалобно заговорила:

- Все спят! Неужто никто не скажет: «Чудо-птица, иди спать!»?

Средний брат молчит. Подождала чудо-птица и снова жалобно-прежалобно говорит:

- Все спят. Неужто никто не скажет: «Чудо-птица, иди спать!»?

Пожалел средний брат птицу и говорит:

- Чудо-птица, иди спать!

В тот же миг чудо-птица ударила его крылом, и средний брат превратился в берёзку.

Утром подошёл младший брат к мосту и видит: покраснела вторая зарубка. Мигом собрался он в тридевятое государство братьев выручать.

ИГРА «КАКИЕ РАЗНЫЕ КАМЕШКИ»

Отправляясь с ребёнком на прогулку (особенно, если вы отдыхаете на морском побережье), предложите ему собирать разные камешки. Обычно такое предложение воспринимается с большим энтузиазмом. Камешки попадаются большие и маленькие, чёрные, белые и пёстрые, гладкие и шершавые. Дома вы их тщательно вымойте, высушите - и разложите на столе, а может быть, и на полу. Внимательно рассмотрите и пощупайте камешки с малышом, объясняя, какие из них больше, какие меньше, какие гладкие, какие - шершавые. А потом попросите малыша выбрать самый большой камешек, самый тёмный, самый гладкий и наоборот. Пёстрые камешки (особенно морские) можно покрыть бесцветным прозрачным лаком для ногтей. От этого их окраска станет ярче, как будто их только что вынули из воды.

Пришёл младший брат в сад, смотрит: нет ни братьев, ни липы с тремя верхушками. Наконец заглянул в густой березняк, видит: стоит липа, а братьев нет. Спрятался младший брат в траве, да так, чтобы до золотой клетки дотянуться можно было, и дожидается. Тихо вокруг. Но как только солнышко зашло, весь сад наполнился щебетом: тысячи птичек запели. Тут и чудо-птица прилетела. Села она на золотую клетку, поглядела по сторонам и жалобно-прежалобно заговорила:

- Неужто никто не скажет: «Чудо-птица, иди спать!»?

Молчит младший брат, ни слова не говорит. Подождала немного чудо-птица и ещё жалобнее заговорила:

- Все спят. Неужто никто не скажет: «Чудо-птица, иди спать!»?

Ни слова не вымолвил младший брат. Ещё немного подождала чудо-птица и громко зарыдала:

- Все спят. Неужто никто не скажет: «Чудо-птица, иди спать!»?

Тут уж младшему брату невтерпёж стало молчать. Он чуть было не отозвался, да, на его счастье, надоело чудо-птице жаловаться, и она прыгнула в золотую клетку. Смекнул тут младший брат, что лучше ему промолчать. В клетке чудо-птица по сторонам огляделась: никого поблизости не видно, не слышно, сунула клюв в перья и спокойно уснула.

ИГРА «ПОСАДКА КАРТОШКИ»

Создаются две команды по четыре - шесть человек. Игроки выстраиваются в колонны у стартовой черты. Игрок, стоящий первым, - капитан, он держит в руках мешочек с пятью картофелинами (камешками). На расстоянии 20-30 шагов от каждой команды начерчены пять кружков. По сигналу капитаны бегут к кружочкам и «сажают» картошку по одной в каждый кружок, затем возвращаются и передают мешочек следующему игроку, который бежит собирать картошку и т. д. Если картошка упала, её следует поднять и затем бежать. Побеждает команда, первая посадившая и собравшая всю картошку.

Младший брат тихонько поднялся и руку сквозь дверцу клетки просунул. Снял он колечко с левой лапки птицы и тут же дверцу клетки крепко запер. Проснулась чудо-птица, рвётся из клетки, кричит, будто беда стряслась. Долго-долго она билась, только на заре затихла и говорит:

- Снял ты моё колечко, теперь я твоя!

- Скажи мне, чудо-птица, где мои братья?

- Две берёзки, что рядом с тобой - это твои братья, а остальные берёзки - тоже люди.

- Скажи мне, чудо-птица, как мне их снова в людей превратить?

- Ступай подальше в рощу, увидишь кучу песка. Если на каждую берёзку высыпать по три горсти того песка, превратятся берёзки в людей.

Так младший брат и сделал. Оживил он сначала своих братьев, а братья помогали других оживлять. Но и втроём им не справиться - стали другие люди помогать песок носить. И вот пропали берёзки, а вокруг младшего брата столпились ожившие люди и от радости не знают, что делать. Надумал младший брат повеселить спасённых и попросил чудо-птицу спеть так, как давеча пела.

Через три дня все расстались: братья пошли в одну сторону, остальные - в другую. А чудо-птица младшему брату служить стала, так что не знал он горя.

Латышская сказка

ИГРА «ВЫБЕЙ ИЗ КРУГА»

Для игры необходимо начертить на земле круг диаметром 30 см. На расстоянии 3-4 м от него проводят линию. Играют 5-6 человек. У каждого игрока имеется плоский камень диаметром примерно 5 см. В круг кладётся 10-20 камешков по договору между играющими. С помощью считалки определяют, кому начинать игру. Тот, кого выбрали, бросает свой плоский камень в круг, стараясь попасть в кучку маленьких камешков. В случае промаха камень остаётся лежать на месте. Если никто не попадёт в круг, то игрок, чей камень находится ближе к кругу, старается разбить кучу камешков, бросив в неё свой плоский камень с того места, где он лежит. За ним бросает следующий, у кого камень лежит ближе к кругу. Каждый бросает свой плоский камень в круг до тех пор, пока не будут выбиты все камешки. Выигрывает тот, кто выбьет из круга наибольшее количество камешков. Если у двоих игроков камень упадёт на одинаковом расстоянии от круга, игру начинают сначала.

КАК ЧЕЛОВЕК ПОБЕДИЛ ВСЕХ ЗВЕРЕЙ

Было это давным-давно, когда на земле только появились люди и животные. Вот и решили звери каждому определить своё место.

- Ты, рыба, будешь жить под водой.

- Ты, паук, будешь днём и ночью плести паутину.

- Ты, волк, будешь жить в лесу и пугать зверей.

- Ты, лев, самый сильный, будешь царём зверей.

Стали думать, кому отдать ум и хитрость.

- Пусть ум и хитрость достанутся человеку, - сказал лев. - Я всё равно справлюсь с человеком - ведь у меня будет сила!

Однажды собрались звери в лесу. Вдруг слышат стук топора. Видят - человек рубит дерево.

- На этом первом человеке я испытаю свою силу, - прорычал лев. - Сейчас я его съем!

Человек громко рассмеялся.

- Над чем ты смеёшься, маленький человек? Я сейчас тебя съем!

- Смеюсь над твоей глупостью. Я пришёл, чтобы помочь тебе, а ты хочешь меня съесть. У тебя всегда будет много врагов - ведь ты силён и могуч. Тебе понадобится укромное место, когда враги станут преследовать тебя. Вот я и хочу сделать для тебя укрытие.

ИГРА «РАДУГА-ДУГА»

Сегодня ваш ребёнок увидел ещё одно удивительное явление природы - радугу. Из скольких и каких цветов состоит радуга? Обязательно поговорите об этом с ребёнком. Пусть он нарисует это чудо фломастерами или красками. Можно сделать аппликацию из цветной бумаги или ниток.

Цвета радуги: красный, оранжевый, жёлтый, зелёный, голубой, синий, фиолетовый. Запомнить их легко, если выучить фразу: каждый охотник желает знать, где сидит фазан. Слова этой фразы начинаются с тех же букв, что и слова, обозначающие цвета радуги.

Человек принялся за работу и вскоре сколотил огромную клетку.

- Взгляни, царь зверей, что я построил для тебя, - сказал человек и велел льву войти в клетку. Вошёл лев в клетку и спрашивает:

- Ну что, не видно меня?

- Убери хвост, тогда не будет видно, - отвечал человек.

Лев убрал хвост, а человек быстро захлопнул дверь клетки и произнёс:

- Видишь, царь зверей, одной силой ничего не сделаешь, если ума нет.

Понял лев, что человек победил его, заревел, стал звать на помощь. Но звери в страхе разбежались.

- Тот, кто смог победить царя зверей - льва, легко справится и с нами, - говорили они.

Так человек победил всех зверей.

Кабардинская сказка

ИГРА «ФАНТЫ»

Игра начинается так. Ведущий обходит играющих и говорит: «Вам прислали сто рублей. Что хотите, то купите. Чёрный, белый не берите. «Да» и «нет» не говорите!» После этого он ведёт беседу с участниками игры, задаёт разные провокационные вопросы, с тем чтобы кто-то в разговоре произнёс одно из запрещённых слов: «чёрный», «белый», «да», «нет». Тот, кто сбился, отдаёт водящему фант. После игры каждый проштрафившийся выкупает свой фант.

При выкупе фантов водящий достаёт один из них из коробочки (сумочки) и, не показывая остальным, спрашивает: «Что сделать этому фанту?» Участники игры придумывают для владельца фанта всевозможные задания: спеть песню, отгадать загадку, прочитать стихотворение, рассказать смешную историю, прокукарекать или поскакать на одной ноге. Фанты могут выкупаться сразу же после того, как проиграют несколько человек.

ХРУСТАЛЬНЫЙ ШАР

Жила-была колдунья, и было у неё два сына. Старуха думала, что сыновья хотят отнять её колдовскую силу. Поэтому она превратила старшего сына в орла, и пришлось ему гнездиться на вершине скалы.

Его брат, испугавшись, ушёл тайком из дому. Он слыхал, что в замке золотого Солнца сидит заколдованная королевна и ждёт своего избавителя, но уже двадцать три юноши погибли жестокою смертью, пытаясь её освободить. И вот младший сын решился разыскать замок золотого Солнца. Долго он блуждал и попал наконец в дремучий лес, откуда трудно было выбраться. Вдруг вдалеке юноша заметил двух великанов, подошёл к ним, а они говорят ему:

- Вот мы спорим из-за шапки, кому из нас она должна принадлежать.

- Как вы можете спорить из-за какой-то старой шапки? - удивился юноша.

- Так ведь эта шапка волшебная: стоит её только надеть и захотеть где-нибудь очутиться - вмиг там и окажешься.

- Отдайте мне эту шапку, - сказал юноша, - я уйду вперёд, а вы бегите наперегонки. Кто первым ко мне прибежит, тому шапка и достанется.

Надел он шапку и ушёл, и всё думал о королевне.

- Ах, попасть бы мне в замок золотого Солнца! - мечтательно проговорил он - и в тот же миг оказался на высокой горе перед воротами замка.

ИГРА «СЕКРЕТИК»

Отправляясь на прогулку, возьмите с собой несколько кусочков прозрачной пластмассы или оргстекла. В парке, сквере или во дворе у дома предложите малышу сделать «секрет». Для этого надо выкопать небольшую ямку и украсить её всем, что можно найти на улице. Это могут быть красивые камешки, листья и даже живые цветы, а может быть, он положит на дно ямки красивый фантик от конфеты. Когда малыш закончит работу, накройте «секрет» прозрачным стёклышком, засыпьте листвой, землёй и запомните место. Таких «секретиков» можно сделать несколько. На следующий день ребёнок с интересом отправится на поиски «клада». Посмотрите, насколько точно он запомнил место. Счистив с «окошка» землю и листву, вы сможете снова увидеть вчерашнее произведение искусства. Всё сохранилось в целости - вот так сюрприз!

Вошёл юноша в замок и, увидев королевну, испугался: лицо у неё было всё в морщинах, а глаза мутные.

- Так это ты та самая королевна, чью красоту восхваляет весь свет? - воскликнул он.

- Если хочешь знать, как я выгляжу на самом деле, посмотри в зеркало. Королевна дала юноше зеркало, и он увидел в нём отражение девушки несказанной красоты.

- Скажи, как же тебя расколдовать? - спросил он.

- Кто достанет хрустальный шар и принесёт его волшебнику, тот и уничтожит колдовскую силу, а мне вернёт прежнее обличье, - ответила королевна. - Но сначала надо победить дикого зубра. Если тебе удастся его убить, то вылетит из него птица, в птице той есть пылающее яйцо, а в яйце спрятан хрустальный шар.

После долгой борьбы одолел юноша зубра. В тот же миг вылетела из него птица, но орёл, заколдованный брат юноши, кинулся на птицу и пронзил своим клювом. И тут же выкатилось из птицы яйцо. Юноша нашёл яйцо, вынул из него хрустальный шар и пошёл к волшебнику.

- Теперь ты будешь королём в замке золотого Солнца и сможешь вернуть своему брату и королевне прежний облик, - сказал волшебник.

Поспешил юноша к королевне, вошёл к ней в комнату, а она стоит перед ним во всей своей красе. На следующий день сыграли они свадьбу, и самым дорогим гостем на той свадьбе был брат юноши.

По сказке братьев Гримм

ИГРА «НАЙДИ ПАЛОЧКУ»

Участники игры встают по обе стороны бревна (скамейки, доски) и закрывают глаза. Ведущий берёт короткую палочку (10 см) и бросает в сторону. Все внимательно слушают, стараясь по звуку определить, куда упала палочка. По команде «Ищите!» игроки разбегаются в разные стороны и начинают искать палочку. Выигрывает тот, кто найдёт её, незаметно подбежит к бревну и постучит по нему палочкой. Игроки, заметившие палочку в руках товарища, стараются его осалить. Тогда палочка переходит к тому участнику игры, который осалил, и теперь уже он убегает от остальных.

ПОДМАСТЕРЬЕ И ТРИ АИСТА

Давным-давно на одной реке стояла мельница, а мельником там был злой волшебник. Заколдовал он трёх принцесс, превратил их в аистов и держал в золотой клетке.

Раз пришёл на мельницу молодой подмастерье. Понравился он мельнику, тот ему и говорит: «Если хочешь, оставайся у меня в помощниках!» Подмастерье с радостью согласился: надоело ему скитаться да работу искать.

Мельник показал подмастерью трёх аистов и сказал: «Ты будешь кормить их и ухаживать за ними, но если хоть одного выпустишь - не сносить тебе головы!»

Подмастерье кормил птиц, заботился о них, чистил клетку, приносил воду. Полюбил он аистов, а они привыкли к нему, и когда он долго не появлялся, очень скучали.

Раз вошёл подмастерье в клетку покормить птиц. Вдруг одна из них заговорила человеческим голосом: «Ах, молодец, освободи нас - поможешь и нам, и себе!» Подмастерье стоял как громом поражённый, но вскоре опомнился и стал спрашивать у аиста, что он должен сделать. «Выпусти одного из нас на волю, - ответил аист. - Не бойся ничего, об остальном мы сами позаботимся!»

ИГРА «ЛЕТНИЙ БУКЕТ»

Гуляя летом на природе, попросите малыша собрать букет из разных цветов. Каждый раз, когда ребёнок будет приносить цветок, говорите его название. Пусть он постарается запомнить такие растения, как иван-да-марья, цикорий, мышиный горошек, клевер, тысячелистник. Особое внимание уделите редким растениям (например, ландышу). Попросите малыша не рвать такие цветы. На следующий день можно прийти с блокнотом и зарисовать понравившийся редкий цветок. Так вы сохраните растение для других и сами сможете любоваться его изображением дома. Напоминайте ребёнку, что срывать цветы надо осторожно, а букет не должен быть очень большим, так как цветы должны радовать многих людей. Да и белочки, воробьи, бабочки тоже любят цветущие растения. Вернувшись домой и поставив букет в вазу, спросите у малыша названия цветов. При необходимости помогите ему.

Подмастерье помнил угрозу мельника, но всё же открыл клетку и выпустил одну птицу. Как увидел это мельник - прибежал и отрубил голову подмастерью. Аист, которого подмастерье отпустил на волю, кружил над мельницей. Увидел он, что приключилось, принёс в клюве веточку, положил её на мёртвое тело, и сейчас же голова приросла к телу. Подмастерье встал с земли здоровый и невредимый, накормил двух аистов, а в полдень пришёл на обед, точно ничего и не случилось.

Мельник поразился, оглядел его с ног до головы и говорит: «Вижу, что ты не так прост, как кажется! Но берегись! Если отпустишь ещё одного аиста, отрублю тебе руки-ноги!» Подмастерье ни слова не сказал, но на другой день открыл клетку и выпустил на волю вторую птицу. Прибежал мельник, повалил его на землю, отрубил ему руки-ноги и оставил во дворе. Аист, которого подмастерье отпустил на волю, кружил над двором, потом опустился вниз, положил на мёртвое тело каких-то трав, и сейчас же руки-ноги опять приросли, и подмастерье поднялся с земли целым и невредимым.

ИГРА «ПЕРНАТЫЕ ДРУЗЬЯ»

По иллюстрированным книгам и вашим рассказам ребёнок уже знаком с разными животными. А знает ли он птиц, которых каждый день можно увидеть на улице? Воробьи и вороны, галки и голуби - самые привычные городские обитатели. В сельской местности вам может встретиться гораздо больше представителей пернатых: ласточка и трясогузка, дятел и горихвостка, поползень, клёст, сойка - всех не перечислить. Часто и в городе можно увидеть синицу и скворца, зимой залетают в городские дворы снегири и свиристели. Впрочем, в каждой местности свои пернатые обитатели.

Называйте малышу птиц, которых вы видите, спрашивайте его, какая сидит на дереве или пролетает над вами. Рассмотрите книги, в которых есть чёткие цветные изображения птиц, рассказывается о том, где они проводят зиму, где и из чего строят гнёзда, как высиживают птенцов, чем питаются.

Зная обо всём этом, малыш захочет помочь пернатым друзьям, станет подкармливать их зимой.

Пришёл подмастерье на мукомольню как ни в чём не бывало. Как увидел его мельник живого и здорового - испугался: «Не бывать ученику выше мастера! - говорит он. - Дважды ты меня перехитрил, но знай: если выпустишь на волю третьего аиста, вырву я у тебя сердце и брошу воронам на съедение!»

На третий день пошёл подмастерье кормить аиста и рассказал ему про угрозу мельника. Аист говорит: «Ничего не бойся! О твоей жизни я позабочусь. Если выпустишь меня, мы все будем счастливы, вместе станем править королевством и забудем про горе». Подмастерье погладил аиста и отпустил на волю. Разгневался мельник и совсем обезумел от злости. Убил он подмастерье, вырвал у него сердце и бросил воронам на съедение. Третий аист подхватил сердце, положил его на тело юноши и улетел. Но вскоре вернулся и в клюве принёс ореховую скорлупку с несколькими капельками воды. Капнул аист той воды на тело, и молодец встал как ни в чём не бывало. Мельник как увидел его живого - затрясся от страха, упал на землю и умер.

ИГРА «ПАЛКА-КИДАЛКА»

Чертится круг диаметром 1,5 м. В круг кладут палку-кидалку длиной 50 см. С помощью считалки выбирают водящего. Один игрок кидает палку вдаль. Водящий выбегает за брошенной палкой. В это время играющие прячутся. Водящий возвращается с палкой, кладёт её на место и только после этого ищет спрятавшихся игроков. Заметив спрятавшегося, он называет его по имени, и они оба бегут к палке. Если игрок прибежал раньше водящего, то он берёт палку и опять кидает её, а сам сноба прячется. Если же игрок прибежал позже, то становится пленником, а водящий продолжает поиски. Когда все игроки найдены, водящим становится тот, кто был обнаружен первым.

Подмастерье остался один и не знал, что ему теперь делать. Но тут прилетели три аиста, поблагодарили его, и один из них сказал: «Ты избавил нас от врага. Помоги нам в последний раз и сделай так, как мы тебе скажем! Налей воды в котёл, разожги под ним огонь, а когда вода закипит, брось нас туда!» Подмастерье сначала отказывался, но птицы очень его упрашивали, и юноша наконец согласился. Сделал он всё, как его просили, а сам ушёл подальше, сел под дерево и уснул крепким сном.

Долго он спал, а когда проснулся, увидел, что лежит в прекрасном дворце, вокруг стоят слуги и ждут его приказаний. Подмастерье решил, что всё это ему снится, но вдруг распахнулись двери и в комнату вошли три принцессы, поклонились ему и говорят: «Мы те самые птицы, которых ты отпустил на волю. Спасибо тебе за всё, а теперь выбирай одну из нас себе в жёны!» Подмастерье выбрал самую младшую. И жили они в любви и согласии, а если не умерли, живут и по сей день.

Чешская сказка

ИГРА «ВЕСЁЛЫЕ КЕГЛИ»

Пусть ваши дети поставят на пол десять бумажных стаканов. Начертите линию мелом или простым карандашом - ваши дети должны катить мячик от этой линии. Их цель - повалить как можно больше стаканов, как и при игре в кегли.

Чтобы усложнить игру, поставьте стаканы в два ряда, оставляя дорожку для мячика. Теперь задание противоположно первому: надо постараться, чтобы мячик не задел ни одного стакана. Дорожка может сужаться к концу.

ЛУНА

Давным-давно была такая страна, где ночь всегда была тёмной, и небо было точно чёрным покровом укрыто, - а всё оттого, что там никогда не светила луна и не сияла в темноте ни одна звезда. И вот трое парней из тех краёв отправились странствовать. Пришли они в другое государство, а там вечером, только солнце скроется за горами, появляется на дубе светящийся круг и льёт повсюду свой мягкий свет. И при свете том можно всё хорошо видеть и различать, хотя свет не такой яркий, как у солнца. Остановились странники и спрашивают у проезжего крестьянина, что это за свет.

- Да это луна! - ответил он им. - Наш сельский староста купил её за три талера и привязал к дубу. Он каждый день подливает в неё масло и держит её в чистоте и порядке, чтобы она ярко светила. За это получает он с нас каждую неделю по талеру. Поехал крестьянин дальше, а один из парней и говорит:

- Эту масляную лампу мы могли бы пустить в дело, ведь дома у нас есть дуб, такой же большой, как и этот, и мы могли бы повесить там луну. Вот будет радость, если не придётся бродить в потёмках!

ИГРА «ИНДЕЙЦЫ»

Прочитайте ребёнку какую-нибудь книгу про индейцев. Если есть возможность, покажите картинки, где можно разглядеть особенности их облика - одежды, боевой раскраски. Скорее всего после рассказов про благородных индейцев малышу захочется стать вождём индейского племени. Помогите ему в этом. Из картона можно вырезать томагавк. Обклейте его фольгой, а ручку обмотайте цветными нитками. Найденные во время прогулок перья малыш может раскрасить в разные цвета. Сделайте ему индейскую повязку на лоб - можно вставлять перья. И наконец, пожертвуйте маленькому краснокожему остатки косметики для боевой раскраски. Теперь дело за фантазией.

Задумались парни, как бы сделать, чтобы и у них по ночам светло было.

- Знаете что? - сказал один из них. - Давайте-ка достанем повозку и лошадей и увезём отсюда луну. А они тут купят себе другую.

- Я умею хорошо лазить, - сказал второй, - я уж её достану!

Третий привёл лошадей, а второй взобрался на дерево, проделал в луне дырку, просунул в неё верёвку и спустил луну вниз. Когда сияющий шар лежал уже на повозке, они накрыли его сукном, чтобы никто не заметил света. Друзья благополучно привезли луну к себе на родину и повесили на высоком дубу. Старые и малые - все радовались, когда новая лампа стала освещать всё кругом. Вышли карлики из горных пещер, а маленькие домовые в своих красных кафтанчиках стали водить на лугах хороводы.

Трое парней заботились о том, чтобы в луне было достаточно масла, поправляли фитиль и получали за это каждую неделю талер.

По сказке братьев Гримм

ИГРА «ВИГВАМ»

Вы уже рассказывали малышу об индейцах, читали о них книги, рассматривали картинки. Теперь предложите ему сделать индейский дом - вигвам. Из палок соорудите каркас круглого шалаша. Для стен вместо шкур животных можно использовать полиэтиленовую плёнку, чтобы вигвам не протекал. Сверху положите ветки ели и украсьте жилище лентами и цветами. На пол положите сено. Теперь у маленького индейца есть свой вигвам.

СЛУГА И ЦАРСКАЯ ДОЧЬ

Была у царя дочь. И ходила она тайно по ночам на танцы к чертям. Что ни ночь - нет пары туфель: вконец истопчет их царевна на бесовских плясках.

Дошло до царя, что во всём дворце осталась одна-единственная пара туфель, пригодных царевне.

- Кто узнает, куда ходит моя дочь, получит большую награду, - сказал он слугам.

Узнать это было нелегко. Черти приезжали за царевной на волшебной карете. Сядет в неё царская дочка и летит к чертям.

Но один слуга пообещал царю, что выследит девушку. Перед полуночью опустилась на землю волшебная карета. Слуга забрался в неё и спрятался под сиденье. Так и прилетел он вместе с царевной на бесовский бал. Выбрался хлопец из брички, залез под лавку, смотрит, что дальше будет. Перед тем, как пляски начались, царевна каждому чёрту дала по яблоку. Одно яблоко выпало из корзины и покатилось прямо к слуге. Хлопец спрятал яблоко за пазуху.

Веселье чертей кончилось, когда запели третьи петухи. И слуга вместе с царевной полетел на волшебной карете в царский дворец.

ИГРА «НА ОХОТЕ»

В эту игру лучше играть летом на природе. Соберите все игрушки, изображающие животных и птиц, и спрячьте в траве, в кустах, невысоко на деревьях. Затем маленький охотник выходит на промысел. Чем больше он найдёт спрятанных зверей, тем больше его добыча. Хорошо, если охотников будет несколько. Побеждает в игре тот, у кого добыча больше. Игра развивает наблюдательность и настойчивость.

Утром царь позвал слугу, и тот рассказал всё как было, да ещё показал яблоко. Как увидела царевна яблоко, так и упала замертво.

Приказал царь сделать для царевны гроб и поставить его в церкви. Каждую ночь у гроба ставили караул, но утром караульные исчезали, словно и не было их. «Как быть? - думает царь. - Кто будет мою дочь караулить?»

- Я пойду, - сказал слуга и отправился в церковь.

- Куда идёшь? - спрашивает его сосед.

- Сторожить царевну.

- Иди, но только не стой перед гробом, а не то беды не оберёшься.

Хлопец спрятался за дверь и стоит. В полночь загремел гром, поднялась царевна из гроба, начала ходить по церкви. А слуга тем временем лёг в гроб и лежит. Подошла царевна к гробу с закрытыми глазами. Пошарила руками - место её занято.

А тут уж запели третьи петухи, и мёртвая царевна открыла глаза. Взял её слуга за руку и повёл в царский дворец.

На радостях царь устроил пир на весь мир, приказал три дня и три ночи из пушек палить, музыке играть, а всему народу - песни петь и веселиться.

Отдал царь свою дочь за слугу. Сыграли они пышную свадьбу, и зажили молодые счастливо.

Украинская сказка

ИГРА «СТРЕЛОК»

Проводятся две параллельные линии на расстоянии 10-15 м одна от другой. В середине между ними чертится круг диаметром 2 м. В начале игры выбирается стрелок. Им становится тот, кто после внезапной команды «Сесть!» присел последним. Стрелок с мячом в руках стоит в кругу, а остальные игроки начинают перебежку от одной линии к другой. Стрелок старается попасть в них мячом. Играющий, в которого попали мячом, становится новым стрелком.

Мяч, брошенный мимо, игроки возвращают стрелку. Если игрок поймал мяч, брошенный в него, то это не считается попаданием.

БЕЛЫЙ ГОЛУБОК

Раз проезжала одна бедная служанка со своими господами через дремучий лес. Вдруг из чащи выскочили разбойники, напали на господ и убили всех, только одна девушка и успела, выскочив из кареты, спрятаться в лесу. Когда разбойники ушли, стала она искать дорогу, да не нашла. Между тем стемнело. Села девушка под деревом и горько заплакала. Вдруг прилетает к ней белый голубок, держа в клюве маленький золотой ключик. Положил он ей ключик на ладонь и сказал:

- Видишь, вон стоит большое дерево, есть в нём замочек, открой его этим ключиком и найдёшь там много всякой еды.

Подошла девушка к дереву, открыла его, нашла еду и наелась досыта.

Снова прилетел белый голубок, принёс второй золотой ключик и молвил:

- Отомкни вон то дерево, и найдёшь ты в нём себе постель.

Отомкнула она дерево и нашла хорошую, мягкую постельку, легла да уснула. Прилетает наутро в третий раз голубок, приносит ей снова ключик и говорит:

- Отомкни вон то дерево, и найдёшь ты в нём платья.

Отомкнула девушка дерево и нашла в нём шитые золотом платья, каких не найти ни у одной королевны. Так и жила она в лесу, и прилетал всякий день голубок и доставлял всё, что было ей надо.

ИГРА «ЗНАКОМЫЕ РАСТЕНИЯ»

Хорошо бы с раннего детства научить ребёнка распознавать наиболее распространённые растения. Начните с самых простых. Это мать-и-мачеха, одуванчик, подорожник, крапива.

Ранней весной - ещё снег вокруг лежит - появляются на проталинах первые жёлтые цветочки мать-и-мачехи. Покажите ребёнку этот цветок поближе, пусть он внимательно рассмотрит его и запомнит. Обратите внимание на стебель. Примерно через месяц появляются другие желтые цветы - более высокие, крупные и стебель у них совсем не похож на стебель мать-и-мачехи. Это одуванчики. Объясните ребёнку, в чем разница между этими цветками. У одуванчика к тому же красивые резные листья. Сорвите лист и дома обведите его на бумаге по контуру. А малыш раскрасит его зелёным фломастером и дорисует жёлтые цветы на высоком стебле. То же самое проделайте с листьями подорожника, крапивы, мать-и-мачехи (когда они появятся). Теперь, отправляясь на прогулку, просите малыша находить и называть растения, с которыми он уже познакомился. Делайте это постоянно, не спеша.

Однажды прилетел голубок и говорит девушке:

- Я поведу тебя к небольшой избушке, ты войди в неё и увидишь у очага колдунью, но, что бы она ни говорила - ты ей не отвечай. Войди в комнату, там будет множество колец, но ты выбери самое простое и принеси его мне.

Пошла девушка к избушке, подошла к двери, видит - сидит старуха. Удивилась колдунья, увидав девушку, поздоровалась, но та ей ничего не ответила, пошла прямо к двери и вошла в комнату. И лежало там на столе много разных колец. Стала девушка искать самое простое, но никак не могла найти. Вдруг увидела она клетку, а в ней сидит птица и держит в клюве простое кольцо. Обрадовалась девушка, взяла то кольцо и бросилась из избушки бежать. Добежала до большого дерева, прислонилась к нему и стала белого голубка дожидаться. Вдруг обвилися ветки вокруг неё, и стали они руками. Оглянулась девушка, видит - обратилось дерево в прекрасного юношу. Он обнял её и сказал:

- Ты освободила меня от заклятья злой колдуньи. Я и есть тот самый голубок.

Поехала девушка в королевство к юноше, ведь был он королевичем, и поженились они, и стали жить припеваючи.

Немецкая сказка

ИГРА «ЯМКИ»

В игре принимают участие 5-6 человек. На площадке проводят черту, а в 5-6 шагах от неё выкапывают ямку, за ней выкапывают ещё две ямки на расстоянии 1-2 м одна от другой.

Играющие становятся у черты и по очереди бросают в ямки камешки (шишки). Если начинающий с первого раза попадёт в первую ямку, то бросает во вторую и т. д. После каждого промаха в игру вступает следующий игрок.

Кто попадёт без промаха подряд в первую, вторую и третью ямки, называется учеником. Чтобы стать подмастерьем, надо вслед за этим попасть без промаха во все ямки в обратной последовательности - сначала в третью, потом во вторую, а потом в первую. И, наконец, звание мастера получает тот, кто вслед за этим сумеет выполнить ещё одно упражнение- попасть сначала во вторую, потом в первую и затем в третью ямку. Научиться бросать камешки с такой точностью нелегко. Для этого надо хорошенько потренироваться, чем каждый может заняться в отдельности, чтобы потом быстро стать мастером.

ХИТРЫЙ ОХОТНИК

Как-то раз один пан отправился с охотниками в лес. Там застигла охотников тёмная ночь. Вот пан и говорит:

- Эх, была бы у нас хата тёплая, да постель белая, да хлеб мягкий, да квас кислый, до самого утра сказывали бы сказки, да такие, что ведьмы и лешие - и те бы заслушались.

И только сказал, глядь - что-то светится. Подъехали поближе и увидели хату, а в хате на столе хлеб лежит и кувшин с квасом стоит, а в углу постель белая - всё, как пан хотел! Поужинали охотники и легли спать. Все спят, а одному что-то не спится. За полночь слышит он - целое полчище к хате подступает. А это сбежались со всего леса лешие да ведьмы. Облепили хату и шушукаются:

- Ну, сейчас пан начнёт сказки сказывать. Не прослушать бы чего!

Ждали они так, ждали, а как пропели первые петухи, подошёл их главный к окну, заглянул в хату и говорит:

- Вот чёртов пан! Как сделали мы всё, о чём он просил, так он и запамятовал то, что сам обещал. Пусть же за это пану вот что будет: поедет он до дому и увидит среди поля колодец. Захочет пан напиться, и как хлебнёт той воды, разом ему горло опалит, всё нутро сожжёт. А кто это услышит да пану скажет, пусть на том месте, где стоит, по шею камнем станет.

Охотник слышит и думает: «Вот лихо, так лихо!» А лешие и ведьмы зашумели, загалдели и разбежались во все стороны. Принялся тут охотник будить товарищей.

ИГРА «БЕРЁЗА ИЛИ ДУБ»

Во время прогулок обращайте внимание ребёнка на разные деревья, называйте их. Как же узнать, какое дерево перед тобой? Проще всего угадать дерево по его листьям. Сорвите лист с дуба, пусть ребёнок рассматривает его, играет с ним и запомнит, что дерево, на котором растут такие красивые листья, называется дуб. Дома высушите лист и попросите ребёнка наклеить его в тетрадку или альбом. В следующий раз рассмотрите лист берёзы и наклейте его в ту же тетрадку. Объясните также, что берёзу легче узнать по стволу: только у этого дерева он белый. За лето можно запомнить пять - семь наиболее распространённых деревьев. Следующим летом малыш с радостью будет называть старых знакомых, а если какое-нибудь дерево и забудет, вы ему напомните. Продолжайте изучать деревья и другие растения.

Поехали утром охотники домой и видят: среди поля колодец вырыт, и вода в нём такая чистая и прохладная, что приказал пан зачерпнуть кувшин той водицы. Но не успел он пригубить, как охотник подскочил да ударил по кувшину саблей - вся вода по земле и растеклась. Рассердился пан:

- Ладно уж, рассчитаюсь с тобой! Узнаешь, как со мной шутить!

Только приехал пан домой, приказал позвать того охотника и говорит ему:

- Ты зачем кувшин разбил? Да я сейчас за это голову тебе срублю!

Охотник думает: «Ох, лихо моё! И так пропал и этак пропал!» И говорит:

- Подождите, пан, голову мне рубить. Всё вам скажу, только пусть сперва приведут самого плохого коня.

Привели коня. Охотник сел на него верхом и говорит:

- Так и так, добрый пан. Вы ночью спали, а у меня ни в одном глазу сна не было. И как пропели первые петухи, слышу: к окну лесная нечисть подходит и грозится: «Как поедет пан домой, увидит он колодец среди поля. Глотнёт пан водицы из того колодца, и сразу ему горло опалит, всё нутро ему сожжёт. А кто это слышит и пану скажет, пусть на том месте, где стоит, по шею камнем станет». - Сказал это охотник и разом с коня - скок! А конь по самую шею камнем стал!

- Вот, - говорит охотник, - почему я всё и порубал! Уж вы смилуйтесь надо мной, пане добрый! Да в другой раз слово своё крепко держите!

Украинская сказка

ИГРА «БЫСТРЕЙ ШАГАЙ»

На одном конце площадки в одну шеренгу вдоль черты выстраиваются играющие. На другом конце, спиной к играющим, становится водящий. Он закрывает лицо руками и говорит: «Быстро шагай, смотри не зевай! Стоп!»

Пока водящий произносит эти слова, все играющие стараются как можно быстрее приблизиться к нему. Но при команде «Стоп!» они должны немедленно остановиться и замереть на месте. Водящий быстро оглядывается. Если он заметит, что кто-либо из играющих не успел вовремя остановиться или сделал хоть одно движение, то посылает его назад, за исходную черту. После этого водящий опять отворачивается и произносит те же слова. Так продолжается до тех пор, пока одному из играющих не удастся приблизиться к водящему и осалить его раньше, чем тот успеет оглянуться. После этого все игроки бегут за свою черту, а водящий догоняет их и пытается кого-нибудь осалить. Осаленный становится водящим.

УМ И СЧАСТЬЕ

Повстречались как-то на узкой дорожке ум и счастье.

- Уступи мне дорогу! - говорит счастье.

Тогда ум был ещё молод и глуп - не знал, кто кому должен дорогу уступать.

- С какой это стати? - говорит. - Я не хуже тебя, а ты не лучше меня.

- Тот из нас лучше, кто ведёт дальше и даёт больше, - говорит счастье. - Видишь, Ва́нек в поле пашет? Ступай к нему, поучи его уму. Посмотрим, с кем ему лучше жить будет - с тобой или со мной. Если с тобой - я тебе дорогу уступать буду, а если со мной - так уж ты мне уступай.

Согласился ум и пошёл учить парня уму-разуму.

Поумнел Ванек, стал думать да размышлять: «Что же мне так до самой смерти за плугом и ходить? Нет, не на то человеку ум дан...»

Бросил он пахать и пошёл домой. Приходит и говорит отцу:

- Неохота мне больше за плугом ходить. Хочу я учиться у садовника.

Подумал отец, подумал и согласился, сказал только, что хозяйство брату достанется. Пошёл Ванек к королевскому садовнику и поступил к нему в ученье. Не успеет тот слово сказать, пальцем показать, а уж Ванек давно понял, что да как, - на лету всё схватывает. Скоро ему и спрашивать не о чем стало. Начал он работать по своему уму-разуму.

ИГРА «ЛАПТА»

Для игры потребуются небольшой резиновый мяч и лапта - круглая палка длиной 60-70 см и толщиной 3-3,2 см. Играть могут от 5 до 12 человек. На двух противоположных концах площадки проводят две черты, из которых одна называется коновой, а другая - игральной. Расстояние между ними (поле) должно быть не менее 40 шагов. Играющие выбирают метальщика и подавальщика, которые встают на игральную черту; остальные игроки располагаются на поле. Подавальщик подбрасывает мяч метальщику, тот отбивает его лаптой в поле. Если мяч подан плохо, можно воздержаться от удара. При удачном ударе, когда мяч отлетит далеко, метальщик бежит к коновой черте, чтобы оттуда снова вернуться на игральную линию и не дать осалить себя во время перебежки мячом, поднятым полевым игроком. Благополучное возвращение даёт ему право вновь бить по мячу лаптой. Если полевой игрок поймает мяч на лету (поймает «свечку»), то он идёт на место метальщика, а тот присоединяется к игрокам в поле. Если же во время перебежки осалят метальщика, то он становится подавальщиком, а прежний подавальщик - метальщиком.

Развёл Ванек такой прекрасный сад, что теперь каждый день гуляли там король с королевой и королевной, дочкой своей единственной.

А королевна эта была писаная красавица, только немая. Как исполнилось ей двенадцать лет, так она и замолчала. И никто не мог от неё слова добиться.

Короля это сильно печалило, и велел он объявить по всему королевству, что тот, кто добьётся от неё хоть одного словечка, получит в награду её руку и корону в придачу.

На свете немало охотников до королевской короны. Множество знатных господ перебывало во дворце, да все уходили ни с чем.

Каждый день во время прогулки видел Ванек в саду немую красавицу.

«Дай-ка и я попытаю свою судьбу, - подумал он. - Авось и я не глупей других, а может, и поумней. Не удастся ли мне разговорить её?»

Недолго думая пошёл юноша во дворец и попросил доложить королю, что садовник Ванек берётся вылечить королевну. Король обрадовался и сам, вместе со своими советниками, отвёл его в покои дочери.

ИГРА «ВВЕРХ НОГАМИ»

Предложите ребёнку заняться необычным творчеством.

Попросите его нарисовать какой-то предмет (это может быть дом, дерево, человек и т. д.) вверх ногами. Например, если малыш рисует человека, он должен начать с ботинок, переходить к ногам, затем к рукам, потом к торсу, шее, голове и волосам. Вы можете установить и другие хитрые правила для рисования. Пусть ребёнок сначала рисует правую сторону объекта, а затем - левую, сначала детали, а потом общий вид и т. п. Результаты такого творчества заставят улыбнуться и вас, и вашего малыша!

У королевны, которая не разговаривала уже несколько лет, была собачонка, и, войдя в покои, Ванек первым делом обратился к собачке:

- Здравствуй, собачка! Пришёл я к тебе за советом. Было нас трое друзей - резчик по дереву, портной и я. Как-то раз отправились мы втроём в соседний город, и пришлось нам по пути заночевать в лесу. Развели мы костёр и решили, что будем всю ночь сторожить по очереди. Кинули жребий. Первому сторожить досталось резчику. От нечего делать взял он чурбанчик и вырезал из него красивую куклу, потом разбудил портного. Портной достал лоскут шёлка и сшил кукле платье. Когда кукла была одета, он разбудил меня и говорит: «Теперь ты сторожи, а от нечего делать можешь научить её говорить».

Я так и сделал, и к утру кукла заговорила. Тут проснулись мои товарищи, и каждый захотел взять куклу себе. А я думаю, что кукла должна быть моей. Скажи, собачка, на чьей стороне правда?

Собачка ничего не ответила, но тут заговорила королевна.

- Конечно, на твоей! - сказала она. - Какой толк в бездушной деревянной кукле? Ты научил её говорить, и она по праву твоя.

- Слышите, что говорит королевна? - сказал Ванек королю и его советникам. - Она сама решила свою судьбу. Я возвратил ей дар речи, и она моя по праву.

ИГРА «МУРАВЬИ, ЖУКИ, ПЧЁЛЫ ...»

Муравьи и комары, жучки и паучки, бабочки, божьи коробки, кузнечики - сколько интересных маленьких существ можно увидеть во время летней прогулки! Обращайте внимание малыша на различных насекомых, расскажите (или прочитайте в книжке, придя домой), как они живут, чем питаются, как зимуют. Особенно интересно наблюдать за муравьями, когда они без устали несут к своему дому-муравейнику пищу и строительные материалы. Вызовут интерес у малыша и пчёлы, которые перелетают с цветка на цветок, собирая сладкий нектар, из которого потом сделают мёд.

- Его королевское величество щедро наградит тебя за то, что ты возвратил дар речи его дочери, - сказал один из советников. - Но жениться тебе на королевне никак нельзя. Ты беден.

- Король обещал дочку в жёны тому, с кем она заговорит. Королевское слово - закон, - настаивал на своём Ванек.

- Ваше величество, прикажите отрубить ему голову, - закричал советник.

Ванека связали и повели на место казни. И ум с ним идёт, повесив голову. А уж там поджидало их счастье. Счастье подошло поближе и тихонько сказало уму:

- Вот до чего ты довёл человека, братец! Ну-ка, уступи мне своё место!

В это время палач уже занёс над головой Ванека огромный меч.

Но тут счастье улыбнулось Ванеку, и меч переломился у самой рукоятки. А на дороге показался королевский гонец с вестью об отмене казни. Это королевна убедила отца, что королевское слово свято. И повелел король сделать простого садовника Ванека князем и отдать королевну ему в жёны.

Через три дня королевну и Ванека повенчали. Когда в золочёной карете они возвращались из церкви, счастливые и довольные, по дороге им попался ум. Завидев издали счастье, ум отошёл в сторону. Теперь он хорошо знал, что счастье без ума мало чего стоит, но и уму без счастья порой приходится горько.

Чешская сказка

ИГРА «КИТАЙСКАЯ ШЛЯПА»

Очень просто сделать шляпу от солнца наподобие тех, что носят в восточных странах. Вырежьте из плотной бумаги круг диаметром примерно в полметра. Вырежьте из него сектор и склейте края оставшегося круга так, чтобы получился конус. На противоположных сторонах конуса привяжите завязочки из ленты. Шляпа готова. Малыш может раскрасить её, а также сделать подобные головные уборы, своим куклам.

СОЛОВЕЙ

В доме у богатого купца жил в клетке соловей. Ничего не жалел купец для своего соловья. Каждый день - на заре, в полдень и на закате - слуга приносил соловью студёной воды и отборного зерна. И жил себе соловей без горя и забот, припеваючи. А уж петь он был из всех мастеров мастер. «Да ведь ему живётся у меня лучше, чем на воле», - думал купец, слушая, как весело поёт соловей.

Однажды собрался купец по своим торговым делам в заморскую страну. Узнал об этом соловей и просит купца:

- Послушай, хозяин, ты ведь едешь ко мне на родину. Передай моей родне от меня поклон. Да ещё скажи, что я жив-здоров и ни на что не жалуюсь.

- Хорошо, - сказал купец, - непременно сделаю, как ты просишь.

И отправился в путь. Вот приехал он в ту страну и пошёл разыскивать соловьиную родню. Ходил, ходил купец и пришёл наконец в сад редкостной красоты. Куда ни глянь - на каждом дереве, на каждой веточке сидит соловей и поёт звонким голосом.

- Послушай, соловей! - обратился купец к одному из них. - У меня дома в клетке живёт твой брат. Он велел передать тебе и всем своим братьям и сёстрам поклон, да ещё велел сказать, что сам он жив-здоров и ни о чём не тужит.

Услышал соловей эти слова и, точно подбитый, упал на землю.

ИГРА «НЕ ДАЙ МЯЧ ВОДЯЩЕМУ»

Один из играющих - водящий - находится внутри круга, а все остальные - за кругом. Стоящие за кругом перебрасывают мяч во всех направлениях, а водящий старается до него дотронуться. Бросать нужно не выше головы, можно катать мяч по полу. Если водящему удается коснуться мяча, он входит в круг, а водящим становится тот, при броске которого был осален мяч.

Не знает купец, что и делать. Нагнулся к соловью, а тот уже не дышит. Поднял купец мёртвого соловья и бросил его подальше в траву.

А соловей, чуть только ударился о землю, так сразу и ожил. Вспорхнул на дерево, засвистел и полетел в глубь сада.

Печальный приехал купец домой.

- Ну что, хозяин, передал ли ты мой привет? Привёз ли мне весточку от родни? - спросил его соловей.

- Твоей родне я всё сказал про тебя, - ответил купец, - а вот тебе привета не привёз. Твой брат даже слушать меня не стал. Чуть заговорил я о тебе, он сразу прикинулся мёртвым. И ловко так крылья раскинул, клюв разинул, нипочём не догадаться, что живой. Ну, я и бросил его подальше в траву. А он вдруг ожил и полетел от меня прочь.

Услышал это соловей и загрустил. Целый день не ел, не пил, голоса не подавал. Наутро, когда слуга принёс соловью студёной воды, соловей лежал мёртвый. Чуть не заплакал купец с горя.

Уж чего только он ни делал, чтобы оживить соловья! Да только ничего не помогло. Умер соловей. Тогда купец отнёс соловья за ограду и там бросил.

А соловей сразу встрепенулся и, весело распевая, закружился над садом.

- Спасибо, хозяин, что привёз мне добрый совет! - крикнул он на прощанье купцу и полетел к себе на родину.

Татарская сказка

ИГРА «ИЗ ЧЕГО СДЕЛАНЫ ОБЛАКА»

Спросите у малыша, из чего сделаны облака. Расскажите ему, что они состоят из маленьких капелек воды. А когда воды в облаке становится очень много, оно превращается в тучу, и вода выливается дождиком. Чтобы объяснить, как вода превращается в облака, проведите эксперимент. В прозрачную банку налейте воды и поставьте на солнце. Ребёнок должен отметить фломастером уровень воды в банке. На следующий день уровень воды уменьшится. Пусть малыш сделает новую отметку. Когда вода полностью испарится, покажите малышу маленькое симпатичное облачко и скажите, что, возможно, оно получилось из воды в его банке.

МУЗЫ́КА-ЧАРОДЕЙНИК

Жил на свете парень, и был он великий мастер на дудочке и на других инструментах играть. За то и прозвали его люди - Музы́ка.

Когда подрос Музыка, смастерил он себе скрипку и пошёл по белу свету тешить людей. Ходит он по деревням и сёлам, играет на своей скрипочке. Так и жил бы себе Музыка, да на беду в тех местах чертей было видимо-невидимо. И никому от этой нечисти проходу не было. Видят черти, что куда Музыка ни придёт, где на своей скрипочке ни сыграет, там люди в мире живут. Невзлюбили они его за это.

Вот как-то раз шёл Музыка лесом, а черти его выследили и наслали на него волков. Вышли волки на дорогу, стоят, зубами лязгают. Остановился Музыка. Нечем ему от волков защититься. Достал он из мешочка свою скрипочку, чтобы напоследок ещё хоть разок поиграть. Как живая заговорила скрипка!

Волки разинули пасти, стоят, слушают Музыку, а слёзы из волчьих глаз сами собой текут. Вот перестал Музыка играть, опустил свою скрипочку, к смерти приготовился. Вдруг видит: повернули волки в тёмный лес. Головы повесили, хвосты поджали, кто куда разбредаются. Обрадовался Музыка и дальше пошёл. Шёл, шёл и дошёл до реки.

ИГРА «НАУГАД»

Выберите детский журнал или книжку и предложите детям следующую игру.

Первый игрок закрывает глаза, листает журнал и указывает пальцем на любую страницу. Затем, открыв глаза, он должен прочитать слово, на которое указывает палец, и придумать фразу, в которой было бы это слово. Например, если вы наткнулись на слово гном, вы можете начать рассказ так: «Однажды утром гном вышел погулять». Следующий игрок делает то же самое, но придуманная им фраза должна продолжить рассказ. Посмотрите, какая забавная получится история.

Сел Музыка на пригорке, достал свою скрипку и заиграл, да так ладно, так весело, что и небо, и вода, и земля - всё в пляс пустилось.

Смотрят черти - Музыка цел, невредим и на скрипке наигрывает. Не понравилось им это. А Музыка спрятал скрипочку и пошёл дальше. Не успел десяти шагов отойти, встречаются ему на дороге два пана.

- Послушай, Музыка, - говорят они ему, - сделай милость, поиграй нам на вечеринке. Уж мы тебя и напоим, и накормим, и спать уложим.

Подумал Музыка и пошёл с ними. Привели его в богатый дом. Народу там видимо-невидимо, а гости всё прибывают. И кто ни придёт - сперва к столу подбежит, обмакнёт палец в миску и потрёт себе глаза. Чудно это Музыке. «Дай, - думает, - и я попробую». Сунул палец в миску и чуть только тронул глаза - такое увидел, что дух захватило: снуют вокруг него черти и ведьмы, и дом-то - не дом, а чёртово пекло!

«Ну, - думает Музыка, - поиграю же я на славу, чтобы вам, чертям, жарко стало!» И начал наигрывать на своей скрипке. Минуты не прошло - всё вихрем закружилось, а черти - кувырком да вприпрыжку - разбежались кто куда.

С той поры не трогают черти Музыку, боятся. А он ходит себе по свету, добрых людей веселит да тешит.

Белорусская сказка

ИГРА «ВОРОНЫ И ВОРОБЬИ»

Посередине площадки проводится черта. Параллельно ей с той и другой стороны на расстоянии 10-15 м от неё проводятся ещё две черты. За ними расположены города. Играющие делятся на две равные команды и выстраиваются шеренгами по обе стороны средней черты, спиной друг к другу, на расстоянии одного шага от черты. Одна команда - вороны, другая - воробьи. Ведущий, стоящий в стороне, неожиданно называет одну из команд, например: «Вороны!» Вороны быстро убегают в свой город, а воробьи поворачиваются и преследуют их, стараясь осалить до того, как они пересекут черту своего города. Число осаленных игроков подсчитывается, после чего они возвращаются в свою команду.

За каждого пойманного игрока засчитывается очко. Побеждает команда, набравшая к концу игры больше очков.

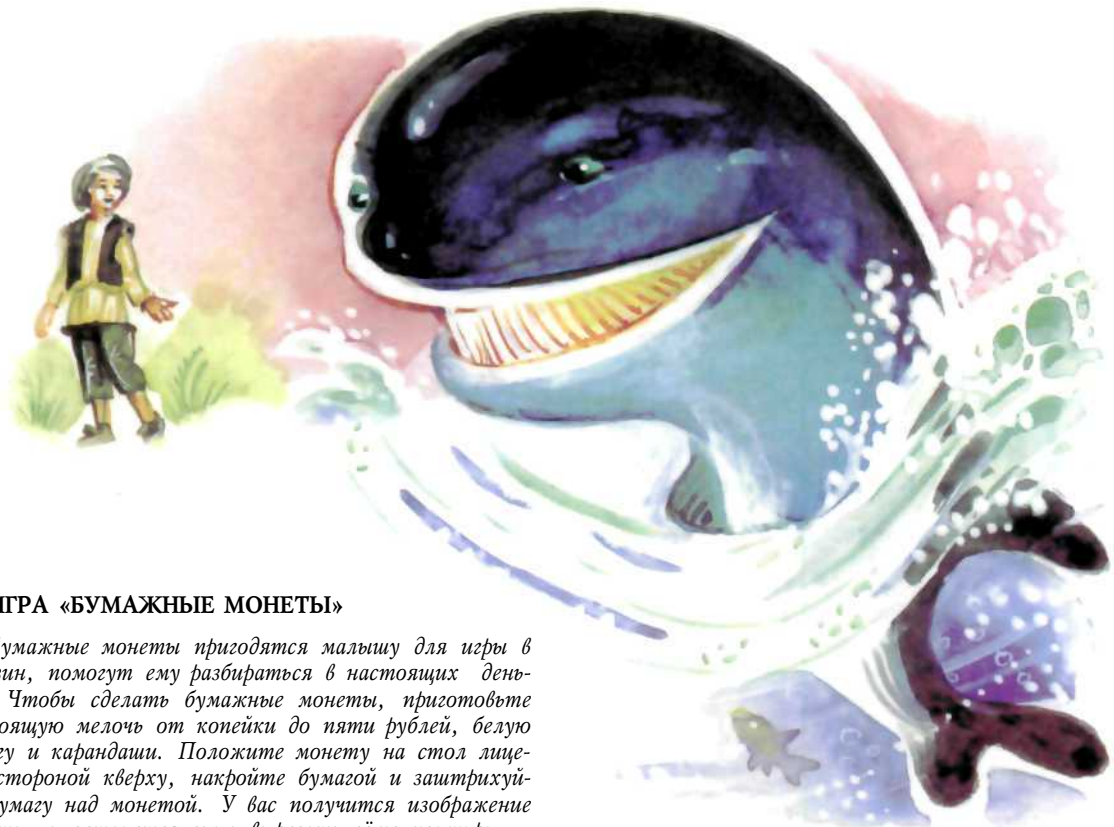
Позвал отец перед смертью своего единственного сына и говорит: «Тому, кто рассыпает, всегда хлеба хватает».

Сын так и делал. Напечёт, бывало, хлеба, принесёт на берег моря и бросает в воду. А когда хлеб кончаться стал, начал он сыпать в море по крошке. Рассердился за это на него кит, проглотил его и принёс рыбьему королю. Спрашивает рыбий король: «За что ты его проглотил? Он тебя кормил, когда было чем, а ты ему за добро злом отплатил».

Стыдно стало киту, и научил он человека языку зверей и птиц, а потом вынес его на берег и отпустил, но предупредил: «Коли скажешь кому, что понимаешь птичий и звериный язык, в тот же миг и помрёшь».

Идёт юноша по дороге, устал, прилёг отдохнуть. В это время летел мимо ворон с воронёнком. Воронёнок сел человеку на ногу, тюкнул клювом. Юноша молчит, не шелохнётся. Осмелел воронёнок и в живот клюнул, тут человек и схватил сорванца. Стал ворон браниться: «Говорил я тебе - не трогай человека! Вот если бы он тебя отпустил, я бы ему показал, где клад зарыт».

Услыхал это юноша и отпустил воронёнка, а ворон отлетел малость и сел на камень. Поднял юноша этот камень, а под ним куча золотых. Ссыпал человек деньги в сумку, домой вернулся, хозяйство поправил, женился и живёт себе, поживает.



ИГРА «БУМАЖНЫЕ МОНЕТЫ»

Бумажные монеты пригодятся малышу для игры в магазин, помогут ему разбираться в настоящих деньгах. Чтобы сделать бумажные монеты, приготовьте настоящую мелочь от копейки до пяти рублей, белую бумагу и карандаши. Положите монету на стол лицевой стороной кверху, накройте бумагой и заштрихуйте бумагу над монетой. У вас получится изображение монеты, и останется лишь вырезать её по контуру.

Можно также нарисовать и вырезать бумажные банкноты.

Пришёл человек однажды в хлев и слышит, как козёл учит вола больным прикинуться, чтобы не работать.

На другое утро глядит хозяин: вол больным прикинулся. Он взял и стал пахать на козле. Вечером козёл в хлев еле живой притащился и рассказывает:

- Хозяин нож точит и говорит: «Коли вол до утра не выздоровеет, прирежу».

Хозяин опять весь разговор слышал. Не удержался он - рассмеялся. Услыхала жена, как муж смеётся, и пристала к нему: «Говори, над чем смеёшься!» - «Не могу. Как скажу - в тот же миг умру», - отвечает муж. «Хоть и умрёшь, а всё равно говори», - не отстаёт жена. Видит человек, что жена пристала как репей, и думает: «Всё равно когда-нибудь помирать придётся. Возьму да и скажу». Начал он к смерти готовиться. Увидел пёс, что хозяин помирать собрался, и есть перестал. Откуда ни возьмись подбежал к псу петух и давай клевать его корм. Начал пёс петуха бранить: «Как же тебе не совестно? Хозяин вот-вот умрёт, а у тебя один корм на уме». «Коли хозяин наш такой дурак, пускай помирает», - отвечает петух. Услыхал хозяин слова петуха, вскочил из гроба и говорит жене:

- Нет уж, не дождёшься, чтобы я ни за что ни про что помер!

Литовская сказка

ИГРА «ДЕТСКИЙ МАГАЗИН»

На дворе лето, и ребёнок почти целый день проводит на улице. Предложите ему вместе с друзьями устроить во дворе магазин. Из пустой коробки или садовой скамейки можно сделать прилавок, из дощечки, положенной на камень, - рычажные весы. Товары в новом магазине могут быть самые разнообразные. В ход пойдут и красивые камушки, и разные виды трав, и красочные фантики и наклейки, и пустые баночки из-под воды. Вместо денег можно использовать листья разных деревьев, а можно сделать и бумажные монеты.

АЛЕНЬКИЙ ЦВЕТОЧЕК

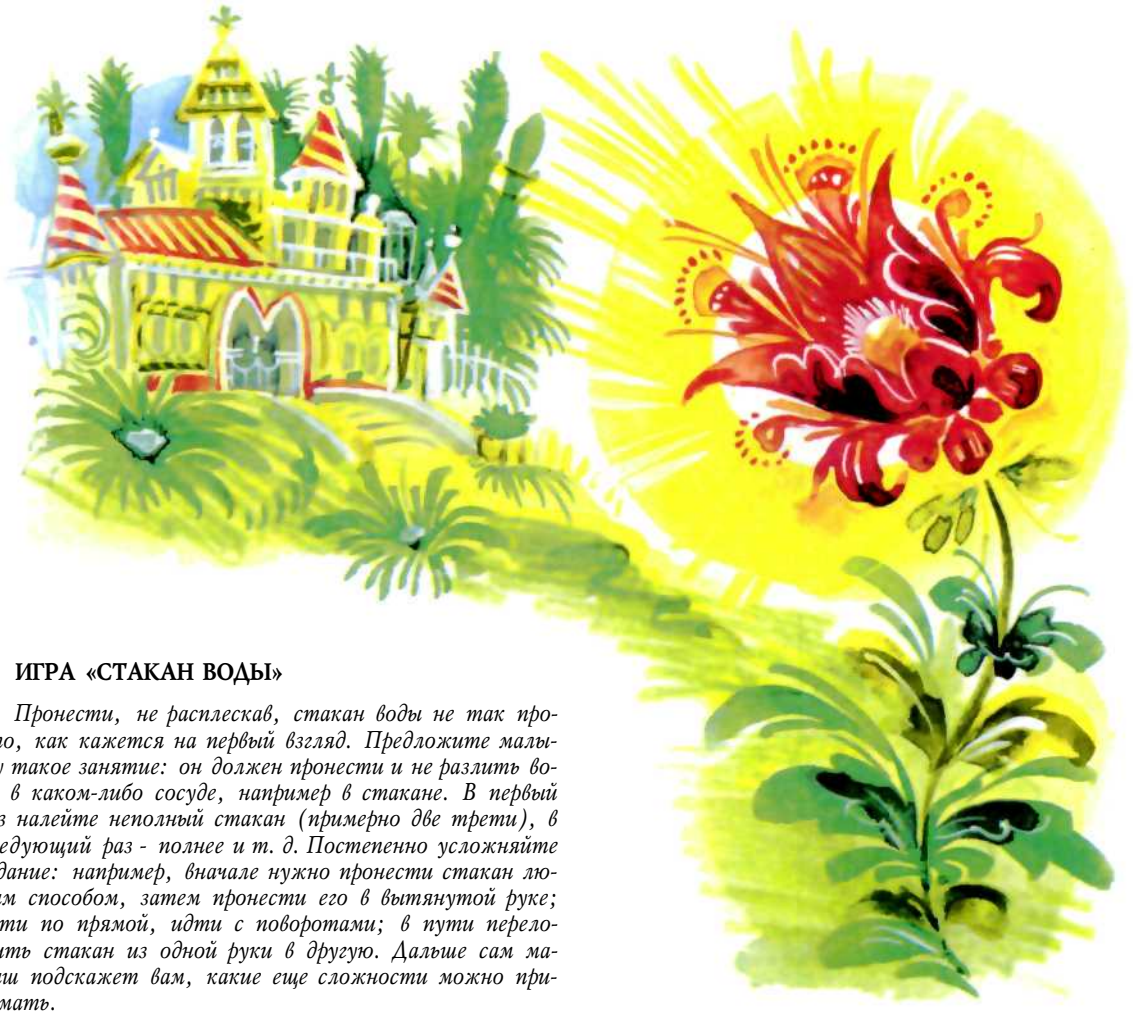
В некотором царстве, в некотором государстве жил-был богатый купец. И было у него три дочери-красавицы, а меньшая - лучше всех. Любил он дочерей пуще своего богатства, а меньшую, Настеньку, любил больше, потому что была она к нему добрее и ласковее.

Вот как-то собрался купец по своим торговым делам в дальние страны и спрашивает дочерей, какие подарки им привезти.

Старшая дочь попросила привезти золотой венец с драгоценными каменьями, чтобы было от него ночью светло, как днём. Средняя попросила зеркало из хрусталя восточного, чтобы, глядя в него, никогда не стариться, а только хорошеть день ото дня. А младшая, Настенька, попросила цветочек аленький, краше которого не было бы на свете.

Отправился купец в земли заморские, продал товары выгодно, купил подарки двум старшим дочерям, не может лишь найти цветочек аленький.

Ехал он как-то со своими слугами лесом дремучим, и напали на них разбойники. Купец бросил свои богатства и спрятался в лесу. Бродил он по лесу, бродил и вдруг увидел впереди будто зарево. Пошёл он на этот свет и открылся его взору дворец небывалой красоты.



ИГРА «СТАКАН ВОДЫ»

Пронести, не расплескав, стакан воды не так просто, как кажется на первый взгляд. Предложите малышу такое занятие: он должен пронести и не разлить воду в каком-либо сосуде, например в стакане. В первый раз налейте неполный стакан (примерно две трети), в следующий раз - полнее и т. д. Постепенно усложняйте задание: например, вначале нужно пронести стакан любым способом, затем пронести его в вытянутой руке; идти по прямой, идти с поворотами; в пути переложить стакан из одной руки в другую. Дальше сам малыш подскажет вам, какие еще сложности можно придумать.

Вошёл купец во дворец, видит кругом богатство невиданное - золото, серебро, хрусталь. Идёт он из комнаты в комнату - ни одной живой души не встретил: ни хозяина, ни слуг нет. Только подумал он про еду - перед ним стол появился с яствами заморскими. Наелся, напился он досыта, а спасибо сказать некому. Дивится купец на такое чудо. Захотелось ему спать - тут же кровать перед ним появилась. Выспался купец, а наутро пошёл по саду гулять. Цветы кругом растут невиданные, плоды висят спелые, фонтаны бьют высокие. Вдруг видит купец - на зелёном пригорке аленький цветочек. Обрадовался он, сорвал цветок - и тут же сверкнула молния, загремел гром, и появилось перед купцом страшное чудище.

«Зачем ты сорвал мой цветок любимый? - заревело чудище. - Не быть теперь тебе живым». Испугался купец, рассказал всё как есть про себя и про дочерей своих. «Одно для тебя есть спасение, - говорит чудище. - Отпущу я тебя домой, но за это пусть приедет ко мне одна из твоих дочерей. Я зла ей не сделаю. Будет жить здесь, ни в чём отказа не зная. Только пусть приедет по своей воле». И дал купцу волшебный перстень. Надел его купец на мизинец - и оказался дома.

ИГРА «Я САДОВНИКОМ РОДИЛСЯ»

Перед началом игры выбирается ведущий - садовник. Остальные играющие придумывают себе названия разных цветов (названия не должны повторяться). После этого садовник говорит:

Я садовником родился,
Не на шутку рассердился,
Все цветы мне надоели,
Кроме... (называет цветок, например розу).

Игрок, выбравший себе имя розы, должен успеть сказать: «Ой!» (если он зазевался, то выбывает из игры). «Что с тобой?» - спрашивает садовник. «Влюблена!» - «В кого?» Роза должна назвать какой-нибудь цветок, например, василёк. Василёк должен сказать «Ой!» Садовник спрашивает: «Что с тобой?» и т. д. Если кто-то вовремя не откликнется или назовёт цветок, которого нет среди играющих, он отдаёт какой-нибудь фант и выбывает из игры. В конце игры садовник придумывает задания, которые должны, выполнить владельцы фантов (прочитать стихотворение, вспомнить песню со словом «улыбка» и т. д.).

Встретили его дочери радостно, за подарки поблагодарили. Только Настенька, увидев цветочек аленький, заплакала, словно печаль почувствовала.

На следующий день позвал купец к себе старшую дочь, рассказал ей всё, что с ним приключилось. Старшая дочь не захотела к чудищу отправляться. И средняя дочь отказалась. А Настенька бросилась к отцу со слезами и говорит: «Благослови меня, батюшка, и поеду я к чудищу лесному жить».

Благословил её отец, надел перстень ей на мизинец, и тут же очутилась она во дворце чудища. Ходит Настенька по дворцу, по саду, смотрит вокруг, дивится и всё время чувствует заботу хозяина своего, но не видит, не слышит его.

Очень захотелось Настеньке поговорить с чудищем, и вот однажды, гуляя, услышала она голос страшный. Испугалась Настенька, но виду не подала и стала разговаривать с чудищем невидимым.

Скоро захотелось Настеньке увидеть друга своего. Долго отказывался зверь лесной, но всё же она уговорила его, и предстал он перед ней в своём страшном обличье. Настенька от ужаса лишилась чувств, и заплакало чудище: «Так я страшен тебе, что мне теперь только умереть осталось». Но Настенька, очнувшись, страх свой поборола, и стали они вместе по саду гулять.

ИГРА «МОРЕ ВОЛНУЕТСЯ»

Перед началом игры выбирают ведущего, а остальные игроки выбирают животных (желательно морских), которых будут изображать. После этого они начинают молча двигаться, изображая выбранных животных. Ведущий говорит: «Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три. Морская фигура, на месте замри!» Все должны замереть в той позе, в какой их застала команда. Ведущий ходит между игроками и смотрит, кто первым шевельнётся. Этот игрок и становится новым водящим.

Много времени прошло, и захотелось Настеньке родных своих повидать. Согласился зверь лесной отпустить её на три дня и сказал: «Если хоть на минуту опоздаешь, я умру от горя».

Надела Настенька чудо-перстень на мизинец - и тут же оказалась в отчем доме. Быстро пролетели два дня, на третий стала она собираться в обратный путь. Но сестры позавидовали её житью, не захотели, чтобы она вернулась к чудищу своему, и перевели все часы в доме назад.

Вернулась Настенька во дворец к зверю лесному, а он не вышел встречать её. Сжалось у девушки сердце от недоброго предчувствия. Стала она бегать по саду, звать и искать друга своего. И наконец увидела - лежит он на пригорке, бездыханный. Бросилась к нему Настенька, обняла голову его безобразную и, рыдая, прокричала: «Встань, мой сердечный друг! Я люблю тебя, как жениха желанного!» В тот же миг прогремел гром, и упала без чувств Настенька. А когда очнулась, увидела рядом с собой красивого юношу. Настенькина любовь великая расколдовала принца, заколдованного злой волшебницей. Принц и Настенька поженились, и счастью их не было конца.

По сказке С. Т. Аксакова

ИГРА «ЗА́МОК ИЗ ПЕСКА»

Вы отдыхаете на берегу реки или моря. Попросите ребёнка построить замок из песка. (Впрочем, это можно сделать и на самой обыкновенной песочной куче.) Песок должен быть достаточно влажным. Попросите малыша построить дворец царя Салтана или замок Кощея Бессмертного. Научите его делать туннели и мосты. Украсьте башни ракушками, а стены камушками. Помогайте малышу, если у него что-то не получается.

Сфотографируйте архитектора рядом с его творением.

ТРИ БРАТА

Жили-были три брата: двое умных, а третий дурак. Вот однажды решили братья по белу свету пострaнствовать. Шли они, шли и увидали избушку. А рядом с избушкой огород, растёт там репа. Дурак забрался в огород, копает репу и кидает в кучу. Тут выскочила из избушки старшая дочь старой ведьмы, поймала всех троих и заперла их под печкой. Две младшие дочери в это время улетели вместе с матерью гулять-веселиться.

Немного погодя забушевал ветер, и прилетела старая ведьма.

- Погляди-ка, матушка, - кричит ей дочь, - кого я поймала.

Ведьма велела дочери зажарить одного брата и опять улетела. Старшая дочь отперла подпечье и говорит:

- Пусть хоть один из вас вылезет, братцы.

- Вылезай ты, - сказали братья и вытолкнули дурака.

Ведьма умыла его, усадила на лопату и просит:

- Приляг, братец, я тебя покатаю.

Дурак хоть и глуп, а догадался, что ведьма хочет его задвинуть в печку и зажарить. То он поперёк лопаты ляжет, то наискосок, а сам приговаривает:

- Да не могу я, красавица, да не умею я.

Тогда ведьма сама улеглась на лопату и говорит:

- Вот как надо, вот так.

А дурак взял да и задвинул лопату в печь, а сам опять под печь залез.

ИГРА «СЧИТАЛКИ»

Перед началом игры всегда трудно выбрать, кто будет первым, водить или кто откроет соревнования. Чтобы никому не было обидно, пользуются считалками. Предложите малышу выучить несколько считалок для этих целей. Самые простые считалки вы, наверное, хорошо знаете. Это «Раз, два, три, четыре, пять, вышел зайчик погулять...», «Вышел месяц из тумана, вынул ножик из кармана. Буду резать, буду бить, всё равно тебе водить», «На златом крыльце сидели царь, царевич, король, королевич, сапожник, портной, а ты, кто такой?».

Вернулась на заре ведьма с двумя дочерьми, открыла печь, вынула жаркое, не узнала дочери и съела её. А потом опять улетела за добычей. А как улетала, велела средней дочери другого брата изжарить. И с этой дочерью то же сталось. Прилетела мать и съела её. За ужином ведьма подумала, что обе старшие дочери отправились куда-то погулять-повеселиться. На третий день пришёл черёд похозяйничать младшей дочери. Наказала ей ведьма третьего брата изжарить, а сама улетела.

И опять братья вытолкнули дурака. Улёгся он поперёк лопаты и знай своё твердит: «Да не могу я, красавица, да не умею я». Стала меньшая учить его, как надо улечься на лопате, легла сама, а дурак и задвинул её в печь. Сам опять под печь забрался.

Вернулась домой старая ведьма и поужинала. Когда она уж кости обгладывала, заблестело что-то на блюде. Узнала она дочкин перстень, да как примется причитать: «Ну, отплачу я этим братьям!» Открыла ведьма подпечье и спрашивает: «Есть ли тут хоть один из вас, братцы?»

«Где же нам быть? Все мы тут», - отозвался дурак.

«Пусть хоть один из вас, братцы, вылезет!»

«Сама вытаскивай, коли есть охота», - отвечает дурак.

Полезла ведьма под печь и только просунула голову, дурак и стукнул её по макушке.

Тут братья вылезли из-под печки, выбежали из избы и снова отправились странствовать.

Литовская сказка

ИГРА «ЧЕРНОЕ И БЕЛОЕ»

Попросите ребёнка отметить все контрасты, которые он сможет увидеть.

Предложите такие категории: маленькое и большое, узкое и широкое, высокое и низкое и так далее. Посмотрите, сколько подобных пар вы и ребёнок сможете придумать в каждой категории предметов. Ребёнок может также назвать вам несколько подобных пар, а ваша задача будет заключаться в том, чтобы решить, к какой категории они относятся. Например, черепаха и мышь, трактор и мотоцикл могут быть примерами для понятий «медленно» и «быстро».

ОКАМЕНЕЛОЕ ЦАРСТВО

В некотором царстве, в некотором государстве жил-был солдат; служил он долго и безупречно, но, на беду, невзлюбило его начальство.

Тяжело стало солдату, и задумал он бежать; ранец через плечо, ружьё на плечо - и отправился куда глаза глядят. Долго ли, коротко ли, оказался он в ином государстве и пошёл прямо к королю:

- Ваше королевское величество, не велите казнить, велите слово вымолвить.

Признался солдат во всём королю и стал на службу проситься.

- Хорошо, - сказал король, - наймись у меня сад караулить. У меня в саду кто-то любимые деревья ломает.

Солдат согласился, стал сад караулить. Год и два служит - всё у него исправно; вот и третий год на исходе. Пошёл солдат однажды сад осматривать и видит: половина лучших деревьев поломана. «Боже мой! - думает солдат. - Вот какая беда приключилась!» Вдруг послышался треск и шум; смотрит добрый молодец: прилетела в сад огромная, страшная птица и давай деревья валить! Солдат выстрелил в неё из ружья, убить не убил, а только ранил её в правое крыло, и птица по земле наутёк пустилась. Солдат - за нею. Ноги у птицы быстрые, добежала она до пропасти и скрылась из глаз. Солдат не побоялся и вслед за ней кинулся. Упал он в глубокую пропасть и целый день лежал без памяти.

ИГРА «РИСУЕМ БРЫЗГАЛКОЙ»

Из пластиковой бутылочки из-под шампуня делаем так называемую брызгалку. Для этого в пробке надо просверлить одно или несколько отверстий. Теперь, когда мы будем нажимать на бутылочку, наполненную водой, из этих отверстий будут бить струи воды. Этими струями очень хорошо рисовать на сухом асфальте. Можно придумывать невероятные композиции, которые тут же, высыхая, будут исчезать; можно написать своё имя, а можно - в жаркий день - и обрызгать друг друга (если, конечно, вода набрана не из лужи).

На другой день очнулся солдат, встал, осмотрелся. Что же? И под землёй такой же свет.

Шёл, шёл - перед ним большой город. Стал солдат по улицам бродить - ни одной живой души, всё как есть камень! Зашёл во дворец, а там его встречает прекрасная царевна:

- Здравствуй, служивый! Какими судьбами сюда попал?

Солдат рассказал всё как было. И царевна говорит:

- Птица, в которую ты стрелял, - мне родная сестра, она на моё царство беду наслала - весь народ мой в камень превратила. Слушай же: вот тебе книжка, становись здесь и читай её с вечера до тех пор, пока петухи не запоют. Какие бы страсти тебе ни казались, ты знай своё - читай книжку, не то смерти тебе не миновать! Если простоишь три ночи, то выйду за тебя замуж.

Согласился солдат. Только стемнело, взял он книжку и начал читать. Вдруг застучало, загремело - явилось во дворец целое войско, подступило к солдату; вот уж и ружья заряжают, прицеливаются. Но солдат знай себе читает. Закричали петухи - и всё разом сгинуло! На другую ночь страшней было, а на третью и того пуще. Такие страсти были, что едва солдат выдержал. Запели петухи - и наваждение сгинуло! В тот самый час всё царство ожило, по улицам и в домах народ засуетился, а на другой день женился он на прекрасной царевне и зажил с ней в любви и радости.

Русская народная сказка

ИГРА «ПРОИСХОЖДЕНИЕ ВЕЩЕЙ»

Знает ли ваш ребёнок происхождение различных предметов? Попросите его рассказать об этом.

Если в комнате, где вы находитесь, пол деревянный, поинтересуйтесь, сможет ли ваш малыш объяснить, как из стволов делают паркетные доски?

Затем посмотрите, во что люди одеты. Откуда берутся хлопок и шерсть? Может быть, они растут на деревьях? А как появились у нас на столе сладкие булочки? А вкусный нежный сыр?

Расспросите обо всём и помогите правильно ответить на вопросы.

ОСЛИК

Жили когда-то на свете король и королева, и было у них всё, что они только хотели, только детей у них не было. День и ночь горевала из-за того королева.

Наконец родилось у неё дитя - не человек, а маленький ослик. Стали ослика воспитывать. Был ослик нрава весёлого, и так он любил музыку, что отправился к музыканту и попросил научить его играть на лютне.

Он был прилежен и в конце концов выучился играть так же хорошо, как сам учитель. Однажды вышел ослик на прогулку и подошёл к колодцу, глянул в него и увидел в воде своё отражение. И так он загрустил, что ушёл бродить по белому свету. Долго он бродил по разным местам и пришёл наконец в одно королевство, где правил король, у которого была единственная дочь-красавица. Уселся ослик у ворот, взял лютню и заиграл на ней, да так прекрасно, что привратник побежал к королю и сказал:

- Сидит у ворот ослик, играет на лютне, словно настоящий музыкант.

- Так ты впусти его, - сказал король.

Поместили ослика вместе со слугами, но он рассердился и говорит:

- Я не какой-нибудь простой ослик, я знатный осёл.

- Ладно, ослик, садись рядом с моей дочкой, - весело ответил король.

- Это как раз мне и подобает, - ответил ослик и уселся рядом с принцессой.

ИГРА «СУМЕЙ УНЕСТИ»

Играющие разбиваются на две команды и выстраиваются на противоположных сторонах площадки на расстоянии 20-25 шагов. В центре площадки устанавливается булава или кегля. Капитаны команд выделяют по одному игроку от своей команды. Один из них - разведчик, другой - часовой. Задача разведчика - унести кеглю. Задача часового - помешать ему это сделать.

Разведчик приближается к центру площадки медленно и, чтобы отвлечь внимание часового, проделывает на ходу всевозможные движения. Часовой обязан в точности повторять эти движения и двигаться с той же скоростью, но в то же время следить за кеглей. Улучив удобный момент, разведчик хватает кеглю и бежит с ней в свой город. Часовой должен догнать и осалить его.

Если разведчику удалось унести кеглю, очко засчитывается его команде, если не удалось - команде противника. После этого капитаны выбирают других игроков. Выигрывает команда, набравшая к концу игры большее число очков.

Долго гостил ослик в замке. Полюбили его король и прекрасная принцесса. Однажды явился ослик к королю и попросил отпустить его домой. Но король воскликнул:

- Что с тобой, милый ослик? Оставайся у меня, я дам тебе всё, что ты только пожелаешь. Хочешь мою красавицу-дочь в жёны?

- Очень хочу, - сказал ослик, - да разве полюбит принцесса осла?

На следующий день отпраздновали пышную свадьбу. Невеста поцеловала жениха и сказала, что полюбила его всем сердцем. В тот же миг упала с жениха ослиная шкура и стал перед принцессой прекрасный юноша. А король взял ослиную шкуру и приказал слугам сжечь её.

Немецкая сказка

ИГРА «ПИШЕМ СТИХИ»

Вы можете играть в эту игру с одним ребёнком или с группой детей. Сначала первый играющий называет слово. Следующий в течение пяти секунд (можно дать и побольше времени) должен произнести слово, которое рифмуется с предложенным. Например, если первый игрок скажет «мёд», следующий может произнести слово «лёд».

Повторения не разрешаются - каждое слово должно употребляться только один раз. Если вы играете с одним ребёнком, выдумывайте слова с ним по очереди. Если играют несколько детей, игрок выбывает, когда не может придумать подходящее слово. Тот, кто остаётся последним, может предложить новое слово.

Если вы играете со старшими детьми, можно использовать слова, к которым труднее подобрать рифму. Например: гонец - храбрец.

Играя с младшими детьми, старайтесь использовать простые слова из трёх-четырёх букв.

ЗЛАТОВЛАСКА

Жил-был на свете король. Вот однажды пришла к нему незнакомая старуха, принесла рыбу и сказала: «Прикажи приготовить эту рыбку и съешь её сегодня за обедом. Тогда ты будешь понимать всё, что говорит любой зверь».

Король щедро заплатил старухе, позвал своего слугу Иржика и приказал ему приготовить рыбу к обеду.

«Только смотри, - сказал король, - не вздумай сам попробовать. Не то не сносить тебе головы». Иржик взял рыбу и понёс её на кухню. «Нет уж, будь что будет, а я попробую, что это за рыба», - решил он. Когда рыба была готова, Иржик отщипнул маленький кусочек и проглотил его. В ту же минуту он услышал, о чём беседуют куры во дворе. Как ни в чём не бывало отнёс юноша блюдо в королевские покои и поставил на стол.

После обеда король приказал Иржику подать кубок вина.

Иржик взял кувшин и стал наливать вино. В это время в открытое окно влетела птичка. Она держала в лапках три золотых волоска, а за ней гналась другая и щебетала: «Отдай, отдай! Они мои, а не твои!» - «Зато я первая заметила, как они упали на пол, когда королевна Златовласка расчёсывала кудри». Тут вторая птичка налетела на первую и стала вырывать у неё добычу. Иржик заслушался птиц и разлил вино. Кончилось тем, что птичкам досталось по волоску, а третий волосок упал и, ударившись об пол, зазвенел, как чистое золото.

ИГРА «ВОЛШЕБНЫЙ РИСУНОК»

Попросите малыша изобразить на тонком картоне космос со звёздами и планетами. На плотном листе бумаги нарисуйте ракету или летающую тарелку и вырежьте рисунок. С тыльной стороны приклейте к ракете металлическую шайбу или гайку (или скрепку). Возьмите магнит и приложите его к оборотной стороне картона с изображением космоса, а на лицевую сторону положите готовую «ракету» так, чтобы она примагнитилась. Передвигайте магнит по листу. Что за чудо! Рисунок ожил, и в далёком космосе маленькая ракета летает от одной планеты к другой.

По этому принципу можно сделать много интересных рисунков: с морем и кораблями, с дорогой и автомобилями и т. п.

Придумайте крепление для рисунков, тогда в каждой руке можно будет держать по магниту и управлять сразу двумя ракетами.

Догадался король, что Иржик тоже понимает язык птиц, и крикнул: «Ты разлил вино, потому что слушал, о чём спорят птички! Завтра же тебя повесят». «Ах, милостивый король! - воскликнул Иржик. - Пощадите меня!»

«Разве я не запретил тебе пробовать волшебную рыбу, - сказал король. - Да уж ладно, разыщи королевну Златовласку и приведи её ко мне во дворец. Тогда я тебя помилую».

Оседлал Иржик коня, взял в дорогу мешок с едой и кошелёк с деньгами и поехал куда глаза глядят. Смотрит - на опушке леса куст горит, а под ним муравейник. «Иржик, помоги нам!» - кричат муравьи. Иржик соскочил с коня и затоптал огонь. «Спасибо тебе, Иржик, - говорят муравьи. - Если понадобится помощь, ты только вспомни о нас». Засмеялся Иржик и поехал дальше. Подъезжает он к высокой ели. Смотрит: на вершине гнездо, а внизу два воронёнка пищат: «Помоги, Иржик! Накорми нас!» Иржик отвязал от седла мешок с едой и бросил его воронятам. «Спасибо тебе, Иржик, - закаркали воронята. - Если трудно тебе придётся, вспомни о нас».

ИГРА «УГАДАЙ ПРОФЕССИЮ»

Один из играющих загадывает какую-либо профессию, например таксист, и даёт несколько подсказок. Он может сказать: «Я еду в машине». Другие игроки по очереди пытаются отгадать, какую профессию он выбрал. Если после одной подсказки им не удаётся это сделать, загадывающий может дать ещё одну подсказку. Раунд заканчивается, когда один из играющих правильно угадывает задуманное слово. Теперь он может загадать друзьям новую профессию.

Чтобы несколько усложнить задачу, установите предел для возможных подсказок.

Выехал Иржик на берег моря.

А на берегу два рыбака спорят: никак не поделят пойманную рыбку. «Я вас помирю, братцы, - говорит Иржик. - Продайте мне вашу рыбку, а деньги поделите поровну». Он отдал рыбакам все свои деньги, а рыбку выпустил в море. Она весело плеснула хвостом и сказала: «Спасибо тебе, Иржик! Если понадобится когда-нибудь помощь, вспомни обо мне».

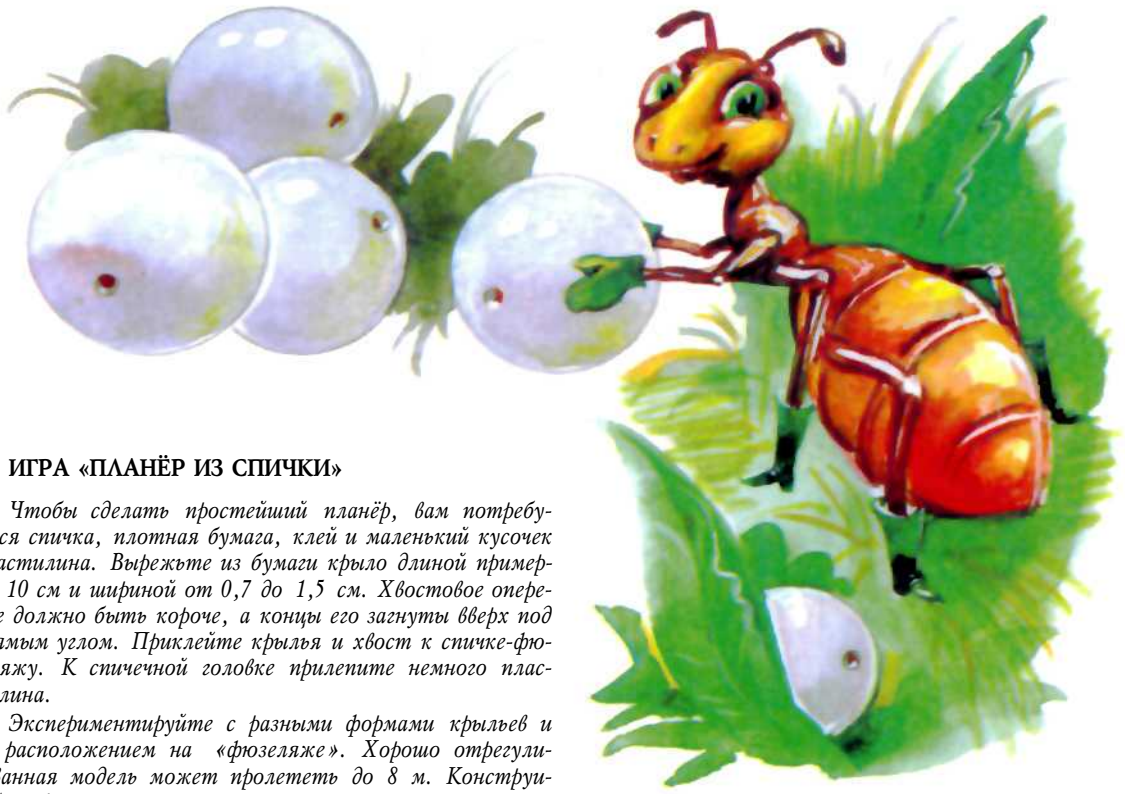
А рыбаки узнали у Иржика, куда он путь держит, и отвезли на остров, где в хрустальном дворце жила со своим отцом Златовласка.

Вот приходит Иржик в хрустальный дворец, кланяется и просит короля отдать Златовласку замуж за своего господина.

«Не знаю, стоит ли твой господин такой невесты, как моя дочка, - отвечает король. - Но если решишь три задачи - отдам дочку за твоего короля, а не решишь - прикажу казнить тебя».

На другой день утром король говорит Иржику: «Было у моей дочери жемчужное ожерелье, но нитка оборвалась, и рассыпались жемчужины по зелёной лужайке. Ступай и собери их».

Пришёл Иржик на лужайку, а лужайка широкая - попробуй-ка разыскать жемчужные зёрнышки! «Тут, - думает юноша, - муравьём надо быть». Не успел Иржик оглянуться, как муравьи притащили к его ногам жемчужины, все до одной. Поблагодарил Иржик муравьёв и понёс жемчуг королю.



ИГРА «ПЛАНЁР ИЗ СПИЧКИ»

Чтобы сделать простейший планёр, вам потребуется спичка, плотная бумага, клей и маленький кусочек пластилина. Вырежьте из бумаги крыло длиной примерно 10 см и шириной от 0,7 до 1,5 см. Хвостовое оперение должно быть короче, а концы его загнуты вверх под прямым углом. Приклейте крылья и хвост к спичке-фюзеляжу. К спичечной головке прилепите немного пластилина.

Экспериментируйте с разными формами крыльев и их расположением на «фюзеляже». Хорошо отрегулированная модель может пролететь до 8 м. Конструируйте вместе с малышом.

Удивился король, что Иржик так быстро разыскал все жемчужины. «Вот тебе другая задача, - говорит. - Купалась моя дочка в море и обронила драгоценный перстень. Найди-ка его да принеси».

Пришёл Иржик к морю и думает: «Рыбкой надо быть, а не человеком, чтобы такую задачу решить». Глядь - а рыбка тут как тут, и выносит ему перстень. Поблагодарил Иржик рыбку и понёс перстень королю.

Похвалил его король, а назавтра задаёт юноше новую задачу. «Раздобудь теперь, - говорит, - мне живой и мёртвой воды».

Идёт Иржик, сам не знает куда. Только вещий ворон знает, где эти ключи из-под земли бьют. Едва он это подумал, как прилетели к нему воронята с двумя пузырьками: в одном живая вода, в другом - мёртвая. Поблагодарил их Иржик и понёс оба пузырька во дворец.

- Справился ты со всеми заданиями, - сказал король-отец, - отдам дочку замуж за твоего господина.

Привёз Иржик Златовласку во дворец своего короля. Обрадовался король, не насмотрится на красавицу-невесту с золотыми волосами. Сейчас же приказал готовиться к свадьбе, а Иржика поблагодарил, простил и сделал своим главным советником.

Чешская сказка

ИГРА «КАКАЯ ПЕСЕНКА?»

У малыша есть любимые мелодии, любимые песенки. Если вы играете на пианино, на гитаре или ещё на каком-нибудь музыкальном инструменте, наиграйте знакомую мелодию, и пусть ребёнок её угадает. Если ваш единственный инструмент - голос, мелодию можно напеть. Малыш должен угадать, что это за песня, и, если знает слова, спеть её.

ПРО ГЛУПОГО ЗМЕЯ И УМНОГО СОЛДАТА

В некотором царстве, в некотором государстве жил-был солдат. Возвращался он с войны домой. Идёт, трубочку покуривает да песни распевает.

Шёл он, шёл и забрёл под вечер в какую-то деревушку. Захотел отдохнуть и стучит в окно. Никто не отзывается. Пошёл солдат к другой избе, постучал. И здесь молчат. Открыл солдат дверь, смотрит: никого нет, всё кругом пылью да паутиной покрыто. Стал он ходить по избам. А они все пустые. Добрался, наконец, до последней избушки. «Дай-ка я здесь переночую». Лёг, переночевал.

Утром поднялась вдруг сильная буря, затряслась изба - прилетел Змей. Сунул голову в дверь и увидел солдата.

- Ага, - обрадовался Змей, - есть, чем позавтракать.

- А давай сначала попробуем, кто из нас громче свистнет, - говорит солдат.

Согласился Змей и как свистнул - со всех деревьев листья осыпались.

- Хорошо ты свистишь, да не лучше меня, - говорит солдат. - Завяжи-ка глаза, а то я как свистну, они у тебя изо лба выскочат.

Змей послушался и завязал глаза. Солдат взял дубину, да ка-а-а-ак стукнет Змея по голове! Змей зашатался, во всё горло закричал:

- Полно, полно, солдат, не свисти больше. И с одного раза глаза чуть не вылезли, а в ушах и сейчас звенит.

ИГРА «ПРЯТКИ»

Кто из детей не любит играть в прятки! Даже самые маленькие, едва им объяснишь эту игру, без устали пристают к вам, предлагая поиграть. Научите малыша прятаться (позаботьтесь только, чтобы он не лез в опасные места), объясните, как должен действовать водящий, разучите с ним считалки и по очереди прячьтесь. Привлеките к игре и других членов семьи. Хорошее настроение вам гарантировано.

- Не хочу с тобой больше силой мериться, - говорит Змей солдату. - Давай лучше побратаемся: ты будешь старшим братом, а я - младшим.

- Не к лицу мне с тобой брататься.

- Ну, - говорит Змей, - не сердись, давай помиримся.

- Коли хочешь со мной помириться, вези меня в мою деревню.

- Изволь, брат. Отвезу.

Сел солдат Змею на спину и полетел на нём. Подлетел Змей к деревне, спустился на землю. Увидели его деревенские ребятишки. Бегут, во всё горло кричат:

- Солдат приехал! Змея привёз!

Змей испугался и спрашивает:

- Что, что они кричат? Никак я не разберу.

- А кричат они, что голодные и сейчас за тебя примутся. «Ну, - думает Змей, - если в этих местах малые ребята таковы, то взрослые и подавно спуску не дадут». Выскочил он из-под солдата - да бежать. Убежал и пропал, как в воду канул. Перестал по деревням летать да людей пожирать - так напугался.

Русская народная сказка

ИГРА «ПЕРВЫЕ ШАГИ В АНАТОМИИ»

Нарисуйте на бумаге контур человека. Ребёнок может рассказать вам, где у человека руки, ноги, другие части тела. Вы же попытайтесь рассказать и показать ему на рисунке, что у человека внутри: сердце, легкие, желудок и т. д. В следующий раз расскажите ему про скелет, покажите позвоночник, череп, кости рук и ног.

КОРОЛЁК И МЕДВЕДЬ

Однажды летом пошли медведь и волк в лес погулять. Услыхал медведь прекрасное пение какой-то птицы и спросил у волка, кто это поёт. «Это король всех птиц - королёк», - сказал волк. Запомнил медведь, где находилось гнездо, и вскоре пошёл туда опять. А в это время король птиц и королева далеко улетели. Заглянул медведь в гнездо, видит - лежат в нём птенцы. «Ну и неказистый же дворец! А вы и вовсе не королевские дети, а подкидыши!» - воскликнул медведь. Услыхал это возвратившийся королёк и закричал: «Эй, старый ворчун, ты зачем обидел моих детей? Объявляю тебе войну».

Созвал медведь на войну всех зверей, а королёк призвал всех, кто летает в воздухе, - не только птиц, но и комаров, шмелей и мух.

Настал день битвы. Выслал королёк комара узнать, кто у врагов генерал. Комар подлетел к звериному войску, а медведь в это время говорит: «Лис, ты самый хитрый, ты должен быть генералом». Лис согласился: «Если я буду держать свой рыжий хвост вверх - значит, всё хорошо, а если я опущу хвост - бегите куда глаза глядят». Услыхал это комар и передал корольку.

Послал королёк шмеля, чтобы укусить лиса за хвост. Получил лис первый укус, вздрогнул, но продолжал держать хвост высоко. Да при втором укусе пришлось ему хвост опустить. Увидали это звери и пустились бежать наутёк. А королёк крикнул: «Эй, медведь, ступай к моему гнезду, проси прощения у моих деток!»

Долго извинялся медведь перед птенцами. Простили его молодые корольки и веселились до самой глубокой ночи.

Немецкая сказка

ИГРА «САМОЛЁТЫ»

Вы, наверное, уже научили своё чадо делать бумажные голубки. Сегодня вы можете вместе с ним сделать ещё одну летающую игрушку. Для этого возьмите лист плотной бумаги, сложите его пополам и нарисуйте на нём половину корпуса самолёта, крыльями от сгиба. В хвостовой части должно быть два небольших крыла. Одно станет рулём поворота, другое - рулём высоты. Вырежьте самолёт по контуру. Ребёнок может раскрасить его, нарисовать кабину пилота, иллюминаторы. Отогните крылья, кроме руля поворота, под прямым углом к фюзеляжу. В носовой части укрепите груз - это может быть кусочек пластилина или обыкновенная канцелярская скрепка. Самолёт готов к запуску. Ребёнок может сам придумывать новые конфигурации аэроплана. Когда у него будет уже не один самолёт, можно устроить соревнования на дальность полёта.

ПТИЧИЙ ЯЗЫК

В одном городе жил купец с купчихою, родился у них сын, и назвали его Василием. Раз как-то обедали они, а в саду соловей так жалобно пел, что купец не вытерпел и воскликнул: «Если б кто-нибудь сказал мне, о чём соловей поёт, при жизни бы отдал половину имения». А мальчик посмотрел отцу с матерью в глаза и сказал: «Я знаю, о чём соловей поёт, да сказать боюсь».

Но пристали к нему отец с матерью. И Вася со слезами вымолвил: «Соловей предвещает, что придёт время, будете вы мне служить: отец станет воду подавать, а мать полотенцем лицо и руки мне утирать».

Решили родители избавиться от сына; построили лодочку, в тёмную ночь положили в неё мальчика и пустили в открытое море. Плывёт лодочка по морю, а навстречу ей корабль на всех парусах летит. Увидал корабельщик мальчика, пожалел его, взял к себе, расспросил про всё и обещал любить, как родного сына.

Не мало, не много прошло времени, пристал корабль к одному городу. А у короля тех мест уже несколько лет перед окнами летали и кричали ворон с воронихою и воронёнком, ни днём, ни ночью никому покоя не давали. И приказ от короля был: кто сможет отвадить от дворцовых окон ворона с воронихою, тому король отдаст в награду полцарства и королевну в жёны; а кто возьмётся за такое дело, да не выполнит, тому отрублена будет голова.

ИГРА «БЕРА»

В одном конце площадки вертикально устанавливается бера (плоский камень или фанерный щит размером 30х30 см), от которого на расстоянии 2-3 м проводится линия метания. Играют две команды по 4-6 человек. Одна из команд (начинающая по жребию) выстраивается за берой у стартовой линии. Игроки второй команды свободно располагаются на площадке напротив беры. Один из игроков первой команды подбрасывает мяч (среднего размера) вверх одной рукой и ударом другой сильно отбивает, стараясь как можно дальше послать его на площадку (в ту часть, где нет игроков). Игроки второй команды стараются поймать мяч на лету. Если им это удаётся, команда получает два очка. Если не удаётся, два очка начисляются первой команде, а один из игроков второй команды, подобрав мяч, становится на линию метания и старается попасть мячом в беру. За попадание в цель команда получает одно очко. Мяч в игру каждый раз вводит следующий игрок первой команды. Когда все игроки этой команды выполнят отбивание мяча, команды меняются местами. Выигрывает команда, набравшая большее количество очков.

Много было охотников породниться с королём, да все головы свои под топор положили: никто ворона с воронихой от царских окон отогнать не смог. Узнал про то Вася, пришёл во дворец, послушал птичьего крику и говорит королю: «Ваше величество, сами видите, что летают здесь трое: ворон, жена его ворониха и сын их воронёнок; ворон с воронихою спорят, кому принадлежит сын - отцу или матери, и просят рассудить их. Ваше величество! Скажите, кому принадлежит сын?» Король говорит: «Отцу».

Только сказал король это слово, ворон с воронёнком полетели вправо, а ворониха - влево.

Вырос Вася, женился на королевне и взял в приданое полцарства. Вздумалось ему как-то поездить по разным местам, людей посмотреть и себя показать.

В одном городе остановился он ночевать; переночевал, встал поутру и велит, чтоб подали ему умываться. Хозяин принёс ему воду, а хозяйка подала полотенце; разговорился с ними королевич и узнал, что то были отец его и мать. Заплакал Вася от радости и упал к ногам родительским; а после взял мать с отцом в своё королевство, и стали они вместе жить-поживать да добра наживать.

Кабардинская сказка

ИГРА «КАМЫШОВЫЙ КОВРИК»

Гуляя с ребёнком у водоёма, срежьте немного камышовых листьев. Придя домой, покажите, как плести простейший коврик. Когда плетение будет закончено, коврик надо ровно обрезать, при желании можно придать ему круглую или овальную форму. В дальнейшем перед началом плетения листья можно окрасить в разные цвета.

Коврик можно положить в игрушечном домике, а можно прикрепить к нему букетик цветов и украсить стены загородного дома.

БОРОДКА

У одного царя было двенадцать охотников. И каждый день они должны были приносить дичь из лесу.

Однажды охотники ничего не добыли и боялись возвращаться в царский дворец. Вышли они на поляну, посреди которой стоял старый дуб, и вдруг собаки с лаем бросились к дубу. Смотрят охотники и дивятся: в дупле сидит крохотный человечек с длинной бородой. Вытащили они его из дупла и спрашивают:

- Как тебя зовут?

- Бородка, - отвечает человечек тоненьким голоском.

Принесли охотники Бородку во дворец. Обрадовался грозный царь: будет чем своих друзей удивить. И спрятал лесного человечка в золотую шкатулку.

Как-то маленький царевич подсмотрел, где отец хранит ключ от шкатулки. И когда в царской светлице никого не было, достал ключ, открыл замочек и выпустил Бородку. Долго они вместе играли. Но только царевич отвернулся, как лесной человечек выпрыгнул в окно. Заплакал царевич, просит Бородку вернуться.

- Не бойся, ничего с тобой не станется, - говорит Бородка. - Я тебе подарю свирельку. Как беда нагрянет, ты на ней заиграй, и всё обойдётся.

ИГРА «МАЛЕНЬКИЕ ПОМОЩНИКИ»

Дети - наши помощники. Пока они маленькие, для них удовольствие - во всём помогать взрослым. Не останавливайте их, не гоните, когда берётесь за домашние дела. Если уборка - они с веником и тряпкой, если стирка - они рады стирать, если готовка - найдите им дело и на кухне. Они могут вместе с вами месить тесто, делать салат, накрывать на стол, мыть посуду, переставлять кастрюли.

Не беда, если что-нибудь рассыплется или разобьётся. Важно не подпускать их к горячему, чтобы не обожглись, и не давать острые предметы. И конечно, не оставляйте их на кухне одних.

На следующий день приехали к царю званые гости из близких и дальних царств-государств. Вынес царь шкатулку, открыл золотым ключиком, смотрит и глазам своим не верит: пуста она. Долго смеялись гости:

- Удивил! Пустую шкатулку мы не раз видали.

Разгневался царь, позвал жену:

- Где Бородка?! Шкатулка стояла в твоей светлице!

- Разве я должна стеречь твоего Бородку? - ответила царица.

Царь ещё больше разгневался и приказал заточить жену в темницу. Услыхал это царевич и горько заплакал:

- Батюшка! Не наказывай мою матушку. Это я Бородку выпустил.

Услыхал царь такие слова и выгнал сына из дому. Потом хватился, стал горевать, велел искать царевича, да поздно - тот был уже далеко. Много дней и ночей бродил царевич в тёмном лесу. Совсем от голода и страха из сил выбился и тут вспомнил он о волшебной свирельке. Взял её в руки и заиграл. Лес сразу ожил, зашумел, и со всех сторон пошли к царевичу крохотные человечки с длинными бородами, а впереди всех - Бородка. Подхватили они царевича на руки и понесли во дворец. Царь обрадовался, увидев сына, Бородке спасибо сказал и отпустил в лес. И до сих пор этот крохотный человечек живёт в лесу.

Украинская сказка

ИГРА «ЛАБИРИНТ»

Прочитайте ребёнку миф об аргонавтах. А затем устройте во дворе или на даче лабиринт Минотавра. Схему лабиринта придумайте сами. В городе лабиринт можно нарисовать мелом на асфальте, а на даче - выложить его с помощью бельевой верёвки. Вместо ужасного Минотавра поместите в центр лабиринта какой-нибудь приз. Посмотрите, насколько быстро малышу удастся выбраться. Не разрешайте ему жульничать. Научите его проходить любой лабиринт, двигаясь всё время вдоль правой стены.

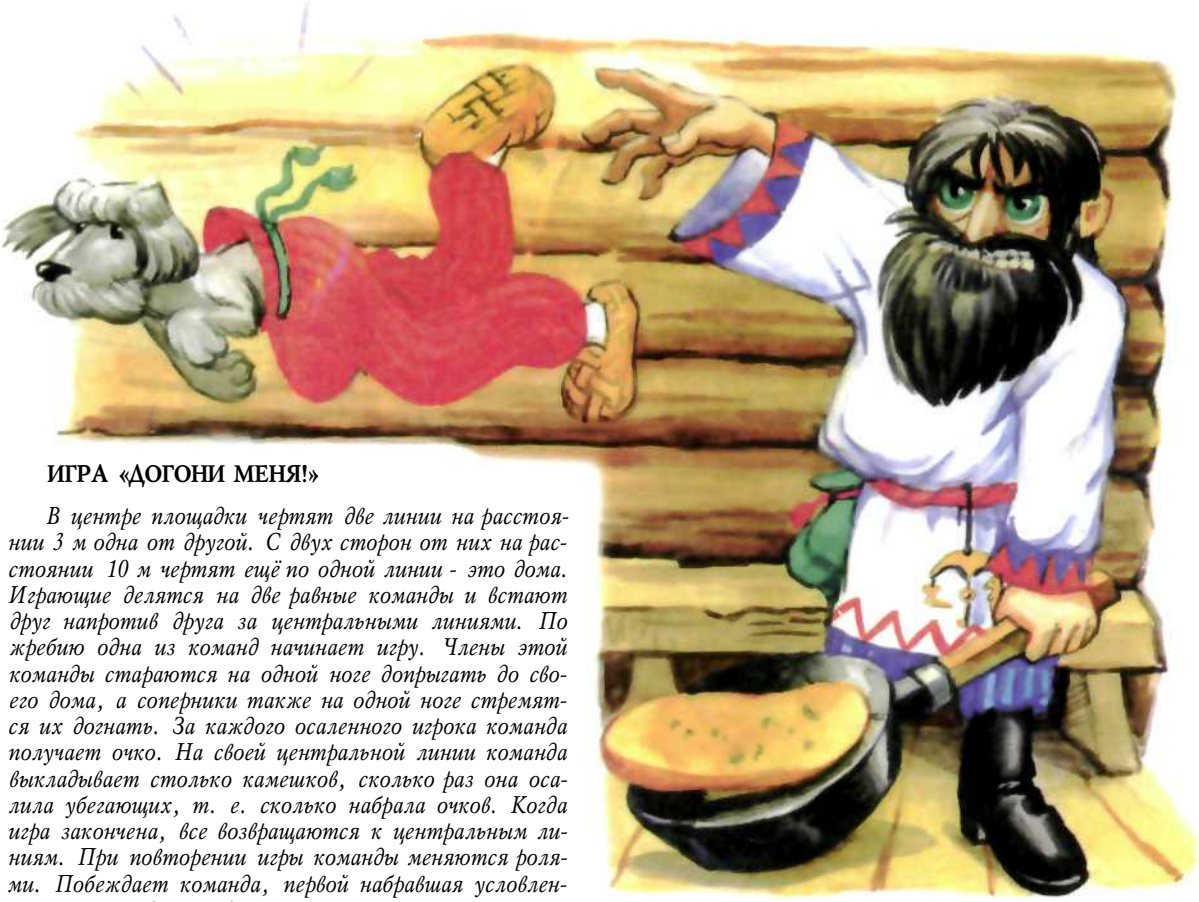
ПРО АКИМА

Жил на свете богатый мужик. Жил пышно, за семь вёрст его слышно. Взял он к себе в дом жену, а та привела с собой сироту-племянника Акимушку. Невзлюбил мужик парня и задумал извести его. А был мужик первым колдуном на селе.

Однажды вернулся Аким с поля и видит - со стола уже убрано, а на сковороде блин лежит. Взял он этот блин, да не успел попробовать, как мужик ударил его сковородой по спине. Выбежал Аким из хаты, а мужик вслед ему кричит: «Был молодцом - стань псом!»

И как сказал, так и сделалось. Обернулся Акимушка собакой и побежал прочь из дому. Бегал он, бегал и прибежал в лес. С утра не пил, не ел, с голоду чуть не воет. Вдруг видит: на опушке пастух стадо пасёт. Стал он к пастуху ласткться - тот и накормил его. Вечером погнал пастух стадо домой, а пёс за стадом бежит. Какая корова отобьётся, пёс её обратно в стадо загонит. Доволен пастух новым помощником! Вот пришёл он к своей хозяйке и говорит: «Дай-ка, хозяюшка, крынку молока и хлеба краюху». Накрошил хлеба в грязную миску, налил молока и даёт псу. А пёс нюхает, да не ест. Разум-то у него человеческий!

Налил тогда пастух молока в чистую миску, набросал хлеба и даёт псу. Поел Аким и смотрит на пастуха человечьими глазами: спасибо, мол.



ИГРА «ДОГОНИ МЕНЯ!»

В центре площадки чертят две линии на расстоянии 3 м одна от другой. С двух сторон от них на расстоянии 10 м чертят ещё по одной линии - это дома. Играющие делятся на две равные команды и встают друг напротив друга за центральными линиями. По жребию одна из команд начинает игру. Члены этой команды стараются на одной ноге допрыгать до своего дома, а соперники также на одной ноге стремятся их догнать. За каждого осаленного игрока команда получает очко. На своей центральной линии команда выкладывает столько камешков, сколько раз она осалила убегающих, т. е. сколько набрала очков. Когда игра закончена, все возвращаются к центральным линиям. При повторении игры команды меняются ролями. Побеждает команда, первой набравшая условленное количество очков.

Утром повёл пастух стадо в лес. И собака за ним. Пастух спать завалился, а пёс около стада бегает, волков отпугивает. Стали люди смотреть да завидовать: не пастух стадо пасёт, а пёс у него пастухом служит.

Прослышал о пастуховой собаке сам царь. А к нему во дворец каждую ночь повадился чёрт ходить. Всех детей у царя перетаскал, один младший сын остался. Снарядил царь карету и поехал к пастуху. «За сколько, - спрашивает, - отдашь пса?» «Ни за что его не отдам», - говорит пастух.

«Отдашь - возьму и не отдашь - возьму. Бери из казны что хочешь, а пёс мой», - сказал царь и увёз его во дворец. Накормили пса, напоили и на пуховую перину уложили. Аким думает: «На такой перине только сны смотреть, а не чёрта сторожить!» Спрыгнул он на пол и лёг под люлькой. Лежал-лежал, ждал-ждал да и задремал. В полночь пробрался во дворец чёрт, всех нянек и мамок усыпил, потом подхватил ребёнка из люльки - и бежать.

Тут пёс проснулся, смотрит: чёрт уже у порога. Догнал его пёс и давай грызть! У чёрта одно в мыслях: как бы ноги отсюда унести. Бросил он свою добычу, а пёс обхватил царского сына лапами и тут же на пороге вместе с ним заснул. Утром мамки и няньки докладывают царю, что пропал ребёнок. Опечалился было царь, но вдруг видит: спит у порога пёс и лапами ребёночка обнимает. Тут все разом заохали, зашумели, не могут нахвалиться на пса.

ИГРА «БУМЕРАНГ»

Знает ли ребёнок, что такое бумеранг? Расскажите ему, что бумеранг пришёл к нам из глубокой древности и использовался раньше как оружие. В чём же уникальность бумеранга? А в том, что, если его бросить, он вернётся назад. Простейший бумеранг можно изготовить из картона или плотной бумаги. Его форма может быть крестообразной или трёхконечной. Длина плеча примерно 5 см. Вырежьте бумеранг и положите на свой палец. Щёлкните по кощу модели. Ну что, вернулся? Попробуйте разную форму. Новое увлечение гарантировано вашему ребёнку.

Целый день пса ублажали, кормили да поили. А ночью опять лёг пёс под люлькой. Не спит, сторожит чёрта. В полночь он задремал, а тут появился чёрт, схватил ребёночка - и бежать. У вторых дверей догнал его Аким, вырвал добычу и прямо у порога вместе с ребёночком заснул крепким сном.

Утром приходит царь - сынка в колыбели нет. Царь туда, сюда, в одни двери, в другие - а пёс как раз тут и лежит, ребёночка сторожит. Обрадовался царь, подарил псу золотой ошейник.

Приходит третья ночь. Чуть только пробило полночь, чёрт уже тут как тут. Схватил он царского сына и пустился прочь со всех ног. У самых ворот настиг пёс чёрта, схватил за ногу и держит, не разжимая зубов. Понял чёрт, что дело его плохо, и взмолился: «Отпусти! Никогда больше не приду!» И ребёночка на землю положил. «Ну, смотри, - говорит Аким, - чтобы духу твоего здесь больше не было! Убирайся восвояси!»

Утром просыпается царь - опять люлька пустая. Ходит царь по всему дворцу - нигде нет ребёночка. Наконец подходит он к воротам и видит: лежит пёс и обнимает лапами его сынка.

Подхватил царь сына на руки и приказал слугам с почётом отвести пса прямо в свою царскую столовую. И уж такое пошло у пса житьё, что лучше не надо: ест с царского стола, спит в царской спальне, гуляет в царском саду.

ИГРА «ПОПАДИ В МЯЧ»

Играющие делятся на две команды и становятся в шеренги по обеим сторонам площадки, на расстоянии 15-20 м друг от друга. В одной из команд каждому игроку дают по теннисному мячику. Посередине площадки ставится волейбольный мяч. По сигналу играющие бросают теннисные мячики в волейбольный мяч, стараясь откатить его в сторону другой команды. Бросают все одновременно. Если волейбольный мяч выкатится за границу площадки, его ставят на середину площадки, примерно в том месте, где он вышел за пределы поля. Игроки второй команды собирают мячики и тоже бросают в волейбольный мяч, стараясь откатить его обратно. Выигрывает команда, которой удаётся закатить волейбольный мяч на территорию другой команды.

Вот вздумалось как-то Акиму родной дом посмотреть. Прибежал он домой, а тётка увидела его и кричит мужу-колдуну: «Наш пёс вернулся!»

Муж услышал - и скорей за сковороду. Стукнул собаку по спине и проговорил: «Был псом, стань воробьём!»

Обернулся Аким воробушком и полетел прочь. Летал он, летал, залетел в амбар, а там сам чёрт сидит. Схватил он воробья своими цепкими лапами. «Знаю я, что ты за птица! - говорит. - Это я с тобой злом посчитался за то, что ты у меня царского ребёночка три раза отнял. А за то, что отпустил меня, я с тобой добром рассчитаюсь». С этими словами бросил чёрт воробья на землю и говорит: «Где был птенец, стань молодец!» И стал Аким самим собой. Дал ему чёрт узду и говорит: «Кого ударишь этой уздой, тот конём станет. А что делать дальше - своим умом соображай». Взял Аким узду и пошёл домой. Не успели тётушка со своим мужем рот раскрыть, а он их уздой по спине хлестнул и говорит: «Где был молодец - стань жеребец! Где была молодица - стань кобылица!»

Как сказал, так и сделалось. Запряг Акимушка своих лошадей в работу и уж спуску им не давал - и пахал, и сеял, и по воду гонял, и лес возил. По заслугам с ними рассчитался.

Карельская сказка

ИГРА «САЛКИ С МЯЧОМ»

Шесть-семь играющих становятся на поле в произвольном порядке, один из них салка. По сигналу салка старается догнать и осалить кого-либо, но другие игроки ударами ноги передают ему мяч, а салить имеющего мяч нельзя. Тогда салка переключается на поимку другого игрока, но и ему передают мяч. От салки требуется ловкость и быстрота, чтобы осалить не успевшего перехватить мяч. Если салка коснулся мяча или завладел им, его сменяет тот, кто сделал неточную передачу. Выигрывает тот, кто ни разу не был водящим (салкой) или водил меньшее число раз (первый салка не учитывается).

ПЯТЬ БРАТЬЕВ

У одной женщины было пятеро сыновей. Четверых она рано отдала в люди, а дома оставила только младшего. Подрос он и силы стал невиданной. Пошёл как-то раз молодец в лес за дровами и увидел охотника с ружьём.

- Здравствуй, ну как, подстрелил кого-нибудь? - спрашивает.

- Успею ещё! - отвечает охотник. - Хочу нынче к одному дубу прогуляться. На том дубу сидит комарик. Этому-то комарику я хочу левый глаз прострелить.

Услыхал это младший сын, удивился и решил пойти вместе со стрелком. Разговорились по дороге, и оказалось, что они братья. Вдруг видят: навстречу им человек идет, насвистывает, шапка набекрень сдвинута - того и гляди свалится. Остановили братья свистуна и спрашивают, почему у него шапка на одном ухе висит?

- Если я шапку прямо надену, то на стенах домов сосульки намёрзнут.

Подивились братья, стали расспрашивать незнакомца. Слово за слово, и оказалось - он тоже их брат. Пошли они дальше все вместе. Идут и вдруг видят: человек башмак с ноги стаскивает. Спросили братья, зачем он посреди дороги разувается.

- Да не могу я иначе, - ответил тот. - Как шаг в башмаках ступлю, так уносит меня неизвестно куда.

Разговорились с новым знакомым - оказался он их четвёртым братом. Взяли братья его с собой. Шли они, шли и встретили молодца, который одну ноздрю себе заткнул. Удивились братья, а он им так сказал:

- Если я обе ноздри открою, такой ветер поднимется - на шесть мельниц хватит.

Это оказался пятый брат! Дошли братья до дуба, охотник прострелил комару левый глаз, а потом добыл дичи на ужин. Поели братья и спать легли.

ИГРА «АППЛИКАЦИЯ ИЗ НИТОК»

Приготовьте белую или цветную бумагу, клей и разноцветные нитки. Предложите малышу сделать картинку из ниток. Может быть, это будет букет, а может быть - портрет с причёской, контурами лица, глаз, губ из ниток. Обратите внимание, какие цвета подбирает ребёнок, насколько точно он передаёт формы. Вокруг портрета можно изобразить цветы и бабочек - тоже из ниток.

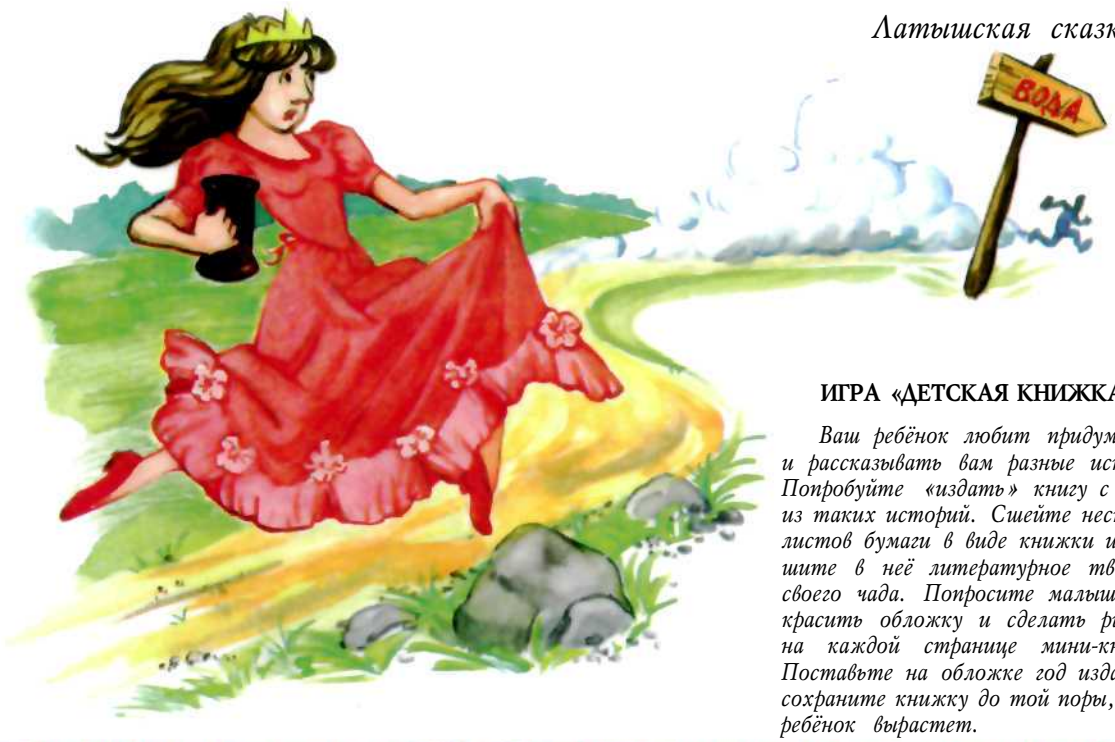
Наутро пришли братья в город и узнали, что король обещал выдать дочь замуж за того, кто быстрее её бегает. Вызвался бежать наперегонки с принцессой брат, который снимал башмак.

Дал король принцессе и скороходу по кружке и велел принести воды из далёкого ключа. Быстро бежит принцесса, а скороход уж давно из ключа воды зачерпнул, бежит обратно, да на полпути прилёг на куче хвороста и уснул. А принцесса, когда мимо бежала, выплеснула воду из его кружки и дальше побежала. Стрелок увидел это, тут же выстрелил и выбил хворостинку у брата из-под головы. Тот проснулся, во второй раз к ключу сбегал и первым к королю вернулся.

Но король не захотел отдавать принцессу и уговорил скорохода взять вместо принцессы столько золота, сколько его брат-силач унести сможет. Пока портные мешок шили, заманил король братьев в горницу, где вместо стен были печи, запер их там и велел слугам топить печи, не переставая. Тут брат, что шапку набекрень носил, надел её прямо - и сразу похолодало.

Два дня братья были в горнице, где жарко топились печи, на третий день открыл король дверь, смотрит, надивиться не может: живы! Хочешь не хочешь, надо расплачиваться. Приволокли мешок с золотом, вскинул силач его себе на плечо так легко, словно в нём пух, и зашагал вместе с братьями прочь. Пожалел король свои деньги и приказал солдатам мешок отобрать. Но тут ветродуй открыл зажатую ноздрю, и всех солдат ветром с ног посбивало. А братья вернулись домой к матери и стали вместе жить-поживать и горя не знать.

Латышская сказка



ИГРА «ДЕТСКАЯ КНИЖКА»

Ваш ребёнок любит придумывать и рассказывать вам разные истории. Попробуйте «издать» книгу с одной из таких историй. Сшейте несколько листов бумаги в виде книжки и запишите в неё литературное творение своего чада. Попросите малыша раскрасить обложку и сделать рисунки на каждой странице мини-книжки. Поставьте на обложке год издания и сохраните книжку до той поры, когда ребёнок вырастет.

ПРО ДЕДОВУ ДОЧЬ И БАБУ-ВЕДЬМУ

Жил на свете старый дед. Умерла у него жена, и остался он один с дочерью.

Привёл дед мачеху, чтобы она девочку кормила, добру учила. Но мачеха невзлюбила сиротку.

Раз ушёл дед на заработки, мачеха и говорит девочке:

- Сходи к моей сестре, принеси иголку и нитку. Я тебе новое платьице сошью.

Обрадовалась сиротка и побежала за иголкой и ниткой. Сестра мачехи жила около леса у самого кладбища. Всю дорогу девочка спешила, но вдруг остановилась: на дороге большая крыса боролась с маленькой мышкой. Девочке жалко стало мышку, и она палкой прогнала крысу. Тут заговорила мышка человеческим голосом:

- За твою доброту я тебя отблагодарю. Скажи, куда идёшь, моя спасительница?

- За иголкой и ниткой. Мачеха стала ласковой, хочет сшить мне новое платье.

- Если уж надо тебе идти, то сделай так, как я скажу, - говорит мышка. - Слушай. Сестра мачехи - ведьма. Она впустит тебя в дом и посадит за прялку. Потом бросится на тебя ведьмин чёрный кот, чтобы глаза твои выцарапать. А захочешь убежать - берёза, что растёт у ворот, ветвями тебя будет хлестать. Так вот, дам я тебе кусочек мяса и красную ленту. Коту брось мясо, а берёзу перевяжи красной лентой. Дам я тебе ещё полотенце. Когда ведьма тебя догонять станет, брось его на землю. Только так спасёшься от ведьмы, - С этими словами мышка дала сиротке всё, что обещала.

ИГРА «НЕВОД»

Играющие - рыбы - размещаются произвольно по всей площадке, а двое рыбаков, взявшись за руки и объявив: «Идём ловить!», стараются захватить кого-либо свободными руками. Когда это удаётся, они ставят пойманного между собой, и образуется первое звено сети. Каждый пойманный включается в сеть. Игра завершается поимкой последней рыбы. Выскакивать «на берег» - за черту площадки - не разрешается; можно выскакивать из сети, но только пока она не затянута, т. е. пока не сомкнуты руки крайних.

Пошла девочка дальше и возле кладбища увидела хату сестры своей мачехи. Когда сиротка приблизилась, берёза подняла свои ветки, а ворота сами раскрылись. Девочка вошла в дом и увидела старую ведьму.

- Что тебе? - спросила та.

- Мачеха послала к вам за иголкой и ниткой. Хочет мне сшить новое платье.

- Подожди немного, - сказала ведьма. - А чтоб скучно не было, возьми прялку.

Взяла девочка прялку, села и прядёт. Вдруг слышит голос хозяйки за дверью: «Иди, котик, выцарапай ей глаза». Видит девочка: лезет в окно страшный чёрный кот. Взяла она кусочек мяса и бросила коту.

- За мясо я тебя отблагодарю, - заговорил кот. - Дай сюда прялку и беги быстрее.

Отдала девочка прялку коту и выбежала во двор. У ворот берёза закрыла ей дорогу ветвями, но девочка перевязала красной лентой ствол берёзы, и та подняла свои ветви. Выбежала девочка за ворота, да скорее домой.

А ведьма вернулась в хату, видит - за прялкой сидит кот. Схватила она нож и понеслась за девочкой. Вот-вот настигнет. Оглянулась девочка и увидела за своей спиной злую старуху. Бросила тогда сиротка полотенце, и в том месте, где оно упало, разлилась широкая и бурная река, которую ведьма не смогла переплыть. Прибежала девочка домой и тут же всё рассказала вернувшемуся отцу.

Прогнал отец злую мачеху и никогда больше не оставлял дочку одну дома.

Украинская сказка

ИГРА «КАРТОШКА»

Играющие встают в круг и начинают перебрасываться мячом, отбивая его как при игре в волейбол. Игрок, плохо подавший или не сумевший принять мяч, становится «картошкой» и садится в центр круга. Остальные продолжают играть, стараясь ударом мяча осалить «картошку». Игрок, отбивший мяч в «картошку» и промахнувшийся, тоже садится в центр круга. Если «картошке» удастся поймать мяч, он снова встаёт в круг игроков.

ТРИ БРАТА И ЗМЕЙ

Жил-был рыбак, и было у него три сына.

Однажды старший сын, Иван, позвал братьев и говорит им: «Братья, седлайте коней! Поедем свет посмотреть». Оседлали они коней, поклонились родителям и пустились в дорогу, а как приехали на развилку, Иван воткнул нож в сухое дерево и говорит братьям: «Оставайтесь здесь, дальше я один поеду. Если с ножа кровь потечёт, спешите мне на помощь». Простился и уехал.

Едет, едет Иван и видит: кругом всё повыжжено, люди плачут, не знают, как одолеть Змея, который разорил их деревню. Спросил Иван, где найти Змея, ему показали большой мост. Сошёл старший сын с коня, спрятался под мостом. Ждёт Змея - хочет с ним сразиться.

А двенадцатиголовый Змей узнал, что Иван ждёт его, и метнул в мост ядро весом в двенадцать пудов. Иван услыхал свист ядра, выбежал из-под моста, подставил руку, поймал ядро и метнул его обратно. Ядро так глубоко ушло в землю, что Змей не смог его вытащить.

Тогда Змей оседлал своего двенадцатиногого коня, влетел на мост и крикнул: «Выходи, Иван, на бой! Будем бороться!»

Схватился Иван с двенадцатиголовым Змеем, и каждый жмёт что есть силы.

Так ломали один другого целый час, пока Змей не начал слабеть.

ИГРА «ДВИГАТЕЛЬ ИЗ ШАРИКА»

Все дети любят воздушные шарики, но не все знают, что их можно использовать как реактивный двигатель для самодельного самолёта. Изготовьте планёр аналогично планёру из спички (смотри с. 254), но размах крыла, вырезанного из плотного картона, должен быть около 80 см; фюзеляж сделайте из деревянной рейки. Надуйте воздушный шарик продолговатой формы и привяжите его резинками к планёру: «соплом» (надувным отверстием) к хвосту. Развяжите «сопло» шарика, и самолёт полетит, как реактивный истребитель.

А тем временем Ивановы братья на нож поглядывают и сидят себе спокойно: с ножа вода течёт.

Иван повалил Змея, саблей головы ему рубит. Снёс все двенадцать голов, но они снова на своё место прирастают, и Змей оживает. Совсем измучился Иван, ослаб.

А братья увидели, что с ножа кровь начала капать, и поспешили на выручку. Подоспели, стали хватать отрубленные головы и отбрасывать в сторону. Так вместе и победили Змея.

Сели братья на коней и поехали дальше. Стала всех мучить жажда. Говорит Иван: «Встретим на пути ключевую воду, только не пейте без моего разрешения, а то мы все умрём».

Едут они и видят: поперёк дороги железная верёвка протянута, как раз коням по грудь. А то была мать Змея, обратившаяся верёвкой. Но Иван разгадал её хитрость, выхватил саблю, разрубил железную верёвку, тут она почернела и из неё яд полился. Едут дальше. Подъезжают к роднику. И такая в нём вода светлая, что братья стали просить Ивана, чтоб позволил им напиться. «Я сейчас покажу вам, что это за вода», - сказал Иван и ударил саблей по роднику крест-накрест. И потекла из родника чёрная кровь.

«Ну, видите, какая это водица? То был змеёныш - наша смерть. А теперь ничто нам не угрожает, поедем домой, братья». Припустили они коней, прискакали в родное село. А там уж их встречают, победителями величают.

Украинская сказка

ИГРА «ЗАПУТАННЫЕ СТРЕЛЫ»

Перед началом игры формируются две команды: ищущих и прячущих. Прячущие выбирают какой-нибудь предмет и отправляются его прятать. По пути команда прячущих оставляет стрелки, указывающие направление своего движения. Стрелки могут быть нарисованы мелом, прочерчены на земле или выложены из веточек. Команда ищущих отправляется на поиски через некоторое время, например, досчитав до 20 или 50. Их задача - найти все стрелки и прийти к тайнику. В следующей игре команды меняются ролями.

ЦАРЕВНА-ЗМЕЯ

Ехал казак путём-дорогою и заехал в дремучий лес; в том лесу на прогалинке стоял стог сена. Остановился казак отдохнуть немножко, лёг около стога и закурил трубку; да не заметил, как упала искра в сено. Сел казак на коня, отъехал немного, оглянулся и видит - стог сена горит, а в огне стоит красная девица и говорит громким голосом:

- Казак, добрый человек! Избавь меня от смерти. Сунь в огонь свою пику, я по ней выберусь. Казак сунул пику в огонь, а сам от жара назад отвернулся.

Тотчас красная девица оборотилась змеёю, влезла на пику, скользнула казаку на шею, обвилась вокруг шеи три раза и взяла свой хвост в зубы. Казак испугался, а змея заговорила человеческим голосом:

- Не бойся, добрый молодец! Носи меня на шее семь лет да разыскивай оловянное царство, а приедешь в то царство - останься и проживи там ещё семь лет. Сослужишь эту службу, счастлив будешь!

Поехал казак разыскивать оловянное царство. Много ушло времени, много воды утекло, на исходе седьмого года добрался до крутой горы; на той горе стоит оловянный замок, кругом замка высокая белокаменная стена. Поскакал казак на гору, перед ним стена раздвинулась, и въехал он на широкий двор. В ту же минуту соскользнула с его шеи змея, ударилась о сырую землю, обернулась девицей и с глаз пропала - словно её не было.

ИГРА «ЦВЕТА»

Ведущий называет цвет. Играющие должны найти и назвать как можно больше предметов этого цвета. Различные оттенки могут считаться одним цветом.

Старшие дети могут комбинировать цвета, чтобы получить новый. Если, например, ведущий скажет «оранжевый», ребёнок может ответить: «Жёлтый цветок и красный мяч образуют оранжевый».

Выигрывает тот, кто последним назовёт предмет заданного цвета.

Казак поставил своего коня в конюшню, вошёл во дворец и стал осматривать комнаты. Всюду зеркала, серебро да бархат, нигде не видать ни одной души человеческой. «Эх, - думает казак, - кто меня кормить и поить будет?»

Только подумал - перед ним появился накрытый стол, на столе разные яства - всего вдоволь.

Долго оставался казак в оловянном царстве, и взяла его скука смертная. Везде только стены высокие и нет вокруг никого. Схватил со скуки добрый молодец палку, и давай зеркала да стёкла бить, стулья ломать. «Может, хозяин выйдет да на волю выпустит», - думает. Нет, никто не является.

Лёг казак спать. На другой день проснулся и решил позавтракать; смотрит - нет ничего! «Эх, - думает, - вот набедокурил вчера, а теперь голодай!» Только покаялся, как сейчас и еда, и питьё - всё готово!

Много времени минуло. Раз проснулся казак поутру, умылся, оделся и вышел на широкий двор. Вдруг откуда ни возьмись красная девица:

- Здравствуй, добрый молодец! Семь лет прошло - кончилось твоё заточение. Знай же: я королевская дочь. Унёс меня Кощей Бессмертный от отца, от матери, хотел взять за себя замуж, да я не согласилась; вот он озлобился и оборотил меня змеёю. А ты меня расколдовал. Теперь поедем к моему отцу. Станет он награждать тебя золотой казной и жемчугом, но ты ничего не бери, а проси себе бочонок, что в подвале стоит.

ИГРА «ОХОТНИКИ И УТКИ»

Играющие делятся на две равные команды охотников и уток. Утки становятся в середину большого круга, охотники располагаются снаружи круга. Охотники, перебрасывая волейбольный мяч, стараются осалить им уток. Осаленными считаются играющие, в которых мяч попал выше пояса. При перебрасывании мяча охотнику нельзя переходить линию круга. Осаленные утки выбывают из игры. Когда будут осалены все утки, команды меняются местами.

Спрашивает казак у королевны:

- А что это за бочонок?

- Покатишь бочонок в правую сторону - тотчас чудо-дворец явится, покатишь в левую - дворец пропадёт.

Сел казак на коня, посадил с собой прекрасную королевну. Высокие стены сами перед ними раздвинулись, и отправились они в путь-дорогу.

Долго ли, коротко ли - приезжает казак с королевной к королю. Король увидал свою дочь, обрадовался, стал казака благодарить. Даёт король казаку полные мешки золота и жемчуга. Говорит добрый молодец:

- Не надо мне ни злата, ни жемчуга. Дай мне тот бочоночек, что в подвале стоит.

- Многого хочешь, брат! Но ради дочери мне ничего не жалко! Бери.

Казак взял королевский подарок и отправился по белу свету странствовать.

Ехал, ехал, вдруг видит - сидит под деревом древний старичок. Просит старик:

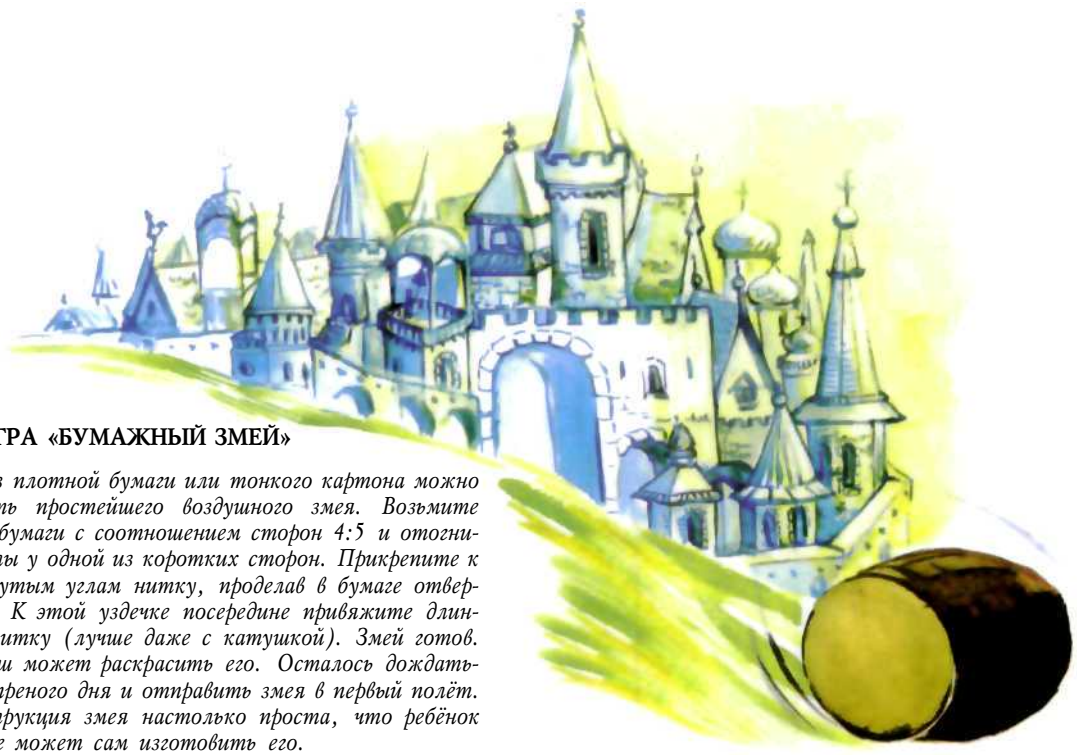
- Накорми меня, добрый молодец!

Казак соскочил с лошади, отвязал бочонок, покатил его вправо - в ту же минуту чудесный дворец явился. Вошли они оба в расписные палаты и сели за накрытый стол.

Казак приказал слугам накормить-напоить гостя.

Не успел вымолвить - несут слуги целого быка и три котла пива. Начал старик есть да похваливать; съел целого быка, выпил три котла пива и говорит:

- Маловато, да делать нечего! Спасибо за хлеб и за соль.



ИГРА «БУМАЖНЫЙ ЗМЕЙ»

Из плотной бумаги или тонкого картона можно сделать простейшего воздушного змея. Возьмите лист бумаги с соотношением сторон 4:5 и отогните углы у одной из коротких сторон. Прикрепите к отогнутым углам нитку, проделав в бумаге отверстия. К этой уздечке посередине привяжите длинную нитку (лучше даже с катушкой). Змей готов. Малыш может раскрасить его. Осталось дождаться ветреного дня и отправить змея в первый полёт. Конструкция змея настолько проста, что ребёнок вполне может сам изготовить его.

Вышли старичок и казак из дворца, казак покатил свой бочонок в левую сторону - и дворца как не бывало.

- Давай поменяемся, - говорит старик. - Я тебе меч отдам, а ты мне бочонок.

- А что у тебя за меч?

- Да ведь это меч-саморуб; стоит им махнуть - любую силу несметную побьёт! Вон видишь - лес растёт, смотри, сейчас просеку сделаю.

Тут старик вынул свой меч, махнул им и говорит:

- Ступай, меч-саморуб, поруби дремучий лес! Меч полетел и давай деревья рубить да складывать; прорубил просеку и назад к хозяину воротился.

Казак не стал долго раздумывать, отдал старику бочонок, а себе взял меч-саморуб, сел на коня и решил к королю вернуться.

А стольный город того короля осадил сильный враг; казак увидал рать несметную, махнул на неё мечом:

- Меч-саморуб! Сослужи-ка службу, поруби войско вражье!

И полетели головы с плеч долой. Часу не прошло, как вражьей силы не стало. Выехал тогда король навстречу казаку, обнял его и тут же решил выдать за него замуж прекрасную королевну.

Свадьба была богатая. На той свадьбе и я был, мёд-пиво пил, по усам текло, да в рот не попало.

Украинская сказка

ИГРА «ВЫЗОВ»

Играющие делятся на две команды и становятся шеренгами одна против другой на расстоянии 20-25 м. Перед каждой шеренгой проводится черта. По очереди каждая команда высылает к противнику одного из своих игроков. Каждый игрок команды противников должен при этом вытянуть вперёд правую руку. Подошедший ударяет по руке («вызывает») одного из участников игры. Тот, кого «вызвали», должен догнать и осалить противника, пока он не успел перебежать за черту своей команды. Если ему это удаётся, он берёт того, кто его «вызывал» в плен и ставит за собой. Если ему не удаётся - сам идёт в плен. Затем своего игрока высылает другая команда. Побеждает та команда, у которой к концу игры окажется больше пленных.

ДВЕНАДЦАТЬ ОХОТНИКОВ

Жил-был один королевич, и была у него невеста. Раз гостил он у неё, и вдруг пришло известие, что отец его лежит при смерти и хочет с ним проститься.

Сказал тогда королевич своей возлюбленной:

- Я должен уехать... Вот тебе на память кольцо. Когда я стану королём, я приеду и увезу тебя с собой.

Сел он на коня и поскакал, а когда приехал к отцу, тот промолвил:

- Сын мой, обещай, что женишься по моей воле, - и назвал королевну, которая будет его женой.

Сын был так опечален болезнью отца, что, не подумав, согласился. А король закрыл глаза и умер.

Пришло время исполнить обещание, данное отцу, и королевич велел отправить к королевне сватов. Узнала о том его первая невеста и так затосковала, что чуть не умерла с горя. Приказала она искать по всему королевству одиннадцать девушек, похожих на неё и лицом, и станом. Вот привели их к королевне. Велела она нарядить девушек в охотничьи костюмы и сама надела такой же. Затем простилась с отцом и уехала. Вскоре она вместе с девушками прибыла ко двору своего жениха и спросила, не возьмёт ли он на службу двенадцать охотников. Посмотрел на неё молодой король, но не узнал. Поразмыслив, он согласился принять охотников на службу.

ИГРА «КТО ПЕРЕТЯНЕТ?»

Две верёвки связываются посередине таким образом, чтобы их концы были равной длины. Четыре игрока, взявшись за концы, стараются перетянуть верёвку каждый в свою сторону. В 2 мот каждого игрока ставится по городку (это может быть кегля, булава или просто небольшой брусок). Тот, кто сумел первым, дотянувшись до своего городка, поднять его, побеждает.

Был у молодого короля волшебный лев, однажды вечером он сказал королю:

- А ведь твои охотники - это двенадцать девушек.

- А как ты мне это докажешь? - спросил удивлённый король.

- Вели поставить в прихожей прялки, - ответил лев. - Мужчины спокойно пройдут мимо, а девушки, увидев их, обрадуются.

Королю совет понравился, и он велел поставить в прихожей прялки. Но был у короля слуга, который всё слышал и предупредил охотников об испытании.

Когда на другое утро явились охотники по зову короля, то они даже не взглянули на прялки.

- Ты меня обманул: это мужчины, - сказал король льву.

- Просто они узнали, что их будут испытывать, - ответил лев.

Но король не стал больше верить льву.

Однажды во время охоты пришло известие, что королевна, к которой король послал сватов, уже в пути. Услыхала о том настоящая невеста и упала без чувств. Король подбежал к охотнику, желая помочь, сдернул с его руки перчатку и увидел кольцо. Заглянул он в лицо охотнику и узнал свою любимую. А когда она открыла глаза, сказал:

- Ты - моя, а я - твой, и никто на свете не сможет нас разлучить.

И он послал к другой невесте гонца сказать, что у него уже есть жена. Тут и свадьбу они сыграли. А лев снова попал к королю в милость.

По сказке братьев Гримм

ИГРА «НОЧНАЯ ПРОГУЛКА»

Отдыхая летом за городом, совершите с ребёнком небольшую ночную прогулку. Возьмите с собой фонарик. Отойдя от дома, выключите его и постойте в темноте. Что можно увидеть ночью? Прислушайтесь к таинственным звукам. Какие насекомые не спят ночью? Посмотрите на тёмное небо. Сколько на нём звёзд? На следующий день попросите малыша нарисовать запомнившееся.

КАК ПАСТУХ ПЕРЕХИТРИЛ ЦАРЕВНУ

У царя была дочь невиданной красоты и необыкновенного ума. Много женихов приходило просить её руки, но ни один из них не мог сравниться умом с царевной. И тогда царь объявил по всем землям, что выдаст дочь за того, кто загадает ей три загадки, которые она не сумеет разгадать.

Услышал пастух про необыкновенную царевну. «Что за диво живёт в царских палатах? - подумал он. - А вдруг я перехитрю её и возьму себе в жёны?»

Сел пастух на коня и поехал во дворец. Захотелось ему воды попить. Остановился он у колодца, зачерпнул воды. Пока пил, конь хлеб в торбе съел. «Есть одна загадка», - подумал пастух и поехал дальше.

В тёмном лесу сбился он с пути. Чтобы дорогу найти, стал к деревьям присматриваться: с какой стороны мох растёт. Увидел и подумал: «Есть вторая загадка!» И поехал дальше. Смотрит: охотник целится в зайца. «Есть и третья загадка!» - обрадовался пастух.

Прошло много дней, пока добрался он до царского дворца.

- Приехал я, добрый царь, дочь у тебя сватать!

- Мою дочь? - удивился царь. - Многие хотели жениться на ней, да ума-разума у них не хватило!

- А я попробую!

ИГРА «НЕ ПОДГЛЯДЫВАТЬ»

Приготовьте два листа бумаги и карандаши. Один из играющих громко называет предмет, который он видит (часы, машину, здание, человека и т. д.). Другие закрывают глаза и пытаются изобразить этот предмет на бумаге. Когда рисунок будет закончен, вы расхохочетесь.

Чтобы сделать игру ещё смешнее, нарисуйте геометрическую фигуру (с открытыми глазами). Затем предложите детям, закрыв глаза, превратить эту фигуру в какой-нибудь предмет. Например, ваги ребёнок может начать рисунок с прямоугольника, а затем добавить внутри него три круга. Что это такое? Может быть, это светофор?

Царевна даже не посмотрела на пастуха.

- Ну, загадывай свои загадки! - говорит.

- Первая загадка: хлеб съел коня.

Сколько ни гадала царевна, разгадать не могла.

- Не знаю! - говорит.

- Хлеб съел коня, царевна моя, это так: был у меня конь, я заслужил его за многие годы работы. Раз съел он хлеб из моей торбы, а хлеб был отравленный. Вот и погиб мой бедный конь - выходит, хлеб его съел.

- А вот вторая загадка: глухие и слепые, а дорогу показывают.

Думала царевна, думала и опять не смогла разгадать.

- Это деревья, царевна, - ответил пастух. - Мы в лесу по деревьям узнаём, где север, а где юг.

- Есть и третья загадка: мясо убежало, а железо осталось на месте.

Сколько ни ломала голову царевна, но и эту загадку разгадать не смогла.

- Охотник в зайца стрелял, - говорит пастух. - Заяц убежал, а охотник с ружьём остался на месте.

Хотел царь или не хотел, но отдал дочь за простого парня, который был умнее знатных женихов.

Украинская сказка

ИГРА «ВОЗДУШНЫЙ ХОККЕЙ»

Скатайте из бумаги шарик. Возьмите две коробочки из-под сметаны или йогурта. Положите их набок на противоположных сторонах стола (это будут ворота). Каждому игроку дайте по соломинке для напитков. Суть игры в том, чтобы дуть в соломинку и таким образом двигать шарик, стараясь забить гол в ворота противника. Может быть, придётся приклеить ворота скотчем, чтобы шарик не сдвигал их с места.

Другой вариант. Два игрока садятся за стол друг против друга. Стол разделён на две половины (верёвочкой или полоской скотча). На пограничную линию кладётся пинг-понговый шарик. Каждый игрок дует в соломинку и старается перекатить шарик на территорию противника.

ИЛЬЯ МУРОМЕЦ И СОЛОВЕЙ-РАЗБОЙНИК

Скачет Илья Муромец на своём коне, с горы на гору перескакивает, реки-озёра перепрыгивает, холмы перелетает.

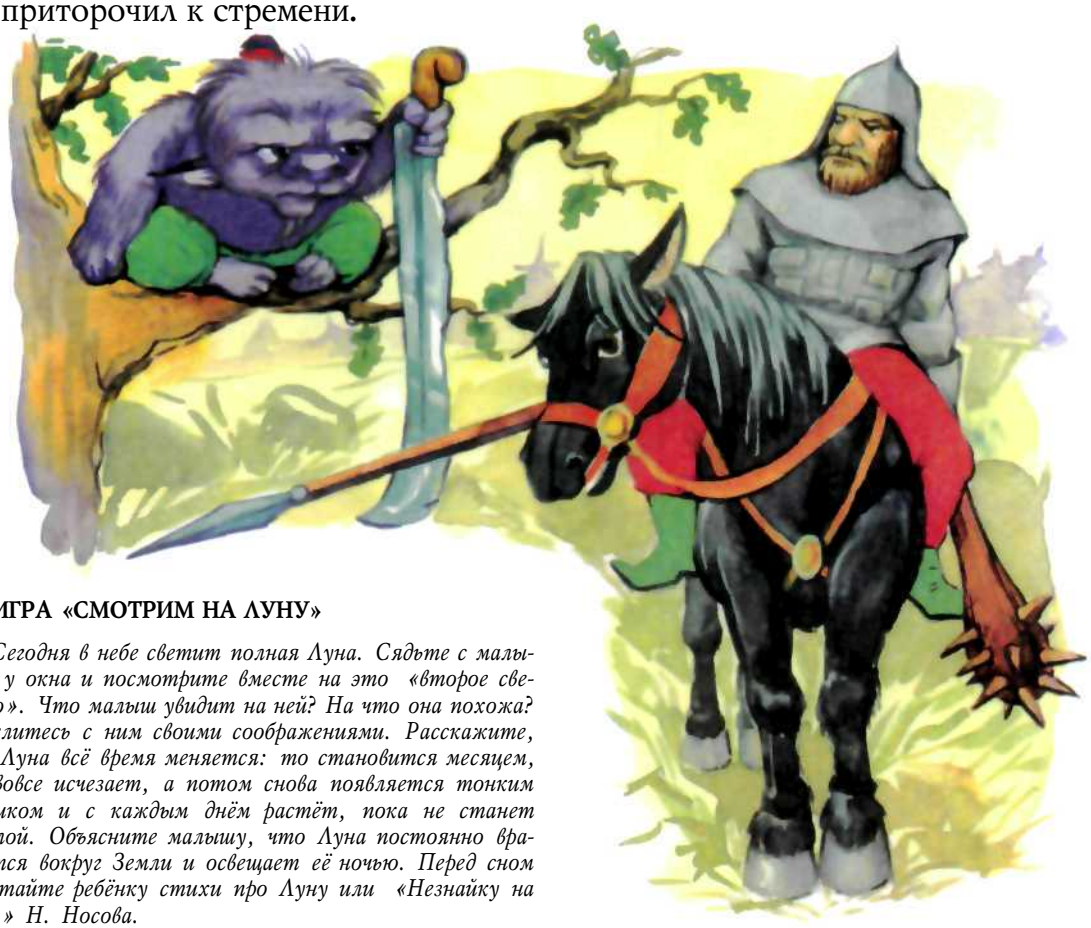
Добрались они до дремучих лесов, дальше скакать нельзя: разлеглись перед ними болота зыбучие. Соскочил Илья с коня, стал одной рукой дубы с корнем вырывать, настилать через болото настилы дубовые. Так дошёл Илья до широкой речки Смородины и сел на коня. Заржал конь, взвился выше леса и одним скачком перепрыгнул реку.

А за рекой сидит Соловей-разбойник на трёх дубах, на девяти суках. Мимо тех дубов ни сокол не пролетит, ни зверь не пробежит. Все боятся Соловья-разбойника, никому умирать не хочется.

Услыхал Соловей конский топот и закричал страшным голосом:

- Кто проезжает тут, спать не даёт Соловью-разбойнику?!

Да как засвищет он по-соловьиному, зарычит по-звериному, так вся земля дрогнула, цветы осыпались, травы полегли. Конь на колени упал. А Илья в седле сидит, точно вкопанный. Взял он плётку шелковую, ударил коня по крутым бокам. Тот вскочил, подскакал к трём дубам. Удивился Соловой-разбойник, из гнезда высунулся. А Илья, не мешкая, натянул тугой лук, спустил калёную стрелу, угодила она прямо в Соловья. Покатился Соловей из гнезда, подхватил его Илья, связал крепко ремнями и приторочил к стремени.



ИГРА «СМОТРИМ НА ЛУНУ»

Сегодня в небе светит полная Луна. Сядьте с малышом у окна и посмотрите вместе на это «второе светило». Что малыш увидит на ней? На что она похожа? Поделитесь с ним своими соображениями. Расскажите, что Луна всё время меняется: то становится месяцем, то вовсе исчезает, а потом снова появляется тонким серпиком и с каждым днём растёт, пока не станет круглой. Объясните малышу, что Луна постоянно вращается вокруг Земли и освещает её ночью. Перед сном почитайте ребёнку стихи про Луну или «Незнайку на Луне» Н. Носова.

Повернул Илья коня и поскакал к Киеву. Приумолк Соловей-разбойник, не шелохнётся.

Едет Илья по Киеву, подъезжает к палатам князя Владимира, а там пир горой идёт, за столами сидят богатыри русские. Вошёл Илья, поклонился, стал у порога:

- Здравствуй, князь Владимир, примешь ли к себе в дружину заезжего молодца?

Спрашивает его Владимир Красное Солнышко:

- Ты откуда, добрый молодец, как тебя зовут?

- Зовут меня Ильёй. Я привёз тебе, князь, Соловья-разбойника. Не хочешь ли ты поглядеть на него?

Поспешил князь с гостями за Ильёй на двор. Подбежали к коню. А разбойник висит у стремени, по рукам-ногам ремнями связан. Говорит ему Илья:

- Ну-ка засвищи по-соловьиному, зарычи по-звериному, только свистни ты полусвистом, зарычи полурыком, а то будет худо тебе.

Не послушал Соловей наказа Ильи Муромца, засвистел, заревел во всю мочь. Что тут сделалось! Стёкла в горницах полопались, разбежались кони из конюшен, все богатыри на землю упали. Сам князь Владимир еле живой стоит, шатается. Рассердился Илья на разбойника, взял свою плётку, ударил Соловья-разбойника. Тот притих, не свистит больше.

- Спасибо тебе, Илья Муромец, что землю Русскую от злодея избавил, - говорит Владимир-князь. - Оставайся в моей дружине.

Русская народная сказка

ИГРА «МОМЕНТАЛЬНЫЙ СНИМОК»

Ведущий кладёт на стол несколько предметов (карандаш, коробок, скрепку, ножик и т. п.) и накрывает их листом бумаги. Затем зовёт играющих. Когда все приготовятся, он приподнимает закрывающий предметы лист на 3-5 минут и снова опускает. Предлагается, чтобы каждый записал, какие он видел предметы. Потом проверяют правильность запоминания. Выигрывает запомнивший больше и точнее других.

ЖИВОТНЫЕ-ЗЯТЬЯ

Жил на свете один человек, и было у него три дочери. Пошёл как-то отец с младшей дочкой по ягоды. Вдруг начался сильный дождь, и появилась в потоках дождя золотая рыба. «Отдай мне в жёны младшую дочь, - говорит она, - не то съем тебя, а если отдашь, получишь от меня три чешуйки. Попадёшь в беду - потри чешуйки, и я сразу же приду на помощь!» Делать нечего, пришлось отдать дочь. Вскоре пошёл отец со средней дочерью по ягоды. Вдруг налетел такой вихрь - того и гляди деревья повалит. Появился в вихре могучий орёл и говорит: «Отдай мне в жёны среднюю дочь, не то съем тебя, а если отдашь, получишь три пёрышка с моей спины. Попадёшь в беду - потри пёрышки, и я сразу же приду тебе на помощь!» Пришлось отдать дочь за орла. Через несколько дней пошёл отец со старшей дочерью по ягоды. Вдруг опустилась на лес тьма - хоть глаз выколи. Появился большой медведь и говорит отцу: «Отдай мне в жёны старшую дочь, не то съем тебя, а если отдашь, получишь от меня три клочка шерсти. Попадёшь в беду - потри клочки шерсти, и я приду тебе на помощь!» Делать нечего, пришлось отдать старшую дочь за медведя.

Долго жил отец один. Да какая ж это жизнь? Взял он и потёр в ладонях рыбьи чешуйки. Мигом явилась золотая рыба и спрашивает: «Чего тебе надобно?» - «Хочу повидать свою младшую дочь!» - «Ступай на то место, где от меня чешуйки получил, там лодку найдёшь. Садись в неё, и пусть она сама отвезёт тебя к дочери».

ИГРА «СКОЛЬКО СЛОВ?»

Попробуйте представить себе, сколько слов дети могут составить из букв, встречающихся на рекламных вывесках, которые вы видите во время прогулки. Если название, например, «Красная шапочка», дети легко смогут придумать очень много слов. Если же название просто «Гном», попробуйте использовать буквы из названия на другой вывеске.

Не мешкая отправился отец на то место, где встретил рыбу. И верно, ждёт его лодка! Сел он в лодку, и она сама поплыла. Наконец пристала лодка к берегу возле пещеры. Вошёл отец в пещеру, видит: младшая дочь сидит одна.

«Ох, батюшка! - говорит, - только бы мой муж добром вас встретил!» В тот же миг явилась золотая рыба и спрашивает: «Почему здесь чужим духом пахнет?» - «Это мой отец в гости пришёл!» «Добро! - отвечает рыба. - Я в долгу перед твоим отцом!» И выносит тестю целый мешок золота. Погрузил отец золото в лодку и домой вернулся. Долго ли, коротко ли - снова затосковал отец и потёр в ладонях три орлиных пера. Тут же явился орёл и спрашивает: «Что тебе надобно?» - «Хочу повидать свою среднюю дочь!» - «Ступай на то место, где от меня перья получил, там найдёшь жеребца. Сядь на него, он отвезёт тебя к дочери».

Не мешкая отправился отец на то место, где орла встретил. Сел на жеребца, и тот помчался словно ветер. Остановился конь возле пещеры. Вошёл отец в пещеру, видит: там - средняя дочь.

«Ох, батюшка! - говорит она, - только б мой муж добром вас встретил!» В тот же миг влетел орел и спрашивает: «Почему здесь чужим духом пахнет?» - «Это мой отец в гости пришёл!» «Добро! - отвечает орёл. - Я в долгу перед твоим отцом!» И выносит мешок золота. Взял отец золото и домой вернулся.

ИГРА «СЪЕДОБНОЕ - НЕСЪЕДОБНОЕ»

Играющие встают в круг и начинают перекидывать друг другу мяч, называя при этом различные предметы: съедобные и несъедобные. Если игрок кинул мяч и сказал, например, «яблоко», то другой игрок должен поймать мяч. Если же был назван несъедобный предмет, например, «дом», то мяч нужно отбивать. Игрок, поймавший «несъедобный» мяч или отбивший «съедобный», выбывает из игры. Побеждает игрок, продержавшийся дольше всех.

Долго ли, коротко ли - снова затосковал отец по дочерям и потёр в ладонях три клочка медвежьей шерсти. Тут же явился медведь и спрашивает: «Что тебе надобно?» - «Хочу повидать свою старшую дочь!» - «Ну что ж, ступай на то место, где от меня клочки шерсти получил. Там найдёшь коня, быстрого, словно ветер. Садись на него и поезжай!»

Не мешкая отправился отец туда, где медведя встретил. И верно, ждёт его конь. Вскочил отец на коня, помчался конь, словно ветер, и остановился возле пещеры. Вошёл отец в пещеру, видит: там сидит старшая дочь.

«Ох, батюшка! Зачем сюда пожаловали? Только б мой муж добром вас встретил!» В тот же миг вошёл медведь и спрашивает: «Почему здесь чужим духом пахнет?» - «А это мой отец в гости пришёл!» «Добро! - отвечает медведь. - Я в долгу перед твоим отцом!»

И выносит целый мешок золота. Взял отец золото и домой вернулся. Отвёл он коня на конюшню, а сам в дом вошёл. А в доме всё разорено - чёрт похозяйничал, забрал мешки с золотом. Что делать? Побежал отец в конюшню с конём посоветоваться. Конь ему говорит: «Не печалься, садись на меня, поедем к лодке. Я знаю, где чёртова жизнь хранится».

ИГРА «ВСЕ НА ПОИСКИ»

В эту игру можно играть вдвоём, втроём и даже всей семьёй! Выберите какой-нибудь предмет и спрячьте его на кухне. По команде все играющие входят на кухню и начинают искать спрятанный предмет. Ограничьте время поиска.

Если играют маленькие дети, то выберите для игры предмет побольше и не прячьте его слишком далеко. Дети постарше могут искать, например, косточку от сливы, да и время на поиски следует сократить.

Можно вызывать играющих на кухню по одному и каждый раз прятать предмет в одно и то же место. Победителем станет тот, кто быстрее всех найдёт спрятанный предмет.

Приехали они туда, где лодка стоит. Пока конь в лодку перебирался, отец взял в горсть три рыбьи чешуйки, три орлиных пера, три клочка медвежьей шерсти и потёр изо всех сил. В тот же миг медведь, орёл и золотая рыба оказались в лодке. Поплыли они по морю и пристали, наконец, к небольшому острову. Был на том острове огромный камень. Разбил его конь копытом. Увидели они под камнем пещеру. Залез медведь в пещеру и вытащил оттуда серебряную рыбку. Рыбка вывернулась из лап медведя и прыгнула в воду. Мигом нырнула золотая рыба в море и поймала серебряную рыбку, да та обернулась уткой и улетела. Но орёл догнал утку и растерзал её. Выпало из утки яйцо. Отец его разбил, а из яйца яркий огонёк вырвался. Отец пламя задул, тут чёрту и конец пришёл.

В тот же миг медведь, орёл и золотая рыба превратились в людей. Поведали они, что раньше были в своих странах королями, но злая сила их заколдовала, и так они животными мыкались по белу свету. Вернулся отец домой, а короли - к своим жёнам и стали они жить счастливо.

Латышская сказка

ИГРА «ЧИЖ»

Для игры нужны чиж и две палки. Чиж - это короткий брусочек (длиной примерно 18 см) с заострёнными концами. На земле чертят кон (круг диаметром 1 м), в центр его кладут чиж и определяют поле, куда следует направить полёт чижа. Играют двое. Один из играющих (метальщик) ударяет сверху по заострённому концу чижа, стараясь выбить его в поле (можно сначала подбросить его вверх, а потом вторым или даже третьим ударом выбить подальше). В случае промаха, а также если чиж ляжет слишком близко от кона (на расстоянии меньше, чем длина палки), метальщик может повторить удар, но после третьего промаха меняется с водящим ролями.

Второй игрок - водящий - старается поймать чиж на лету или задержать его палкой и с того места, куда упадёт чиж, ударом палки забросить его обратно в кон. Метальщик препятствует этому, стараясь отбить чиж и снова направить его в поле. Если чиж попадёт в круг или водящий поймает его на лету, игроки меняются ролями, а водящий получает одно очко.

СТЕКЛЯННАЯ ГОРА

Жил-был когда-то на свете король, и была у него дочь. Однажды велел король возвести стеклянную гору и объявил, что тот, кто на эту гору взбежит, получит в жёны его дочь. Один человек, который очень полюбил королевну, решил попытать счастья. Королевне он тоже был мил, и она сказала, что хочет взбежать на гору и поддержать его, если юноша будет падать. Побежали они вместе, но когда были уже на середине горы, поскользнулась королевна и упала. В тот же миг раскрылась под ней стеклянная гора, и девушка провалилась в неё, а гора сразу же закрылась.

Стал жених горевать и плакать, а король заболел и слёг. Но никто не мог найти даже место, куда девушка провалилась.

А королевна попала глубоко-глубоко под землю, в большую пещеру. Там встретил её старик с большой седой бородою. Он сказал, что оставит её в живых, если девушка согласится быть у него служанкой. Стала королевна исполнять всё, что он ей приказывал.

Старик каждое утро доставал из кармана лестницу, взбирался наверх и забирал лестницу с собой. А королевна должна была делать всю работу по дому. Когда он возвращался домой, то каждый раз приносил с собой целый мешок золота и серебра. Прожила у него королевна целый год.

ИГРА «ПЕТУШИНЫЕ БОИ»

На земле чертят круг диаметром 3-4 м. Играющие делятся на две команды и выстраиваются в две шеренги около круга одна против другой. В каждой команде выбирают капитана. Капитаны посылают по одному игроку- «петуху» в круг. Каждый из них встаёт на одну ногу, другую подгибает, руки кладёт за спину. По сигналу ведущего «петухи», прыгая на одной ноге, начинают выталкивать плечом друг друга из круга или стремятся заставить своего противника встать на обе ноги. Победитель выигрывает очко для своей команды. Затем в середину круга идёт следующая пара «петухов» и т. д. Игра продолжается до тех пор, пока все не побывают в роли петухов. Выигрывает команда, игроки которой одержали больше побед.

Однажды, когда старика не было дома, королевна приготовила ужин, потом закрыла все окна и двери, а маленькое окошечко наверху оставила открытым, чтобы свет через него проходил. Вернулся старик домой, постучал в дверь и говорит:

- Отвори мне.

- Нет, - сказала девушка, - я тебе дверь не открою.

Тогда старик обежал вокруг дома и увидел, что маленькое окошечко наверху открыто. Собрался он было в окошечко заглянуть, да длинная борода мешает; тогда он просунул в окошко свою длинную бороду и стал сам влезать в комнату, но королевна заметила это, закрыла окошко и защемила старику бороду. Начал старик кричать и упрашивать, чтоб она его отпустила. А девушка отвечает, что не отпустит, пока он не даст ей лестницу, по которой взбирался на гору. Пришлось старику выполнить условие. Приставила королевна к горе лесенку и выбралась по ней на землю.

Пришла она к своему отцу и рассказала обо всём, что с ней случилось. Король от радости тут же выздоровел. А жених с королевскими слугами пошёл на гору. Разбили они стеклянную гору там, где девушка показала, и нашли злого старика. Король прогнал его, а всё золото отдал жениху. Королевна вышла замуж за своего избранника, и они стали жить в довольстве и счастье.

По сказке братьев Гримм

ИГРА «ВЕРТОЛЁТ»

Вам понадобится не более пяти минут, чтобы сделать простейший вертолёт. Возьмите спичку и аккуратно расщепите один конец. Вставьте в щель полоску бумаги высотой 6-8 см и шириной 1,5-2 см, разрежьте её по вертикали пополам и отогните лопасти в разные стороны. Вертолёт готов. Помогите малышу расщеплять спички, и он сможет заняться серийным выпуском геликоптеров. Запускать их можно с балкона или из окна. Если вертолёт попадёт в восходящий поток воздуха, он может полететь и вверх.

После запусков не забудьте собрать с малышом все вертолёты.

ОХОТНИК И ЗМЕЙ

Однажды семь охотников вышли на охоту. Шестерым во всём удача: зверь бежит - зверя на бегу подстреливают, птица летит - птицу на лету подбивают. А седьмой охотник точно слепой по тайге бродит. Нет ему удачи.

Долго ходили охотники по тайге, устали, сделали привал. Поели они, стали спать укладываться. Да прежде чем лечь, сложили у дерева свои ножи и луки. Только у седьмого охотника лук сломан, а нож потерян.

Утром проснулся он раньше всех и видит: окружил их кольцом огромный змей.

Стал охотник потихоньку будить товарищей. Разбудил всех. Со страху не знают охотники, что делать. А змей отвёл голову от хвоста, будто пройти охотникам даёт, и опять замер. «Бежим все вместе! Всех сразу не съест», - решили охотники и вшестером вышли из кольца. Змей и глазом не моргнул, словно не видит их. Схватили охотники свои луки, ножи и бежать. О седьмом товарище и не подумали. А он стоит, с места сойти не может, будто держит его змей.

Смотрел змей, смотрел на охотника, потом на спину свою покосился и опять на охотника взглянул. «А ведь он хочет, чтобы я к нему на спину сел», - подумал охотник и сел змею на спину. Тут змей расправился, голову поднял и подполз к старому кедру с дуплом. «Погляжу-ка, что там», - подумал охотник. Пошарил рукой в дупле и нашёл свой охотничий нож.

ИГРА «НАПЕВЫ»

Гуляя с детьми, напевайте им различные мелодии. Победителем в игре будет тот, кто сможет угадать песенку, которую вы исполняете. Придерживайтесь известных мелодий, вроде «В лесу родилась ёлочка...».

Другая музыкальная игра - это песни-шарады. Она совсем не требует ни мурлыканья, ни пения. Одни игроки изображают содержание песни, в то время как другие стараются угадать, что это за песня. Другой способ отгадывания заключается в том, чтобы вместо ответа просто напеть мотив.

Взял охотник свой нож и подумал: «Не такой уж я неудачливый. Теперь мне и змей не страшен. Хотя он мне плохого не сделал».

Повернулся к змею, а тот скосил один глаз и будто говорит охотнику: «Садись на спину». Сел охотник к нему на спину. Пополз змей через болота, через реки, через горы и приполз к старому лесу. Добрался змей до дерева, что стояло в стороне, выгнул спину и подсадил охотника на ветку. Потом отполз подальше, голову поднял и зашипел.

И в ответ ему тоже раздалось шипенье - это другой змей из лесу показался. Приближаются змеи друг к другу. Подняли головы от земли, вверх потянулись, зашипели и схватились. Весь день и всю ночь бились. Под утро слышит охотник: стал его змей тише шипеть, слабеть стал. Соскочил юноша с дерева, подобрался к другому змею и острым ножом его ударил. С одного раза надвое перерубил. Тут спасённый змей подполз к нему, голову приподнял и прямо в глаза охотнику посмотрел. И сразу будто силы прибавилось охотнику, и глаз у него стал будто зорче, и рука твёрже. А змей свистнул тихонько на прощание и в глубь леса пополз.

Вернулся охотник домой и стал самым искусным зверобоем, потому что мудрый змей за добро отплатил ему добром.

Эвенкийская сказка

ИГРА «ПОДАРКИ»

Играющие садятся полукругом и выбирают водящего, затем предлагают ему ненадолго выйти. Каждый играющий готовит для себя подарок: ножик, карандаш, монетку, булавку и т. п. Зовут водящего. Он обходит всех и старается запомнить, у кого какой предмет. Затем он вторично выходит, а играющие собирают все вещи в одно место. Опять зовут водящего и предлагают ему раздать подарки - у кого какой был. Если водящий правильно раздаст подарки, выбирают нового водящего, если ошибётся, то проводят игру снова, если ещё ошибётся, повторяют в третий раз. После третьего раза всегда выбирают нового водящего.

ДВЕ ОБЕЗЬЯНКИ

В одном городе жили две обезьяны и были они очень рассеянные. Обе были большие охотницы до фруктов, ведь они очень вкусные и полезные: будешь есть фрукты - станешь красивым и ловким.

Однажды обезьяны отправились побродить по лесу и увидели там большую яблоню со спелыми плодами. Им захотелось взять домой побольше яблок. Но во что их положить?

Посмотрели обезьяны по сторонам и увидели под кустом какой-то круглый предмет, похожий на шар, весь усаженный иглами. Обезьяны очень обрадовались и стали катать шар по земле, которая была усыпана спелыми яблоками. Когда все плоды оказались на иглах, радостные обезьяны забрались на дерево и, нарвав самых лучших яблок, побросали их вниз. А круглый предмет с яблоками на иглах вдруг побежал! Мало того, он стал насмехаться над глупыми обезьянами. Поняли обезьянки свою ошибку, ведь непонятный предмет оказался дикобразом. Он сидел около куста с колючками, и рассеянные обезьяны приняли его за большой колючий плод.

Дикобраз быстро убежал с яблоками на спине. Только его и видели. Он накормил своих детей спелыми плодами, а потом все-таки угостил и глупых обезьян.

Индийская сказка

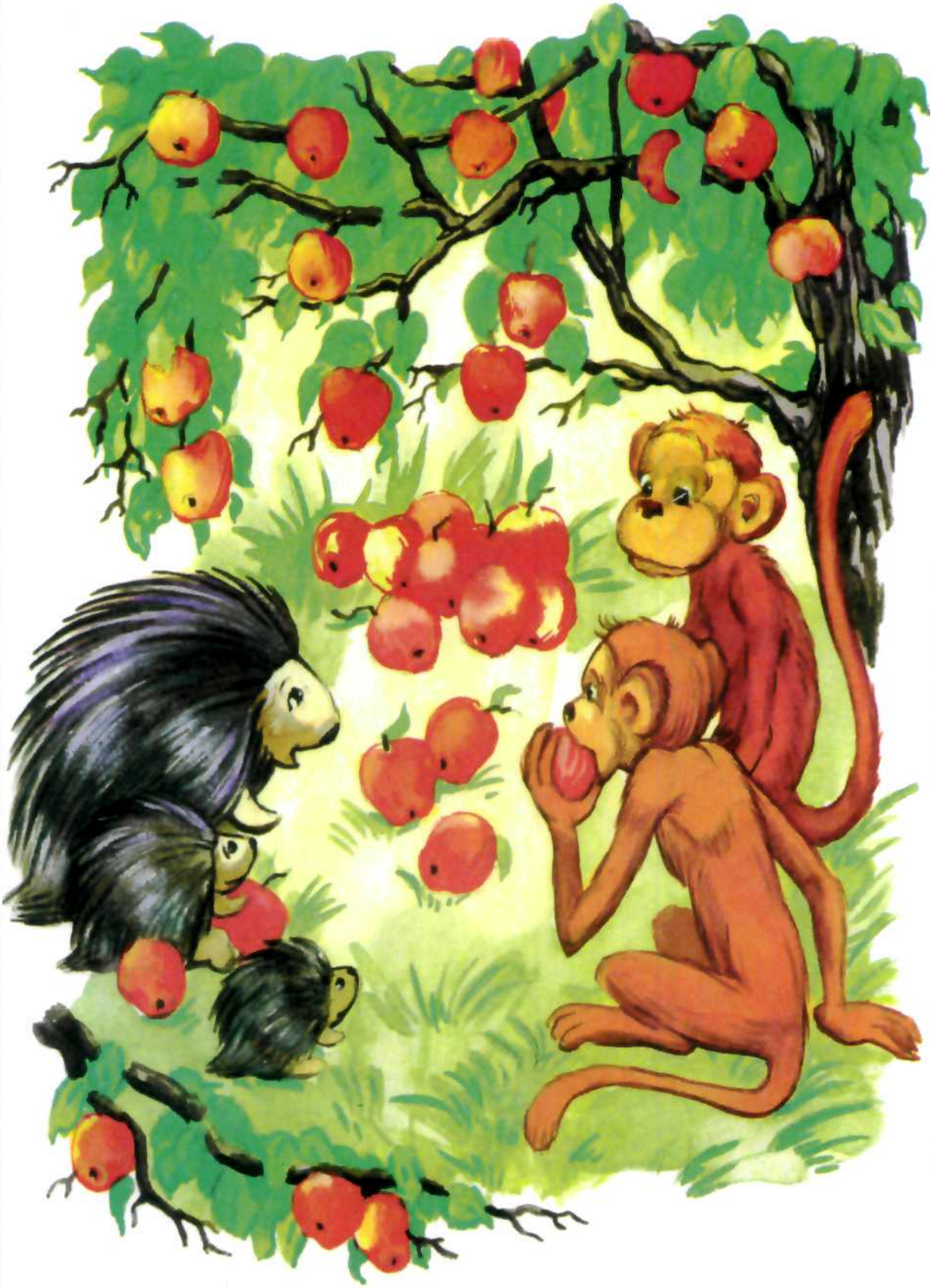
ИГРА «КАМЕШКИ»

Играют сидя на полу или на земле. У каждого игрока должно быть пять камешков. Сначала определяют, кому начинать. Для этого каждый игрок берёт в руку свои камешки, подбрасывает их вверх и, быстро повернув руку ладонью вниз, ловит их на тыльную сторону ладони. Кто поймает больше камешков, тот начинает игру. Дальше каждый в порядке очереди выполняет упражнения:

1. Взять пять камешков, один подбросить вверх, а остальные быстро положить и успеть поймать подброшенный камешек той же рукой.

2. Подбросить вверх пять камешков и поймать их.

3. Держа в руке пять камешков, один придержать большим пальцем, остальные подбросить вверх и поймать, предварительно положив пятый камешек.



Осень

СТАРИК-ГОДОВИК

Вышел старик-годовик. Стал он махать руками и пускать птиц. Каждая птица со своим именем. Махнул старик-годовик первый раз - и полетели первые три птицы. Повеял холод, мороз.

Махнул второй раз - и полетела вторая тройка. Снег стал таять, на полях показались цветы.

Махнул третий раз - полетела третья тройка. Стало жарко, душно, знойно. Мужики стали жать рожь.

Махнул старик-годовик четвёртый раз - и полетели ещё три птицы. Подул холодный ветер, посыпался частый дождь, залегли туманы.

А птицы были не простые. У каждой по четыре крыла. В каждом крыле по семь перьев. Каждое перо со своим именем. Одна половина крыла белая, другая - чёрная. Махнёт птица раз - станет светлым-светло, махнёт другой - станет темным-темно.

Что это за птицы вылетели из рукава старика-годовика? Какие это четыре крыла у каждой птицы? Какие семь перьев в каждом крыле? Почему у каждого крыла одна половина белая, а другая - чёрная?

По сказке В. И. Даля

ИГРА «РАЗНОЦВЕТНАЯ ОСЕНЬ»

В погожий осенний день вы отправляетесь с малышом на прогулку. И вокруг - буйство красок: деревья стоят золотые, багряные, бурые, встречаются ещё и зелёные. И под ногами шуршит листва. Наберите букет из осенних листьев. У каждого дерева листья осенью имеют свой цвет, а самые красивые, конечно, листья клёна. Вернувшись домой, прогладьте листья горячим утюгом, чтобы впоследствии они не коробились. Поставьте букет в вазу. А можно взять большой лист бумаги - белой или цветной, - и пусть малыш наклеивает листья на бумагу. Очень радостная получится картинка.

ЖУРАВЛЬ И ЦАПЛЯ

Жили-были на болоте журавль да цапля. Построили они себе избушки. Журавлю показалось скучно жить одному, и задумал он жениться. Приходит к цапле и говорит:

- Дома ли цапля?

- Дома.

- Выйди за меня замуж!

- Нет, журавль, не пойду за тебя замуж: у тебя ноги длинные, платье короткое, сам худо летаешь, и кормить мне тебя нечем!

Журавль, не солоно похлебав, ушёл домой.

Цапля после задумалась и решила: чем жить одной, лучше пойти замуж за журавля. Приходит к нему и говорит:

- Журавль, возьми меня замуж!

- Нет, цапля, мне тебя не надо! Не беру тебя замуж.

Цапля заплакала со стыда и воротилась назад. А журавль пораздумал и опять к ней свататься идёт. Но, тут цапля ему отказала.

Так они и ходят до сих пор один к другому свататься.

Русская народная сказка

ИГРА «УЧИМ СТИХИ»

Не правда ли, приятно и вам и ребёнку, когда он может рассказать наизусть стихотворение. Как учить стихи, с чего начать?

Наверняка ваш малыш уже знаком с поэзией для детей, и у него есть излюбленные стихи, которые он пытается рассказать сам. Лучше всего учить стихотворение вместе по строчкам. Сначала прочитайте стихотворение целиком. Потом читайте первую строчку, а ребёнок должен произнести вторую, вы - третью, он - четвёртую. Затем поменяйтесь ролями: он произносит первую строку, вы - вторую и т. д. На первых порах малыш может часто ошибаться, но это не должно вас огорчать. Ненавязчиво поправляйте его и читайте стихотворение снова.

РЕПКА

Посадил дед репку, и выросла репка большая-пребольшая. Пришло время урожай собирать, пошёл дед в огород, стал репку тянуть. Тянет-потянет - вытянуть не может. Позвал он тогда бабку. Вместе стали тянуть, тянут-потянут - вытянуть не могут. Позвала бабка внучку. Схватилась внучка за бабку, бабка за дедку, дедка за репку. Тянут-потянут - вытянуть не могут. Позвала внучка Жучку, схватилась Жучка за внучку, внучка за бабку, бабка за дедку, тянут-потянут, вытянуть не могут. Позвала Жучка кошку, тянут все вместе, вытянуть не могут. Пришлось кошке мышку звать.

Схватилась мышка за кошку, кошка за Жучку, Жучка за внучку, внучка за бабку, бабка за дедку, дедка за репку, раз - и вытянули репку.

Русская народная сказка

ИГРА «МОНЕТКА»

Играющие, разделившись на две команды, усаживаются по обе стороны стола. Каждая команда выбирает капитана. Капитан команды, начинающей игру, получает монетку, орешек (или другой маленький предмет) и, пряча руки под столом, передаёт его кому-нибудь из игроков, а тот передаёт дальше. Так монетка переходит из рук в руки то в одном, то в другом направлении. Неожиданно капитан второй команды громко объявляет: «Руки на стол!» Все должны быстро положить руки на стол ладонями вниз, в том числе и тот, у кого в этот момент монетка (орешек). Капитан пытается определить, у кого монетка. Он может советоваться с членами своей команды. По его просьбе любой игрок должен поднять руку, на которую он укажет. Если под ладонью окажется монетка, его команда выигрывает очко, забирает монетку себе, и команды меняются ролями. Если же монетку обнаружить не удалось, её повторно прячет команда, начинавшая игру.

БЕДНЫЙ МУЖИК

Бедный мужик шёл по чистому полю и увидел под кустом зайца. Обрадовался и говорит:

- Вот теперь будет у меня дом. Сейчас поймаю этого зайца и продам за четыре рубля, на те деньги куплю свинью, она принесёт двенадцать поросят; поросят продам, богатым стану, дом построю и женюсь. Жена родит мне двух сыновей: Ваську да Ваньку. Дети будут пашню пахать, а я буду под окном сидеть и учить их, чтобы они людей работать много не заставляли.

Размечтался мужик и от радости так громко крикнул, что заяц испугался и убежал, а дом со всеми богатствами, с женой и с детьми пропал!

Русская народная сказка

ИГРА «ПОИСКИ ЗВОНКА»

Два стула ставят на расстоянии 3-5 м один от другого и на каждый стул кладут по колокольчику. Возле стульев встают играющие, повернувшись лицом друг к другу. Им завязывают глаза. По сигналу ведущего каждый из них должен пойти вперёд, обойти стул своего товарища и, вернувшись обратно, найти свой стул и позвонить в колокольчик. Выигрывает тот, кто выполнит задание первым. Если нет колокольчиков, их можно заменить погремушками.

ВЕРШКИ И КОРЕШКИ

Поехал мужик в лес репу сеять. Распахал землю, тут к нему медведь подходит и говорит:

- Ты зачем в моём лесу репу сеешь? Я тебя съем за это!

- Не ешь меня, - говорит мужик, - я с тобой поделюсь: тебе все вершки, а мне - корешки.

Согласился медведь.

Пришла осень, поехал мужик за репой, отдал медведю вершки, погрузил на телегу корешки и собрался на базар репу продавать. А медведь и говорит:

- Дай твои корешки попробовать.

Попробовал и как зарычит:

- Обманул ты меня, мужик, твои корешки сладкие, в следующий раз я их себе возьму, а тебе вершки достанутся.

Согласился мужик, да посеял на следующий год пшеницу. Приехал собирать, а медведь его уже ждёт. Отдал мужик корешки, а сам поехал хлеб молотить. Грызёт медведь корешки - невкусно. Понял он что опять мужик его обманул, и запретил ему в лесу сеять. С тех пор мужик в поле сеет, а медведь в лесу мёд да малину собирает.

Русская народная сказка

ИГРА «КРАСКИ»

Участники игры выбирают продавца и двух покупателей. Остальные игроки придумывают себе цвет и тихо называют его продавцу. После этого продавец приглашает одного из покупателей.

Покупатель «стучит» в дверь: «Тук, тук!» - «Кто там?» - «Покупатель». - «Зачем пришёл?» - «За краской». - «За какой?» - «За голубой».

Если голубой краски нет, продавец говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси, да назад принеси!» Если же покупатель угадал цвет краски, то забирает её себе.

Приходит второй покупатель, и разговор с продавцом повторяется. Так покупатели по очереди подходят и выбирают краски. Выигрывает покупатель, купивший больше красок. Он становится продавцом.

МУЖИК И ВОДЯНОЙ

Как-то раз уронил мужик в реку топор; с горя сел на берегу и стал плакать.

Водяной услыхал, пожалел мужика, вынес ему из реки золотой топор и спрашивает:

- Твой это топор?

- Нет, не мой, - отвечает мужик.

Водяной вынес другой топор, серебряный. Мужик опять отказывается.

Тогда водяной вынес настоящий топор.

- Вот это мой топор, - говорит мужик.

Водяной подарил мужику все три топора за его честность. Дома мужик показал товарищам топоры и рассказал, что с ним было.

Вот другой мужик задумал то же сделать: пошёл к речке, нарочно бросил свой топор в воду, сел на берегу и заплакал. Водяной вынес золотой топор и спросил:

- Твой это топор?

Мужик обрадовался и закричал:

- Мой, мой!

Водяной не дал мужику золотого топора и его собственного не вернул - за его неправду.

По сказке Л. Н. Толстого

ИГРА «ОСЕННИЕ БУСЫ»

Семена и плоды разных растений вполне годятся для изготовления «украшений». Хорошо выглядят бусы из желудей, ягод рябины. Можно сделать ожерелье, чередуя жёлуди и «крылатки» клёна и т. п. Пусть желудёвые бусы будут наградой члену семьи, который, например, расскажет самую интересную сказку. Определять победителя и награждать его должен, конечно же, самый маленький член семьи.

ЛИСА И ТИГР

Погналась лиса за кроликом и провалилась в глубокую яму. Затявкала лиса от страха, а в это время поблизости охотился тигр. Он подошёл к яме и спросил:

- Ты зачем сюда забралась, лиса?

- Разве ты не знаешь, что сегодня небо упадёт на землю? - отвечает лиса. - Потому я и спряталась в яме. Мне теперь нечего бояться!

- А ну, подвинься! - прорычал тигр. - Я тоже посижу в яме!

- Для тебя всегда найдётся место, - сказала лиса.

Когда тигр оказался рядом с лисой, она спросила:

- Скажи мне, повелитель, ты сегодня никого не убивал?

- Нет, - ответил тигр.

- Это очень хорошо! Ведь тот, кто сегодня обидит кого-нибудь, не спасётся даже на дне ямы!

Сказала так лиса и укусила тигра за хвост. Тигр поджал хвост и сердито посмотрел на лису. А лиса, как ни в чём не бывало, укусила его за ухо.

- Если ты меня ударишь, на тебя упадёт небо! - сказала лиса и снова укусила тигра за ухо. Тогда тигр вышвырнул лису из ямы и закричал:

- Пусть тебя раздавит небо, раз ты такая нахальная!

А лисе только того и надо было, чтобы выбраться из ямы.

Вьетнамская сказка

ИГРА «РАССМЕШИ СОСЕДА»

Игроки садятся в круг. Выбирается водящий, который тоже сидит в кругу. Водящий молча легонько толкает плечом своего соседа. Тот, в свою очередь, передаёт это движение своему соседу по кругу, и так продолжается до тех пор, пока движение не вернётся к водящему.

Цель игры - заставить соседа нарушить молчание. Для этого все игроки смотрят друг на друга, строят гримасы, стараясь рассмешить своего соседа. Если он не выдержит и засмеётся или издаст какой-либо звук, то выходит из игры.

Выигрывает тот, кто проявил большую выдержку.

ПАХАРЬ

Пахал мужик в поле, нашёл самоцветный камень и спрашивает у соседа, кому его нести.

- Неси, - отвечает сосед, - царю.

Приходит пахарь во дворец, а навстречу ему - генерал. Поклонился пахарь генералу и просит проводить до царя.

- А зачем тебе?

- Несу из деревни подарок.

- Ну, мужичок, я тебя к царю провожу, а ты отдай мне половину того, чем царь тебя наградит, - говорит генерал.

Пахарь согласился, и привёл его генерал прямо к царю.

- Спасибо тебе, мужичок! - говорит царь. - Вот тебе в награду две тысячи рублей.

А пахарь ему в ответ:

- Не надо мне, царь-государь, иной награды, кроме пятидесяти ударов плетью.

Приказал царь побить его легонько, а пахарь про себя удары считает. Как дали двадцать пять, он закричал:

- Всё, хватит с меня, другую половину награды я генералу обещал.

Позвали тогда генерала и сполна отсчитали ему половину награды. А царь поблагодарил пахаря и подарил ему целых три тысячи.

Русская народная сказка

ИГРА «ЖЕЛУДЁВЫЕ ЧЕЛОВЕЧКИ»

Осенью, когда созревают жёлуди, отправляйтесь с ребёнком гулять в дубовую рощу. Наберите желудей (дети просто обожают их собирать) и дома займитесь творчеством: из желудей и спичек можно сделать смешных человечков и животных.

Это может выглядеть так: голова - жёлудь «в шляпке», шея - спичка, туловище - жёлудь, ноги и руки - спички. И не забудьте про ботинки: жёлудь разрежьте пополам, половинки поставьте срезом на стол, ножки-спички прикрепите к «ботинкам». Человечек будет стоять на ногах.

Аналогичным образом можно сделать и наших четвероногих друзей: собаку, кошку, корову и т. п.

ЛИСА И ЖУРАВЛЬ

Подружилась лиса с журавлём и пригласила его в гости.

- Приходи, дружочек, приходи, дорогой! Уж я как тебя угощу!

Идёт журавль на званый пир, а лиса наварила манной каши и размазала по тарелке. Подала и угощает:

- Покушай, дружочек! Сама стряпала.

Журавль стучал, стучал носом по тарелке, ничего в рот не попадает! А лисица лижет себе да лижет кашу, так всю сама и съела.

- Не сердись, любезный! - говорит. - Больше есть нечего.

- Спасибо, лиса, и за это! Приходи ко мне в гости.

На другой день приходит лиса к журавлю, а журавль приготовил окрошку, наложил в кувшин с узким горлышком, поставил на стол:

- Кушай, лисонька!

Лиса начала вертеться вокруг кувшина, и так зайдёт и этак, и лизнёт, и понюхает, да съесть ничего не может - не лезет голова в кувшин. А журавль между тем всю окрошку съел и говорит:

- Ну всё, лиса! Больше угощать нечем.

Рассердилась лиса, думала, что на неделю наестся, а сама ушла не солоно хлебавши. Как аукнулось, так и откликнулось!

Русская народная сказка

ИГРА «НАВСТРЕЧУ НОВОМУ ДНЮ»

Чтобы приучить ребёнка в одно и то же время спокойно, бел капризов ложиться спать, постарайтесь превратить отход ко сну в интересное и приятное занятие. Объясните, что утро всегда наступает после ночи и что каждый человек должен хорошо встретить следующий день. Пусть подготовка ко сну станет подготовкой к новому дню со всеми его радостями.

Примерно за час до сна разложите с ребёнком по местам игрушки - «уложите их спать», затем наступает время купания - неспешного, с любимыми резиновыми игрушками. Потом отводится время для любимой книжки или сказки. Можно поговорить о прошедшем дне, вспомнить какие-то приятные моменты и ещё раз напомнить малышу, что завтра будет новый день.

ЗАЯЦ И ЛЕВ

Жил в одном лесу лев, и не было от него житья остальным зверям.

Когда невмоготу стало терпеть бесчинства злого льва, обитатели леса устроили большой совет. Решили они послать ко льву зайца, который обещал перехитрить льва. Пришёл заяц к злому льву и говорит:

- Звери решили бросать жребий, кому твоей добычей становиться. Сегодня не повезло мне.

- Долго же ты шёл, - сердито сказал лев.

- Меня послали тебе на обед, - испуганно ответил заяц. - А на завтрак к тебе должен был прийти мой брат. Но ему по пути встретился другой лев и съел его.

Злой лев осведомился, где прячется тот нахальный лев.

- Недалеко отсюда, - ответил заяц.

- Веди меня к нему, - прорычал лев, - я ему покажу, кто здесь хозяин!

Пришли они к глубокому колодцу.

- На дне этого колодца живёт тот лев, - говорит заяц.

Заглянул лев в колодец, видит: и правда сидит там лев.

- Я тебе покажу! - рявкнул злой лев своему отражению и прыгнул в колодец.

Просидел он там целый месяц, а когда выбрался, перестал обижать зверей.

Башкирская сказка

ИГРА «СЧЁТЫ ИЗ МАКАРОН»

Ваш ребёнок учится считать, но говорит, что это очень скучно. Попробуйте предложить ему считать вместо холодных цифр макароны и рожки, вермишель и «ракушки». Дайте ребёнку немного макарон (для начала хватит 10-15 штук) и положите их на тарелку или на кухонный стол. Теперь, не отрываясь от дел, дайте малышу какое-нибудь простое задание. Например, спросите его: «Сколько будет один плюс три?» Чтобы решить эту задачу, малыш должен взять макаронину, потом ещё три, подсчитать общее число - и ответ готов.

ХИТРАЯ УЛИТКА

Бежала по дороге лошадь, увидела улитку и громко заржала:

- Через сто лет ты проползёшь только сто шагов!

- Я никуда не тороплюсь. Но если мы будем соревноваться, я не отстану от тебя больше чем на сто шагов! - ответила улитка.

- Какая хвастунья! - заржала лошадь.

Тогда улитка сказала:

- Приходи завтра, и мы начнём состязаться. Если я отстану от тебя больше чем на сто шагов, можешь меня растоптать!

Лошадь, конечно, согласилась. А улитка собрала родственников - их у неё было ровно десять тысяч - и приказала им спрятаться вдоль дороги на расстоянии ста шагов друг от друга.

На следующий день началось соревнование. Лошадь промчалась двести шагов и, не оглядываясь, крикнула:

- Ну, где ты плетёшься?

- Оглянись, - раздался спокойный голос.

Лошадь оглянулась и увидела, что в ста шагах от неё ползёт улитка.

Изумлённая лошадь снова пустилась бежать.

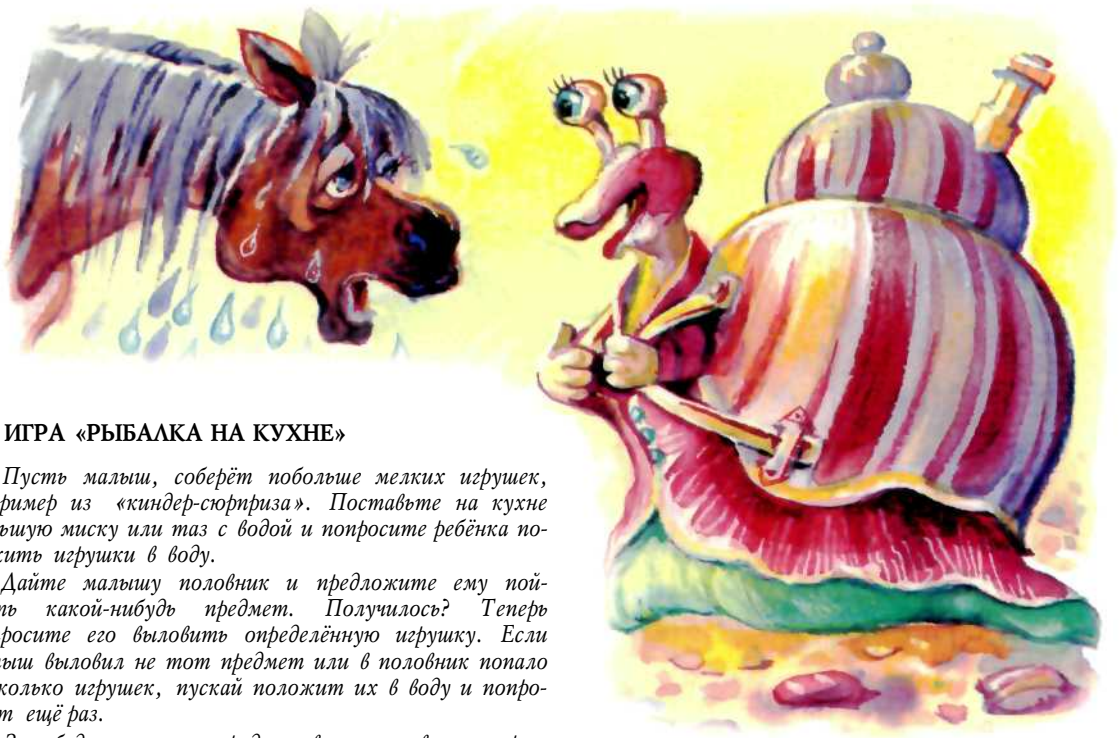
И каждый раз, когда она оглядывалась, то видела поблизости улитку.

Лошадь вконец измучилась и упала без сил посреди дороги.

Улитка подползла к ней, засмеялась и сказала:

- Побеждает не тот, у кого быстрые ноги, а тот, у кого умная голова!

Бирманская сказка



ИГРА «РЫБАЛКА НА КУХНЕ»

Пусть малыш, соберёт побольше мелких игрушек, например из «киндер-сюрприза». Поставьте на кухне большую миску или таз с водой и попросите ребёнка положить игрушки в воду.

Дайте малышу половник и предложите ему поймать какой-нибудь предмет. Получилось? Теперь попросите его выловить определённую игрушку. Если малыш выловил не тот предмет или в половник попало несколько игрушек, пускай положит их в воду и попробует ещё раз.

За обедом малыш порадует всех членов семьи рассказами о своей необыкновенной рыбалке.

ТРИ ПОРОСЁНКА

Жили-были три поросёнка: Ниф-Ниф, Нуф-Нуф и Наф-Наф. Всё лето они играли и веселились, но пришла осень, и Наф-Наф сказал:

- Пора нам позаботиться о тёплых домиках на зиму.

- Да ладно, успеем ещё, - ответили ему поросята.

Но Наф-Наф не стал с ними больше играть и пошёл строить дом.

Стало холодать, и Нуф-Нуф сказал:

- Пора и нам строить дома.

- Успеем, давай ещё повеселимся, - ответил Ниф-Ниф.

Но Нуф-Нуф не послушал его и тоже пошёл строить дом. Ниф-Нифу одному играть было скучно, и он решил быстренько построить себе домик из соломы.

Построив дома, поросята снова стали играть, но тут из леса вышел голодный серый волк и погнался за ними. Поросята спрятались в домике Ниф-Нифа, но волк только дунул - и соломенный домик развалился. Поросята бросились в деревянный дом Нуф-Нуфа, но волк толкнул его - и домик рассыпался. Прибежали поросята в каменный дом Наф-Нафа и закрыли дверь. Бился волк, бился - крепко стоит дом. Решил он тогда залезть через трубу, а поросята поставили в печь котёл с водой, так волк и попал прямо в горячую воду. Завыл волк и в лес убежал. А поросята стали жить у Наф-Нафа и во всём его теперь слушались.

Английская сказка

ИГРА «БУКЕТ НА ЗИМУ»

Принесите домой с прогулки семена ясеня, клёна, липы, какие-нибудь крепкие стебельки, цветочки. Из всего этого можно сделать очень интересный букет.

Возьмите небольшой кусочек пластилина и скатайте его в шарик - это будет сердцевина цветка. Семена ясеня или клёна острыми кончиками воткните в пластилин так, чтобы получился цветок, напоминающий ромашку, клевер или какой-нибудь другой. Насадите цветки на стебельки. Букет поставьте в вазу, которую ваш ребёнок сделал из бутылки и цветной бумаги.

ВОРОН И ЛИСИЦА

Достал ворон кусок мяса и сел на дерево. Увидела это лисица, захотелось и ей мяса. Подошла она и говорит:

- Эх, ворон, как посмотрю на тебя - такой ты красивый, что тебе только царём и быть. И верно, был бы царём, если б ещё и петь умел.

Ворон разинул рот и закричал изо всех сил. Мясо упало, лисица его подхватила и говорит:

- Ах, ворон! Если б тебе ещё ума побольше, быть бы тебе царём.

По сказке Л. Н. Толстого

ИГРА «ВЗРОСЛЫЕ И ДЕТИ»

Ваш малыш уже знает названия многих домашних животных. А как называются их дети? У козы козлёнок - это понятно, у кошки - котёнок, у утки - утёнок. А у овцы, лошади, собаки, свиньи? Пусть ребёнок называет вам взрослых животных, а вы ему называйте детёнышей. Потом наоборот. Игра эта полезная и очень весёлая.

ПУЗЫРЬ, СОЛОМИНКА И ЛАПОТЬ

Жили-были пузырь, соломинка и лапоть. Пошли они как-то раз в лес дрова рубить, дошли до речки и не знают, как через неё перейти.

Лапоть и говорит пузырю:

- Пузырь, давай на тебе переплывём?

- Нет, лапоть, пусть лучше соломинка перекинется с берега на берег, а мы перейдём по ней.

Соломинка перекинулась. Лапоть пошел по ней, она и переломилась. Лапоть упал в воду, а пузырь хохотал, хохотал, да и лопнул. Не хорошо над чужой бедой смеяться!

По сказке А. Н. Афанасьева

ИГРА «ПОДНИМИ РУКУ»

Играющие стоя или сидя образуют круг. Но жребию выбирают водящего, который встаёт внутри круга. Он спокойно ходит по кругу, затем останавливается напротив одного из игроков и громко произносит: «Руки!» Игрок, к которому обратился водящий, продолжает сидеть, а оба его соседа должны поднять вверх одну руку: сосед слева - правую, сосед справа - левую. Если кто-то из них ошибся: поднял не ту руку или зазевался, то он меняется с водящим ролями. Играют определённое время. Выигрывает тот, кто ни разу не был водящим.

ПОЧЕМУ У ЗАЙЦА КОРОТКИЙ ХВОСТ

Как-то раз решил лев раздать всем зверям хвосты. Приготовил он много разных хвостов, чтобы каждому хватило, развесил их на деревьях и позвал зверей выбирать. Пришли звери за хвостами, а заяц увидел, какой лиса себе хвост примеряет, и захотел такой же - большой и пушистый. Да второго такого не было. Стал тогда заяц у лисицы хвост отбирать. Она и говорит:

- Заяц, я тебя больше, мне и хвост больше.

А заяц не соглашается, стал спорить и драться с лисой. Пока они спорили да дрались, звери все хвосты разобрали. Лиса и говорит:

- Всё, зайчик, без хвоста ты остался.

Заплакал заяц, да пожалел его лев. Взял он хвост, из-за которого спор разгорелся, и откусил от него кончик. Пушистый хвост лисе вернул, а белый кончик подарил зайцу. С тех пор заяц с коротким хвостом бегает.

Башкирская сказка

ИГРА «КАРТОФЕЛЬНЫЕ ШТАМПИКИ»

Разрежьте картофелину пополам. На срезе вырежьте какую-нибудь геометрическую фигуру - звёздочку, крестик, кружок - или даже человечка. Может быть, малыш придумает ещё что-нибудь интересное. В мелких ванночках разведите краску разных цветов. Приготовьте бумагу. А теперь покажите своему чаду, как делать отпечатки на бумаге, окуная штампик в краску и прикладывая его к бумаге. Пусть малыш даст волю фантазии. Может быть, у него получится орнамент или бытовая сценка, а возможно, и картина кубиста.

ОТЕЦ И СЫНОВЬЯ

Отец учил своих сыновей, чтобы они жили в согласии и всегда друг другу помогали и друг друга выручали. Но не слушались его сыновья - вечно ссорились. Велел тогда отец сыновьям принести веник и говорит:

- Сломайте его!

Сколько ни бились сыновья, не смогли сломать. Тогда отец развязал веник и велел сломать по одному пруту. Легко переломали сыновья прутья веника поодиночке. Отец и говорит:

- Так и вы, если в согласии жить будете, никто вас не одолеет; а если будете ссориться и всё поодиночке делать, - вас любой победить и обидеть сможет.

По рассказу Л. Н. Толстого

ИГРА «НОЧЬЮ В ЛЕСУ»

В середине комнаты расставляют в беспорядке 7-9 кеглей на расстоянии 50-70 см одна от другой. Кегли - это деревья в лесу. Играющим завязывают глаза. Они должны пройти между «деревьями» из одного конца комнаты в другой, не задевая их. После того, как первый играющий пройдёт через лес, упавшие кегли ставят на место. Тот, кто заденет кеглю и уронит её, получает штрафное очко.

К концу игры, когда сквозь воображаемый лес пройдёт каждый из игроков, определяют победителя. Им становится тот, кто заработал меньше штрафных очков.

БАРАБАННОЕ ДЕРЕВО

Как-то раз в одной далёкой стране поехал император на охоту. Погнался он за кабаном и заблудился в лесу. Наступил вечер, император устал и захотел есть. Вдруг смотрит - стоит хижина. Зашёл он в хижину и попросил хозяйку накормить его.

- Рада бы, господин мой, да закончилась сегодня последняя горсточка риса, только отруби остались.

- Ну так давай отруби!

- Что вы, господин.

- Давай - и побыстрее, пока я не рассердился.

Накормила хозяйка императора лепёшками из отрубей, наелся он и спрашивает:

- Почему ты не хотела кормить меня отрубями?

- Так ведь их только свиньи едят.

- Тогда смотри, чтобы никто не узнал об этом! - приказал император и уехал.

Долго хранила хозяйка тайну императора, но однажды не выдержала и крикнула в дупло старого дерева: «Император ел отруби, точно свинья!»

Проходил мимо того дерева барабанный мастер, понравилось ему дерево, и сделал он из него барабан.

А когда на празднике в городе стали бить в этот барабан, то вместо «бум-бум-бум» все услышали: «Император ел отруби, точно свинья!»

Бирманская сказка

ИГРА «ВЕСЁЛАЯ УКУ́ПОРКА»

Приготовьте крышки, банки и бутылки разных размеров. Расставьте банки на столе, положите рядом крышки и попросите малыша как можно быстрее подобрать крышку к каждой ёмкости. Отведите на это задание определённое время. Потом упражнение можно усложнить: уменьшить отведённое время и даже проделать всё с закрытыми глазами.

ТЕРЕМОК

Бежала осенью по полю мышка - искала себе домик на зиму. Смотрит - теремок стоит. Подбежала к нему мышка и спрашивает:

- Кто-кто в теремочке живёт, кто-кто в невысоком живёт?

Никто не отозвался, и стала мышка жить в теремке. Прискакала лягушка и спрашивает:

- Кто-кто в теремочке живёт, кто-кто в невысоком живёт?

- Я, мышка-норушка, а ты кто?

- А я - лягушка-квакушка, пусти меня к себе.

Стали они жить вместе. Прибежал заяц. Пустили и его в теремок.

Бежала мимо лиса:

- Кто-кто в теремочке живёт, кто-кто в невысоком живёт?

- Мышка-норушка, лягушка-квакушка и зайка-поскакайка.

- А я лисичка-сестричка, пустите и меня.

Пустили и лису. А тут мимо шёл медведь:

- Кто-кто в теремочке живёт, кто-кто в невысоком живёт?

- Мышка-норушка, лягушка-квакушка, зайка-поскакайка и лисичка-сестричка.

- А я - мишка косолапый, пустите меня к себе.

Полез медведь в теремок да и сломал его. Загрустили звери, заплакали. Стыдно стало мишке, он и говорит:

- Я вон какой большой и сильный, мигом новый теремок построю, да такой, что всем места хватит.

Стали звери мишке помогать, отстроили они новый теремок, лучше прежнего.

Русская народная сказка

ИГРА «КОЛЛАЖ ИЗ СЕМЯН»

Осенью, когда много овощей и фруктов, насушите семечки кабачков, арбуза, дыни, хурмы, заготовьте также семена ясеня, клёна, разных цветов, метёлочки трав. Всё это прекрасный материал для творчества. Наклейте семена на лист бумаги - можно придумать и изобразить с их помощью букет, орнамент или любую композицию.

ЦАРЕВНА-ЛЯГУШКА

В некотором царстве, в некотором государстве жил-был царь, и было у него три сына. Пришло время сыновьям жениться. Приказал им царь выйти в чисто поле, натянуть свои луки и выпустить стрелы - кому какая девица стрелу вернёт, та и будет невеста. Старшему сыну генеральская дочь стрелу принесла, среднему - купеческая, а младшему - лягушка-квакушка. Опечалился Иван-царевич, да делать нечего - взял в жёны лягушку.

Решил царь узнать, хорошо ли готовят жёны у его сыновей, и велел им испечь по пирогу. Пуще прежнего загрустил Иван, а лягушка ему и говорит: «Не печалься, Иванушка, ложись спать».

Уснул Иван-царевич, лягушка свою шкурку сбросила и девицей-красавицей обернулась. Испекла пирог и опять в лягушку превратилась.

На следующий день принесли сыновья пироги царю. Попробовал царь по кусочку от каждого пирога. Пирог старшего сына велел царь скормить птицам, среднего - на кухню отнести, а Иванушкин пирог съел сам. Задумал царь пригласить сыновей с жёнами на пир.

Снова загрустил Иван-царевич, а лягушка ему: «Не печалься, Иванушка, поезжай на пир, скоро и я буду».

Сидит Иван у царя за столом, грустит, а лягушка тем временем обернулась девицей и нарядилась царицей. Приехала на пир, все гости на её красоту загляделись, от изумления даже рты раскрыли.

Бросился Иван-царевич домой, нашёл лягушачью шкурку и сжёг в печи.

ИГРА «ПРИДУМАЙ СЛОВА»

Ребёнок осваивает родной язык, с каждым днём в его речи появляется всё больше новых слов. Интересна и полезна игра в слова. Начать лучше с самого простого варианта этой игры: называем слова, например, на букву А, на букву М и т. д. Более сложный вариант: называем слова на букву А (и т. д.), обозначающие всё, что можно отнести к природе: цветы, животных, атмосферные явления и т. п.; слова, обозначающие предметы в нашем доме; всё съедобное и т. д.

Можно расширять и сужать круг слов, которые участвуют в игре, но в любом случае важно чётко договориться, какие слова на этот раз нам нужны. Играть можно и вдвоём, и втроём, и более многочисленной компанией, называя слова по очереди.

Вернулась Царевна-лягушка домой, узнала, что лягушачья шкурка сожжена, опечалилась.

«Что же ты наделал, - сказала она Ивану, - будешь теперь искать меня за тридевять земель в тридевятом царстве, в тридесятом государстве». - И исчезла.

Затосковал Иван по жене любимой и отправился в путь-дорожку. Долго ли шёл, коротко ли, смотрит - стоит избушка на курьих ножках. Зашёл Иван-царевич в избушку, а там - баба-яга.

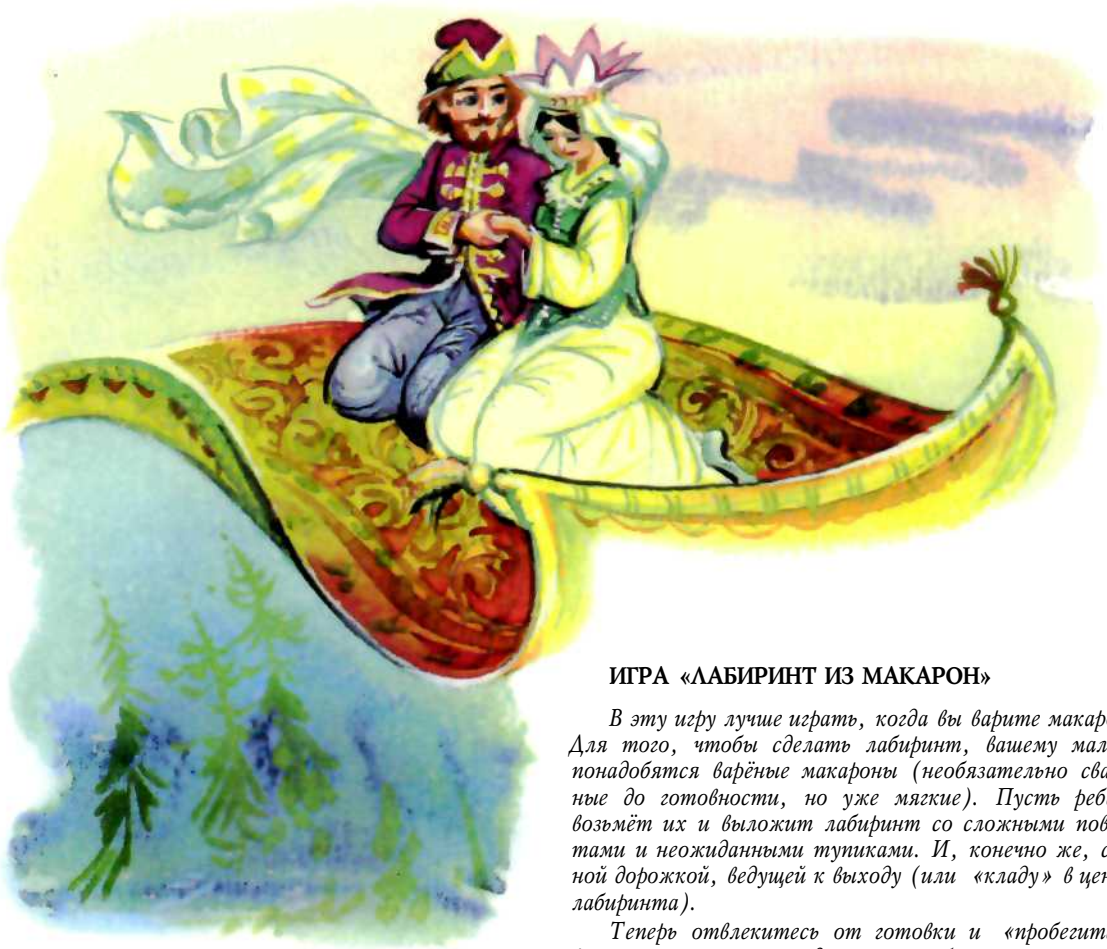
«Здравствуй, бабушка, - говорит Иван, - помоги мне жену найти».

«Ступай, добрый молодец, к моей сестре старшей, даст она тебе веретено золотое, как отломишь от него кончик, так и явится тебе жена твоя».

Поблагодарил Иван бабу-ягу и пошёл через леса и горы, через поля и болота к её сестре. Долго ли шёл, коротко ли, наконец дошёл, поклонился старшей бабе-яге, и дала она ему веретено золотое и ковёр-самолёт.

Надломил Иван-царевич кончик у веретена, и явилась к нему жена, обняла его крепко. Сели они на ковёр-самолёт, улетели домой и стали жить-поживать да добра наживать.

Русская народная сказка



ИГРА «ЛАБИРИНТ ИЗ МАКАРОН»

В эту игру лучше играть, когда вы варите макароны. Для того, чтобы сделать лабиринт, вашему малышу понадобятся варёные макароны (необязательно сваренные до готовности, но уже мягкие). Пусть ребёнок возьмёт их и выложит лабиринт со сложными поворотами и неожиданными тупиками. И, конечно же, с одной дорожкой, ведущей к выходу (или «кладу» в центре лабиринта).

Теперь отвлекитесь от готовки и «пробегитесь» вместе с малышом по дорожкам лабиринта.

ПАСТУШОК

Жил-был пастушок, и был он знаменит мудрыми ответами, которые давал на любые вопросы. Узнал о том король и велел привести к себе мальчика.

- Если ты сможешь ответить мне на три вопроса, то возьму я тебя к себе, будешь жить в королевском замке и станешь мне вместо сына, - сказал король.

- А что это за три вопроса? - спросил мальчик.

- Мой первый вопрос такой: сколько капель воды в море?

- Господин король, велите остановить все реки, что текут на земле, и я скажу вам, сколько капель в море, - ответил пастушок.

- Второй мой вопрос: сколько звёзд на небе?

- Дайте мне большой лист бумаги, - попросил пастушок.

Поставил он на нём так много маленьких точек, что их было еле видно, и сказал королю:

- Вот столько же и звёзд на небе, сколько точек на этой бумаге!

Но никто не смог сосчитать эти точки. И задал король третий вопрос:

- Сколько секунд в вечности?

А пастушок ему ответил:

- Есть на свете Алмазная гора; чтоб подняться на её вершину, надо идти целый час. На эту вершину раз в столетие прилетает птичка и точит свой клюв, - так вот, когда она всю гору источит, то пройдёт первая секунда вечности.

Улыбнулся король и сказал :

- Ты ответил на три вопроса, как мудрец; отныне будешь жить со мной в моём королевском замке и будешь мне вместо сына.

По сказке братьев Гримм

ИГРА «ВЕСЁЛЫЙ ФУТБОЛ»

Играть можно в просторной комнате или коридоре. Два стула ставят на расстоянии 5-6 м один от другого, спинками друг к другу. На стулья верхом, лицом друг к другу, садятся двое ребят. Они вратари, а пространство между ножками стульев - ворота. Двум другим игрокам связывают ноги верёвкой. Передвигаясь по «футбольному полю» со связанными ногами, каждый старается завладеть мячом и загнать его в ворота противника. Побеждает команда, которая сделала это первой. Зрители не дают мячу укатиться далеко от игроков.

ЛЕВ И МЫШЬ

Лев спал. Мышь пробежала по его телу. Лев проснулся и поймал её. Мышь стала просить: «Если ты меня отпустишь, я тебе тоже добро сделаю». Лев засмеялся, что мышь обещает ему добро сделать, но отпустил её.

Как-то охотники поймали льва и привязали его верёвкой к дереву. Мышь услыхала львиный рёв, прибежала, перегрызла верёвку и сказала: «Помнишь, ты смеялся, не верил, что я смогу тебе добро сделать, а теперь видишь, - бывает и от мыши добро».

По сказке А. Н. Толстого

ИГРА «КОЛЕЧКИ ДЛЯ САЛФЕТОК»

Предложите малышу украсить обеденный стол, а заодно сделать подарки всем членам семьи, изготовив колечки для салфеток.

Приготовьте картонный цилиндр от рулона фольги и разрежьте его на несколько частей (в зависимости от количества членов семьи). Дайте малышу цветную бумагу, краски, фломастеры и клей. Теперь дело за его фантазией и художественным вкусом. Пусть малыш украсит колечки изображениями любимых животных, цветов и т. д.

Готовые колечки оклейте скотчем или клейкой плёнкой, чтобы они дольше прослужили.

СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие 5

ЗИМА

Морозко 8
Путешествие мышонка 9
Золушка 10
Заяц-хваста 14
Маленькая мышка 15
Одноглазый и двуглазый 16
Ёж и дочь князя 18
Старик и черти 20
Два Мороза 22
Мышь полевая и мышь городская 24
Ветер и Солнце 25
Королевская воспитанница 26
Как мышке жениха искали 30
Битый небитого везёт 32
Длинный нос 34
Щелкунчик 35
По щучьему веленью 40
О найденной принцессе 42
Рождество Христово 46
Красная Шапочка 48
Телёнок на льду 50
Король и шут 51
Хитрый судья 52
Как женщина думала мышь перехитрить 53
Принцесса на горошине 54
Сандино и трусливые черти 56
Волшебная шляпа 60
Голубая бусина 62
Три медведя 64
Подарки феи 66
Кот-озорник 68
Живая вода 70
Добромысл и Зломысл 72
Янко и злая принцесса 74
Каша из топора 78
Завистливая сова 79
Зимовье зверей 80
Подарок змеи 82
Иван-царевич и серый волк 84
Портной и подмастерье 88
Как мужик гусей делил 90
Мышонок и волшебник 92
Как дурак разум искал 94
Счастье бедняка 96
Мудрая девушка 98
Сколько чёрту лет? 100

ВЕСНА

Мальчик с пальчик 104
Лиса и собака 105
Три пёрышка 106
Лиса и барсук 110
Три желания 112
Волшебный конь 114
Куйцук и великаны 116
Волшебная палочка 120
Огонь, вода, правда и ложь 122
Летучая мышь 124
Две одёжки 125
Чудесная цапля 126
Людоед и богатырь 128
Веер молодости 130
Глупый волк 134
Никита Кожемяка 136
Король-Дроздовик 138
Мышка и лиса 142
Почему у зайца длинные уши 143
Находчивый пастушок 144

Медведь и бурундук 146
Три калача и одна баранка 147
Волшебный кошель 148
Живая вода 150
Лягушка-помощница 154
Золотая рыбка 156
Платок нищего 160
Обманутый богач 162
Ветер и Дождь 164
Страшный гость 166
Семь воронов 168
Волшебная свирель 172
Лунная корова 174
Яничек с букетиком 178
Хитрая лиса 182
Сестрица Алёнушка и братец Иванушка 184
Добрая кедровка 186
Сивка-Бурка 188
Малыш Кулацу 192
Благодарные животные 194
Кем быть? 196

ЛЕТО

Умный сын 200
Три зятя 202
Гора смешливая, гора справедливая . 206
Колобок 208
Чирки и лис 210
Чудо-птица 212
Как человек победил всех зверей 216
Хрустальный шар 218
Подмастерье и три аиста 220
Луна 224
Слуга и царская дочь 226
Белый голубок 228
Хитрый охотник 230
Ум и счастье 232
Соловей 236
Музыка-чародейник 238
Язык зверей 240
Аленький цветочек 242
Три брата 246
Окаменелое царство 248
Ослик 250
Златовласка 252
Про глупого Змея и умного солдата 256
Королёк и медведь 258
Птичий язык 259
Бородка 262
Про Акима 264
Пять братьев 268
Про дедову дочь и бабу-ведьму 270
Три брата и Змей 272
Царевна-змея 274
Двенадцать охотников 278
Как пастух перехитрил царевну 280
Илья Муромец и Соловей-разбойник 282
Животные-зятья 284
Стеклянная гора 288
Охотник и змей 290
Две обезьянки 292

ОСЕНЬ

Старик-годовик 296
Журавль и цапля 297
Репка 298
Бедный мужик 299
Вершки и корешки 300
Мужик и водяной 301
Лиса и тигр 302
Пахарь 303
Лиса и журавль 304
Заяц и лев 305
Хитрая улитка 306
Три поросёнка 307
Ворон и лисица 308
Пузырь, соломинка и лапоть 309
Почему у зайца короткий хвост 310
Отец и сыновья 311
Барабанное дерево 312
Теремок 313
Царевна-лягушка 314
Пастушок 316
Лев и мышь 317

Для чтения взрослыми детям

Автор-составитель
Давыдов Алексей Сергеевич

Редакторы *Н.В. Тегипко, Т.М. Яковлева*
Художественный редактор *Е.В. Брынчик*
Технический редактор *В.А. Позднякова*
Компьютерная обработка *В.П. Кулешов*
Корректор *Т.С. Власкина*

ЗАО «Издательство «ЭКСМО-Пресс».
Изд. лиц. 065377 от 22.08.97.
125190, Москва, Ленинградский просп., д. 80, корп. 16, под. 3.
Интернет/Home page - www.eksmo.ru
Электронная почта (E-mail) - info@eksmo.ru

Налоговая льгота - общероссийский классификатор продукции ОК-005-93, том 2;
953000 - книги, брошюры

Подписано в печать 19.12.2000. Формат 60x84/8. Гарнитура «Мысль».
Бумага офсетная. Печать офсет. Усл.-печ. л. 37,2.
Доп. тираж 15 000 экз. Заказ 6359.

Отпечатано с готовых диапозитивов издательства.

АООТ «Тверской полиграфический комбинат»
170024, г. Тверь, пр-т Ленина, 5.

Читаем и играем целый год!

С этой книжкой малыш никогда не соскучится. Целый год он будет слушать замечательные, мудрые сказки, рассматривать чудесные яркие картинки и играть в увлекательные игры.

Темными осенними и зимними вечерами он будет слушать про Щелкунчика, про Емелю на печи...

А в яркие весенние и летние дни к нему придут в гости Мальчик с пальчик, сестрица Алёнушка... Лучшие сказки народов мира научат маленького человечка доброте, любви, благородству, верности в дружбе, смелости.

Но в книге не только сказки. Малыша ждут разные игры: познавательные и развлекательные, домашние и уличные, тихие и шумные...

Счастливого путешествия в сказку!

ISBN 5-04-006619-8

9 785040 066193 >

OSE
WWW.OSEBOOK.COM