

Игра по рассказу «Как одна лошадь пришла на базар»

«Никто никогда не увидит лошадь с горбом!» – утверждает лошадь в рассказе «Как одна лошадь пришла на базар». В нашей шуточной игре по этой истории мы предлагаем поэкспериментировать и поставить ее слова под сомнение.

Прочитайте вместе с ребенком (детьми) историю «Как одна лошадь пришла на базар». Среди продавцов там есть верблюд, который пытается продать третий, ненужный ему горб. Перед игрой можно спросить у детей, что они знают о верблюдах, сколько горбов у них бывает и зачем они ему. А потом пригласить детей в игру: а что если случится так, что у каждого зверя окажется что-то лишнее, с чем бы ему хотелось расстаться? Значит, нужна звериная «барахолка»! Так давайте устроим звериный базар и придумаем благодарного покупателя.

Нам понадобятся:

- Небольшие листы бумаги, чтобы написать/нарисовать животных-«продавцов».
- Большой лист/доска для рисования, где будем составлять портрет «покупателя».
- Фломастеры, карандаши.

Подготовка

Если играет много детей, пусть каждый придумает одного-двух продавцов (животных) и напишет (нарисует) их на бумаге. Если вы играете вдвоем с ребенком, придумайте вместе нескольких зверей-продавцов.

Соберите вместе все карточки со словами/картинками, перемешайте и разложите их на столе словами/картинками вниз.

На большом листе можно нарисовать «заготовку» - тело и голову, без каких-либо дополнительных деталей.

Как играть

Первый игрок наугад открывает карточку и читает название продавца-животного. Тому игроку, кто ввел этого продавца в игру, следует придумать, что же лишнее продавец

продает. Игрок, открывший карточку, пририсовывает на большом листе купленный товар «покупателю».

Например:

Первый игрок открыл карточку «тигр». Владелец тигра-продавца решил, что тигр продает лишние полоски, значит, первый игрок добавляет полоски к фигуре на листе/доске. Дальше ход переходит к «хозяину» тигра и он открывает следующую карточку. Играем до тех пор, пока все карточки не будут открыты, все товары не будут куплены, а на листе/доске не появится счастливый обладатель лишних полосок, рогов и копыт.

Для примера, что могут продавать звери:

Тигр – полоски.

Лев – гриву.

Кот – усы.

Слон – хобот.

Рыба – чешую.

Верблюд – горб.

Утка – крылья.

Чем больше животных-«продавцов» будет введено в игру, тем интереснее!

Когда игра закончится, на большом листе/доске окажется невиданный фантастический зверь, который постепенно составили дети в процессе игры: с чешуей, как у рыбы, с полосками, как у тигра, с горбом, как у верблюда, и с крыльями, как у утки! Возможно, у него еще будет шикарная львиная грива и роскошные усы.

Давайте все вместе придумаем название этому сказочному и доброму существу!