

המשך פעילויות בעקבות הסיפור - ?Где мой тигр

Автор: רונית רוקאס
 Художник-иллюстратор: Дженни Майликов
 הוצאה: כנפיים וכתר
 Возрастная группа: Дошкольники



משחק

?Где моя кукла

Выберите куклу, которая «заблудится» по дому. Каждый раз кто-то её спрячет, а остальные отправляются на поиски с подсказками. Например: «Слон очень устал, он».искал место для отдыха



המחזה

«Если бы мог, Ассаф бы взревел»

Кажый раз выбирайте новое животное и старайтесь вместе обдумывать его особые качества и способности. Старайтесь имитировать животное голосом или движением. Например, залезьте под броню, как черепаха, или разбудите всех громким криком, как петух.



Эмоциональный диалог с помощью куклы
Пригласи любимую куклу на особый разговор. Ты будешь задавать ей вопросы, и дети
отвечают как кукла. Ты можешь спросить о том, что она любит делать или есть, можешь
.спросить о её чувствах и о том, хочет ли она что-то тебе рассказать



Pinterest

Хотите сделать свою собственную тигровую куклу? Зайдите на [Pinterest](#) библиотеки
.пижам и найдите страницу книги



Послушайте историю
.Присоединяйтесь к поискам тигра в игровом зале пижамной библиотеки





О книге

Многие дети используют куклу или предмет, который помогает им справляться с эмоциональными и социальными трудностями, такими как переход между домом и детским садом. Благодаря чувствительному характеру Ассафа вы можете справиться с необходимостью переходного предмета и говорить о значимых вещах для детей. Вдохновлённые группой детей, которые приходят на помощь Ассафу, можно развить у детей эмпатию и поощрять их помогать друг другу.

Тема дружбы и присоединения к игре может позволить поговорить о вхождении в группу и ощущении принадлежности.



Беседа

Вопросы для первого чтения

:Мониторинг понимания

После того как воспитатель в детском саду предлагает Ассафу оставить тигра в ящике, и он объясняет, что «тигр не хочет быть один», вы можете спросить:
Почему, по-твоему, Ассаф не хочет оставить Нимра в ящике?
Где остальные дети?

После того как Ассаф обнаруживает, что тигр исчез, и его голос дрожит, можно спросить:
Как сейчас чувствует себя Ассаф? Откуда ты знаешь?

:Вопросы по прогнозам

После того как Ассаф обнаруживает, что тигр исчез:
?Как думаешь, куда он ушёл

Когда дети слышат что-то, похожее на рёв тигра, до того, как кота обнаружат:
?Как ты думаешь, что они обнаружат

Повторные встречи с книгой

Вернёмся к иллюстрациям:
Вернитесь к иллюстрации, где расположены полки, и пригласите детей искать подсказки:
— Видишь ли ты что-нибудь на иллюстрации, что может подсказать, где находится тигр?
Вы можете обратить внимание на цвета, выглядывающие из коробки, которые напоминают цвета тигра, и узнать, как иллюстрация добавляет информацию, которая явно не указана в тексте

Книга предлагает эмоциональный дискурс на такие темы, как взаимопомощь и :привязанность к переходным объектам

?Ты когда-нибудь помогал другу найти что-то, что он потерял? Они помогли тебе —

?Как почувствовал себя Ассаф, когда тигр исчез —

?Что он чувствовал, когда друзья пришли ему на помощь

?Каким образом Ассаф помог тигру и как Ассаф помог Ассафу —

У тебя есть кукла или предмет, который для тебя очень важен? Что в них особенного —
?для тебя

?Как бы ты себя чувствовал, если бы они исчезли —

Вам стоит вернуться к иллюстрации, где Ассаф играл отдельно, и посмотреть её с :детьми. Вы можете спросить

?Где Ассаф

«?С кем он играл»

Если мы видим, что друг играет один, как понять, хочет ли он продолжать играть один
?или вместе

?Что я могу им сказать или спросить

?Что делать, когда друзья говорят, что теперь хотят играть в одиночку



המחזה



:Познакомьте детей с понятием «пузыря речи» с помощью иллюстраций

- ?Кто говорит •
- ?Откуда ты знаешь, кто говорит •
- ?К кому он обращается •
- ?Что он говорит •

Можно объяснить, что недели разговоров помогают нам понимать, что говорят
.персонажи

Позже можно пригласить детей «присоединиться к разговору» в книге: подумать, что они
хотели бы сказать Ассафу, когда он искал тигра, и что Ассаф мог бы им ответить. Вы
.можете записывать предложения детей в речевых пузырях

После этого пьесу можно отредактировать: дети выбирают персонажей из истории,
воссоздают диалоги из книги и придумывают новые. Во время спектакля можно

?остановиться и спросить: Что бы вы сказали Ассафу сейчас? Что может ответить Ассаф



Значимый объект

Пригласите детей принести из дома предметы, которые для них значимы, представить их на собрании и рассказать о них. Чтобы помочь детям в игре, вы можете отправить родителям лист подготовки, который они заполнят вместе дома

Вы можете фотографировать каждого ребёнка с его предметом, сделать доску с картинками или придумывать истории, комбинируя сразу несколько предметов



Садовый поисковый патруль

Спрячьте предмет, например ключи или книгу, в саду и скажите детям, что, как и Ассаф, вы тоже потеряли что-то важное и вам нужна их помощь в поисках

Когда предмет найден, вы можете похвалить детей за вызов на помощь и объявить «поисковый патруль» детского сада, который активируется при потере чего-то



Ящик с потерянными вещами
Принесите картонную коробку, объясните детям, что это будет реалисти-бокс детского сада — и когда кто-то найдёт что-то, что не принадлежит ему или детскому саду, он может положить это в коробку, и любой, кто ищет конкретный предмет, будет знать, куда обратиться. Предложите детям различные материалы, чтобы украсить коробку по своему желанию.



Следуя иллюстрациям
Вы можете глубже изучать иллюстрации в небольших группах, где каждый ребёнок держит свой экземпляр. Вы можете воссоздать историю с помощью иллюстраций, позволить детям искать мелкие детали, которые они определяют и сравнивать — что в детском саду на иллюстрациях, а что в нашем детском саду? Какие похожие детали мы находим?

