

**Муниципальное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением  
познавательно – речевого развития детей № 15 «Чебурашка»  
города Зеленокумска Советского района»**

**Материал дистанционной площадки  
«Использование нестандартных дидактических пособий в  
развитии спортивных и творческих способностей  
детей в игровой деятельности»**

**2020 год**

## Оглавление

<b>Раздел I Педагогические находки (физическое развитие)</b>	<b>3</b>
Введение	4
Дидактическое пособие «Дерево. Времена года»	6
Игровой тренажер «Пятнашки»	8
Игровой тренажер «Пятнашки». Вариант 2	10
Спортивное оборудование «Бегунки»	12
«Музыкальные стаканчики»	14
Спортивное оборудование «Гимнастический парашют»	18
Примеры упражнений для выполнения на «Гимнастическом парашюте»	19
Спортивное оборудование «Гимнастический парашют».	21
Вариант 2	
<b>Раздел II «ТРИЗ при работе со сказкой»</b>	<b>23</b>
Введение	24
Пять основных методов ТРИЗ	25
Сказка-наоборот	29
Сказка-перепутка	34
Карты Проппа	36

# Раздел I

## Педагогические находки

(физическое развитие)



## Введение

Сегодня быть здоровым - актуально. «Береги здоровье смолоду»- этот девиз отражает необходимость укрепления здоровья ребёнка с первых дней его жизни, ведь главная и великая ценность каждого человека - его здоровье.

Специалисты в области физического воспитания дошкольников отмечают снижение интереса детей к организованной двигательной деятельности: их малоподвижность, нежелание принимать участие в подвижных играх и упражнениях. Но именно в дошкольном возрасте в результате целенаправленного педагогического воздействия формируется здоровье, создаются предпосылки для развития выносливости, скоростно-силовых качеств, происходит совершенствование деятельности основных физиологических систем организма.

Растить детей здоровыми, сильными, эмоциональными - задача каждого дошкольного учреждения. Педагоги детского сада проводят с детьми оздоровительные мероприятия, направленные на сохранение и укрепление здоровья дошкольника. Комплекс мер направленный на сохранение и укрепление здоровья дошкольника получил в настоящее время общее название «здоровьесберегающие технологии». При использовании в своей работе «здоровье сберегающих технологий» перед собой мы ставим такие задачи:

- воспитание потребности в здоровом образе жизни (алгоритм - от удовольствия к привычке, от привычки к потребности).

- развитие физических качеств и обеспечение хорошего уровня физической подготовленности в соответствии с возможностями и состоянием здоровья ребёнка.

- создание условий для реализации потребности в двигательной активности в повседневной жизни.

- поиск новых подходов для привлечения детей к занятиям физкультурой и спортом.

Важное значение в формировании у детей основ здорового образа жизни имеет правильно организованная предметно-пространственная среда. Она должна носить развивающий характер, быть разнообразной, динамичной, трансформируемой, полифункциональной.

В нашем детском саду мы используем нестандартное физкультурное оборудование, изготовленное своими руками, ведь это всегда дополнительный стимул активации физкультурно-оздоровительной работы.

Применение нестандартных пособий вносит разнообразие в физические занятия и эффекты новизны, позволяет шире использовать знакомые упражнения. Оно объединяет физкультуру с игрой, что создает условия для

наиболее полного самовыражения ребенка в двигательной деятельности. Использование ярких цветных пособий повышает у детей интерес к занятиям, придает им необходимую эмоциональную окраску. Нестандартное оборудование стимулирует интерес детей, желание двигаться, участвовать в играх; вызывает радость и положительные эмоции.

Представляем Вашему вниманию материал, в котором рассказывается о том, как можно своими руками сделать нестандартное спортивное оборудование и использовать его в повседневной работе с детьми.

## Дидактическое пособие «Дерево «Времена года»



Предлагаем Вашему вниманию пособие, которое используется в дыхательной гимнастике, способствует выработке длительного выдоха и направлению воздушной струи на язык.

**Цель:** укреплять физиологическое дыхание у детей дошкольного возраста, сформировать представления о сезонных изменениях в природе.

Данное дидактическое пособие предназначено для детей 2-7 лет, прекрасно подходит для индивидуальной и подгрупповой работы с дошкольниками.

Пособие представляет собой макет дерева, состоящий из 4 половинок. Каждая половинка в центре кроны имеет отверстие и выкрашена с обеих сторон в цвета времен года (осень - оранжевый, зима - голубой, весна - бледно - зеленый, лето - ярко - зеленый), украшена посезонно. В центре отверстий на ниточке размещены предметы-признаки времен года (осенний листочек, снежинка, цветочек, бабочка), которые играют главную роль в процессе

формирования и развития правильного речевого дыхания. К макету дерева прилагается кубик с картинками-признаками времен года.

Как же применять данное пособие в работе с детьми?! Суть работы с пособием в том, чтобы правильно определить время года по признаку, выпавшему на кубике, найти подходящую сторону дерева и выполнить дыхательное упражнение, подув на предмет-признак в центре отверстия в кроне дерева (сделать большой вдох носом и медленно выдохнуть через рот, направляя струю воздуха на заданный предмет). В процессе игры педагог читает стихотворение, в котором указывается на тот или иной признак определенного времени года.

На первом этапе освоения дидактического пособия с детьми вспоминаем признаки времён года. Проводим беседы, чтение стихов и рассказов о временах года, рассматривание картинок, загадывание простых загадок и чтения сказок.

Усложнить работу с пособием можно предлагая ребенку выполнить задания в последовательности времен года.

Ребятам очень понравилось это незатейливое пособие. Играя с пособием, у детей вырабатываются сила, плавность и длительность вдоха и выдоха, навыки быстрого произвольного переключения внимания, повышается уровень наглядно-действенного мышления и зрительного восприятия, повышается уровень любознательности.

Пособие используется как на занятиях, так и в режимных моментах со своими воспитанниками.

## Игровой тренажер «Пятнашки» Вариант 1



Тренажер представлен в виде мягкого полотна квадратной формы, с игровыми приёмами (отпечатки рук и ног) в разной цветовой гамме, расположенной в хаотичной последовательности, можно использовать любую форму полотна (круглую, прямоугольную).

**Цель:** учить ориентироваться в пространстве.

**Задачи:** развивать ловкость, логическое мышление, внимание.

Тренажер могут применять не только дети младшего возраста, но и старшие дети, в зависимости от игровых приемов.

Варианты заданий	
Для детей <b>двух лет</b> задания сводятся к поиску цвета и соответствию названной части тела (рука или нога).	Например, стань ногой на красный цвет; поставь руку на жёлтое...
Для детей <b>двух-трёх лет</b> станет формирование умения ориентироваться в пространстве, соотносить части тела с изображением контуров	Например, поставь правую руку на зелёный; левую ногу на синий...В таком случае развиваем наглядно-образное мышление, внимание.
Для детей <b>трёх - четырёх лет</b> можно использовать задание «Найди только» (правые ладошки, жёлтые следы). Ребёнок ищет заданные отпечатки.	Левая рука на желтый цвет, нога на красный <b>цель:</b> умение держать баланс.
С детьми <b>пяти – шести лет</b> будет интересно сыграть в «Скажи пароль». Взрослый задаёт «шифр» (правая рука;	Стань на две стопы, обопрись на левую (правую) ладонь <b>цель:</b> упражнения на гибкость, растяжку



левая нога и правая рука; две ноги). Каждый раз, когда наступаем на загаданный отпечаток, нужно произнести «пароль». Таким образом, тренируем память.

## Игровой тренажер «Пятнашки» Вариант 2



Существует великое множество разных подвижных игр для разных возрастов, в которые дети играют каждый день.

Задача детей в предложенной игре ходьбой на четвереньках менять положение рук и ног, верно выбирая нужную руку или ногу и ставя их на нужный след. Такая игра развивает баланс, пространственную ориентировку, закрепляет знания сторон (право/лево), мышление. А еще всем было весело проходить это испытание.

Руки и ноги

Ребенок может отличить руки от ног, но сможет ли он различить их отпечатки? Ему понравится идти по следам рук и ног!

**Что понадобится:**

- Картон, фломастер, ножницы, двусторонний скотч

**Осваиваемые навыки**

- Когнитивные / мыслительные навыки
- Тонкая и общая моторика
- Решение задач / проблем

• **Пространственная ориентация**

**Что нужно делать:**

1. Обведите фломастером на картоне ладони и ступни ребенка. Вырежьте их, чтобы получились следы.
2. Сделайте несколько копий.
3. Наклейте снизу на следы по кусочку двустороннего скотча.
4. Приклейте их на полотно, сделав дорожку от одного конца полотна до другого.

**Варианты игры.**

1. Пусть ребенок поставит ногу на первый отпечаток ступни или руку на первый отпечаток ладони. Следите, чтобы он выбирал правильную сторону – правую или левую.
2. Пройти по всей дорожке, ставя руки и ноги на соответствующие отпечатки.
3. Чтобы усложнить игру, расставляйте следы подальше друг от друга.
4. Следы закрепляются на липучках, в любое время можно изменить их направление, тем самым внести какую-то новизну и повысить интерес детей к предложенной игре. Например: переставлять направление стоп и ладоней (2 отпечатка вперед и один назад)

**Безопасность.** Когда будете играть первый раз, расставляйте следы не слишком далеко, чтобы ребенок мог легко дотянуться от одного до другого.

## Спортивное оборудование «Бегунки»



Представляем Вашему вниманию спортивное оборудование «Бегунки» - отличная игра для детей! Она используется для индивидуальных и коллективных спортивных занятий, проведения эстафет. Суть игры состоит в том, чтобы быстрее добраться до определенной цели. Ребёнок вставляет ступни в специальные карманы в «Бегунках», во втором варианте верёвочки держит в руках. Победителем становится тот, кто доберётся до цели быстрее и при этом ни разу не упадет. Игра развивает координацию движений и ловкость.

«Бегунки» удобны в использовании и в закрытом помещении, и на улице; как на занятиях, так и в свободной двигательной деятельности.

**Цель:** повышать двигательную активность детей, посредством игр-эстафет с нестандартным оборудованием.

### **Задачи:**

1. Развивать скоростно-силовые и координационные способности, гибкость, выносливость, мышечную силу.
2. Совершенствовать навык самоконтроля при ориентировании в пространстве.
3. Активизировать интерес к двигательным действиям.

Простота изготовления, доступность материалов и их легкая заменяемость, делают возможным создание данного оборудования любым заинтересованным педагогом.

### Варианты заданий на «Бегунках»

#### **Игра-эстафета «Весёлые лягушата»**

**Цель:** способствовать развитию силы, ловкости.

**Виды движений:** передвижение

#### **Игра-эстафета «Быстрые лошадки»**

**Цель:** развивать ловкость, быстроту, выносливость, умение действовать сообща.

**Оборудование:** «Бегунки» петельками,

различными способами с нетрадиционным оборудованием.  
**Оборудование:** 2 пары «Бегунков», 2 ориентира (можно усложнить, положив мячик в ячейку, расположенную у основания).  
**Ход игры.** Перед командами на полу лежат «Бегунки», дети по очереди надевают их на ноги бегут до ориентира, оббегают его. Возвращаются к своей команде. Побеждает команда, быстро выполнившая задание.

2 ориентира.  
**Виды движений:** передвижение различными способами в нетрадиционно оборудовании.  
**Ход игры.** Участники команд по очереди надевают «Бегунки», берутся за петельку, и, продвигаясь на двух ногах добиваются до ориентира. Побеждает команда, быстро справившаяся с заданием.

Спортивное оборудование «Бегунки» может применяться в выполнении общеукрепляющих упражнений.

## «Музыкальные стаканчики»



Каждый из нас занимаясь с детьми, ставит перед собой цель, как разнообразить занятия, досуги, сделать их более интересными, увлекательными, найти какую – то «изюминку». Игры на стаканчике могут удовлетворить любые интересы и желания ребенка и очень нравятся им, поэтому дети быстро и легко обучаются игре. Для игры на стаканчиках можно использовать любую музыку, детские песенки, марши, для начала подойдет «Летка-енка», с постепенным ускорением.

### **В процессе игры со стаканчиками у детей развивается:**

- Сообразительность, находчивость, любознательность;
- Навыки самостоятельной работы;
- Моторная ловкость и координация движений;
- Необходимые навыки и умения в пространственной ориентации: слева, справа, снизу, сверху, сбоку;
- Речевая деятельность (выполнение упражнений под речетатив);
- Музыкальные способности: чувства ритма и темпа; согласование движений с характером музыкального произведения;

### **Игра со стаканчиками воспитывает у детей:**

- Чувство ответственности, собранности;
- Доброжелательное отношение друг к другу;
- Умение действовать в коллективе.

Игра на стакане универсальна – ее можно использовать в совместной деятельности с детьми в любых режимных моментах, а также в заключительной части на физкультурных занятиях и досугах и даже на прогулке с использованием стола. На своих занятиях мы используем игры на стаканах, как игровой прием и как форму обучения детей (ориентирование в пространстве).

В современном детском саду существует множество игр. Для организации игры на стакане не нужно создавать специальную развивающую среду, достаточно только приобрести стаканчики, можно обновлять на них наклейки по тематике занятий или досугов, которые могут сделать дети своими руками. Фантазии для творчества очень много. В перспективе планируем создать аудиотеку различных музыкальных композиций с разным темпом музыки и картотеку стихотворений и потешек, поиск новых упражнений в играх на стаканах.

### Отбивание ритма в игре на стакане

#### Первый этап.

Дети сидят на полу по кругу, перед ними цветные стаканчики. Левую руку прячем за спиной, правой передаем стаканчики по кругу вправо со словами: «Бе-рем, От-да-ем!». Можно передавать стаканчик под счет или придумать другие слова, которые помогут в игре. Например: «Правой берем, вправо отдаем»;

Далее, порядок движений усложняем:

Хлопните два раза, возьмите и передайте стаканчик вправо: «Хлоп, хлоп, берем, отдаем».

Усложняем: Хлопните два раза, ударьте по дну стакана три раза: сначала правой рукой, затем левой и снова правой рукой: «Хлоп, хлоп, хлоп-хлоп-хлоп, берем, отдаем».

Усложняем: Хлопните два раза, ударьте по дну стакана три раза: сначала правой рукой, затем левой и снова правой рукой, хлопните один раз. Передайте стаканчик вправо соседу:

#### Второй этап.

Отрабатываем навык передачи стакана левой рукой вправо.

Дети сидят на полу по кругу, перед ними цветные стаканчики. Правую руку ставим на пол перед собой ладошкой вниз, левой рукой берем и передаем стаканчики по кругу вправо со словами: «Бе-рем, от-да-ем!» или «Левой берем, вправо отдаем».

Усложняем: Хлопните один раз в ладоши, переверните правую руку ладошкой верх и возьмите стакан, большой палец должен быть направлен вниз к столу.

Поднимите стакан и переверните его, и хлопните левой ладонью по верху стакана.

Поставьте стакан обратно на стол на левое ребро. Не выпускайте стакан из правой руки.

Снова поднимите стаканчик, переверните его и ударьте дном о левую ладошку.

«Хлоп, хлоп, хлоп-хлоп-хлоп, хлоп, берем, отдаем». Можно использовать речетатив. Например: Скачут, скачут две лошадки, но, но, но! Скачут, скачут без оглядки, но, но, но! Скачут, скачут в новый город, цок, цок, цок! Звонко цокают подковы, цок, цок, цок! Когда дети усвоят этот навык можно увеличить темп передачи стаканчиков, за счет быстрого проговаривания слов потешки.

Теперь можно подключить музыкальное сопровождение. Сначала в медленном темпе, затем можно постепенно увеличивать темп и менять музыкальную композицию.

Оставьте стаканчик в левой руке.

Держите его за дно.

Хлопните правой рукой по столу перед собой.

Перенесите левую руку со стаканчиком над правой и поставьте стакан перед соседом справа на пол вверх дном.

Все упражнения второго этапа тоже можно отработать постепенно.

Сначала, научиться брать стакан правой рукой и переворачивать, затем, ударять сверху по нему и ребром об пол, дальше учить передавать стакан в левую руку, а правой ударять об пол. Может кто-то придумает свою методику обучения. Методика обучения та же, сначала в медленном темпе, затем увеличиваем его. Подключаем музыкальное сопровождение.

### **Третий этап.**

Объединение двух предыдущих этапов. Для этого после первого этапа мы не переставляем стаканчик соседу справа, а отставляем его вправо от себя на 15 см. в сторону соседа, затем сразу же начинаем второй этап.

### **Игра «Стаканчики»**

Играет любое количество человек. Главное — точно повторять движения за водящим. Допустивший ошибку покидает игру. Каждый получает стакан, ставит его, перевернув вверх дном, на стол или на пол перед собой. Порядок движений такой: левой рукой хлопаем по столу слева от стакана, затем правой — справа.

Левой рукой задеваем дно стакана. Хлопаем в ладоши и правой рукой передвигаем стакан соседу в правую сторону. Хлопаем в ладоши и левой рукой переворачиваем стакан, который получили слева. Вновь правой рукой переставляем стакан вправо, не забыв перевернуть его вверх дном. Скрещиваем руки и два раза стучим по столу так, чтобы стакан находился между руками. Разводим руки, задеваем дно стакана у соседа справа, затем слева и правой рукой перемещаем стакан игроку справа. Получив стакан слева, вновь двигаем его правому соседу. Все начинается сначала. Водящий задает темп. Можно



придумать слова, которые помогут в игре.

Слева, справа и по дну.

Хлоп, и вправо отдаю.

Хлоп, и левой поверну,

Правой вправо отдаю.

Крестик, крестик, стук по дну,

Вам стакан передаю.

### Советы

- Если использовать твердое покрытие, можно добиться лучшего результата.
- Чем больше вы будете практиковаться, тем лучше у вас будет получаться.
- Практикуйтесь, пока песня не засядет у вас в голове, так что вы сможете подобрать ритм в любом месте.
- Если у вас нет с собой стакана, можно ритмично хлопать руками или постукивать по спине друга.
- Напевайте ритм песни вслух или мысленно. Это может помочь ритму.
- С каждой новой попыткой, делайте чуть быстрее. Это может быть не просто, но все же попробуйте.
- Когда будете искать стакан, имейте в виду, что высокие передвигать легче.
- После того, как вы освоитесь с движениями, можно попробовать подпевать.
- Вы можете устроить музыкальную дуэль. Соберите несколько команд и посоревнуйтесь. Правило: Играет любое количество человек. Главное — точно выполнять движения за водящим. Допустивший ошибку покидает игру. В чьей команде останется больше человек, та и победит. Удачи!
- Не хлопайте слишком сильно по пенопластовому стаканчику. Такой стаканчик, скорее всего, разломается.

## Спортивное оборудование «Гимнастический парашют»

### Вариант 1



**Материал:** Парашют шит из яркой, легкой ткани в форме круга, в диаметре 3 метра, в центре вырезан небольшой круг для выхода воздуха, во время поднимания парашюта вверх. Сочетание цветов парашюта может быть различным, также как, и количество секторов, то есть, каждый сектор имеет свой цвет. Для удобства на края парашюта нашиты поручни, в виде держателей. Парашют используется на занятиях по физкультуре, развлечениях, праздниках, играх, спортивных досугах.

**Цель:** развивать координацию движений, умение ориентироваться в окружающем пространстве.

**Задачи:** развивать ловкость, быстроту реакции, глазомер, скорость, воспитывать умение действовать в коллективе согласованно. Способствовать совершенствованию двигательных навыков, формированию правильной осанки, укреплению мышц спины.

Спортивное оборудование «Парашют» может быть использован во всех возрастных группах, в младших группах, как ориентир для построения в круг. В подготовительной группе мы применяем оборудование «Парашют» в гимнастических разминках, с целью формирования гибкости, пластичности и координации движений воспитанников. Предлагаем несколько упражнений с элементами гимнастики:

## Примеры упражнений для выполнения на «Гимнастическом парашюте»:

<p><b>Упражнение «Лодочка»</b> - На счет «раз»- упор лежа, ноги вместе, носки вытянуты, спинку прогнули, ноги слегка приподняты, руки вытянуты вперед, держаться за поручни «парашюта»; - На счет «два»- исходное положение</p>	<p><b>Упражнение «Ласточка»</b> - На счет «раз»- стойка на правой ноге, левую отвести назад, колени не сгибать, носочек вытянут, спина ровная, руки вытянуты вперед. Держаться за поручни «парашюта»; - На счет «два» - исходное положение; Тоже самое повторить с левой ногой</p>
<p><b>Упражнение «Ножницы»</b> - На счет «раз»- упор сидя, ноги вместе, чуть приподняты, носки вытянуты, скрещивание ног попеременно и постепенно поднимая вверх, руки отведены назад, держаться за поручни; - На счет «два»- исходное положение</p>	<p><b>Упражнение «Гусеница»</b> - На счет «раз» тело расположено горизонтально на правом боку, ноги согнуты в колени, наклон вперед, голова соединяется с коленями, две руки держаться за поручни «парашюта»; - На счет «два»- исходное положение; Тоже самое повторить на левом боку</p>
<b>Перемена мест</b>	
<p><b>Вариант 1.</b> До начала игры каждый участник должен взяться за сектор парашюта определенного цвета (это возможно лишь в том случае, если ваш парашют многоцветный). В этой игре каждому игроку будет соответствовать свой цвет (<i>например, зеленый, синий, красный и т. д.</i>). Правила игры: в момент максимального подъема парашюта ведущий громко называет какой-либо цвет. Так, если ведущий выкрикивает «красный», каждый, кто держится за красный сектор парашюта, должен отпустить парашют и, пробежав под ним, поменяться местами с кем-либо из игроков с противоположной стороны. Неважно, попадет ли игрок точно в то же место, где стоял его партнер,</p>	<p><b>Вариант 2.</b> Вместо названий цветов ведущий громко называет месяцы года. Участники игры, родившиеся в названном месяце, отпускают парашют и меняются местами, пробегая под парашютом. В эту игру можно также играть, рассчитавшись по порядку от 1 до 8 или называя цвета одежды, в которую одеты участники игры.</p>

<p>главное, чтобы он пробежал под парашютом на противоположную сторону. Пока часть игроков находится под парашютом, остальные медленно тянут парашют вниз, пытаясь поймать участников игры, бегающих под парашютом. Если кого-то удалось поймать, помогите этому игроку выбраться, и пусть он найдет себе новое место у парашюта.</p>	
---	--

## Спортивное оборудование «Гимнастический парашют»

### Вариант 2



#### Пустое место

Цель: развивать быстроту реакции, ловкость, скорость, внимание.

Описание игры.

Дети, встав вокруг парашюта, выбирают считалкой водящего

Пример считалки:

Раз, два, три, четыре, пять.

Нам друзей не сосчитать.

А без друга в жизни туго,

Выходи скорей из круга!

Дети, держась правой рукой за край парашюта, двигаются по часовой стрелке, а водящий идет в противоположную сторону со словами:

Вокруг домика хожу

И в окошечко гляжу,

К одному я подойду

И тихонько постучу

Тук-тук-тук...

Все дети останавливаются.

#### Поезд

Цель: учить сочетать движения со словами и музыкой.

Описание игры.

Дети, держась за парашют левой рукой, двигаются по кругу, правой рукой делают круговые вращательные движения и говорят слова:

Летит поезд во весь дух

*(Поднимают и опускают парашют:)*

Ух-ух, ух-ух!

*(Повторяют те же движения, только в другую сторону, поменяв руки.)*

Загудел тепловоз: «У-у!»

Домой деток повез.

«Ду-ду-ду! Ду-ду-ду!»

Я всех мигом довезу!»

Ребенок, возле которого остановился водящий, спрашивает: Кто пришел?».

Водящий называет имя ребенка и продолжает:

Ты стоишь ко мне спиной,  
Побежим-ка мы с тобой.

Кто из нас молодой,  
Прибежит быстрее домой?

Водящий и ребенок бегут вокруг парашюта в противоположные стороны. Выигрывает тот, кто первым займет пустое место у парашюта.

### Веселый мяч

Цель: развивать ловкость, координацию движений, внимание, эмоциональную отзывчивость.

Описание игры.

Вариант N 1.

Ребята стоят в кругу, держа двумя руками парашют за палочки на краях. Воспитатель бросает на сектора парашюта резиновый мяч среднего размера (внимание: мяч не должен быть больше отверстия в центре парашюта).

Дети, поднимая и опуская разные сектора парашюта, стараются перекатывать мяч так, чтобы он не упал в отверстие, произносят слова:

Ты катись, веселый мячик,  
Парашют не даст упасть.

У кого веселый мячик –  
Постарайся передать!

Вариант N 2

Ребята стоят в кругу, держа двумя руками парашют за палочки на краях. Воспитатель бросает на сектора парашюта резиновый мяч среднего размера (внимание: мяч не должен быть больше отверстия в центре парашюта). Дети, поднимая и опуская разные сектора парашюта, стараются перекатывать мяч так, чтобы он упал в отверстие. Вначале игры дети произносят слова:

Раз, два, три,  
В цель попади!

# Раздел II

## «ТРИЗ при работе со сказкой»



## Введение

Современное общество выдвигает новые требования ко всей системе образования подрастающего поколения. И в связи с этим, задача педагогов дошкольных учреждений - воспитание детей, обладающих высоким творческим потенциалом. И, естественно, необходимы изменения способов, средств взаимодействия с детьми дошкольного возраста, которые будут способствовать развитию нестандартного мышления ребёнка.

К таким средствам можно смело отнести инновационные технологии, которые педагоги используют в своей работе. Одной из таких инновационных технологий является ТРИЗ – теория решения изобретательных задач. Система ТРИЗ может использоваться в различных направлениях, но сегодня нам хочется рассказать Вам о применении данной системы при работе со сказкой. Ведь сказки – это богатейший материал, с помощью которого можно решать различные поставленные задачи. Это развитие речи, нравственных качеств, творческого воображения, мышления и прочее.

Применение методов ТРИЗ способно обычное чтение сказки превратить в увлекательное, познавательное, развивающее, игровое путешествие, где властвуют логика, творчество и мышление. Такое путешествие способно увеличить эффективность основной программы, т.к. дети учатся мыслить нестандартно и в будущем применять полученный навык в различных учебных дисциплинах, а так же в общении и жизни.



## Педагогам на заметку: «Пять основных методов ТРИЗ»

### 1. Метод мозгового штурма.

Данный метод предполагает постановку изобретательной задачи и поиска способов её решения. Одним из направлений в данном методе является поиск противоречий между персонажами и составление изобретательной задачи.

**Противоречия между персонажами:** Разберём суть данного метода на конкретных примерах.

Например: читаете вы с детьми сказку про Алёнушку и братца Иванушку остановитесь на том месте, где просила Аленушка братца: *«Не пей водицы, козленочком станешь»*. Не послушался Иванушка.

Предложите детям поразмышлять над такой задачей:

*«Как сделать так, чтобы Иванушка напился, но козленочком не стал?»*

Ответы детей могут быть совершенно разными: у малышей решение задачи как правило предполагает изменять сюжет сказки, например: - *«Можно с собой взять водички»*, *«В лесу поест сочных ягод»*, или даже *«Поискать ручеек»*. Безусловно, эти ответы подходят, но, для детей более старшего возраста, задача усложняется, ведь по сюжету сказки - леса нет, *«солнце высоко, поле широко, а колодец далеко»*. Ответ же детей старшего возраста может быть уже совершенно иным, к примеру: *«Сделать своей ногой след и из него напиться»*. Здесь уже ярче видна изобретательность – предлагается трансформировать «чужой след» в свой.

Или пример по сказке: *«Курочка ряба»*. *Изобретательная задача может быть сформулирована* следующим образом: *«Как сделать так, чтобы золотое яичко не разбилось, хотя мышка все равно пробежит и махнет хвостиком?»* Ответы детей также могут быть различными. Но, прежде чем предлагать такую изобретательную задачку детям, продумайте заранее, какие бы могли вы предложить варианты ответов.

Дети чаще предлагают следующие варианты: *«Яичко накрыть чашкой»*, *«Положить его в чашку или тарелку»*, предлагают и варианты преобразовать сам стол, на котором находится золотое яичко: *«Сделать в столе ямку и туда положить яичко»*, *«Сделать стол вогнутым»*.

Преимущество сказочных задач состоит в том, что необязательно нацеливать детей на то, как развернется сюжет сказки с учётом решением данной задачи. Речь идет лишь о задаче, которую нужно решать.

К любой сказке можно подобрать ряд таких изобретательных вопросов, задач способных побудить ребёнка к размышлениям, поисковой активности, поискам нестандартных решений.

Так же метод мозгового штурма предполагает не только постановку изобретательной задачи. Это могут быть и игры после прочтения. К примеру игра «Хорошо - плохо», где предлагается выделить в героях сказки положительные и отрицательные стороны. (Выделить отрицательные стороны волка из Красной шапочки легко, а вот увидеть положительные – требует мысленных рассуждений и логических умозаключений);

или Игра «Что умеет делать?» по подбору тех или иных действий сказочных героев.

## **2. Метод фокальных объектов (МФО).**

Суть данного метода заключается в переносе на фокальный объект свойств других случайно выбранных объектов или явлений или придумывание что-либо нового, видоизменяя или улучшая привычный вид реального объекта.

К примеру: волшебный клубок в сказке укатился и чтобы помочь герою можно ему подарить необычное яблоко, которое обретает качества расставленных различных предметов (у зайца способность прыгать, у мячика держаться на воде, и т.д.)

Или, например: мячик вдруг становится говорящим, он прыгает и поет песенки и случайно попадает в сказку Колобок. Можно предложить ряд объектов, характерными способностями которых, можно также дополнительно наделить этот мячик. Это может быть та же лиса – хитростью, которой может быть наделён наш фокальный объект – мячик, или качество совы - мудрость, которой поможет колобку избежать беды.

Этот метод помогает развитию сюжета любой сказки в новом направлении, и решению тех педагогических задач, которые были вами поставлены (напр., поставили вы перед детьми задачу придумать такой фокальный объект, который поможет изменить сюжет в положительную сторону).

## **3. Метод системного оператора**

или его ещё называют методом системного анализа.

Помогает рассмотреть мир в системе, как совокупность связанных между собой определенным образом элементов - позволяет рассмотреть, из чего состоит и частью чего является интересующий нас объект; знакомит с функциональными особенностями отдельных частей, самой системы и подсистемы, а так же позволяет провести анализ интересующего нас объекта во времени системы, надсистемы и подсистемы.

Данную схему можно использовать как базовую.

Разберём данный метод на конкретном примере. Прочитав детям сказку Чуковского «Цыплёнок», предложить рассмотреть этого цыплёнка в системе, выкладывая соответствующие картинки по предложенной схеме. В настоящем – цыплёнок, в прошлом – яйцо, в будущем курица, увидеть подсистему – т.е. из каких частей состоит и частью чего является (надсистему). Видя перед глазами полученную схему у детей, так же формируется представление об изменениях объекта во времени.

Таким образом, используя метод системного оператора, обычное чтение переходит в увлекательную игру, исследовательскую деятельность, мозговую активность.

**Или например, используя метод системного оператора предложить детям игру по прочтению сказки «Теремок»:**

Ход игры: гостями «Теремка» становятся предметы (объекты), связанные между собой какой-либо системой. Например, по условию игры в «Теремок» могут попасть только те «объекты», которые по каким-либо признакам похожи на одного из обитателей Теремка. /напр. если это был выбран медведь, значит гостями могут быть рысь, белка – они все дикие звери и имеют шерсть, и т.д. Если же приглашает лягушка – то перечисленные выше гости уже не подходят, т.к. не связаны между собой никакой системой. А здесь скорее подойдёт ящерица.

Усложнение игры может быть следующим: в «Теремок» могут попасть только те объекты, которые отличаются от ведущего и от других жителей «Теремка». Объяснить, чем.

#### **4. Метод морфологического анализа.**

С помощью данного метода можно создавать новые объекты объединяя или комбинируя их отдельные признаки, получая совершенно новый объект, с изменённым строением, функциями и средой обитания. Таким образом, можно создать несуществующее или фантастическое животное (если, к примеру, по вертикали заложить животных средней полосы, а по горизонтали – животных жарких стран). При этом необходимо обсудить с ребёнком внешний вид нового (сказочного) животного, где он будет жить (его новая среда обитания), чем он теперь будет питаться, как изменится его жизнь, какие новые друзья или враги у него появятся.

Так же можно придумать великое множество сказок, закладывая, например, по вертикали и горизонтали каких-либо сказочных персонажей. Этот метод поможет сочинить новые сказки, объединяя и придумывая взаимодействия между разными персонажами из разных сказок. Здесь конечно необходимо помогать ребёнку наводящими вопросами, уточнением – где

происходит действие, какие элементы сказки он перенесёт в свою историю, какие превращения будут сопровождать историю и т.п.

Вместо таблиц можно использовать круги Луллия. Все круги нанизываются на единый стержень и, перемещая их относительно друг друга, составляют нового героя или новое направление в сказочной истории. Картинки на кругах делаются сменными в зависимости от поставленных задач.



### **5. И последний метод – это Синектика**

Это мозговой штурм, метод творческих задач путём поиска аналогий.

Личная аналогия - «Представь себя на месте колобка. Для чего ты убежал в лес? Кто твои друзья? Куда ты торопишься?».

Прямая аналогия - К примеру, после чтения сказки «Золушка» предложить детям назвать таких же добрых, трудолюбивых, красивых героинь из других сказок. Это может быть и Красная Шапочка, и Крошечка-Хаврошечка, и сестрица Аленушка и т.д. То есть прямая аналогия – это сопоставление персонажей, сюжетов разных произведений. С помощью аналогии определяется связь, родство героев. Данный метод основывается на свойствах мозга устанавливать ассоциативные связи между предметами, героями, словами, чувствами, эмоциями, понятиями, впечатлениями, фразами. Данный метод способствует развитию абстрактного мышления ребёнка. Один из вариантов задачи может звучать так: В сказке «Каша из топора» какой предмет, схожий по аналогии мог бы сварить солдат, если бы в доме не нашёлся топор?

Дети любят фантазировать. Их легко увлечь сочинением сказок. Технология ТРИЗ позволяет каждому ребёнку создать удивительно логичные и оригинальные истории.

Предлагаем один из алгоритмов. Следуйте описанным ниже этапам. Поддерживайте идеи ребёнка, даже те, которые кажутся «нелепыми». Иногда позволяйте себе добавить интересную метафору или сказочный речевой оборот. Через 2-4 сказки вы заметите, как речь ребенка изменилась - стала более складной, интересной и метафоричной.

### **Итак, «Сказка наоборот». Технология и пример.**

#### **1 этап.**

Выберите сказочного героя. Если выбрать сложно, распечатайте картинки сказочных героев, перемешайте и пусть ребёнок вытянет наугад.

\* Мы выбрали Красную Шапочку.

#### **2 этап.**

Дайте характеристику герою.

\* Наш вариант: девочка, носит красную шапочку, добрая, весёлая, смелая, носит бабушке пирожки.

#### **3 этап.**

Подберите к каждой характеристике героя противоположную.

\* У нас получилось следующее: мальчик, носит синюю бейсболку, злой, грустный, трусливый, забирает у бабушки пирожки.

#### **4 этап.**

Сочинение истории — мысленный перенос нового героя в обстоятельства традиционной сказки.

Помогите ребенку, задавая уточняющие вопросы: Что герой почувствовал? Что подумал? Чего захотел сделать? Что сделал? Зачем? Каким образом герой будет осуществлять задуманное? Как на это отреагировал другой герой?

#### **\*Наша сказка – «Синяя Бейсболка»**

Жил-был на свете мальчик. Был он трусливый, всё время ходил грустный и злой. Почему он таким был, никто не знает. Но все знают, что он никогда не расставался с синей бейсболкой, поэтому со временем его так и стали называть — Синяя Бейсболка.

Синяя Бейсболка очень любил кушать пирожки, особенно бабушкины. Но из-за скверного характера бабушка внучка не жаловала и пирожками не угощала.

Однажды мальчик так сильно захотел пирожков, что решил перехитрить бабушку. «Выманю её из дома, заберу все пирожки, которые она приготовила для любимой внученьки!» - придумал он. Пришёл Синяя Бейсболка к бабуле и говорит: «Бабушка, внученька твоя любимая занемогла в дороге, сидит посреди

леса на пеньке старом, помощи ждёт». Поверила бабушка и пошла в лес внучку искать — из беды выручать.

А мальчишка тем временем схватил корзину с пирожками и по лесной дорожке домой направился.

Идёт он, идёт, вдруг навстречу ему серый волк.

Увидел Синяя Бейсболка зверя, испугался и бежать. Так бежал, аж пятки сверкали. А волк за ним. Но не догнал Серый мальчишку. Успел Синяя Бейсболка перед самым носом волка дверь в дом закрыть.

Постоял волк, подумал, тыковку почесал, мысль его и осенила: «Раз бабушка таким дрянным мальчишкам пирожки раздаёт, то уж мне смелому, почти доброму и почти весёлому точно даст!». Не знал ведь Серый волк, что Синяя Бейсболка обманом бабушкиной стряпнёй завладел!

Побежал Серый волк к старушке. Увидела бабушка, что к её дому волк подходит, испугалась и от страху в шифоньер залезла.

Зашёл волк в дом — нет никого. Поискал пирожки — не нашёл. Решил бабушку ждать — может свеженьких напечёт. Лёг на коврик возле кровати. Мягко было на коврике, тепло, сон и сморил зверя.

А бабушке в шкафу тоже не сладко. Не молодая чай — ноженьки болят, спина ноет. Что делать?

Решила бабуля напугать волка. Благо, в шкафу тряпья всякого много. Замоталась она в простынь, завыла страшным голосом и выскочила из шкафа. Волк спросонья решил, что это призраки, испугался и убежал из дома.

Так бабушка волка напугала, что до сих пор Серый её дом стороной обходит и даже внученьку её, Красную Шапочку, не трогает.

## Педагогам на заметку Авторская сказка-наоборот



### Авторская сказка-наоборот «О потерянном ключике»

На пригорке теремок,  
На дверях висит сапог.  
Бабка с дедом на картошке,  
Разговор вели немножко,  
Тут, дед бабке говорит:  
Ты за морковкой пойд  
И сапужок отомкни.  
Бабка к мельнице пошла  
И морковку не нашла!  
Вышел волк из тумана:  
Вот, достану шишку из кармана,  
Теремочек отопру,  
И сапужок ваш заберу!  
Мимо лисонька бежала,  
Лисонька вдруг сказала:  
Полно, тебе, волчок,

### Авторская сказка «Чудо-погребок»

На лесной опушке, в дедовой избушке,  
Стоит чудо- погребок,  
На дверях висит замок.  
Бабка с дедом по -нарошку,  
Разговор вели немножко,  
Тут, дед бабке говорит:  
Ты за ключиком пойд  
И замочек отомкни.  
Вот случилась то беда,  
Бабка ключик не нашла!  
Вышел из леса серый волк,  
В ключиках он знает толк!  
Щас ,новый ключик смастерю,  
Погребок я отопру,  
Все запасы заберу!  
Мимо лисонька бежала,  
Лисонька вдруг сказала:

Есть ли в сапоге то прок?  
Ну, попробуй-ка медведь,  
На луну быстрее залезть!  
На луне, тепло, просторно,  
Много сладостей, бесспорно!  
Мишка думал и гадал,  
На луну, так не попал,  
Тут мышка хвостик свой поджала  
И за зайцем побежала,  
Им не до теремочка,  
Скрыться б под кусточком!  
Внучка к крылечку подошла,  
Бабке с дедом помогла,  
В чудный сад она пошла  
И морковку там нашла,  
Отомкнула тот сапог:  
Заходите в теремок!  
На окне рос огурец,  
Тут и сказочке конец!

Знаешь ли ты, волчок,  
В погребе огромный прок!  
Вот, попробуй-ка медведь,  
В погребок быстрее залезть!  
Там, на дне, тепло, просторно,  
Много сладостей, бесспорно!  
Мышка, хвостик свой поджала,  
Мимо мишки пробежала,  
Мишка мышку испугался,  
На том месте и остался.  
Как не думал, не гадал,  
В погребок, так и не попал,  
Зайчик серый, брат меньшей,  
Трясся ушами и головой.  
Ему не до погребочка,  
Скрыться б под кусточком!  
Внучка к крылечку подошла,  
Бабке с дедом помогла,  
На крыльце что-то блестит.  
Глядь, а ключик там лежит.  
Отомкнула тот замок:  
Заходите в погребок!  
Правду в народе говорят:  
Найти в деле добро, вот - это клад!  
Тут и сказочке конец.  
А кто слушал, молодец!

### Курочка-рябка

Жил дед, жила бабка. Была у них курочка-рябка. Снесла курочка яичек полный подпечек. Собрала бабка яички в горшок и поставила на шесток. Мышка бежала, хвостиком махнула, горшок упал, яички разбились.

Плачет дед, плачет бабка, курочка кудахчет, ворота скрипят, щепки летят, сороки трещат, гуся гогочут, собаки лают...

Идет волк:

- Дедка, бабка, чего вы плачете?

- Да как же нам не плакать? Была у нас курочка-рябка. Нанесла она яичек полный подпечек. Собрала бабка яички в горшок и поставила на шесток. Мышка бежала, хвостиком махнула, горшок упал, яички разбились.

И волк завыл.

Идет медведь:

- Волк, ты чего воешь?

- Да как же мне не выть? Жил дед, жила бабка. Была у них курочка-рябка. Нанесла курочка яичек полный подпечек. Собрала бабка яички в горшок и поставила на шесток. Мышка бежала, хвостиком махнула, горшок упал, яички



разбились. Плачет дед, плачет бабка, курочка кудахчет, ворота скрипят, щепки летят, сороки трещат, гуси гогочут, собаки лают... А я лаять не умею, вот я и завыл.

Выслушал медведь сказку и с досады оторвал себе хвост. Вот с той поры и живет он с куцым хвостом.

## Педагогам на заметку

### Сказка – перепутка «Кто в теремочке живет?»

Цель: создавать условия для сочинения детьми сказок, используя методы технологии ТРИЗ: типовые приёмы фантазирования; развивать воображение и фантазию.

Оборудование: пальчиковый театр «Теремок», иллюстрации различных предметов (воздушный шарик, мяч, чайник, яблоко, самолет, заяц)

Содержание работы: - Расскажите сказку «Теремок»



Давайте разыграем ее так, как это делают в стране Перевертышей.

- Возьмите рисунок и играйте за нарисованный предмет.

Первый приглашенный задает вопрос:

- Тук, тук, кто в теремочке живет?

- Я - Воздушный шарик. А ты кто?

- А я - Футбольный мяч. Пустишь меня в теремок?

Пущу, если скажешь, чем ты на меня похож.

- Мы оба круглые.

И стали жить вместе воздушный шарик и футбольный мяч и т. п.



Можно предложить детям дать имена героям новой сказке. Воздушный шарик-" Летяга", футбольный мяч-"Прыгунок" и т. д. развивая фантазию детей.

Важно сохранить дружелюбную атмосферу: если кто-то не может ответить, то помогают остальные дети.

## Педагогам на заметку

### Карты Проппа

Сегодня мы расскажем Вам об удивительной технике, основанной на работах известного исследователя Владимира Яковлевича Проппа.

#### Для чего могут быть полезны карты Проппа?

Если вы занимаетесь с детьми, то детям карты Проппа помогут хорошо запомнить сказку и облегчат её пересказ.

Также самостоятельное сочинительство сказок является превосходной терапевтической техникой, так как позволяют:

- 1) объективировать проблему;
- 2) снять эмоциональное напряжение;
- 3) построить позитивный вариант развития событий;
- 4) проиграть этот вариант, что в итоге сильно помогает «настроиться на победу»!

#### Как работать с техникой «Карты Проппа»?

**1 этап:** познакомить детей со сказкой как жанром литературного произведения. Объяснить общую структуру сказки: - присказка, зачин (приглашение в сказку); - повествование; - концовка сказки (возвращение слушателя в реальную действительность).

**2 этап:** чтение сказки и сопровождение чтения выкладыванием карт Проппа;

**3 этап:** пересказ сказки, опираясь на карты Проппа;



**4 этап:** на этом этапе вы можете попробовать сами сочинять сказки, используя карты Проппа. Для этого отбираются 5-8 карт, придумываются главные герои, выбирается - кто будет главный герой, помощники героя и те, кто будут ему вредить.



Знаете ли вы, что во всех волшебных сказках есть свой уникальный набор сюжетных линий, которые в том или ином количестве встречаются в каждой из них? Вот, почему в сказках народов мира так много схожих произведений.

Большинство из произведений народного творчества преследует обучающую цель. Исподволь маленьким детям внедрялась мысль, что гулять одному в лесу опасно – там волки, смекалистый всегда победит ученого, добрый – злого, а чтобы стать настоящим героем необходимо пройти испытание. Взяв за основу, предложенную схему, любой далекий от литературного творчества человек сможет сочинить свою сказку, просто следуя шаг за шагом по указанному трафарету (см. рис.).

### **Список основных мотивов, выделенных исследователем Проппом:**

**1. Жили-были.** Создаем сказочное пространство. (Каждая сказка начинается с вводных слов "давным-давно", "жили-были", "в тридесятom царстве").

**2. Особое обстоятельство** ("солнце исчезло с небосклона", "дожди перестали лить, и наступила засуха").

**3. Запрет** ("не открывай окна", "не отлучайся со двора", "не пей водицы").

**4. Нарушение запрета** (персонажи сказок и в оконце выглядывают, и со двора отлучаются, и из лужи водицу пьют; при этом в сказке появляется новое лицо — вредитель).

**5. Герой покидает дом** (при этом герой может либо отправляться, отсылаться из дома, скажем, с благословения родителей разыскивать сестренку, либо изгоняться, например, отец увозит изгнанную мачехой дочь в лес, либо уходит из дома, превратившись в козлика после того, как запрет нарушен).

**6. Появление друга-помощника** (серый волк, кот в сапогах).

**7. Способ достижения цели** (это может быть полет на ковре-самолете, использование меча-кладенца и т.п.).

**8. Враг начинает действовать** (змея похищает царевну, колдунья отравляет яблоко).

**9. Одержание победы** (разрушение злых чар, физическое уничтожение вредителя — Змея, Кощея Бессмертного, победа в состязании).

**10. Преследование** (какая сказка, как и детектив, обходится без погони? Героев могут преследовать гуси-лебеди, Змей Горыныч, Баба-яга, Лихо Окаянное и прочие, не менее "симпатичные" персонажи).

**11. Герой спасается от преследования** (прячась в печку, превращаясь в кого-то или с помощью волшебных средств и преодолевая огромные расстояния).

**12. Даритель испытывает героя.** И тут появляется новый персонаж — волшебник, гном, старушка, которой нужна помощь или нищий. Баба-яга дает девушке задание выполнить домашнюю работу, Змей предлагает герою поднять тяжелый камень.

**13. Герой выдерживает испытание дарителя** (все очевидно).

**14. Получение волшебного средства** (оно может передаваться, изготавливаться, покупаться, появляться неведомо откуда, похищаться, даваться дарителем).

**15. Отлучка дарителя** (Баба яга отпускает с миром, волшебник исчезает, дракон прячется обратно в пещеру).

**16. Герой вступает в битву с врагом** (иногда это открытый бой - со Змеем Горынычем, иногда состязание или игра в карты).

**17. Враг оказывается поверженным** (в сказках антагониста не только побеждают в бою или состязании, но и изгоняют или уничтожают с помощью хитрости).

**18. Героя метят** (метку наносят на тело или дают особый предмет - кольцо, полотенце, образок, он что-то забирает у поверженного врага).

**19. Герою дают сложное задание** (достать перстень со дна моря; соткать ковер; построить дворец за одну ночь; принести то, не знаю что).

**20. Герой исполняет задание** (а как же иначе?).

**21. Герою дается новый облик** (частый прием - погружение в кипящую воду или горячее молоко, которое делает героя еще краше).

**22. Герой возвращается домой** (обычно это происходит в тех же формах, что и прибытие, но это может быть и победный прилет на поверженном драконе).

**23. Героя не узнают дома** (иногда вследствие произошедших с ним внешних изменений, наведенного заклятья, увечья, взросления).

**24. Появляется ложный герой** (то есть тот, кто выдает себя за героя или присваивает себе его заслуги).

**25. Разоблачение ложного героя** (это может произойти в результате специальных испытаний или свидетельства авторитетных лиц).

**26. Узнавание героя** (И тут обнаруживается подмена. Ложный герой с позором изгоняется, а нашего персонажа принимает в объятия любящая королевская чета)

**27. Счастливый конец** (пир на весь мир, свадьба, пол царства в придачу).

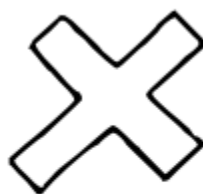
**28. Мораль** (какой вывод можно сделать из случившейся истории).



1. Жили-были



2. Особое  
обстоятельство



3. Запрет



4. Нарушение  
запрета



5. Герой покидает дом



6. Появление друга - помощника



7. Способ достижения цели



8. Враг начинает действовать



9. Одержанье победы



10. Погоня (преследование)



11. Спасение от преследования



12. Даритель испытывает героя



13. Герой выдерживает испытание



14. Получение волшебного средства



15. Отлучка дарителя



16. Герой вступает в битву с врагом



17. Враг оказывается поверженным



18. Метят героя



19. Герою дают сложное задание



20. Герой выполняет задание





21. Герою дается  
новый облик



22. Герой  
возвращается  
домой



23. Героя  
не узнают  
дома



24. Появляется  
ложный  
герой



25. Разоблачение  
ложного героя



26. Узнавание  
героя



27. Счастливый  
конец



28. Мораль