

## Семинар для работников ДОУ «Игровые программы и технологии при составлении сценариев творческих досуговых форм»

*Вступительное слово.*

В педагогической практике обычно принято определять три периода развития ребенка: 3-6 лет – дошкольное детство, 6-9 лет – младший школьный возраст, 10-14 лет – подростковый. Именно в детстве у человека закладываются принципы мировосприятия, духовные основы и основные психические реакции. И на каждом этапе возрастного развития требуется особый подход.

В процессе своего развития ребенок усваивает не только содержание культурного опыта, но приемы и формы культурного поведения, культурные способы мышления. Учитывая выше сказанное, педагог, музыкальный руководитель, режиссер должен осознавать, что является не только создателем творческого продукта – результата потребности в самореализации, но и что при этом он несет ответственность за воспитание следующих поколений.

Для дошкольника главная задача его развития – переход от обиходных отношений к социальным. Сделать это можно с помощью игры. Сегодня существует большое разнообразие игр, от тех, что нам достались от предыдущих поколений до тех, где заложены современные понятия и определения.

Уже в раннем детстве ребенок имеет наибольшую возможность именно в игре, а не в какой-либо другой деятельности, быть самостоятельным, по своему усмотрению общаться со сверстниками, выбирать игрушки и использовать разные предметы, преодолевать те или иные трудности, логически связанные с сюжетом игры, ее правилами. В игре он развивается как личность, у него формируются те стороны психики, от которых впоследствии будет зависеть успешность его социальной практики. Поэтому, важнейшей задачей в педагогической практике является оптимизация и организация в ДОУ специального пространства для активизации, расширения и обогащения игровой деятельности дошкольников.

Для начала давайте с вами разберём все понятия: игровые технологии, игровые программы и каким образом они нам помогут при составлении сценария.

Итак, игровые технологии.

**Игровые технологии** – это технологии на основе активизации и интенсификации деятельности воспитанников не только дошкольных учреждений, это совокупность психолого-педагогических методов, способов, приемов обучения и воспитательных средств.

**Цель игровой технологии** – не менять ребенка и не переделывать его, не учить его каким-то специальным поведенческим навыкам, а дать возможность «прожить» в игре волнующие его ситуации при полном внимании и сопереживании взрослого.

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практики не нова. Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы, значения для развития обучаемого в отечественной педагогике занимались Л. С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др.

Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу приемов организации педагогического процесса в форме разных игр. Нам же более интересны игры для досуговых программ.

В целом, игровые технологии связаны с игровой формой взаимодействия педагога, музыкального руководителя и воспитанника через реализацию определенного сюжета (игры, сказки, спектакли).

Изучение развития детей показывает, что в игре эффективнее, чем в других видах деятельности, развиваются все психологические процессы. Обусловленные игрой изменения в психике ребёнка настолько существенны, что в психологии утвердился взгляд на игру как на ведущую деятельность детей в период дошкольного детства.

**Игра** – наиболее освоенная малышами деятельность. В ней они черпают образцы для решения новых жизненных задач, возникших в познании, в труде, в творчестве.

**Игра** – вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе, имеет важное значение в воспитании, обучении и развитии детей, как средство психологической подготовки к будущим жизненным ситуациям.

**Игра** – преднамеренный ряд действий, последовательно определяющий цель.

**Игра** – занятие, обусловленное совокупностью определенных правил, приемов и для заполнения досуговых развлечений, являющееся видом спорта.

**Игра** – преднамеренный вид действий, преследующий определенную цель, интригу, тайну, замысел.

**Игра** – исполнение сценической роли.

## **Классификация игр.**

Классификация игр условна. Их существует несколько.

Большинство классификаций опирается на содержание воспитательной или развивающей направленности игр, по специфике использования игрушек или реквизита, особенностям поведения играющих.

Основывается на выделении психических процессов, преимущественно реализуемых в игре.

- 1. По возрастной категории.**
- 2. По месту проведения:**
  - Открытая площадка (у воды, на воде, в лесу и т.п.)
  - Закрытая площадка (помещение, класс и т.п.)
- 3. По времени проведения:**
  - Зимние игры
  - Летние игры
- 4. По содержанию:**
  - Спортивные
  - Интеллектуальные (деловые, экономические и т.п.)
  - Обрядовые
  - Клубные
- 5. По распределению физической и интеллектуальной нагрузке:**
  - Подвижные (аттракционные, танцевальные, музыкальные и т.п.)
  - Малоподвижные (интеллектуальные, настольные и т.п.)

## **Основные требования к проведению игры:**

- Выбор игры
- Место проведения игры
- Сущность игры
- Реквизит для игры
- Приз
- Метод выбора игрока

В педагогической и литературе по психологии выделяют следующие функции игры:

**компенсаторная** функция предполагает снятие физического и психического напряжений, повышение общего тонуса, приобретение чувства раскованности, свободы, непосредственности;

**развивающая (обучающая)** – развитие внимания, смекалки, воображения, организации, умение логически мыслить, развитие творческого мышления, памяти;

**воспитательная** – чувство коллективизма, решительности, инициативы, смелости, стимулирование общественной активности, воспитание морально-этических качеств (добра, милосердия, сочувствия, умение радоваться успехам другого);

**познавательная** – развитие познавательной активности, обогащение знаний, приобретение новой информации;

**педагогическая** – переживание необычных, неведомых ранее ощущений, формирование оптимистичности, жизнерадостное восприятие действительности;

**коммуникативная** – объединение коллективов, установление эмоциональных контактов;

**социализирующая** – формирование стремления к общественно значимой, общественно оцениваемой деятельности.

Спектр игр достаточно широк: от состязаний спортивного характера до массовых театрализованных постановок не только в зрительном зале, но и на уличной площадке детского сада.

Довольно-таки внушительный блок представлений для детей связан с различными по масштабу праздниками.

Самый яркий пример, который можно привести – Новый год.

Здесь полет фантазии, выбор творческих форм, их комбинаций для педагога, музыкального руководителя максимально высок. Многообразие сюжетных линий, персонажей, использование различных эффектов и технических средств, взятие снежного городка, маскарад, игры в хороводе – список возможных кирпичиков конструкции можно продолжать еще долго.

**Примером** могут послужить игры-экспромты в хороводе. («Согревалочка», «Руки к пяткам и ушам», «Кто живёт на ёлке»)

#### ОНИ БУДУТ В МАТЕРИАЛАХ К СЕМИНАРУ

Далее рассмотрим наиболее интересные, вам, как музыкальным руководителям.

**Театрализованные игры** (или как долгое время называли – игры-драматизации) являются разновидностью творческих игр, в которых ребенок проявляет свою выдумку, инициативу, самостоятельность. Оставаясь игрой, они развивают творческие способности и представляют собой специфический вид художественной деятельности.

В театрализованных играх развиваются различные виды детского творчества: художественно-речевое, музыкально-игровое, танцевальное, сценическое, певческое.

Возможности приобщения дошкольников к творческой художественной деятельности в процессе подготовки театрализованной игры и ее хода чрезвычайно высоки: речь, мимика, движения ребенка в игре намного выразительнее, чем в повседневной жизни. Один из первых педагогов, К.Д. Ушинский обратил внимание на воспитательную ценность образов воображения: ребенок искренне верит в них, поэтому, играя, испытывает сильные неподдельные чувства.

Особо следует отметить роль театрализованных игр в приобщении детей к искусству: литературному, драматическому, театральному. По аналогии с опытом собственных театрализованных игр дети чувствуют и осознают, что театр дарит радость и творцам, и зрителям.

Тематику готовых сценариев можно творчески использовать в театрализованных играх, чтобы у детей появилась возможность самостоятельно импровизировать на темы, взятые из жизни (смешной случай, интересное событие, хороший поступок). Полезно найти разные варианты развития каждой темы, как бы в перспективе увидеть результаты своих дел, поступков и т. д. При театрализованных играх дошкольники отвечают на вопросы, дают советы, перевоплощаются в тот или иной образ.

Эти игры оказывают большое влияние на речь ребенка. Ребенок усваивает богатство родного языка, его выразительные средства, использует различные интонации, соответствующие характеру героев и их поступкам, старается говорить четко, чтобы его все поняли. Театрализованные игры всегда радуют, смешат детей, пользуются у них неизменной любовью, так как они видят окружающий мир через образы, краски, звуки.

Основная цель педагогического руководства в театрализованных играх – будить воображение ребенка, создавать условия для того, чтобы как можно больше изобретательности, творчества проявили сами дети.

**Пример:** заранее подготовленный отрывок литературного произведения, сказки или сам спектакль – дети как актеры выполняют каждый свою роль, настольный театр с объемными или плоскостными фигурками, кукольный театр, игрушки-самоделки.

**Примеры для проигрывания с участниками семинара:** театр-экспромт «Котёнок и солнышко».

**Режиссерская игра** является разновидностью творческих игр и в какой-то степени повторяет театрализованную игру. Действующими лицами в ней выступают не другие люди (взрослые или сверстники), а игрушки, изображающие различных персонажей. Ребенок сам дает роли этим игрушкам, как бы одушевляя их, сам говорит за них разными голосами и сам действует за них. Куклы, игрушечные мишки, зайчики или солдатики становятся действующими лицами игры ребенка, а он сам выступает как режиссер, управляющий и руководящий действиями своих «актеров», поэтому такая игра и получила название режиссерской.

Само название режиссерской игры указывает на ее сходство с деятельностью режиссера спектакля, фильма. Ребенок сам создает сюжет игры, ее сценарий. В режиссерской игре речь – главный компонент. В ролевых режиссерских играх ребенок использует речевые выразительные средства для создания образа каждого персонажа: меняются интонация, громкость, темп, ритм высказывания, логические ударения, эмоциональная окрашенность, звукоподражания.

**Примеры для проигрывания с участниками семинара:** упражнения актёрского тренинга (с тарелкой), элемент упражнения по сценической речи (звукоподражание животным при чтении стихотворения).

Ещё одна из форм детских развлекательных программ – **игротека** (собрание детских игр для выдачи их во временное пользование; само помещение, оборудованное для игр).

Своеобразный отголосок познавательных программ с элементами соревнования (прохождения по этапам). Подобные мероприятия можно приурочить к празднику, подобрав соответствующую тему. Игротеки, которые проводятся сейчас, отличаются широтой тем и кроме познавательного и соревновательного характера приобрели еще и развлекательную сторону.

**Пример:** «Путешествие в страну здоровья», «Солнечная карусель».

**Посиделочные игры** — особый вид общения, дававший возможность в игровой, иносказательной форме в достаточно жестких рамках проявить свои симпатии и антипатии, продемонстрировать ловкость, смекалку, организаторские способности

**Пример: Игра «Два сигнала»:**

Участники выстраиваются в одну шеренгу/или сидят в одной линии. По одному сигналу все должны поднять правую руку вверх и быстро опустить ее. Если сигнала два, руку поднимать нельзя. Тот, кто ошибется – поднимет руку на два сигнала – выбывает из игры.

**Конкурс** – соревнование с целью выделить наиболее выдающегося конкурсанта – претендента на победу. Главное отличие игрового принципа от конкурсного в том, что конкурсный принцип игры требует выявления лучшего. В игре лучшего выявлять не нужно. В конкурсном испытании лучший должен выявляться. В этом основное отличие конкурса от игры.

Как и игра, конкурс делится на составные части. Это могут быть и **массовые** конкурсы, в которых участвуют все гости праздника (например, конкурс на лучший танец), с выделением и поощрением самых активных, оригинальных исполнителей, дуэтов, квартетов и т.п. и **групповые**, где в группах проводятся конкурсы с выбыванием проигравших, или — что сегодня более перспективно и важно — победителей. Победители или проигравшие выделяются или в ходе самой игры, или по реакции зрителей или каким-то другим приемом. Главное, чтобы проигравшие не уходили со сцены обиженными. Это зависит и от мастерства ведущего, и от подбора игр.

Очень важный момент: если есть возможность, чтобы с сцены участники уходили победителями, то используйте это. Одна из задач «ведущих-игровиков» — дать людям шанс испытать радость победы. Пусть маленькой, но победы. А проигравшие должны уходить с радостью участия в конкурсе, так, чтобы у них на лицах были улыбки. Наградой им за проигрыш будут и аплодисменты зрителей, и добрые слова ведущего, и призы (в «игре» призы не нужны).

**Пример:** «Барабанщики»

Все рассаживаются на стульях или на длинном диване в одну линию. Далее кладут руки на колени, только не на свои. Руки располагаются следующим образом: надо положить их на колени к соседям справа и слева. В свою очередь, на ваших коленях оказываются руки соседей: на правом колене рука правого соседа, на левом — левого. Крайние игроки в цепочках задействуют только одну руку. По самой крайне коленке делается 2 хлопка рукой. Далее делается 1 хлопок по второй коленке. Затем делается 1 хлопок по третьей коленке. Далее хлопок по следующей коленке и так до конца. Самое главное — следить за руками и не путать, чтобы хлопки совершались по всем коленкам друг за другом. По последней коленке надо хлопнуть 2 раза и запустить все в обратную сторону. Если кто-то сбивается, например раньше времени делает хлопок рукой, бьет не по той коленке или забывает в конце цепочки сделать 2 хлопка, то он эту «провинившуюся» руку убирает за спину. Хлопки по коленям продолжают, но теперь в цепочке на одну руку меньше. Выигрывает тот, кто останется в цепочке до конца.

Мы еще с вами не поговорили о такой форме, как **игровые программы**, которые могут быть вынесены в отдельный сценарий.

**Игровая программа** – совокупность игровых заданий, объединенных либо какой-то формальной связкой (тема, праздничная или досуговая ситуация или же сценарным ходом).

Особенность игровой программы – другие законы в отличие от художественно-зрелищных мероприятий. Проходит в другой зоне активности.

Игровая программа имеет определенное композиционное построение (делится на блоки).

#### **Вступительный блок.**

- вступительный монолог ведущего (вступительный монолог должен содержать информацию об основной игровой задаче);
- информация о статусе победителя, выполняет функцию стимулирования участников – исполнителей.

**Первый игровой блок** начинается с игры-организатора (несложное игровое упражнение, рассчитанное на внимание и знакомство с темой (2-3 однотипных задания – не сложные игры на внимание, на физическую активность).

**Второй блок.** Состоит из игровых заданий веселых и простых, но со средней степенью физической активности, которые часто выполняют функцию формирования команд.

**Третий блок.** Игры по командам, готовность к физическим действиям (малоподвижные).

**Пятый блок.** Игры подвижные, командные, часто связанные с силой и ловкостью.

**Пятый блок.** Церемония подведения итогов и награждение.

**Примеры:...**

**Сюжетно-игровая программа** – набор игр, чередующихся в определённой последовательности, объединённых игровым сюжетным ходом, которые ведут персонажи, для развития действия и сюжета.

Для создания и проведения такого вида программы необходимо:

- определить место проведения сюжетно-игровой программы (в каких условиях, где будет проводиться программа);
- определить тему программы (о чём будет программа, выбор персонажей, литературно-художественного произведения);
- подобрать игры, соответствующие теме программы (индивидуальные, массовые, подвижные, спокойные, интеллектуальные игры);
- составить сценарий (раскрыть содержание программы, согласно основным законам драматургии);
- подобрать ведущего и исполнителей (персонажей программы), согласно их темпераменту, личным качеств, а главное, умеющих свободно держаться перед зрителем, общаться с аудиторией, владеющих организаторскими способностями;
- подобрать и продумать образ персонажей (костюмы, реквизит).

**Сюжетно-игровая программа** отличается от других театрализованных представлений сюжетным ходом, образами, художественно-техническими средствами и подбором игрового материала.

**Сюжетный ход** – драматургический ход, отображающий порядок построения эпизодов, логику развития действия массового представления. Задача сюжетного хода точно и ярко выразить тему и идею представления

Чаще всего используются такие сюжетные ходы как:

- Путешествие (на ковре-самолете, поезде, корабле, лошадях, пешком и т.д.)
- Спасение (Снегурочки, Деда Мороза и т.д.)
- Отгадывание (загадок, кроссвордов и т.д.),
- Учения (учим Незнайку, Волка, Бабу-Ягу и т.д.)

Конечно, встречаются и оригинальные решения, как, например: игра цветов.

**Примеры для проигрывания с участниками семинара:** «Цветная дискотека»

Таким образом, результатами игровой деятельности являются снятие усталости, эмоциональная разрядка, приобретение новых навыков и умений. Современная жизнь ребенка становится все более регламентирована и малоподвижна, а игроки и болельщики на подобных

мероприятиях проявляют свою радость, восторг, одобрение и неодобрение самым непосредственным образом. Важно также понимать, что игра значительно расширяет систему контактов и связей ребенка.

Используя игровые технологии в дошкольном учреждении, необходимо следовать принципу доброжелательности, осуществлять эмоциональную поддержку, создавать радостную обстановку, поощрять любые выдумки и фантазии ребенка. Именно в этом случае игра будет полезна для развития ребенка и создания положительной атмосферы сотрудничества с взрослым.

**СЦЕНАРИЙ**, (от ит. *scenariò*), литературное произведение, описывающее содержание и форму действия, предназначенного для воплощения средствами *кино* или *телеискусства*, *представления*, *массового праздника*. Сценарий – это драматургическая основа массового театрализованного действия, описание будущей постановки, определяющее ее тему, масштабы и границы проведения, пути реализации сверхзадачи сценарного проекта и его образного решения.

Литературный сценарий содержит также текст или изложение содержания реплик *персонажей*, ведущих, тексты стихотворений, песен, театральных отрывков, описание спортивных и хореографических эпизодов, тезисы выступлений *реальных героев*, точно указанные моменты появления динамической и статической *проекций*, а также их содержание.

В сценарий включаются также режиссерские указания (*ремарки*, команды на построение и смену *мизансцен*, изменения в освещении и т. д.).

Сценарий рассматривается не только как *форма* драматургического построения художественной *акции*, но и как официальный документ по его организации, который позволяет составить смету расходов по его проведению, перечень необходимых материалов, *костюмов*, *бутафории* и т. п.

### Этапы работы над сценарием

**1 этап:** Замысел – в драматургии исходное представление о своей будущей постановки с которого начинается творческий процесс, определяется тема, идея, сверхзадача. Предполагаемая аудитория, место проведения, форма и жанр. Надо найти узкий проблемный аспект.

**2 этап:** Изучение и подбор материала сценария. Должен отвечать теме и идее, эстетически выдержанный, новизна, интересным для конкретной аудитории. Возможность выхода материала на образное решение.

Два вида сценарного материала:

- Художественный
- Документальный

**3 этап:** Сценарный план. Композиционное построение.

**4 этап:** насыщение эпизодов материалом, образная обработка.

**5 этап:** Литературный сценарий.

**СЦЕНАРНЫЙ ХОД**, предлагаемые сценаристом драматический сюжет или условия игрового общения, определяющие развитие и композицию массового действия и выражающие его образный смысл.

**СЮЖЕТНЫЙ ХОД** – ход, отображающий порядок построения эпизодов, логику развития действия массового представления.

Задача сюжетного хода точно и ярко выразить *тему* и *идею* представления и стать стержнем, на который нанизываются номера и эпизоды представления. Даёт возможность не только объединить *сквозным действием* отдельные номера представления, но, и это главное, – раскрыть его через сценическое действие. Он органически вытекает из тематического замысла представления, подсказывается его материалом, должен отвечать нескольким требованиям: помогать раскрытию основной *темы*, заинтересовывать зрителя и обязательно проходить от начала до конца, связывая весь материал, цементируя действие в его логическом развитии, определяя степень эмоционального воздействия каждого эпизода. Идеальным является использование в сценарии одного хода, связывающего все эпизоды.

**ТЕМА**, (от гр. *théma* – то, что положено в основу), **предмет** описания, изображения, исследования, обсуждения, разговора, **явления, события**, которые отображаются драматургом в произведении. В празднике **постановка проблемы**, определяющая характер художественного повествования. Она порождает обращение к тому (или другому) сюжету. Тема отвечает на жизненно важный вопрос «О чем?», требующий своего размышления и разрешения.

**ИДЕЯ**, (гр. *idéa* – понятие, представление, идея, образ), Основная главная **мысль, замысел**, определенное **содержание** чего-либо. В искусстве

воплощенная в произведении искусства эстетически обобщенная **авторская мысль, отражающая определенную концепцию мира и человека**. Идея составляет ценностно-идеологический аспект произведения и является одним из элементов *содержания*.

**СВЕРХЗАДАЧА**, *идея*, ставшая внутренней потребностью, стремлением, **жизненная цель**, притягивающая к себе все без исключения жизненные и творческие задачи, **то, ради чего режиссер/музыкальный руководитель** творит театрализованное действие и объединяет в общий творческий процесс всех его участников.

### Композиционное построение сценария

**КОМПОЗИЦИЯ**, (от лат. *compositio* – сочинение, составление, связывание, примирение), **структурообразующая модель будущего мероприятия**, строение, соотношение, взаимное расположение частей.

**ЭКСПОЗИЦИЯ**, (от лат. *ekspositio* – выставление на показ, изложение, описание), часть литературного произведения, в к-рой характеризуется обстановка, расстановка *персонажей* и обстоятельств, непосредственно предшествующих началу действия; предваряющей начало разворачивания основных событий.

Экспозиция в широком плане – оформление зала, фойе, встреча гостей, какие-либо действия до начала представления, *музыка*. В узком смысле – *завязка*.

Экспозиция места действия, выраженная в оформлении сцены, первые слова *ведущих*, посвящающих в курс дела. Задача экспозиции – психологически и эмоционально подготовить зрителя к *восприятию* зрелищной части мероприятия.

**ЗАВЯЗКА**, в массовом представлении – момент включения зрителя в игровой *образный ход* действия.

Психологическое назначение завязки не только дать некое событие – толчок к развитию *действия*, но и продолжать развивать настроение соучастия, сопереживания у *аудитории*, которое начинает формироваться уже *экспозицией* представления, вечера, праздника и т. д.

**РАЗВИТИЕ ДЕЙСТВИЯ**, процесс перехода сценического *действия* от одного качественного состояния к новому качественному состоянию (от простого к сложному, от низшего к высшему, от медленного к более динамичному и наоборот), это также переход от одного *события* (*эпизода, номера*) к другому и повышение напряженности действия до его *кульминации* и *финала*.

**КУЛЬМИНАЦИЯ**, (от лат. culmen, род. п. culminis- вершина) – структурный элемент *сюжета произведения*, момент наивысшего напряжения и развития *действия* театрализованного представления, праздника, максимально обостряющий художественный *конфликт*.

**РАЗВЯЗКА**, Заключительная часть драматического или литературного произведения, *сюжетного хода* представления. В развязке зритель делает для себя какие-л. выводы.

Восьмое марта у нас считается не просто женским днем. Этот праздник связан с доверительным, нежным и ласковым отношением к маме. Поэтому очень существенно на самом празднике создать атмосферу теплоты и доверия между детьми и мамами, бабушками. Заранее дети готовят подарок маме сделанный своими руками, разучивают стихотворение, делают им какой то сюрприз.

Праздники могут проходить в форме спектакля, когда дети дарят свое театральное представление, или концерта-поздравления, или семейного концерта, когда каждая семья готовит свой номер. На самом празднике поздравления должны перемежаться с играми, в которых принимают участие дети со своими родными. Игры лучше всего подбирать такие, которые устанавливают контакт между ребенком и родителями и дают взрослому возможность испытать, насколько он хорошо чувствует и понимает своего ребенка.

В этот день, 1 апреля обычно подшучивают над своими друзьями, разыгрывают их, устраивают самый настоящий праздник. Можно одеться нелепо: напр., одежду наизнанку, красный нос, как у клоуна, сделать смешные прически, или надеть парик, да что угодно, что может поднять настроение и рассмешить окружающих; и объявить конкурс на самый веселый костюм. На этот праздник самым лучшим подарком для детей – приглашение клоуна, или по возможности – целый цирк!

Придумать для проведения этого праздника можно все, что угодно, главное чтобы было весело и дружно.

**12 апреля. День Космонавтики – в номинации « самый космический праздник».**

Этот праздник не пользуется такой огромной популярностью как, к примеру, Новый год, но тема космоса, звездного пространства, инопланетян обожаема детьми.

Приглашение на этот праздник можно оформить в форме космического корабля или на открытках, изображающих звездное небо и космическое пространство. Где будет проходить праздник, развесить плакаты с изображением космоса, ракет, пусть дети заранее сами нарисуют. Провести парад инопланетян, где они представят свои костюмы, сделанные своими руками из различных материалов (из булавок, кассет, дисков, старых пластинок, фольги и т.д.). Приготовить выставку, где будут поделки и рисунки на тему – космос. Наиболее подходящая форма проведения – театральное представление. Пригласить космонавта для того, чтобы дети пообщались, узнали, что-то интересное. Провести викторину по знанию всего, что связано с космосом, эстафеты, тренировки, готовящие людей к полету в космос. И итогом праздника предложить просмотр кино, или мультфильма (к/ф. «Звездные войны», «Война миров», м/ф. «Незнайка на луне», «Космос» и т.д.).