The background of the image is a soft-focus photograph of autumn foliage. It features a variety of leaves in shades of red, orange, and yellow, scattered across a warm, golden-brown background. The leaves are out of focus, creating a bokeh effect. The text "Советуем поиграть" is overlaid on the left side of the image in a purple, sans-serif font.

Советуем поиграть

Музыкальные инструменты



Деревянные духовые инструменты



свистулька



жалейка

Угадай, кто это?

- Все девчонки и мальчишки полюбить его успели. Он – герой веселой книжки, за спиной его пропеллер.

- **Карлсон**



Угадай, кто это?

- Белый по белому написал белым. Рыжая пойдёт, белого найдёт.



- **Заяц**



«Зайчик»

- Раз, два, три, четыре, пять,
Вышел зайчик погулять.
Вдруг охотник выбегает,
Прямо в зайчика стреляет.
Пиф-паф, не попал,
Быстрый зайчик убежал.





Найди ритм

- По кочкам, по кочкам, по маленьким дорожкам в ямку – бух! Провалился петух
- Ай, тюк, тюк, тюк, наловил дед щук!
- Бабка рыбку пекла, сковородка





Угадай, кто это?

- Он руками машет плавно, слышит каждый инструмент. Он в оркестре самый главный, он в оркестре – президент.
- **Дирижёр**



Струнные инструменты

- Ой, звенит она,
звенит, всех игрою
веселит. А всего-
то три струны ей
для музыки нужны!

○ Балалайка



○ Домра



Струнные инструменты



балалайка



домра

Уберите лишнее

струны

СМЫЧОК

корпус

клавиши

гриф



Народные
инструменты

дирижёр

танцоры

оркестр

музыканты

Угадай, кто это?



- Кто гантели поднимает, дальше всех ядро бросает? Быстро бегают, метко стреляет, как ОДНИМ СЛОВОМ их всех называют?

- **Спортсмен**

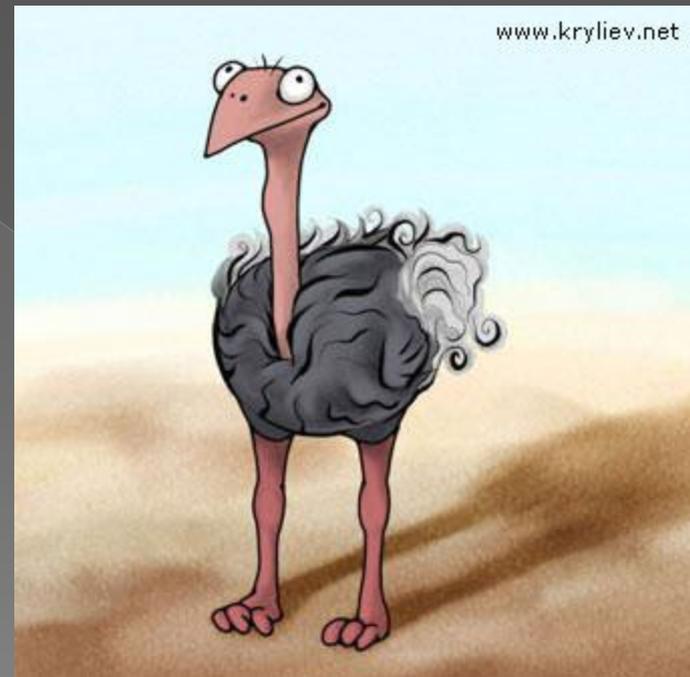




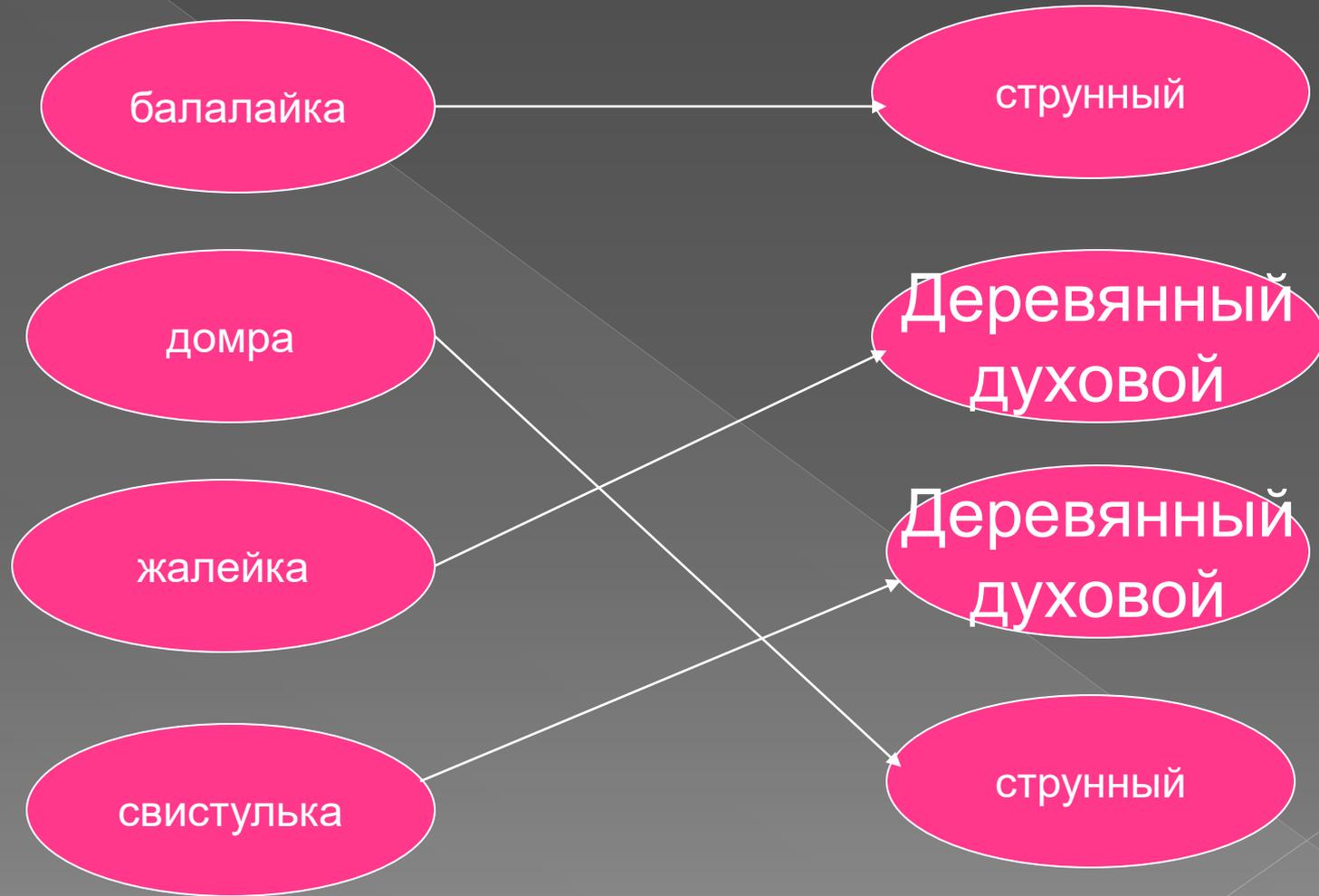
Угадай, кто это?

- Эта птица хоть куда! Не летает никогда. Только бегают как ветер, знают птицу все на свете!

- **Страус**

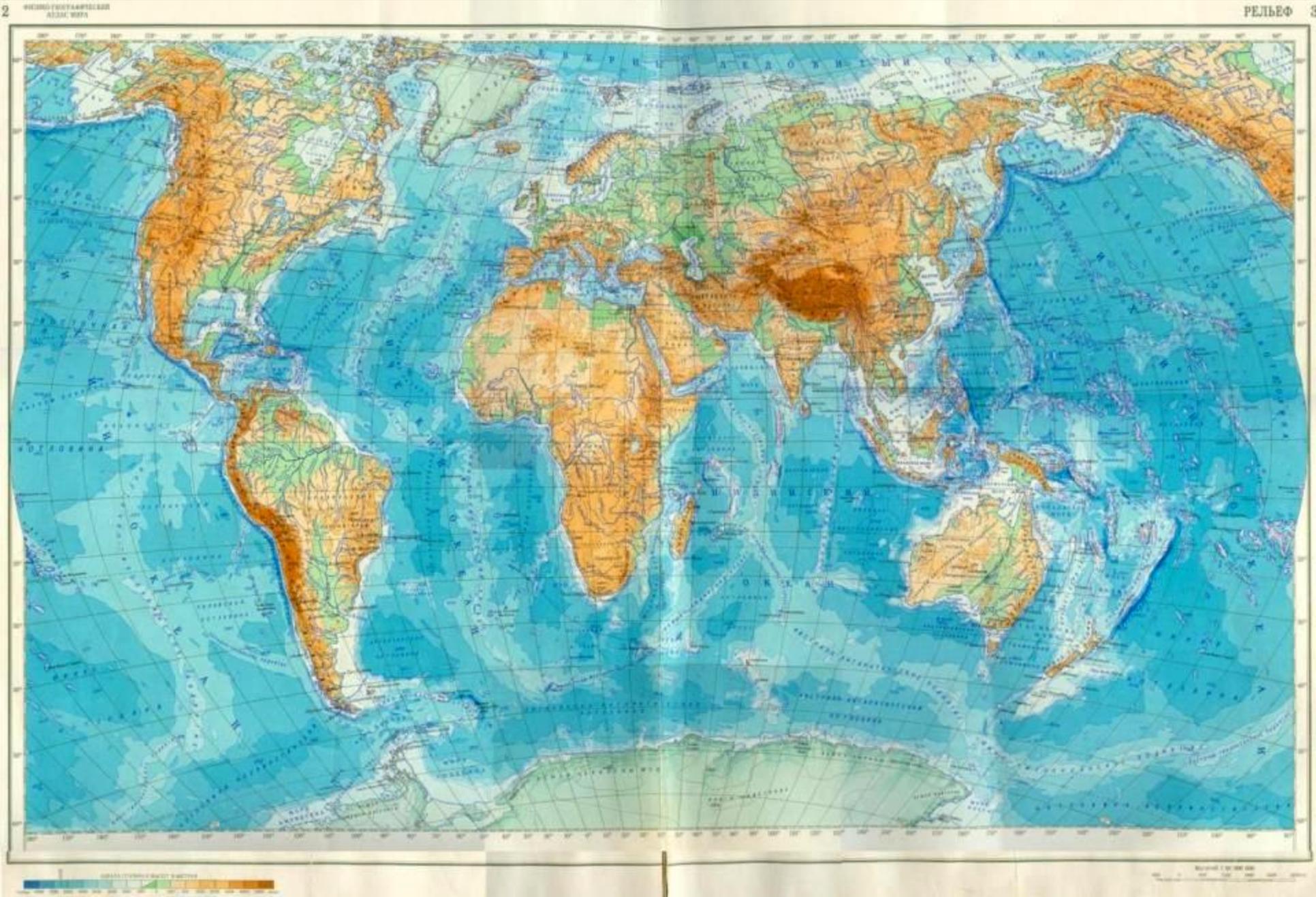


Составьте СЛОВСОЧЕТАНИЯ



Вы слышали о воде?
Говорят она везде!
В луже, в море, в океане
И в водопроводном кране
Как сосулька замерзает,
В лес туманом заползает
На плите у нас кипит,
Паром чайника шипит.
Без нее нам не умыться,
Не наестся, не напиться!
Смею вам я доложить,
Без воды нам не прожить .
(Н. Рыжова)

ФИЗИЧЕСКАЯ КАРТА МИРА



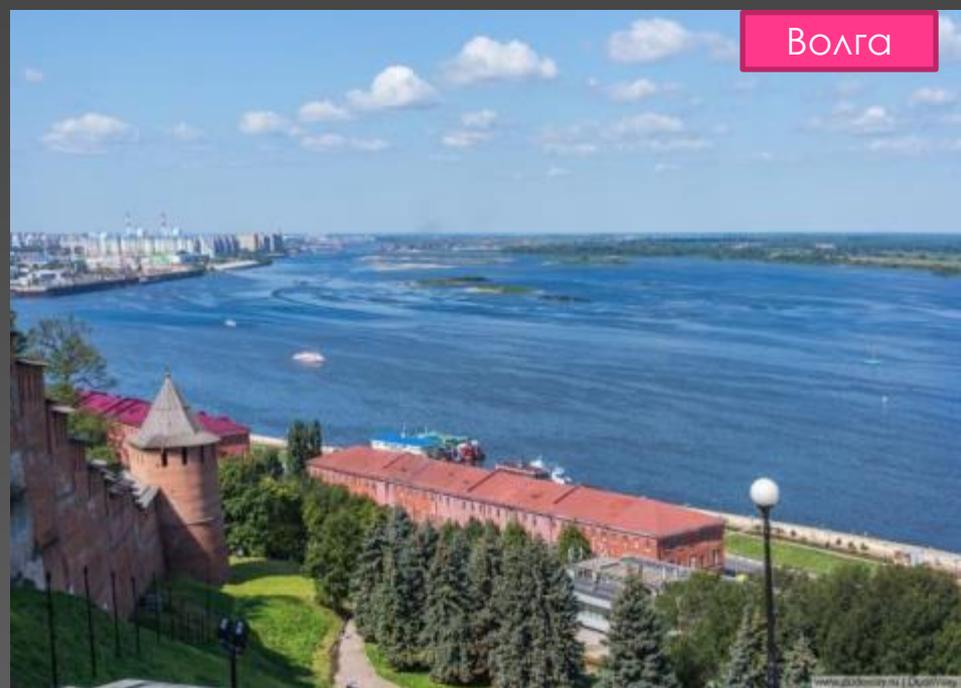




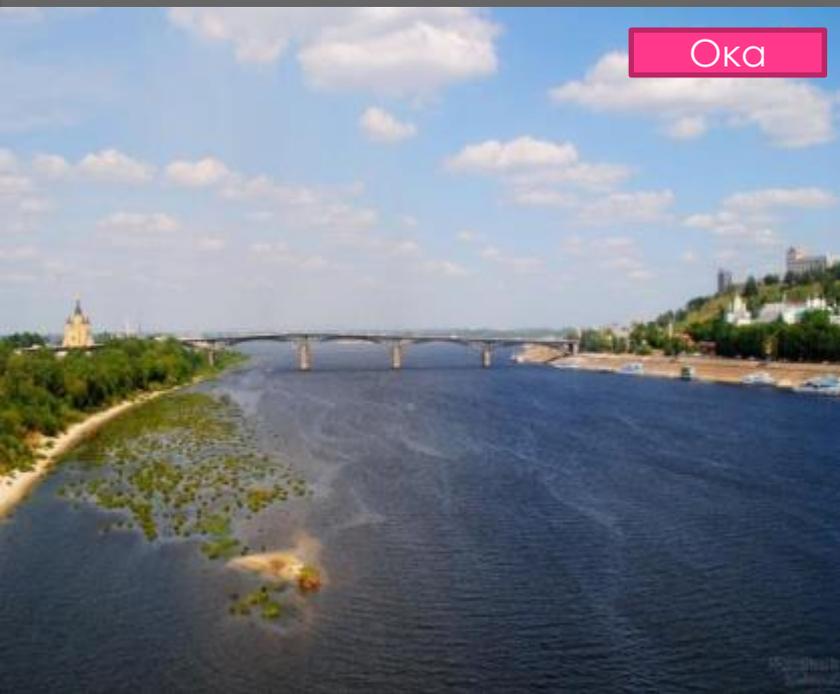
Волга



Волга



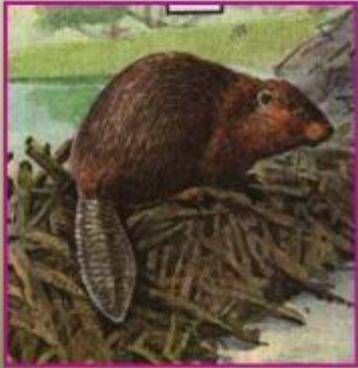
Ока



Слияние Волги и Оки
«Стрелка»



Обитатели водоема



бобр



цапля

Обитатели водоема

Хвостом виляет,
Зубаста, а не лает.



У кого глаза
на рогах,
А дом на
спине?

Речные рыбы



лещ



окунь



чебак



карась



сом



каarp



щука

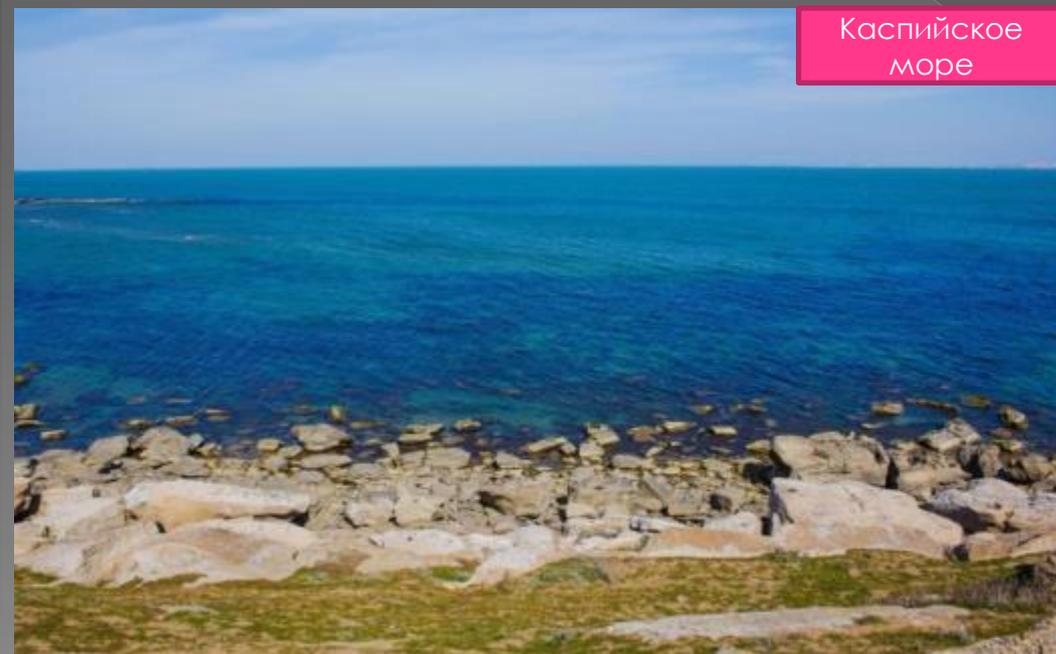
Охотское
море



Балтийско
е море



Каспийское
море



Черное море



Морские рыбы

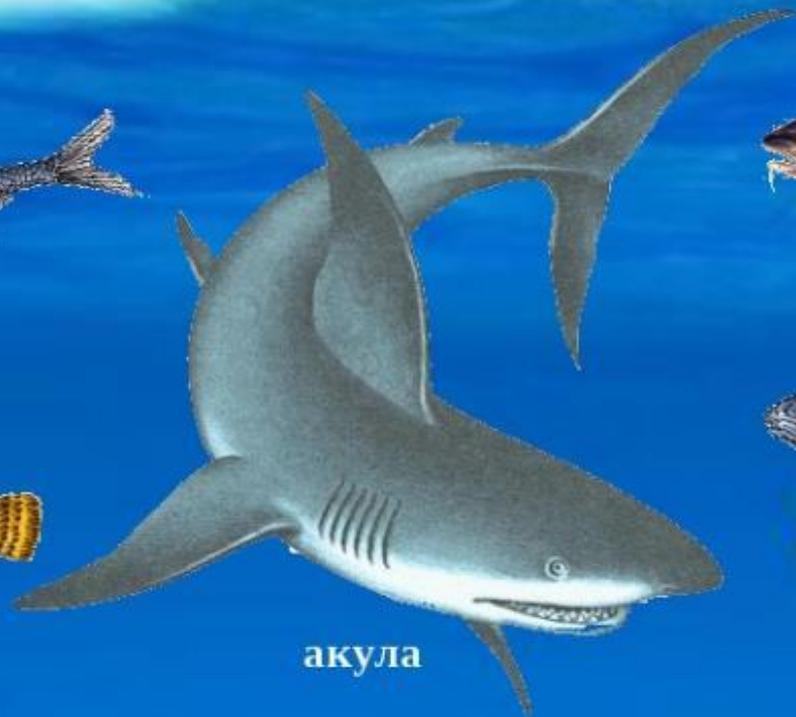


шпрот



морской ёрш

камбала



акула



треска



сельдь

морской язык



морской окунь



морской конёк



Океан



Море



Озеро

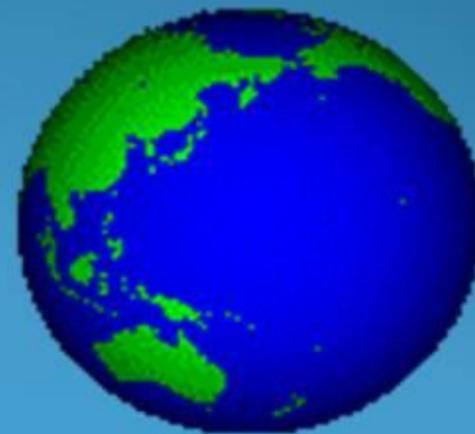


Река



БЕРЕГИТЕ ВОДУ!

**Не умыться не напиться без воды!
Листик не распуститься без воды!
Без воды прожить не могут
Птица, зверь и человек,
И поэтому всегда
Всем везде нужна вода!**



Загадка:

Склеена, сшита, без дверей, а
закрыта.



Предметы сделанные из дерева



Но почему среди деревянных предметов лежит книга?



Путь книги.

Прежде чем стать книгой она прошла длинный путь. Однажды вечером вернулся с работы отец и принес сыну новую книгу. Сын долго рассматривал картинки. На одной из них было нарисовано дерево, а рядом с ним- дом, ложка, шкаф, книги, шахматы.

-А что нарисовано на этой картинке?- не понял Сережа.

Папа объяснил, что всё это делают сейчас из дерева.

-Из дерева?- удивился Сережа. -Неужели эта книга сделана из дерева



Конечно, книги не растут на деревьях.- Ответил отец.-
И все-таки, жизнь любой книги начинается в лесу.



Рано по утрам лесорубы шагают в лесную чащу. Там за оврагом участок тайги, где топором помечены деревья. Их надо спилить. Жужжит в умелых руках бензопила (пела с мотором на бензине) и одно за другим падают деревья.

-Как же из деревьев сделать книжку?- Задумывается Сережа.

-Не торопись, сынок. От дерева до книги длинный путь.



Вот по лесной дороге на помощь лесорубу спешит трактор. Обхватит деревья железными канатами вздрогнет, запыхтит лесной вездеход и потянет тяжёлую ношу к реке



Река- самая просторная дорога для леса. Точно огромные рыбыны, плывут по ней брёвна в низ по течению. Кажется будто вся река запружена лесом. Порой брёвна сталкиваются, цепляются друг за друга. Образуют заторы (место на реке где собираются много брёвен и они дальше не проходят.)



Они подплывают к месту затора, длинными баграми цепляют брёвна и растаскивают их. И они снова продолжают свой путь по голубой широкой реке.



- А куда идут эти деревья?- не терпится Сережа.
- Голубая дорога приведет стволы на бумажный комбинат.
- Значит, из них будут делать бумагу?

- Бумагу, кивнул отец.- только это дело непростое



Вот брёвна зашагали из цеха в цех. Деревья там распиливали, измельчали в опилки и, даже, варили, чтобы получить массу, похожую на жидкое тесто.



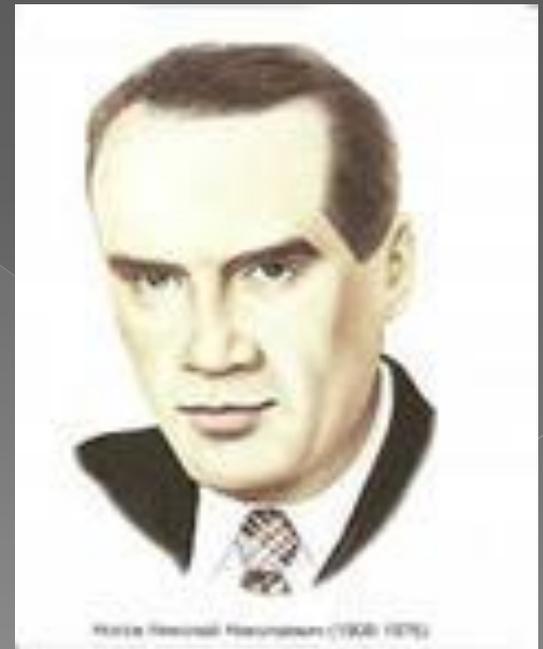
Тесто? А что с ним делать?

-То же самое, что с любым тестом на кухне: месить и разливать по формам. Но на комбинате это делают не мамы и бабушки, а машины. Они разливают, раскатывают бумажное тесто в длинные широкие полосы, а потом из полос получается бумага. Бесконечной лентой выплзает бумага из машины и скатывается в огромные бумажные рулоны. Бумага завертывается в трубу для хранения.



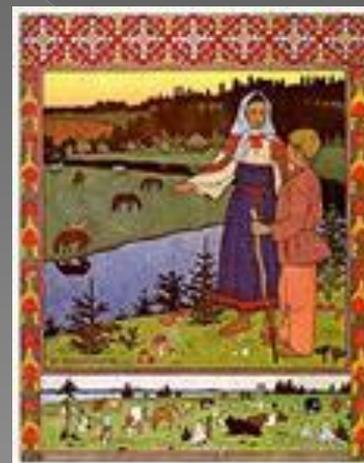
-А как из рулона книгу сделать?

- надо написать. А написать хорошую книгу совсем не просто До книги еще далеко. Ведь ее. Прежде всего для этого нужны способности , нужен талант, а кроме того, нужно много ездить и много видеть. Труд писателя считается самым сложным. Недаром на обложке каждой книги, большой или малой стоит фамилия автора.



-Пап, а ведь ты совсем забыл про картинки.

-Да, ты прав, что за книга без иллюстраций. Над этим работают художники- иллюстраторы. Они делают книги яркими и красочными.



А теперь давайте поиграем. Я вам буду показывать иллюстрации, вы будете называть сказку.



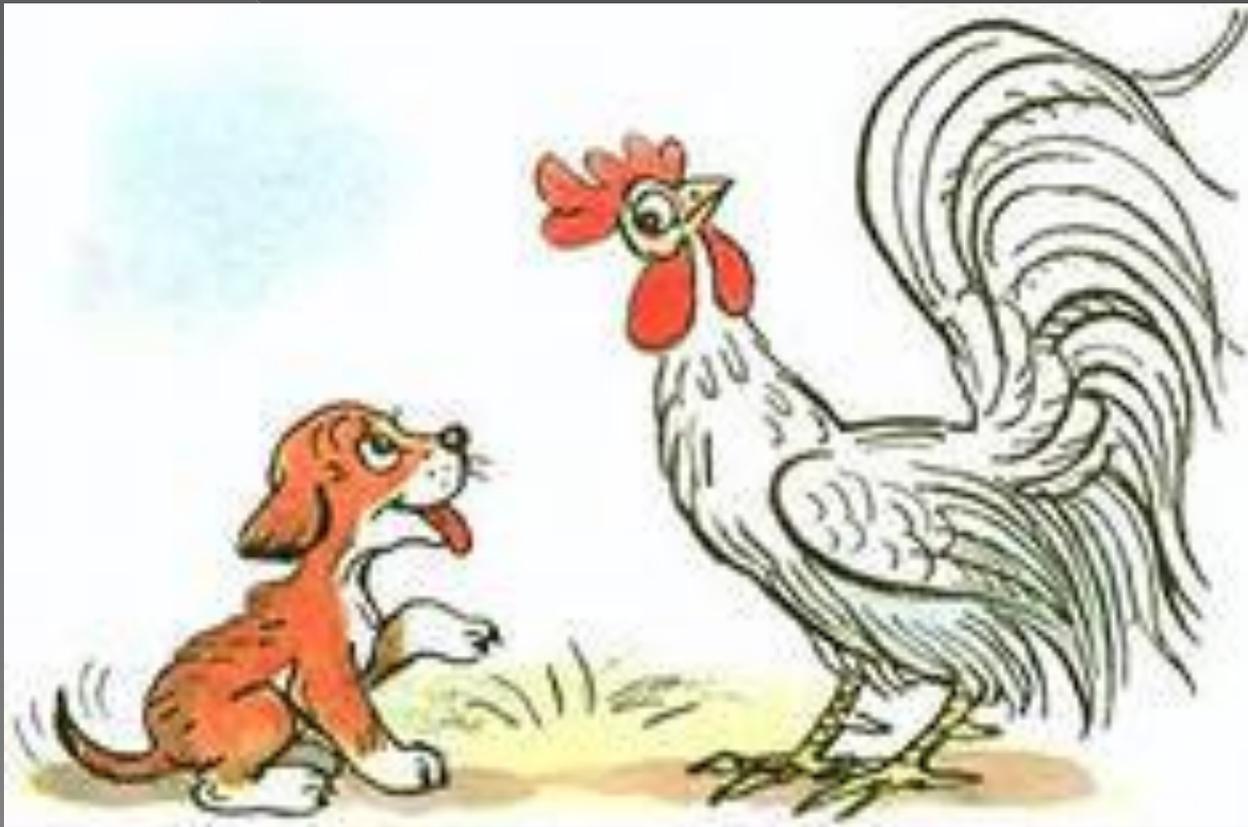








Кто автор всех этих сказок (В.Г. Сутеев)



-Значит книга готова?- спросил Сережа.

-Еще нет,- ответил отец.

-Как же ? Писатель написал, художник нарисовал.

-Все это верно, но книга одна. Все хотят прочесть книгу. Как ее размножить. Книги печатают в типографии. Это фабрика книг. В типографии много цехов. В одном цехе готовят бумагу, в другом краски. И в каждом цехе машины.



В печатную машину попадает чистая бумага, а выходит с текстом и разноцветными рисунками. Все листы нужно сложить в тетради, правильно подобрать их, одна за другой, переплести перелетом (чтобы не разлетелись странички) и последняя машина наденет обложку.



Типография для издания журнала ;)

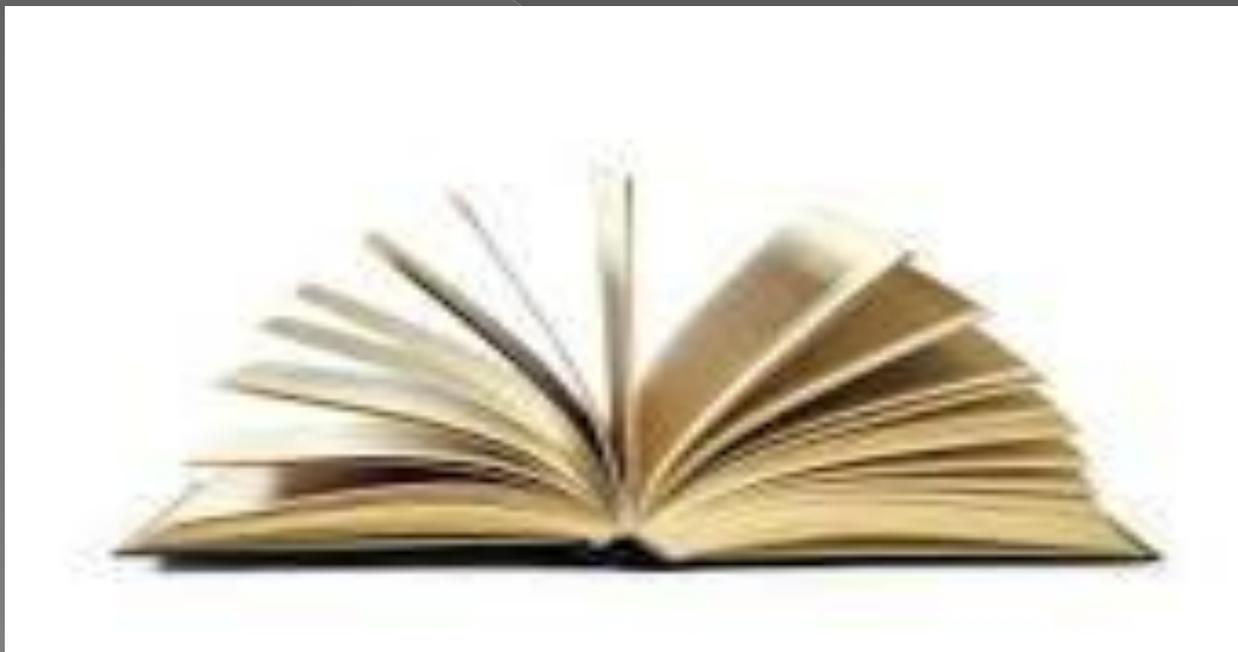


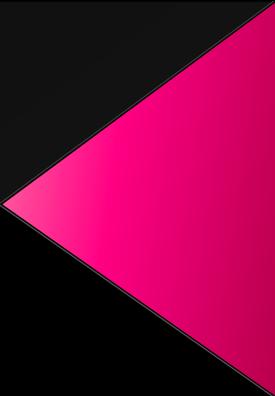
Как вы понимаете слова: «Жизнь любой книги начинается в лесу»

1. Люди каких профессий делают книги? (лесорубы, сплавщики, писатели, художники, рабочие типографии.

2. Как называется книжная фабрика, где печатают книги? (типография)

Молодцы! Когда вы подрастаете вы сами будете читать интересные книги.



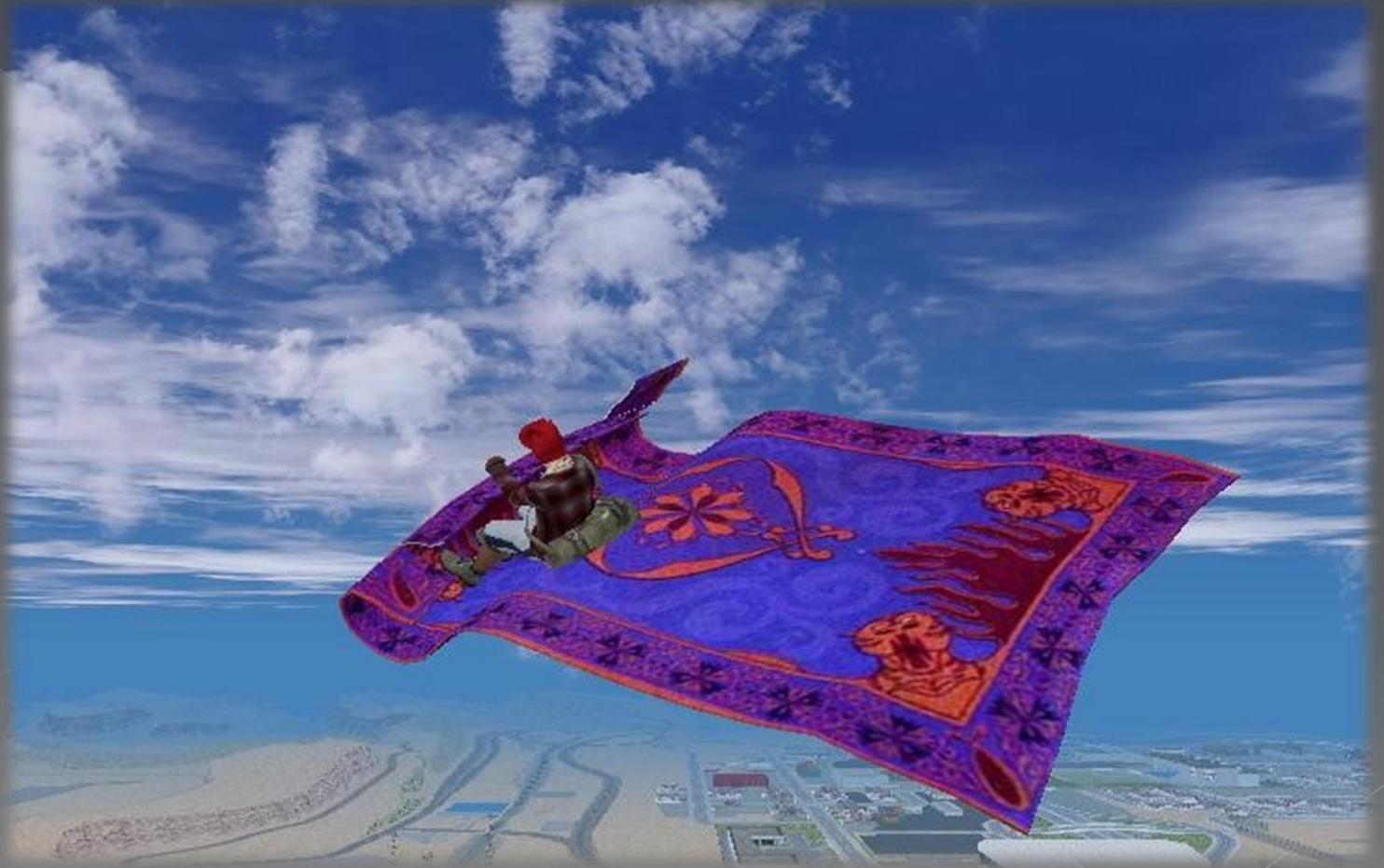


«Путешествие
в страну
Мультимпликации»



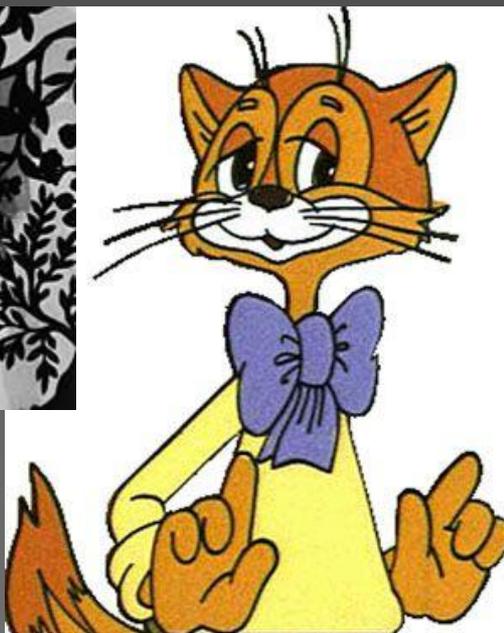
*28 октября -
Международный день анимации*







Технологии создания мультфильмов



Рисованная анимация



Кукольная анимация



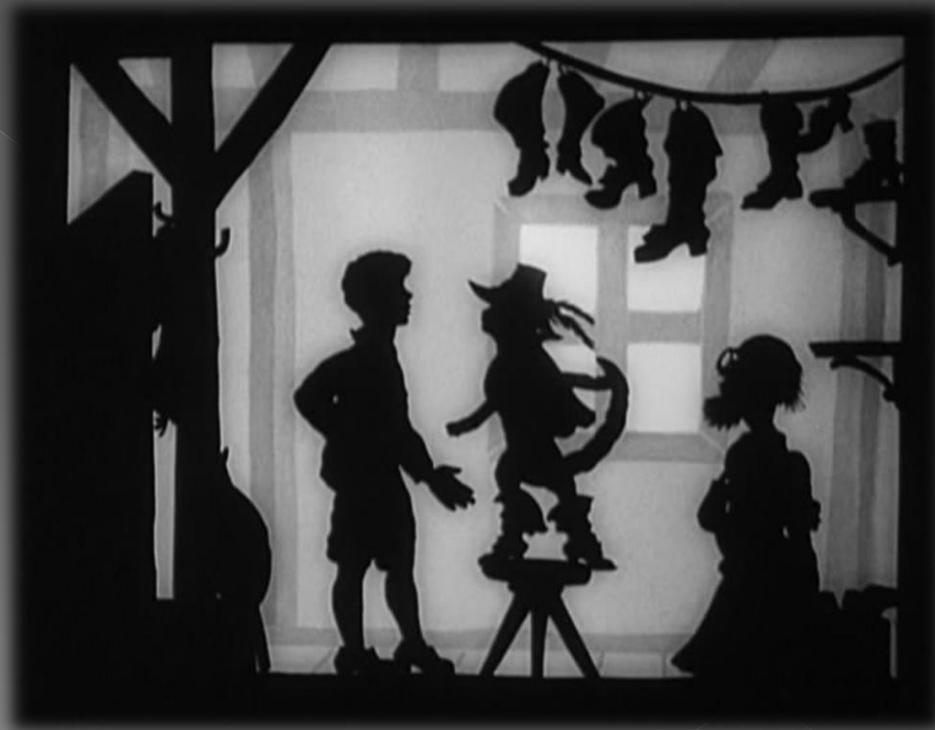
Пластилиновая анимация



Песочная анимация

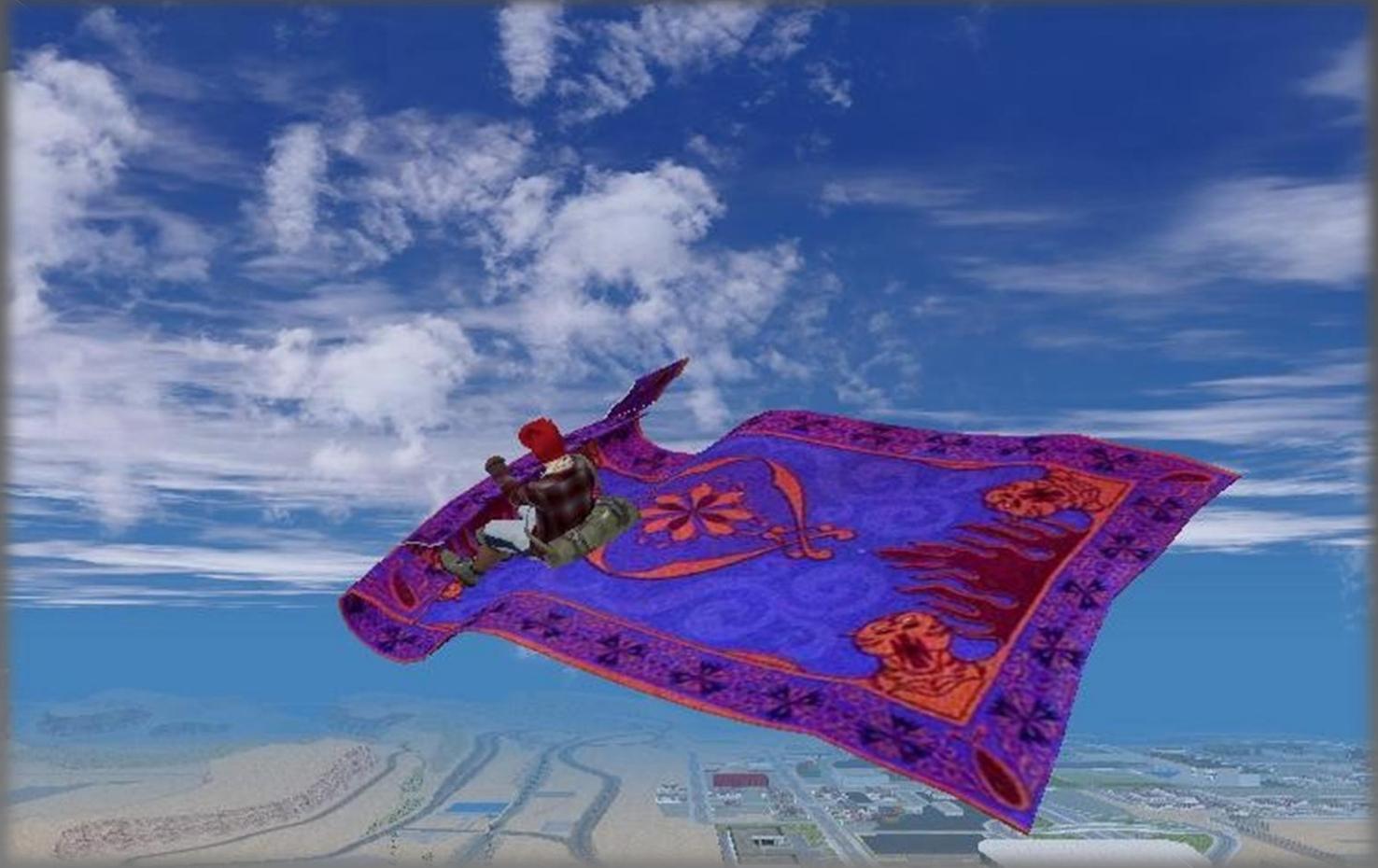


Силуэтная анимация



Компьютерная анимация





Он придумывает о ком и о чем будет мультфильм, создает персонажей и придумывает приключения для них – это называется сюжетом мультфильма или сценарий.

РЕЖИССЕР



ХУДОЖНИК



Художник по персонажам создает героев с помощью красок, ткани или пластилина.



ДЕКОРАТОР

- художник по декорациям. Он создает план для мультфильма. План – это фон (небо, земля) и декорации (дома, машины, деревья)



АНИМАТОР И ОПЕРАТОР



Аниматор и оператор работают вместе. Аниматор передвигает фигурки героев, а оператор кадр за кадром снимает – фотографирует каждое передвижение.

КОМПОЗИТОРЫ



Владимир Шаинский

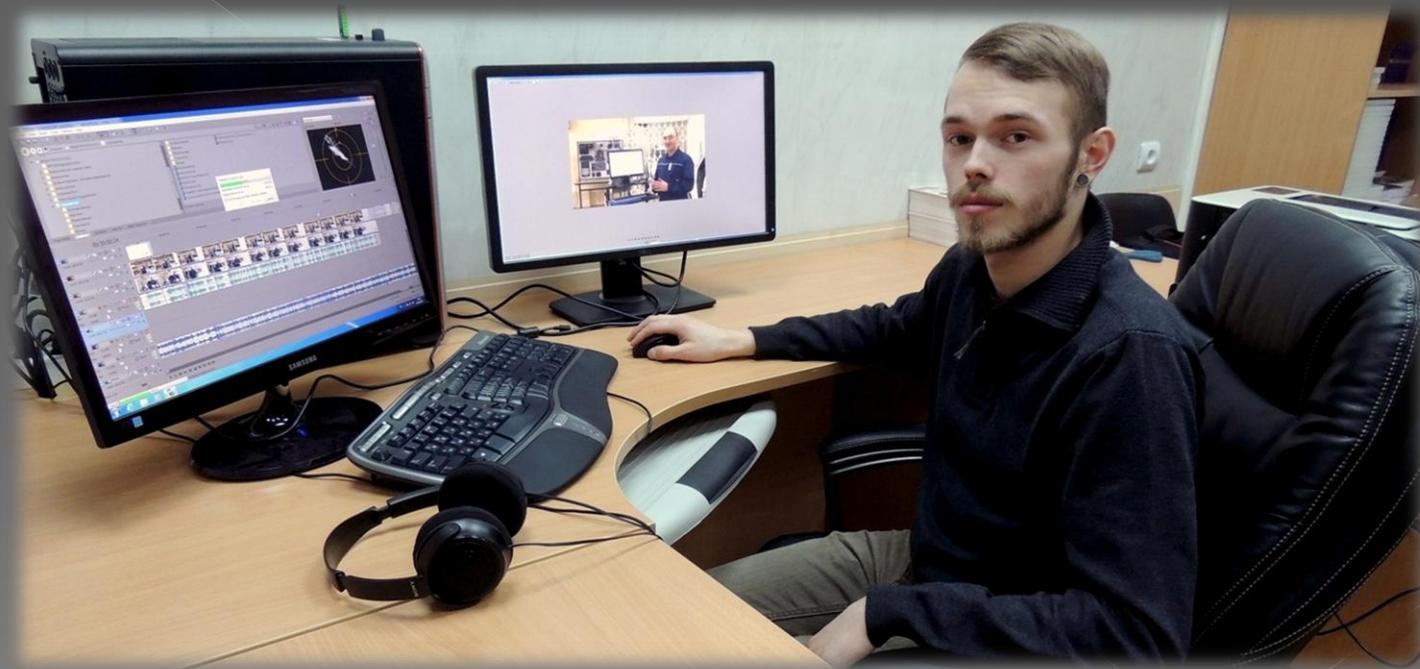
ОЗВУЧКА ГЕРОЕВ

Озвучивают героев мультфильма настоящие актеры.
Персонажи разговаривают, смеются голосами актеров.



МОНТАЖЕР

Весь мультфильм собирает на компьютере – монтажер. Все фотографии на экране пролистываются очень быстро. Герои начинают оживать: улыбаться, моргать, ходить.



Спасибо
за внимание!

