

**Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 5  
общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением деятельности по познавательно-речевому  
развитию детей Кировского района Санкт-Петербурга**

**инновационный продукт**

**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО РЕАЛИЗАЦИИ  
ИНТЕГРАТИВНОГО ПОДХОДА В ПЕДАГОГИЧЕСКОМ ПРОЦЕССЕ ДОУ  
С ПОМОЩЬЮ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР**

**Борчанинова К.В., Харько Т.Г.**

**Санкт-Петербург  
2015**

## Содержание

### Введение

#### Часть I

1. Сущность интегративного подхода в педагогическом процессе ДОУ
2. Интегративное содержание
3. Формы организации детской деятельности
4. Приемы работы с детьми
5. Обогащение предметно-развивающей среды

#### Часть II

6. Конспекты совместной игровой деятельности с детьми
  - 6.1. Интеграция математики, развития речи, личностных качеств и творчества
  - 6.2. Интеграция экологии, математики, развития речи, личностных качеств и творчества
  - 6.3. Интеграция ознакомления детей с Санкт-Петербургом, математики, развития речи, личностных качеств и творчества
  - 6.4. Интеграция развития речи, личностных качеств, творчества и математики
  - 6.5. Интеграция ознакомления с устным народным творчеством, развития речи, творчества, личностных качеств и математики
7. Конспекты досугов
8. Сценарии русских народных праздников
9. Приложение

## ВВЕДЕНИЕ

Методические рекомендации по реализации интегративного подхода в педагогическом процессе ДОУ посредством развивающих игр В.В. Воскобовича являются результатом работы коллектива ГБДОУ детского сада № 5 Кировского района в статусе опытно-экспериментальной площадки в течение 2013-2016 г.г.

Детский сад № 5, работая более десяти лет с развивающими играми В.В. Воскобовича, находится в поиске новых возможностей использования развивающих игр в педагогическом процессе. Во многом это связано с разработкой, апробацией и внедрением авторской методики познавательно-творческого развития детей дошкольного возраста Т.Г. Харько «Сказки Фиолетового леса». Творчески заимствуя и развивая идеи методики, педагогический коллектив на протяжении многих лет раскрывал все новые и новые аспекты использования развивающих игр в педагогическом процессе ДОУ.

Такой аспект, как реализация игрового интегративного подхода представляется актуальным в настоящее время. В соответствии с ФГОС содержание современного дошкольного образования, представленное пятью образовательными областями («Познавательное развитие», «Социально-коммуникативное развитие», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Физическое развитие»), должно проектироваться и воплощаться преимущественно в интеграции и игровой форме. Необходимые возможности для осуществления данного требования открывают идеи методики «Сказки Фиолетового леса» и особенности развивающих игр В.В. Воскобовича, которые легли в основу создания методических рекомендаций.

Разрабатывая методические рекомендации и внедряя их в практику, мы преследовали цель вооружить педагогов эффективным педагогическим инструментарием реализации игрового интегративного подхода в педагогическом процессе ДОУ. Достижение поставленной цели предполагало решение следующих задач:

1. Отбор содержания, поддающегося интеграции и реализующегося с помощью развивающих игр В.В. Воскобовича.
2. Выявление таких специфических форм и приемов работы с детьми, которые, с одной стороны, обеспечивали реализацию игрового интегративного подхода, с другой, были универсальными и подходили к использованию не только развивающих игр Воскобовича В.В.
3. Определение способов обогащения развивающей среды учреждения методическими материалами, необходимыми для реализации интегративного подхода.

Методические рекомендации, отражая содержательные стороны реализации игрового интегративного подхода в педагогическом процессе ДОУ, представляют собой описание направлений, тем (поднаправлений), образовательных задач, описание вариантов и путей их интеграции.

И, наконец, раскрывая организационные стороны интегративного подхода, методические рекомендации предполагают описание специфических форм и приемов работы с детьми, способствующих реализации интегративного подхода в педагогическом процессе ДОУ, а также описание способов обогащения предметно-развивающей среды развивающими играми.

Кроме того, методические рекомендации содержат полностью готовый и удобный в использовании материал для работы с детьми дошкольного возраста: конспекты совместной игровой деятельности с детьми, конспекты досугов и сценарии праздников.

В приложении содержатся схемы конструирования, на которые даются ссылки в конспектах.

Методические рекомендации адресованы воспитателям, специалистам и педагогам дополнительного образования, методистам и старшим воспитателям дошкольных образовательных учреждений.

Желаем успехов и вдохновения в реализации игрового интегративного подхода!

## ЧАСТЬ I

### 1. СУЩНОСТЬ ИНТЕГРАТИВНОГО ПОДХОДА В ПЕДАГОГИЧЕСКОМ ПРОЦЕССЕ ДОО

Как известно, «интеграция» (от лат. «целый») относится к общенаучным понятиям и заимствовано педагогикой из философии. Под «интеграцией» принято понимать объединение в целое разнородных частей, причем это не механическое объединение и не суммирование элементов, а их глубинное взаимопроникновение, взаимодействие, органическая взаимосвязь.

До сегодняшнего дня традиционным способом построения образовательной программы и соответственно образовательного процесса в ДОО остается предметный (когда содержание расчленено на области, направления). Однако, это является одним из существенных недостатков современного дошкольного образования, поскольку не вполне соответствует возрастным психологическим особенностям детей дошкольного возраста, которые воспринимают окружающий мир и развиваются целостно. Альтернативой предметному подходу является интегративный, который представляет собой принципиально другой способ взаимосвязи и взаимодействия компонентов образовательного процесса.

Необходимость и целесообразность реализации интегративного подхода в педагогическом процессе ДОО продиктована самой природой ребенка – дошкольника. Ребенок-дошкольник развивается целостно. Он воспринимает окружающий мир и процессы, происходящие в нем, в единстве. В дошкольном детстве процессы интеграции преобладают над процессами анализа и синтеза. Поэтому формирование у детей целостной картины мира, развитие психических процессов и личностных качеств не должно расчленяться, разделяться на составляющие, а формироваться и развиваться интегративно – через взаимодействие, взаимопроникновение образовательного содержания и детских видов деятельности. Об адекватности интегративного подхода в дошкольном образовании говорили и говорят К.Д. Ушинский, Л.С. Выготский, К.Ю. Белая, Л.А. Венгер.

Применительно к педагогическому процессу ДОО, сущность **интегративного подхода** заключается во взаимодействии, взаимосвязи содержания из разных образовательных областей («Социально-коммуникативное развитие», «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Физическое развитие») и соответствующих им детских видов деятельности (игровая, познавательно-исследовательская, конструктивная, коммуникативная, музыкально-художественная, продуктивная, физическая). Кроме того, сущность интегративного подхода заключается в направленности педагогического процесса на формирование у детей дошкольного возраста интегративных качеств личности: самостоятельности, активности, инициативности, креативности, любознательности.

Реализация интегративного подхода при таком понимании позволяет достигать большего эффекта в развитии детей дошкольного возраста, что выражается в понимании и умении устанавливать разного рода связи и зависимости, в формировании целостной картины мира и системных знаний о происходящих в нем процессах, в становлении универсальных способов познания и отражения окружающего мира. Все это обеспечивает успешную и позитивную социализацию ребенка – дошкольника в разных сферах жизнедеятельности, в новых жизненных ситуациях.

Сущность интегративного подхода в педагогическом процессе близка к пониманию **комплексного подхода**. Их *объединяет* нацеленность на организацию осмысленного и разностороннего восприятия детьми окружающего мира, привлечение знаний из разных предметных областей и наличие разных видов деятельности. При этом характер связи между содержательными элементами, видами деятельности и глубина осмысления предметов и явлений действительности в каждом из подходов разная. Это обуславливает принципиальное *отличие* интегративного подхода от комплексного.

Интегративный подход направлен на раскрытие и понимание детьми сущности определенной темы или понятия, комплексный – на разностороннюю характеристику определенной темы или понятия.

Характер взаимосвязи содержания и деятельности в интегративном подходе представляет собой взаимопроникновение знаний из разных областей и разных видов деятельности, границы между ними размыты, трудно отделить одно от другого. В комплексном подходе присутствует сумма знаний из разных областей, виды деятельности сменяют друг друга (порисовали, теперь поиграем, потом послушаем сказку и т.д.), переход и границы между ними достаточно ощутимы. Прибегая к образным сравнениям, можно сказать, комплексный подход похож на многослойный пирог, в котором каждая из прослоек остается отдельной, интегративный – на однородный коктейль, в котором все компоненты тщательно перемешаны и представляют единое целое.

В итоге, основными чертами интегративного подхода являются четкость, логичность, высокая информативность, емкость, комплексного - последовательность, упорядоченность, рядоположенность во времени.

Мы решили, что интегративный подход, объединяющий в единое целое разное образовательное содержание, разные виды детской деятельности и как следствие, способствующий формированию интегративных качеств личности ребенка – дошкольника, будет достигать своего максимального эффекта в игре как ведущем виде деятельности детей дошкольного возраста. **Игровая деятельность** организуется посредством развивающих игр В.В. Воскобовича и идей методики познавательного-творческого развития Т.Г. Харько «Сказки Фиолетового леса», когда используется нестандартная форма проведения образовательных мероприятий, облеченная в воображаемый/игровой сюжет, благодаря которому мероприятие похоже на сюжетную игру, проходит динамично, увлекательно, дети незаметно для себя включаются в разные виды деятельности и решение задач. Средством реализации интегративного подхода в педагогическом процессе ДОУ стали развивающие игры В.В. Воскобовича. Такие возможности обусловлены **структурой и составом** таких игр.

Развивающие игры по своему составу - эталоны формы, цвета, величины, цифры, буквы, символы. Эталоны, их производные и знаковые системы окружают нас повсюду, они лежат в основе всех сфер бытия. Следовательно, игры, содержащие в своем составе такой многофункциональный материал, являются универсальным средством познания и отражения детьми дошкольного возраста окружающего мира, средством, помогающим детям эффективно освоить разнообразное образовательное содержание через разнообразные виды деятельности.

Рассматривать развивающие игры в качестве **эффективного средства** реализации интегративного подхода в педагогическом процессе позволяют следующие факторы:

1. Развивающие игры в ходе освоения образовательного содержания включают детей в предметно-практическую деятельность, и, как следствие, дети осваивают его на понятном для них уровне, осознанно воспринимают и запоминают, становятся способными свободно им оперировать, интерпретировать.

2. Состав развивающих игр можно рассматривать (и использовать) как своеобразные готовые трафареты и универсальные модули для конструктивной и изобразительной деятельности детей. Сконструированные из данных модулей и трафаретов предметные образы дети обводят на листе бумаги (что само по себе готовит руку к письму, развивает мелкую моторику рук), дорисовывают, раскрашивают, таким образом, получают узнаваемые качественные сюжетные и предметные рисунки.

3. Развивающие игры позволяют иллюстрировать образовательное содержание, которое осваивают дети (составление предметных образов в процессе бесед о них, конструирование отгадок к загадкам и др.), сделать наглядными некоторые важные принципы и правила, которые сложно объяснить детям (принципы образования дробных величин, слога – и словообразования, некоторые орфографические правила, принцип образования составных геометрических фигур, решения арифметических примеров на сложение и вычитание). Это соответствует наглядному способу познания, преобладающему в дошкольном детстве.

4. Развивающие игры способствуют общему развитию детей, развитию их универсальных познавательных и творческих умений. В ходе освоения разнообразного содержания дети действуют с эталонами формы, цвета, величины, учатся работать в системе координат и линией симметрии, ориентироваться в пространственных характеристиках, учатся анализировать образец

конструирования и составлять по нему предметные изображения, понимать порядковое и количественное значение чисел, понимать и моделировать структуру геометрических фигур, соотношение целого и части, конструировать по собственному замыслу.

Учитывая все вышесказанное, развивающие игры, а в частности В.В. Воскобовича, создают баланс между словесными, наглядными и практическими методами в педагогическом процессе, позволяют ребенку быть не только слушателем, созерцателем, но и деятелем в процессе освоения образовательного содержания.

Потенциал развивающих игр В.В. Воскобовича реализован в авторской методике познавательно-творческого развития детей дошкольного возраста Т.Г. Харько «Сказки Фиолетового леса». В методике также заложены идеи интеграции. Методика разворачивается по принципу постепенно и постоянно развивающейся игровой интриги. Это нескончаемая цепочка усложняющихся и взаимосвязанных между собой игровых ситуаций, в основе которых лежит какой-нибудь сюжет / событие – забавное, смешное, таинственное, бытовое, например, фокусы и превращения, воображаемые путешествия и прогулки, приключения. По сути это нешуточные познавательные и творческие задачи, которые дети незаметно для себя решают, захваченные игровой интригой. Поскольку название емко и концентрированно отражает главные авторские идеи, обратимся к таким вопросам, как: что такое Фиолетовый лес?, почему Фиолетовый лес?, что собой представляют сказки Фиолетового леса? Фиолетовый лес – особое пространство, своеобразный мир, в котором переплетается реальное и воображаемое. Фиолетовый лес населен необычными существами, он разделяется на сказочные «области» – волшебные поляны, города, ручьи, где дети действуют с играми разной направленности. Фиолетовый – цвет творчества в интерпретации психологов, подчеркивает идею сказочности, возможность неограниченно нестандартно мыслить и творить как взрослым, так и детям. Сказки – это игровые ситуации, в которые облекаются познавательные и творческие задачи и задания для детей (например, задача найти в окружающей обстановке предметы определенной геометрической формы для детей преподносится следующим образом: Крутик По и Малыш Гео попадают под необычный геометрический дождь, от которого они сами становятся треугольными, квадратными и видят в окружающей обстановке предметы такой же формы).

В совокупности развивающий и творческий потенциал игр и идей, заложенные в методике Т.Г. Харько «Сказки Фиолетового леса», позволяют определить 3 главных механизма интеграции содержания и разных видов детской деятельности:

1. использование воображаемого сказочного сюжета, который является смысловым ядром каждой игровой ситуации; по своему характеру это динамичный и событийный сюжет, позволяющий включить детей в разные (иногда трудно сочетаемые) виды деятельности;

2. использование игровых персонажей: организация воображаемого взаимодействия с игровыми персонажами, с которыми всегда что-то происходит, позволяет поставить детей в активную позицию – позицию деятеля сопереживающего и содействующего;

3. образная и занимательная подача образовательного материала: дети не просто выполняют определенные игровые действия, а совершают открытия, раскрывают тайны и секреты, отгадывают загадки, участвуют в показе фокусов и превращений, что мотивирует детей к деятельности.

Таким образом, сущность интегративного подхода, его особенности, актуальность и целесообразность реализации в педагогическом процессе ДООУ посредством развивающих игр В.В. Воскобовича свидетельствуют о том, что необходимо разработать варианты интегративного содержания, специфические формы организации детской деятельности, и приемы работы с детьми дошкольного возраста.

## 2. ИНТЕГРАТИВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Реализация интегративного подхода в педагогическом процессе ДОУ посредством развивающих игр В.В. Воскобовича предполагает прежде всего отбор **содержания** и разработку вариантов интегративного содержания.

Интегративное содержание, в соответствии с ФГОС, должно отражать элементы разных **образовательных областей**. Учитывая особенности и возможности развивающих игр, наиболее удачно удается интегрировать следующие образовательные области: «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Социально-коммуникативное развитие», «Художественно-эстетическое развитие».

В целях разработки вариантов интегративного содержания определены **направления**, поддающиеся интеграции с помощью развивающих игр и соответствующие образовательным областям. К таким направлениям отнесены: «Экология», «Математика», «Ознакомление с Санкт-Петербургом», «Устное народное творчество», «Развитие речи», «Развитие личностных качеств», «Творчество».

В каждом направлении определены 2-3 **темы (поднаправления)**, по которым выстраивается интеграция направлений и, соответственно, элементов образовательных областей. Рассмотрим это применительно к каждому из выделенных направлений.

### «Экология»

- Представители животного мира природы.
- Представители растительного мира природы.
- Сезонные изменения в природе.

### «Математика»

- Ориентировка детей в сенсорных признаках, пространственных характеристиках.
- Счетная деятельность.
- Соотношение целого и части.
- Освоение алгоритмов действий.
- Действия с числами и фигурами.
- Линия симметрии.
- Трансформация.

### «Ознакомление с Санкт-Петербургом»

- Архитектурно-скульптурные объекты Санкт-Петербурга.
- Знаменитые личности Санкт-Петербурга.
- Природные условия, в которых создавался Санкт-Петербург.

### «Устное народное творчество»

- Русские народные праздники.
- Русские народные сказки.

### «Развитие речи»

- Развитие объяснительной, доказательной и описательной речи.
- Обогащение словаря детей.
- Подготовка детей к обучению чтению и грамоте.

### «Развитие личностных качеств».

- Эмоциональная раскрепощенность.
- Сотрудничество и взаимодействие со сверстниками.
- Самостоятельность, активность, инициативность, интерес.

### «Творчество»

- Речевое творчество.
- Продуктивное творчество.
- Изобразительное творчество.

Каждая тема конкретизируется образовательными **задачами**. В итоге, **вариант интегративного содержания** – это определенное взаимодействие, тесное переплетение выделенных направлений и соответствующих им тем, выраженное в образовательных задачах к каждому конспекту или сценарию взаимодействия с детьми дошкольного возраста. Рассмотрим

все возможные разработанные нами варианты интегративного содержания и таблицы их проектирования.

### 1 Вариант: Математика + Развитие речи + Творчество + Развитие личностных качеств

Таблица проектирования на примере конспекта «День рождения Пчелки Жужи».

Направления	Темы	Образовательные задачи
Математика +  +Развитие речи+	Ориентировка детей в сенсорных признаках. Счетная деятельность.	1. Развивать у детей умение находить фигуры по заданным признакам, сосчитать предметы в пределах 5, конструировать изображение цифры приемом наложения, называть ее, отличать понятия «один» и «много».
+Творчество +	Продуктивное творчество.	2. Стимулировать речевую активность детей, желание высказывать пожелания, предположения, творческие замыслы и желание рассказывать о воплощении творческих замыслов.
+Развитие личностных качеств	Эмоциональная раскрепощенность.	3. Развивать творчество детей – умение конструировать предметные изображения по собственному замыслу.  4. Создавать условия для эмоциональной раскрепощенности детей, проявления желания сделать приятное игровому персонажу.

Данный вариант интегративного содержания представлен в главе 6. Конспекты совместной игровой деятельности, в разделе 6.1.

### 2 Вариант: Экология + Математика + Развитие речи + Творчество + Развитие личностных качеств

Таблица проектирования на примере конспекта «Как Гусеница Фифа развлекала Лопушка веселыми картинками».

Направления	Темы	Образовательные задачи
Экология +  +Математика+	Представители животного мира природы.	1. Обогащать и уточнять представления детей о характерных признаках некоторых диких животных (зайце и медведе), их образе жизни и приспособлениях к среде обитания в разное время года.
+Развитие речи+	Ориентировка детей в сенсорных признаках, пространственных характеристиках.	2. Развивать у детей умение выбирать фигуры по заданным признакам, ориентироваться в пространственных характеристиках, конструировать предметные изображения по образцу.
+Творчество+	Развитие объяснительной и доказательной и описательной речи.	3. Развивать умение свободно беседовать со взрослым, высказывать предположения и догадки, пользоваться связными высказываниями.
+Развитие	Продуктивное творчество.	4. Развивать у детей умение конструировать предметные изображения по собственному замыслу и придумывать небольшие рассказы о них.



личностных качеств.	Самостоятельность, активность, интерес.	5. Создавать положительную эмоциональную атмосферу, стимулировать у детей проявление активности, любознательности и самостоятельности.
---------------------	---	--

Данный вариант интегративного содержания представлен в главе 6. Конспекты совместной игровой деятельности, в разделе 6.2.

### 3 Вариант: Ознакомление с Санкт-Петербургом + Развитие речи + Математика + Творчество + Развитие личностных качеств

Таблица проектирования на примере конспекта «Как мы открывали секреты памятников Петру Первому».

Направления	Темы	Образовательные задачи
Ознакомление с Санкт-Петербургом +	Знаменитые личности Санкт-Петербурга.	1. Обогащать представления детей о личности Петра Первого, памятниках, посвященных Петру Первому, и их особенностях, поддерживать интерес к городу.
+Математика +	Ориентировка детей в пространственных характеристиках.	2. Развивать у детей умения конструировать буквы по образцу, составлять из них слово, ориентироваться в пространственных характеристиках, составлять предметные изображения по силуэтному образцу.
+Развитие речи+	Развитие объяснительной, доказательной и описательной речи.	3. Активизировать речь детей, способность рассуждать, высказывать познавательные гипотезы, доказывать свою точку зрения, пользоваться развернутыми связными высказываниями.
+Творчество +	Речевое творчество.	4. Развивать фантазию детей – умение придумывать окончание мифологического сюжета.
+Развитие личностных качеств	Сотрудничество и взаимодействие с сверстниками.	5. Развивать умение сотрудничать друг с другом, работать в команде, добиваться общего результата, поддерживать атмосферу занимательности и загадочности.

Данный вариант интегративного содержания представлен в главе 6. Конспекты совместной игровой деятельности, в разделе 6.3.

### 4 Вариант: Развитие речи + Математика + Творчество + Развитие личностных качеств

Таблица проектирования на примере конспекта «Как в Буквоцирк приехал знаменитый фокусник Филимон Коттерфильд».

Направления	Темы	Образовательные задачи
Развитие речи +	Развитие объяснительной, доказательной и описательной речи. Подготовка детей к чтению и грамоте.	1. Развивать у детей умение подбирать определения, образные сравнения, умение называть как можно больше вариантов использования предмета, называть слова на определенную букву.
+Математика +	Ориентировка детей в пространственных характеристиках.	2. Развивать умение конструировать контуры предметов по точкам координатной сетки, составлять буквы из двух элементов и трансформировать их с учетом заданных условий.
+Творчество+	Продуктивное	3. Развивать умение конструировать предметные

+Развитие личностных качеств	творчество. Речевое творчество.  Эмоциональная раскрепощенность.	изображения по собственному замыслу, умение сочинять загадки.  4. Поддерживать атмосферу занимательности и событийности, стимулировать проявление положительных эмоций.
------------------------------	---	---

Данный вариант интегративного содержания представлен в главе 6. Конспекты совместной игровой деятельности, в разделе. 6.4.

### 5 Вариант: Устное народное творчество + Математика + Развитие речи + Творчество + Развитие личностных качеств

Таблица проектирования на примере конспекта «Как мы сочиняли сказку».

Направления	Темы	Образовательные задачи
Устное народное творчество +	Русские народные сказки	1. Уточнять и обогащать представления детей о русской народной сказке, ее особенностях и структуре, поддерживать интерес к ней.
+Математика+	Ориентировка детей в сенсорных признаках и пространственных ориентировках. Линия симметрии.	2. Развивать у детей умение конструировать буквы по образцу, ориентироваться на плоскости по типу графического диктанта, находить предмет по признакам, достраивать предметное изображение по линии вертикальной симметрии.
+Развитие речи+	Развитие объяснительной, доказательной и описательной речи.	3. Развивать у детей связную речь, умение пользоваться связными развернутыми высказываниями, свойственными сказке речевыми оборотами.
+Творчество+	Речевое творчество. Продуктивное творчество.	4. Развивать у детей умение домысливать развитие сказочного сюжета, предлагать разнообразные оригинальные варианты решения проблемных ситуаций, умение конструировать предметные изображения по собственному замыслу.
+Развитие личностных качеств.	Сотрудничество и взаимодействие со сверстниками.	5. Развивать у детей умение работать в команде, договариваться друг с другом, принимать общее решение и добиваться общего результата.

Данный вариант интегративного содержания представлен в главе 6. Конспекты совместной игровой деятельности, в разделе 6.5.

Таким образом, интегративное содержание, реализуемое с помощью развивающих игр В.В. Воскобовича, отражает элементы разных образовательных областей по ФГОС через взаимодействие соответствующих им направлений, тем и образовательных задач. Интегративное содержание представлено в конспектах совместной игровой деятельности с детьми (см. главу 6. Конспекты совместной игровой деятельности с детьми), в конспектах досугов (см. главу 7. Конспекты досугов) и сценариях русских народных праздников (см. главу 8. Сценарии русских народных праздников).

### **3. ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ ДЕТСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

Для реализации интегративного содержания необходимы специфические формы организации детской деятельности. В качестве основной была определена игровая, поскольку это ведущий вид деятельности и в нем развитие детей достигает максимально эффекта.

**Игровая форма** организации детской деятельности (организации педагогического процесса) – это форма взаимодействия взрослого с детьми, основанная на принципе партнерства и реализации игрового сюжета с присущими ему воображаемой ситуацией (сюжетом), игровыми ролями и игровыми действиями; игровой сюжет позволяет завуалировать познавательные и творческие задачи для детей, тем самым повысить мотивацию для их решения.

Использование развивающих игр В.В. Воскобовича как средства реализации интегративного подхода, а также использование идей методики Т.Г. Харько «Сказки Фиолетового леса» позволяет внести специфику в традиционные формы работы с детьми, тем самым определить несколько разновидностей игровой деятельности.

#### **1. Совместная игровая деятельность.**

Это цепочка постепенно и постоянно усложняющихся между собой игровых ситуаций, в ходе которых дети вовлекаются в определенный сюжет (фокусы и превращения, путешествия и прогулки, приключения и т.д.), вступают в воображаемое взаимодействие со сказочными игровыми персонажами (помогают, подсказывают, исправляют ошибки и т.д.), населяющими Фиолетовый лес и выполняют определенные игровые действия. Преимущественная форма работы с детьми (см. главу 6. Конспекты совместной игровой деятельности с детьми).

#### **2. Игровые / музыкально-игровые / физкультурно-игровые досуги**

Специфическая форма работы с детьми, в которой тесно переплетаются особенности досуга и возможности развивающих игр. Представляет собой совместное времяпрепровождение, в ходе которого дети, действуют с развивающими играми, отдыхают, развлекаются, думают и творят, свободно общаются со взрослым и сверстниками, имеют возможность выбора игр и игрового материала для решения познавательно-творческих задач. В зависимости от сочетания игровой деятельности, организуемой с помощью развивающих игр В.В. Воскобовича, с другими видами деятельности, различают музыкально-игровые и физкультурно-игровые досуги. Отличительные особенности игровых / физкультурно-игровых / музыкально-игровых праздников как специфической формы с детьми: игровой, познавательно-развлекательный характер, свобода выбора и общения (см. главу 7. Конспекты досугов).

#### **3. «Умные» праздники**

Специфическая форма работы с детьми, в которой тесно переплетаются особенности праздника и возможности развивающих игр. Представляет собой мероприятие, приуроченное к определенной дате и идее, сочетающее в себе элементы музыки, танца, песни, литературы, в ходе которого дети узнают что-то новое, включаются в решение познавательно-творческих задач. Отличительные особенности «умного праздника» как специфической формы работы с детьми: эмоциональная, интеллектуальная, творческая и моторная насыщенность (см. главу 8. Сценарии русских народных праздников).

Таким образом, реализация интегративного подхода в педагогическом процессе ДОУ посредством развивающих игр В.В. Воскобовича предполагает игровые формы организации детской деятельности, а именно: совместную игровую деятельность, «умные» праздники, игровые, музыкально-игровые и физкультурно-игровые досуги.

#### 4. ПРИЕМЫ РАБОТЫ С ДЕТЬМИ

Для реализации интегративного содержания в специфических формах организации педагогического процесса необходимы **приемы**, помогающие ненавязчиво включить детей в различную деятельность и решение познавательных и творческих задач.

Данные приемы основаны на сочетании возможностей развивающих игр В.В. Воскобовича и образной подаче образовательного материала. Поэтому общее название приемов работы с детьми, способствующих реализации интегративного подхода, - **игровые**.

В зависимости от направленности определено и описано несколько групп игровых приемов.

##### **Классификация игровых приемов**

Игровые приемы, направленные:

- на включение детей в деятельность и поддержание мотивации,
- на активизацию мыслительных процессов и освоение содержания,
- на активизацию речи,
- включение детей в творческую деятельность.

Рассмотрим каждую группу, сущность и примеры входящих в них приемов.

##### **I группа: Приемы, направленные на включение детей в деятельность и поддержание мотивации**

###### **1. Прием постановки проблемы, завязки игровой интриги.**

Открывает каждую игровую ситуацию, погружает детей в событийный, занимательный контекст, создает атмосферу таинственности, загадочности.

*Примеры.*

- Как-то раз Девочка Долька получила письмо, но читать она еще не умела. Как сделать так, чтобы ее лучший друг Малыш Гео поскорее узнал о том, что она нуждается в помощи?
- Однажды Гусеница Фифа пригласила в гости Лопушка и решила развлечь его веселыми картинками. Хотите повеселиться вместе с Лопушком?

###### **2. Прием специально заведенной ошибки.**

Игровой персонаж намеренно допускает ошибку, которую дети должны заметить, объяснить, в чем она заключается, и исправить - предложить верное решение.

*Примеры.*

- Галчонок Каррчик решил «сплести из паутинок» друзей для цветов, т.е. тех, с кем они дружат в природе. Дети конструируют изображение с помощью резинок по точкам координатной сетки на игровом поле игры «Геоконт», получается рыбка. Верно ли что, цветы и рыбки лучшие друзья в природе?
- «Летом мишка будет зеленый, чтоб он был незаметен на фоне зеленой листвы», - с гордостью произнесла Гусеница Фифа. Как вы думаете, почему Лопушок весело рассмеялся?

###### **3. Прием интеллектуального жребия.**

Дети совершают определенные интеллектуальные действия, чтобы достичь поставленной цели - взять ту или иную игру, попасть в ту или иную команду и т.д.

*Пример.*

Дети по очереди вынимают буквы из «чудесного буквенного мешочка», определяют гласные они или согласные. Если досталась гласная буква, то берут игру «Чудо-цветик», если согласная – то аналогичную по направленности игру «Чудо-крестики».

##### **II группа: Приемы, направленные на активизацию мыслительных процессов и освоение детьми содержания**

###### **1. Прием наглядного представления содержания.**

В основе данного приема лежат разные **способы** создания предметных плоскостных изображений, которые сюжетно и/или по смыслу связаны с определенным содержанием.

- Способ - конструирование по образцу (в натуральную величину приемом наложения, по уменьшенным составным схемам, по силуэтным схемам).

*Пример.*

Радостную весть о наступлении Рождества, разносят по всему белому свету особые существа ... (педагог показывает составную схему конструирования ангела из «Чудо-сот»). Кто это? Как вы догадались, что это ангелы? Для чего им крылья?

- Способ - трансформация (по образцу взрослого, по пооперационной схеме).

*Пример.*

Самым любимым угощением для колядующих в рождественские святки были ... (взрослый показывает конечный вариант сложения фигуры «конфета» из «Двухцветного квадрата Воскобовича»). Дети по памяти складывают такую же фигуру, меняя ее цвет.

- Способ - трансфигурация (по образцу - приложением частей игры друг к другу и / или наложением частей игры друг на друга).

*Пример.*

По легенде, каждую ночь, ровно в 12 часов, в окнах Михайловского замка появляется тень царя Павла Первого с горящей ... (взрослый показывает схему составления из «Прозрачного квадрата» свечи). Дети составляют по схеме изображение.

## **2. Прием таинственных / неизвестных / загадочных/ изображений.**

В основе приема лежат такие способы создания предметных и контурных изображений, при которых результат детям заранее неизвестен.

- Способ – по точкам координатной сетки.

*Пример.*

Однажды в Цифроцирк приехал на гастроли великий маг и фокусник Кот Коттерфильд. Он приехал с необычным предметом, а каким, он не скажет, а покажет с помощью волшебных паутинок. Дети по точкам координатной сетки конструируют изображение сундука на игровом поле «Геоконта».

- Способ – по словесной инструкции.

*Пример.*

Витамин В особенно важен для самого главного органа в человеческом теле. Как вы думаете, какого? Дети находят по признакам в игре «Прозрачный квадрат» фигуры и определенным образом располагают их на плоскости. В результате получается изображение сердца.

- Способ – по типу графического диктанта.

*Пример.*

Зима пришла в Фиолетовый лес не с пустыми руками, а с подарками. В качестве подарков она принесла то, что оставляют после себя в природе метели и вьюги. Дети вышивают по типу графического диктанта на «Шуре-затейнике» изображение сугробов.

## **3. Прием таинственных / неизвестных / загадочных слов, слов-отгадок.**

Дети конструируют по образцу буквы, затем составляют из них в совместной деятельности неизвестное слово. Предварительно дети могут быть сориентированы в его значении, признаках, характеристиках, родовой принадлежности. Слово может являться отгадкой к загаданной детям загадке.

*Примеры.*

- Однажды в Фиолетовом лесу на Ковровой Полянке появился сундучок. В сундучке было спрятано слово, обозначающее что-то красивое и живое – относящееся к живой природе. Дети конструируют буквы на игре «Конструктор букв» и составляют из них слово «цветок». Далее становятся участниками конкурса цветов.

- Жители Фиолетового леса приготовили для вас сюрприз – «буквенный» мешочек. Буквы из этого мешочка складываются в одно интересное, доброе и волшебное слово. Дети конструируют буквы на игре «Конструктор букв» и составляют из них слово «сказка». Далее включаются в сочинение своей собственной сказки.

## **4. Прием «волшебной» буквы / цифры / слова / фигуры / предметного изображения.**

С помощью данного приема дети включаются в трансформацию букв / цифр / слов, достраивание и дорисовывание фигур, предметных изображений.

### *Примеры.*

- Кот Филимон взял «дрессированные» палочки – «воротики» и «уголок», и в один миг они на волшебном экране превратились в букву «У». Дети конструируют по образцу взрослого на «Конструкторе букв» букву «У». Легким движением лапок буква «У» превратилась в букву «Р» / «З» / «Е» ... Дети меняют расположение элементов игры «Конструктор букв» на игровом поле и получают новые буквы. На арене Цифроцирка стали появляться предметы на эти буквы.

- Попробуйте решить головоломку Кота Коттерфильда: превратить название булочки в название небольшой спасательной лодки. Дети конструируют буквы на «Конструкторе букв» и составляют из них слово «плюшка». Далее переставляя буквы в слове, получают новое слово «шлюпка».

- Дети по точкам координатной сетки рисуют на «Геовизоре» изображение улыбки. Это изображение волшебное потому, что может сигнализировать о разных настроениях, если посмотреть на него с разных точек зрения. Дети дорисовывают изображение так, чтобы было видно с каким настроением они приходили в Фиолетовый лес веселым или грустным.

### **5. Прием «волшебного зеркала».**

Дети включаются в достраивание / дорисовывание предметных и контурных изображений по линии вертикальной / горизонтальной / диагональной симметрии. Линия симметрии – «волшебное зеркало».

### *Примеры.*

- У Паучка есть «волшебное зеркало», в котором видна только половина предмета, чтобы увидеть полностью предмет, нужно достроить его зеркальное отражение. «Волшебное зеркало может располагаться вертикально, горизонтально и диагонально. Дети достраивают по линии симметрии изображения «вазочка», «рыбка», «парашют» и др.

- Паучок вспомнил, что у него есть что-то волшебное, а что мы вместе с жителями Фиолетового леса узнаем, если увидим этот предмет в волшебном зеркале. Дети достраивают по линии вертикальной симметрии заранее подготовленную половинку изображения «флакон». Как вы думаете, что это за предмет? Что в нем может быть волшебного?

- Половину зимнего узора Мороз вышил на «Шнуре-затейнике», а вторую не успел. Дети достраивают точно такую же, как будто отраженную в зеркале.

### **6. Распутывание лабиринтов.**

Дети включаются в восстановление правильной последовательности букв в определенном слове. Последовательность букв в слове обозначают цифры. Буквы расставляются в произвольном порядке. Дети прослеживают путь от цифр к буквам а) зрительно, в этом случае буквы и цифры соединены на игровом поле разноцветными веревочками; б) тактильно, в этом случае буквы и цифры соединены одноцветными веревочками, детям по очереди завязывают глаза, остальные дети подсказывают направление движения. Так дети составляют и прочитывают слово.

### *Пример.*

Буквы из фамилии известного баснописца «разбежались» и «запутались» в лабиринте. Дети на ощупь соединяют цифры и буквы по веревочкам (по дорожкам) на игровом поле, восстанавливают фамилию «Крылов».

### **7. Цифровые загадки.**

Дети одним из способов **определяют** искомую цифру и соотносят ее с определенным предметным содержанием или сюжетом.

- Способ - по условному цветовому коду.

### *Пример.*

Еще одну загадку зима хочет загадать с помощью игры «Волшебная восьмерка 2» и разноцветных палочек. В какую цифру превратятся палочки Охле-Желе-Зеле-Селе-Фи? Дети по условному цветовому коду составляют цифру. Что интересного рассказывает цифра 3 о зиме?

- Способ - по числовым отношениям.

### *Пример.*

Как вы думаете, кого из зверят-цифрят Магнолик взял с собой в путешествие, если любимая цифра этого артиста больше четырех, но меньше шести. Дети называют игрового персонажа Песика Жонглера, доказывают свою точку зрения.

- Способ - по пространственным характеристикам (по типу игры «Поймай бабочку»).

*Пример.*

Секрет памятника Петру Первому у Михайловского замка связан с определенной цифрой. Отгадайте какой, поймав бабочку, которая будет перелетать с цифры на цифру. Перед детьми на игровом поле располагаются цифры натурального ряда в три ряда по три цифры в каждом (можно задать другое расположение, например, 2 ряда по четыре цифры в каждом). Дети зрительно прослеживают воображаемый путь перемещения бабочки с цифры на цифру. Останавливаются на цифре 4, которая с обратной стороны отмечена липучкой. Далее узнают секрет, связанный с этой цифрой и памятником Петру Первому у Михайловского замка.

### **8. Буквенные загадки.**

Дети одним из способов **определяют** искомую букву, называют слова на эту букву, соотносят ее с определенным содержанием или сюжетом.

- Способ - по словесной инструкции.

*Пример.*

В какую букву превратятся «воротики» и две «стрелочки» на поле игры «Конструктор букв», если «воротики» располагаются наверху, а «стрелочки» внизу? Дети конструируют по словесной инструкции букву «П», с ее помощью вспоминают одно из исторических имен Санкт-Петербурга.

- Способ - по типу графического диктанта

*Пример.*

Буква, которую мы вышьем на «Шнуре-затейнике» поможет нам отгадать имя сказочной героини. Дети по типу графического диктанта вышивают букву «Ж»: 3-я кнопка с начала в верхнем ряду – продели снизу вверх, 3-я кнопка с конца в нижнем ряду - продели сверху вниз и т.д. Получается буква «Ж», которая встречается в имени сказочной героини, в любимой песенке и даже в ее любимом цвете. Дети называют Пчелку Жужу!

- Способ - по пространственным характеристиками (по типу игры «Поймай бабочка»).

*Пример.*

Ворон Метр приглашает вас в небольшое путешествие по «азбуке здоровья» (витаминам). Следовать мы будем за волшебной бабочкой, которая будет перелетать с буквы на букву. Перед детьми на игровом поле располагаются буквы в три ряда по три цифры в каждом (можно задать другое расположение, например, 2 ряда по четыре цифры в каждом). Дети зрительно прослеживают воображаемый путь перемещения бабочки с буквы на букву. Останавливаются на буквах А, В, С, обозначающих витамины. Узнают об их источниках и полезных свойствах.

### **9. Цветные загадки.**

Дети одним из способов **определяют** искомую цифру и соотносят ее с определенным предметным содержанием или сюжетом.

- Способ – по пространственным характеристикам.

*Пример.*

• Кроме белого, есть еще несколько цветов, которые подходят зимушке - зиме. Найдите квадрат, который находится между зеленым и красным, но не фиолетовый. Перед детьми располагаются разноцветные квадраты в два ряда по четыре квадрата в каждом, при этом верхний ряд составлен так: зеленый, фиолетовый, голубой, красный. Дети называют искомый квадрат – голубой. Рассуждают, почему зиме подходит этот цвет, что зимой бывает такого цвета и т.д.

- Способ – по пространственным характеристикам (по типу игры «Поймай бабочку»).

*Пример.*

Секрет памятника в Петропавловской крепости поможет узнать бабочка. Перед детьми на игровом поле располагаются разноцветные квадраты (цвета радуги, белый, черный) в три ряда по три штуки в каждом. Дети зрительно прослеживают воображаемый «полет бабочки» с квадрата на

квадрат. Бабочка села на желтый квадрат, дети называют его цвет и узнают секрет, связанный с этим цветом и памятником Петру Первому в Петропавловской крепости.

### **III группа: Приемы, направленные на активизацию речи детей**

#### **1. Проблемные вопросы.**

Это вопросы с вопросительными словами «почему», «как», «для чего» на установление связей и зависимостей.

*Примеры.*

- Как называются в нашем городе предметы, которые напоминают нам о великих, знаменитых людях, живших давно-давно и прославивших наш город на века?

- Почему на карте нашего города так много синего цвета?

- Почему в нашем городе так много памятников Петру Первому?

Вопросы, требующие объяснений, доказательства своей точки зрения, высказывания предположений, обращения к личному опыту.

*Примеры.*

- Как вы думаете, у города, также, как у каждого из нас может быть настроение? Как это можно узнать?

- Вы согласны с тем, что «цветок» это красивый и живой объект природы? Почему?

- Докажите, что после того, как вы составили цифру 1 из «Чудо-сот», появится Ежик Наездник?

Вопросы, включающие детей в поисковую деятельность.

*Пример.*

Ворон Метр попросил Малыша Гео найти и разложить в ряд следующие льдинки: пятиугольник, четырехугольник, но не квадрат и не прямоугольник, треугольник – не средний и не большой, два четырехугольника – большой и маленький, но не прямоугольники и не трапеции, 2 многоугольника, т.е. 2 фигуры, в которых углов и сторон больше, чем 4. Как вы думаете, какая льдинка будет лишней, почему? Какая из льдинок не похожа на все остальные?

#### **2. Прием наделения предмета / игрового персонажа необычными характеристиками, эпитетами, образными сравнениями.**

Дети подбирают характеристики, красивые слова определенному предмету, придумывают, на что он похож.

*Примеры.*

- В Буквоцирк приехал на гастроли знаменитый фокусник Кот Филимон Коттерфильд. Филимон очень любит, когда в ответ на приветственное слово «здравствуйте», его хвалят! Дети описывают игрового персонажа внешне, по настроению, характеру.

- Какими еще красивыми словам можно охарактеризовать Неву? На что она похожа с высоты птичьего полета?

- Чтобы снежинка ожила, давайте опишем ее красивыми словами! Дети, не повторяясь, подбирают эпитеты к слову «снежинка».

#### **3. Прием говорящих названий / предметов.**

Дети рассуждают над происхождением того или иного слова, пытаются объяснить его семантику; пытаются понять, что интересного рассказывает тот или иной предмет, что он обозначает.

*Примеры.*

- Хотите узнать маленький секрет, почему медведя называют медведем? Медведь, значит «мед ведает», т.е. знает, где мед находится.

- Малыш Гео задумался, как можно назвать цветок, если в его названии спряталось число «7», семь цветов радуги?

- Дети рассматривают памятник И.А. Крылову. Книга – «говорящий» предмет потому, что рассказывает о том, каким был изображенный человек, кем он был. Как вы думаете, каким может быть человек читающий книги? Кем может быть этот человек (если мы представим, что он не только читает книги, но и пишет их)?



#### **4. Прием поиска положительных и отрицательных сторон в предмете или явлении (элементы ТРИЗ).**

Дети с разных сторон рассматривают и характеризуют определенный предмет / явление, формулируют о нем общий вывод.

*Примеры.*

- Давайте поиграем в игру «Хорошо - плохо». Что же хорошего в том, что наступает зима? Что в этом плохого? Дети перечисляют положительные и отрицательные черты, присущие зиме.

- Давайте поиграем в игру «Что хорошего и что плохого в том, что вы скоро станете школьниками? Дети называют и обосновывают положительные и отрицательные черты в предстоящем школьном обучении.

#### **5. Прием наделения предмета необычными функциями (элементы ТРИЗ).**

Дети придумывают необычные варианты использования того или иного предмета.

*Примеры.*

- Знаете, в чем заключается необычность сундука фокусника Кота Коттерфильда? Оказывается, он открывается только по волшебному слову. Чтобы открыть сундук, Коту Коттерфильду нужно придумать как можно больше вариантов необычного использования сундука. Давайте поможем фокуснику придумать волшебные слова, чтобы представление в Цифроцирке поскорее началось!

- Давайте поиграем с Малышом Гео в игру: «Кто больше придумает вариантов необычного применения сапогам». Кто придумает последний вариант, тот и выиграет! Дети придумывают варианты нестандартного, необычного использования сапогов.

#### **6. Назови целое по части / или части целого (элементы ТРИЗ).**

Дети называют предметы, в которых есть одинаковая часть.

*Примеры.*

- Давайте посоревнуемся с Малышом Гео в том, кто больше назовет предметов, у которых есть шляпа или шляпка! Дети называют предметы, у которых есть шляпа, шляпка.

- В преддверии Нового года давайте поиграем в шуточную игру «Частью какого подарка может быть «кнопка». Попробуйте придумать такой предмет, который бы вы сами хотели получить в подарок на Новый год! Дети называют предметы, у которых есть кнопки.

- Чтобы открылись ворота в волшебный замок, нашим героям нужно было придумать волшебные слова. Волшебные слова – это названия частей замка. Помогите назвать как можно больше частей замка, чтобы ворота поскорее открылись! Дети перечисляют части замка.

### **IV группа: Приемы, направленные на включение детей в творческую деятельность**

#### **1. Иллюстрирование смысла / настроения составленного / предложенного слова.**

Дети составляют предметные изображения, которые, по их мнению, объясняют смысл или настроение определенного слова. Дорисовывают определенные предметные изображения в соответствии со своим эмоциональным опытом.

*Примеры.*

- Зима хочет подарить жителям Фиолетового леса свое особое зимнее настроение! Как вы думаете, какое настроение у зимы? Почему? Сконструируйте из своих любимых игр то, что создает радостное, веселое / грустное, унылое настроение зимней порой!

- Как вы думаете, что обозначает слово «РАДОСТЬ»? Дети предварительно составляют его из «Конструктора букв». Взрослый предлагает взять любую игру и «нарисовать» с ее помощью это слово.

- Как вы думаете, почему среди всех цитрусовых лимон называют королем витамина С? А среди всех овощей морковь – королевой витамина А? Дорисуйте на своем листе изображение лимона и моркови так, чтобы было видно, что это «королевские» по содержанию в них витаминов овощи и фрукты!

#### **2. Придумывание окончания сказочного / мифологического сюжета.**

Дети придумывают окончание сказки, рассказа, мифологического сюжета и т.д. и составляют предметные изображения к предложенному варианту развития воображаемых событий.

*Примеры.*

- Когда Медвежонок Мишик произнес заключительные слова сказки, Галчонок Каррчик очень огорчился. Ему так хотелось узнать, что сделали дедка, бабка, внучка ... с вытянутой репкой ... Медвежонок Мишику сочинить продолжение сказки «Репка», а потом придумать и составить иллюстрации к продолжению сказки!?

- По легенде, меч, который вспыхнет в руке Медного всадника, способен поразить любое зло и несчастье. Как вы думаете, каким образом этот меч может оказаться в руке Медного всадника? Пофантазируйте, как он им будет защищать город?

### **3. Прием «социального радования».**

Дети составляют предметные изображения, которые являются мечтами, заветными желаниями, снами, подарками, угощениями для игровых персонажей, самих себя и значимых взрослых.

*Примеры.*

- Скажите, что с вами происходит, когда вы спите? А медведю во время зимней спячки могут сниться сны? О чем? Представьте, что может сниться медведю лютой и холодной зимой в берлоге. Сделайте это из своих любимых игр!

- А вы хотите что-нибудь подарить Пчелке на День рождения? Что бы вы подарили ей? Попробуйте придуманные вами подарки сделать из игр!

- В старину в праздник солнечного равноденствия принято было еще ходить в гости в лес к медведю, да не с пустыми руками, а с угощением. Составьте из своих любимых игр угощение, которым бы вы задобрили своего мишку!

Таким образом, игровые приемы, основанные на широком использовании развивающих игр В.В. Вскобовича и образной подаче образовательного материала, позволяет включить детей в разнообразную деятельность (мыслительную, творческую, речевую и т.д.), при этом делают это незаметно для самих детей, в результате чего у них повышается мотивация и продуктивность.

## 5. ОБОГАЩЕНИЕ ПРЕДМЕТНО – РАЗВИВАЮЩЕЙ СРЕДЫ

Для реализации интегративного подхода необходимо оснащение предметно-развивающей среды ДОО (прежде всего групповых помещений) развивающими играми, прежде всего В.В. Воскобовича, которые являются многофункциональными играми, содержащими в своем составе универсальные средства познания и отражения окружающего мира (сенсорные эталоны, знаки и символы), играми с широким возрастным диапазоном и выраженным творческим потенциалом.

Данные игры помогают детям на протяжении всего дошкольного детства осваивать разнообразное содержание, решать познавательные и творческие задачи разной степени сложности и характера, помогают включить их в разнообразные виды деятельности.

Особое значение для реализации интегративного подхода в педагогическом процессе ДОО имеют отдельные группы развивающих игр В.В. Воскобовича. А именно:

- игры на плоскостное конструирование или плоскостные головоломки («Чудо-соты», «Чудо-крестики<sup>2,3</sup>», «Чудо-цветик»),
- игры на контурное конструирование / рисование («Геоконт», «Геовизор», «Шнур-затейник»),
- игры на трансформацию («Двухцветный квадрат Воскобовича», «Четырехцветный квадрат Воскобовича», «Змейка»),
- игры на трансфигурацию («Прозрачный квадрат», «Прозрачная цифра»),
- игры на освоение знаков («Конструктор букв», «Волшебная восьмерка 2»),
- универсальные игровые пособия («Разноцветные веревочки», «Прозрачные буквы и цифры», «Кармашки», «Игровое поле», «Забавные буквы», «Забавные цифры» («Теремки Воскобовича», «Читайка на шариках», «Игровизор + Приложения»).

Также необходимо внесение в предметно-развивающую среду связанных с развивающими играми В.В. Воскобовича персонажей и дополнительного методического материала.

В зависимости от осваиваемого детьми содержания и решаемых задач игры по-разному включаются и используются в предметно-развивающей среде ДОО. Рассмотрим эту специфику применительно к отдельным зонам (центрам) группового помещения ДОО.

### Центр экологии

Внесение в Центр экологии **игр на плоскостное конструирование**: «Чудо-соты», «Чудо-крестики 2,3», «Чудо-цветик», позволит включать детей в создание изображений объектов живой и неживой природы (например, цветы, звери, насекомые и т.д.). При этом дети могут действовать разными способами: конструировать по образцу, линии симметрии, словесной инструкции взрослого.

**Игры на контурное конструирование**: «Геоконт», «Геовизор», «Шнур-затейник» включают детей в создание по точкам координатной сетки контуров объектов живой природы и их структурных частей (например, дерева, цветка, бабочки, рыбки и т.д.). А также в вышивание по типу графического диктанта явлений и объектов живой и неживой природы (например, сугробы, горы и т.д.) и их названий (например, название цветка «мак»).

Благодаря наличию в Центре экологии **игр на освоение знаков**, а именно «Конструктора букв», дети смогут конструировать буквы и придумывать предметы и явления природы на них, а также составлять из сконструированных букв названия объектов живой и неживой природы, слова-понятия (например, «природа», «звери», «растения» и т.д.).

Такие **пособия**, как: «Разноцветные веревочки», «Прозрачные буквы и цифры», «Кармашки», «Игровое поле» необходимы того, чтобы дети в Центре экологии распутывали лабиринты и составляли слова, отгадывали кроссворды природоведческой тематики, а также выкладывали контуры объектов живой и неживой природы, экосистем (например, аквариум). С помощью пособия «Разноцветные квадраты» через цветовые ассоциации можно привлечь внимание детей к окраске живых организмов (например, белая окраска у зайца зимой), к сезонным и суточным изменениям окружающей среды (например, зима белая, т.к. все в снегу).

В Центр экологии целесообразно внести **игровых персонажей** природоведческой тематики, сюжетно связанных с развивающими играми В.В. Воскобовича, а именно: зверята – цифрята (среди них есть домашние и дикие животные, животные жарких стран и нашей полосы),

Пчелка Жужа, Медвежонок Мишик, Паучок, Ворон Метр, Лопушок, Гусеница Фифа. Игровые персонажи помогают детям тайны и загадки природы, вместе с детьми участвуют в праздниках, конкурсах, путешествиях экологической тематики.

Кроме того, для организации самостоятельной деятельности детей в Центр экологии необходимо внести дополнительный **методический материал**, а именно:

- схемы конструирования объектов живой и неживой природы (в натуральную величину, уменьшенные составные, силуэтные);
- схемы достраивания объектов и явлений природы по линии симметрии;
- коды (шифры) конструирования объектов природы по точкам координатной сетки;
- образцы вышивания объектов живой и неживой природы и их названий;
- схемы конструирования букв, связанных с экологической тематикой.

### **Центр петербурговедения**

Внесение в Центр петербурговедения **игр на контурное конструирование** (рисование): «Геоконт», «Геовизор», «Шнур-затейник» позволит включать детей в создание по точкам координатной сетки / по типу графического диктанта следующих объектов:

- контуров геометрических фигур, которые дети соотносят с формой архитектурно-скульптурных объектов городской среды (например, прямоугольник – форма Зимнего дворца, прямоугольная трапеция – постамент Медного всадника);
- силуэтов городских объектов и их символов (например, трехмачтовый кораблик на Адмиралтействе, разводной Дворцовый мост)
- значимых дат, чисел (например, 27 мая, 311 лет), слов, связанных с символикой и фактами города («меч», «век», «сад» и т.д.).

**Игры на плоскостное конструирование:** «Чудо-соты», «Чудо-крестики 2,3», включают детей в создание изображений типичных для любого города и особенных для Санкт-Петербурга предметов городской среды (например, транспорт, жилые дома, мосты, башни, корабли и т.д.). Дети могут конструировать разными способами: по образцу, линии симметрии, по словесной инструкции взрослого.

Благодаря **играм на освоение знаков и трансфигурацию:** «Конструктор букв», «Волшебная восьмерка 2», «Прозрачный квадрат», можно привлекать внимание детей через конструирование буквы / цифр к городским названиям (например, достопримечательности на букву «А»), значимым для города и датам, числам (3 раза город менял свое имя, 97 метров длина Синего моста – рекордсмена по ширине). А также из сконструированных букв дети в совместной деятельности могут составлять петербургские названия, слова – понятия, связанные с городом (например, «блокада», «остров» и т.д.). Выбранные по признакам геометрические фигуры дети соотносят с формой городских объектов, с деталями городских объектов, составляют изображения городских объектов (например, изображение Ростральной колонны, свечи – символа памяти блокадных дней из игры «Прозрачный квадрат»).

Использование в Центре петербурговедения таких **пособий**, как: «Разноцветные веревочки», «Прозрачные буквы и цифры», «Кармашки», «Игровое поле» делает возможным для детей распутывание лабиринтов и составление названий (например, Кунсткамера и т.д.), имен (например, Крылов), слов и слов-понятий (например, «собор», «дворец» и т.д.), связанных с городом, а также отгадывание в совместной деятельности кроссвордов петербургской тематики. Пособие «Разноцветные квадраты» позволяет привлекать внимание детей к цветовому решению архитектурного облика города, осмысление его практического, символического и эстетического значения (например, почему Ростральные колонны красные, почему в городе так много желтого цвета и т.д.), а также привлекать внимание детей к характерным природным особенностям города (например, белые ночи и др.).

В Центр петербурговедения целесообразно внести **игровых персонажей**, которые сопровождают детей в постижении тайн и секретов города, например, Малыш Гео, героев - помощников, которые любят загадывать и отгадывать загадки, например, Ворон Метр и Паучок. А также героев – антагонистов, например, гномов Появись-Исчезни, Увеличь-Уменьши, благодаря

шалостям и озорству которых в городе происходят разные происшествия, например, достопримечательности исторического центра уменьшились до игрушечных размеров.

Кроме того, для организации самостоятельной деятельности детей в Центре петербурговедения необходимо поместить следующий дополнительный **методический материал**:

- коды / шифры конструирования (рисования) геометрических фигур, силуэтов городских объектов по точкам координатной сетки;
- образцы вышивания изображений городских объектов и слов, связанных с городом;
- схемы конструирования городских объектов и их элементов (в натуральную величину, уменьшенные составные, силуэтные);
- схемы достраивания / конструирования городских объектов по линии симметрии;
- схемы конструирования букв и цифр, связанных с символикой, историей города.

#### **Центр устного народного творчества**

Внесение в Центр устного народного творчества **игр на плоскостное конструирование**: «Чудо-соты», «Чудо-крестики 2,3», «Чудо-цветик» позволит включать детей в создание предметных изображений, связанных с происхождением названий (например, птицы – праздник птиц) и традициями русских народных праздников (Рождество - звезды), героями и сюжетами русских народных сказок. Конструирование таких тематических изображений может происходить по образцу, линии симметрии, по словесной инструкции взрослого.

**Игры на освоение знаков**: «Конструктор букв», «Волшебная восьмерка 2» создадут условия для конструирования детьми букв и составления из них слов, связанных с русским народным творчеством («сказка», «покров» и т.д.), для конструирования чисел, связанных с типичными мотивами сказок (в каких сказках встречается число 3), с датами праздников (22 марта – День солнечного равноденствия), обрядами и жанрами русского народного творчества (в каких пословицах повторяется число 7, 3 и т.д.).

Использование **игр на трансформацию**: «Двухцветный квадрат Воскобовича», «Четырехцветный квадрат Воскобовича», «Змейка» сделает возможным складывание образных фигур, связанных с тематикой, идеями, атрибутами и традициями русских народных праздников, сказок, пословиц, поговорок (например, конфета – угощение для колядующих, звезда – символ Рождества и т.д.).

С помощью **игр на контурное конструирование** (рисование): «Геоконт», «Геовизор», «Шнур-затейник» дети включатся в конструирование (рисование) по точкам координатной сетки / по типу графического диктанта волшебных предметов, традиционных атрибутов, связанных с мотивами и сюжетами русских народных сказок (например, меч, волшебная палочка и т.д.) и праздников.

В Центр устного народного творчества целесообразно внести **игровых персонажей**, соотносимых с сюжетами, героями и мотивами русских народных сказок и праздников, например, Пчелку Жужу, Лопушка, Гусеницу Фифу, Медвежонка Мишика.

А также необходимо позаботиться о дополнительном **методическом материале** для организации самостоятельной деятельности детей в Центре устного народного творчества. К нему можно отнести:

- схемы конструирования предметных изображений по смыслу связанных с русскими народными праздниками и разными жанрами русского народного творчества (в натуральную величину, уменьшенные составные, силуэтные);
- схемы конструирования букв и цифр, связанных с мотивами устного народного творчества;
- схемы складывания предметных изображений, связанных с русскими народными праздниками, сюжетами и героями сказок и т.д.;
- коды (шифры) конструирования и образцы вышивания сказочных предметов, праздничных атрибутов и их названий.

#### **Центр развития речи детей**

Внесение в Центр развития речи **игры на освоение знаков**: «Конструктор букв» позволит включить детей в конструирование букв, далее на этой основе в придумывание слов на определенную букву, поиск сконструированной буквы в слове (в начале, середине, конце), т.е. в элементарный звуко-буквенный анализ слов. С помощью этой игры, дети научатся не только составлять буквы и слова (например, «радость», «добро», «счастье» и т.д.), но и трансформировать их в зависимости от заданного значения (например, плюшка - шлюпка), объяснять значение составленных слов.

**Игры на контурное конструирование**: «Шнур-затейник», «Ромашка», «Снеговик», «Яблонька» позволят включить детей в вышивание и трансформацию слов по типу графического диктанта, в вышивание слов из заданного количества букв и слов с буквой-заменителем.

Игры с **пособием «Теремками Воскобовича»** в Центре развития речи познакомят детей с принципом слога- и словообразования, научат составлять слова заданного лексического значения, трансформировать грамматическое, лексическое и фонетическое значения слов, а также научат детей моделированию слов. Игры с «Читайкой на шариках» благоприятно скажутся на тренировке навыков слогового чтения, выполнения лексических (например, найти и прочесть все имена, явления природы и т.д.) и грамматических заданий (прочитать слова с глухими и звонкими согласными и т.д.). Упражнения в пособии «Игровизор + приложения (Лабиринты букв – гласные, согласные)» закрепят у детей представления о гласных и согласных буквах, навыки элементарного звуко-буквенного анализа слов, навыки чтения, подготовит руку к письму. Пособие «Забавные буквы» познакомит детей с гласными буквами и звуками, научит группировать буквы и звуки по принципу мягкости и твердости последующего согласного, йотированности и нейотированности (буквы «с эхом» и «без эха»).

В центр развития речи целесообразно внести **игровых персонажей**, которые показывают фокусы с буквами и словами – Кота Коттерфильда, сами являются образным решением букв – шуты – акробаты веселые буквята, а также игровых персонажей, которые любят решать и задавать логические задачи – Ворон Метр.

В качестве дополнительного **методического материала** в Центр развития речи можно внести схемы конструирования букв, образцы вышивания слов.

### **Центр математики**

Внесение в Центр математики **игр на контурное конструирование** (рисование): «Геоконт», «Геовизор», «Шнур-затейник» позволит включать детей в создание по точкам координатной сетки и вышивание по типу графического диктанта контуров геометрических фигур разного размера и пространственного положения, в работу с линией симметрии, в деление целого на определенное количество равных и неравных частей, определение структуры сконструированных геометрических фигур (по количеству углов и сторон).

С помощью **игр на плоскостное конструирование**: «Чудо-крестики 1,2,3», «Чудо-соты» с детьми можно выполнять задания на группировку фигур по заданным основаниям (цвету, количеству углов и сторон), на действия по алгоритму (складывание фигур в игровое поле по цвету, количеству частей, пространственному расположению), на выбор фигур по заданным признакам и их отсутствию, а также на анализ схем и составление по ним предметных изображений (в том числе цифр).

**Игры на сенсорное развитие**: «Фонарики» (эталоны формы), «Черепашки» (эталоны цвета и размера) позволят осуществлять детям группировку фигур (частей игры) по признакам: цвету / размеру / форме, понимать и ориентироваться в пространственных характеристиках, выбирать фигуры по заданным признакам, выстраивать горизонтальные, вертикальные ряды вне игрового поля по словесной инструкции взрослого, а также конструировать предметные изображения по схеме.

**Игры на трансформацию**: «Двухцветный квадрат Воскобовича», «Четырехцветный квадрат Воскобовича», «Змейка» включают детей в складывание геометрических фигур разного цвета и размера путем перемещения частей игры в пространстве, в решение задач на изменение цвета и размера геометрических и образных фигур, конструирование предметных изображений по

схеме, в решение логических задач (на изменение изначально заданной формы с учетом заданных условий).

**Игры на трансфигурацию:** «Прозрачная цифра», «Прозрачный квадрат», «Волшебная восьмерка 1,2» являются прекрасным материалом для выполнения детьми заданий на группировку элементов игры по разным основаниям (по форме нарисованных частей, по структуре геометрических фигур; по цвету, по количеству нарисованных элементов, по образному решению и др.), на исключение лишнего, обобщение и выделение существенных признаков, составление целого и заданного количества равных / неравных частей, составление предметных / абстрактных изображений по правилам, на ориентировку детей на плоскости, на действия по уловному алгоритму, решение логических задач, на трансформацию цифр, предметных изображений, достраивание.

**Пособия** «Забавные цифры», «Прозрачные буквы и цифры», «Игровое поле», «Разноцветные веревочки» позволят включать детей в счетную деятельность, соотнесение игровых персонажей с цифрами, соотнесение цифр с их количественным значением, составление числового ряда в прямом и обратном порядке, ориентировку детей в пространственных и количественных характеристиках, в действия с уловной меркой, в сравнение и изменение длины / высоты до заданного значения.

Кроме того, для повышения занимательности целесообразно внести в Центр математики разнообразные **игровых персонажей**. Паучок и Ворон Метр будут помогать детям решать логические и геометрические задачки, загадки. Филимон Коттерфильд – великий маг и фокусник Фиолетового леса, будет показывать представления с цифрами и геометрическими фигурами. Магнолик и зверята-цифрята будут выступать на арене Цифроцирка. С Малышом Гео и Незримкой Всюсь дети будут путешествовать по Фиолетовому лесу. С Лопушком и Гусеницей Фифой будут играть с разноцветными веревочками на Ковровой Полянке.

В качестве дополнительного **методического материала** в Центр математики необходимо внести следующее:

- коды / шифры контурного конструирования (рисования);
- схемы достраивания изображений по линии симметрии, образцы вышивания геометрических фигур, узоров и достраивания их по линии симметрии;
- схемы конструирования предметных изображений в натуральную величину, уменьшенные составные, силуэтные;
- пооперационные схемы, схемы с конечным результатом сложения образных и геометрических фигур;
- схемы составления предметных / абстрактных изображений / цифр.

### **Центр творчества**

**Игры на контурное конструирование** (рисование): «Геоконт», «Геовизор», «Шнурзатейник» позволят детям придумывать, обводить и дорисовывать контуры предметных изображений и фигур с последующей записью кодов (шифров) их конструирования или зарисовыванием их схем.

**Игры на трансформацию:** «Двухцветный квадрат Воскобовича», «Четырехцветный квадрат Воскобовича», «Змейка» позволят детям изобретать и складывать геометрические и образные фигуры по собственному замыслу, зарисовывать схемы их сложения, домысливать новые приключения – превращения квадратов, с помощью взрослого записывать текст и иллюстрировать его схемами.

**Плоскостные головоломки:** «Чудо-крестики 1,2,3», «Чудо-соты», «Чудо-цветик» позволят включать детей в разные виды конструирования. По степени самостоятельности: в конструирование на заданную тему и собственному замыслу. По количеству используемых элементов игры: в конструирование из всех частей игры и из ограниченного количества частей. Составленные плоскостные изображения дети могут обводить на листе бумаги, раскрашивать, дорисовывать, создавать иллюстрации к любимым сказкам, пословицам, стихотворениям и т.д.

В Центр творчества целесообразно внести **игровых персонажей**, обладающими волшебными предметами, например, Паучка с паутинками, или волшебными особенностями

характера, например, Ворона Метра, который знает отгадки на все загадки и ответы на все вопросы, или персонажей, являющихся творческим натурами, как например, Пчелку Жужу и Китенка Тимошку.

В качестве дополнительного **методического материала** необходимо внести картинки с предметными изображениями, с которых дети будут конструировать предметные и контурные изображения, а также книжки – заготовки для оформления придуманных детьми волшебных кодов, изображений, схем, текстов.

Таким образом, развивающие игры В.В. Воскобовича могут использоваться в различных центрах (зонах) группового помещения ДОУ для решения разнообразных образовательных задач, включения детей в разные виды деятельности и освоения различного содержания. Это подчеркивает многофункциональность игр, их роль как эффективного средства реализации интегративного подхода в педагогическом процессе ДОУ.



## ЧАСТЬ II

### 6. КОНСПЕКТЫ СОВМЕСТНОЙ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ С ДЕТЬМИ

В данном разделе представлены конспекты интегрированной деятельности, которая проводилась в процессе опытно-экспериментальной работы над заявленной проблемой. Игровая интегрированная деятельность начиналась с младшей группы, как правило, с октября, и заканчивалась в подготовительной к школе группе в мае, то есть продолжалась все четыре года посещения ребенком детского сада. Принцип составления конспекта следующий: в основную тему, например математику (стоит первая в названии) вплетаются другие направления, которым уделяется меньше времени по сравнению с основной (указаны по степени убывания значимости для данного конспекта).

#### 6.1. ИНТЕГРАЦИЯ ОСВОЕНИЯ МАТЕМАТИКИ, РАЗВИТИЯ РЕЧИ, ЛИЧНОСТНЫХ КАЧЕСТВ И ТВОРЧЕСТВА.

##### «Как зверята-цифрята путешествовали на воздушном шарике»

**Возрастная группа:** вторая младшая.

**Задачи:** 1. Развивать у детей умение определять цвет и форму предметов, ориентироваться на плоскости, соотносить цифру, количество хлопков с определенным игровым персонажем, выбирать фигуры по заданным признакам, конструировать изображение цифры приемом наложения, складывать фигуру путем перемещения частей игры в пространстве. 2. Активизировать речь детей, желание и готовность вести беседу со взрослым, высказывать предположения, называть составленные изображения. 3. Развивать у детей умения придумывать образные сравнения, конструировать предметные изображения по собственному замыслу. 4. Создавать условия для удовлетворения потребности детей в двигательной активности и проявления положительных эмоций.

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Физическое развитие».

**Игры и игровой материал:** «Чудо-соты», схема конструирования цифры 5, «Фонарики», «Двухцветный квадрат Воскобовича», «Разноцветные квадраты», воздушный шарик – «смайлик», «Забавные цифры» (Песик Жонглер и Мышка Воздушная Гимнастка).

**Ход совместной игровой деятельности:**

*Игровое мероприятие проводится в музыкальном зале или группе.*

- Пока нас не было, к нам в группу прилетел ...

*Взрослый привлекает внимание детей к воздушному шару.*

- Посмотрите, какое настроение у воздушного шарика? Как вы догадались? Почему / отчего у воздушного шарика хорошее (радостное, веселое) настроение?

*Дети подбирают слова, описывающие настроение воздушного шарика, высказывают предположения о возможных причинах.*

- Воздушный шарик всегда в хорошем настроении, потому что считает, что он самого красивого цвета и самой красивой формы! Какого он цвета? Какой формы? Воздушному шару будет приятно, если вы придумаете какой он еще или на что похож!

*Дети подбирают характеристики и / или образные сравнения.*

- Веселый красивый воздушный шарик прилетел к нам издалека. Откуда он прилетел, подскажет один из разноцветных квадратов. Найдите и назовите цвет квадрата, который находится в верхнем ряду посередине.

*Перед детьми располагаются разноцветные квадраты в два ряда по три квадрата в каждом (можно использовать другой более сложный вариант). Взрослый называет пространственные характеристики, дети находят и называют фиолетовый квадрат.*

- Догадайтесь по фиолетовому цвету, откуда мог прилететь воздушный шарик?

*Дети вспоминают и называют сказочный Фиолетовый лес.*

- Воздушный шарик прилетел не один, а со зверятами-цифрятами. Отгадайте, по любимой цифре, кто из зверят-цифрят прилетел на воздушном шарике из Фиолетового леса?!

*Взрослый показывает образец конструирования цифры 5, дети составляют ее приемом наложения частей игры «Чудо-соты» на образец (см. Приложение, схема 1).*

- Какая цифра получилась у каждого из вас? Чья это любимая цифра? Кто из зверят-цифрят на нее похож?

*Дети называют Песика Жонглера. Взрослый показывает карточку с изображением игрового персонажа.*

- А теперь по количеству хлопков догадайтесь, кто еще из зверят-цифрят прилетел из Фиолетового леса с веселым воздушным шариком. Сколько хлопков прозвучало? О ком из зверят-цифрят напоминает число три?

*Взрослый три раза хлопает в ладоши, повторяет при необходимости, дети сосчитывают количество хлопков, соотносят его с игровым персонажем Мышкой Воздушной Гимнасткой. Взрослый показывает картинку с изображением этого игрового персонажа.*

- Воздушный шарик с Песиком и Мышкой долго летели из Фиолетового леса, а вот где оказались, не знают. Подскажите, где оказались друзья?

*Дети высказываются, возможно, дети назовут город, улицу, детский сад. При необходимости взрослый помогает.*

- Чтобы друзья убедились, что они действительно оказались в детском саду среди веселых и добрых детей, давайте с ними поиграем! В какую игру вы хотите поиграть?

*Взрослый вместе с детьми играет в любую подвижную игру, желательно по выбору детей.*

- Вот как весело и интересно проходит время в детском саду! Оказывается, Песик Жонглер взял с собой в путешествие фотоаппарат. Он был большой и прямоугольный (найдите и положите перед собой большой прямоугольник). Наверху у фотоаппарата была маленькая красная прямоугольная кнопочка (найдите маленький красный прямоугольник и приставьте его к большому сверху).

*Дети по названным признакам находят фигуры. Если детям сложно, можно ограничиться только большим зеленым прямоугольником.*

- Как вы думаете, что интересного могли сфотографировать зверята-цифрята в нашем городе / на нашей улице / в нашем детском саду? Попробуйте составить эти предметы из «Фонариков» или «Чудо-сот», чтобы зверята-цифрята увезли в Фиолетовый лес красивые разноцветные фотографии! Расскажите, что у вас получилось?!

*Дети включаются в творческое конструирование, называют предметы, которые у них получились.*

- Настало время зверятам-цифрятам возвращаться в Фиолетовый лес. А веселый воздушный шарик решил, что полетит дальше по белу свету. Как зверятам-цифрятам быстро добраться до дома – Цифроцирка, где их уже ждал на репетиции Магнолик?

*Дети высказывают предположения.*

- Улетая воздушный шарик, оставил волшебный квадрат, который превратился ...

*Взрослый показывает фигуру «Птичка», предлагает сложить ее из двухцветного квадрата (см. «Схемы сложения» к игре, схема 3).*

- Волшебный квадрат превратился в «птичку» и вмиг доставил зверят-цифрят в Цифроцирк в Фиолетовом лесу.

*Дети изображают полет птички.*

### **«День рождения Пчелки Жужи»**

**Возрастная группа:** вторая младшая.

**Задачи:** 1. Развивать у детей умение находить фигуры по заданным признакам, сосчитывать предметы в пределах 5, конструировать изображение цифры приемом наложения, называть ее, развивать умение составлять объемную одноцветную фигуру заданной формы, отличать понятия «один» и «много». 2. Стимулировать речевую активность детей, желание высказывать пожелания, предположения, творческие замыслы и желание рассказывать о воплощении творческих замыслов. 3. Развивать творчество детей – умение конструировать предметные изображения по собственному замыслу. 4. Создавать условия для эмоциональной

раскрепощенности детей, проявления желания сделать приятное игровому персонажу, для удовлетворения двигательной активности.

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Социально-коммуникативное развитие», «Физическое развитие».

**Игры и игровой материал:** «Чудо-соты», «Сложи узор», «Черепашки Пирамидка», Пчелка Жужа, схемы конструирования цифры «4»; посылочная коробка, один разноцветный платочек, множество одноцветных платочков.

**Ход совместной игровой деятельности:**

- Дети, сегодня ... (раздается жужжание) Ой, что это, вы слышите? Кто это может так жужжать?

*Дети свободно высказываются.*

- Конечно! Это наша знакомая Пчелка Жужа. Наверное, она с нами хочет поиграть!

*Педагог подносит фигурку игрового персонажа к уху.*

- Да ты что, Жужа!

*Педагог делает вид, что слушает игрового персонажа.*

- Ребятки, оказывается у Пчелки сегодня День рождения! Мы от всей души поздравляем, тебя Жужа! Желаем тебе ... что бы вы пожелали Пчелке?

*Педагог обращается к детям, дети высказываются.*

- Таких замечательных пожеланий Пчелка Жужа еще ни разу не слышала! А сколько лет исполнилось сегодня Пчелке? Как вы думаете?

*Дети высказывают предположения.*

- Пчелка решила загадать загадку о том, сколько лет ей исполнилось. Отгадку мы будем с вами искать в ее любимых «Чудо-сотах». Найдите соту, состоящую из двух частей. Какого она цвета? Положите две части зеленой соты перед собой.

*Дети находят и вынимают зеленую соту.*

- А теперь найдите и положите перед собой два прямоугольника. Какого они цвета?

*Дети находят два прямоугольника, называют их цвет – оранжевый.*

- Пчелке Жуже столько лет, сколько всего перед вами выбранных фигур. Сосчитайте сколько!?

*Дети сосчитывают и называют количество фигур – четыре.*

- Как только вы произнесли четыре ... волшебные фигуры сложились в эту цифру!

*Педагог раздает детям образцы конструирования. Дети конструируют цифру 4 путем наложения частей игры на схему (см. Приложение, схема 2).*

- Молодцы! Отгадали загадку о том, сколько лет исполнилось сегодня Пчелке!

*Раздается стук в дверь.*

- Кто бы это мог быть и что бы он мог принести?

*Педагог идет к двери приносит и показывает детям посылку.*

- Оказывается, это почтальон принес посылку для нашей именинницы! Интересно, от кого может быть эта посылка ... Как загадочно ... от родственников Пчелки Жужа! «Родственники» Пчелки Жужа, это кто? Как вы думаете?

*Дети рассматривают посылку и размышляют, от кого она может быть. Педагог подводит детей к тому, что «родственники» Жужа - это похожие на нее существа, пчелы и другие представители насекомых. Дети называют их, взрослый обобщает: пчелы, насекомые.*

- Что же прислали Жуже ее «родственники» на День рождения?! Очень интересно! Что это?

*Педагог вынимает из посылки платочек. Дети называют предмет – «платок».*

- А какой платочек? Какими словами его можно описать?

*Дети описывают платок: красивый, разноцветный, легкий, воздушный и т.д...*

- Оказывается, платочек не только красивый, разноцветный ... (в зависимости от предложенных детьми характеристик), он еще и волшебный! По волшебному слову и с помощью волшебных предметов один платочек может превратиться во множество похожих на него

платочков! Волшебное слово – это название его формы, а волшебные предметы – это кубики «Сложи узор».

*Педагог раздает детям игру «Сложи узор».*

- Итак, какой формы подаренный Пчелке платочек? Как только вы произнесли волшебное слово «квадрат», кубики превратились в «платочек» – квадратную одноцветную фигуру. Сложите из кубиков одноцветный квадрат, цвет его выберете сами!

*Дети определяют форму предмета - квадрат. Составляют из игры «Сложи узор» одноцветный квадрат, цвет которого выбирают самостоятельно.*

- Пчелка Жужа в восторге, таких превращений она не видела! Был один платочек, а стало много одинаковых по форме, но разных по цвету платочков! Какого цвета получились «платочки» у каждого из вас?

*Взрослый подчеркивает значение слов «один» и «много». Дети называют цвет сконструированных из игры «Сложи узор» квадратов: красный, синий, белый, желтый.*

- Как вы думаете, для чего Пчелке столько разноцветных платочков?

*Дети высказывают предположения. Педагог поддерживает детскую инициативу.*

- А еще с разноцветными платочками Пчелка Жужа может вдоволь повеселиться с нами – своими друзьями и гостями! Как только заиграет веселая музыка, платочки закружат каждого, кто взял их в руки, в веселом танце! Возьмите платочек, и как только заиграет музыка, потанцуйте с ним, а Пчелка Жужа посмотрит, чей платочек, а значит и танец с ним, самый веселый и задорный!

*Педагог дает возможность каждому из детей выбрать (из коробки, посылки) настоящий платочек. Звучит любая веселая музыка, дети танцуют.*

- А вы хотите что-нибудь подарить Пчелке на День рождения? Что бы вы подарили ей? Попробуйте придуманные вами подарки сделать из игры «Черепашки».

*Дети высказывают творческие замыслы. Включаются в творческое конструирование.*

- Расскажите, какие подарки у вас получились?

*Дети рассказывают о сконструированных изображениях. Педагог от лица игрового персонажа отмечает особенности детских работ.*

- Пчелке очень понравились ваши подарки! Но больше всего ей понравилось, как весело она провела с вами время! А вам понравилось? Что больше всего вам понравилось сегодня делать вместе с Жужей?

*Дети делятся впечатлениями.*

### **«Как Малыш Гео загадывал желания»**

**Возрастная группа:** старшая.

**Задачи:** 1. Развивать у детей умение выбирать геометрические фигуры по заданным признакам и их отсутствию, находить в ряду лишний предмет, определять пространственное положение фигур, конструировать буквы, добиваясь полного соответствия с образцом. 2. Активизировать речь детей, умение объяснять свое решение, называть целое по части, составлять слово из сконструированных букв, пользоваться связными развернутыми высказываниями. 3. Стимулировать проявление у детей творческих умений – наделять предмет необычными функциями, конструировать предметные изображения по собственному замыслу, придумывать описательные / сюжетные рассказы по сконструированным изображениям. 4. Развивать у детей умение сотрудничать друг с другом, работать в команде, добиваясь общего результата, создавать и поддерживать атмосферу радости и занимательности.

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Социально-коммуникативное развитие».

**Игры и игровой материал:** «Прозрачный квадрат», «Кармашки», «Геокопт», «Конструктор букв 1», Ворон Метр, Малыш Гео, игры по выбору детей.

**Ход совместной игровой деятельности:**

- У Малыша Гео было три заветных желания. Как вы думаете, что такое заветные желания? А у вас есть такие желания?

*Дети свободно высказываются.*

- Ворон Метр пообещал Малышу Гео исполнить его заветные желания, но с условием, что Малыш решит три его сложных задачи. Задача первая. Ворон Метр попросил Малыша найти и разложить в ряд следующие льдинки:

- пятиугольник,
- четырехугольник, но не квадрат и не прямоугольник,
- треугольник – не средний и не большой,
- два четырехугольника – большой и маленький, но не прямоугольники и не трапеции,
- 2 многоугольника, т. е. 2 фигуры, в которых углов и сторон больше, чем 4.

*Взрослый составляет ряд параллельно с детьми.*

- Ворон Метр предложил Малышу внимательно посмотреть на ряд льдинок и выбрать среди них одну лишнюю. Как вы думаете, какая льдинка будет лишней, почему? Какая из льдинок не похожа на все остальные?

*Дети исключают большой целый квадрат и объясняют, почему они его исключили: льдинка с целым квадратом закрашена полностью, в остальных льдинках закрашена только часть. В случае затруднений педагог помогает детям наводящими вопросами.*

- Задача вторая. Малыш Гео закрыл глаза, а Ворон Метр изменил ряд льдинок. Помогите Малышу Гео отыскать изменения. Несколько раз Малыш закрывал глаза, и несколько раз Ворон Метр менял расположение льдинок.

*Сначала взрослый меняет две льдинки местами. Затем меняет пространственное положение одной льдинки (например, трапеция была справа, стала – слева). В третий раз взрослый меняет пространственное положение одной льдинки так, чтобы дети назвали сложные пространственные характеристики (например, квадрат был внизу слева, стал – вверху справа).*

- Третья задача. Ворон попросил Малыша из найденных льдинок сложить три квадрата.

*Дети складывают три квадрата из неравных частей.*

- А теперь, - сказал Ворон Метр, - эти три квадрата исполнят твои заветные желания!

- Хочу .., - сказал Малыш Гео ... Не успел он проговорить, как на «Геоконте» появился желанный предмет. Что было первым желанием Малыша?

*Взрослый показывает контурное изображение на «Геоконте» (С4-О4, С3-Ф2-Б1-К3-О3), дети называют «шляпа», «шляпка». Если у детей есть желание и время позволяет, можно предложить детям сконструировать «шляпу».*

- Давайте посоревнуемся с Малышом Гео в том, кто больше назовет предметов, у которых есть шляпа или шляпка!

*Игра «Назови целое по части» (элементы ТРИЗ): дети называют предметы, у которых есть шляпа, шляпка: человек, гриб, гвоздь, абажур, желудь.*

- А у Малыша была не шляпка и не обычная шляпа, а шляпа ...

*Дети домысливают фразу - «шляпа-невидимка».*

- Что загадал Малыш Гео во второй раз, мы узнаем, если составим это слово из букв.

*Дети конструируют буквы по образцу из «Конструктора букв», затем составляют слово «сапоги».*

- Давайте поиграем с Малышом Гео в игру: «Кто больше придумает вариантов необычного применения сапогам». Кто придумает последний вариант, тот и выигрывает!

*Игра «Наделение предмета необычными функциями» (элементы ТРИЗ): дети придумывают варианты нестандартного сапогов. Педагог подводит детей к тому, что сапоги, так же как и шляпа, у Малыша Гео были не необычными (как вариант «сороходами»).*

- За то, что вы помогли Малышу Гео решить три сложные задачи, последний волшебный квадрат он решил подарить вам! Сделайте из своих любимых игр свое заветное желание!

*Дети включаются в творческое конструирование.*

- Расскажите, о чем вы мечтаете, какие у вас есть заветные желания?

*Дети рассказывают, о чем они мечтают.*

- Понравилось вам сегодня вместе с Малышом Гео решать задачки Ворона Метра и загадывать заветные желания? Что каждому из вас больше всего понравилось?

*Дети делятся впечатлениями.*

## **«Как жители Фиолетового леса устроили викторину с необычными загадками»**

**Возрастная группа:** подготовительная.

**Задачи:** 1. Обобщать и уточнять представления детей о школе, формировать интерес к предстоящему обучению. 2. Развивать у детей умение образовывать число 10 из трех меньших, ориентироваться на плоскости по типу графического диктанта и точкам координатной сетки, выбирать фигуры по заданным признакам, продолжать ряд фигур в соответствии с заложенной в нем логической закономерностью, конструировать буквы, добиваясь полного соответствия с образцом. 3. Активизировать речь детей, умение называть целое по части, высказывать предположения, объяснять результаты своих практических и умственных действий, умение пользоваться связными развернутыми высказываниями, составлять и читать слова, трансформировать их по заданному лексическому значению. 4. Создавать условия для развития творчества у детей – умения подбирать образные сравнения, дорисовывать контурное изображение в соответствии со своим эмоциональным опытом, конструировать по собственному замыслу, придумывать описательные / сюжетные рассказы по сконструированным и дорисованным изображениям. 5. Развивать у детей умения конструктивного общения и взаимодействия друг с другом, навыки взаимопомощи в решении общих задач и достижении общего результата, поддерживать атмосферу радости и занимательности.

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Социально-коммуникативное развитие».

**Игры и игровой материал:** «Кораблик Брызг-Брызг», «Конструктор букв 1», «Логоформочки 5», «Прозрачный квадрат», «Геовизор», Гусь Капитан, Крутик По, Филимон Коттерфильд, Ворон Метр, Малыш Гео.

**Ход совместной игровой деятельности:**

- Все жители Фиолетового леса собрались сегодня на любимой Ковровой Полянке. Как вы думаете, по какому поводу?

*Дети свободно высказываются. Педагог поддерживает детскую инициативу.*

- Жители Фиолетового леса узнали, что вы покидаете детский сад и скоро станете школьниками. Хочется ли вам пойти в школу? Давайте поиграем в игру «Что хорошего и что плохого в том, что вы скоро станете школьниками?»

*Игра «Хорошо - плохо» (элементы ТРИЗ): дети называют и обосновывают положительные и отрицательные черты в предстоящем школьном обучении. Пытаются самостоятельно сделать общий вывод о том, что школа – это в большей степени хорошо или плохо.*

- На прощание наши друзья – Гусь Капитан, Кот Коттерфильд, Крутик По, Малыш Гео и Ворон Метр решили устроить викторину, в которой вас ждут загадки и головоломки. Загадки и головоломки необычные, а математические, с буквами, логические и геометрические! Очень хочется, чтобы вы порадовали своими умениями и находчивостью жителей Фиолетового леса, самих себя и наших гостей!

- Гусь Капитан приготовил математическую загадку с корабликом «Брызг-Брызг».

- Снять все флажки! - командует Гусь Капитан. А теперь самое сложное: отсчитайте 10 любых флажков и развесьте их на три мачты так, чтобы они полностью были закрыты флажками!

*Дети пытаются самостоятельно решить задачу. Варианты решения:  $7+1+2$ ,  $6+3+1$ ,  $5+2+3$ ,  $4+5+1$ . В случае затруднений педагог помогает детям.*

- На какие мачты каждый из вас повесил 10 отобранных флажков? Из каких чисел состоит число 10?

*Дети рассказывают, каким способом они развесили 10 флажков на три мачты кораблика, анализируют состав числа 10 из нескольких меньших.*

- На остальные мачты развесьте флажки, как вам хочется!

*Дети заканчивают развешивать флажки на мачты кораблика произвольным способом.*

- Теперь у Гуся Капитана новый кораблик, на котором он отправится в новое путешествие по Голубому Ручью! Тем временем Филимон Коттерфильд придумал для вас загадку-головоломку

с буквами! В перерывах между выступлениями Филимон Коттерфильд любит пить чай с чем-то очень вкусным. Попробуйте составить это «вкусное», «сладкое», «сдобное» слово из дрессированных палочек!

*Дети конструируют буквы и составляют из них слово «плюшка».*

- Так с чем же Филимон Коттерфильд любит пить чай? Поскольку мы с вами отгадывали не просто загадку, а загадку – головоломку, то попробуйте теперь «превратить» булочку в небольшую лодку.

*Дети трансформируют слово «плюшка» в «шлюпка». При необходимости педагог дает наводящие подсказки: это небольшая лодка, предназначенная для спасения людей с тонущего корабля.*

- Молодцы! Порадовали Филимона Коттерфильда смекалкой и находчивостью! А сейчас Крутику По не терпится загадать вам свои логические загадки с «Логоформочками»! Первая логозагадка: найдите логоформочку, составленную из меньшей части треугольника и половинки прямоугольника.

*Дети находят в поле игры «Логоформочки 5» по названным составным частям фигуру - «башенка». Если затрудняются, педагог предлагает смоделировать фигуру из разрезанных на части фигур. Найденную логоформочку дети кладут перед собой, смоделированную из частей убирают в игровое поле.*

- А теперь играем в игру: «Кто больше придумает вариантов, на что похожа найденная логоформочка». Кто последним придумает сравнение, тот победит!

*Дети подбирают образные сравнения.*

- Вторая логозагадка Крутика По: отступите от пустого места в игровом поле три шага вверх, затем два шага вправо и четыре шага вниз.

*Дети перемещаются по игровому полю по типу графического диктанта. Находят фигуру - «язычок», кладут его перед собой.*

- А нашли вы не что иное, как «язычок». С ним мы поиграем в игру «Назови целое по части». Частью чего может быть язычок? Кто последним назовет целое, частью которого является язычок, тот победит!

*Игра «Назови целое по части» (элементы ТРИЗ): дети называют целое, частью которого может быть «язык», «язычок».*

- Молодцы, справились с логозагадками Крутика По! А сейчас настало время для геометрических загадок Малыша Гео и Ворона Метр! Их мы с вами будем отгадывать с помощью волшебных льдинок – игры «Прозрачный квадрат».

- Найдите и положите в ряд льдинки с такими фигурами:

- маленький треугольник,
- такая же по форме фигура, но не большая и не маленькая,
- четырехугольник, но не квадрат и не прямоугольник.

*Педагог составляет ряд из фигур на игровом поле после того, как дети выполнили задание, чтобы дети могли проверить себя. На образце взрослого фигуры расположены следующим образом: маленький треугольник - в нижнем левом углу, за ним средний треугольник - в нижней части, трапеция – прямой угол в нижней правой части.*

- Догадайтесь, какие две фигуры будут следующими? Почему вы так решили?

*Дети пытаются определить закономерность – каждая новая фигура получается путем добавления маленького треугольника против часовой стрелки. В соответствии с ней продолжают ряд – большой треугольник, пятиугольник. Если дети испытывают затруднения, педагог помогает.*

- С геометрическими загадками вы тоже справились замечательно! За то, что вы сегодня старались, проявили смекалку, находчивость и показали какие вы сообразительные, жители Фиолетового леса хотят вам подарить что-то волшебное. А что, вы узнаете, если нарисуете это на «Геовизоре»!

*Дети рисуют по точкам координатной сетки контурное изображение: С4-Г2-33-Ж2-О4-Ж1-32- Г2 – «улыбка».*

- Как вы думаете, на что похоже нарисованное изображение? О каком настроении говорит «улыбка»?

*Дети называют «улыбку», подбирают слова, описывающие хорошее настроение.*

- Это изображение волшебное потому, что оно может сигнализировать совершенно о другом настроении. Как изменится настроение, если мы перевернем изображение? Каким оно станет?

*Дети подбирают слова, описывающие плохое настроение.*

- А теперь дорисуйте изображение так, чтобы было видно, с каким настроением вы приходили в Фиолетовый лес! Какое настроение у вас создавали встречи с жителями Фиолетового леса!

*Дети дорисовывают и рассказывают о своем отношении к сказочному Фиолетовому лесу и его жителям.*

- Жители Фиолетового леса дарят вам улыбку для того, чтобы хорошее настроение вам сопутствовало всегда и везде, чтоб вы не забывали о своем детском саде и с улыбкой вспоминали сказочных жителей сказочного Фиолетового леса!

- Понравился вам подарок от жителей Фиолетового леса? А вы хотите что-нибудь подарить каждому из них? Тогда выберете своего любимого сказочного персонажа и сделайте из своих любимых игр для него подарок!!!

*Дети включаются в творческое конструирование и рассказывание по составленным изображениям.*

## **6.2. ИНТЕГРАЦИЯ ОСВОЕНИЯ ЭКОЛОГИИ, МАТЕМАТИКИ, РАЗВИТИЯ РЕЧИ, ЛИЧНОСТНЫХ КАЧЕСТВ И ТВОРЧЕСТВА**

### **«Как Гусеница Фифа купила комнатное растение»**

**Возрастная группа:** младшая.

**Задачи:** 1. Формировать у детей представление о комнатных растениях, их характерных признаках и особенностях ухода. 2. Развивать умение выбирать фигуры по заданным признакам, конструировать предметное изображение приемом наложения, складывать фигуру путем перемещения частей игры в пространстве. 3. Активизировать речь детей, желание и готовность высказываться, умение пользоваться словами-обобщениями. 4. Поддерживать положительный эмоциональный фон и желание и готовность фантазировать.

**Игры и игровой материал:** «Фонарики», «Фонарики Ларчик», «Чудо-соты», «Двухцветный квадрат Воскобовича», схема конструирования игрушек и комнатного растения, Гусеница Фифа.

**Интегрируемые области:** «Познавательное развитие», «Речевое развитие».

**Ход совместной игровой деятельности:**

- Однажды Гусеница Фифа решила отправиться в магазин. С чем обычно ходят в магазин за покупками?

*Дети высказываются: с сумкой.*

- У Гусеницы Фифы было много сумок. Одна сумка была красная квадратная (Какого она размера?). Другая – такая же по размеру, но красная и прямоугольная. Еще одна сумка была большая квадратная (Какого она цвета?).

*Педагог раздает детям игру «Фонарики». Дети находят фигуры по заданным признакам, кладут перед собой в ряд: маленький красный квадрат, маленький красный прямоугольник, большой квадрат. Педагог вместе с детьми выкладывает ряд таких же фигур на игровом поле из «Фонариков Ларчик» (для большей схожести с «сумками» можно к каждой фигуре сделать ручки из «Разноцветных веревочек»).*

- Сколько всего у Гусеницы Фифы было сумок? Какую сумку ей взять с собой в магазин? Почему?

*Дети сосчитывают количество «сумок» - 3. Выбирают одну из них, пытаются объяснить свой выбор.*



- Взяла Гусеница Фифа сумку, которую вы ей посоветовали, и отправилась в магазин. Она хотела купить комнатное растение. В магазине от разнообразия товаров у Гусеницы Фифы закружилась голова. Помогите Гусенице Фифе определить, где здесь комнатное растение.

*Взрослый прикрепляет на игровое поле схемы конструирования различных игрушек (см. Приложение, схема 3), среди которых есть изображение комнатного растения (см. Приложение, схема 4).*

- Как вы догадались, что это комнатное растение?

*Дети рассказывают, как они узнали на схеме изображение комнатного растения. Взрослый уточняет и обобщает детские высказывания: растет в почве в горшке, есть стебель, листья, цветок.*

- Как одним словом назвать все оставшиеся предметы?

*Педагог подводит детей к обобщающему слову-понятию – «игрушки».*

- Чтобы Гусенице Фифе купить комнатное растение, его нужно составить по схеме из «Чудо-сот»!

*Дети составляют приемом наложения из «Чудо-сот» изображение комнатного растения.*

- Счастливая Гусеница Фифа принесла комнатное растение домой! Ничего лучше она придумать не могла, как поставить его под кровать – в самый темный и укромный уголок. «Чтобы никто не польстился на мое комнатное растение», - подумала Гусеница Фифа, ставя его под кровать. На следующий день Гусеница Фифа заметила, что листочки у растения стали грустными. «Угощу-ка я его большой конфетой, может, повеселеет», - подумала Фифа и положила рядом с горшком большую конфету в зеленом фантике с красными уголками.

*Педагог раздает детям «Двухцветный квадрат Воскобовича». Дети пытаются самостоятельно сделать зеленую конфету с красными уголками. При необходимости педагог показывает способ сложения.*

- На следующий день Гусеница еще больше удивилась: конфета осталась не съеденной, а растение казалось еще больше засохшим и завядшим. Как вы думаете, почему?

*Дети высказываются.*

- Оказывается, Гусеница Фифа купила комнатное растение, а как за ним ухаживать она и не подумала заранее узнать. Давайте расскажем об этом Фифе! Куда обычно ставят комнатные растения? Почему на окно? Что нужно делать, чтобы растение не засыхало и не увядало?

*Педагог подводит детей к пониманию необходимости ухаживать за комнатным растением: ставить в освещенное место, поливать, рыхлить землю.*

- Теперь-то уж Гусеница Фифа сделает все правильно: поставит свое растение в освещенное место, будет регулярно поливать и рыхлить землю!

### **«Как Гусеница Фифа рассказывала веселые истории»**

**Возрастная группа:** младшая.

**Задачи:** 1. Обогащать и уточнять представления детей об особенностях некоторых домашних и диких животных (облике, звуках, которые они издают, образе жизни). 2. Развивать умение составлять плоскостные изображения приемом наложения, умение выбирать фигуры определенного цвета и размера, определенным способом располагать их на плоскости. 3. Активизировать речь детей: желание и готовность высказываться, замечать и исправлять ошибки игрового персонажа. 4. Поддерживать положительный эмоциональный фон, интерес к животным и играм.

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие», «Речевое развитие».

**Игры и игровой материал:** «Фонарики», «Чудо-соты», «Черепашки Ларчик», Гусеница Фифа (большая и маленькая), Лопушок.

**Ход совместной игровой деятельности:**

- Однажды к Гусенице Фифе пришел в гости Лопушок. Гусеница Фифа стала рассказывать ему веселые истории. А вы хотите вместе с Лопушком послушать эти истории и повеселиться?

*Дети высказываются.*

- Когда-то давно, когда Гусеница Фифа была совсем-совсем маленькой ... вот такой ...

*Педагог показывает детям маленькую фигурку Гусеницы Фифы.*

- ... она гостила в деревне у своей любимой бабушки ... Как вы думаете, кто может быть бабушкой Гусеницы Фифы? Если это тоже гусеница, то какая она должна быть по возрасту, размеру?

*Дети высказывают предположения. Педагог подводит детей к тому, чтобы они назвали гусеницу, только старенькую и большую.*

- Как видно, что это бабушка Гусеницы Фифы?

*Педагог показывает обычную фигурку Гусеницы Фифы, одетую в платочек, очки.*

- Гусеница Фифа рассказала, что в деревне у ее бабушки в будке живет ...

*Педагог показывает детям схему зайца (см. Приложение, схема 5), предлагает сконструировать изображение из «Фонариков» приемом наложения.*

- Посмотрите на картинку и скажите, кто, по мнению Гусеницы Фифы, живет в будке в деревне у ее бабушки? Как вы догадались, что это заяц?

*Дети называют зайца, обращают внимание на длинные уши, круглый хвост.*

- Лопушок, когда услышал окончание истории – о том, что в будке живет заяц, очень развеселился. Как вы думаете, почему ему стало смешно?

*Дети высказываются: зайцы в будке не живут.*

- А где живет заяц? Почему?

*Дети высказываются: заяц живет в лесу, он дикое животное.*

- Расскажите Гусенице Фифе, чтобы она никого больше не насмешила, кто живет в будке? Почему собака живет в будке (рядом с жилищем человека)?

*Дети называют собаку. Педагог подводит детей к тому, что собака живет в будке рядом с жилищем человека, потому что относится к домашним животным, она защищает дом человека.*

- У Гусеницы Фифы есть продолжение веселой истории. Пошла как-то Гусеница Фифа гулять по деревне и вдруг услышала вот такие звуки ...

*Педагог включает аудиозапись «Гав».*

- И Гусеница Фифа, не сомневаясь, решила, что такие звуки издает ...

*Педагог показывает детям схему медведя (см. Приложение, схема 6), предлагает составить изображение из «Чудо-сот» приемом наложения.*

- Посмотрите на картинку и скажите, кто же, по мнению Гусеницы Фифы, лает в деревне? Как видно на картинке, что это медведь?

*Дети называют медведя. Обращают внимание на массивное тело, маленькие круглые уши.*

- И снова Лопушку стало смешно. Как вы думаете, почему?

*Дети высказываются: медведь не лает.*

- А кто же гавкает? Чьи же звуки услышала Гусеница Фифа, гуляя по деревне у бабушки?

*Дети называют собаку.*

- Почему, гуляя по деревне, Гусеница Фифа не могла услышать медведя?

*Дети высказываются. Педагог подводит детей к тому, что медведь живет в лесу, он дикое животное.*

- Какие же звуки издает медведь?

*Дети высказываются. Педагог подводит детей к тому, что медведь ревет или рычит при этом очень громко и угрожающе.*

- Давайте покажем Гусенице Фифе, как громко и угрожающе рычит медведь!

*Дети включаются в звукоподражание.*

- Вот так Гусеница Фифа! Все перепутала сегодня: решила, что в будке живет заяц, а лает медведь! Лопушку было очень весело слушать истории Гусеницы Фифы! А вам? Почему?

*Педагог, подводя итоги, еще раз обращает внимание детей на схемы конструирования зайца и медведя. Дети высказывают свои впечатления. Если дети не устали, можно предложить им следующий вариант развития игрового сюжета.*

- А давайте вместе с Лопушком составим для Гусеницы Фифы картинку с тем, кто действительно живет в будке и гавкает, чтобы она больше ничего не путала! Кого же мы с вами составим из «Черепашек»?

*Дети включаются в коллективное конструирование на игровом поле с помощью игры «Черепашки». Конструируют изображение собаки. Педагог по очереди приглашает детей выбрать фигурки «Черепашек» определенного цвета и размера, расположить их на игровом поле.*

- Возьмите две большие черепашки – зеленую и желтую, прикрепите их вместе в ряд (первая зеленая, вторая желтая). Справа от желтой прикрепите еще две большие черепашки – синнюю и красную.

*Выполняют два ребенка по очереди.*

- Возьмите две средних черепашки – оранжевую и голубую, и расположите их над зеленой друг над другом.

*Выполняет один ребенок.*

- А теперь среднюю фиолетовую черепашку прикрепите слева к оранжевой. Какие части собаки у нас с вами получились? Чего еще не хватает, чтобы собака была как настоящая?

*Дети называют туловище и голову (с мордой и ушами). При необходимости педагог помогает детям назвать уже составленные и еще отсутствующие части животного.*

- Для передних ног возьмите две маленькие черепашки любого цвета и прикрепите снизу к зеленой большой черепашке.

*Выполняет один ребенок.*

- Для задних ног возьмите еще две маленьких черепашки и прикрепите их снизу к большой красной черепашке.

*Выполняет один ребенок.*

- Еще две маленькие черепашки любого цвета прикрепите сверху и чуть сбоку к большой красной черепашке.

*Выполняет один ребенок.*

- Получилась у нас с вами собака? Нравится она вам? Какую кличку ей можно придумать?

*Дети высказываются, придумывают кличку собаке.*

- Вот Гусеница Фифа, кто живет в будке и лает – собака по кличке ... (в зависимости от предложений детей)!

### **«Как у Галчонка Каррчика появился аквариум»**

**Возрастная группа:** средняя.

**Задачи:** 1. Формировать у детей представления об аквариуме как модели природного водоема (миниэкосистеме), о значении его компонентов, правилах ухода за аквариумом, представителей животного мира (птицы, бабочки, рыбы). 2. Создавать условия для развития у детей умения отсчитывать нужное количество предметов, ориентироваться на плоскости, определять форму предметов, составлять предметное изображение по образцу, выбирать фигуры по заданным признакам. 3. Активизировать речь детей, ввести в словарь детей новые слова (аквариум, грунт, водные растения), развивать умение поддерживать беседу со взрослым, составлять небольшие связные рассказы. 4. Создавать условия для развития у детей умения конструировать предметные изображения по собственному замыслу и рассказывать о них.

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие».

**Игры и игровой материал:** «Разноцветные веревочки», «Кружки и зажимы», «Чудосоты», «Фонарики», схемы «птичка», «бабочка», Галчонок Каррчик.

**Ход совместной игровой деятельности:**

- Галчонок Каррчик давно мечтал об аквариуме. Как вы думаете, что такое аквариум?

*Педагог подводит детей к тому, что это прозрачная емкость для содержания и разведения водных существ – рыбок и растений.*

- Галчонок Каррчик нарисовал себе аквариум с помощью разноцветных веревочек на игровом поле. Сначала он отступил две клеточки вниз, затем шесть клеточек вправо, затем две клеточки вверх.

*На игровом поле заранее ставится точка отсчета. От нее трое детей по очереди выкладывают линии по заданному количеству клеточек.*

- Какой формы получился аквариум у Галчонка Каррчика?

*Прямоугольной.*

- На дно аквариума Галчонку нужно положить ... Как вы думаете, что? В камешки (грунт) у нас превратятся разноцветные липучки. Сначала положим на дно аквариума три зеленых и один красный камешка. Затем один синий и два желтых камешка. И еще два белых и два красных камешка.

*Педагог подводит детей пониманию того, что множество камешков называется грунтом. Трое детей по очереди отсчитывают нужное количество кружков из пособия «Кружки и зажимы» и прикрепляют их к силуэту аквариума.*

- Как вы думаете, для чего в аквариуме нужен грунт?

*Педагог подводит детей к тому, что грунт – это место укоренения водных растений, место, где рыбки ищут себе корм, прячутся и отдыхают.*

- Насыпал Галчонок грунт в аквариум и задумался, а что же дальше? А вы знаете? Для чего в аквариуме нужны растения?

*Педагог подводит детей к тому, что нужно посадить растения и налить чистой предварительно отстоявшейся воды. Растения насыщают воду кислородом. В качестве растений взрослый прикрепляет к игровому полю элементы «Чудо-сот «Ларчик».*

- Вот и воды Галчонок Каррчик налил!

*Взрослый прикрепляет к игровому полю синюю веревочку, показывающую границу воды.*

- «Аквариум готов, - радостно воскликнул Галчонок, осталось поселить туда ...» После этих слов в аквариуме Галчонка оказались ...

*Взрослый показывает схемы конструирования из «Чудо-сот» бабочки, птички (см. Приложение, схема 7).*

- Кого поселил Галчонок в своем аквариуме? Как вы определили, что это бабочка?, птичка? Для чего им крылья?

*Дети называют характерные признаки птиц (крылья, клюв), насекомых (крылья, усики). Определяют назначение некоторых частей тела, необходимых для передвижения в привычной среде обитания.*

- Кто из нарисованных животных «заблудился» в аквариуме Галчонка? Почему? Где живут птички и бабочки?

*Птицы и бабочки не живут в воде. Их среда обитания – воздух.*

- Чтобы «достать» из аквариума птичку и бабочку, нужно составить их по образцу из «Чудо-сот».

*Дети на выбор составляют птичку или бабочку; птичку – приемом наложения, бабочку – глядя на образец.*

- Кого же Галчонок должен поселить в своем аквариуме? Чтобы Галчонок снова чего-нибудь не напутал, давайте ему подскажем и покажем, как выглядит рыбка? Какие части тела у нее есть?

*Дети называют рыбку, перечисляют части ее тела – туловище, хвост и плавники.*

- Как вы думаете, какая большая зеленая фигура подойдет для туловища рыбки? Теперь найдите большой треугольник такого же цвета, как овал. Какой частью тела рыбки будет эта фигура? Маленькие треугольники будут у рыбки плавниками. Как мы их расположим?

*Дети находят по признакам геометрические фигуры и составляют с помощью взрослого изображение рыбки – овальное туловище, треугольный хвост и треугольные плавники сверху и снизу. Взрослый делает то же на игровом поле.*

- Вот какая рыбка благодаря вам поселилась в аквариуме Галчонка! Нравится она вам? Галчонок Каррчик назвал ее Волшебной, в надежде, что она будет исполнять любые его желания.

Чтобы рыбка не теряла своих волшебных сил, Галчнокку Каррчику нужно научиться ухаживать за ней и ее домом – аквариумом. Давайте научим Галчонка, как нужно это нужно делать!

*Педагог беседует с детьми о правилах ухода за аквариумом: ежедневно в одно и то же время кормить рыбок, включать рыбкам свет днем и выключать его на ночь, периодически менять воду, промывать грунт, мыть стенки аквариума.*

- За то, что вы научили Галчонка правильно ухаживать за аквариумом, он дает вам возможность первыми загадать желание у его Волшебной рыбки. А поскольку рыбки не понимают человеческого языка, придется вам изобразить свое желание, представить его в виде картинка. Составьте из своих любимых игр то, что бы вы загадали у Волшебной рыбки! Расскажите, что у вас получилось!

*Дети конструируют предметные изображения по собственному замыслу, рассказывают о получившихся изображениях.*

### **«Как Гусеница Фифа развлекала Лопушка веселыми картинками»**

**Возрастная группа:** средняя.

**Задачи:** 1. Обогащать и уточнять представления детей о характерных признаках некоторых диких животных (зайце и медведе), их образе жизни и приспособлениях к среде обитания в разное время года. 2. Развивать у детей умение выбирать фигуры по заданным признакам, ориентироваться в пространственных характеристиках, конструировать предметные изображения по образцу. 3. Развивать умение свободно беседовать со взрослым, высказывать предположения и догадки, пользоваться связными высказываниями. 4. Развивать у детей умение конструировать предметные изображения по собственному замыслу и придумывать небольшие рассказы о них. 5. Создавать положительную эмоциональную атмосферу, стимулировать у детей проявление активности, любознательности и самостоятельности.

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Социально-коммуникативное развитие».

**Игры и игровой материал:** «Фонарики», «Разноцветные квадраты», «Чудо-соты», Гусеница Фифа, Лопушок, схема «медведь», игры по выбору детей.

**Ход совместной игровой деятельности:**

- Однажды к Гусенице Фифе пришел в гости Лопушок. Гусеница Фифа стала развлекать его веселыми картинками. А вы хотите повеселиться вместе с Лопушком?

- Составлю-ка я сейчас огромного – преогромного медведя, - сказал Гусеница Фифа и взяла в «Фонариках» большой зеленый круг. Затем взяла две такие же по форме фигуры, но меньшие по размеру. Один маленький круг она приложила к большому справа посередине, а второй маленький круг – слева наверху. Затем Гусеница Фифа взяла два овала одинаковых по размеру, но разных по цвету и приставила их над левым кругом.

*Дети по заданным признакам находят геометрические фигуры и в соответствии с названными пространственными характеристиками располагают в горизонтальной плоскости.*

- Вот, полюбуйся, - радостно воскликнула Гусеница Фифа, - какой у меня медведь получился, как настоящий! Лопушок, когда увидел картинку, составленную Гусеницей, весело рассмеялся. Как вы думаете, почему?

- Гусеница Фифа хотела составить медведя, а у нее получился зайчик! По каким характерным признакам вы вместе с Лопушком догадались, что это зайчик?

*Длинные уши, короткий хвост.*

- Раз зайчик получился, - сказала Гусеница Фифа, - тогда его шкурку нужно выкрасить в настоящий цвет, какой встречается в природе. С этими словами Гусеница Фифа пошла к шкафу, где у нее на полочках хранились баночки с красками.

*Перед детьми три ряда разноцветных квадратов по три в каждом.*

- Отгадайте, баночку с какой краской выбрала Гусеница, если эта баночка стояла в верхнем ряду первой с конца.

*Дети должны сориентироваться в порядковых номерах и вертикальной плоскости и назвать желтый квадрат, отмеченный с обратной стороны липучкой.*

- Тут Лопушку стало так весело, что он уже не смог сдержать своего смеха. Как вы думаете, почему?

*Зайцы желтыми не бывают.*

- Какого цвета зайцы в природе? Для чего зайчику зимой белая шубка, а летом серая?

*Дети высказываются. Взрослый обобщает, уточняет детские высказывания. Белая шубка позволяет зайцу оставаться незаметным зимой на фоне белого снега (на игровое поле прикрепляется белый квадрат). В серой шубке заяц незаметен летом, т.к. в ней он похож на комочек земли среди листвы, травы, кустов и деревьев (на игровое поле прикрепляется серый квадрат).*

- Почему же зайцам необходимо быть незаметными и зимой, и летом? А что еще помогает зайцу спастись от врагов?

*Скрываться от врагов – лис, волков, медведей. Длинные уши позволяют вовремя услышать приближение врага, разные подозрительные звуки.*

- Вот так Гусеница Фифа, совсем запуталась! Лопушок решил показать, ей как по-настоящему выглядит медведь и составил его из «Чудо-сот». Медведь у Лопушка получился вот такой.

*Взрослый показывает схему конструирования медведя из «Чудо-сот» (см. Приложение, схема б). Предварительно дети убирают прежнее изображение. Дети составляют по схеме изображение медведя.*

- Расскажите, по каким характерным признакам в картинке Лопушка можно узнать медведя?

*Маленькие круглые уши, массивное тело, большая голова.*

- Гусеница Фифа решила раскрасить и медведя. Разноцветные медведи бывают только в сказочном Фиолетовом лесу, а в природе они другие, летом ... С этими словами Гусеница Фифа отправилась к своему шкафчику с красками. Отгадайте, баночку с какой краской выбрала Гусеница Фифа, если она находится в диагональном ряду между желтой и фиолетовой / в среднем ряду на желтый и не фиолетовый.

*Взрослый называет два цвета из диагонального / среднего ряда, между ними – искомый - зеленый.*

- «Летом мишка будет зеленым, чтобы он был незаметен на фоне зеленой травы и листвы», - с гордостью произнесла Гусеница Фифа. Как вы думаете, почему Лопушок снова весело рассмеялся после таких слов Гусеницы? Какого цвета медведи в природе?

*Медведи зелеными не бывают. Вероятно, дети скажут, что медведи коричневые. Взрослый уточняет: в окрасе медведя встречается не только коричневый, но и рыжий, и серый цвета. Поэтому окраску медведя называют бурой.*

- По-видимому, Гусеница Фифа решила, что медведь тоже меняет окраску на зиму. Как вы думаете, права ли она? Почему медведю нет необходимости, как зайцу, менять окраску и прятаться?

*Медведь зимой спит. У медведя в природе почти нет врагов, поскольку он сам очень сильный и могучий противник.*

- А почему медведь впадает в спячку зимой?

*Крупному огромному медведю трудно прокормиться зимой, когда в лесу очень мало растительной и животной пищи. Спячка помогает пережить голодную зиму.*

- Скажите, что с вами происходит, когда вы спите? А медведю во время зимней спячки могут сниться сны? О чем? Представьте, что может сниться медведю лютый и холодной зимой в берлоге. Сделайте это из своих любимых игр. Расскажите, что у вас получилось?!

*Творческое конструирование. Рассказывание по сконструированным изображениям. Наверняка, дети выйдут на тему меда, если у детей интерес еще не угаснет, то можно раскрыть им этимологию названия «медведь».*

- Хотите узнать маленький секрет, почему медведя называют медведем? Медведь, значит «мед ведает», т.е. знает, где мед находится. Действительно, медведь большой сладкоежка, он любит лакомиться медом диких пчел!

- Вам понравилось сегодня, как Гусеница Фифа развлекала Лопушка веселыми картинками? Почему картинки были веселыми? Что каждому больше всего понравилось?

*Дети делятся впечатлениями.*

### **«Как в Фиолетовый лес пришла зима»**

**Возрастная группа:** подготовительная.

**Задачи:** 1. Обогащать и уточнять представления детей о характерных признаках зимы, поддерживать интерес к явлениям природы. 2. Развивать у детей умение конструировать буквы по образцу, ориентироваться на плоскости, конструировать цифру по условному коду, составлять целое из частей, достраивать узор в соответствии с заложенной в нем закономерностью. 3. Активизировать речь детей, развивать умение составлять и читать слова, умение подбирать эпитеты, высказывать предположения, пользоваться связными развернутыми высказываниями. 4. Развивать у детей умение конструировать предметные изображения по собственному замыслу и рассказывать о них. 5. Развивать умение взаимодействовать со сверстниками в условиях командного соревнования, создавать атмосферу радости и азарта.

**Игры и игровой материал:** «Конструктор букв 1», «Цветные квадраты», «Прозрачный квадрат», «Шнур-затейник», «Волшебная восьмерка 2», игры по выбору детей.

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Социально-коммуникативное развитие».

**Ход совместной игровой деятельности:**

- Однажды в Фиолетовый лес пришла ... а кто мы с вами узнаем, если составим имя этой загадочной гостьи. Поможет нам в этом «Конструктор букв»!

*Взрослый предлагает детям разбиться на пары, каждая пара вытягивает / или получает от взрослого образец одной буквы: «З», «И», «М», «А».*

- Давайте поделимся на две команды и посмотрим, кто быстрее составит имя загадочной гостьи!

*Дети, составлявшие одну и ту же букву, расходятся в разные команды. В каждой команде оказывается по четыре человека и по одной из двух одинаковых букв. Дети наперегонки составляют слово «зима».*

- А теперь чья команда нарисует самый красивый «словесный» портрет зимы!? Каждая из команд по очереди будет придумывать красивые слова, описывающие зиму. Та команда, за которой останется последнее слово, окажется победительницей!

*Дети подбирают эпитеты к слову «зима».*

- Весть о том, что в Фиолетовый лес пришла загадочная гостья - «зима», быстро разнеслась по Фиолетовому лесу. Все жители собрались на Ковровой полянке, потому что зима принесла с собой много всего интересного: загадки, задачки и подарки!

*Взрослый размещает на игровом поле любимых детьми персонажей Фиолетового леса.*

- А вы хотите вместе с жителями Фиолетового леса поиграть с зимой: отгадать загадки, ответить на каверзные вопросы и получить зимние подарки?

- Для начала зима хочет позабавиться с вами и жителями Фиолетового леса разноцветными загадками. Посмотрите внимательно на квадраты и скажите, какого цвета зима?

*На игровом поле размещаются разноцветные квадраты в 2 ряда по 4 в каждом. Дети должны определить местонахождение белого квадрата, например, в нижнем ряду второй сначала.*

- Почему зима белая?

*Дети высказываются.*

- Кроме белого, есть еще несколько цветов, которые подходят зимушке - зиме. Найдите квадрат, который находится между ... и ..., но не ...

*Дети должны сориентироваться и назвать голубой цвет.*

- Как вы думаете, подходит зиме голубой цвет? Почему? Что зимой в природе голубого цвета?

*Дети высказываются.*

- Скажите, с каким временем суток у вас ассоциируется цвет квадрата, который находится в нижнем ряду второй с конца.

*Дети должны назвать черный цвет, соотнести его с темным временем суток – ночью.*

- Как вы думаете, почему зиме, как никакому другому времени года, подходит темный цвет, цвет ночи?

*Взрослый подводит детей к тому, что большую часть суток зимой темно: рано темнеет вечером и поздно светлеет утром.*

- Вот как! Оказывается, зима может быть не только белого цвета! Ей подходят и голубой и даже черный цвета! Может быть еще какие-нибудь?

*Если детям есть что сказать, то они высказываются.*

- А теперь настало время для первого зимнего подарка! Каждому жителю Фиолетового леса и каждому из вас зима решила подарить то, без чего ее нельзя представить! Как вы думаете, что это может быть?

*Дети высказывают предположения. Педагог раздает игру «Прозрачный квадрат».*

- Свой подарок зима сделала из волшебных льдинок! Возьмите одну льдинку и положите так, чтобы треугольник находился в верхнем левом уголке, наложите вторую такую же льдинку так, чтобы треугольник находился в верхнем правом уголке, наложите третью льдинку так, чтобы треугольник находился в нижнем правом уголке и наложите последнюю льдинку так, чтобы треугольник находился в нижнем левом уголке.

*Дети действуют по словесной инструкции взрослого. Чтобы дети могли себя проверить, взрослый делает то же самое на игровом поле в кармашке, но после того, как большинство детей справится с заданием. Дети называют снежинку. Пытаются сделать еще одну из оставшихся льдинок с маленькими треугольниками.*

- Так какой подарок приготовила зима? Зима щедра на такие снежные подарки! И каждому из вас она подарила еще по одной точно такой же снежинке!

*Дети составляют еще одну снежинку из пластинок с маленькими треугольниками по аналогии с предыдущим образцом или собственному замыслу.*

- Зима пришла в Фиолетовый лес не одна, а с холодным северным ветром! Как только ветер подхватил и закружил все снежинки ...

*Взрослый предлагает детям превратиться в ветер – сильно подуть.*

- Как только подул сильный ветер, как в Фиолетовом лесу началась ...

*Взрослый подводит детей к тому, чтобы дети назвали такое явление природы, как вьюга (другими словами метель).*

- Плоды своих «вьюжных» трудов зима тоже решила преподнести в качестве подарка жителям Фиолетового леса! Как вы думаете, что это может быть? Что остается после вьюг и метелей?

*Дети высказывают предположения.*

- Этот подарок зима решила сделать на «Шнуре-затейнике»! Она взяла волшебный шнур продела его в нижнюю кнопку в нижнем ряду, затем обкрутила вторую кнопку в верхнем ряду, шагнула на одну кнопочку вперед, затем обкрутила четвертую кнопку в нижнем ряду и снова направилась кверху, к пятой кнопке в верхнем ряду ...

*Дети по типу графического диктанта вышивают на «Шнуре-затейнике» начало узора.*

- На что похоже получившееся изображение? Сугробов зимой много, поэтому попытайтесь достроить рядом еще несколько таких же сугробов ...

*Дети, называют сугробы. Уловив заложенную в изображении закономерность, вышивают его дальше самостоятельно.*

- У зимы есть загадка, которую она хочет загадать с помощью «Волшебной восьмерки». В какую цифру превратятся разноцветные палочки: Охле-Желе-Зеле-Геле-Селе-Фи?

*Дети вынимают игровые элементы из игрового поля. Затем по словесному коду составляют цифру 3.*

- Отгаданная вами цифра 3 не простая, а «говорящая»! Что она может рассказывать о зиме? Как цифра 3 может быть связана с зимой?



*Взрослый с помощью наводящих вопросов подводит детей к тому, что 3 – это количество зимних месяцев.*

- Как называются 3 зимних месяца?

*Дети называют декабрь, январь, февраль.*

- А еще зима хочет подарить жителям Фиолетового леса свое особое зимнее настроение! Как вы думаете, какое настроение у зимы? Почему?

*Дети свободно высказываются. Взрослый помогает детям развить из идеи.*

- Сконструируйте из своих любимых игр то, что создает радостное, веселое / грустное, унылое настроение зимней порой!

*Дети включаются в творческое конструирование.*

- Расскажите, что у каждого из вас получилось! Какое настроение изображают ваши картинки?

*Дети включаются в рассказывание по сконструированным изображениям.*

- Жителям Фиолетового леса очень понравилась, как у них гостила зимушка – зима! А вам понравилось зимние загадки и подарки? Что каждому из вас понравилось больше всего?

*Дети делятся впечатлениями.*

### **«Как мы путешествовали по азбуке здоровья»**

**Возрастная группа:** подготовительная.

**Задачи:** 1. Формировать у детей представления о понятии «витамины», их источниках и значении для здоровья человека. 2. Развивать у детей умение выбирать геометрические фигуры по заданным признакам, называть буквы, составлять целое из частей по словесному алгоритму, ориентироваться на плоскости, рисовать предметные изображения по точкам координатной сетки. 3. Развивать связную речь детей, умение рассуждать, доказывать свое мнение, высказывать предположения, пользоваться развернутыми высказываниями. 4. Развивать творческие способности воображение детей, умение дорисовывать предметные изображения и рассказывать о них.

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие».

**Игры и игровой материал:** «Прозрачный квадрат», «Геовизор», «Прозрачные буквы», «Кармашки», Ворон Метр.

**Ход совместной игровой деятельности:**

- Ворон Метр приготовил для вас одну сложную загадку. Вы любите загадки? Тогда попытайтесь ее отгадать: что называют чудесной азбукой здоровья?

*Дети высказывают предположения.*

- Чтобы проверить, кто из вас оказался прав, нужно узнать у Ворона Метра отгадку. Отгадку Ворон Метр составил из букв на Ковровой Полянке. Гласные буквы решили поиграть с Вороном Метром в прятки и спрятались за геометрическими фигурами. На Ковровой Полянке остались только согласные буквы.

*На игровом поле размещены буквы «В», «Т», «М», «Н», геометрические фигуры из «Прозрачного квадрата», за которыми спрятаны гласные буквы.*

- Давайте поможем Ворону Метру отыскать все гласные буквы и восстановить слово-отгадку. Одна из гласных букв спряталась за четырехугольником, но не квадратом и не прямоугольником. Еще одна гласная буква спряталась за геометрической фигурой, в которой углов и сторон больше чем четыре, но меньше чем шесть. И, наконец, последняя гласная буква спряталась за квадратом, но не маленьким.

*Дети находят по признакам фигуры, называют спрятанные за ними буквы «И» (2 шт.), «А», «Ы», восстанавливают слово-отгадку «витамины».*

- Так что же называют азбукой здоровья? Что такое витамины? Для чего они нужны?

*Педагог подводит детей к тому, что витамины – это особые (почти волшебные) вещества, необходимые для поддержания здоровья человека; они помогают организму быть крепким, сильным, выносливым, преумножают защитные силы организма, помогают правильно и*

*слаженно работать всем органам (глазам хорошо видеть, легким – насыщать кровь кислородом, сердцу – доставлять кровь ко всем органам и клеткам).*

- Витамины обозначаются буквами, поэтому их называют азбукой. Витамины очень важны для здоровья, как буквы для составления слов. Без витаминов не будет здоровья, так же как без букв не будет слов. Поэтому витамины называют азбукой здоровья.

*По ходу объяснения педагог размещает на игровом поле буквы – названия витаминов. Способ расположения - три ряда по три в каждом.*

- А вы знаете, как человек получает витамины? Почему одни продукты питания считаются полезными, а другие не очень полезными, даже вредными?

*Педагог подводит детей к тому, что витамины человек получает с пищей. Полезными называют те продукты питания, которые содержат много разнообразных витаминов, благодаря этому они приносят пользу здоровью человека.*

- Хотите узнать, в каких продуктах «живут» витамины и как они помогают организму человека оставаться здоровым? Тогда Ворон Метр приглашает вас в небольшое путешествие по азбуке здоровья. Следовать мы будем за волшебной бабочкой, которая будет перелетать с буквы на букву. Итак, вслед за бабочкой мы перемещаемся вверх, вправо ....

*По типу игры «Поймай бабочку» дети ориентируются в вертикальной плоскости, останавливаются на букве «А». С обратной стороны буква отмечена липучкой.*

- Как называется этот витамин? Как вы думаете, почему Витамин А называют витамином зрения и роста?

*Дети рассуждают, высказываются. Педагог уточняет: витамин А нужен для того, чтобы глаза хорошо видели, кости росли и зубы были крепкими.*

- Витаминами особенно богаты свежие овощи и фрукты. Может быть, вы знаете, в каких овощах «живет» витамин зрения и роста? Чтобы узнать и проверить ваши предположения, давайте нарисуем с помощью «Геовизора» одно изображение. В каком овоще больше всего содержится витамина А? Этот витамин «живет» и в других овощах красного и оранжевого цвета. Как вы думаете, в каких?

*Дети по точкам координатной сетки рисуют на «Геовизоре» изображение К1-Б1-С1-Г4-З1-О1. Дорисовывают изображение до морковки. Называют помидор, тыкву, сладкий желтый перец. Если дети затрудняются назвать овощи, можно помочь им загадками.*

Этот желтый большой овощ в сказке «Золушка» превратился в карету (тыква).

Он нам дарит сок томатный,

Вкусный, нежный, ароматный.

Любит солнышко синьор,

Красный, спелый ...

- Наше путешествие по азбуке здоровья продолжается. Следуем за бабочкой: вверх, вниз ... Итак, на каком витамине мы с вами остановились?

*Дети называют витамин В.*

- Как вы думаете, почему витамин В, может «обидеться», если дети не будут есть по утрам овсяную, гречневую каши, не будут есть суп с мясным бульоне, черный хлеб и пить молоко?

*Педагог подводит детей к тому, что витамин В содержится в мясе, крупах, молоке, хлебе.*

- Витамин В особенно нужен для работы самого важного органа в человеческом теле. Как вы думаете, какого?

*Дети высказывают предположения.*

- Давайте составим из нетающих льдинок одно изображение и узнаем, кто из вас оказался прав. Возьмите два больших треугольника и приложите их друг к другу так, чтобы получился треугольник еще больше. Затем возьмите две такие же по форме фигуры, но не большие и не маленькие. Приложите их к каждому из больших треугольников наверх. Что у вас получилось? Так какому органу помогает работать витамин В?

По словесному алгоритму составляют изображение «сердце» с помощью «Прозрачного квадрата». Сердце – это своеобразный насос в организме человека. Оно перекачивает и заставляет циркулировать кровь по всему организму. Благодаря правильной работе сердца кровь с кислородом и питательными веществами доставляется к другим органам и каждой клеточке организма.

- Снова отправляемся вслед за бабочкой по азбуке здоровья: вниз, вниз, ... На названии какого витамина мы с вами остановились? Что вы знаете про витамин С?

Дети по возможности рассказывают, что они знают. Педагог уточняет: витамин С поддерживает хорошее самочувствие, бодрость, энергичность, позволяет не заболеть разными простудными заболеваниями, помогает поскорее выздороветь.

- Как вы думаете, в каких фруктах «живет» витамин С? Название одного такого фрукта подскажет нам изображение, которое мы нарисуем на «Геовизоре». Какой цитрусовый фрукт напоминает вам получившееся изображение? В каких еще цитрусовых фруктах живет витамин С (цитрусовые, значит, сочные, яркие, ароматные, произрастающие в теплых далеких странах)?

Дети высказываются. Рисуют по точкам координатной сетки изображение БЗ-Ф1-С2-Г1-33-Ж1-О2-К1, дорисовывают его до лимона. Называют апельсин, мандарин, лайм, грейпфрут. Если дети затрудняются, можно помочь им загадками:

Этот фрукт в рубашке яркой  
Любит, чтобы было жарко.  
Не растет среди осин  
Круглый рыжий... (апельсин)

В желтоватой корочке  
Розовые дольки.  
Этот горько-кислый фрукт  
Называется... (грейпфрут)

Этот фрукт под Новый год  
Каждый в дом к себе зовет.  
Им и елку украшают,  
И детишек угощают (мандарин).

- Как вы думаете, почему среди всех цитрусовых лимон называют королем витамина С? А среди всех овощей морковь – королевой витамина А? Дорисуйте на своем листе изображение лимона и моркови так, чтобы было видно, что это «королевские» по содержанию в них витаминов овощи и фрукты!

Дети дорисовывают контурные изображения по собственному замыслу.

- Понравилось вам сегодняшняя загадка Ворона Метра про витамины? Как называют витамины? А путешествие по азбуке здоровья вам понравилось? О каких витаминах вы сегодня узнали?

Дети делятся впечатлениями.

### **«Как в Фиолетовом лесу состоялся конкурс цветов»**

**Возрастная группа:** подготовительная.

**Задачи:** 1. Обогащать представления детей о цветах как представителях живой природы (признаках живого), структурных частях цветов и их функциях, взаимосвязях с другими представителями живой природы (насекомыми), поддерживать интерес к экологическому содержанию. 2. Развивать у детей умение действовать по образцу, условному коду, точкам координатной сетки и по типу графического диктанта, ориентироваться в количественных характеристиках и составе числа (7), развивать умение конструировать и трансформировать предметные изображения, буквы, цифры, короткие слова. 3. Активизировать речь детей – желание высказывать предположения, размышлять, доказывать свое мнение, рассказать о творческих

замыслах и своих впечатлениях. 4. Активизировать у детей воображение и фантазию, творческие способности в рассказывании и конструировании. 5. Развивать у детей умение сотрудничать, слышать и слушать друг друга, добиваться общего результата, стимулировать проявление инициативности, самостоятельности и настойчивости.

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Социально-коммуникативное развитие».

**Игры, игровой и иллюстративный материал:** «Конструктор букв 1», «Волшебная восьмерка 2», «Чудо-цветик», «Шнур-затейник», «Геокопт», Девочка Долька, Гусеница Фифа, Малыш Гео, Кот Коттерфильд, Галчонок Каррчик, игры и игровые персонажи по выбору детей.

**Ход совместной игровой деятельности:**

- Однажды в Фиолетовом лесу на Ковровой Полянке появился сундучок. В сундучке было спрятано слово, обозначающее что-то красивое и живое – относящееся к живой природе. Как вы думаете, что это за слово?

*Дети высказывают предположения, перечисляя объекты живой природы.*

- Давайте проверим, кто из вас оказался прав! Вынимайте схемы из сундучка и конструируйте по ним буквы из «дрессированных» палочек на волшебном экране. А потом мы с вами вместе составим слово.

*Дети конструируют буквы по образцу с помощью игры «Конструктор букв 1», составляют слово «цветок».*

- Итак, вы согласны с тем, что «цветок» это красивый и живой объект природы? Чем красивы цветы? Какие признаки говорят о том, что цветок – это живое (что отличает живое от неживого)?

*Дети рассказывают, чем красивы цветы, перечисляют признаки живого – рождение, питание, рост, размножение, дыхание, движение, смерть.*

- Жители (а точнее жительницы) Фиолетового леса, которые очень любят цветы, предложили провести конкурс цветов. Как вы думаете, кто мог предложить такую идею и почему?

*Дети называют Девочку Дольку, которая любит играть и любоваться цветами, и Гусеницу Фифу, которая любит цветы на вкус, Пчелку Жужу, которая любит собирать мед с цветов.*

- Каждый из жителей Фиолетового леса принес на Ковровую Полянку свой особенный – «самый-самый» цветок. Самый загадочный цветок принес Малыш Гео. Загадочный он потому, что в его названии прячется одна цифра, а эту цифру Малыш Гео загадал (зашифровал) на «Волшебной восьмерке».

*Дети получают игру «Волшебная восьмерка 2», вынимают из игрового поля все разноцветные палочки. Далее по названному цветовому коду составляют цифру 7.*

- Какая цифра получится на игровом поле из палочек: Охле-Желе-Фи? Как может называться цветок Малыша Гео, если в его названии спряталась цифра 7?

*Дети придумывают название, наверняка это будет – «семицветик».*

- Свой загадочный «семицветик» Малыш Гео решил составить из деталей игры «Чудо-цветик». Из каких деталей можно составить «семицветик»?

*Дети называют способы составления семицветика, возможные варианты: «четырёхдолька» + «трехдолька», «двухдолька» + пять «однодоек», семь «однодоек», «четырёхдолька» и три «однодольки» и т.д.*

- Что нужно добавить, чтобы «семицветик» Малыша Гео был как настоящий? Для чего цветку стебель?, листья?, корни? Из оставшихся деталей игры «Чудо-цветик» и «Волшебная восьмерка» (разноцветные палочки можно перевернуть одноцветной зеленой стороной вверх) составьте недостающие части цветку!

*Дети называют структурные части цветка и их функции, при необходимости педагог помогает, подсказывает. Корень всасывает, добывает из почвы воду и питательные вещества, удерживает, укрепляет цветок в почве. Стебель служит опорой цветку, поддерживает его в вертикальном положении, по стеблю движутся питательные вещества и вода из почвы к листьям и лепесткам, «проводник воды и питательных веществ». Листья помогают улавливать*

солнечный свет, через листья растения дышат. Дети достраивают необходимые части цветка из оставшихся деталей игр.

- Самый волшебный цветок придумал знаменитый на весь Фиолетовый лес Кот Коттерфильд. Его название великий маг и фокусник вышил на «Шнуре-затейнике».

*Дети по типу графического диктанта вышивают название цветка «мак». Первый шнур: продеваем снизу вверх в первой кнопке в нижнем ряду, две кнопки вверх – зацетили, вторая кнопка в среднем ряду обкрутили, третья кнопка в верхнем ряду – зацетили, две кнопки вниз – закончили, продеваем шнур сверху вниз. Второй шнур: продеваем в четвертой кнопке в нижнем ряду, обкрутили пятую кнопку в верхнем ряду, в шестой кнопке в нижнем ряду – закончили, продеваем шнур сверху вниз; продеваем этот же шнур в четвертой кнопке в среднем ряду и соединяем его с шестой кнопкой в этом же ряду – закончили, продеваем шнур сверху вниз. Третий шнур: продеваем в третьей кнопке с конца, соединяем ее с третьей кнопкой с конца в нижнем ряду; продеваем этот же шнур в последней кнопке в верхнем ряду, обкрутили третью кнопку с конца в среднем ряду и заканчиваем - продеваем шнур в последнюю кнопку в нижнем ряду. Взрослый действует вместе с детьми, чтобы у детей была возможность себя проверить.*

- Что это за цветок такой – мак? Оказывается, мак Кота Коттерфильда мог превращаться в волшебника! Попробуйте разгадать секрет превращения названия цветка в волшебника! Что для этого нужно сделать?

*Дети трансформируют слово «мак» в «маг», фантазируют о волшебных свойствах цветка.*

- Вот какой волшебный цветок придумал Кот Коттерфильд: он мог превратиться в Великих Магов и Фокусников Фиолетового леса! Как вы думаете, в кого?

*Возможно, дети назовут знаменитого на весь Фиолетовый лес мага и фокусника Кота Коттерфильда, а также Великого Мага и Повелителя Нуля - Магнолика.*

- Галчонок Каррчик, как всегда из-за своей невнимательности и рассеянности, по-своему понял задание для конкурса цветов. Из волшебных паутинок он решил сделать на «Геоконте» лучших друзей цветов - тех, с кем в природе, по его глубокому убеждению, дружат цветы. Давайте посмотрим, что получилось у Галчонка.

*Дети конструируют по точкам координатной сетки контурное изображение: Ф4-Ф1-Б3-К2-О4-Ж2-33-Г1-Г4-С3 - «рыбка».*

- С кем же, по мнению рассеянного Галчонка Каррчика, дружат в природе цветы? А это верно? Кого можно считать лучшими друзьями цветов? Как одним словом назвать бабочек, мотыльков, пчел, ос ... ? Почему насекомые и цветы – лучшие друзья?

*Взрослый подводит детей к слову - обобщению «насекомые», к пониманию, того, что цветы насекомым дают пищу – пыльцу, и влагу - росу, насекомые в свою очередь, переносят пыльцу с цветка на веток, т.е. опыляют цветы – от этого зависит появление новых цветов, а также уничтожают вредителей цветов.*

- А вы хотите поучаствовать в конкурсе цветов со своими любимыми жителями Фиолетового леса? Выберите того, с кем бы вы хотели придумать и сделать необычный, «самый-самый» цветок, а может быть их самых лучших друзей!

*Дети включаются в творческое конструирование.*

- Расскажите, что у вас получилось! Чем необычны ваши цветы, почему они самые-самые, как называются и в чем их волшебная сила! С кем и как дружат ваши цветы!

*Дети составляют рассказы по сконструированным изображениям.*

- Понравился вам конкурс цветов в Фиолетовом лесу? Что каждому из вас больше всего понравилось, запомнилось?

*Дети делятся впечатлениями.*

### 6.3. ИНТЕГРАЦИЯ ОЗНАКОМЛЕНИЯ ДЕТЕЙ С САНКТ-ПЕТЕРБУРГОМ, ОСВОЕНИЯ МАТЕМАТИКИ, РАЗВИТИЯ РЕЧИ, ЛИЧНОСТНЫХ КАЧЕСТВ И ТВОРЧЕСТВА

#### «Как мы рассматривали Неву с высоты птичьего полета»

**Возрастная группа:** старшая / подготовительная.

**Задачи:** 1. Обогащать представления детей о главной реке Неве и ее особенностях, поддерживать интерес к городу. 2. Развивать у детей умение конструировать контурные изображения по точкам координатной сетки, конструировать буквы по образцу и составлять из них слово, конструировать цифру по условному коду, ориентироваться на плоскости. 3. Активизировать речь детей, подбирать эпитеты, называть целое по части, побуждать высказывать предположения, доказывать свою точку зрения. 4. Развивать коммуникативные навыки детей, умение слушать и слышать друг друга, работать в команде, добиваться общего результата.

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Социально-личностное развитие».

**Игры, игровой и иллюстративный материал:** «Геоконт», «Конструктор букв 1», «Волшебная восьмерка 2», «Цветные квадраты», иллюстрации с видами Невы (соответствующими загадке «В городе течет, сверкает ...»), условная карта города с изображением Невы.

**Ход совместной игровой деятельности:**

- Дети, давайте поиграем в игру «Найди лишнее». Перед вами картинки с видами нашего города. Найдите среди них лишнюю и объясните, почему вы так решили. Что общего между остальными картинками?

*На всех картинках, кроме одной, изображена река Нева. На лишней изображено любое архитектурное сооружение. Объясняя свою точку зрения, желательно, чтобы дети использовали в речи слово «архитектура». После того, как дети назвали реку, педагог расставляет картинки с изображением Невы в соответствии с содержанием стихотворения:*

В городе течет, сверкает,  
Под мостами пробегает,  
Омывает острова,  
Главная река ...

- Как вы думаете, почему реку Неву называют главной?

*Дети высказывают предположения. Взрослый обобщает: река Нева самая широкая, полноводная, поэтому по ней плавают большие и маленькие суда. Нева издавна кормила тех, кто селился по ее берегам.*

- Какими еще красивыми словам можно охарактеризовать Неву?

*Дети подбирают эпитеты.*

- Хотите посмотреть на главную реку Неву с высоты птичьего полета? Тогда нам с вами предстоит превратиться ... А в кого, мы с вами узнаем, если сконструируем одно изображение на «Геоконте».

*Дети конструируют контурное изображение чайки, постепенно трансформируя изображение треугольника (К4-О3-Ж3-33-Г4-Г1-32-Ж2-О3-К1).*

- С высоты птичьего полета река Нева похожа на ...

*Дети предлагают образные сравнения, рассматривая Неву на карте города. Взрослый подводит детей к тому, что у Невы есть множество ответвлений.*

- Река Нева похожа на ... (в зависимости от предложенных детьми образных сравнений), благодаря тому, что у нее есть ... как вы думаете, что? Давайте проверим предположения, составив это слово из «Конструктора букв».

*Дети конструируют буквы и составляют из них слово «рукав».*

- Давайте поиграем в игру: «Часть чего может быть рукав». У чего обычно есть рукава?

*Дети играют в игру «Назови целое по части» (элементы ТРИЗ): называют предметы, у которых есть рукава.*

- Сколько обычно бывает рукавов в одежде? А сколько рукавов у реки Невы?

*Дети высказывают предположения.*

- Давайте проверим наши предположения, составив цифру, которая обозначает количество рукавов у реки Невы, на «Волшебной восьмерке».

*Дети конструируют цифру 5 по цветовому коду: Кохле-Охле-Зеле-Селе-Фи. Взрослый показывает на карте и называет все рукава Невы: Большая Нева, Малая Нева, Большая Невка, Малая Невка, Средняя Невка.*

- И в заключение небольшая «цветная» загадка. Сначала найдите цветной квадрат, который загадает нам загадку. Как вы думаете, почему на карте нашего города так много синего цвета?

*Дети по типу игры «Поймай бабочку» прослеживают воображаемый путь перемещения бабочки с квадрата на квадрат по словесным ориентировкам взрослого. Останавливаются на синем квадрате, который с обратной стороны отмечен ленточкой. Педагог подводит детей к тому, что в городе много рек и каналов. Показывает и называет некоторые реки и каналы.*

### **«Как мы открывали секреты памятников Петру Первому»**

**Возрастная группа:** старшая / подготовительная.

**Задачи:** 1. Обогащать представления детей о личности Петра Первого, памятниках, посвященных Петру Первому, и их особенностях, поддерживать интерес к городу. 2. Развивать у детей умения конструировать буквы по образцу, составлять из них слово, ориентироваться в пространственных характеристиках, составлять предметные изображения по силуэтному образцу. 3. Активизировать речь детей, способность рассуждать, высказывать познавательные гипотезы, доказывать свою точку зрения, пользоваться развернутыми связными высказываниями. 4. Развивать фантазию детей – умение придумывать окончание мифологического сюжета. 5. Развивать умение сотрудничать друг с другом, работать в команде, добиваться общего результата, поддерживать атмосферу занимательности и загадочности.

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие», «Социально-коммуникативное развитие», «Речевое развитие».

**Игры, игровой и иллюстративный материал:** «Конструктор букв 1», «Разноцветные квадраты», «Прозрачные цифры», «Кармашки», силуэтные схемы конструирования змея и меча, иллюстрации с изображением памятников Петру Первому («Царь-плотник», памятники Петру Первому в Петропавловской крепости, у Михайловского замка, «Медный всадник»).

**Ход совместной игровой деятельности:**

- Как вы думаете, кому посвящены изображенные на фотографиях памятники? О ком они напоминают? Почему в нашем городе так много памятников Петру Первому?

*Дети называют Петра Первого. При необходимости педагог помогает. Дети высказываются, взрослый обобщает детские высказывания: Петр Первый – основатель города, он много сделал для его становления, внес особый вклад в его развитие.*

- Оказывается, у каждого из памятников Петру Первому есть свой маленький секрет. Хотите их узнать?

**«Царь - Плотник»**

- Как вы думаете, похож ли здесь Петр Первый на царя? Почему? Секрет этого памятника заключается в его названии. В названии спряталось два несочетаемых слова. Одно из них «царь», а второе ..., как вы думаете, как звучит продолжение названия этого памятника?

*Дети высказывают предположения.*

- Давайте проверим предположения, составив продолжение названия памятника из «Конструктора букв».

*Дети конструируют на «Конструкторе букв» буквы и составляют из них слово «плотник».*

- Итак, памятник называется «Царь - плотник»! Как вы думаете, возможно ли такое, чтобы царь был плотником? Царское ли это дело – «махать топором»? Почему же царь Петр Первый изображен за работой, которая считалась в давние времена уделом простых людей?

*Дети рассуждают. Взрослый подводит детей к тому, что Петр Первый был необычным царем, он любил работу, всякому новому делу сначала сам обучался, чтобы потом другим пример подавать и других учить.*

- Как вы думаете, что мастерит царь – плотник? Как вы догадались? А для чего ему это было нужно?

*Взрослый подводит детей к тому, что Петр Первый владел плотницким искусством, сам строил корабли, учил других кораблестроению, для того чтобы создать сильный и непобедимый флот.*

#### **«Памятник Петру Первому у Михайловского замка»**

- Секрет этого памятника связан с определенной цифрой. Отгадайте какой, поймав бабочку, которая будет перелетать с цифры на цифру.

*Дети по типу игры «Поймай бабочку» зрительно прослеживают воображаемый путь перемещения бабочки с цифры на цифру. Останавливаются на цифре 4, которая с обратной стороны отмечена липучкой.*

- Найдите это число в изображении памятника – чего в нем встречается 4 раза? Оказывается, три ноги у коня действительно конские – с копытами, а вот четвертая нога – стройная, изящная, как будто это не в копыто одета, а в туфельку! Что она вам напоминает?

*Дети находят на иллюстрации ногу коня Петра Первого, больше похожую на дамскую ножку.*

- Как вы думаете, скульптор Бартоломео Карло Растрелли это делал специально или так получилось случайно? Чью ножку мог запечатлеть скульптор, как вы думаете?

*Дети свободно высказываются. Взрослый обобщает детские высказывания. Существует 2 версии. По одной из них такое получилось случайно и в большей степени является оптическим обманом зрения. По другой – скульптор в изображении коня Петра Первого запечатлел ножку своей любимой девушки, которая не отвечала ему взаимностью.*

#### **«Памятник Петру Первому в Петропавловской крепости»**

- Чтобы узнать следующий секрет, давайте поймем бабочку на одном из разноцветных квадратов.

*Дети по типу игры «Поймай бабочку» зрительно прослеживают воображаемый путь перемещения бабочки с квадрата на квадрат. Останавливаются на желтом квадрате, который с обратной стороны отмечен липучкой.*

- Найдите где (в каких частях памятника) в памятнике Петру Первому в Петропавловской крепости «спрятался» желтый цвет! Как вы думаете, отчего весь памятник бронзовый темного цвета, а руки и колени, выполненные из того же материала – желтого цвета и даже блестят, как будто золотые?

*Дети высказывают предположения. Взрослый подводит детей к тому, что руки и колени Петра Первого желтые от того, что их усиленно трут люди, которые знают секрет этого памятника. Секрет этот заключается в том, что если потереть, т.е. хорошенько поздороваться за руку с Петром Первым, и загадать желание, то оно обязательно сбудется! А если потереть колени Петра Первого, то у того, у кого болят ноги, они пройдут.*

- Оказывается, это единственный памятник в Санкт-Петербурге доступный для человеческого рукопожатия.

#### **«Медный всадник»**

- По одной из легенд, под скалой, над которой вознесся бронзовый Петр, живет гигантская ... как вы думаете, кто?

*Дети высказывают предположения.*

- Давайте проверим предположения, составив это изображение из «Чудо-крестиков 3»!

*Дети составляют по силуэтному образцу изображение змея (см. Приложение, схема 8). Взрослый продолжает.*

- До поры до времени гигантский змей не подает признаков жизни. Но как только змей зашевелится, городу придет конец. В этот момент в простертой вперед руке Медного всадника может вспыхнуть огненный ... как вы думаете, что?



*Дети высказывают предположения. Взрослый предлагает проверить детские предположения – сконструировать изображение меча по силуэтному образцу (см. Приложение, схема 9).*

- Меч, который вспыхнет в руке Медного всадника, способен поразить любое зло и несчастье. Как вы думаете, каким образом этот меч может оказаться в руке Медного всадника? Как он им будет защищать город?

*Дети фантазируют.*

- Понравилось вам узнавать секрет памятников Петру Первому? Какой секрет каждому из вас больше всего понравился?

*Дети делятся впечатлениями.*

### **«Приключения фиолетового листа в Петербурге»**

**Возрастная группа:** старшая / подготовительная.

**Задачи:** 1. Обогащать представления детей о некоторых архитектурных объектах города (Михайловском замке, Петропавловском соборе, Кунсткамере) и их особенностях, поддерживать интерес к городу и событиям прошлого. 2. Развивать у детей умение достраивать контурное изображение по линии симметрии, ориентироваться на плоскости, выбирать геометрические фигуры по описанию, составлять целое из частей, конструировать буквы по образцу. 3. Активизировать речь детей, умение составлять и читать слова, высказывать предположения, размышлять, доказывать свою точку зрения, пользоваться развернутыми связными высказываниями. 4. Развивать у детей посредством музыки эмоциональную отзывчивость и ассоциативное воображение, умение придумывать и конструировать предметные изображения по собственному замыслу.

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Социально-личностное развитие», «Художественно-эстетическое развитие».

**Игры, игровой, музыкальный и иллюстративный материал:** «Геоконт», «Прозрачный квадрат», «Разноцветные квадраты», «Конструктор букв 1», «Двухцветный квадрат Воскобовича», игры по выбору детей; цикл музыкальных произведений из альбома А. Вивальди «Времена года» - «Лето», «Осень»; танец осенних листьев, песня о Петербурге по выбору детей; иллюстрации с архитектурными объектами исторического центра Санкт-Петербурга, среди которых есть Михайловский замок, Петропавловский собор, Кунсткамера.

**Ход совместной игровой деятельности:**

*Совместная игровая деятельность организуется в музыкальном зале; проводят руководитель по музыкальному воспитанию и педагог по развивающим играм (воспитатель).*

- Дети, а вы знаете, что настроение может быть цветным: желтым, если радостно на душе, серым, если тоскливо и грустно, красно-желто-оранжевым, если светит солнышко и наступила осень. Какого цвета у вас настроение? Почему?

*Дети свободно высказываются.*

- Как вы думаете, у города может быть настроение? Как это можно определить?

*Дети свободно высказываются.*

- Сейчас зазвучит музыка, а вы попробуйте определить настроение нашего города!

*Звучит отрывок из произведения А. Вивальди «Лето. Гроза».*

- С каким настроением ассоциируется у вас эта мелодия? Когда (при каком явлении природы) у города может быть такое настроение?

*Взрослый помогает детям подобрать прилагательные, описывающие настроение мелодии – грозное, сердитое, устрашающее, гремящее, свирепое, разъяренное, бушующее и т.д. Дети называют время года – лето и явление природы – гроза.*

- А вот другое настроение. Попробуйте его описать, прослушав следующую мелодию!

*Звучит отрывок из произведения А. Вивальди «Осень».*

- Какое настроение у этой мелодии? Когда (в какое время года) у города может быть такое настроение? Что вам представлялось, когда вы слушали эту мелодию?

*Взрослый помогает детям подбирать прилагательные, описывающие настроение мелодии – чуточку печальное, торжественное, спокойное и т.д. Дети рассказывают о том, как выглядит город осенью.*

- Как вы думаете, без чего нельзя представить осень?

*Дети высказывают предположения.*

- Давайте проверим ваши предположения, сконструировав на «Геоконте» одно изображение! Половина его видна, а вот вторую нужно достроить точно так же, как будто отраженную в зеркале!

*Дети по линии диагональной симметрии достраивают изображение «лист», половина которого заранее подготовлена. Конечный вариант: Ф4, С4, Г3, З4, Ж1, Ж4, О4, К3, Б4.*

- Как вы думаете, от какого дерева этот лист? На что он похож, если его перевернуть?

*Дети называют липовый лист. Он похож на сердечко. Как будто город, разбрасывая повсюду золотые листочки, признается каждому горожанину в любви.*

- А на какие архитектурные детали вам похож липовый лист?

*Дети находят на иллюстрациях храмы и соборы с куполами, называют их: Исаакиевский, Казанский, Смольный и т.д. Дети исполняют осенний танец.*

- Все осенние листья были обычными, и только один из них, прилетевший из Фиолетового леса в Санкт-Петербург, был другим, не таким как все. Как вы думаете каким?

*Дети фантазируют.*

- Подгоняемый ветром, фиолетовый лист кружил над городом, любуясь его красотой. Ночь он решил провести на карнизе окна единственного замка в нашем городе. Знаете какого?

*Дети высказывают предположения.*

- Сейчас мы проверим ваши предположения с помощью разноцветных квадратов! Тот квадрат на котором мы поймем бабочку подскажет нам цвет этого замка, а по нему мы и найдем единственный замок в нашем городе!

*Дети, по типу игры «Поймай бабочку» прослеживают воображаемый путь передвижения бабочки с квадрата на квадрат по словесным ориентировкам взрослого, останавливаются на оранжевом квадрате, который с обратной стороны отмечен липучкой. По цвету дети находят на иллюстрациях и называют Михайловский замок. При необходимости взрослый помогает детям вспомнить название.*

- С Михайловским замком связана легенда про привидение царя Павла Первого, для которого был построен этот замок. По легенде ровно в полночь в 12 часов в окне замка появляется тень царя с горящей ... Как вы думаете, что держит в руке тень царя Павла Первого? Проверить, кто из вас оказался прав, нам помогут нетающие льдинки.

*Дети высказывают предположения, берут игру «Прозрачный квадрат» и по заданным признакам находят фигуры, определенным образом располагают их друг относительно друга.*

- Найдите два четырехугольника, но не квадрата и не трапеции. Приложите их друг к другу так, чтобы получился большой квадрат. Найдите два треугольника – небольших и не маленьких, приложите их друг к другу так, чтобы получился ромб. Поместите ромб над квадратом. Какой предмет у вас получился?

*Дети составляют изображение «свеча».*

- Итак, ровно в полночь в 12 часов в окне замка появилась тень царя с горящей свечой в руке ... Страшно стало не только вам, но и нашему фиолетовому листочку ... Полетел он прочь от замка с привидениями... Покружил над городом и скоро сладко уснул на самом высоком архитектурном сооружении Санкт-Петербурга. А утром листок разбудила необычная музыка. Отгадайте, прослушав мелодию, где уснул наш путешественник? Почему вы так решили?

*Звучит карильонная музыка. Дети называют Петропавловский собор, т.к. это самое высокое архитектурное сооружение в городе. При необходимости взрослый помогает вспомнить название.*

- Оказывается, на Петропавловском соборе есть старинные, самые первые и к тому же еще и музыкальные часы в городе! Именно из них каждые 15 минут льется необычная музыка. Звуки

какого музыкального инструмента вы только что слышали? Сконструируйте этот предмет на «Геоконте», не называя его.

*Еще раз звучит карильонная музыка. Дети по представлению конструируют предметное изображение «колокол». Взрослый комментирует: в музыкальных часах находится старинный музыкальный инструмент – карильон. Карильон – это множество колоколов – больших и маленьких, которые каждые 15 минут исполняют мелодии. Этот инструмент Петр Первый привез из Голландии и приказал поместить его на Петропавловском соборе, чтобы его звуки были слышны во всем городе.*

- Путешествие нашего фиолетового листочка продолжалось. Очень скоро он оказался на самом первом музее, не только в нашем городе, но и во всей стране! До этого люди не знали, что такое музей. Где же оказался фиолетовый листок?

*Дети высказывают предположения.*

- Чтобы проверить ваши предположения, составим часть названия этого архитектурного сооружения из «Конструктора букв».

*Дети конструируют буквы и составляют из них слово «камера», по ассоциации называют Кунсткамеру.*

- «Камера» – значит палата, «кунст» – значит редкость, диковинная, удивительная вещь. А все вместе обозначает ... «палата редкостей». Как вы думаете, для чего Петром Первым была создана Кунсткамера?

*Дети высказывают предположения, взрослый обобщает детские высказывания. Кунсткамера была создана Петром Первым для хранения и показа редких и удивительных вещей – камней необыкновенных, костей человеческих и животных, необыкновенных ружей и посуды... Их сам царь привозил из дальних стран, а также собирали по всей стране и везли в Петербург.*

- Давайте каждый из вас придумает и сделает с помощью любимых игр такие вещи, которые могли бы по праву занять свое место в Кунсткамере! Постарайтесь придумать и сделать из своих любимых игр действительно что-то небывалое, невиданное, редкое и удивительное!

*Дети включаются в творческое конструирование.*

- Расскажите, какими редкими и удивительными вещами мы могли бы пополнить сокровища Кунсткамеры?!

*Дети рассказывают о сконструированных изображениях.*

- С нашим фиолетовым листочком тоже произошла удивительная вещь: он превратился ....

*Если дети не устали, то складывают по образцу из двухцветного квадрата фигуру Ворона (альбом схем, схема № 19).*

- Оказывается, это Ворон Метр представил себя осенним листом и оказался в Санкт-Петербурге. Он узнал кое-что новое и интересное о нашем городе. А что вам сегодня показалось новым и интересным?

*Дети делятся впечатлениями.*

- Чтобы скрасить прощание Ворона Метра с таким городом как Санкт-Петербург, давайте споем любимую песню ...

*Дети выбирают и поют песню о Санкт – Петербурге.*

### **«Как мы расколдовывали памятник И.А. Крылову»**

**Возрастная группа:** старшая / подготовительная.

**Задачи:** 1. Уточнять и обогащать представления детей о личности Ивана Андреевича Крылова, его творчестве, особенностях памятника, посвященного этому человеку, поддерживать интерес к городу. 2. Развивать у детей умения составлять целое из заданного количества частей, ориентироваться на плоскости, конструировать предметные изображения по силуэтному образцу и точкам координатной сетки, образцу прочитывать слова, конструировать по образцу и собственному замыслу. 3. Активизировать речь детей – умение рассуждать, высказывать предположения, пересказывать содержание известных басен, читать слова. 4. Стимулировать проявление самостоятельности, инициативности и настойчивости.

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие», «Социально-личностное развитие», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие».

**Игры, игровой и иллюстративный материал:** «Прозрачный квадрат», «Геоконт», «Чудосоты», «Прозрачные буквы и цифры», «Разноцветные веревочки», силуэтная схема конструирования вороны, игры по выбору детей; иллюстрации с изображением памятника И.А. Крылову, решеток Летнего сада, Парка 9 января, Михайловского сада.

**Ход совместной игровой деятельности:**

- Ребята, как вы думаете, как называются в нашем городе предметы, которые напоминают нам о великих, знаменитых людях, живших давно-давно и прославивших наш город на века?

*Дети называют слово «памятник». Взрослый обращает внимание на то, что это «говорящее» название, оно говорит о том, что эти предметы напоминают, хранят память о великих людях.*

- У нас в городе много интересных памятников, посвященных знаменитым людям, когда-то жившим в нашем городе. Например, есть одно необычное место, которое называют маленьким «бронзовым зверинцем». Как вы думаете, что это такое зверинец?, а «бронзовый зверинец»?

*Дети высказывают предположения. Взрослый уточняет: зверинец - это собрание разнообразных животных, предназначенных для показа посетителям / место, предназначенное для показа разнообразных животных.*

- Почему зверинец может называться бронзовым? Что такое бронза?

*Дети высказывают предположения. Взрослый уточняет: бронза – это прочный и долговечный материал, предназначенный для изготовления скульптур, памятников и разных маленьких статуэток. «Бронзовый зверинец» – это изображения разных животных, сделанных из бронзы.*

- Хотите посмотреть на этот необычный «бронзовый зверинец»? Тогда нам с вами предстоит его расколдовать. «Бронзовый зверинец» заколдован двумя волшебными квадратными льдинками, они целые. Чтобы расколдовать «бронзовый зверинец», нужно составить два квадрата из двух частей.

*Перед детьми на игровом поле фрагменты иллюстрации закрыты частями игры «Прозрачный квадрат». Каждый из детей получает комплект игры, в котором отсутствуют целые квадраты. Взрослый акцентирует внимание детей на правила составления целого из любого количества частей: льдинки накладываются друг на друга, вписываются в квадрат и не пересекаются цветными частями. Дети составляют по правилам два квадрата из любых двух частей.*

- Из каких двух частей получились квадраты у каждого из вас?

*Взрослый просит некоторых детей прокомментировать способ составления квадрата из двух частей. Поощряет всех за найденное решение задачи. Взрослый убирает льдинки с иллюстрации памятника Крылову в Летнем саду, дети тоже убирают в общую стопку, «рассытая, расколдовывая» их.*

- Каких животных вы рассмотрели в изображении «бронзового зверинца»?

*Желательно раздать детям маленькие фотографии, на которых изображены фрагменты памятника с разными животными. Дети рассматривают и называют их.*

- Оказывается, у этого маленького «бронзового зверинца», в котором вы рассмотрели ... (в зависимости от высказываний детей) есть «хозяин». Как вы видите, он тоже заколдован волшебной квадратной льдинкой! Чтобы льдинка, скрывающая фигуру «хозяина» зверинца исчезла, ее нужно составить из трех частей.

*Взрослый еще раз напоминает правило составления целого из частей. Дети составляют квадрат трех частей.*

- Из каких частей получился квадрат у каждого из вас?

*Взрослый побуждает некоторых детей прокомментировать способ сложения. Поощряет всех за найденное решение задачи. Взрослый убирает льдинки с иллюстрации памятника, дети тоже убирают в общую стопку, «рассытая, расколдовывая» их.*

- Кого вы видите на иллюстрации? Каким он кажется вам по настроению? Спокойным или тревожным, веселым или серьезным, рассеянным или сосредоточенным, мечтательным или задумчивым? Почему вы так решили?

*Дети комментируют увиденное на иллюстрации изображение человека. Подбирают эпитеты и объясняют их.*

- В изображении этого человека есть один «говорящий» предмет, который рассказывает что-то важное и интересное о нем. Как вы думаете, что это за предмет?

*Дети рассматривают изображение человека, называют книгу.*

- Книга – «говорящий предмет» потому, что рассказывает о том, каким был изображенный человек, кем он был. Как вы думаете, каким может быть человек читающий книги? Кем может быть этот человек (если мы представим, что он не только читает книги, но и пишет их)?

*Взрослый уточняет и обобщает детские высказывания. Человек, изображенный на иллюстрации, действительно, был умным, грамотным, образованным. Это известный русский писатель. Если у детей интерес не погас, взрослый подчеркивает, что он не только читал и писал книги, но и работал с ними. Задает детям вопрос: - Как вы думаете, где работают с книгами: собирают, описывают их, подбирают нужные для читателей? Далее взрослый подводит итог: человек, которого мы вами рассматриваем, долгое время, целых 30 лет, работал в библиотеке.*

- Наверное, вы уже догадались, как зовут этого писателя!? Имя и фамилия его Иван Андреевич ... А его известная фамилия запуталась в лабиринте! Давайте распутаем лабиринт и узнаем / составим фамилию этого известного писателя – «хозяина бронзового зверинца».

*Дети на ощупь распутывают лабиринт. Составляют слово «Крылов».*

- Итак, как же зовут этого известного писателя? Почему Иван Андреевич Крылов изображен вместе с разными животными? Что такое басня?

*Взрослый подводит детей к тому, что Иван Андреевич Крылов – баснописец. В своих баснях он высмеивал пороки людей через образы животных. Главными героями басен были звери.*

- А теперь давайте поиграем в игру «Из какой басни пришли герои».

*Дети включаются в плоскостное / контурное конструирование. Составляют героев 1-2 басен Крылова. Например, изображение «ворона» из «Чудо-сот» (см. Приложение, схема 10), стрекоза – «Геоконт»: К4-О2-Ж3-Ц-Г3-С2-Ф4; Б4-34 (по точкам координатной сетки). Взрослый напоминает содержание басни несколькими строчками, дети вспоминают дальнейший ход событий, рассуждают, чему учит / что высмеивает та или иная басня (на выбор воспитателя). Отрывок из третьей басни взрослый зачитывает, а дети самостоятельно придумывают и составляют картинку к этой басне.*

- Памятник Ивану Андреевичу Крылову находится в самом знаменитом и красивом саду нашего города! Этот сад знаменит своей решеткой. Найдите ее по описанию!

Вот ажурная ограда,

Удивительного сада!

Рассмотри ее дружок:

Копья стрелы, завиток!

*Перед детьми располагаются иллюстрации с решетками Летнего сада, Парка 9 января и Михайловского сада. Дети выбирают и объясняют свой выбор.*

- Как вы узнали, что в стихотворении идет речь именно об этой решетке (копья стрелы, завиток)? Какому саду принадлежит эта решетка?

- Понравился вам памятник Ивану Андреевичу Крылову в Летнем саду? Чем он вам понравился, запомнился?

*Дети делятся впечатлениями.*

### **«Как мы расколдовывали необычные памятники в Санкт-Петербурге»**

**Возрастная группа:** старшая / подготовительная.

**Задачи:** 1. Обогащать у детей представления о скульптуре малых форм в Санкт-Петербурге, особенностях и традициях, связанных с ней, поддерживать интерес к городу. 2. Развивать у детей умение выбирать фигуры по заданному количественному значению,

конструировать предметное изображение по силуэтной схеме, ориентироваться на плоскости. 3. Активизировать речь детей, умение рассуждать, высказывать предположения и гипотезы, составлять описательные рассказы. 4. Развивать творческое воображение, умение конструировать предметное изображение по собственному замыслу.

**Игры и игровой материал:** «Чудо-цветик», силуэтная схема конструирования птички, «Геоконт», «Цветные квадраты», игры по выбору детей: иллюстрации с изображением памятников Чижику-Пыжику, Коту Елисею, Зайчику на Заячьем острове: дополнительно иллюстрации с изображением Инженерного замка, подружки Кота Елисея, Петропавловской крепости.

**Интегрируемые области:** «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие».

**Ход совместной игровой деятельности:**

- Давайте поиграем с вами в игру «Что мне представляется, когда я слышу слово памятник».

*Дети высказывают ассоциации.*

- Кому посвящены памятники в нашем городе? Каких они размеров?

*Педагог обращает внимание детей на то, что памятники посвящены знаменитым великим людям. Подчеркивая величие таких людей, памятники делают такими большими, что рядом с ними обычный человек кажется маленькой точкой.*

- Оказывается, в нашем городе – Санкт-Петербурге есть много необычных памятников - памятников, которые посвящены не людям, а животным, памятников, которые такие крошечные, что их можно и не заметить, если не знать, где они находятся! Некоторые из этих памятников заколдовал гном Появись-Исчезни. Посмотрите, что он с ними сделал?

*Перед детьми на игровом поле три фотографии прикреплены тыльной стороной. Гном Появись-Исчезни сделал так, что изображения памятников исчезли, остались белые листы бумаги.*

- Чтобы снять гномовы чары, нам нужно догадаться, кому посвящены все эти крошечные памятники. А помогут нам в этом игры! Чтобы догадаться какое животное является героем первого памятника, нам понадобится игра «Чудо-цветик».

*Дети берут игру «Чудо-цветик», действуют по словесной модели взрослого.*

- Возьмите, пожалуйста, три однодольки из десяти и трехдольку. Из найденных фигур сложите вот такое изображение.

*Дети находят по количественному значению фигуры, составляют по силуэтному образцу изображение птички (см. Приложение, схема 11)*

- Что у вас получилось? Как только вы назвали героя первого заколдованного памятника, как его изображение сразу появилось на иллюстрации!

*Дети называют птичку. Педагог переворачивает иллюстрацию.*

- Название у этого маленького памятника очень смешное ... может быть кто-то из вас знает?

*Если дети знают, то называют, если нет, то педагог называет сам – Чижики-Пыжики.*

- Этот памятник самый маленький – всего 11 см (педагог показывает руками)! «Живет» эта маленькая неприметная птичка на реке Фонтанке недалеко от Инженерного замка.

*Педагог показывает детям иллюстрацию с изображением Инженерного замка.*

- Как вы думаете, почему маленькой птичке со смешным названием Чижики-Пыжики посвящен памятник? Какие забавные события с ней могли быть связаны?

*Дети высказывают предположения. Педагог подводит к тому, что давным-давно недалеко от реки Фонтанки находилось училище, в котором учащиеся носили желтые, как оперенье чижа в природе, курточки, а еще такого же цвета пыжиковые шапки. Вот и прозвали их «Чижиками-Пыжиками»! В напоминание об этом училище и его учениках и поставили этот памятник в Петербурге.*

- Героя следующего заколдованного памятника нам поможет узнать игра «Геоконт»!

*Педагог предлагает сконструировать по таинственному коду изображение: О4-Ж2-33-Г2-С4-Ф3-Ф2-К2-К3.*

- Кого вам напоминает сконструированное изображение? Как вы догадались, что это кот?

*Дети называют кота, обращают внимание на маленькие острые ушки. Педагог переворачивает вторую фотографию с изображением памятника Коту Елисею.*

- Это памятник не единственный в Петербурге, посвященный котам и кошкам. Их очень много! Как вы думаете, за какие заслуги или подвиги самым обычным котам, как этот, в Санкт-Петербурге поставили памятники?

*Дети высказываются. Педагог подводит к тому, что после блокады в городе развелось очень много крыс и мышей – разносчиков разных инфекций. Чтобы спасти жителей от болезней в город привезли целый вагон усатых охотников! Их выпустили на улицы, и вскоре наступление грызунов было остановлено! В знак благодарности люди и стали устанавливать памятники котам и кошкам.*

- Оказывается, у кота, которому посвящен этот памятник, есть имя! Имя у него не простое, а редкое и сказочное. Такие имена носили царевичи в русских народных сказках! Так как же зовут кота: предположите или придумайте!

*Дети высказываются. Педагог называет имя кота – Елисей*

- Кот Елисей «живет» на Малой Садовой улице недалеко от метро «Гостиный двор». Чтобы ему не было скучно и одиноко, люди неподалеку сделали ему «подружку»!

*Педагог показывает детям иллюстрацию с изображением памятника кошке по Малой Садовой улице.*

- И имя ей дали тоже сказочное. Как вы думаете, какое?

*Дети пытаются вспомнить или придумать сказочные имена. Педагог называет кличку – Василиса.*

- Третьего героя памятника нам помогут узнать «Разноцветные квадраты»! Мы сейчас с вами найдем два квадрата, цвета которых вам подскажут, какой зверек исчез с третьей иллюстрации!

*Перед детьми развешиваются 9 цветных квадратов три яда по три квадрата в каждом. По типу игры «Поймай бабочку» дети находят белый и серый квадраты.*

- С каким зверьком ассоциируются у вас белый и серый цвета? Почему?

*Дети называют зайца, т.к. они зимой он белый, а летом серый. Педагог переворачивает иллюстрацию с изображением памятника зайчику у Петропавловской крепости.*

- «Живет» этот зайчик у Петропавловской крепости, у острова, который носит его название. Как вы думаете, как называется этот остров?

*Педагог показывает иллюстрацию с изображением Петропавловской крепости. Дети пытаются назвать остров. В случае необходимости педагог называет – Заячий.*

- Почему в Петербурге на Заячьем острове поставили памятник зайчику?

*Дети высказывают предположения. Педагог в качестве одной из версий рассказывает легенду о том, что остров получил свое название после того, как один ушастый зверек во время наводнения попал в сапог Петра Первого и спасся. Ему-то и поставили памятник как напоминание о том, что раньше на острове водилась большая семья зайцев.*

- Итак, все необычные памятники мы вами расколдовали! А какой из них вам показался самым необычным? Какой из них вам больше всех понравился? Почему?

*Дети делятся впечатлениями.*

- Оказывается все эти крошечные памятники, посвященные животным, необычны еще и тем, что они могут исполнять желания! Для того, чтобы загаданное желание исполнилось, нужно кинуть монетку, но так, чтобы она не упала, а осталась лежать ... : у Чижика-Пыжика на постаменте, у Кота Елисея на карнизе дома, где они и сам сидит, у Зайчика – на бревнышке! Сходите с родителями на прогулку по городу, поищите эти необычные памятники. А о том, что вы загадаете, можно подумать заранее. Например, сейчас: придумайте, что бы вы загадали и составьте это из своих любимых игр!

*Дети включаются в творческое конструирование, рассказывают о сконструированных изображениях.*

## «Как мы отгадывали загадки о петербургских мостах»

**Возрастная группа:** старшая / подготовительная.

**Задачи:** 1. Обогащать представления детей о петербургских мостах, их функциях, названиях, особенностях и скульптурных украшениях. 2. Развивать у детей умение составлять целое из частей по силуэтной схеме и правилам, вышивать небольшое трехбуквенное слово с помощью графического диктанта, рисовать предметное изображение по точкам координатной сетки. 3. Активизировать речь детей, желание и готовность высказывать предположения, рассуждать, доказывать свою точку зрения, читать небольшие слова. 4. Развивать у детей творческое и ассоциативное воображение, умение фантазировать в речевом плане, придумывать названия.

**Игры и игровой материал:** «Прозрачный квадрат», схема составления коня, «Шнур-затейник», «Геовизор», иллюстрации с изображением Аничкова моста и 4-х скульптурных композиций, Львиного мостика, Дворцового моста в дневное и ночное время суток, Зимнего дворца, чудесный мешочек с загадками о петербургских мостах.

**Интегрируемые области:** «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие».

**Ход совместной игровой деятельности:**

- Ребята, вы любите отгадывать загадки? Тогда отгадайте:

Чтоб преграду одолеть,

Чтобы вовремя успеть,

Чтобы речку обмануть,

Через нее перешагнуть,

Мастер так решил вопрос:

Он через речку сделал ... (мост)

- Как вы догадались, что это мост?

*Дети доказывают свою точку зрения, подчеркивают функциональное назначение моста - чтобы преодолеть водную преграду.*

- А как вы думаете, почему Санкт-Петербург называют «городом мостов»? Почему в нашем городе много мостов? Какие мосты вы знаете?

*Дети высказываются. Педагог подводит детей к пониманию того, что в Санкт-Петербурге много мостов, т.к. город расположена на воде, в черте города много рек и каналов.*

- Хотите отгадать несколько необычных загадок о петербургских мостах? Эти загадки спрятаны в «чудесном мешочке»! Итак, кто хочет вынуть из «чудесного мешочка» первую загадку?

*В чудесном мешочке спрятаны три загадки: схема сложения коня («Прозрачный квадрат»), три разноцветных шнурка от игры «Шнур-затейник» и карточка с написанным шифром. Один из детей подходит и вынимает из чудесного мешочка загадку. Ход игровой ситуации зависит от того, в какой последовательности дети будут вынимать загадки.*

**Загадка об Аничковом мосте - схема сложения коня («Прозрачный квадрат»)**

- Давайте составим изображение из волшебных льдинок! Схема, по которой вы будете работать, непростая, т.к. в ней не видно, льдинки с какими частями следует брать. Для того, чтобы это понять, разделите схему мысленно на 4 квадрата и вы увидите, льдинки с какими фигурами следует взять. Кроме того, обратите внимание, что все 4 льдинки должны вписаться в квадрат.

*Дети составляют изображение коня по схеме из «Прозрачного квадрата» (см. Приложение, схема 12).*

- Что у вас получилось? А теперь отгадайте, на каком мосту «живут» целых 4 коня? Как называется мост, который украшают 4 коня?

*Дети пытаются назвать мост. В случае затруднений, педагог сам называет Аничков мост и показывает иллюстрацию с его изображением.*

- Давайте поиграем в игру «Найди сходства и отличия между конными скульптурами на Аничковом мосту».



*Педагог располагает на игровом поле 4 иллюстрации с конями Клода в последовательности, изображающей постепенное покорение коня человеком.*

- Что общего во всех четырех конных композициях?

*Дети высказываются. Педагог подводит детей к тому, что везде два героя – конь и человек.*

- Чем отличаются скульптуры?

*Каждая скульптура изображает коня и человека в разном положении. Между героями что-то происходит и происходящее меняется.*

- Что происходит между героями на первой иллюстрации? ... на второй? .... на третьей? ... четвертой?

*Педагог, рассматривая с детьми скульптурную историю, подводит к пониманию того, что первая скульптура изображает, как человек сдерживает еще спокойного коня, вторая – как конь, рассвирепев, пытается вырваться, встал на дыбы, сопротивляется человеку, третья – как человек в схватке с конем повержен на землю, четвертая – как человек, из всех сил натянув на себя удила и припав на колено, все-таки покоряет коня.*

- Как бы вы определили, о чем эта «скульптурная» история? Какое название бы вы ей придумали, пофантазируйте?!

*Возможные варианты: «как человек покоряет коня», «победа человека над конем» и др.*

- Ну а теперь настало время для следующей загадки ...

Загадка о Львином мостике – три шнура от игры «Шнур-затейник»

- Что это? От какой игры?

*Дети рассматривают три разноцветных шнура из «чудесного мешочка», называют игру «Шнур-затейник».*

- Следующую загадку загадают о петербургских мостах нам с вами загадают три «дрессированных шнура» на игровом поле «Шнура-затейника».

*Педагог предлагает детям взять игру.*

- «Дрессированные» шнуры на игровом поле сейчас превратятся в короткое трехбуквенное слово, которое «спряталось» в названии еще одного петербургского моста, точнее – мостика.

*Дети по типу графического диктанта вышивают слово «лев» на «Шнуре-затейнике».*

- А загадка еще про один петербургский мост следующая: как может называться мост, точнее мостик, если в его названии «спряталось» слово «лев».

*Дети пытаются назвать мостик – Львиный.*

- Как вы думаете, почему мостик получил такое название - Львиный?

*Дети высказывают предположения. Педагог подводит детей к тому, что этот мост украшен львами, на нем «живут» скульптуры львов; показывает иллюстрацию с изображением Львиного мостика.*

- А почему же это не мост, а мостик?

*Дети высказываются. Педагог подводит детей к тому, что это маленький мостик, предназначенный только для пешеходов – пешеходный.*

- Переходим к следующей загадке ...

Загадка о Дворцовом мосте – карточка с написанным шифром (кодом).

- Как вы думаете, что это такое, о чем (о какой игре) он вам напоминает: Б4-К1-К3-Ж1- и т.д.

*Педагог зачитывает часть шифра. Дети по ассоциации должны назвать игру «Геоконт» или «Геовизор».*

- Нарисовав на «Геовизоре» изображение по этому таинственному шифру, мы с вами узнаем название еще одного петербургского моста.

*Дети по точкам координатной сетки рисуют на «Геовизоре» изображение: Б4-К1-К3-Ж2-Г2-Ф3-Ф1-Б4.*

- Что у вас получилось? Кому принадлежит корона? А где живут цари?

*Дети называют корону. С помощью вопросов педагог выстраивает ассоциативный ряд.*

- А теперь загадка: как может называться мост, если его название ассоциируется, связано с короной (царем, дворцом)?

*Дети высказывают предположения. Педагог, поддерживая детские версии, уточняет название моста – Дворцовый, показывает иллюстрацию с изображением моста.*

- Как вы думаете, почему мост называется Дворцовым?

*Дети высказывают предположения. Педагог подводит детей к тому, что это мост находится недалеко от самого главного дворца в нашем городе – Зимнего. Педагог показывает иллюстрацию с изображением Зимнего моста.*

- Оказывается, Дворцовый мост не простой, а с секретом. Пофантазируйте, какой секрет может быть у Дворцового моста!?

*Дети высказываются.*

- Послушайте стихотворение:

У Дворцового моста есть секрет такой:

Днем, как все мосты, висит,

Ночью – разводной.

- Так что же за секрет есть у Дворцового моста? Для чего он разводит свои створки? А почему он разводится ночью?

*Дети приходят к выводу, что Дворцовый мост разводной, он разводит свои створки для того, чтобы пропускать огромные суда и корабли. Педагог показывает иллюстрации с изображением разведенного Дворцового моста. Развод моста происходит ночью, т.к. в это время все движение наземного транспорта по нему прекращается.*

- Вот такие загадки о петербургских мостах мы с вами сегодня отгадали! Понравились вам загадки? А петербургские мосты? Какой мост каждому из вас больше всего сегодня понравился? Почему?

*Дети делятся впечатлениями.*

### **«Как мы узнавали необычную историю обычного камня»**

**Возрастная группа:** подготовительная.

**Задачи:** 1. Уточнять и обогащать представления детей об истории создания памятника Медный всадник. 2. Развивать у детей умения конструировать буквы по образцу и составлять из них слово, ориентироваться на плоскости, составлять предметные изображения способом трансформации и по силуэтному образцу. 3. Активизировать речь детей, умение высказывать предположения, объяснять свое мнение, рассуждать, доказывать свою точку зрения. 4. Развивать умение работать в команде, добиваясь общего результата. 5. Стимулировать творческое воображение детей, развивать умение фантазировать в речевом плане.

**Игры и игровой материал:** «Конструктор букв», «Прозрачные цифры», «Прозрачный квадрат», «Чудо-крестики 3», схемы составления коня и змея, иллюстрации с изображением гром-каменя, Медного всадника.

**Интегрируемые области:** «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Социально-коммуникативное развитие», «Художественно-эстетическое развитие».

**Ход совместной игровой деятельности:**

- Как вы думаете, почему наш город Санкт-Петербург называют необычным?

*Дети высказываются. Педагог обобщает детские высказывания.*

- А еще в нашем городе самые обычные предметы превращаются в необычные. Хотите узнать историю одного такого предмета?

*Дети высказываются.*

- О чем пойдет у нас сегодня речь?

*Педагог показывает детям иллюстрацию с изображением камня. Дети называют.*

- Давным-давно этот камень лежал среди глухих лесов и топких болот. Как только о нем узнала царица, сразу приказала доставить его в Петербург! И имя этому камню дали, имя необычное, не просто камень, а ... Какое имя было у этого камня, нам подскажет «Конструктор букв».

*Дети в парах конструируют по образцу одинаковые буквы. Затем делятся на команды и наперегонки составляют слово «гром».*

- Как вы думаете, отчего камень получил такое необычное имя «гром-камень»?

*Дети высказывают предположения, фантазируют. Педагог обобщает детские высказывания. Сообщает новые сведения: по легенде в этот камень когда-то давным-давно ударила молния и оставила свой рубец (можно попытаться рассмотреть на иллюстрации). Он огромный, громадный, исполинский, такой огромный, что его больше года доставляли по суше и воде в Санкт-Петербург!*

- Как вы думаете, во что необычное можно было превратить этот гром-камень? Для чего его царица сразу приказала доставить в Петербург?

*Дети высказывают предположения, фантазируют. Педагог развивает детские идеи.*

- Давайте проверим ваши предположения.

*Педагог показывает изображение пьедестала Медного всадника: видна только нижняя часть памятника, верхняя часть закрыта облаком. Дети пытаются назвать этот предмет. Педагог подчеркивает, что все в нашем красивом городе называются красиво, как например, этот предмет – пьедестал, постамент памятника.*

- А теперь давайте поиграем в игру «На что похож пьедестал памятника».

*Дети подбирают сравнения.*

- Давайте пофантазируем, кого, по вашему мнению, можно представить на постаменте в форме стремительной волны, твердого камня? Почему вы так считаете?

*Дети фантазируют, высказываются, объясняют свое мнение. Педагог обобщает детские высказывания, устанавливает связи: пьедестал должен быть под стать героям, для которых он предназначался, таким же стремительным и напористым как волна, твердым и крепким как камень!*

- На пьедестале из гром-камня возвышаются три героя. О том, кто является из них главным, нам подскажет цифра, которую нам с вами нужно найти с помощью игры «Поймай бабочку».

*Дети, зрительно прослеживая воображаемую траекторию передвижения бабочки по игровому полю, находят цифру 1.*

- С именем какого Великого человека (царя) может быть связана эта цифра? О ком напоминает цифра 1 (что значит «первый»)?

*Педагог подводит детей к тому, чтобы они вспомнили и назвали царя и основателя Санкт-Петербурга Петра Первого.*

- Еще один герой это ...

*Педагог показывает детям изображение коня. Дети по схеме составляют из «Прозрачного квадрата» и называют (см. Приложение, схема 13).*

- Третий герой это ...

*Педагог показывает силуэтную схему змея. Дети составляют из «Чудо-крестиков 3» и называют (см. Приложение, схема 8).*

- Итак, на пьедестале три героя: Петр 1, конь и змей. Предположите, вспомните или пофантазируйте, как они все изображены? Что между ними происходит? Только после этого рассеются облака над памятником, и мы увидим, правы ли мы!

*Дети высказываются. Педагог открывает верхнюю часть иллюстрации с изображением памятника «Медный всадник».*

- Осталось нам с вами вспомнить название этого памятника пьедесталом которому служит гром-камень, памятника, который изображает Петра Первого на богатырском коне, попирающем змея!

*Дети вспоминают название памятника «Медный всадник».*

### **«Как мы рассматривали «Медного всадника» сквозь волшебную лупу»**

**Возрастная группа:** подготовительная.

**Задачи:** 1. Обогащать представления детей о личности Петра Первого и символическом значении посвященного ему памятника «Медный всадник». 2. Развивать у детей умения

конструировать предметные изображения по силуэтной схеме, ориентироваться на плоскости, конструировать буквы по образцу и составлять из них слово. 3. Активизировать речь детей, умения высказывать предположения, рассуждать, доказывать свою точку зрения, формулировать выводы. 4. Развивать у детей умение работать в команде, добиваясь общего результата. 5. Развивать у детей наблюдательность, умение читать символы и «говорящие» детали.

**Игры и игровой материал:** «Чудо-крестики 3», силуэтная схема конструирования изображения лупы, «Прозрачные цифры», «Шнур-затейник», «Конструктор букв», иллюстрации с изображением памятников Петру Первому в Санкт-Петербурге, иллюстрации с изображением «Медного всадника» в разных ракурсах (чтобы были видны вытянутая вперед правая рука всадника, извивающаяся змея, шкура убитого льва вместо седла, лавровый венок на голове Петра Первого).

**Интегрируемые области:** «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Социально-коммуникативное развитие».

**Ход совместной игровой деятельности:**

- Отгадайте, о каком из памятников легенда, которую я вам сейчас расскажу / прочитаю.

*Перед детьми на игровом поле помещены иллюстрации с изображением разных памятников Петру Первому в Санкт-Петербурге. Взрослый рассказывает / читает легенду, содержание которой дети должны соотнести с «Медным всадником»:*

«Когда была война со шведами, царь Петру ездил на коне. Раз шведы поймали одного нашего генерала – бомбардира с Васильевского острова, и начали с него живого кожу драть. Донесли об этом царю, а царь горячий был, вскочил на коня, да забыл, что кожу-то дерут на другом берегу Невы. Как только хотел конь с камня махнуть, как вдруг появились большая змея, которая жила в пещере на берегу. Как удавка обвила змея ноги коню, раскрыла пасть с ядовитыми зубами, но ударил ее конь могучими копытами и упала змея без сил».

- Какой памятник является картинкой / иллюстрацией к прочитанной / рассказанной мной легенде?

*Дети выбирают и называют памятник «Медный всадник», при необходимости взрослый помогает вспомнить точное название памятника.*

- Как вы догадались, что в легенде речь шла именно о «Медном всаднике»?

*Дети с помощью взрослого или самостоятельно обращают внимание на то, что Петр Первый на коне, под копытами коня извивающаяся в предсмертных муках змея, конь изображен в прыжке.*

- А как видно, что Петр Первый направляется только вперед, навстречу опасности, через реку Неву на Васильевский остров, где враги драли кожу с его генерала?

*Дети обращают внимание на гордо вытянутую вперед руку. Можно уточнить, какая это рука (правая) и повторить жест Медного всадника (соответственно тоже правой рукой).*

- Как вы думаете, могла ли как-то по-другому закончиться легенда: могла ли змея остаться живой, могла ли она победить коня и всадника, мог ли всадник струсить, сгорбиться и назад (вспять) направить своего коня? Почему?

*Дети высказываются.*

- Чтобы убедиться, что памятник «Медный всадник» - это символ победы, бесстрашия и непреклонного стремления вперед, давайте найдем с помощью волшебной лупы все значимые и «говорящие» детали!

*Педагог показывает силуэтную схему конструирования лупы. Дети составляют ее из «Чудо-крестиков 3» (см. Приложение, схема 14).*

- Для начала отгадайте «цифровую загадку».

*Дети по типу игры «Поймай бабочку» находят цифру 3.*

- Цифра 3 означает, что в изображении «Медного всадника» можно найти трех зверей. Как вы думаете, каких?

*Дети наверняка назовут коня, змею. Педагог обращает внимание детей на особенности и символику каждого из них.*

- Какие ассоциации вызывает у вас змея? Что вы себе представляете, когда слышите слово «змея»?

*Дети высказывают ассоциации. Педагог подводит детей к пониманию того, что змея – это олицетворение, символ зла, беды, несчастья, врагов.*

- Посмотрите внимательно на иллюстрации и скажите, какими должны быть и всадник и конь под ним, чтобы победить змею, т.е. зло, беды и несчастья на своем пути?

*При необходимости педагог предлагает детям выбрать из пары подходящее определение к характеристике всадника и коня под ним: слабыми или сильными (могучими)?, спокойным или горячими?, трусливыми или бесстрашными?, покорными или упрямыми?, решительными или робкими?*

- Как вы думаете, какой зверь еще «спрятался» в изображении «Медного всадника»? Узнать название этого зверя нам поможет «Шнур-затейник».

*Дети по типу графического диктанта вышивают на «Шнуре-затейнике» название животного «лев».*

- Как обычно называют льва? Попробуйте найти, где в изображении «Медного всадника» «спрятался» лев – царь зверей, а если быть точными, то всего лишь напоминание о льве – царе зверей!

*Дети пытаются найти. Взрослый обращает внимание детей на иллюстрации, на которых видно, что вместо седла под всадником шкура льва.*

- Как вы думаете, кем должен быть всадник, чтобы вместо седла у него была шкура самого льва – царя зверей?

*Взрослый подводит детей к тому, что это не просто всадник, а смелый и бесстрашный воин, богатырь, силач, которому не страшен сам царь зверей – лев, которого он может одолеть.*

- Есть еще одна «говорящая» деталь в изображении всадника, которая рассказывает о том, что Петр Первый был бесстрашным воином, которому не страшны были никакие враги, беды и зло! Как вы думаете, что это за деталь?

*Дети высказывают предположения.*

- Ваши предположения мы проверим с помощью «Конструктора букв». Каждый из вас сконструирует букву, а из них составим слово.

*Дети в совместной деятельности составляют слово «венок».*

- Где в изображении Петра Первого на коне есть этот предмет? Как вы думаете, подходит венок воину-победителю, бесстрашному и могучему?

*Дети находят венки на голове всадника, возможно будут говорить о том, что венками из цветов любят себя украшать девочки.*

- Оказывается, венки на голове «Медного всадника» не простой, а лавровый, т.е. из листьев дерева лавра. Лавр – это вечнозеленое дерево, которое с древних времен считается символом славы, победы и мира. Люди верили, что слава и мир – должны быть вечными, бессмертными, неумирающими как вечнозеленое дерево лавр!

- Какие важные предметы помогала нам рассмотреть «волшебная лупа» в изображении «Медного всадника»?

*Дети перечисляют: змея, извивающаяся в предсмертных муках, вздыбленный конь, бесстрашный воин, лавровый венки на голове воина.*

- В заключение, придумайте, продолжение фразы «Медный всадник» символизирует собой / изображает / показывает / дает пример и т.д....

*Дети пытаются самостоятельно сформулировать вывод.*

## 6.4. ИНТЕГРАЦИЯ РАЗВИТИЯ РЕЧИ, ЛИЧНОСТНЫХ КАЧЕСТВ, ТВОРЧЕСТВА И ОСВОЕНИЯ МАТЕМАТИКИ

### «Как в Буквоцирк приехал знаменитый фокусник Филимон Коттерфильд»

**Возрастная группа:** старшая.

**Задачи:** 1. Развивать у детей умение подбирать определения, образные сравнения, умение называть как можно больше вариантов использования предмета, называть слова на определенную букву. 2. Развивать умение конструировать контуры предметов по точкам координатной сетки, составлять буквы из двух элементов и трансформировать их с учетом заданных условий. 3. Развивать умение конструировать предметные изображения по собственному замыслу, умение сочинять загадки. 4. Поддерживать атмосферу занимательности и событийности, стимулировать проявление положительных эмоций.

**Интеграция образовательных областей:** «Речевое развитие», «Познавательное развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Социально-коммуникативное развитие».

**Игры и игровой материал:** «Геоконт», «Конструктор букв 1», «Конструктор букв 3», Филимон Коттерфильд, игры по выбору детей.

**Ход совместной игровой деятельности:**

- В Буквоцирк приехал на гастроли знаменитый фокусник Кот Филимон Коттерфильд. Филимон очень любит, когда в ответ на приветственное слово «здравствуйте», его хвалят! Итак, «здравствуйте дети, здравствуйте гости, здравствуйте жители Фиолетового леса»! В ответ давайте похвалим Кота Коттерфильда – опишем, какой он (внешне, по настроению, характеру)!

*Взрослый от лица игрового персонажа здоровается со всеми присутствующими, прикрепляет фигурку игрового персонажа в области «Буквоцирка». Дети подбирают определения, описывают игрового персонажа. Взрослый следит, чтобы определения не повторялись.*

- Знаменитый фокусник прибыл в Буквоцирк с необычным предметом. Что это за предмет, он не скажет, а покажет на «Геоконте». Как вы думаете, что это такое?

*Дети конструируют по точкам координатной сетки изображение КЗ-ФЗ-С4-Г4-Ж4. Высказывают предположения, на что похож этот предмет. Взрослый подводит детей к тому, что это сундук.*

- Как вы думаете, для чего Коту Коттерфильду нужен необычный сундук?

*Дети свободно высказываются.*

- Оказывается, Филимон Коттерфильд хранит в сундуке свои волшебные предметы, с помощью которых он показывает фокусы. Вот и на гастроли в Буквоцирк он приехал со своим сундуком!

- А вы знаете, в чем заключается необычность сундука фокусника Кота Коттерфильда? Оказывается, сундук открывается только с помощью волшебного слова. Чтобы открыть сундук, Коту Коттерфильду нужно придумать как можно больше вариантов необычного использования сундука. Давайте поможем фокуснику придумать волшебные слова, чтобы представление в Цифроцирке поскорее началось!

*Игра «Наделение предмета необычными функциями» (элементы ТРИЗ).*

- Наконец, сундук удалось открыть, и Филимон вынул оттуда свой волшебный набор: волшебный экран и «дрессированные» палочки! У каждой палочки было «говорящее» имя, оно говорило о том, на что похожа та или иная палочка. Как вы думаете, как называется эта палочка?

*Дети знакомятся с новой игрой «Конструктор букв 1», рассматривают и называют детали: «стрелочки», «уголки», «воротики», «клюшки», «лапки» и «совочки».*

- В лапах Филимона, на волшебном экране, «дрессированные» палочки превращались в буквы! Внимание! Фокусы с волшебным экраном и палочками начинаются! Филимон взял «воротики» и «уголок» и в мгновение ока на волшебном экране они превратились ...

*Дети действуют по образцу взрослого. Называют букву У.*

- Легкое движение кошачьих лапок ..., «воротики» и «уголок» превратились в другую букву ...

*Дети по образцу взрослого трансформируют букву «У», называют букву «Е».*

- Следующей на волшебном экране появилась буква «З» и / или «Р». Попробуйте разгадать фокус Кота Филимона: переставьте «воротики» и «уголок» на волшебном экране так, чтобы получилась буква «З» и /или «Р». Расскажите, как вы превратили одну букву в другую!

*Дети трансформируют буквы. Если детям интересно и они не устали, можно сделать с ними две буквы «З» и «Р», если наблюдаются признаки утомления, можно ограничиться буквой «Р». Взрослый побуждает детей объяснять свои действия.*

- Филимон взял волшебный экран с буквой «Р», накрыл его своим цилиндром. Ап! На арене цирка появился предмет на эту букву. Филимон снова накрыл цилиндром экран. Ап! И на арене Буквоцирка снова появился предмет на эту букву... Фокусник накрывал цилиндром экран и поднимал его, а на арене появлялись и появлялись предметы.

*Дети придумывают и называют предметы на букву «Р», затем берут любые игры и конструируют силуэты.*

- Хотите, чтобы у знаменитого фокусника остались незабываемые впечатления о встрече с вами? Давайте придумаем для него загадки о составленных вами предметах на букву «Р». Самое главное в придумывании загадки – это не произносить название загаданного предмета! Чтобы получилась загадка, вам нужно проделать 3 действия:

Первое, рассказать, какой предмет и на что он похож этой характеристикой.

*Взрослый приводит пример по своему предметному изображению.*

Второе, рассказать, что делает предмет и на что он похож этим действием.

*Взрослый приводит пример по своему предметному изображению.*

Третье, рассказать для чего нужен этот предмет, и на какую букву начинается его название.

*Взрослый приводит пример по своему предметному изображению. Целиком повторяет загадку. Дети пытаются придумать свои загадки. Взрослый помогает.*

- Вот какое необычное представление сегодня состоялось в Буквоцирке: с фокусами и загадками! Понравились вам фокусы Кота Филимона? Какие из них каждому из вас понравились больше всего?

*Дети делятся впечатлениями.*

- Фокуснику Филимону тоже очень понравились ваши картинки и загадки!

*Взрослый дает педагогическую оценку работе каждого из детей, отмечает что-то особенное в работе каждого ребенка.*

### **«Как Малыш Гео помог Девочке Дольке»**

**Возрастная группа:** старшая.

**Задачи:** 1. Развивать у детей умение высказывать предположения, формулировать выводы, рассуждать, составлять связные рассказы, подбирать прилагательные, читать слова и объяснять их значение. 2. Развивать у детей умение определять направление движения игрового персонажа на плоскости, составлять целое из частей, соблюдая последовательность цветов радуги, развивать умение конструировать предметные и знаковые изображения по точкам координатной сетки и схеме. 3. Стимулировать у детей проявление творческого воображения, готовности придумывать, фантазировать и воплощать свои идеи в продуктивной деятельности. 4. Активизировать коммуникативные умения детей - договариваться между собой в достижении общего результата, слушать и слышать друг друга, высказываться по очереди.

**Интеграция образовательных областей:** «Речевое развитие», «Познавательное развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Социально-коммуникативное развитие».

**Игры, игровой и иллюстративный материал:** «Конструктор букв 1», «Разноцветные веревочки», «Лепестки», «Геоконт», игры по выбору детей, Малыш Гео, Паучок, Девочка Долька.

**Ход совместной игровой деятельности:**

- Однажды Девочка Долька получила письмо, а читать она еще не умела. Долька решила обратиться за помощью к своему лучшему другу Малышу Гео. Малыш Гео в это время находился далеко от Поляны Чудесных цветов. Как Девочке Дольке поскорее сообщить Малышу о том, что она нуждается в его помощи?

*Дети предлагают варианты решения проблемой ситуации. Совместно с педагогом выбирают наиболее интересный вариант.*

- Недолго думая Гео, взяв с собой волшебные палочки, волшебный экран и карту, отправился в путь. Дорога была неблизкой и извилистой, но Гео не отчаивался. Весело насвистывая свою любимую песенку, он отправился в путь.

*Педагог показывает дорогу, которой предстоит пройти Малышу Гео, выложенную на игровом поле из разноцветных веревочек. Дети самостоятельно определяют направление движения Малыша по клеточкам: сколько клеточек он прошел вверх, вниз, вправо и т.д.*

- Как только Малыш свернул на ... клеточки ..., он увидел разноцветные лепестки. Их оказалось ...

*Лепестки прикреплены на игровом поле в произвольном порядке. Дети сосчитывают, определяют их количество - 7.*

- Разноцветные лепестки напомнили ему волшебное заклинание. Только он произнес его: Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи, как произошло настоящее чудо – все лепестки сложились в красивый цветок из семи лепестков цветов радуги.

*Дети составляют цветок, соблюдая в нем последовательность цветов радуги.*

- «Какой красивый цветок! – подумал Гео. Возьму его с собой, подарю Дольке, девочки любят цветы! Почему Малышу понравился этот цветок? На что он похож? А может этот цветок необычный, волшебный?

*Дети высказывают предположения и приходят к выводу, что цветок похож на радугу. Фантазируют о его волшебных свойствах.*

- Малыш Гео задумался, как можно назвать цветок, если в его названии спряталось число «7», семь цветов радуги?

*Дети предлагают свои варианты («семицветик», «разноцветик», «радужник» и т.д.).*

- Тем временем Малыш Гео продолжал свой путь. Чем дальше он заходил в лес, тем темнее становилось в лесу, а Малыш все шел и шел. Вдруг прямо перед собой он увидел огромную паутину и Паука. На вопрос Паука: «Куда путь держишь?», - Малыш рассказал, - куда он идет. Паук дал Малышу Гео конверт и сказал, что это поможет ему пройти быстрее. Малыш открыл конверт и увидел код (шифр). Что же это может быть? – задумался Гео. А вы как думаете?

*Дети высказывают свои предположения. Взрослый предлагает детям взять игру «Геокопт» и помочь Малышу. Затем диктует шифр Ф3-Ц-О3-Ж3-Ж1-Г1-Г3-С3-С4-Ф3, дети делают фигуру с помощью резинки.*

- Во что превратился таинственный код (шифр) у Малыша Гео?

*На «Геокопте» появилось контурное изображение коня.*

- Малыш Гео, вскочив на спину коня, помчался к Дольке. Через несколько минут он прибыл на место. Соскочив с коня, Гео подарил Дольке цветок и попросил показать ему письмо.

- Развернув письмо, Малыш достал из своего кармана волшебный экран и волшебные палочки и стал собирать буквы.

*Взрослый предлагает взять «Конструктор букв», схемы и помочь Малышу поскорее составить буквы по схеме. Каждый ребенок по просьбе взрослого называет получившуюся букву. Далее взрослый предлагает при помощи этих букв составить слово, дети складывают слово, затем самостоятельно или с помощью взрослого читают его.*

- Как вы думаете, что обозначает слово «РАДОСТЬ»?

*Дети объясняют значение слова. Взрослый предлагает взять любую игру и «нарисовать» с ее помощью это слово, чтобы Дольке был понятен его смысл. Дети составляют предметные изображения, иллюстрирующие значение слова «радость», рассказывают о том, что для них значит это слово.*

- Как вы думаете, почему Малыш Гео так спешил на помощь к Дольке? Какой он по характеру?

*Дети высказывают свои предположения, характеризуют Малыша, подбирают прилагательные.*



## 6.5. ИНТЕГРАЦИЯ ОЗНАКОМЛЕНИЯ С УСТНЫМ НАРОДНЫМ ТВОРЧЕСТВОМ. РАЗВИТИЯ РЕЧИ, ТВОРЧЕСТВА, ЛИЧНОСТНЫХ КАЧЕСТВ И ОСВОЕНИЯ МАТЕМАТИКИ

### «Как Медвежонок Мишик рассказывал Галчонку Каррчику сказку «Репка»»

**Возрастная группа:** средняя.

**Задачи:** 1. Развивать у детей умение пересказывать русские народные сказки, формировать интерес к ним. 2. Развивать у детей умение конструировать предметные изображения по образцу и видоизменять их в соответствии с заданными условиями, умение замечать ошибки, допущенные игровым персонажем, и исправлять их. 3. Активизировать речь детей, словарный запас, развивать умение связно, подробно и в верной последовательности передавать содержание сказки. 4. Развивать речевое творчество детей, поддерживать желание и готовность фантазировать, придумывать и воплощать свои творческие замыслы в продуктивной деятельности.

**Интеграция образовательных областей:** «Социально-коммуникативное развитие», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие».

**Игры и игровой материал:** «Фонарики», схема «бабка», «Чудо-цветик», схема «репка», «Чудо-крестики 2», схема «внучка», «жучка», «Геоконт», схема в альбоме «кошка», «Двухцветный квадрат Воскобовича», схема в альбоме № 6 «мышка», Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик.

**Ход совместной игровой деятельности:**

- Однажды Медвежонок Мишик и Галчонок Каррчик рассматривали картинки и вспоминали сказку «Репка». Медвежонок рассказывал, а Галчонок Каррчик перебивал его, поскольку был немного невнимательный и нетерпеливый. Медвежонок начал.

- Посадил дед ...

- Морковку ... - выкрикнул Галчонок.

- Не морковку, а репку ... - поправил Медвежонок и показал Галчонку картинку с репкой.

*Дети составляют по образцу изображение «репка» из «Чудо-цветика» (см. Приложение, схема 15).*

- Выросла репка большая-пребольшая ... - продолжал Медвежонок Мишик сказку. На глазах друзей изображение репки тоже стало увеличиваться в размере.

*Дети берут другие части игры «Чудо-цветик», делают аналогичное изображение «репка», но большего размера.*

- Стал тянуть дед репку. Тянет - потянет, вытянуть не может. Позвал дед ...

- Шляпку ... - поспешил выкрикнуть озорной Галчонок Каррчик.

- Да не шляпку ... - поправил Медвежонок Мишик и показал Галчонку картинку.

*Дети конструируют по образцу предметное изображение «бабка» из «Фонариков» (см. Приложение, схема 16).*

- Дедка за репку, бабка за дедку, тянут - потянут, вытянуть не могут. Позвала бабка ... - прочитал Медвежонок и не успел он закончить предложение, как Галчонок Каррчик весело выкрикнул...

*Рассказывая, взрослый дает детям возможность самим вспомнить содержание сказки, останавливается в тех, местах, когда начинает говорить Галчонок Каррчик.*

- Знаю, знаю ..., - вставил Галчонок, - позвала бабка злючку ...

- На что Медвежонок Мишик показал Галчонку картинку с ...

*Дети исправляют ошибку и конструируют по схеме изображение «внучка» из «Фонариков» (см. Приложение, схема 17).*

Аналогично дети пересказывают сказку и конструируют по схеме «Жучку» («Чудо-крестики 2», Галчонок Каррчик говорит – «тучку», см. Приложение, схема 18), «Кошку» («Геоконт», Галчонок Каррчик говорит – «мошку», Ф3,Ф2,К2,К3,О4,Ж2,З3,Г2,С4), «Мышку» («Двухцветный квадрат Воскобовича», Галчонок Каррчик говорит – «пышку», альбом схем к игре, схема № 6). Галчонок Каррчик допускает ошибки – называет вместо сказочных персонажей «тучку», «мошку», «пышку». Взрослый от лица Медвежонка Мишика каждый раз показывает

правильную схему - картинку, по которой дети вспоминают последовательность событий в сказке и конструируют сказочных персонажей.

*Дальше возможно три варианта развития игрового сюжета, который выбирает взрослый, ориентируясь на интересы и уровень своих детей.*

1. Восстановление по схемам последовательности сказочного сюжета, самостоятельное пересказывание .

- Галчонку Каррчику так понравились картинки к сказке, что Медвежонок Мишик решил подарить их своему другу. От радости Галчонок Каррчик рассыпал все картинки, и они все перепутались. Давайте поможем Галчонку навести порядок в картинках, чтобы он сам смог рассказать сказку «Репка»!

2. Конструирование предметных изображений по памяти и внесение элементов творчества и фантазии.

- Среди всех сказочных героев Галчонку больше всего нравилась внучка. «Потому что она, наверное, озорная и веселая, как я», - подумал Галчонок и решил ее еще раз собрать из «Чудо-крестиков», не глядя на образец. А вы так сумеете? Кто из сказочных персонажей понравился больше всего каждому из вас? Почему? Составьте его по памяти! Можете дополнить получившееся изображение дополнительными деталями и предметами.

3. Речевое фантазирование и конструирование по собственному замыслу.

- Когда Медвежонок Мишик произнес заключительные слова сказки, Галчонок Каррчик очень огорчился. Ему так хотелось узнать, что сделали дедка, бабка, внучка ... с вытянутой репкой, что он попросил Медвежонка Мишика придумать продолжение сказки. Медвежонок не мог отказать своему другу, но вот сказки он никогда не сочинял. Давайте поможем Медвежонку сочинить продолжение сказки «Репка»? А потом можно придумать и составить иллюстрации к продолжению сказки!

#### **«Как мы сочиняли сказку»**

**Возрастная группа:** подготовительная.

**Задачи:** 1. Уточнять и обогащать представления детей о русской народной сказке, ее особенностях и структуре, поддерживать интерес к ней. 2. Развивать у детей умение конструировать буквы по образцу, ориентироваться на плоскости по типу графического диктанта, находить предмет по признакам, достраивать предметное изображение по линии вертикальной симметрии. 3. Развивать у детей связную речь, умение пользоваться связными развернутыми высказываниями, свойственными сказке речевыми оборотами. 4. Развивать у детей умение домысливать развитие сказочного сюжета, предлагать разнообразные оригинальные варианты решения проблемных ситуаций, умение конструировать предметные изображения по собственному замыслу. 5. Развивать у детей умение работать в команде, договариваться друг с другом, принимать общее решение и добиваться общего результата.

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Социально-коммуникативное развитие».

**Игры и игровой материал:** «Конструктор букв 1», «Шнур-затейник», игры по выбору детей, «Чудо-соты Ларчик», «Геоконт», «Волшебная восьмерка 2», Пчелка Жужа (большая и маленькая), персонажи Фиолетового леса, Чудесный мешочек, сундучок.

**Ход совместной игровой деятельности:**

- Ребята, кто-то в Фиолетовом лесу оставил чудесный «буквенный» мешочек. Как вы думаете, что там спрятано?

*Дети высказывают предположения.*

- Действительно, в чудесном мешочке спрятаны буквы! Давайте посмотрим, какая буква достанется каждому из вас!

*Дети по очереди вынимают буквы из мешочка, называют каждый свою букву.*

- Давайте сконструируем буквы из дрессированных палочек на волшебном экране, а потом составим из них одно очень интересное, волшебное, доброе слово!

*Дети по образцу конструируют буквы, составляют из них слово «сказка».*

- Итак, какое слово получилось? Что такое сказка? Почему «сказка» - волшебное слово? А почему это доброе слово? Какие русские народные сказки вы знаете?

*Взрослый обобщает детские высказывания: сказка – это рассказ, повествование о вымышленных героях и событиях, о волшебных предметах и чудесах. В сказках добро всегда побеждает зло. Дети называют известные им русские народные сказки.*

- Хотите превратиться в сказочников и сочинить сегодня интересную, волшебную и добрую сказку?

- А сказку мы с вами будем сочинять про одного из жителей Фиолетового леса, про того, кто спрятан в сундучке.

*Взрослый показывает детям закрытый сундучок, в котором спрятана Пчелка Жужа.*

- Отгадать, кто спрятан в сундучке и кто будет главным сказочным персонажем, нам поможет одна волшебная буква, которую мы вышьем на «Шнуре-затейнике».

*Взрослый вместе с детьми вышивает на «Шнуре-затейнике» по типу графического диктанта букву «Ж». Первый шнур: 3-я кнопка с начала в верхнем ряду – продели снизу вверх, 3-я кнопка с конца в нижнем ряду - продели сверху вниз. Второй шнур: 3-я кнопка с начала в нижнем ряду - продели снизу вверх, 3-я кнопка с конца в верхнем ряду - продели сверху вниз. Третий шнур: 5-ая кнопка в верхнем ряду - продели снизу вверх, соединили ее с 5-ой кнопкой в нижнем ряду – продели сверху вниз.*

- На какую букву похоже вышитое изображение?

*Дети называют букву «Ж».*

- Буква «Ж» волшебная, потому что она подскажет, какого цвета наш сказочный персонаж, спрятавшийся в сундучке. Название какого цвета начинается на эту букву? Так какого цвета наш загадочный сказочный персонаж?

*Дети называют желтый цвет. Взрослый уточняет: есть и другие цвета в изображении сказочного персонажа, но желтого больше всего.*

- Может быть, по цвету вы уже догадались, кто прячется в сундучке? Подтвердить или опровергнуть ваши догадки поможет волшебная буква «Ж». У сказочного персонажа есть любимая песенка. Это то, как можно пропеть звук, обозначаемый вышитой буквой. Давайте попробуем спеть любимую песенку сказочного персонажа!

*Дети пропевают звук «ж-ж-ж».*

- Может быть, по цвету и песенке вы уже догадались, кто прячется в сундучке? Если мы еще раз обратимся к волшебной букве «Ж», то убедимся, что имя сказочного персонажа начинается на эту букву, да и сам он похож на эту букву! Так кто же из жителей Фиолетового леса желтого цвета, любит жужжать и зовется на букву «Ж»?

*Дети приходят к выводу, что это Пчелка Жужа.*

- Итак, главным персонажем нашей сказки будет Пчелка Жужа? Итак, с каких слов начинается любая сказка?

*Педагог подводит детей к традиционному сказочному зачину: жила-была в Фиолетовом лесу Пчелка Жужа...*

- Какой она была по настроению?, по характеру? Почему?

*Педагог обобщает детские высказывания: например, она была веселая, добрая, трудолюбивая, потому что день-деньской порхала над цветами, напевая свою любимую песенку, и собирала мед.*

- Для чего Пчелке Жуже столько много меда?

*Взрослый уточняет детские высказывания: например, Пчелка была гостеприимная и щедрая, она часто приглашала к себе гостей (друзей) и угощала их медом.*

- Однажды, Пчелка Жужа, созвав своих друзей на чай, полетела на самую цветочную поляну. На ней росли цветы необычайной красоты, и их было бесчисленное множество! Возьмите свои любимые игры и составьте цветы, с которых Пчелка Жужа смогла бы собрать мед! Не забывайте, что самый вкусный мед Пчелка Жужа собирала с самых красивых и необычных цветов!

*Дети включаются в творческое конструирование, выбирая любые игры.*

- На самой цветочной поляне росло много цветов! Расскажите, какие цветы у вас получилось, как они называются, чем они необычны и замечательны?

*Дети составляют рассказы по сконструированным изображениям.*

- А тем временем наша сказка продолжается. Летала – летала Пчелка над чудесными цветами, собирала мед. Уносила она его в свою кладовочку и запечатывала в «Чудо-соты».

*Взрослый обращает внимание детей на «Чудо-соты Ларчик», прикрепленный к игровому полю.*

- И вот, наконец, осмотрев свои сладкие запасы, Пчелка заметила, что все соты были полны-полнехоньки, и только в одной меда было чуть больше половины. Отгадайте в какой, если это сота состоит из 5-ти частей, в ней есть неугольник, но не овал.

*Дети находят в «Чудо-сотах Ларчик» желтую соту.*

- Расстроилась Жужа, она ведь пригласила всех своих друзей, чтобы угостить их свежим медом, и они должны были уже вот-вот подойти. И тогда Пчелка Жужа ...

*Дети домысливают развитие событий. Возможно: Пчелка решила быстро слетать на цветочную поляну и принести последнюю порцию меда.*

- Прилетела Пчелка на уже знакомую полянку. Ее сразу привлек цветок, которого она раньше не замечала. Он был особенно красив и благоухал сладким ароматом.

*Педагог показывает детям заранее сконструированный на «Геоконте» цветок.*

- Пчелка и подумать не могла, что это был злой волшебник, превратившийся в цветок! Только Пчелка села на цветок, как с ней стали происходить разные странные и необычные вещи ... Как вы думаете, что могло произойти с Пчелкой по воле злого волшебника?

*Дети придумывают. Взрослый обобщает все детские высказывания: сначала Пчелка ... (какая-нибудь детская версия), потом она ... (снова детская версия) и т.д., пока не прозвучат все детские версии.*

- Когда злые чары волшебника были исчерпаны, Пчелка Жужа стала ... (маленькой-маленькой)

*Взрослый заменяет большую фигурку персонажа на точно такую же, но маленькую, вынимая ее из сундучка (и убирая туда большую), в котором пряталась Пчелка Жужа в начале игровой ситуации.*

- Как изменилось настроение Пчелки? Что с ней стало (обрадовалась или расстроилась, погрустнела или повеселела)? Почему?

*Дети описывают воображаемое настроение, состояние Пчелки, вызванное неприятными обстоятельствами. Объясняют причину грусти, расстройства: гости уже собрались, а хозяйки с обещанным угощением не было.*

- Посмотрите, кто пришел в гости к Пчелке?

*Взрослый располагает на игровом поле игровых персонажей, подчеркивая особенности характера каждого из них: Медвежонок – большой любитель меда, Краб Крабыч – умный и рассудительный (не зря он в очках), Ворон Метр – знает отгадки на все загадки и ответы на все вопросы, Лопушок – похожий на солнышко, Гусеница Фифа – модница и вообразуля и т.д.*

- Вернулась Пчелка в таком обличье, а ее никто из друзей почему-то не замечает. Почему бы это?

*Дети высказываются.*

- Разволновавшись не на шутку, гости принялись повсюду искать свою подружку. Заметить малюсенькую Пчелку удалось ... Как вы думаете, кому? Почему?

*Дети высказываются. Возможно Краб Крабыч, потому что у него очки. Возможно, Лопушок, потому что у него большие глаза и т.д.*

- Друзья пообещали, что придумают, как вернуть Пчелке прежний вид, ведь настоящие друзья не бросают в беде! Стали они хлопотать и суетиться вокруг крошечной Жужы.

- Паучок вспомнил, что у него есть что-то волшебное, а что мы вместе с жителями Фиолетового леса узнаем, если достроим одно изображение по линии симметрии на «Геоконте».

*На игровом поле сконструирована из маленькой кольцевой паутины половина изображения: Б2-Ф2-Ф1-С2-Г2-32. Паутина с ушками – линия симметрии Б4,34. Дети*

*достраивают по линии вертикальной симметрии изображение, как будто отраженное в зеркале, если представить, что отрезок Б4,З4 – это зеркало.*

- Как вы думаете, что это за предмет? Что в нем может быть волшебного? Как это помочь Пчелке? Что с этим нужно сделать?

*Дети высказываются. Как вариант: баночка, бутылочка с волшебным эликсиром, зельем.*

- Все сделали друзья, как вы сказали и даже искупали Пчелку в волшебном эликсире / зелье, ведь она была крохотная, но ничего не помогло. Так и осталась Пчелка маленькой.

- Помочь Пчелке вызвался мудрый Ворон Метр. Он сделал волшебную палочку из разноцветных элементов «Волшебной восьмерки».

*Взрослый раздает детям игру «Волшебная восьмерка».*

- Волшебную палочку Ворон Метр составил из разноцветных элементов, которых нет в цифре 7. Какие элементы нужно убрать? А теперь из взятых элементов Кохле-Зеле-Геле-Селе составьте волшебную палочку, как вам она представляется!

*Дети называют и убирают элементы Кохле, Зеле, Геле, Селе. Составляют из них по собственному представлению волшебную палочку.*

- Волшебная палочка готова! Как она может помочь Пчелке? Какие действия с ней нужно совершить?

*Дети высказывают предположения. Взрослый поддерживает детские версии.*

- Друзья Пчелки сделали все, как вы сказали. Но опять их постигла неудача: с Пчелкой Жужей ничего не произошло.

- Приуныли друзья Пчелки: ничего ей не помогало. Теперь вся надежда только на вас! Может быть вы, посоветовавшись вместе, придумаете новое решение! У нас есть волшебный эликсир, волшебная палочка, а еще цифра 7, которая, возможно, не случайно осталась на игровом поле! Подумайте, может их как-то соединить вместе, чтобы все эти предметы приобрели волшебную силу! А, может, совместно вы придумаете какое-то новое изобретение!

*Дети совещаются, предлагают решение проблемы, возможно, придумывают и конструируют что-то новое и рассказывают об этом.*

- И о чудо!!! Ваше решение / изобретение подействовало! Пчелка снова стала прежней!

*Взрослый меняет местами большую и маленькую фигурку игрового персонажа.*

- Вот какая сказка у нас с вами получилась: с колдовством, волшебными предметами и счастливым концом! Что каждому из вас сегодня понравилось больше всего?

*Дети делятся впечатлениями.*

- Остается только придумать название нашей сказке, записать ее и нарисовать к ней иллюстрации!

## 7. КОНСПЕКТЫ ДОСУГОВ

### «Как в Фиолетовом лесу выпал необычный снег»

**Возрастная группа:** средняя.

**Задачи:** 1. Развивать у детей умение выбирать фигуры по заданным признакам, конструировать фигуры по образцу, определять признаки сходства и различия между ними, составлять целое из частей разными способами, определять количество получившихся предметов. 2. Активизировать речь детей, умение вести беседу со взрослым, составлять описательные рассказы по сконструированным изображениям. 3. Развивать творческое воображение детей в плоскостном конструировании из ограниченного количества элементов, в трансформации контура геометрических фигур. 4. Создавать условия для танцев и подвижных игр, связанных с сюжетом игровой ситуации, развивать умение эмоционально откликаться на музыку, понимать ее настроение.

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Социально-коммуникативное развитие».

**Игры, игровой и музыкальный материал:** «Чудо-крестики 2», «Чудо-цветик», «Геоконт Малыш», схема «пятидолька», Медвежонок Мишик, Девочка Долька, Паук Юк, музыкальное сопровождение – А. Вивальди «Зима» (1 часть Largo, 2 часть Allegro), П.И. Чайковский «Декабрь», «Хоровод снежинок» (сл. и муз. Н.А. Якушиной), «Снежинки и льдинки» (в обработке Н.Михайловской), «Сугроб» (танец из балета П.И. Чайковского), «Снежный ком» (муз. Е. Попляковой, сл. Н. Пикулевой).

**Ход музыкально-игрового досуга:**

*Досуг проводится с подгруппами детей в музыкальном зале с участием музыкального руководителя и педагога по развивающим играм (воспитателя).*

- Ребята, расскажите, что такое зима?

*Дети делятся впечатлениями о зиме.*

- Жители Фиолетового леса – Медвежонок Мишик, Девочка Долька и Паучок мечтают, чтобы к ним в Фиолетовый лес тоже пришла зима! Как можно исполнить мечту наших друзей?

*Дети высказывают предположения.*

- А может, нам музыкой позвать зиму? Создать музыкальными звуками зимнее настроение, чтобы зиме захотелось заглянуть в Фиолетовый лес?! Как может «звучать» зима?

*Дети играют на музыкальных инструментах, имитируя звон сосулек, шуршание снежинок и т.д., аккомпонируют мелодии А. Вивальди «Зима» 2 часть Largo.*

- Благодаря вам зима пришла и в сказочный Фиолетовый лес! Снег там выпал необычный! Как вы думаете, какой?

*Дети высказывают предположения.*

- У Медвежонка Мишика на «Чудо-островах» одна снежинка была большим квадратом, четыре – маленькими квадратами.

*Дети находят в поле игры «Чудо-крестики 2» геометрические фигуры: один голубой квадрат большого размера, четыре фиолетовых квадрата маленького размера.*

- Чем были похожи снежинки, а чем они различались?

*Называют признаки сходства – форма, и различия – цвет, размер.*

- Под красивую музыку снежинки закружились в воздухе и сложились в одну большую и необыкновенно красивую, ажурную снежинку. Послушайте музыку и составьте такую снежинку, которую она вам подскажет!

*Тихо звучит музыка П.И. Чайковского «Декабрь», дети конструируют «снежинку» из пяти геометрических фигур. Показывают и рассказывают, что у них получилось.*

- На Поляне Чудесных Цветов, где живет Девочка Долька, снежинки были вот такой необычной формы... Таких снежинок было много...

Взрослый показывает силуэтную схему фигуры «пятидолька» (см. Приложение, схема 19). Дети составляют из «Чудо-цветика» как можно больше таких силуэтов.

- На что были похожи снежинки на Поляне Чудесных Цветов? Сколько снежинок необычной формы у каждого из вас получилось?

*Дети подбирают образные сравнения, сосчитывают количество снежинок – 4.*

- Сколько много снежинок оказалось на Поляне Чудесных Цветов! Девочка Долька подхватила в руки легкие снежинки, и они закружили ее с собой в хороводе!

*Дети исполняют «Хоровод снежинок» (сл. и муз. Н.А. Якушка).*

- Снег выпал и у Паучка на Поляне Золотых Плодов. Сначала все снежинки были одинаковой формы ..., какой? Чем отличаются квадраты?

*Педагог показывает сконструированные на «Геоконте» два изображения: Ф4-К4-Ж4-Г4; Ф3-К3-Ж3-Г3. Дети называют форму фигур – квадратная, отличие, чем отличаются фигуры – размером. Конструируют такие же квадраты по образцу.*

- Как только зазвучала музыка, квадраты превратились в снежинки невиданной красоты! Помечтайте (можно с закрытыми глазами) под музыку и превратите квадраты в снежинки!

*Звучит музыка А. Вивальди «Зима» 1 часть Allegro, дети трансформируют квадраты - «превращают» их в снежинки, украшают оставшейся «паутинкой». Показывают и рассказывают, что у них получилось.*

- Медвежонок Мишик, Девочка Долька и Паучок очень обрадовались выпавшему снегу! Друзья решили поиграть с ним, чтобы надолго запомнить такой необычный снежный день в Фиолетовом лесу!

- Сначала друзья услышали, как шуршат снежинки и звенят льдинки!

*Дети под музыку играют в игру – «Снежинки и льдинки» (в обработке Н. Михайловской).*

- Потом Медвежонок, Долька и Паучок собрали все снежинки в большой – пребольшой сугроб.

*Дети под музыку играют в игру «Сугроб» (танец из балета П.И. Чайковского).*

- А из сугроба друзья скатали снежный ком!

*Дети под музыку играют в игру «Снежный ком» (муз. Е. Попляковой, сл. Н. Пикулевой).*

- Вот так закончился один зимний снежный день в Фиолетовом лесу! Понравился он вам? Чем? А жителям Фиолетового леса?

*Дети делятся впечатлениями.*

### **«Как жители Фиолетового леса превратились в музыкальные инструменты»**

**Возрастная группа:** подготовительная.

**Задачи:** 1. Развивать у детей умения конструировать буквы по образцу и составлять из них слово, рисовать контурное изображение по точкам координатной сетки, конструировать предметные изображения. 2. Стимулировать речевую активность детей, готовность и желание высказывать предположения, ассоциации, индивидуальные предпочтения, предлагать варианты решения проблемы, составлять описательные и / или сюжетные рассказы. 3. Развивать умение работать в команде, добиваясь результата, слышать и слушать предпочтения сверстника, договариваться между собой, приходиться к общему решению проблемы. 4. Стимулировать интерес к музыке, желание и готовность слушать музыку, выразительно исполнять любимые песни и танцы, фантазировать под музыку и воплощать свои мечты и фантазии в игровой деятельности.

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Социально-коммуникативное развитие», «Художественно-эстетическое развитие».

**Игры и игровой материал:** «Конструктор букв», «Геовизор», разнообразные игровые персонажи, игры по выбору детей.

**Ход музыкально-игрового досуга:**

*Музыкально-игровой досуг проводится в музыкальном зале с подгруппой детей*

- Однажды к жителям Фиолетового леса пришел необычный гость. Свое имя он зашифровал с помощью «дрессированных палочек». Давайте попробуем узнать имя загадочного гостя.

*Дети разбиваются на пары. Каждая пара конструируют по образцу две одинаковые буквы, чтобы потом дети смогли разделиться на две команды с одинаковым набором букв. Далее педагог предлагает разделиться на команды и посоревноваться: какая команда быстрее*

составит имя необычного гостя. Дети составляют слово «ключ». Количество детей в каждой команде соответствует количеству букв в слове.

- Как вы думаете, какой ключ «пришел» в гости к жителям Фиолетового леса? Какие бывают ключи?

*Дети называют виды ключей: гаечный, дверной, родниковый, музыкальный и т.д.*

- Проверить предположения, нам поможет одно изображение на «Геовизоре»!

*Дети рисуют по точкам координатной сетки изображение «нотка»: К3-Б4 (выгнутая внутрь), Б4-З4 (прямая линия), З4-Г4 (выгнутая наружу), Г4-Г1 (прямая линия), Г1-З1 (выгнутая наружу).*

- На что похоже нарисованное изображение? О каком ключе идет речь, если его лучшие «друзья» и «помощники» – нотки?

*Дети называют ноты, музыкальный ключ.*

- Музыкальный ключ и нотки были не обычными, а волшебными – они сами могли превращаться и все вокруг могли превращать во все, что связано с музыкой! Как вы думаете, во что может превратиться множество нот под «руководством» музыкального ключа?

*Педагог подводит детей к понятию музыки, музыкальной грамоты.*

- Без чего музыка не может звучать? Без чего она может так и остаться на бумаге?

*Педагог подводит детей к понятию музыкальных инструментов.*

- Музыка каких музыкальных инструментов каждому из вас нравится? Почему?

*Дети высказывают свои музыкальные предпочтения.*

- Волшебный музыкальный ключ и нотки, решили сыграть с жителями Фиолетового леса в «музыкальную шутку»! Как вы думаете, что они придумали?

*Дети высказывают предположения.*

- Оказывается, ключ и нотки договорились превратить каждого из жителей Фиолетового леса в тот музыкальный инструмент, на который он похож! Как вы думаете, на какой музыкальный инструмент по характеру или по внешнему виду похож Паучок?, Гусь Капитан?, Девочка Долька?, Гусеница Фифа?, Лопушок? и т.д.

*Дети высказывают свои ассоциации, пытаются объяснить их. Педагог помогает установить связи между музыкальными инструментами и игровыми персонажами по форме. Например, Лопушок похож на бубен, т.к. он круглый и веселый, Девочка Долька – на скрипку, т.к. тонкая и изящная, часто плачет, легко расстраивается, Гусеница Фифа – на пианино, т.к. у нее множество лапок, как множество клавиш на этом инструменте и т.д.*

- Звучала долгожданная музыка! Как вы думаете, нужна ли музыка? Для чего? Что можно делать под музыку?

*Звучит музыка. Дети высказываются. Педагог подводит детей к тому, что музыка дарит хорошее настроение, под нее можно петь и танцевать.*

- А какие песни вам нравятся? Почему? Попробуйте договориться, чтобы исполнить сейчас под музыку любимую всеми вами песню!

*Дети рассказывают о своих песенных предпочтениях, пытаются выбрать одну из песен для исполнения.*

- А какой ваш любимый танец?

*Аналогично дети пытаются договориться о том, какой танец они исполнят.*

- Оказывается, еще под музыку можно фантазировать, мечтать, воображать, представлять что-то приятное! Давайте и мы с вами попробуем! Какая музыка подойдет для ваших мечтаний и фантазий?

*Дети выбирают характер музыки, под которую они хотели бы пофантазировать.*

- Оживить свои музыкальные мечты и фантазии вам помогут игры, из которых вы можете составить картинки и изображения!

*Звучит музыка. Дети выбирают игры, составляют предметные или сюжетные изображения по собственному замыслу?*

- Что каждому из вас представлялось под звуки музыки? Почему?

*Дети рассказывают о своих музыкальных фантазиях и получившихся изображениях.*



- Вот в какую «музыкальную шутку» сыграли с жителями Фиолетового леса волшебный музыкальный ключ и нотки! Благодаря ей, мы с вами и потанцевали, и попели, и помечтали под музыку! А вот расколдовать наших друзей музыкальные волшебники забыли! Как вы думаете, что можно сделать, чтобы вернуть Паучку, Девочке Дольке и др. их прежний вид?

*Дети предлагают решение проблемы, например, придумать заклинание, волшебное слово и др.*

### **«Как Магнолик показывал фокусы»**

**Возрастная группа:** старшая.

**Задачи:** 1. Развивать умение конструировать изображения цифр по силуэтному образцу и точкам координатной сетки, составлять два квадрата из двух частей, соотносить цифру, количество, которое она обозначает, с игровым персонажем. 2. Активизировать речь детей, развивать умение доказывать свою точку зрения, высказывать предположения. 3. Создавать условия для творческого конструирования и рассказывания по составленным предметным изображениям. 4. Способствовать удовлетворению потребности детей в двигательной активности, развивать ловкость, координацию движений, чувство равновесия, быстроту реакции. 5. Развивать умение взаимодействовать со сверстниками, соблюдать правила в командном соревновании, поддерживать проявление положительных эмоций – азарта, радости, гордости своими достижениями.

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Физическое развитие», «Социально-коммуникативное развитие».

**Игры и игровой материал:** «Забавные цифры» (Ежик Наездник, Зайка Укротитель Диких Зверей, Крокодил Канатоходец), «Чудо-соты», «Геоконт», «Прозрачный квадрат» (комплект из 4-х льдинок, из которых можно составить 2 квадрата), силуэтные схемы цифры «1», игры по выбору детей, спортивный инвентарь - мячи, канаты, обручи и др.

**Ход физкультурно-игрового досуга:**

*Досуг проводится с подгруппами детей в спортивном зале с участием руководителя по физическому воспитанию и педагога по развивающим играм (воспитателя). Дети входят в зал под песню «Цирк! Цирк! Цирк!». С руководителем по физическому воспитанию проходят галопом, затем подскоками, боковым галопом. Шагом выстраиваются полукругом лицом к зрителям.*

- Внимание! Внимание! В Цифроцирке начинается необыкновенное представление! На арену Цифроцирка выходит Великий Маг и Повелитель Ноля – Магнолик! Магнолик показывает фокусы – необычным способом вызывает артистов Цифроцирка – забавных зверят-цифрят!

- Хотите поучаствовать в фокусах Магнолика? Тогда для начала берите игру «Чудо-соты»! Чтобы вызвать первого артиста Цифроцирка Магнолик составил вот такое изображение.

*Детям раздается силуэтная схема цифры 1, которую они составляют из «Чудо-сот» (см. Приложение, схема 20).*

- Как вы думаете, что это? Какой зверенок-цифренок должен появиться на арене Цифроцирка, после того, как мы с Магноликом составили цифру 1? Почему?

*Дети доказывают, почему должен появиться Ежик Наездник: «1» его любимая цифра и он сам похож на нее. Педагог показывает картинку с изображением Ежика Наездника.*

- Свое выступление начинает Ежик Наездник! Любимая цифра этого зверенка-цифренка – 1! И больше всего он любит прыгать на своем пенечке! Поэтому давайте возьмем по одному мячу, похожему на нашего Ежика, и сделаем вместе с ним прыжки по кругу. А чтобы прыжки нам удались на славу, сначала нужно немного размяться.

*Дети выстраиваются в круг свободно, не мешая друг другу. Выполняют небольшую разминку. Затем зажимают мяч между ногами и прыгают вправо по кругу, затем влево. Прделав прыжки, дети садятся полукругом лицом к зрителям.*

- Ежик ускакал с арены Цифроцирка, скрылся за кулисами. Но наше представление с фокусами и забавами продолжается! Чтобы пригласить следующего зверенка-цифренка, Магнолик взял игру «Геоконт» и сконструировал загадочный контур.

*Дети, преобразуя квадрат, конструируют цифру «7» на «Геоконте» (Ф4-Л4-33-Г3-Б3-Ф3).*

- Что у вас получилось? Какой артист появится сейчас перед нами? Почему вы так решили?

*Дети доказывают, почему должен появиться Крокодил Канатоходец: «7» его любимая цифра и он сам похож на нее. Педагог показывает картинку с изображением Крокодила Канатоходца.*

- Крокодил Канатоходец, а его не зря так называют, приготовил выступление с канатами!

*На полу раскладываются два каната, напротив них встают две колонны детей. Вдоль каната вперед дети идут одним способом – пятки вместе носки врозь, возвращаются в конец колонны другим способом – носки вместе, пятки врозь.*

- Вот и Крокодил заканчивает свое выступление и покидает арену Цифроцирка. Вместо него на сцене снова Магнолик. На этот раз Магнолик показал хитрый фокус. Он взял четыре нетающие льдинки и сделал из них два квадрата.

*Детям раздается неполный комплект игры «Прозрачный квадрат», содержащий 4 льдинки, из которых можно составить два квадрата. Дети составляют квадраты.*

- Сколько у вас получилось квадратов? Сколько частей в каждом из них? Как только было произнесено число два, на арену Цифроцирка выбежал ... Почему вы решили, что это Зайка?

*Дети доказывают, почему должен появиться Зайка Укротитель Диких Зверей: «2» его любимая цифра и он сам похож на нее. Педагог показывает картинку с изображением Зайки Укротителя Диких Зверей.*

- Зайка предлагает посоревноваться с ним в беге. Чья команда первой перенесет все каштаны в обруч, та и выиграет. Любимое число Зайки – два, поэтому каждому участнику команды нужно взять по два каштана, ловко обегая каждую елочку, донести их в обруч.

*Дети выстраиваются в две колонны, соревнуются – кто быстрее перенесет все каштаны, беря по два в руки, из коробки в обруч.*

- А почему Зайку зовут Укротителем? Давайте каждый из вас сейчас придумает и составит из своих любимых игр того, кого Зайка может дрессировать! Расскажите, кого по вашему мнению, дрессирует Зайка!?

*Дети включаются в творческое конструирование. Составляют рассказы по сконструированным изображениям.*

- Магнолик сегодня не только показывает фокусы, но и раскрывает секреты! Оказывается, Зайка дрессирует бабочек!

- А как Зайка дрессирует бабочек, мы с вами сейчас увидим и даже поучаствуем в этом веслом представлении! Вы будете бабочками, и пока звучит музыка (звонит бубен), бабочки бегают по кругу между разложенными на полу квадратами, похожими по форме на те, что мы с вами составляли с Магноликом из нетающих льдинок! Как только музыка (звон бубна) прекращается, каждая бабочка должна спрятаться в свой домик, т.е. занять свой квадрат! Чтобы сделать бабочек шустрými и ловкими, домиков Зайка приготовил меньше, чем бабочек. Поэтому будьте внимательны, чтобы не остаться без домика!

*Дети 2-3 раза играют в подвижную игру «Дрессированные бабочки». Каждый раз остается один ребенок, но он продолжает играть со всеми.*

- Все бабочки у нас сегодня были шустрými и ловкими! Остается только поздравить Зайку с такими славными и послушными подопечными!

- Понравились вам сегодня фокусы Магнолика и выступления забавных зверят-цифрят? Что каждому из вас больше понравилось?

*Дети делятся впечатлениями.*

- А теперь настало время отдохнуть и зверям-цифрятам и вам. Давайте попрошаемся с веселым Цифроцирком!

*Дети уходят под песню «Цирк! Цирк! Цирк!».*

## «Как Незримка Всюсь искал в лесу домашних животных»

**Возрастная группа:** средняя.

**Задачи:** 1. Обогащать и уточнять представления детей о домашних и диких животных, некоторых особенностях их образа жизни. 2. Развивать у детей умение конструировать предметное изображение по уменьшенному образцу, складывать плоскостную фигуру по словесному алгоритму. 3. Активизировать речь детей, желание и готовность высказываться, замечать и исправлять ошибки игрового персонажа, рассуждать, доказывать свою точку зрения. 4. Развивать умение конструировать предметные изображения по собственному замыслу и рассказывать о них. 5. Создавать условия для удовлетворения потребности детей в двигательной активности, развивать точность и выразительность движений, быстроту реакции.

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Физическое развитие».

**Игры и игровой материал:** «Чудо-соты», схема конструирования зайца, «Двухцветный квадрат Воскобовича», персонаж Незримка Всюсь, игры по выбору детей.

**Ход физкультурно-игрового досуга:**

*Досуг проводится в физкультурном зале с участием воспитателя (педагога по развивающим играм) и инструктора по физической культуре.*

- Однажды Незримка Всюсь решил в лесу найти домашних животных. Хотите вместе с ним отправиться на поиски? Тогда в путь!

*Дети высказываются. Инструктор по физической культуре включает детей в упражнения в ходьбе и беге. Сначала дети идут по узкой тропинке - ходьба на носочках, затем - через густой кустарник - ходьба в полуприседе, далее дети обходят сухие опавшие ветки - ходьба с высоким подниманием колен, и выбегают на солнечную поляну - легкий бег на носочках.*

- Шел-шел Незримка Всюсь, и вдруг ему показалось, что впереди он увидел ...

*Педагог не договаривает фразу, показывает детям схему конструирования зайца из «Чудо-сот» (см. Приложение, схема 21). Дети включаются в конструирование плоскостного изображения по уменьшенной схеме.*

- Незримка решил, что это домашнее животное! Прав ли он? Почему?

*Дети опровергают мнение Незримки, доказывают свою точку зрения.*

- Каких домашних животных вы знаете? Давайте не только расскажем Незримке о домашних животных, но и покажем их!

*Дети перечисляют домашних животных. Инструктор по физической культуре включает детей в общеразвивающие упражнения, имитирующие домашних животных.*

1. «Рогатые коровки мычат» - дети поднимают руки через стороны вверх, изображают рожки, произносят «му-у» (2-3 раза).
2. «Хвостатые лошадки ржут» - дети держат руки за спиной, наклоняются вперед, поднимают голову в наклоне, произносят «иго-го» (2-3 раза).
3. «Маленькие хрюшки хрюкают» - дети держат руки на поясе, приседают, переносят руки на колени, поднимают голову, произносят «хрю-хрю» (2-3).
4. «Шаловливые козлятки прыгают» - дети держат руки свободно внизу, чередуют прыжки с ходьбой на месте, произносят «прыг-скок - топ-топ» (2-3).

5. **Заключительное упражнение:**

*Что им надо - не пойму,*

*Руки на глубокий вдох  
в стороны и вверх.*

*Буду их любить, травой кормить,  
водой поить.*

*Руки на глубокий выдох  
опускают вниз.*

- Вот Незримка, кого тебе нужно искать!!!

- Тем временем идет себе дальше Незримка по лесу и вдруг в нескольких шагах от себя под высоким деревом увидел углубление в земле. Как вы думаете, что это?

*Педагог показывает детям контурное изображение норы на «Геоконте»: Г3,С4,Ф2,Б3,К2,О4,Ж3,Ж2,О2,К1,Б2,Ф1,С2,Г2 и/или картинку с изображением норы.*

- Незримка сразу смекнул, что там живет собака! А может быть корова или лошадь, ... а может быть все вместе! Как вы думаете, прав ли он? Почему вы так решили?

*Педагог подводит детей к рассуждениям о том, где живут собака (будка), корова (коровник), лошадь (конюшня) и т.д.*

- А кто же живет в лесных норах?

*Дети перечисляют. Педагог уточняет, дополняет детские высказывания: лиса, барсук, мышь, змея и др., и даже берлога медведя и логово волка – это тоже своеобразная нора!*

- Как только Незримка понял, что возле норы, а она была большая, он может повстречаться с лисой и даже медведем и волком, он решил поскорее уносить отсюда ноги!

*Инструктор по физической культуре включает детей в основные виды движений, имитирующие бегство от опасности. Дети бегут по извилистой лесной тропинке, обегая пеньки, кустарники – бег змейкой с препятствиями. Перепрыгивают через лужи – прыжки с продвижением вперед на двух ногах*

- Незримка устал, а вы? Давайте вместе с ним отдохнем, а пока отдыхаем, сделаем из волшебного квадрата жилище для собаки! Как оно называется (если дети не называли его прежде)? Как выглядит?

*Дети складывают из «Двухцветного квадрата» маленький домик.*

- Вот в какое приключение попал Незримка: отправился на поиски домашних животных, а нашел зайца и нору диких зверей! Как вы думаете, почему Незримке не удалось найти домашних животных?

*Дети рассуждают. Педагог обобщает: в лесу живут дикие животные, а домашние животные – рядом с человеком и его жильем, случайно их называют домашними!*

- Почему домашние животные живут рядом с человеком и его домом? Какую пользу домашние животные приносят человеку?

*Дети рассказывают о том, как человек заботится о домашних животных и какую пользу приносят домашние животные человеку.*

- Наверняка, в каждого из вас тоже есть любимое домашнее животное! Если нет, то наверняка, вы мечтаете о том, какое домашнее животное хотели бы завести у себя дома.

*Педагог предлагает детям сконструировать из игр по выбору («Черепашка Пирамидка», «Чудо-крестики 2», «Фонарики», «Чудо-соты») любимое домашнее животное и рассказать о нем.*

- Как вы все сказали, домашние животные очень любят играть со своими хозяевами. Давайте и мы поиграем в игру.

*Инструктор по физической культуре предлагает детям подвижную игру «Лохматый пес». Дети уходят из зала, имитируя катание на лошадке («Мы поедем на лошадке»).*

### **«Как Песик и Крыска катались на такси по дорогам большого города»**

**Возрастная группа:** средняя.

**Задачи:** 1. Уточнять и обогащать представления детей о видах и назначении городского транспорта. 2. Развивать умение составлять предметные изображения по силуэтной схеме и алгоритму взрослого, соотносить игровых персонажей с количественным значением цифры, на которую он похож, выбирать фигуры по количеству составных частей. 3. Развивать творческое воображение детей, умение конструировать предметные изображения по собственному замыслу. 4. Активизировать речь детей, умение высказывать версии, предлагать решение проблемы, объяснять и доказывать свою точку зрения, рассказывать о сконструированных изображениях. 5. Создавать условия для удовлетворения потребности детей в двигательной активности, развивать гибкость, ловкость, внимательность.

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Речевое развитие», «Физическое развитие».

**Игры и игровой материал:** «Фонарики», «Чудо-соты», силуэтная схема конструирования такси, «Чудо-крестики 2», персонажи Крыска Силачка, Песик Жонглер.

**Ход физкультурно-игрового досуга:**

*Досуг проводится в физкультурном зале с участием воспитателя (педагога по развивающим играм) и инструктора по физической культуре. Дети входят в зал по песню «Автомобили ...» бегут друг за другом по кругу с рулями в руках. Далее идут шагом, строятся полукругом. Выполняют разминку с руководителем по физическому воспитанию.*

Би-би-би  
Гудит машина.  
Дети выполняют повороты туловища влево, вправо, руки согнуты в локтях, руль держат на уровне груди, ноги узенькой дорожкой.

Тук-тук-тук  
Мотор стучит.  
Дети выполняют «пружинку».

Едем, едем, едем  
Он так громко говорит.  
Дети шагают на месте.

Шины трутся о дорогу.  
Шу-шу-шу  
Они шуршат.  
Дети выполняют наклоны.

Быстро крутятся колеса  
Та-та-та  
Вперед стучат.  
Дети вращают руль вправо-влево.

Мы - шоферы,  
мы – водители,  
Осторожнее родители,  
Осторожнее друзья,  
На пути стоять нельзя!  
Дети поднимают руки с «рулем» вверх.

- Так значит вы шоферы и водители? А за рулем какого автомобиля каждый из вас себя представляет?

*Дети высказываются. Взрослый обобщает детские высказывания, используя слова-обобщения по теме «транспорт»: пассажирский транспорт, легковые автомобили, грузовые автомобили и т.д. (Как одним словом назвать автобус, троллейбус, трамвай и т.д., аналогично с другими видами транспорта в зависимости от того, что назовут дети).*

- Хотите, чтобы ваши мечты сейчас исполнились? Возьмите игру «Фонарики» и составьте изображение автомобиля (транспортного средства), за рулем которого вы себя представляете!

*Дети берут игру «Фонарики», включаются в творческое конструирование.*

- Что у каждого из вас получилось? Как видно, что это грузовик?, легковой автомобиль?, автобус (троллейбус, трамвай)? и т.д.

*Дети рассказывают о сконструированных изображениях. Педагог обращает внимание на отличительные особенности: у грузовика маленькая кабина и большой открытый кузов, легковой автомобиль имеет небольшую закрытую кабину для нескольких человек. Автобус и трамвай длинные, вместительные для перевозки большого количества людей.*

- Оказывается, двое из артистов Цифроцирка решили сегодня вместе с вами покататься по дорогам большого города. Отгадайте кто это! Загадка первая: любимая цифра одного из зверят-цифрят обозначает количество пальцев на одной руке. Кто это?

*Дети называют Песика Жонглера. Педагог показывает детям карточку с изображением этого персонажа.*

- Как вы догадались, что это Песик Жонглер?

*Дети объясняют, что Песик любит цифру пять и похож на нее.*

- Второго зверенка-цифренка попробуйте отгадать по количеству хлопков.

*Педагог 4 раза хлопает в ладоши. Дети называют Крыску Силачку. Педагог показывает карточку с изображением этого персонажа.*

- Как вы догадались, что это Крыска Силачка?

*Дети объясняют, что она любит цифру 4 и похожа на нее.*

- Песик и Крыска решили вместе с вами по дорогам большого города покататься ... Как вы думаете, на чем?

*Дети называют автомобиль. Педагог раздает детям силуэтные схемы, дети конструируют изображение из «Чудо-сот» (см. Приложение, схема 22).*

- Оказывается, автомобиль, на котором решили покататься Крыска и Песик, был не простой, а такой, который может доставить нас в любое назначенное место, в любое время суток; автомобиль, который мгновенно приедет, стоит нам только его вызвать. Как вы думаете, как называется такой автомобиль?

*Педагог подводит детей понятию «такси».*

- Когда настало время садиться за руль, между Песиком и Крыской разгорелся спор: кто же из них будет водителем. Как вы думаете, кому вообще можно садиться за руль? Кто может быть водителем или шофером?

*Дети высказываются. Педагог подводит детей пониманию необходимости знать и соблюдать правила дорожного движения.*

- А давайте для Песика и Крыски устроим маленький урок по правилам дорожного движения. Заодно и вас проверим, как хорошо вы их знаете! Для урока нам понадобятся игра «Чудо-крестики 2».

*Дети берут игру «Чудо-крестики 2».*

- Какой предмет у нас получится из «Чудо-крестиков 2», если мы возьмем и положим перед собой целый крестик. Какого он цвета? Под ним составим крестик из 4 частей. Какой это крестик? А между ними составим крестик из трех частей. Какого он цвета? На что похоже составленное изображение? Как вы догадались?

*Дети составляют предметное изображение по алгоритму. Называют светофор, объясняют, что у него три огонька – красный, желтый, зеленый.*

- Расскажите, что обозначает каждый из этих цветов?

*Дети высказываются. Педагог уточняет, обобщает детские ответы: красный цвет говорит «Стоять! Путь закрыт!», зеленый – «Путь открыт! Смело вперед!», желтый – «Внимание! Скоро движение будет разрешено или запрещено».*

- А почему светофор называют «трехглазым дорожным помощником»?

*Дети высказываются. Педагог уточняет детские ответы: светофор регулирует движение пешеходов и автомобилей, чтобы на дорогах не было аварий.*

- Благодаря вашему уроку Крыска и Песик теперь знают основы дорожного движения! Так как же разрешить спор между ними, чтоб никому не было обидно? Кому из них садиться за руль такси?

*Дети предлагают варианты решения проблемной ситуации. Как один из приемлемых вариантов – по очереди.*

- И мы с вами тоже вместе с Крыской и Песиком покатаемся на цветных автомобилях! Будьте внимательны к сигналам светофора на своем пути!

*Дети играют в подвижную игру «Разноцветные автомобили».*

### «Как мы отгадывали «зимние загадки»»

**Возрастная группа детей:** старшая.

**Задачи:** 1. Развивать у детей умение определять четность и нечетность чисел, достраивать изображения по линии симметрии, составлять целое из частей по заданным условиям. 2. Развивать у детей умение определять гласность и согласность букв, активизировать речь, умение доказывать свою точку зрения, подбирать эпитеты. 3. Развивать у детей пытливость и самостоятельность, умение работать в паре, договариваться и помогать друг другу, стимулировать проявление положительных эмоций – азарта, удивления, радости. 4. Создавать условия для творческого конструирования и рассказывания по сконструированным изображениям.

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Социально-коммуникативное развитие», «Художественно-эстетическое развитие».

**Игры и игровой материал:** «Чудо-крестики 3», «Чудо-цветик», «Прозрачный квадрат» (комплект без 2-х шестиугольников), «Шнур-затейник» (с подготовленной заранее половиной симметричного узора), «Геоконт» (с подготовленным заранее половиной симметричного узора), конверт с загадками, мешочек, в который сначала кладутся буквы, затем цифры. Все игры рассчитаны на половину детей.

**Ход игрового досуга:**

- Ребята ...

К нам пришло письмо,

Очень странное оно:

Вместо марок три снежинки,

А конверт из чистой льдинки!

Скоро, скоро к вам примчу,

На оленях прилечу!

Запляшу и закружу,

Снегом землю наряжу,

И деревья и дома!

И подписано ...

- По каким приметам, вы догадались, что это зима? А вам нравится зима? Чем?

*Дети перечисляют признаки зимы.*

- Давайте поиграем в игру «Хорошо - плохо». Что же хорошего в том, что наступает зима?

Что в этом плохого?

*Игра «Хорошо-плохо» (элементы ТРИЗ). Дети перечисляют положительные и отрицательные черты, присущие зиме. На доске или на ковролине помещены «+» и «-». Каждый раз, как дети называют положительную черту, под знаком «+» помещается магнит / кружок, аналогично с отрицательными чертами и знаком «-». Желательно, чтобы дети в своих рассуждениях вышли на экологическую тему: зимой природа находится в состоянии покоя, отдыхает, чтобы весной расцвести с новыми силами.*

- Как вам кажется, зима – это все-таки хорошо или плохо?

*Дети пытаются самостоятельно сформулировать вывод.*

- В письме, которое нам написала зима, спрятаны загадки! Отгадку на первую загадку вслух не произносите, а сконструируйте из деталей игры «Чудо-цветик» или «Чудо-крестики 3». Кому какая игра достанется, нам поможет определить «чудесный буквенный мешочек»!

*Дети выбирают игры с помощью «интеллектуального жребия». Игры «Чудо – цветик» и «Чудо-крестики 3» лежат на разных столах, обозначенных буквами «Г» и «С» – гласные или согласные. Каждый из детей вынимает из «буквенного мешочка» букву, называет гласная она или согласная и берут ту игру, которая обозначена гласным и согласным. Взрослый поддерживает инициативу детей обмениваться играми! Как вариант дети самостоятельно выбирают игры.*

- Итак, первая «зимняя загадка»:

С неба падают зимою

И кружатся над землёю  
Лёгкие пушинки,  
Белые ...

*Дети включаются в творческое конструирование.*

- Чтобы снежинка ожила, давайте опишем ее красивыми словами ...

*Дети, не повторяясь, подбирают эпитеты, например, красивая, резная, узорная, ажурная, пушистая и т.д..*

- Вторая «зимняя загадка»!  
Вот серебряный лужок,  
Не видать барашка,  
Не мычит на нём бычок,  
Не цветёт ромашка.  
Наш лужок зимой хорош,  
А весною не найдёшь.

- Как вы догадались, что это коток? Хотите смастерить необычный, волшебный коток?!

- Первое, что будет необычного в нашем катке – это то, что он будет составлен из нетающих льдинок! Второе, это то, что он будет шестиугольной формы! А остальные необычные и волшебные черты, вы придумаете сами, когда составите коток! Выберете себе пару, с кем бы вы хотели построить необычный коток и приступайте к делу.

*Каждый из детей выбирает себе пару. Составляют из «Прозрачного квадрата» произвольным способом шестиугольную фигуру (заранее из комплекта игры убраны 2 пластинки с нарисованным шестиугольником).*

- Расскажите, что у вас получилось! Что необычного и волшебного в вашем катке?

*Дети, дополняя высказывания друг друга, составляют фантазийный рассказ.*

- Третья «зимняя загадка»:  
Дед Мороз, когда темно,  
Из лесов и снежных гор  
К нам приходит под окно  
Рисовать на нём ...

- Давайте поможем Деду Морозу «дорисовать» снежный узор с помощью «Шнура - затейника» или «Геоконта»!

*Дети достраивают абстрактный узор по линии симметрии, заранее подготовленный на играх «Шнур – затейник» и «Геоконт». Выбор игр осуществляется с помощью «интеллектуального жребия». Игры «Шнур-затейник» и «Геоконт» разложены на разных столах с условными обозначениями четности и нечетности. «Чудесный буквенный мешочек» превращается в «цифровой». Каждый из детей вынимает из мешочка цифру, называет, четная она или нечетная, берет ту игру, которая обозначена четностью или нечетностью. Взрослый поддерживает инициативу детей обменяться играми.*

- Последняя загадка из нашего зимнего конверта!

Он приходит в зимний вечер,  
Зажигать на елке свечи.  
Он заводит хоровод –  
Это праздник ...

- В преддверии этого веселого праздника давайте поиграем в шуточную игру «Частью какого подарка может быть «кнопка» (если дети не очень устали, то педагог предлагает расшифровать модель слова, составленную из «Теремков Воскобовича»). Попробуйте придумать такой предмет, который бы вы сами хотели получить в подарок на Новый год! Выигрывает тот, кто последним назовет подарок, частью которого является кнопка!



*Игра «Назови целое по части» (элементы ТРИЗ): дети называют предметы у которых есть кнопки.*

- Вот сколько необычных оригинальных подарков ожидает нас под Новый год! Что вам больше всего сегодня понравилось?

*Дети делятся впечатлениями.*

### **«День защитника Отечества»**

**Возрастная группа:** подготовительная.

**Задачи:** 1. Развивать у детей умение находить геометрическую фигуру по отсутствию признаков, ориентироваться на плоскости, анализировать структуру фигуры и составлять ее из частей геометрических фигур. 2. Активизировать речь детей и коммуникативные навыки, умение высказывать предположения, рассуждать, доказывать свою точку зрения, составлять и читать слово. 3. Развивать самостоятельность, умение договариваться и работать в команде, уважать мнение и желание сверстника, создавать атмосферу азарта и радости. 4. Удовлетворять потребность детей в двигательной активности, способствовать тренировке и развитию таких физических качеств, как сила, ловкость, быстрота реакции. 5. Создавать условия для творческого конструирования и рассказывания по сконструированным изображениям, развивать творческое воображение.

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Социально-коммуникативное развитие», «Физическое развитие», «Художественно-эстетическое развитие».

**Игры и игровой материал:** «Логоформочки 5», игры по выбору детей на контурное и плоскостное конструирование – «Геоконт», «Шнур - затейник», «Чудо-крестики 2», «Чудо-крестики 3»; «Конструктор букв 1» с заранее подготовленными буквами из слова «всегда».

**Ход физкультурно-игрового досуга:**

*Досуг проводится в физкультурном зале с участием руководителя по физическому воспитанию и педагога по развивающим играм (воспитателя). Дети входят в зал под песню «Богатырская наша сила», выполняют упражнения в ходьбе и беге: ходьба маршем, подскоки, бег змейкой, бег семенящим шагом. Затем занимают положение полукруг.*

- Дети, какой праздник мы скоро будем отмечать? Что это за праздник? / Как он называется?

*Дети высказываются. Желательно, чтоб прозвучало полное название «День защитника Отечества».*

- А как вы думаете, почему праздник так назван – День защитника Отечества?

*Дети высказывают предположения, пусть даже самые фантастические. Взрослый поддерживает детскую инициативу, подталкивает к размышлениям (Чем мог ознаменоваться этот день? Какое событие могло дать такое название празднику? Откуда появилась традиция чествовать защитников нашей родины?).*

- Оказывается, когда - то давно, а именно в 1918 году, была создана красная армия и ее полки 23 февраля вступили в свое первое сражение. С тех давних пор этот день стали считать праздником, а потом назвали Днем защитника Отечества.

Армия наша крепка и сильна,

Мирный наш труд охраняет она.

Армию любит российский народ –

Землю родную она бережет!

(читает один и детей)

- Как вам кажется, какими физическими качествами должны обладать защитники нашей Родины?

*Дети высказываются. Взрослый поощряет как можно больше вариантов физических качеств.*

- Если и вы хотите быть сильными, смелыми, храбрыми (и т.д. в зависимости от прозвучавших детских высказываний), то становитесь на физкультурную разминку!

*Дети с руководителем по физическому воспитанию выполняют комплекс общеразвивающих упражнений: сгибание и разгибание рук, повороты головы, круговые движения в коленях, прыжки с хлопками над головой.*

- Как вы думаете, какими еще качествами, кроме физических, должны обладать солдаты – защитники нашего Отечества? Какие качества нужны для решения запутанных задач, для того, чтобы найти выход из сложной ситуации?

*Дети высказываются. Взрослый подводит детей к тому, чтобы они назвали такие качества, как умные, находчивые, сообразительные.*

- А давайте проверим, какие вы умные и находчивые! Сумеете ли вы найти в игровом поле «Логоформочек» одну таинственную фигуру. Для начала найдите точку отсчета – это не зеленая целая фигура, в ней углов и сторон больше чем три, но меньше чем пять, но это не прямоугольник.

*Дети называют целый красный квадрат.*

- От красного квадрата отправляемся на поиски таинственной фигуры: два шага вниз, два шага вправо, два шага вверх и один шаг влево.

*Дети по типу графического диктанта передвигаются по игровому полю, останавливаются на фигуре с образным названием «молот».*

- На какой фигуре вы остановились? Не вынимая найденной фигуры из игрового поля, составьте точно такую же, но из красных, разрезанных на части фигур. Из частей каких фигур состоит найденная фигура?

*Дети показывают в игровом поле на фигуру «молот». Составляют ее из половинки прямоугольника и половинки квадрата, называют части фигур.*

- А теперь проверим, какие вы сообразительные! Придумайте, на что похожа найденная вами фигура! Постарайтесь, чтобы ваши сравнения были связаны с армией, защитой родины, солдатами.

*Дети подбирают образные сравнения, связанные с военной тематикой.*

- Итак, находчивости и сообразительности вам не занимать! Но настало время снова немного размяться и выполнить несколько физических упражнений, потому что они полезны не только для тела, но и для ума!

Чтоб защитниками стать,  
Долг солдата выполнять,  
Нужно умным, сильным быть,  
С физкультурой дружить!

*Дети с руководителем по физическому воспитанию включаются в разные виды ходьбы: ходьба на носочках с поднятыми вверх руками, ходьба на пяточках с разведенными в сторону руками, ходьба крестным шагом с заведенным за спину руками.*

- Дети как вы думаете, что помогает солдатам нести свою службу? Без чего нельзя представить армию, особенно современную?

*Дети высказываются. Если дети в своих предположениях выходят на перечисление военной техники, то взрослый переходит к загадкам следующим образом: «Проверить ваши предположения помогут загадки». Если дети не выходят на перечисление военной техники, то взрослый переходит к загадкам следующим образом: «Подскажут ответ на мой вопрос вам загадки». Взрослый загадывает детям загадки о военной технике.*

Смело в небе проплывает,  
Обгоняя птиц полет.  
Человек им управляет,  
Что такое ....  
(самолет)

Без разгона ввысь взмываю,

Стрекозу напоминаю.  
Отправляется в полет  
Наш российский ...  
(вертолет)

- Расскажите, как вы догадались, что это именно вертолет?

Хожу в железном панцире,  
Бронею весь обшит.  
Стреляю я снарядами,  
Имею грозный вид.  
(танк)

Под водой железный кит.  
Днем и ночью кит не спит.  
Днем и ночью под водой  
Охраняет мой покой.  
(подводная лодка)

- Как вы догадались, что это подводная лодка?

- Как одним словом называется все то, что вы сейчас перечислили?

*Взрослый подводит детей к обобщению «военная техника».*

- Что из военной техники больше всего нравится каждому из вас? Чтобы вы выбрали для себя, чтоб защищать нашу Родину? Почему? Сделайте это из своих любимых игр!

*Дети выбирают игры и конструируют из них понравившийся предмет военной техники. Взрослый побуждает детей к тому, чтобы изображения не повторялись. Если дети проявляют желание работать в парах, взрослый поддерживает такую инициативу.*

- Расскажите, что получилось у каждого из вас?!

*Дети рассказывают о сконструированных изображениях. Взрослый подводит итог: сконструированные вами изображения очень ярко иллюстрируют всю силу и мощь нашей армии!*

- Чтобы управлять сложной военной техникой, вовремя встретить врага и дать ему достойный отпор, нужно, чтобы среди солдат был ...

*Дети продолжают фразу взрослого. Взрослый подытоживает детские высказывания – «нужно, чтоб в рядах защитников Отечества был строгий порядок»!*

- Давайте и мы наведем строгий порядок в наших рядах – поиграем в игру «У солдат порядок строгий».

*Дети играют в подвижную игру «У солдат порядок строгий» с руководителем по физическому воспитанию. Дети по команде взрослого перестраиваются в круг колонну и шеренгу.*

- В заключение, я хотела прочесть стихотворение, но оказалось, что одно слово – самое главное и важное, потерялось.

Пусть небо будет голубым,  
Пусть в небе не клубится дым,  
Пусть пушки грозные молчат  
И пулеметы не строчат.  
Чтоб жили люди, города,  
Мир нужен на земле ...  
(Н.Найденова)

- Найти потерянное слово и вернуть его на место, нам поможет «Конструктор букв»! Вы разделитесь на две команды, и мы посмотрим, какая из команд быстрее составит потерянное слово! Буквы уже сконструированы, ваша задача – расставить их в правильном порядке.

*Дети делятся на две команды (или дети уже разделены в результате перестроений, которые они выполняли в подвижной игре). Взрослый раздает им заранее сконструированные буквы, из которых дети составляют слово «всегда», соревнуясь, кто быстрее.*

- Сегодня вы доказали, что в будущем сможете стать достойной сменой старшему поколению, которое сейчас защищает и оберегает нашу Родину! Ну а пока ...

По-разному зовутся дети – нас очень много на планете.

По-разному зовутся дети – для нас все лучшее на свете!

Пусть всюду светлый детский сад встречает радостью ребят!

Пусть всем везде хватает школ, чтоб каждый утром в школу шел!

Хотим под мирным небом жить, и радоваться и дружить!

Хотим, чтоб всюду на планете войны совсем на знали дети!

(Н.Найденова)

*Дети читают стихотворение по строчке.*

## 8. СЦЕНАРИИ РУССКИХ НАРОДНЫХ ПРАЗДНИКОВ

### «Как друзья праздновали масленицу»

**Возрастная группа:** младшая.

**Задачи:** 1. Развивать умение находить геометрические фигуры по образному описанию, сравнивать фигуры по размеру и форме, конструировать предметное изображение по образцу приемом наложения, сосчитать предметы, понимать количественное значение цифр. 2. Активизировать речь детей, желание поддерживать беседу со взрослым, отвечать на вопросы, высказывать предположения. 3. Развивать образное воображение, умение видеть в геометрических фигурах предметы окружающего мира. 4. Создавать условия для эмоциональной раскрепощенности детей, проявлению желания порадовать игрового персонажа и гостей угощением, побуждать детей к эмоциональному исполнению песни «Ой блины ...».

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Социально-коммуникативное развитие».

**Игры и игровой материал:** «Фонарики», «Чудо-соты», «Забавные цифры» (Мышка воздушная Гимнастка), схема «пчела», Лопушок, Гусеница Фифа, Пчелка Жужа.

**Ход праздника:**

*Праздник проводится в музыкальном зале с участием музыкального руководителя и педагога по развивающим играм (воспитателя). Дети входят в зал под русскую народную музыку.*

- Сейчас весна, и солнышко светит ярко-ярко, по-весеннему! А в Фиолетовом Лесу есть персонаж, похожий на солнышко. Его зовут Лопушок. Как вы думаете, чем Лопушок и солнышко похожи?

*Дети высказывают предположения (формой, цветом, лучиками).*

- Лопушок пришел на Ковровую Полянку и увидел, что там лежат фигуры, похожие на него и солнышко.

*Дети берут игры «Фонарики» и «Чудо-соты» и кладут перед собой круги, объясняют, почему они выбрали именно эти геометрические фигуры. Если дети выберут большой круг или другие геометрические фигуры, взрослый предлагает их убрать и оставить только три маленьких круга.*

- Тут к Лопушку приползла Гусеница Фифа. Она сказала, что сейчас празднуют масленицу и эти круги напоминают ей что-то, связанное с этим весенним праздником. Как вы думаете, что это может быть?

*Дети высказывают предположения. Взрослый загадывает загадку:*

«Пышные, румяные,  
пламенно-огняные,  
с ободочком – корочкой,  
с медом ешь, с икорочкой».

*Дети приходят к выводу, что это блины.*

- Чем эти геометрические фигуры и блины похожи? А чем различаются?

*Дети высказываются. Педагог обобщает: похожи формой – круглые, различаются цветом.*

- А вы любите блины? Кто вам их печет?

*Дети высказываются.*

- Лопушку и Гусенице Фифе очень захотелось попробовать блинов! И тут произошло настоящее волшебство! Круги превратились в блины! Сколько получилось блинов?

*Дети сосчитывают количество фигур – три.*

- Гусеница Фифа сказала, что блины бывают с разными начинками. Тут на Ковровой Полянке появилась Мышка Воздушная Гимнастка с грибами. Подумайте, сколько грибов могла принести Мышка Воздушная Гимнастка? Почему вы так решили?

*Дети доказывают, что Мышка Воздушная Гимнастка принесла 3 гриба, т.к. 3 – это ее любимая цифра и она сама похожа на эту цифру.*

- Мышка Гимнастка предложила использовать свои грибы для начинки и положила их на блин!

*Дети кладут три гриба на один круг любого цвета. Если позволяет время, то дети называют цвет своего «блина».*

- Начинку для второго блина принесла ... Сейчас мы узнаем, кто это был!

*Дети конструируют силуэт пчелы путем наложения частей игры «Чудо-соты 1» на схему, называют персонажа – Пчелка Жужка (см. Приложение, схема 23).*

- С чем будет второй блин? Как вы догадались?

*Дети высказывают предположения, связанные с темой «пчелы и мед».*

- А начинку для третьего блина придумайте сами!

*Дети накладывают на третий круг разные фигуры или высказывают разные версии.*

- Расскажите, что у каждого из вас получилось?

*Дети высказываются, взрослый побуждает к тому, чтобы детские высказывания не повторялись.*

- Лопушок пригласил всех угощаться блинами.

*Взрослый читает стихотворение:*

Героям нравятся блины.

До чего блины вкусны!

Все на свете влюблены

В аппетитные блины!!

Со сметаной и икрой!

Поскорее – стол накрой!

С джемом, с медом и с вареньем

Со сгущенкой – объеденье!!

С мясом, с маслицем, с грибами,

С фруктами и овощами...

С творожком или с капустой,

С пудрой сахарною, вкусно!...

Я зову к себе гостей,

Моих маленьких друзей,

Налетайте на блины!...

Ой, штанишки нам тесны...

- Наши друзья наелись и вспомнили, что Масленица – это не только «вкусный», но и веселый праздник. Все вместе стали играть в разные игры и петь веселые песни!

*Дети поют и инсценируют песню «Ой блины, блины, блины ...» с музыкальным сопровождением.*

- Наверное, нашим гостям тоже захотелось попробовать блинов.

*Педагог обращается к присутствующим взрослым. Затем дети и взрослые угощают всех блинами. Педагог угощает всех блинами и читает стихи:*

*Как на масляной неделе*

*Из печи блины летели!*

*С пылу, с жару, из печи,*

*Все румяны, горячи!*

*Масленица угощай!*

*Всем блинчков подавай.*

*С пылу, с жару – разбирайте,*

*Похвалить не забывайте ...*

## «Как мы встречали праздник солнечного равноденствия»

**Возрастная группа:** средняя.

**Задачи:** 1. Формировать у детей представление о празднике солнечного равноденствия (происхождении названия, дате, символах и традициях), поддерживать интерес к нему. 2. Развивать умение составлять двухзначное число по отсутствию кодовых слов, конструировать предметные изображения на заданную тему, образцу и собственному замыслу, тренировать мелкую моторику рук. 3. Активизировать речевую активность детей – желание высказывать предположения, размышлять, составлять небольшие связные рассказы по сконструированным изображениям, тренировать навыки чистого звукопроизношения. 4. Создавать условия для эмоциональной раскрепощенности детей, для удовлетворения потребности в двигательной активности и выразительного исполнения песен, тематически связанных с праздником.

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Социально-коммуникативное развитие».

**Игры и игровой материал:** «Волшебная восьмерка 2», «Чудо-цветик», «Чудо-соты», схема «медведь», игры по выбору детей.

**Ход праздника:**

- Какие праздники мы отмечаем в весеннем месяце марте?

*Дети высказываются. Наверняка они назовут праздник 8 марта.*

- Есть еще один праздник – его особенно почитали русские люди в старину, а сейчас мало кто о нем помнит. Это праздник солнечного равноденствия. Как вы думаете, что такое солнечное равноденствие?

*Дети высказывают предположения. Взрослый поддерживает детские ответы, уточняет, обобщает. В старину о наступлении солнечного равноденствия говорили так: зима кончается, весна начинается, день с ночью равняются.*

- Узнать, какого числа в месяце марте наступает солнечное равноденствие (когда день с ночью становятся равными по продолжительности), нам поможет игра «Волшебная восьмерка»! В какую цифру превратится восьмерка (первая по счету на игровом поле), если убрать палочки «Кохле» и «Фи»? Вторую разноцветную волшебную восьмерку превратите в цифру 2 самостоятельно!

*Дети берут игру «Волшебная восьмерка 2». Взрослый обращает внимание детей на то, что обе восьмерки на игровом поле одинаковые – разноцветные. Дети вынимают палочки «Кохле» и «Фи» из первой по счету восьмерки. Со второй восьмеркой действуют аналогично. При необходимости взрослый помогает вспомнить название палочек с помощью наводящих вопросов: какой цвет напоминает название палочки «Кохле» («Фи»)?*

- Какое двухзначное число получилось на игровом поле? Когда же наступает праздник солнечного равноденствия?

*Взрослый помогает детям назвать двухзначное число и дату праздника.*

- В этот день в старину люди выпекали из теста вестников весны! Как вы думаете, кто такие вестники весны? Почему птиц называли вестниками весны?

*Дети высказываются. Взрослый уточняет, обобщает детские высказывания: с наступлением весны возвращаются из теплых стран перелетные птицы, радуясь теплу и солнышку, поют песни.*

- Прилетели птицы на праздник и в Фиолетовый лес! Отгадайте, что это за птицы!

*Взрослый и дети загадывают друг другу загадки о птицах. Взрослый в некоторых случаях просит детей объяснить, как они догадались, что речь идет о той или иной птице.*

*Прилетели к нам с теплом,*

*Путь проделав длинный.*

*Летит домик под окном*

*Из травы и глины (ласточка).*

*Ты узнаешь его сразу:*

*Черноклювый, черноглазый.*

*Он за плугом важно ходит,  
Червяков, жуков находит (грач).*

*Кто без нот и без свирели  
Лучше всех выводит трели,  
Голосистее, нежней,  
Кто же это (соловей)?*

*Есть на дереве дворец,  
Во дворце живет певец.  
Он не лает, не кусает,  
Сад фруктовый охраняет (скворец).*

- Кто слышал, как поет ласточка? Спойте ласточкину песенку! А как разговаривает важный грач, покажите? А вот волшебные песенки соловья трудно повторить! Хотите их послушать?

*Дети включают в звукоподражание (чив-чив-чив – ласточкина песенка, крак-крак-крак – песенка грача), слушают аудиозаписи.*

- В Фиолетовый лес прилетело много разных птиц, а в них превратились детали игры «Чудо-цветик»! Придумайте и составьте каждый свою птичку из «Чудо-цветика»!

*Дети включают конструирование на заданную тему.*

- Расскажите, какие птички получились у каждого из вас? Может быть они какие-нибудь волшебные, необычные?

*Взрослый побуждает детей к рассказыванию по составленным изображениям.*

- На празднике всегда веселятся, поют и играют. Давайте и мы с вами повеселимся, поиграем!

*Дети играют в музыкальную игру, тематически связанную с весной и птицами, или небольшую подвижную игру «Цапля».*

*Дети стоят поочередно то на левой, то на правой ноге.*

*Очень трудно так стоять,*

*Ножку на пол не спускать.*

*И не падать, не качаться,*

*За соседа не держаться.*

- Пока мы с вами играли, каждая наша птичка свила себе ...

*Пальчиковая игра «Птичье гнездо». Взрослый показывает, дети действуют по образцу: сгибают ладошку, изображая гнездышко.*

- Для чего птичкам гнездышки?

*Дети высказываются. Взрослый уточняет, обобщает детские высказывания: чтобы вывести потомство.*

- В каждом гнездышке оказалось по пять яиц.

*Пальчиковая игра продолжается. Дети действуют по образцу взрослого – складывают все пальчики свободной руки вместе, вкладывают их в ладошку «гнездышко», изображая 5 яиц.*

- Один птенчик вскоре вылупился и улетел из гнезда. Сколько яиц осталось? Потом еще один птенчик вылупился и улетел, сколько теперь осталось яиц в гнезде?

*Пальчиковая игра продолжается. Дети самостоятельно складывают 4, 3 пальчика вместе, вкладывают их в ладошку «гнездышко», изображая 4 и 3 оставшиеся яйца.*

- Встречая весну, птички поют веселые песенки! Давайте и мы споем «птичьи песенки» / песенки про птичек ...

*В качестве «птичьих песенок» дети произносят, повторяют чистоговорки:*

*клюю-клю-клю – мы несем весну,*

*чу-чу-чу – не догнать никому,*

*дзю-дзю-дзю – не поймать никому,*



*ду-ду-ду – не уйти никому.*

*Или исполняют любые детские песенки про птиц.*

- Мы так звонко и громко пели, что разбудили ...

*Взрослый показывает детям схему конструирования, дети называют изображенного на ней медведя, предлагает составить медведя из «Чудо-сот» (см. Приложение, схема 6, стр. 148). Для поддержания положительного эмоционального фона взрослый рассказывает детям стихотворение:*

*Вдруг проснулся косолапый,*

*Слышит: каплет! Вот беда!*

*В темноте пошарил лапой*

*И вскочил - кругом вода!*

*Заспешил медведь наружу:*

*Заливает – не до сна!*

*Вылез он и видит лужи,*

*Тает снег, пришла весна!*

- В старину в праздник солнечного равноденствия принято было еще ходить в гости в лес к медведю, да не с пустыми руками, а с угощением. Раскладывали разные вкусности люди на пеньках и корягах. Как вы думаете, для чего люди так делали?

*Дети высказывают предположения. Взрослый уточняет, обобщает: задобрить, смилостивить, расположить к себе опасного зверя, т.к. он особенно сердит и опасен после голодной зимы.*

- Составьте из своих любимых игр угощение, которым бы вы задобрили своего мишку! Придумайте что-нибудь посытнее, да посущественнее, а то мишка особенно голоден после зимней спячки!

*Дети включаются в творческое конструирование.*

- Пока вы задабривали проснувшегося от зимней спячки медведя, птички принесли вам праздничное угощение! Что это и от кого, вы узнаете, когда достанете из чудесного мешочка!

*Дети по очереди вынимают из мешочка конфеты с птичьими названиями: «Ласточка», «Буревестник» и т.д.*

- Понравилось вам встречать праздник солнечного равноденствия? Что больше всего каждому из вас понравилось?

*Дети делятся впечатлениями.*

### **«Как к нам пришло Рождество»**

**Возрастная группа:** средняя.

**Задачи:** 1. Обогащать и уточнять представления детей о празднике Рождества Христова, происхождении названия, атрибутах и традициях, связанных с ним, поддерживать интерес к русским народным праздникам. 2. Развивать умение конструировать предметные изображения по образцу, складывать фигуру разного цвета за счет перемещения частей игры в пространстве. 3. Активизировать речь детей, умение высказывать предположения, гипотезы. 4. Развивать умение конструировать предметные изображения на заданную тему. 5. Создавать условия для эмоциональной раскрепощенности детей, побуждать к выразительному исполнению рождественских колядок и взаимодействию с гостями.

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Социально-коммуникативное развитие».

**Игры и игровой материал:** «Чудо-цветик», «Чудо-соты», схема ангела, «Двухцветный квадрат Воскобовича», схема в альбоме № 2 «конфета»; музыкальные инструменты, мешок для колядования.

**Ход праздника:**

*Дети входят в зал под музыку (песни, заклички), играя в музыкальные инструменты.*

- Сколько много гостей сегодня к нам пришло! Не иначе, как на праздник! А какой праздник у нас сейчас?

*Дети и взрослые высказываются.*

- Что значит Рождество?

*Дети высказывают предположения. Взрослый помогает им в рассуждениях, подсказывая, похожие по смыслу слова и словосочетания: день рождения, рождение, родился и т.д.*

- Чье рождение мы отмечаем в праздник Рождества (Христово)?

*Дети высказываются. Взрослый уточняет, обобщает детские высказывания.*

- По старым церковным книгам 7 января родился Иисус Христос – сын божий и спаситель людей. Когда родился Иисус Христос, в небе зажглась яркая звезда. Попробуйте придумать и составить из «Чудо-цветика» красивую рождественскую звезду!

*Дети включаются в творческое конструирование с «Чудо-цветиком». Взрослый обращает внимание детей на то, что звезда получится, если лепестки (и/или другие части игры) разворачивать круглыми сторонами (а не «носиками») к середине.*

- Вот сколько разных рождественских звезд у нас получилось! Каждая из них особенная! Как вам кажется, у кого звезда самая яркая?, самая пушистая?, самая лучистая?, самая необычная? Почему? Все звезды разные, но все они счастливые!

*Взрослый вместе с детьми отмечает особенность каждой творческой работы. Если у детей есть желание, то они аргументируют свои высказывания: почему самая пушистая, яркая и т.д. Если этот момент не очень затянут по времени, то взрослый предлагает некоторым детям сосчитать количество лепестков (и/или других частей игры) в звезде.*

- Первыми о чудесном рождении Христа узнали и разнесли эту счастливую весть по всему свету особые небесные существа. Как вы думаете, кто это?

*Дети высказывают предположения. Педагог показывает схему ангела (см. Приложение, схема 24).*

- Как вы догадались, что это ангел?

*Педагог обобщает детские высказывания: ангелы похожи на людей, но у них есть крылья.*

- Рождество – это время волшебства и чудес! И сейчас на глазах наших гостей части игры «Чудо-соты» превратятся в рождественских ангелов! А чтобы у каждого из вас получился белый, светлый ангел, составьте изображение, перевернув части игры «Чудо-соты» нецветной стороной вверх.

*Дети конструируют по схеме, не используя прием наложения. Части игры кладутся нецветной стороной вверх.*

- Как вы думаете, для чего Ангелам крылья? Зачем / для чего Ангелам нужно летать?

*Дети высказывают предположения. Взрослый уточняет и обобщает детские высказывания. Неслучайно, ангелов называют божьими вестниками и посланниками. С помощью крыльев они разносят по всему свету благие и радостные вести, как например, весть о рождении Христа.*

Один из детей рассказывает стихотворение:

Нынче Ангел к нам спустился

И пропел: «Христос родился!

Мы пришли его прославить,

С Рождеством нас всех поздравить!»

- С Рождества и до Крещения наступает особое время – время зимних святок. Зимние святки длятся почти две недели, с 7 по 19 января. Это время, наполненное весельем, играми, плясками, угощением, подарками ... Вот и мы с вами сейчас поиграем.

*Дети играют в игру «Веселый бубен» 2-3 раза.*

*Ты катись веселый бубен,*

*Дальше, дальше по рукам.*

*У кого в руках он будет,*

*Тот нам спляшет «гопока».*

- Во время рождественских праздников – зимних святок, в давние времена люди колядовали. А вы знаете, что такое рождественские «колядки»?

*Дети рассказывают. Взрослый уточняет, обобщает детские высказывания.*

- Во время рождественских колядок дети ходили по домам с веселыми песнями, прославляющими рождение Христа и большими мешками.

*Взрослый показывает детям мешок, который потом будет использован для колядования.*

- Как вы думаете, для чего колядующим были нужны мешки?

*Дети высказываются. Взрослый уточняет, обобщает детские высказывания.*

- Хозяева домов радостно встречали колядующих и щедро одаривали их разными вкусностями и сюрпризами. Как вы думаете, какими?

*Дети высказываются. Взрослый по необходимости дополняет: пряники, печенье, пироги, конфеты, монеты.*

- Считалось, что чем радостнее встретят коляду и чем щедрее будет угощение, тем больше в этом доме будет удачи, достатка и счастья! Самым любимым лакомством во время рождественских колядок были ... Что мы сейчас с вами узнаем, взяв волшебный квадрат.

*Дети берут игру «Двухцветный квадрат Воскобовича».*

- Волшебный квадрат лежал зеленой стороной вверх, его боковые уголки пришли в движение, загнулись на квадрат, и квадрат превратился ...

*Дети говорят: в конфету в зеленом фантике с красными уголками.*

- Красивая конфетка, большая и, наверное, вкусная. Но вдруг боковые уголки зашевелились и спрятались под квадрат, и квадрат превратился ...

*Дети говорят: в конфету в зеленом фантике.*

- Волшебство на этом не закончилось! Квадрат превращался и превращался в конфеты! Теперь он стал конфетой в красном фантике с зелеными уголками.

*Дети пытаются самостоятельно найти способ решения задачи: перевернуть прежнюю конфету, сложить ее заново. При необходимости взрослый помогает.*

- Вслед за этим квадрат стал конфетой в красном фантике! Как квадрат превратился в такую конфету?

*Дети пытаются самостоятельно решить задачу и объяснить способ выполнения.*

- Вот сколько конфет у нас получилось из волшебного квадрата! Кто вспомнит, сколько их было?

*Дети пытаются сосчитать: 4*

- Рождественские праздники сейчас в полном разгаре! Давайте для наших гостей споем рождественские колядки!

1. Наступило Рождество,  
Долго ждали мы его!  
Мы пришли колядовать,  
Христа рожденье прославлять!

Открывайте сундучки,  
Да давайте пяточки!  
2. Коляда колядовала  
Под оконце подбегала,  
Что бабуля напекла,  
То всем и отдала.

Не щипай, не ломай,  
А по целому давай!

*Во время колядок дети подходят к взрослым с мешком. Взрослые кладут в него угощения.*

- Вот сколько сладостей и вкусностей дети себе наколядовали! А вам - удачу и благополучие в дом! На этом мы вами прощаемся и еще раз поздравляем всех с Рождеством!

*Дети под музыку, играя в музыкальные инструменты, уходят в группу.*

## «Как мы встречали осенние праздники»

**Возрастная группа:** подготовительная.

**Задачи:** 1. Формировать у детей представление о русских народных праздниках – Осенины и Покров, происхождении названий, связанных с ними особенностях и традициях. 2. Развивать у детей умение конструировать контурное изображение по точкам координатной сетки и трансформировать его, анализировать структуру составных фигур, находить между ними сходства и отличия. 3. Активизировать речь детей, желание и готовность высказываться, рассуждать, подбирать эпитеты и образные сравнения, составлять небольшие описательные рассказы. 4. Активизировать творческое воображение детей, развивать умение конструировать предметные изображения по собственному замыслу и рассказывать о них.

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие».

**Игры и игровой материал:** «Геоконт», «Логоформочки 5», игры по выбору детей.

**Ход праздника:**

*Дети с зонтиками входят в зал, оформленный по-осеннему, под музыку «Осень наступила» (сл. и муз. С. Насауленко).*

- Ребята, как вы думаете, на каком празднике мы с вами оказались? Почему вы так решили?

*Дети высказываются. Взрослый обобщает детские высказывания – осенний праздник, праздник осени, праздник урожая, обращая внимание на настроение музыки / содержание песни, к оформлению музыкального зала и тому, что за окном уже второй осенний месяц – октябрь.*

- В старину этот праздник называли красивым словом Осенины. Какое слово «спряталось» в названии этого праздника? Почему?

*Дети высказываются. Педагог обобщает: щедрая осень – главная героиня и виновница этого праздника. Праздник посвящен осени и ее дарам.*

- Отгадайте, без чего нельзя представить праздник осени?

*Дети высказывают разные предположения.*

- Одну из отгадок мы с вами сконструируем на «Геоконте».

*Дети конструируют по точкам координатной сетки контурное изображение листочка, постепенно трансформируя квадрат: Ф4,С4,Г3,З4, Ж1,О4,К3,Б4; Ф4,Ж4.*

- Что у вас получилось на игровом поле? Почему праздник осени нельзя представить без листьев? Давайте поиграем в игру «Необычные цвета осенних листьев»: будем не просто называть цвета осенних листьев, но и придумывать, на что они похожи. Например, не просто желтые, а как мед, не просто красные, а как искры огня и т.д. Попробуйте теперь вы придумать необычные цвета осенним листьям!

*Дети придумывают эпитеты, образные сравнения. Взрослый обращает внимание детей на то, чтобы эпитеты, образные сравнения не должны повторяться.*

- Как вам кажется, от какого дерева сконструированный на игровом поле листочек?

*Дети называют контурное изображение – лист липы.*

- Что вам по форме напоминает липовый листочек?

*Подбирают образные сравнения, для этого можно повернуть игровое поле и смотреть на контурное изображение с разных точек зрения.*

- В одно мгновение липовый листочек превратился ...

*Взрослый на глазах детей трансформирует прежнее изображение, перенося отрезок Ф4,Б4 на точку Б3, отрезок Ф4,С4 – на точку С3. Дети действуют по образцу.*

- Во что превратился прежний липовый листочек? Как вы догадались, что это кленовый лист?

*Дети называют кленовый лист, определяют, что он резной, ажурный. Можно предложить детям сделать кленовый лист еще более резным и красивым – перенести отрезок С4,Г3 на точку Г2, отрезок Б4,К3 – на К2.*

- На что похож кленовый лист?

*Дети подбирают образные сравнения.*

- Как много у нас получилось осенних листьев, настоящий осенний листопад! Чем еще, кроме разноцветных листьев, богата осень?

*Дети высказываются.*

- Одно из осенних сокровищ / богатств «спряталось» в игровом поле «Логоформочек 5». Найдите целую зеленую фигуру, верхняя часть которой это половинка круга, а нижняя – половинка овала. На что похожа найденная логоформочка? Как вы догадались, что это гриб?

*Дети находят заданную фигуру в игровом поле. В случае затруднений, дети моделируют искомую фигуру из разрезанных на части фигур внизу игрового поля. Дети называют гриб, определяют, что у него есть шляпка и ножка.*

- А теперь посмотрим, кто из вас больше всех «насобирает» грибов – т.е. найдет в игровом поле «Логоформочек 5» еще фигуры с полукруглой шляпкой, похожие на гриб!

*Дети ищут в игровом поле фигуры с полукруглыми шляпками, похожие на гриб.*

- Чем похожи все найденные фигуры? Чем отличаются? Сколько грибов отыскал каждый из вас?

*Дети анализируют фигуры. Сходство – цвет, полукруглая шляпка. Отличия – ножки разной формы, части разных фигур. Называют количество найденных фигур.*

- Почему грибы считают одним из осенних сокровищ / богатств?

*Дети рассуждают. Грибами запасаются на зиму и люди, и звери в лесу. Педагог предлагает детям загадать гостям «грибные загадки».*

Разместился под сосной  
Этот гриб как царь лесной.  
Рад найти его грибник,  
Это белый ... (боровик)

Догадайтесь-ка, ребята,  
Шляпка у него мохната,  
Гриб как розовые ушки,  
А зовут его ... (волнушка)

В шляпке беленькой на ножке  
Рос грибочек у дорожки.  
А теперь в корзинке пусть  
Полежит съедобный ... (груздь)

*Далее педагог предлагает детям исполнить «грибные» частушки.*

Ставьте ушки на макушке,  
Слушайте внимательно,  
Про грибы споем частушки  
Очень замечательно!

Подберезовик с утра  
В гости собирался,  
Белки шляпу утащили,  
Дома он остался!

Как у рыжих у лисичек  
Появились три сестрички.  
Хорошо бы мальчика  
Рыжего красавчика!

На опушке у реки  
Заблудились грибники.

Хитрые опятки  
Играют с ними в прятки!

Лист осиновый на шляпке  
Очень уж грибку к лицу.  
Подосиновика с горки  
Видно даже за версту!

- Кроме сбора грибов, что люди еще делают осенью?

*Дети высказываются. Педагог обобщает - собирают урожай, и предлагает загадать гостям загадки про различные овощи.*

За кудрявый хохолок  
Лису из норки поволоок.  
На ощупь – очень гладкие,  
На вкус как сахар сладкие (морковь).

Он никогда и никого  
Не обижал на свете.  
Чего же плачут от него  
И взрослые, и дети (лук).

Закопали в землю в мае  
И сто дней не вынимали,  
А копать под осень стали,  
Не одну нашли, а десять (картофель)!

Угадать совсем не трудно,  
Всякий догадается!  
Лист упругий, изумрудный  
В кочан завивается (капуста).

Кругла, а не шар,  
С хвостом, а не мышь,  
Желта, как мед,  
А вкус не тот (репка).

*Далее педагог предлагает детям поиграть в музыкальную игру «Кабачок».*

- С праздником позднего урожая совпадает еще один русский народный праздник - праздник Покрова. Название праздника не простое – «говорящее». Как вы думаете, о чем оно «говорит», о чем «рассказывает»? Какие еще слова напоминает название праздника «Покров»?

*Дети рассуждают. Педагог подводит детей к перечислению однокоренных слов – покрывать, укрывать, покрывало и т.д.*

- Чем укрывается земля осенью? Что ей служит покрывалом?

*Дети рассуждают, высказываются. Педагог поддерживает детские версии.*

- А теперь возьмите свои любимые игры и составьте, то чем укрывает землю осенью, что ей служит покрывалом! Расскажите, что у каждого из вас получилось!

*Дети выбирают любимые игры, включаются в творческое конструирование. Рассказывают о сконструированных изображениях.*

- А закончим мы наш осенний праздник русской народной игрой «Золотые ворота».

*Дети под музыку играют в игру. Далее прощаются с гостями и уходят из зала под музыку «Осень в золотой косынке» (сл. и муз. Н.П. Бобковой).*

**9. ПРИЛОЖЕНИЕ**

**схема 1.**

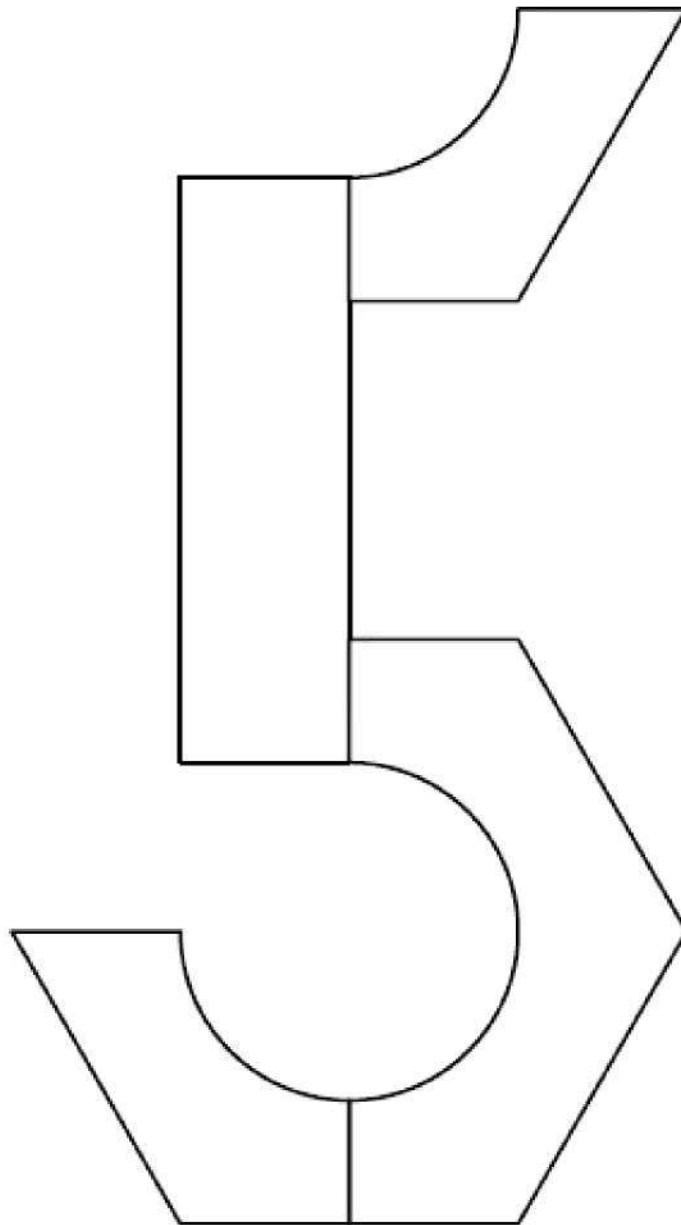


схема 2.

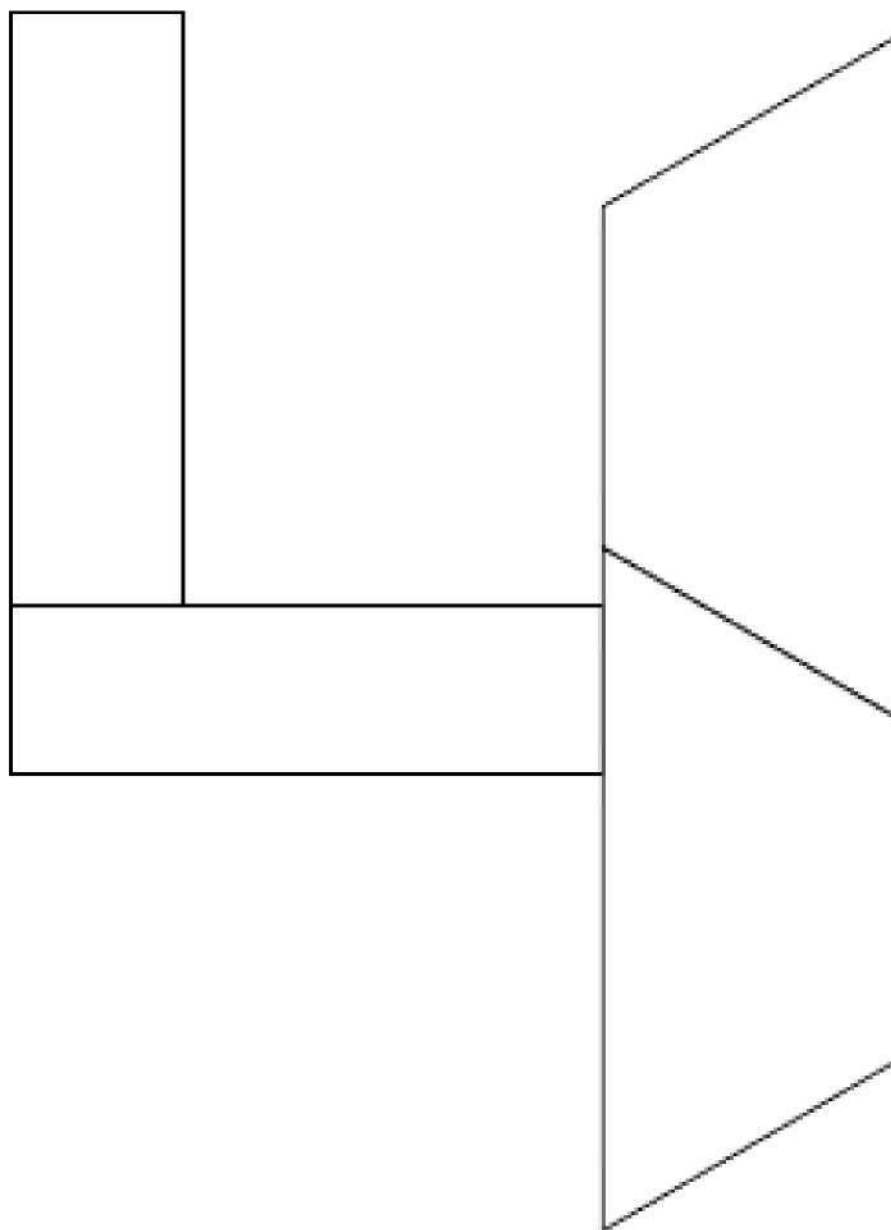




схема 3.

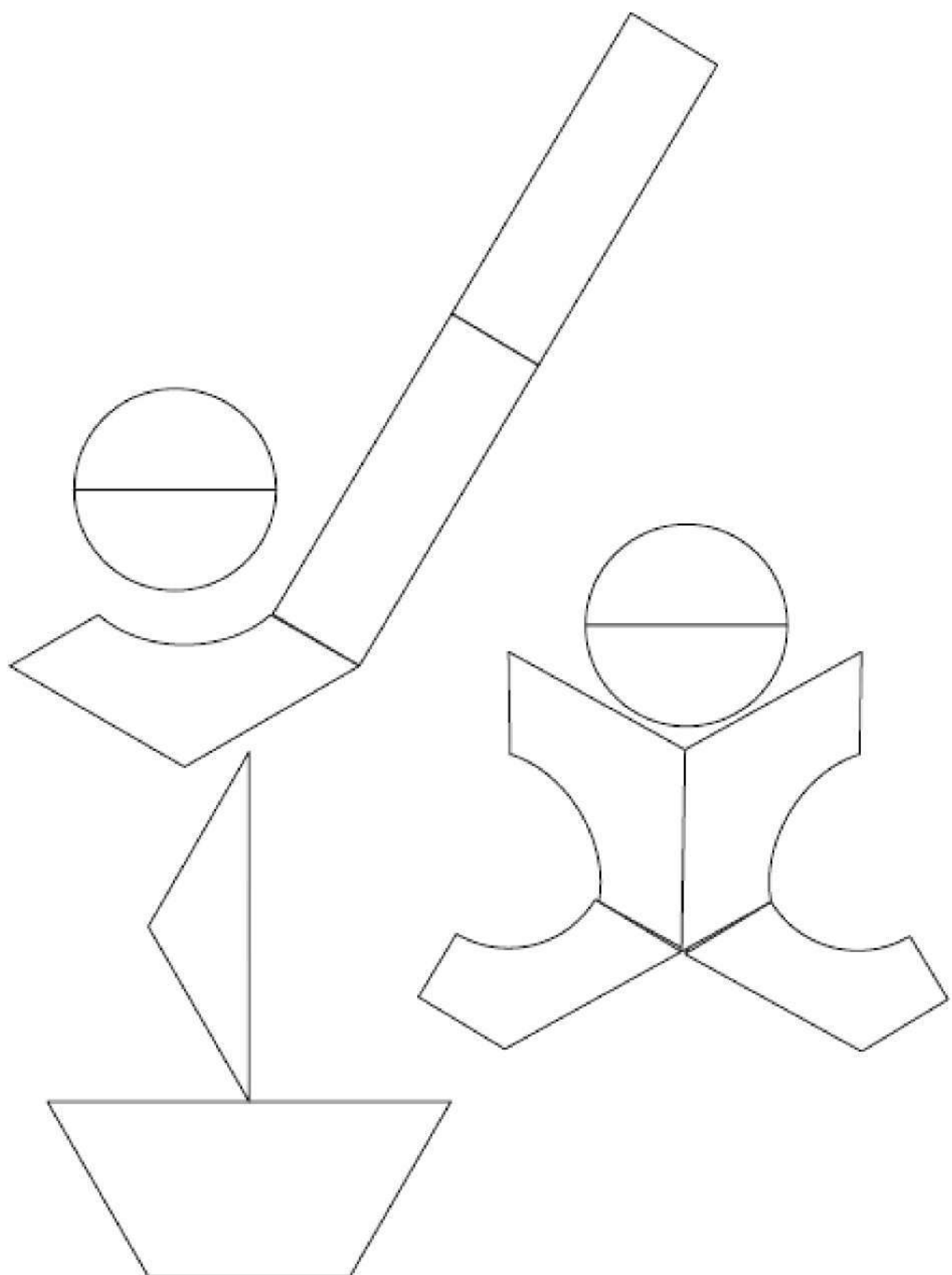


схема 4.

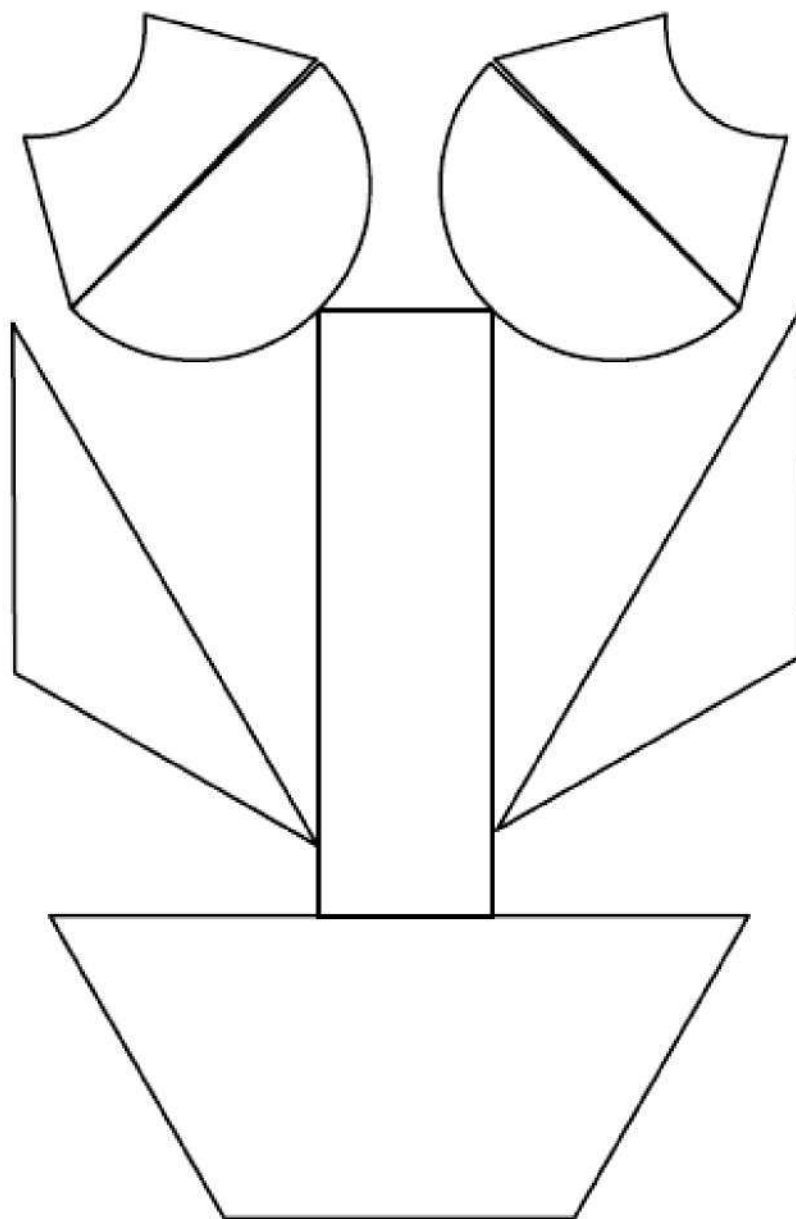


схема 5.

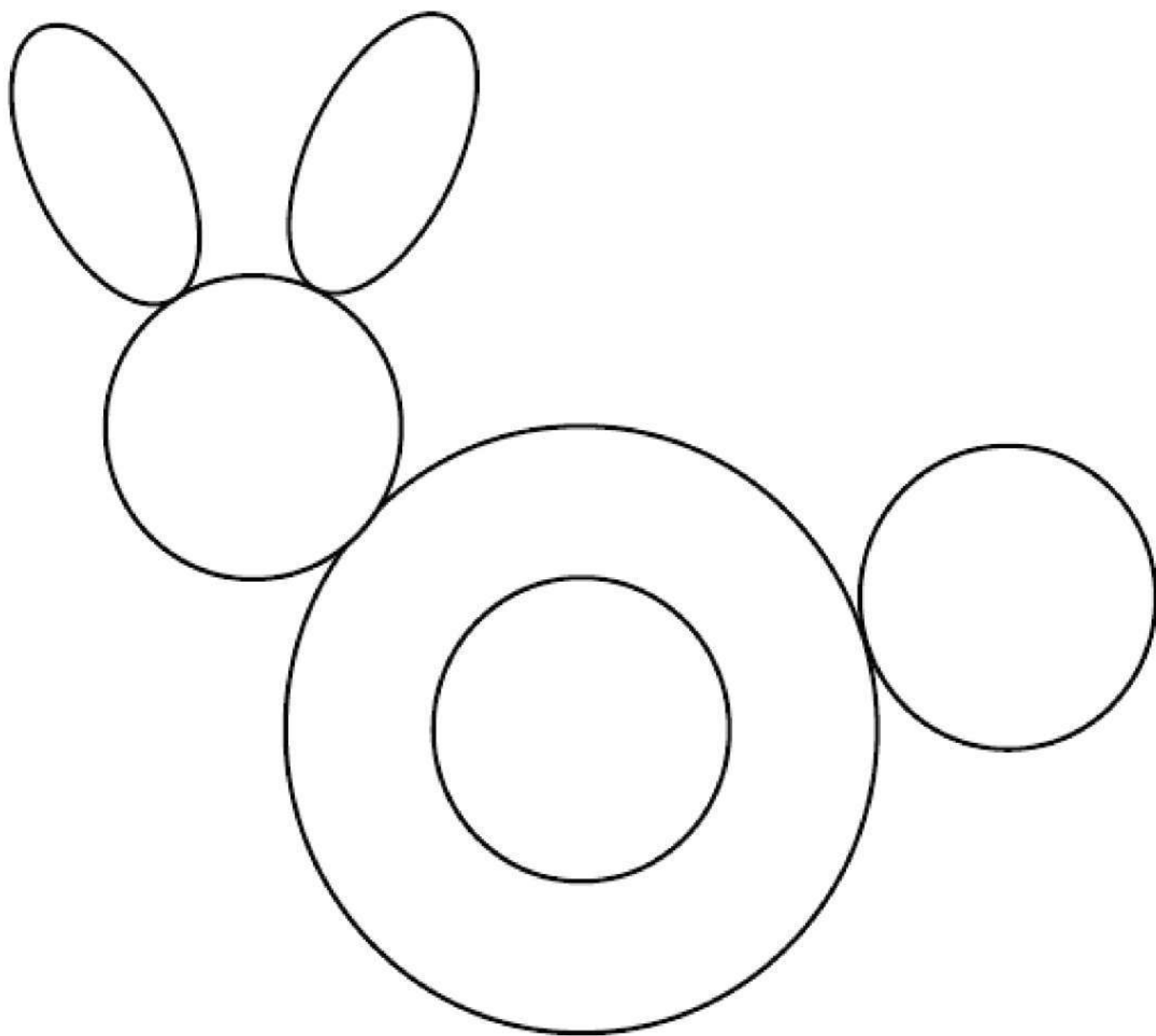


схема 6.

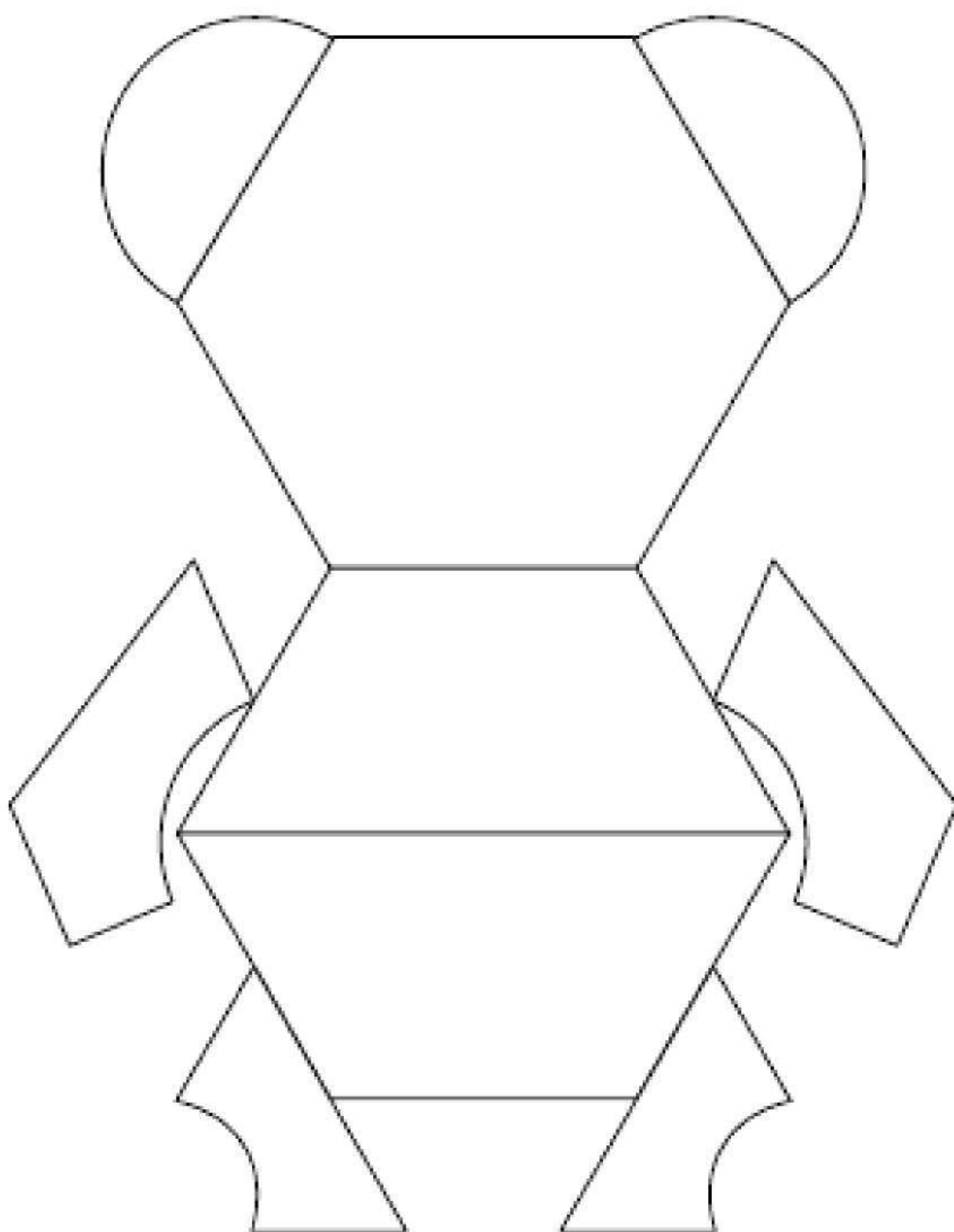
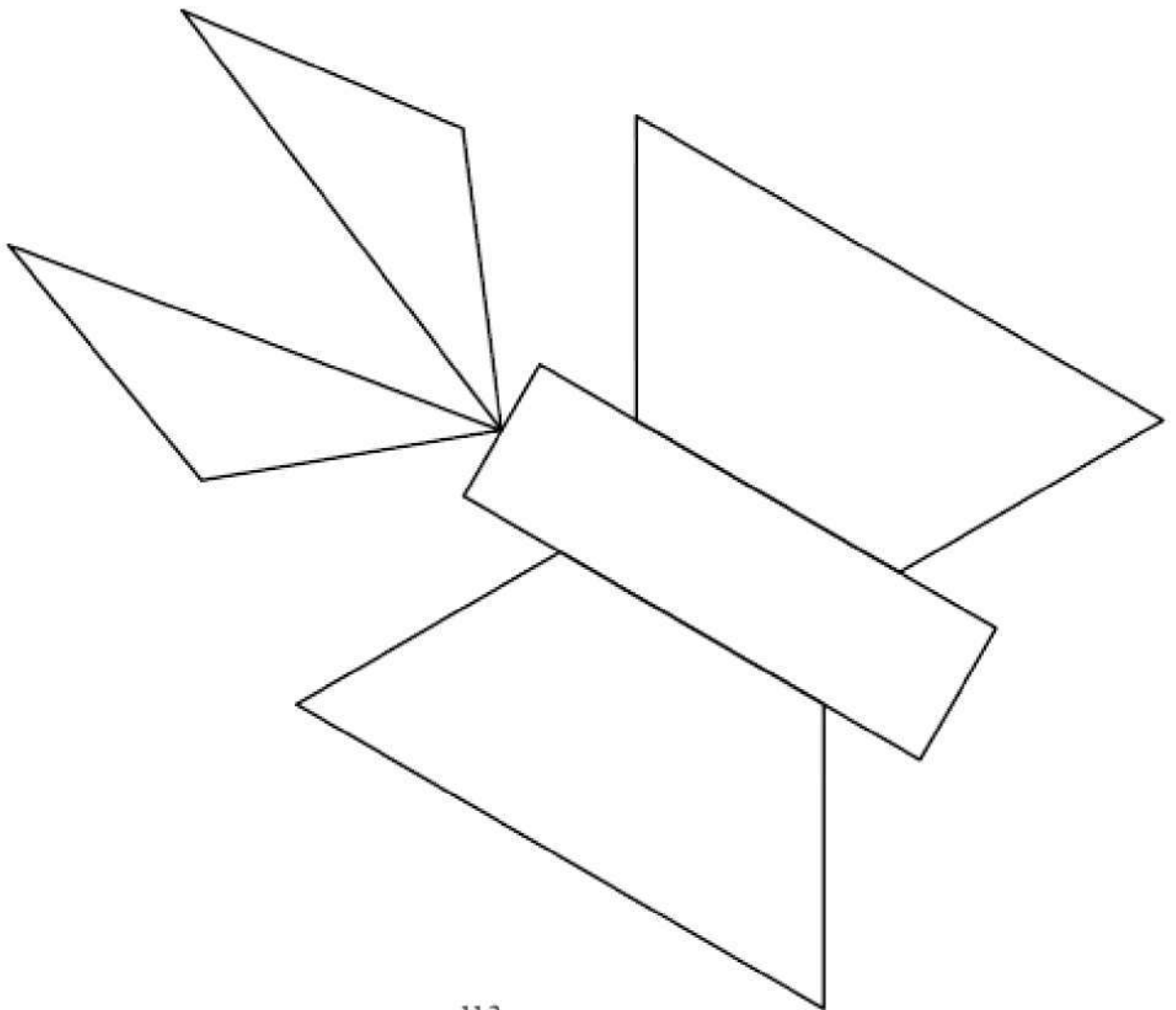
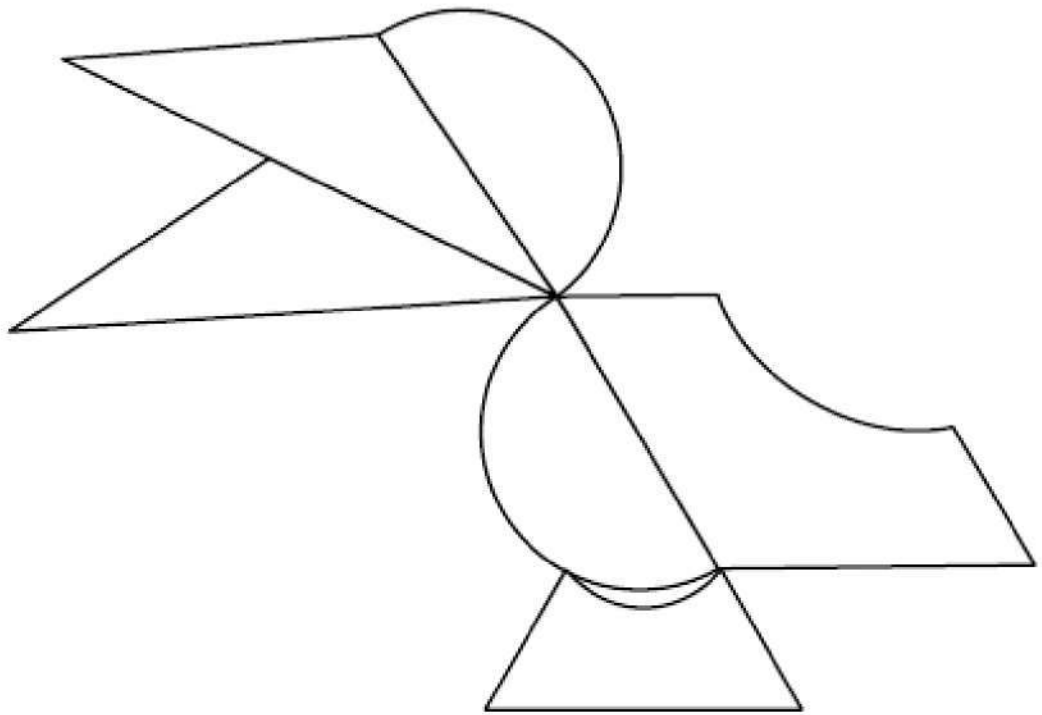


схема 7.



**схема 8.**

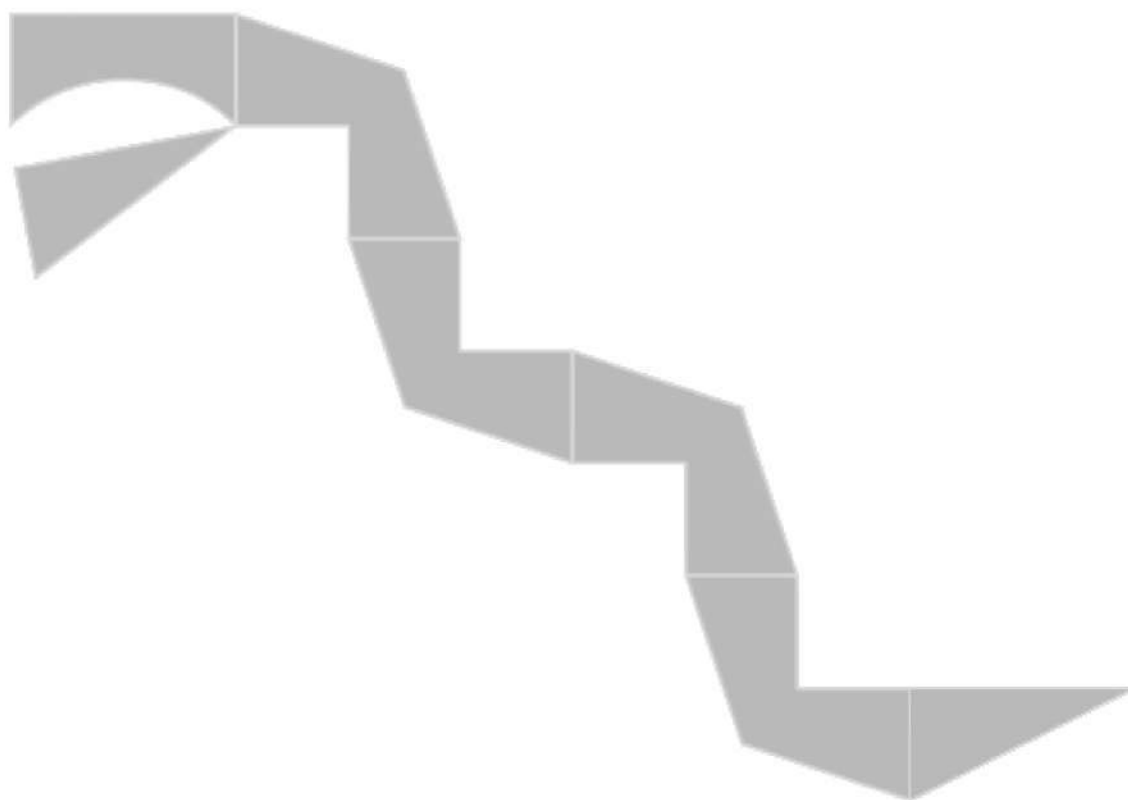


схема 9.

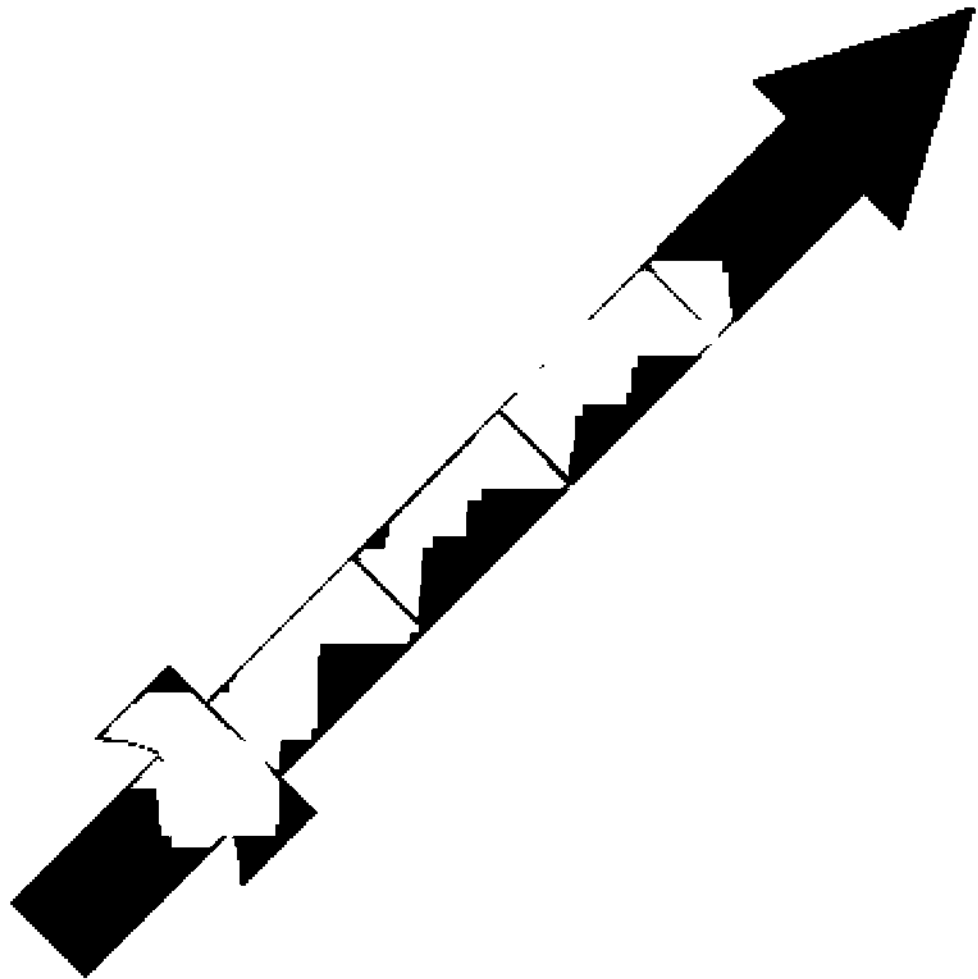


схема 10.

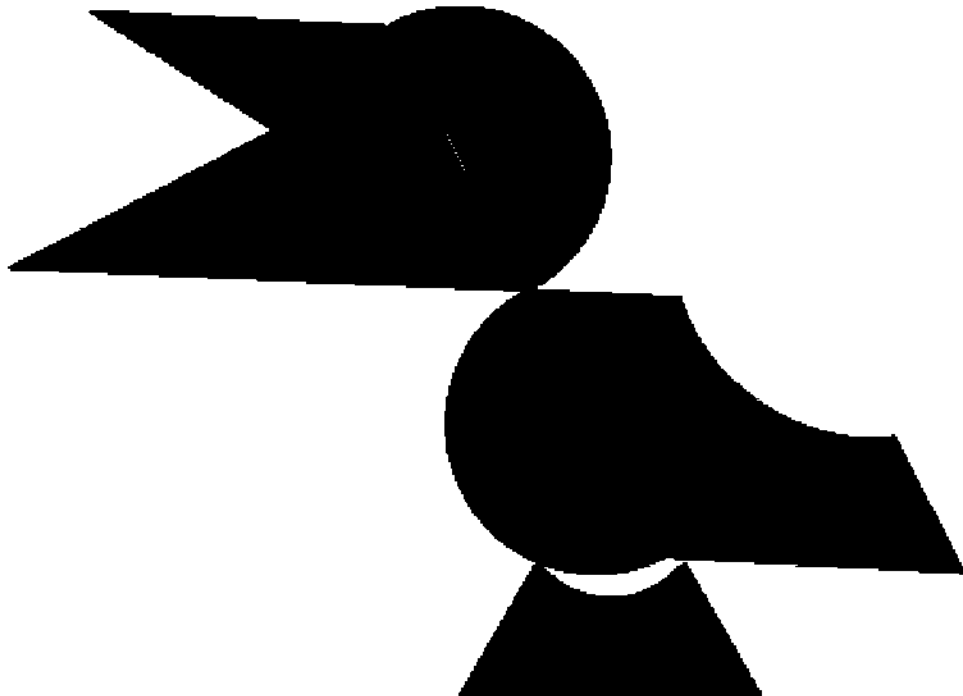




схема 11.

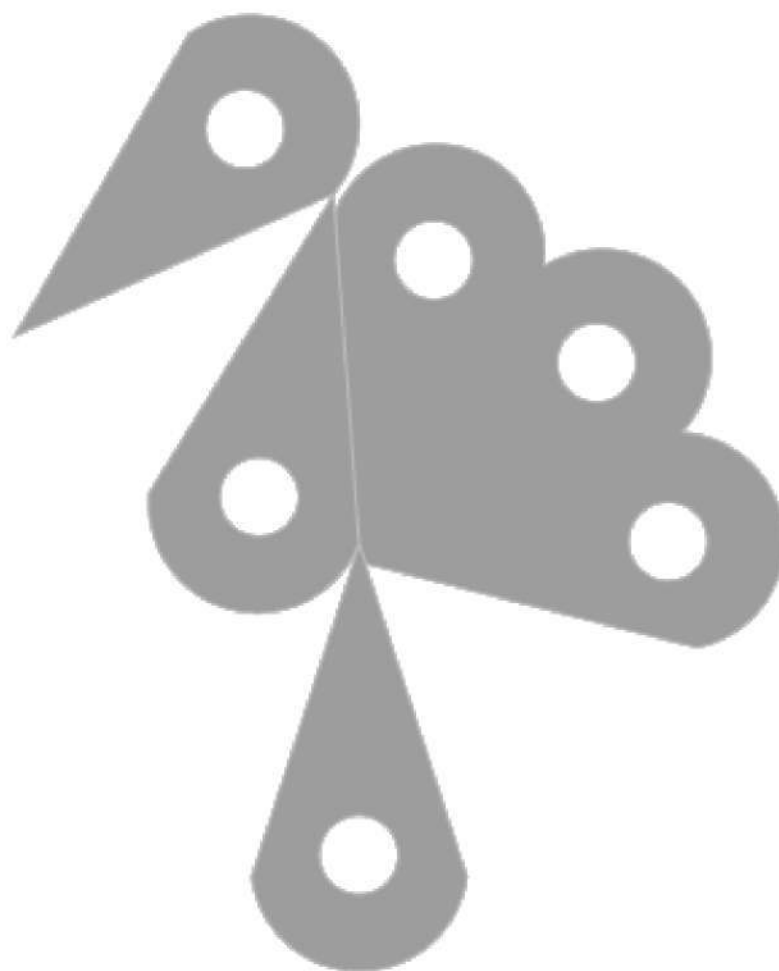


схема 12.

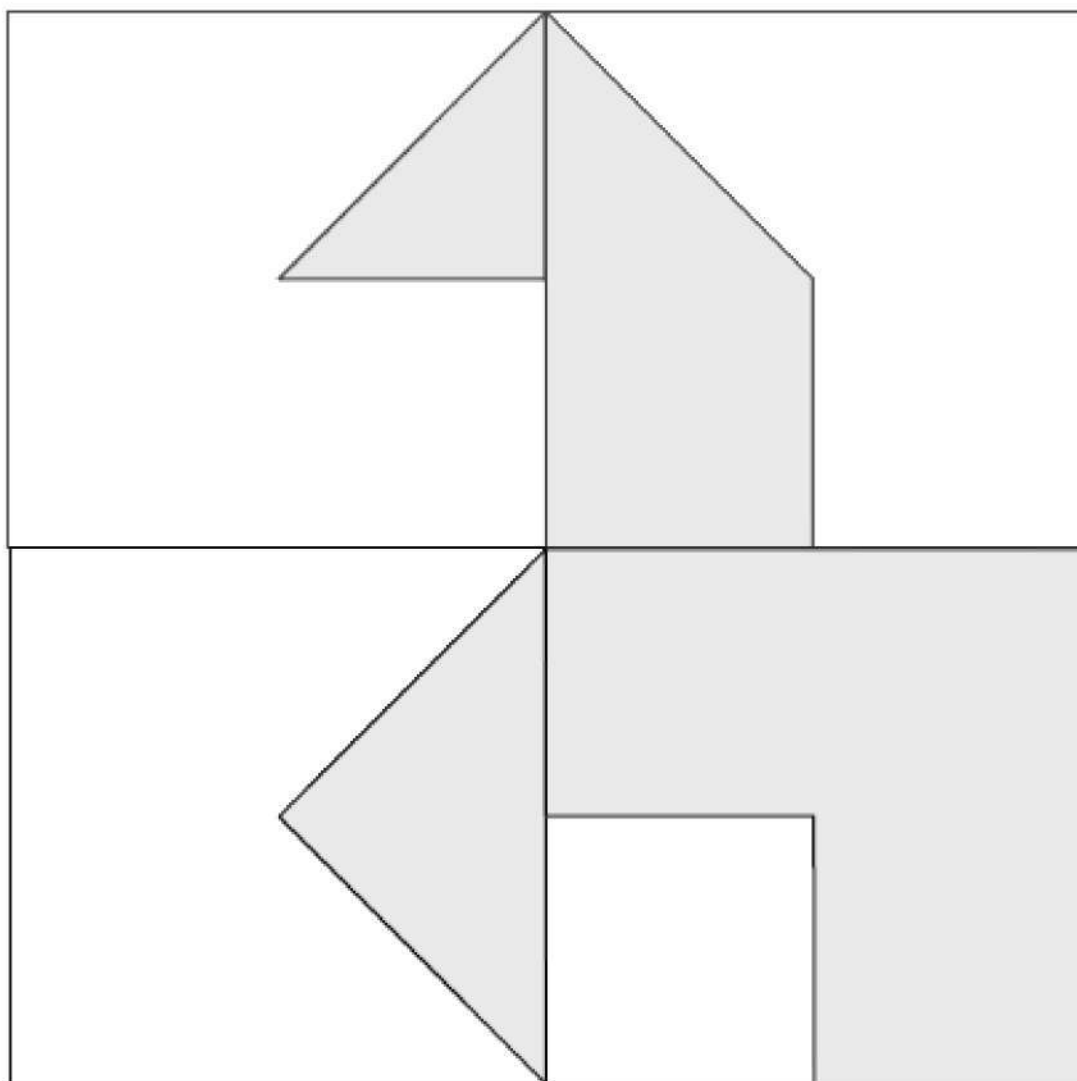


схема 13.

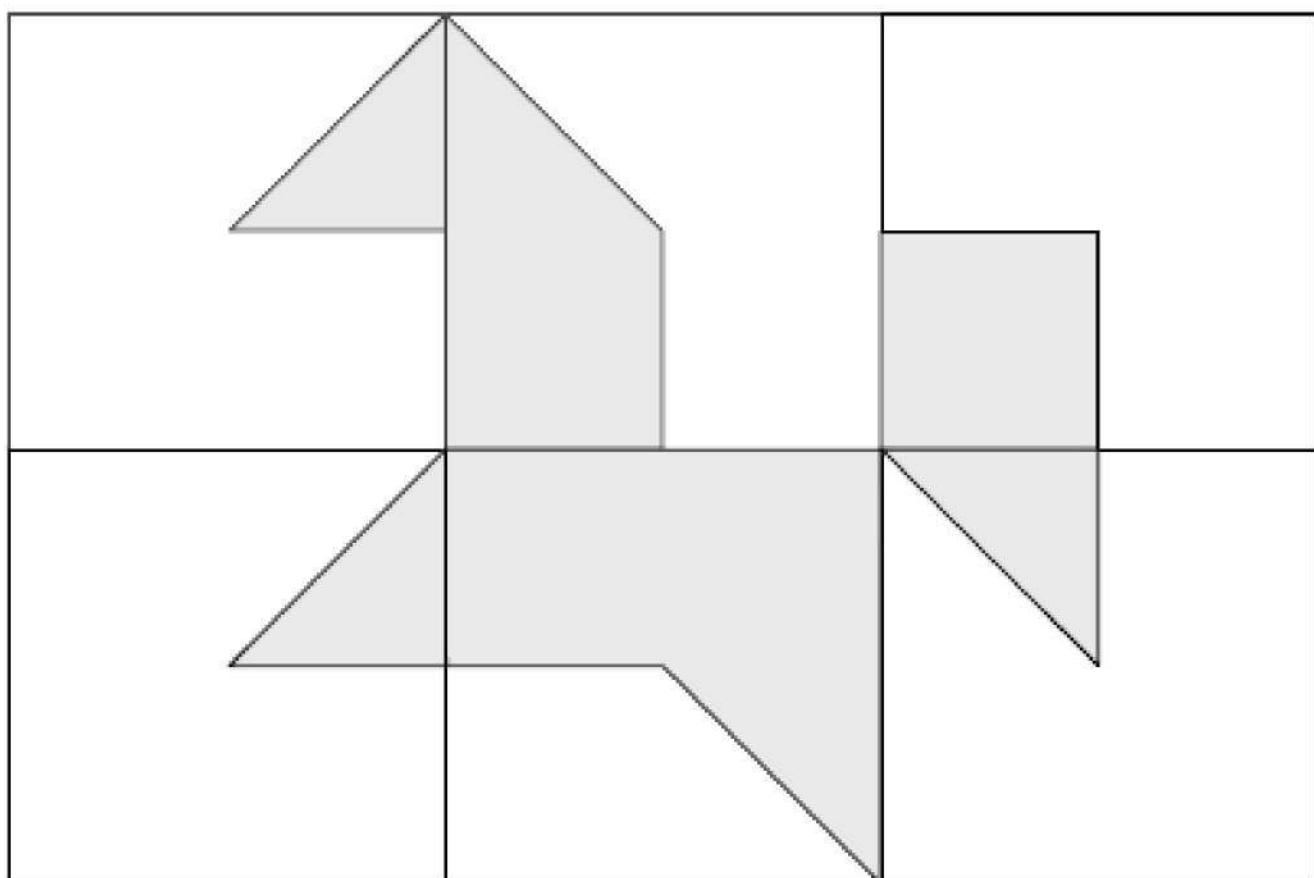


схема 14.

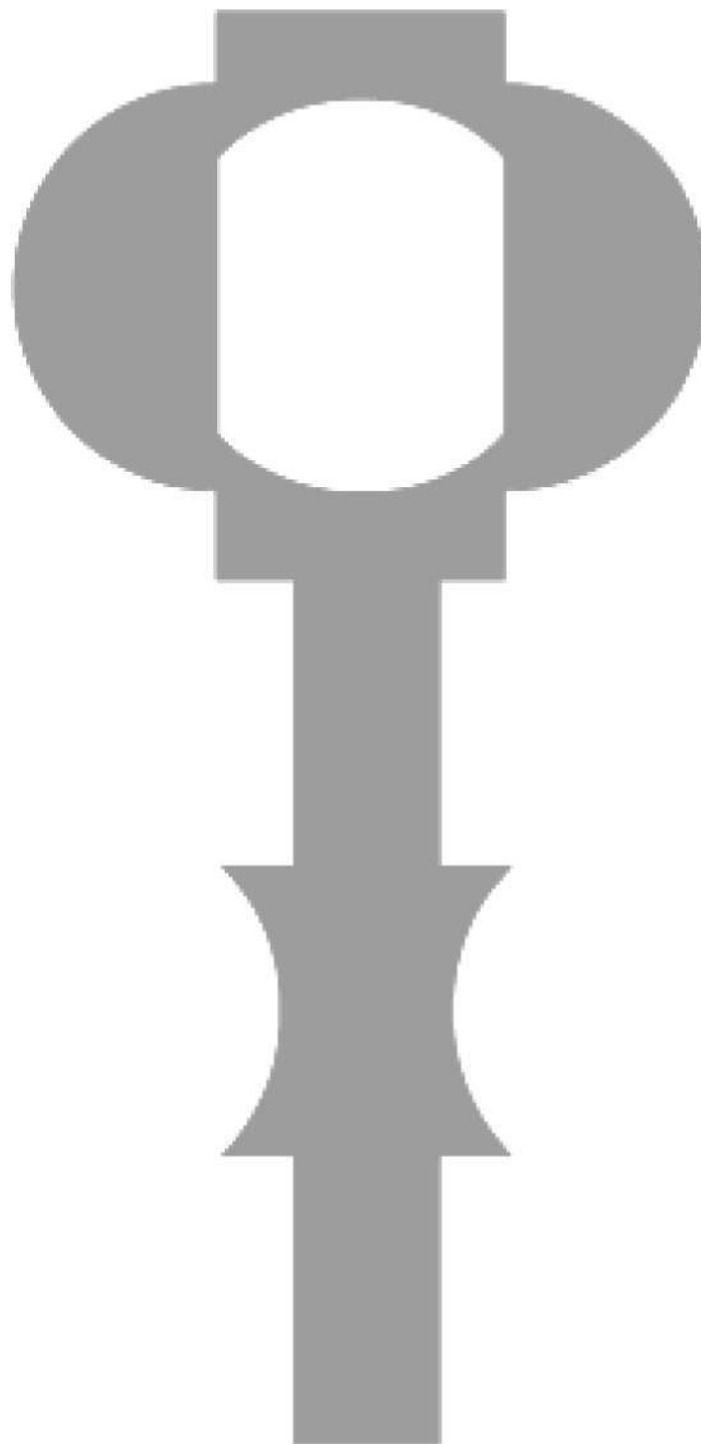


схема 15.

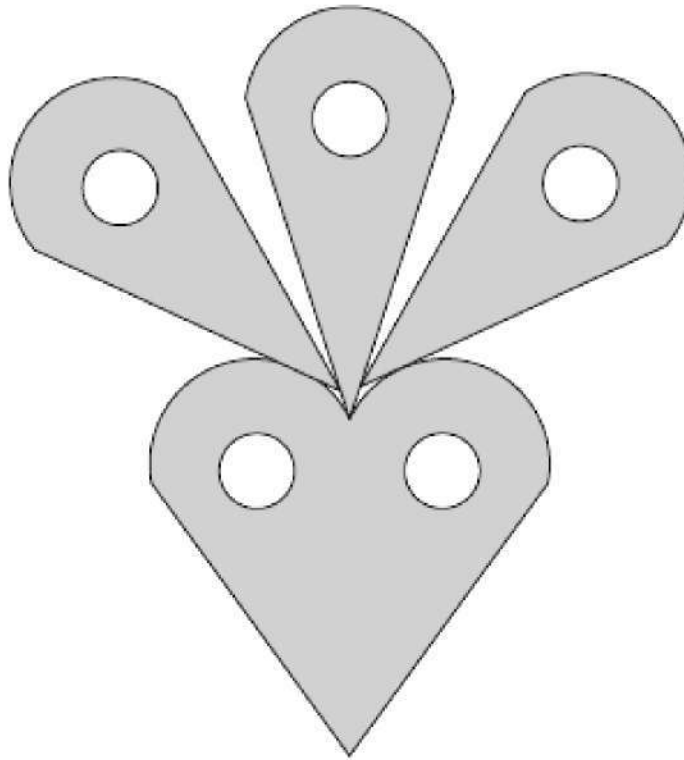


схема 16.

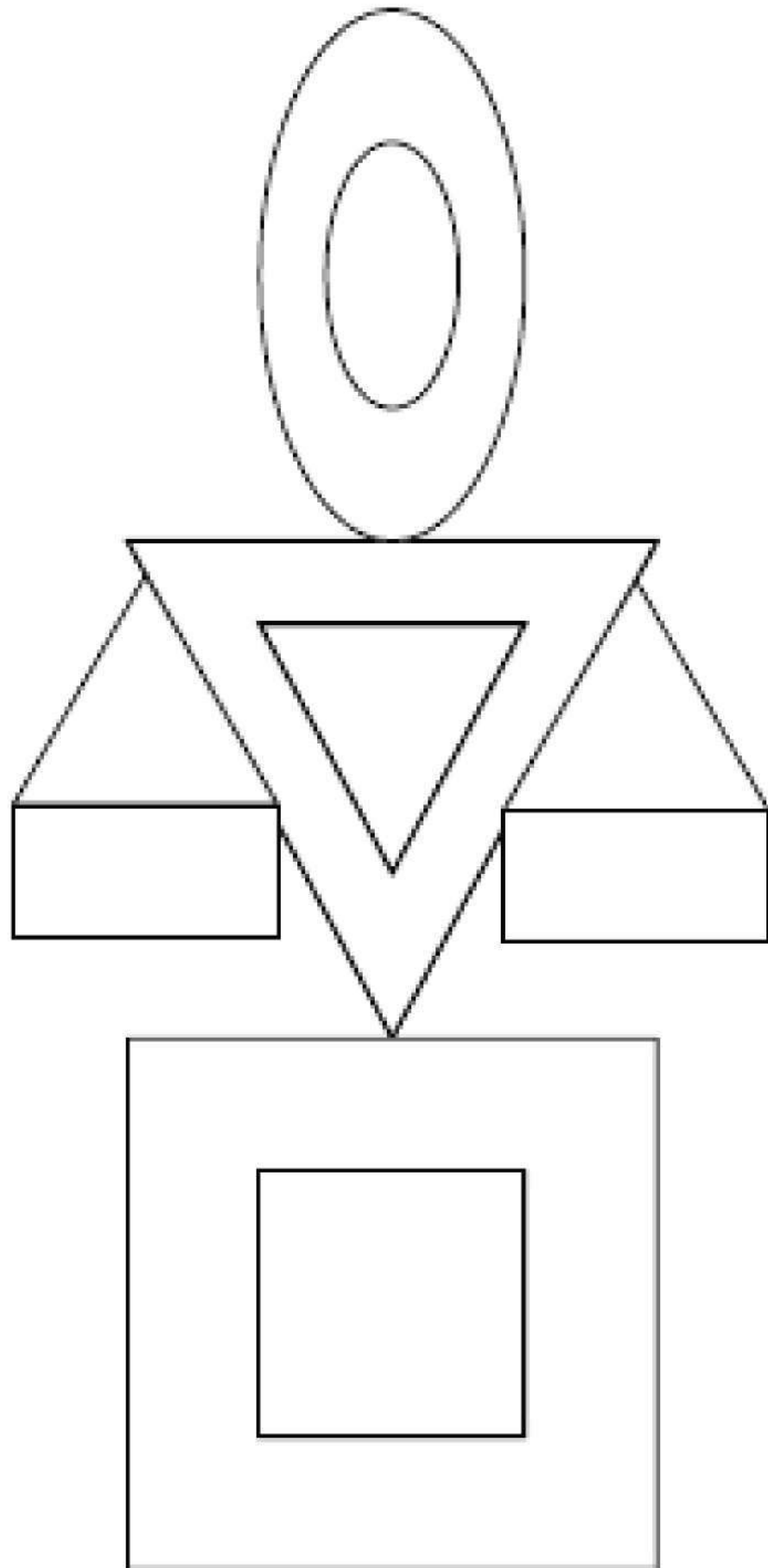


схема 17.

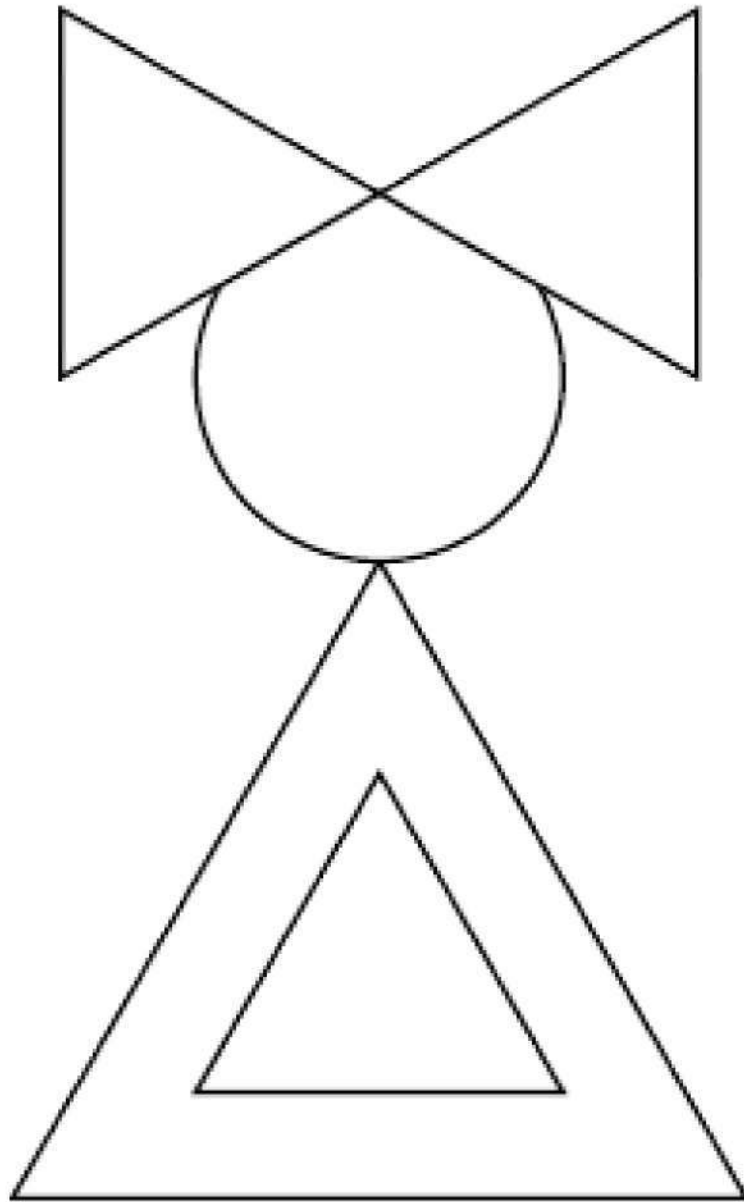


схема 18.

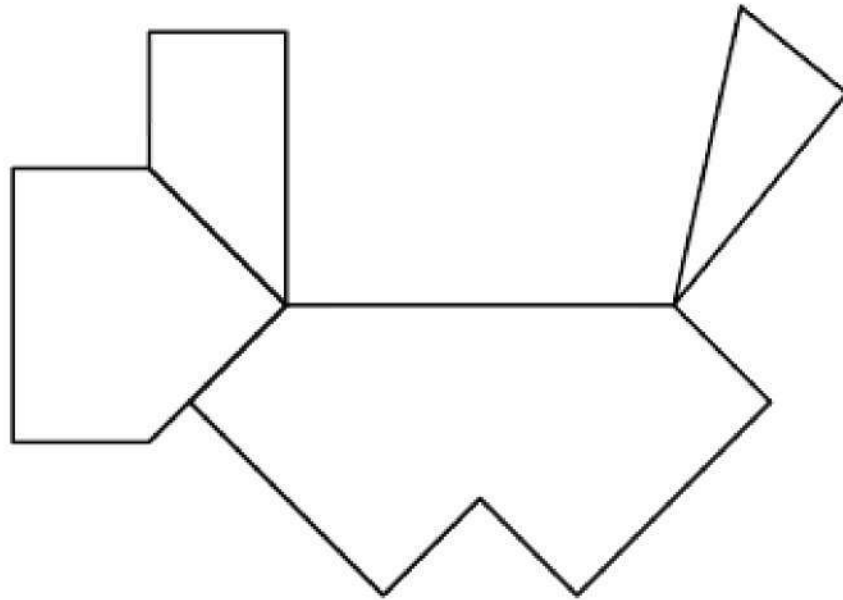




схема 19.

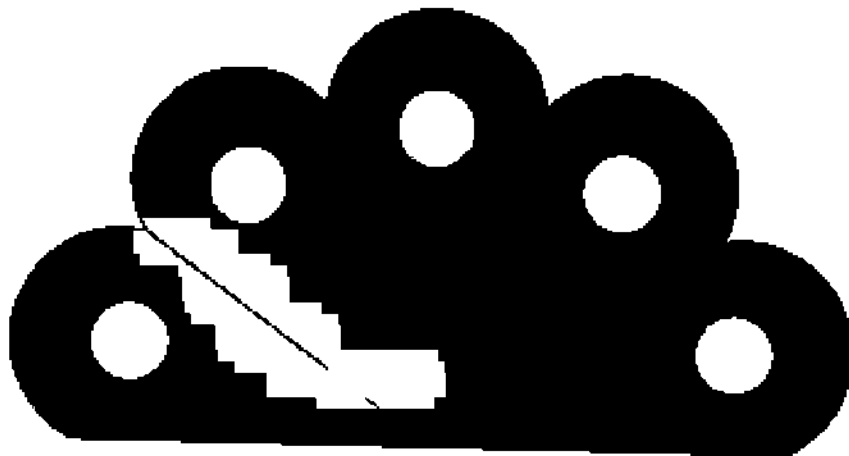


схема 20.

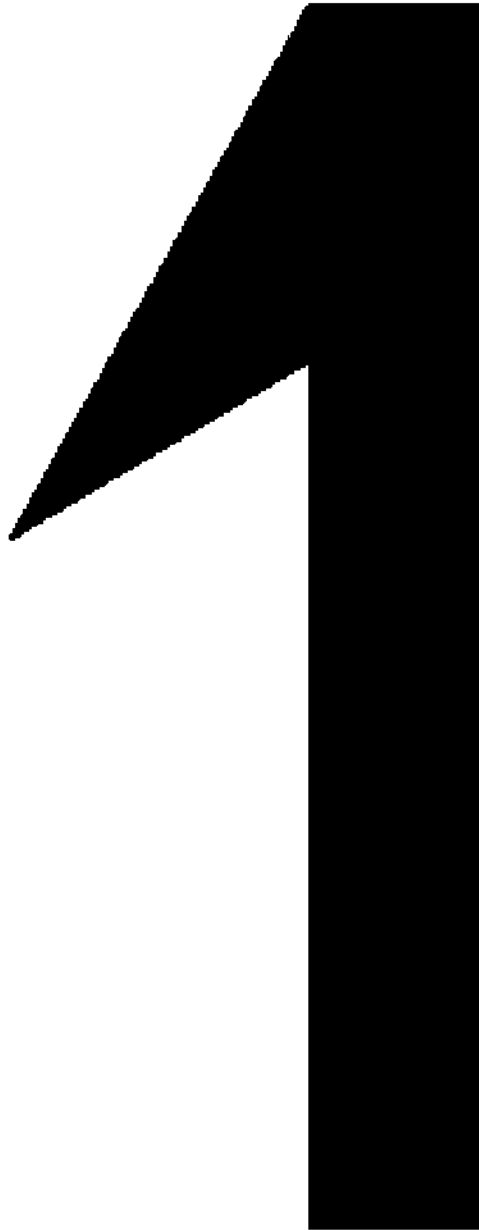


схема 21.

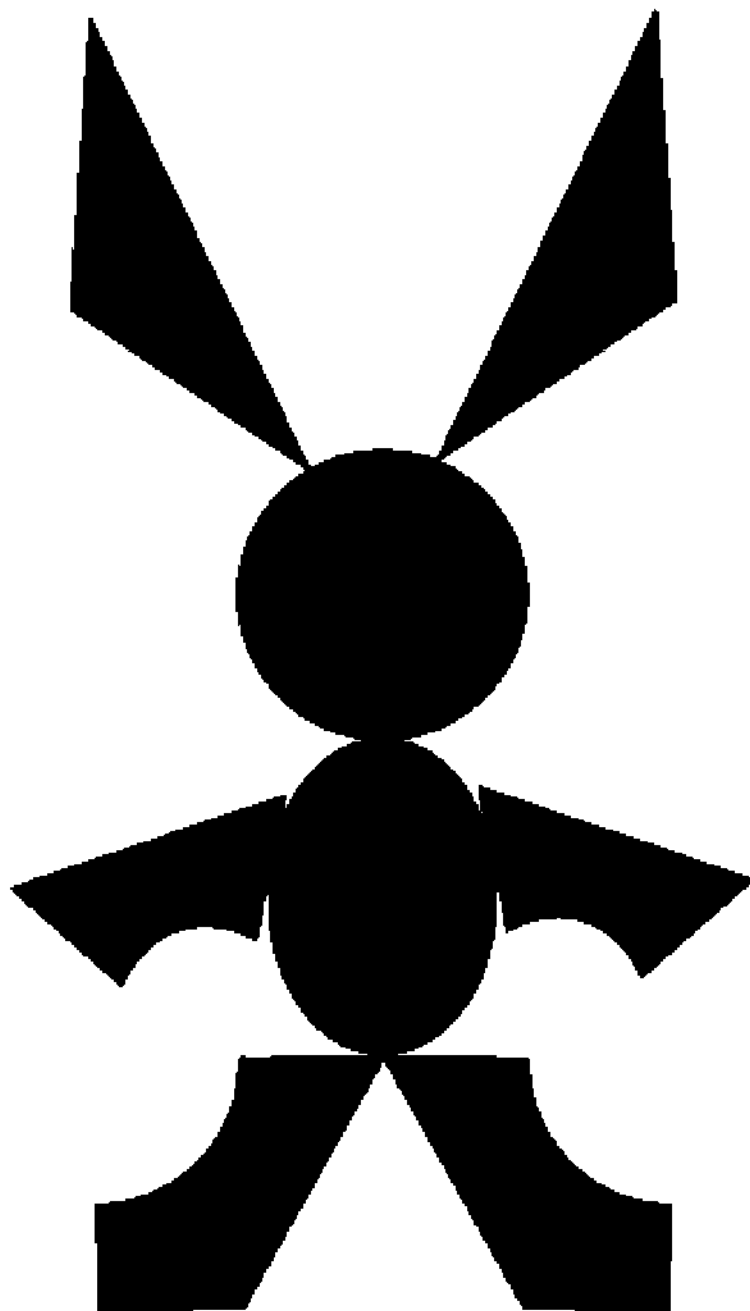


схема 22.

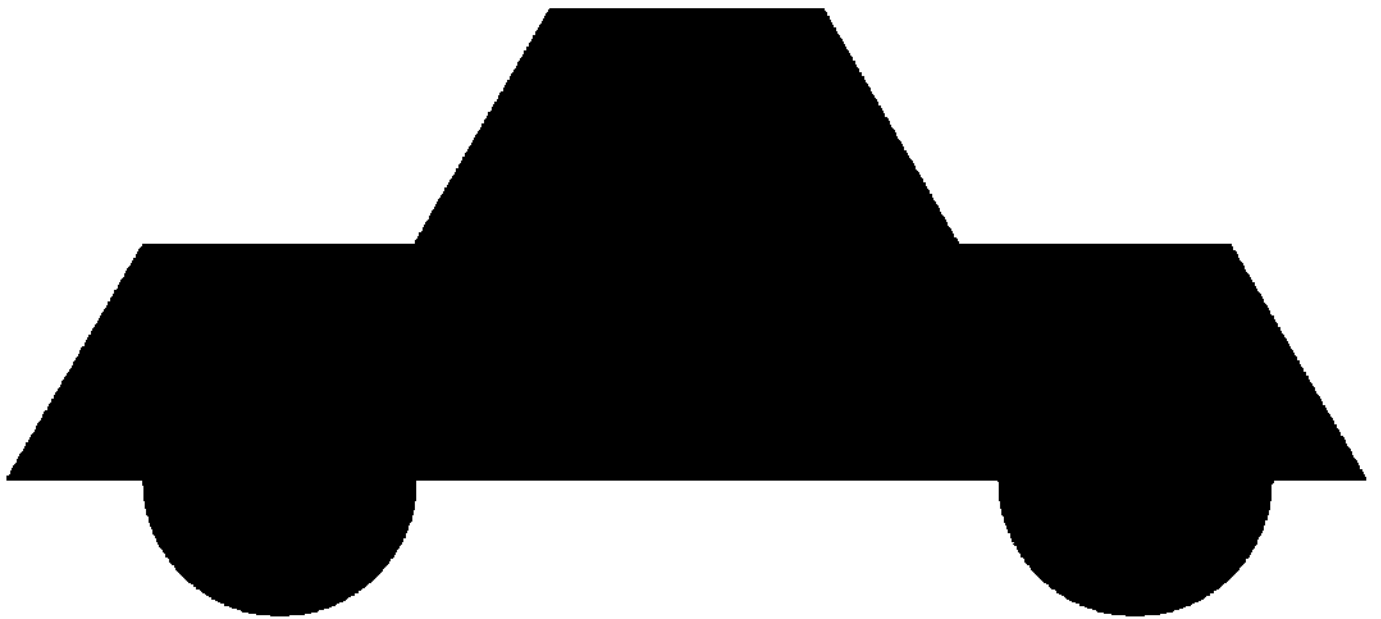


схема 23.

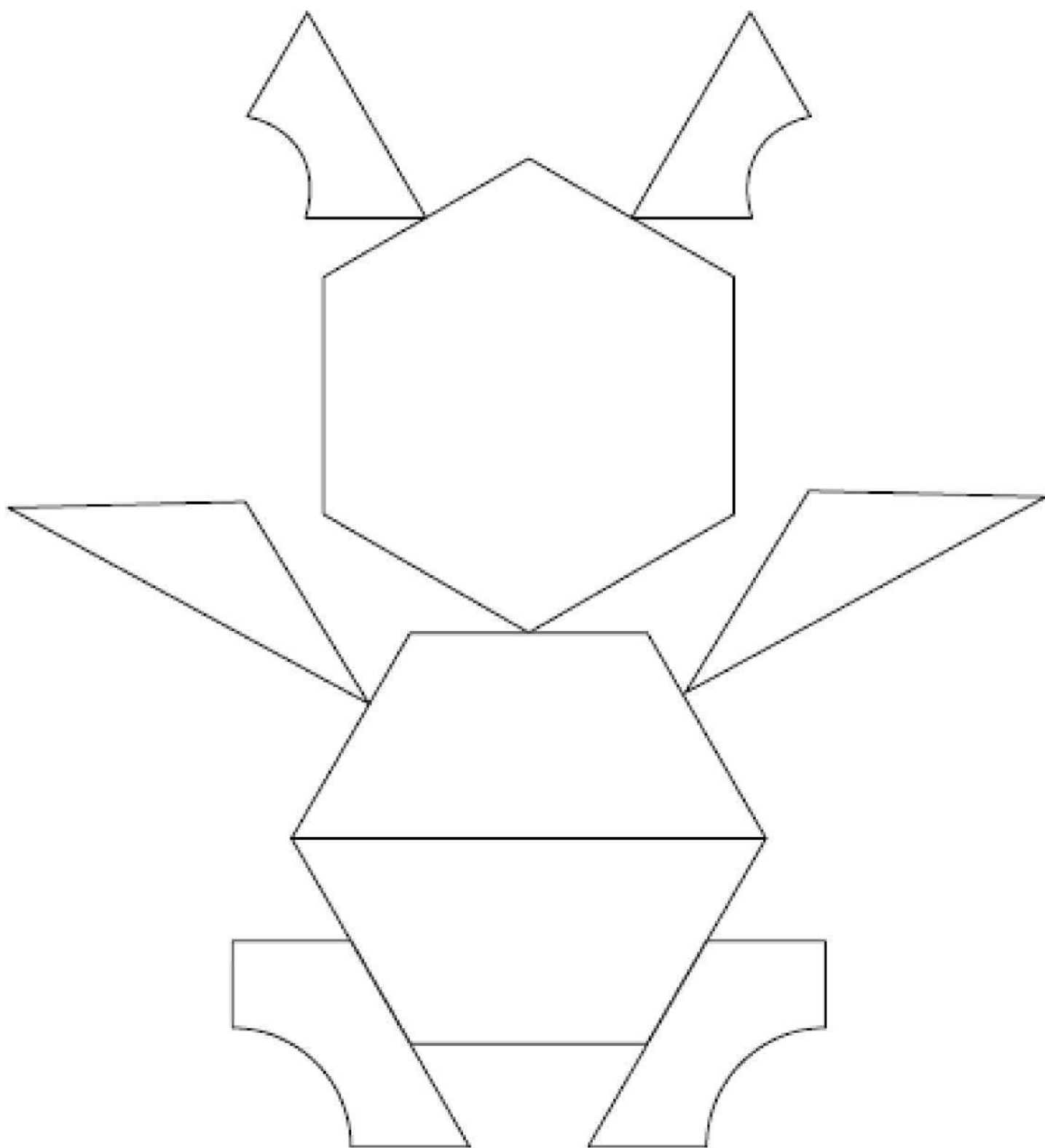


схема 24.

