

**РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО ИНТЕГРАЦИИ  
ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ПРОЦЕССА ДОО**

**Харько Т.Г., Борчанинова К.В.**

Санкт-Петербург, 2016

## ВВЕДЕНИЕ

Деятельность дошкольных организаций в настоящее время регламентируется требованиями ФГОС ДО, в котором особо выделены основные принципы организации педагогического процесса и разных видов деятельности. Одним из них является интеграция, при правильной организации которой успешно решаются задачи всестороннего социально-коммуникативного, познавательного, речевого, художественно-эстетического и физического развития детей дошкольного возраста.

Как известно, понятие «**интеграция**» (от лат. «целый») относится к общенаучным и заимствовано педагогией из философии. Под «интеграцией» принято понимать не механическое объединение в целое разнородных частей и не суммирование элементов, а их внутреннее переплетение и взаимодействие. Интегративный подход существует в педагогике давно: в 20-е гг. XX века как проблемно-комплексное обучение на межпредметной основе, в 30-е - 70-е гг. как межпредметные связи как средство развития предметности и усовершенствования образования, а начиная с 80-х как собственно интеграция.

Использование интеграции в дошкольном возрасте продиктовано психологическими особенностями развития ребенка. Целостное и сверхчувствительное восприятие мира дает ему возможность наиболее полно, объемно, быстро и точно усваивать человеческий опыт. Постепенно, по мере взросления, происходит дифференциация органов ощущений, происходит угасание целостности и сверхчувствительности, снижаются темпы развития. Именно интеграция в виде взаимодействия, взаимопроникновения образовательного содержания и детских видов деятельности помогает достигнуть наибольшего эффекта в развитии детей дошкольного возраста, который выражается в понимании разного рода связей и зависимостей, формировании целостной картины мира, становлении универсальных способов познания окружающего мира и происходящих в нем процессов.

Интеграция образовательной деятельности делает ее для ребенка-дошкольника мотивированно осознанной, привлекательной, попросту интересной, и способствует развитию таких личностных качеств, как активность, инициативность, креативность, любознательность.

Интегративный подход обеспечивает переключение ребенка с одного вида деятельности на другой, снимая напряжение, перегрузки, утомляемость и придает гуманистический характер образованию детей дошкольного возраста.

Традиционно интеграция в дошкольном образовании выражалась в разработке и проведении интегрированных занятий, когда осуществлялся синтез образовательных областей. Вариантом таких занятий могут быть комбинированные, комплексные и собственно интегрированные занятия.

Комбинированные занятия - это сочетание разных видов деятельности, не имеющих логических связей между собой. Например, сначала идет рисование, потом - подвижная игра, потом - беседа.

Комплексные занятия – это реализация одной задачи разными видами деятельности при ассоциативных связях между ними. При этом один вид деятельности доминирует, а второй его дополняет.

Собственно интегрированные занятия – это соединение содержания и видов деятельности из разных образовательных областей на равноправной основе, дополняющих друг друга.

Если говорить образно, то комбинированные и комплексные занятия похожи на многослойный пирог, в котором каждая из прослоек остается отдельной, а интегративные – на однородный коктейль, в котором все компоненты тщательно перемешаны и представляют единое целое.

В настоящее время ФГОС ДО предъявляет немного другие требования к пониманию сути интеграции образовательного процесса дошкольной организации. Речь идет не только о проведении интегративных занятий в любом виде, а об организации целостного интегративного процесса взаимодействия детей и взрослых в течение одного дня. Это принципиально новый подход к образованию ребенка-дошкольника, который еще предстоит разработать и реализовать на практике.

В данной книге предлагается вариант осуществления интегративного подхода с помощью развивающих игр и пособий, которые давно используются в педагогической практике в основном для логико-математического развития детей, и широко представлены в развивающей предметно-пространственной среде каждой дошкольной организации. Это «Логические блоки Дьенеша», «Счетные палочки Кюизенера», мировые плоскостные головоломки, «Сложи узор», «Сложи квадрат» и т.д. К этой категории относятся и игры фирмы «Развивающие игры Воскобовича». Весь практический материал данной книги разработан с их использованием, а так же базируется на идеях методики познавательного-творческого развития детей 2-7 лет «Сказки Фиолетового Леса» Харько Т.Г. Развивающие игры стали смысловым ядром объединения в единое целое содержания различных образовательных областей и разных видов деятельности. Почему это удалось? Во-первых, структура развивающих игрушек и пособий такова, что позволяет использовать большое количество разнообразных методов и приемов, направленных на развитие познавательных процессов: воображения, внимания, памяти, логических мыслительных операций, способов познания окружающего мира и установление причинно-следственных связей. Во-вторых, развивающие игрушки и пособия включают ребенка в предметно-практическую деятельность, дают ему возможность действовать руками, «опредмечивая» представления об окружающем мире. Создается баланс между словесными, наглядными и практическими методами, когда ребенок-

дошкольник, в процессе освоения достаточно академичного для него содержания, становится не только слушателем и созерцателем, но и деятелем. В-третьих, развивающие игры – это разновидность игровой деятельности и организация педагогического процесса на ее основе мотивирует детей к познанию, создает опосредованность образования.

Еще одним средством интеграции стало сюжетное оформление всех организованных форм взаимодействия с детьми. Проблемно-игровой сказочный сюжет становится тем механизмом, который помогает органично соединить разноплановое содержание и различные виды деятельности, придает игровую форму взаимодействию с детьми. Включение персонажей, элементов сюжета в ход занятия не ново, таковы особенности развития детей дошкольного возраста. В отличие от традиционно принятого оформления занятий, разработанные конспекты представляют собой целостный игровой сюжет, который разворачивается по принципу постепенно и постоянно развивающейся игровой интриги или проблемной ситуации с развязкой в виде благополучного конца. Воображаемый сказочный сюжет становится смысловым ядром занятия, совместной деятельности детей и взрослых, досуга или праздника. В него вплетаются социально-личностные проявления персонажей в виде поступков и рассуждений, разнообразные интеллектуальные задачи на поиск предметов по признакам, установление связей и зависимостей, счетную деятельность, освоение представлений об окружающем мире, выполнение различных упражнений и действий. В результате, мероприятие похоже на сюжетную игру, проходит динамично, увлекательно, дети незаметно для себя включают в разные виды деятельности и решение задач. Ребенок не просто выполняет определенные игровые действия, а совершает открытия, раскрывает тайны и секреты, отгадывает загадки, участвует в показе фокусов и превращений, становясь деятелем, сопереживающим и содействующим.

Развивающие игры, конечно, в виду своей специфики, не являются универсальным средством интеграции, когда можно объединить содержание любых образовательных областей и любые виды деятельности. Поэтому ниже представлено содержание образовательных областей, которое можно интегрировать с помощью развивающих игр.

**«Познавательное развитие».** Развитие сенсорной культуры и математических представлений, освоение представлений о мире природы, в частности, представителях животного и растительного мира природы, сезонных изменениях в ней, о малой родине и русских народных традициях.

**«Речевое развитие».** Развитие связной диалогической и монологической речи, обогащение активного и пассивного словаря, подготовка к обучению чтению и грамоте, развитие речи как средства общения.

**«Художественно-эстетическое развитие».** Развитие продуктивной деятельности и детского творчества, отражение своего восприятия музыкального произведения, исполнение песен и танцев.

**«Социально-коммуникативное развитие».** Развитие представлений о семье, в частности, семейных делах и событиях в жизни, разнообразных эмоциональных состояниях людей и причин, их вызывающих, овладения умениями совместной деятельности - принимать общую цель, договариваться о способах действия, слушать и слышать другого.

**«Физическое развитие».** Развитие двигательной деятельности, в частности, выполнение общеразвивающих, музыкально-ритмических и спортивных упражнений, ходьба, подвижные игры, становление ценностей здорового образа жизни.

С помощью развивающих игр и сюжетного оформления организованных форм взаимодействия с детьми осуществлялась межвидовая интеграция в виде объединения разных образовательных областей и внутривидовая интеграция в виде соединения различных тем и видов деятельности внутри одной конкретной области.

Организованные формы взаимодействия с детьми.

### **1. Игровая ситуация.**

Дети вовлекаются в определенные события - фокусы и превращения, путешествия и прогулки, приключения и т.д., вступают в воображаемое взаимодействие со сказочными персонажами - помогают, подсказывают, исправляют ошибки и т.д., выполняют определенные действия - решают задачи, отвечают на вопросы, осваивают представления, конструируют предметы и т.д. Взрослые реализуют партнерский стиль взаимоотношения с детьми, когда они слышат, что говорят дети, создают атмосферу, когда дети, с одной стороны, могут принимать решение, самостоятельно действовать, с другой, учитывают интересы окружающих людей.

### **2. Музыкально-игровые и физкультурно-игровые досуги**

В этой форме работы с детьми тесно переплетаются особенности досуга и возможности развивающих игр. Представляет собой совместное времяпрепровождение, в ходе которого дети, действуют с развивающими играми, танцуют, поют песни, участвуют в соревновательных играх.

### **3. «Умные» праздники**

Это праздник, приуроченный к определенной дате или идее, в котором сочетаются слушание музыки, литературных произведений, исполнение танцев, песен, физических упражнений и решение интеллектуальных и творческих задач с помощью развивающих игр.

## **РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ – СРЕДСТВО ИНТЕГРАЦИИ**

В играх с правилами можно выделить развивающие и дидактические игры, которые различаются структурой, целью развития. На наш взгляд такое разделение в терминологии произошло в 90-е, когда появился доступ к различным иностранным разработкам в этой области.

Структурой дидактических игр являются изображения предметов окружающего мира (звери, птицы, растения, плоды, детеныши и т.д.), знаков (цифры, буквы), общепринятых сведений о мире (дни недели, год и месяцы и т.д.). Целью этих игр является освоение представлений об окружающем мире.

Развивающие игрушки, в отличие от дидактических, в своей структуре не имеют предметных изображений или частей. Как правило, это геометрические плоскостные или объемные фигуры, части с различным узором, палочки, детали необычной формы. Эти части или детали можно соединять по-разному на плоскости или перемещая в пространстве, в зависимости от замысла или предложенной схемы-образца. Такие действия развивают умения анализировать, сравнивать, соединять части в целое, концентрировать внимание, запоминать порядок действия, действовать по определенному алгоритму и т.д. В структуре всех развивающих игрушек заложена возможность развития игровых действий, поэтому они интересны детям и взрослым.

### **ПЛОСКОСТНЫЕ ГОЛОВОЛОМКИ:**

Развивающие игры «Чудо-крестики 1,2,3», «Чудо-соты 1», «Чудо-цветик», мировые плоскостные головоломки («Танграм», «Колумбово яйцо», «Вьетнамская игра» и т.д.), «Сложи квадрат».

### **Образовательная область «Познавательное развитие».**

Развитие сенсорной культуры: различение и называние цветов спектра, тонов цвета, геометрических фигур, умение выделять структуру плоских геометрических фигур, их группировка и сравнение по признакам.

Логико-математическое развитие: составление целого из частей, понимание соотношения целого и части, пространственных отношений, выполнение действий по алгоритмам, решение задач на пересечение множеств, логических задач на поиск предметов по признакам, анализ графического образца (схемы), составление целого по нему, составление силуэта цифры из частей.

Освоение представлений о мире природы: составление из частей изображений объектов живой природы (цветы, звери, насекомые и т.д.), их мест обитания, особенностей питания разными способами: по графическому образцу (схеме), с помощью линии симметрии, по словесной инструкции и собственному замыслу.

Освоение представлений о Санкт-Петербурге: составление из частей изображений предметов городской среды, типичных для города (транспорт, жилые дома, мосты, башни,

корабли и т.д.), разными способами: по графическому образцу (схеме), линии симметрии, по словесной инструкции взрослого и собственному замыслу.

Освоение представлений о русских народных традициях: составление из частей изображений, связанных с происхождением названий (птицы – праздник птиц) и традициями русских народных праздников (Рождество - звезды), героев русских народных сказок разными способами: по графическому образцу (схеме), линии симметрии, по словесной инструкции взрослого и собственному замыслу.

#### **Образовательная область «Речевое развитие».**

Придумывание названий к составленным из частей изображениям и картинкам, составление описательных и сюжетных рассказов, использование в речи названий предметов, их свойств, действий, составление картинок, иллюстрирующих значение поговорок и пословиц, их объяснение.

#### **Образовательная область «Художественно-эстетическое развитие».**

Составление из частей изображений и картинок, иллюстрирующих эмоциональное восприятие музыкального произведения, обведение составленных силуэтов на листе бумаги, их раскрашивание, дорисовка.

#### **Образовательная область «Социально-коммуникативное развитие».**

Составление из частей изображений или картинок, иллюстрирующих эмоциональные взаимоотношения в семье, эмоциональные состояния человека (радости, грусти и т.д.), подарков для значимых для ребенка взрослых.

#### **Образовательная область «Физическое развитие».**

Составление из частей изображений или картинок, которые отражают представления о правильном образе жизни.

#### **ИГРЫ «ФОНАРИКИ», «ЧЕРЕПАШКИ».**

#### **Образовательная область «Познавательное развитие».**

Развитие сенсорной культуры: различение и называние цветов спектра, геометрических фигур, сравнение фигур по размеру, группировка фигур по цвету, размеру или форме.

Логико-математическое развитие: составление целого из частей, понимание пространственных отношений, решение задач на поиск предметов по признакам, анализ графического образца (схемы), составление целого по нему.

Освоение представлений о мире природы: составление из частей изображений объектов живой природы (цветы, звери, насекомые и т.д.), их мест обитания, особенностей питания разными способами: по графическому образцу (схеме), по словесной инструкции и собственному замыслу.

Освоение представлений о Санкт-Петербурге: составление из частей изображений предметов городской среды, типичных для города (транспорт, жилые дома, мосты, башни, и т.д.), разными способами: по графическому образцу (схеме), по словесной инструкции взрослого и собственному замыслу.

Освоение представлений о русских народных традициях: составление из частей изображений, связанных с традициями русских народных праздников, героев русских народных сказок разными способами. по графическому образцу (схеме), по словесной инструкции взрослого и собственному замыслу.

#### **Образовательная область «Речевое развитие».**

Придумывание названий к составленным из частей изображениям и картинкам, составление описательных и сюжетных рассказов, использование в речи названий предметов, их свойств, действий.

#### **Образовательная область «Художественно-эстетическое развитие».**

Составление из частей изображений и картинок, иллюстрирующих эмоциональное восприятие музыкального произведения, обведение составленных силуэтов на листе бумаги, их раскрашивание, дорисовка. Обведение геометрических фигур, их вырезание, наклеивание по типу аппликации на лист бумаги.

#### **Образовательная область «Социально-коммуникативное развитие».**

Составление из частей изображений или картинок, иллюстрирующих эмоциональные взаимоотношения в семье, эмоциональные состояния человека (радости, грусти и т.д.), подарков для значимых для ребенка взрослых.

#### **Образовательная область «Физическое развитие».**

Составление из частей изображений или картинок, которые отражают представления о правильном образе жизни.

#### **ИГРЫ НА КОНТУРНОЕ КОНСТРУИРОВАНИЕ, РИСОВАНИЕ, ВЫШИВАНИЕ**

Развивающие игры «Геоконт», «Геовизор», «Шнур-Затейник», «Математический планшет», «Геометрик».

#### **Образовательная область «Познавательное развитие».**

Сенсорное развитие: конструирование по точкам координатной сетки и с помощью графического диктанта контуров геометрических фигур разного размера и пространственного положения, их видоизменение.

Логико-математическое развитие: конструирование второй половины симметричного контура, деление целого на определенное количество равных и неравных частей, понимание пространственных отношений, конструирование или рисование контура по графическому образцу



(схеме), точкам координатной сетки, вышивание контура с помощью графического диктанта, составление кода к придуманным и выложенным контурам.

Освоение представлений о мире природы: конструирование по точкам координатной сетки контуров объектов живой природы и их структурных частей (дерева, цветка, бабочки, рыбки и т.д.), вышивание с помощью графического диктанта явлений и объектов живой и неживой природы (сугробы, горы и т.д.) и их названий (название цветка «мак» и т.д.).

Освоение представлений о Санкт-Петербурге: конструирование по точкам координатной сетки и с помощью графического диктанта контуров следующих объектов:

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

Освоение представлений о русских народных традициях: конструирование по точкам координатной сетки или с помощью графического диктанта волшебных предметов, традиционных атрибутов, связанных с мотивами и сюжетами русских народных сказок (меч-кладенец, волшебная палочка и т.д.) и праздников.

#### **Образовательная область «Речевое развитие».**

Придумывание названий к контурам различных фигур и предметов, составление описательных рассказов, конструирование букв по графическому образцу (схеме), точкам координатной сетки, вышивание слов и букв с помощью графического диктанта, игры со словами – их видоизменение, составление слов из заданного количества букв.

#### **Образовательная область «Художественно-эстетическое развитие».**

Придумывание и рисование различных контуров по точкам координатной сетки, их дорисовка, раскрашивание, в том числе и отражающих эмоциональное состояние, вызванное при прослушивании музыки, нотную грамоту (ноты, музыкальный ключ).

#### **Образовательная область «Социально-коммуникативное развитие».**

Конструирование контуров различных предметов, связанных с эмоциональным состоянием, подарков для значимых для ребенка взрослых.

#### **Образовательная область «Физическое развитие».**

Конструирование, рисование, вышивание контуров различных предметов, которые отражают представления о правильном образе жизни.

### **ИГРЫ НА ТРАНСФОРМАЦИЮ**

Развивающие игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный, четырехцветный), «Змейка»

### **Образовательная область «Познавательное развитие».**

Сенсорное развитие: складывание геометрических фигур разного цвета, размера и формы.

Логико-математическое развитие: понимание пространственных отношений, складывание различных фигур по образцу взрослого или схеме, понимание алгоритма конструирования, решение задач на поиск геометрических фигур по признакам в игровом поле, складывание по заданным признакам, видоизменение по цвету, не меняя формы и цвета; по цвету, форме и размеру.

Освоение представлений о мире природы: складывание некоторых объектов живой природы (птичка, кошечка, лисичка и т.д.) по образцу взрослого, схеме и собственному замыслу.

Освоение представлений о русских народных традициях: складывание образных фигур, связанных с тематикой, идеями, атрибутами и традициями русских народных праздников, сказок, пословиц, поговорок (конфета – угощение для калядующих, звезда – символ Рождества и т.д.).

### **Образовательная область «Речевое развитие».**

Придумывание названий к сделанным из игры предметным силуэтам, рассказывание о них, использование в речи названий действий.

### **Образовательная область «Социально-коммуникативное развитие».**

Обыгрывание сделанных предметных силуэтов.

## **ИГРЫ НА ТРАНСФИГУРАЦИЮ**

Развивающие игры «Прозрачный квадрат», «Прозрачная цифра», «Волшебная восьмерка».

### **Образовательная область «Познавательное развитие».**

Сенсорное развитие: различение и называние цветов радуги, геометрических фигур, освоение классификации по внешним структурным признакам (треугольные, четырехугольные, пятиугольные, шестиугольные).

Логико-математическое развитие: группировка элементов игры по разным основаниям (форма нарисованных частей, структура геометрических фигур, цвет, количество нарисованных элементов, образное восприятие и др.), решение логических задач на исключение лишнего, обобщение и выделение существенных признаков, трансформацию цифр, предметных изображений, составление целого из заданного количества равных или неравных частей, предметных или абстрактных изображений по правилам, понимание пространственных отношений, выполнение действий по алгоритмам, решение логических задач, достраивание части до целого, составление цифр из частей.

Освоение представлений о мире природы: составление силуэтов объектов живой и неживой природы, картинок из жизни природы, отражающих многообразие природного мира, выделение особенностей внешнего вида и жизнедеятельности.

Освоение представлений о русских народных традициях: конструирование цифр, связанных с содержанием сказок (например, в каких сказках встречается число 3 – брата, года, дня, сказочных героя; 7 – козлят, гномы, лепестки у цветка; 33 – года, богатыря), датами праздников (например, 20 марта – День солнечного равноденствия), составление силуэтов и цифр, связанных с обрядами и жанрами русского народного творчества (например, в каких пословицах повторяется число 7, 3 и т.д.).

Освоение представлений о Санкт-Петербурге: конструирование цифр, обозначающих даты и значимые для города числа (3 раза город менял свое имя, 97 метров - длина Синего моста, рекордсмена по ширине и т.д.), соотнесение геометрических фигур с формой городских объектов, с деталями городских объектов, составление изображений городских объектов (Ростральная колонна, «Аврора», свечи – символ памяти блокадных дней и т.д.).

#### **Образовательная область «Речевое развитие».**

Придумывание названий к составленным предметным силуэтам, составление описательных и сюжетных рассказов, освоение умений коллективного речевого взаимодействия (работа в подгруппе, распределение обязанностей, согласование действий и т.д.), конструирование силуэтов на заданные буквы.

#### **Образовательная область «Художественно-эстетическое развитие».**

Составление иллюстраций к литературным произведениям, картинок, отражающих эмоциональное восприятие музыкальных произведений, обведение на листе бумаги составленных из палочек силуэтов, их дорисовка, раскрашивание.

#### **Образовательная область «Социально-коммуникативное развитие».**

Составление предметных силуэтов и картинок, отражающих представление детей об основных источниках и видах опасности в быту, на улице, в природе, семейных традициях, любимых занятиях членов семьи, проявление доброжелательного отношения к сверстникам в процессе коллективного выполнения разных задач.

#### **Образовательная область «Физическое развитие».**

Составление различных силуэтов, отражающих представление о здоровом образе жизни, выполнение различных движений.

### **ИГРЫ И ПОСОБИЯ, НАПРАВЛЕННЫЕ НА СОСТАВЛЕНИЕ И ЧТЕНИЕ**

#### **БУКВ, СЛОГОВ, СЛОВ**

Развивающие игры «Конструктор букв», «Ромашка», «Яблонька», «Снеговик», пособия «Теремки Воскобовича», «Буквы».

#### **Образовательная область «Познавательное развитие».**

Логико-математическое развитие: решение логических задач на анализ, сравнение, перемещение в пространстве частей, из которых составляются буквы.

Освоение представлений о мире природы: решение кроссвордов природоведческой тематики, буквенный анализ и составление букв и слов, отражающих в речи названия объектов живой и неживой природы.

Освоение представлений о русских народных традициях: составление букв и слов, связанных с содержанием сказок, русскими народными праздниками и жанрами народного творчества.

Освоение представлений о Санкт-Петербурге:

Составление букв и слов, обозначающих городские объекты, важные события в жизни города, имена (например, достопримечательности на букву «А», «П», «блокада», «остров», «собор», «дворец», «Крылов», «Петр» и т.д.), решение кроссвордов, связанных с городом.

**Образовательная область «Речевое развитие».**

Конструирование букв из частей по образцу, поиск букв в словах (начале, середине, конце), придумывание слов на заданную букву. Составление и чтение слов «радость», «добро», «счастье», многозначных слов («ручка» и т.д.) и объяснение их значения, видоизменение слов в зависимости от заданного значения (например, «плюшка» - «шлюпка»), видоизменение и исправление зеркально написанных букв. Освоение умений коллективного речевого взаимодействия (работа в подгруппе, распределение обязанностей, согласование действий и т.д.).

**Образовательная область «Художественно-эстетическое развитие».**

Составление слов-отгадок или букв, на которые они начинаются.

**Образовательная область «Социально-коммуникативное развитие».**

Объяснение значения составленных слов, которые отражают эмоциональные состояния человека, проявление доброжелательного отношения к сверстникам в процессе коллективных выполнений разных задач

### **ДИДАКТИЧЕСКИЕ ПОСОБИЯ**

Пособие «Цветные квадраты», «Разноцветные веревочки».

**Образовательная область «Познавательное развитие».**

Сенсорное развитие: различение и называние цветов спектра и трех ахроматических цветов (черный, белый, серый).

Логико-математическое развитие: ориентировка детей в пространстве (выполнение графических диктантов), решение задач на поиск предмета в пространстве.

Освоение представлений о мире природы: привлечение внимания детей к окраске живых организмов (белая окраска у зайца зимой и т.д.), к сезонным и суточным изменениям окружающей среды (зима белая, зеленые листья, фиолетовые цветы и т.д.) через цветовые ассоциации

Освоение представлений о Санкт-Петербурге: привлечение внимания детей к цветовому решению архитектурного облика города, осмысление его практического, символического и

эстетического значения (почему Ростральные колонны красные, почему в городе так много желтого цвета и т.д.), к характерным природным особенностям города (белые ночи и др.).

**Образовательная область «Речевое развитие».**

Выкладывание контуров букв, их видоизменение.

**Образовательная область «Художественно-эстетическое развитие».**

Соотнесение цвета и эмоционального восприятия музыкального произведения.

## **ПРИЕМЫ ОРГАНИЗАЦИИ ПРОБЛЕМНО-ПОИСКОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЕТЕЙ**

Объединить разноплановое содержание различных образовательных областей с помощью развивающих игр, ненавязчиво включить детей в решение познавательных и творческих задач помогают специально разработанные игровые приемы. Они направлены на:

- поддержание мотивации,
- активизацию мыслительных процессов и освоение содержания,
- активизацию речи,
- включение детей в различные виды деятельности.

### **Приемы, направленные на поддержание мотивации.**

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

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

*Например.*

- Персонаж хочет написать письмо своему другу с просьбой о помощи, но писать не умеет. Каким образом сообщить другу о своих проблемах?
- Персонаж ждет в гости друзей, которых собирается развлекать веселыми историями. Хотите повеселиться вместе с ними?

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

Игровой персонаж допускает ошибку, которую дети должны найти, объяснить ее суть и исправить - предложить верное решение.

*Например.*

- Персонаж (галчонок) выкладывает контурное изображение своего друга (рыбки). Верно ли что, птицы и рыбки лучшие друзья в природе?
- Персонаж рассказывает своему другу, что видел зеленого медведя. «Его летом не видно на фоне зеленой листвы», - объясняет он. Как вы думаете, почему друг весело рассмеялся?

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

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

*Например.*

- Дети по очереди вынимают буквы из «чудесного мешочка» с буквами. Если досталась гласная буква, то берут одну игру, если согласная – то другую.

### **Приемы, направленные на активизацию мыслительных процессов и освоения 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.

- Конструирование по реальному или графическому образцу (схеме).

*Например.*

Радостную весть о наступлении Рождества по белому свету разносят особые существа – ангелы. (Дети составляют изображения ангелов из частей по графическому образцу - схеме). Как вы догадались, что это ангелы? Для чего им крылья?

- Конструирование путем трансформации (по образцу взрослого, по пооперационной схеме).

*Например.*

Самым любимым угощением для колядующих в рождественские святки были конфеты. Дети складывают фигуру «конфета» с помощью игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) по образцу, схеме или самостоятельно, видоизменяют ее по цвету.

- Конструирование путем трансфигурации по графическому образцу - приложением пластинок игры друг к другу, накладыванием частей игры друг на друга.

*Например.*

По легенде, каждую ночь, ровно в 12 часов, в окна Михайловского замка появляется тень царя Павла Первого с горящей ... Дети сначала составляют изображение свечи по графическому образцу (схеме) из пластинок игры «Прозрачный квадрат», называют его.

## **2. Прием загадочных или неизвестных изображений.**

Это создание предметных и контурных изображений, при котором результат детям заранее неизвестен.

- Контурное изображение по точкам координатной сетки и с помощью графического диктанта.

*Например.*

Однажды на гастроли в цирк приехал великий фокусник с необычным предметом. Дети определяют его только после того, как сделают контур предмета. Это волшебный сундук.

*Например.*

Зима пришла к нам с подарками – это то, что оставляют после себя в природе метели и вьюги. Дети с помощью графического диктанта вышивают контур, похожий на сугроб (игра «Шнур-затейник»). Называют его.

- Составление изображения по словесной инструкции.

*Например.*

Витамин «В» особенно важен для самого главного органа в человеческом теле. Какого? Дети определяют его название только после того, как составят изображение из частей, располагая их по словесной инструкции. Это сердце.

### **3. Прием составления неизвестных слов и слов-отгадок из заданных букв.**

Дети конструируют из заданного количества букв слово, которого не знают. Предварительно дети могут быть сориентированы в его значении, признаках, характеристиках, родовой принадлежности предмета. Так же слово может быть отгадкой к загаданной детям загадке.

*Например.*

- В сундучке было спрятан предмет, название которого обозначает красивый и живой объект живой природы. Дети составляют из букв «В», «Е», «К», «О», «Ц», «Т» слово «цветок», называют его.

### **4. Прием «волшебной» буквы (цифры, слова, фигуры или предметного изображения).**

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

*Например.*

- Из двух частей составляется буква «У» (игра «Конструктор букв»). Дети меняют расположение элементов в пространстве и получают буквы «Р», «З», «Е», затем придумывают название предметов на эти буквы.

- Дети решают «головоломку» - превращают название булочки в название небольшой спасательной лодки, видоизменяя слово «плюшка» в слово «шлюпка».

- Дети по точкам координатной сетки рисуют на листе бумаги контур улыбки, затем дорисовывают к нему свое лицо таким образом, чтобы было понятно, какое они испытывают в данный момент настроение – веселое или грустное.

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

Дети доделывают или дорисовывают предметные или контурные изображения по линии вертикальной, горизонтальной, диагональной симметрии («волшебное зеркало»).

*Например.*

- В «волшебном зеркале» видна только половина предмета. Дети доделывают вторую половину симметричных изображений «вазочка», «рыбка», «парашют» и др., называют полученный предмет.

- Персонаж вспомнил, что у него есть необычный предмет. Дети доделывают по линии вертикальной симметрии заранее подготовленную половинку контурного изображения «флакон». Как вы думаете, что это за предмет? Что в нем может быть необычного?



- Мороз успел сделать только половину узора. Дети вышивают контур второй половины контурного изображения (игра «Шнур-зае́тйник»), придумывают, что напоминает узор.

#### **6. Распутывание лабиринтов.**

Дети восстанавливают правильную последовательность букв в конкретном слове. Буквы расставляются в произвольном порядке в вертикальном ряду на доске и игровом поле, их верную последовательность обозначают цифры, которые расположены в втором вертикальном ряду. Ряды находятся напротив друг друга. Буквы соединены с цифрами линиями в правильном порядке. Дети прослеживают путь от цифр к буквам: а) зрительно; б) тактильно с закрытыми глазами, если линиями являются веревочки. Дети распутывают лабиринт и прочитывают слово.

*Например.*

Буквы из фамилии известного баснописца «запутались» в лабиринте. Дети соединяют цифры и буквы, определяя правильную очередность по линиям, 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.

*Например.*

Дети составляют цифру на игровом поле из разноцветных палочек, пользуясь алгоритмом расположения частей на игровом поле (игра «Волшебная восьмерка»), называют цифру «3». Что интересного рассказывает цифра 3 о зиме?

- Способ - по числовым отношениям.

*Например.*

Как вы думаете, кто из артистов поедет в путешествие, если его любимая цифра больше четырех, но меньше шести (пособие «Забавные цифры»). Дети называют игрового персонажа, аргументируют свой выбор.

- Способ - по пространственным характеристикам (по типу игры «Дрессированная муха»).

*Например.*

Секрет памятника Петру Первому у Михайловского замка связан с определенной цифрой. Цифру покажет бабочка, которая перелетает 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 и узнают секрет, связанный с этой цифрой и памятником Петру Первому у Михайловского замка.

#### **8. Буквенные загадки.**

Дети одним из способов определяют искомую букву, придумывают слова на нее, соотносят с определенным содержанием или сюжетом.

- Способ - по словесной инструкции.

*Например.*

В какую букву превратятся части под названием «воротики» и две «стрелочки» (игра «Конструктор букв»), если «воротики» на игровом поле расположить сверху, а «стрелочки» - снизу? Дети составляют из частей букву «П», вспоминают одно из исторических имен Санкт-Петербурга, название которого начинается на эту букву.

- Способ – с помощью графического диктанта.

*Например.*

Дети с помощью графического диктанта вышивают букву «Ж» на игровом поле игры «Шнур-затейник». Вспоминают сказочную героиню, у которой есть такая буква в имени, песенке и даже любимом цвет. Это Пчелка Жужа!

- Способ - по пространственным характеристиками (по типу игры «Дрессированная муха»).

*Например.*

Дети путешествуют по «азбуке здоровья» (витамины), следуя за волшебной бабочкой. Бабочка перелетает с буквы на букву, которые расположены на игровом поле рядами - три ряда по три буквы в каждом (можно задать другое расположение, например, 2 ряда по четыре буквы 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 искомый цвет и соотносят его с определенным предметным содержанием или сюжетом.

- Способ – по пространственным характеристикам.

*Например.*

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

- Секрет памятника в Петропавловской крепости покажет цветной квадрат, на который сядет бабочка. Дети зрительно прослеживают воображаемый путь перемещения бабочки с

разноцветного квадрата на квадрат, которые лежат перед ними в три ряда по три квадрата в каждом. Бабочка садится на желтый квадрат, и дети узнают секрет, связанный с этим цветом и памятником Петру Первому в Петропавловской крепости.

### **Приемы, направленные на активизацию речи детей**

#### **1. Проблемные вопросы.**

Это вопросы «почему», «как», «для чего», которые способствуют установлению связей и зависимостей между предметами и явлениями.

*Например.*

- Как называются в нашем городе предметы, которые «напоминают» нам о великих, знаменитых людях, живших в нашем городе давным-давно и прославивших его на века?

- Почему на карте нашего города так много синего цвета?

- Почему в нашем городе так много памятников Петру Первому?

Вопросы, требующие объяснений, доказательств своей точки зрения, высказывания предположений, обращений к личному опыту.

*Например.*

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

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

Вопросы, включающие детей в поисковую деятельность.

*Например.*

Дети от лица персонажа выкладывают в ряд геометрические фигуры: четырехугольник, но не квадрат и не прямоугольник, треугольник – не средний и не большой, два четырехугольника – большой и маленький, но не прямоугольники и не трапеции. Как вы думаете, какая фигура будет лишней, почему?

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

Дети подбирают характеристики определенному предмету или объекту, придумывают, на что он похож.

*Например.*

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

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

- Чтобы снежинка ожила, ее надо описать! Дети подбирают эпитеты к слову «снежинка».

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

Дети рассуждают над происхождением того или иного слова, объясняют его семантику.

*Например.*

- Хотите узнать маленький секрет, почему медведя называют медведем? Медведь - «мед ведает», т.е. знает, где мед находится.
- Как назвать цветок, чтобы в его названии спряталось семь цветов радуги?
- Дети рассматривают памятник И.А. Крылову. Книга – «говорящий» предмет потому, что рассказывает о том, кем и каким был изображенный человек. 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 технологии ТРИЗ).**

Дети с разных сторон рассматривают и характеризуют определенный предмет или явление, формулируют результат.

*Например.*

- Дети играют в игру «хорошо - плохо». Что хорошего в том, что наступает зима? Что в этом плохого? Дети придумывают положительные и отрицательные характеристики зимы.
- Дети придумывают, что хорошего и что плохого в том, что они скоро станут школьниками.

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

Дети придумывают варианты использования того или иного предмета.

*Например.*

- Сундук фокусника Кота Коттерфильда обладает необычным свойством: он открывается только по волшебному слову. Чтобы его открыть, надо придумать как можно больше вариантов использования сундука. Дети придумывают слова, помогая фокуснику открыть сундук.
- Дети придумывают как можно больше вариантов использования сапог. Кто придумает последний вариант, тот и выигрывает!

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

Дети называют предметы, в которых есть одинаковая часть.

*Например.*

- Дети играют в игру «Кто больше вспомнит предметов, у которых есть шляпа или шляпка!» Выигрывает тот, кто назовет вариант последним.
- Дети играют в шуточную игру «Частью какого подарка может быть «кнопка»?», придумывая предметы, которые бы хотели получить в подарок на Новый год!

- Персонажам надо было попасть в замок, а для этого открыть ворота – назвать части замка. Последнее слово будет волшебным и откроет ворота замка.

### **Приемы, направленные на включение детей в творческую деятельность**

#### **1. Иллюстрирование смысла, настроения составленного или предложенного слова.**

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

*Например.*

- Зима хочет подарить жителям Фиолетового леса особое зимнее настроение! Как вы думаете, какое настроение у зимы (радостное, грустное, унылое и т.д.)? Почему? Дети составляют изображение из частей головоломок и рассказывают о нем.

- Дети придумывают и составляют картинку из частей головоломок смысловое значение слова «РАДОСТЬ»? Рассказывают о том, что вызывает у них радость.

- Как вы думаете, почему среди citrusовых фруктов 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 или мифологического сюжета.**

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

*Например.*

- Дети придумывают продолжение к сказке «Репка» на тему «Что сделали дедка, бабка, внучка ... с вытянутой репкой», составляют изображение из частей головоломок, рассказывают о нем.

- 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? Как он будет защищать мечом 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.

*Например.*

- Какие сны могут присниться медведю во время зимней спячки? Дети придумывают, составляют изображение из частей любых головоломок, рассказывают о нем.
- Что вы хотите подарить Пчелке на День рождения? Дети придумывают и конструируют изображение, рассказывают о нем.
- В стародавние времена в праздник солнечного равноденствия принято было ходить в лес гости к медведю с угощением. Составьте из частей своих любимых игр угощение, которым бы вы задобрили медведя!

## ИГРОВЫЕ СИТУАЦИИ

### ВТОРАЯ МЛАДШАЯ ГРУППА (ЧЕТВЕРТЫЙ ГОД ЖИЗНИ)

#### Как артист Цифроцирка путешествовал на воздушном шарике

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие» (сенсорное и логико-математическое развитие), «Речевое развитие», «Социально-коммуникативное развитие» (мир социальных отношений).

**Задачи:** 1. Формировать представления о сенсорных эталонах - цвете, геометрических фигурах, пространственных отношениях; понимать соотношение целого и части; развивать умения действовать по заданным правилам, анализировать схему, реализовывать собственный замысел. 2. Активизировать речь детей - желание и готовность вступать в беседу со взрослым, высказывать предположения, придумывать и называть характеристики. 3. Развивать умения определять эмоциональное состояние и причины, его вызывающие, взаимодействовать со сверстниками в игре.

**Материал:** игры «Чудо-соты1», «Фонарики» (все – по количеству детей), пособие «Коврограф «Ларчик» (приложения «Игровое поле», «Цветные квадраты»), схема цифры «5», воздушный шарик (смайлик «улыбка»), персонажи Пес-жонглер (пособие «Забавные цифры»).

#### **Игровая ситуация:**

Взрослый. Сегодня к нам в группу прилетел ...

*Взрослый показывает детям воздушный шарик со смайликом «улыбка».*

Взрослый. Какое настроение у воздушного шарика? Почему вы так думаете?

*Дети называют настроение, объясняют, почему так думают.*

Взрослый. Открою вам секрет – у воздушного шарика всегда хорошее настроение. Знаете, почему?

*Дети высказывают предположения.*

Взрослый. Шарик считает, что он самого красивого цвета и самой красивой формы! Какого он цвета? Какой формы?

*Дети отвечают.*

Взрослый. Воздушному шарик будет приятно, если вы придумаете, на что он похож!

*Дети придумывают образные сравнения.*

Взрослый. Веселый красивый воздушный шарик прилетел к нам издалека. А чтобы узнать, откуда, надо назвать цвет квадрата.

*На игровом поле «Коврографа» располагаются в горизонтальный ряд цветные квадраты: красный, фиолетовый, красный (пособие «Цветные квадраты»).*

Взрослый. Он находится между красным и желтым.

*Дети определяют и называют цвет квадрата - фиолетовый.*

Взрослый. Догадайтесь по фиолетовому цвету, откуда прилетел воздушный шарик?

*Дети самостоятельно или с помощью взрослого называют сказочный Фиолетовый лес.*

Взрослый. Тут воздушный шарик заметил, что прилетел из Фиолетового Леса не один. К нему незаметно прицепился сказочный герой – артист Цифроцирка. Мы узнаем, кто это был, если составим его любимую цифру.

*Взрослый раздает детям составную схему цифры 5 (рисунок 1). Дети составляют силуэт приемом наложения частей игры «Чудо-соты1» на графический образец.*

Взрослый. Какая цифра получилась? Чья это любимая цифра? Кто из артистов на нее похож?

*На игровом поле «Коврографа» прикреплены в ряд пять карточек с изображением сказочных героев: Ежик-наездник, Зайка-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пес-жонглер. Дети выбирают и называют персонажа – Пес-жонглер. Взрослый выдвигает ее вперед.*

Взрослый. Воздушный шарик и Пес-жонглер не поняли, куда прилетели, ведь в Фиолетовом Лесу нет такого места, как у нас. Подскажите, где оказались друзья?

*Дети высказывают предположения, могут назвать город, улицу, детский сад.*

Взрослый. Друзья оказались в детском саду среди веселых и добрых детей. Поиграем с ними? В какую игру вы хотите поиграть?

*Взрослый и дети играют в любую подвижную игру, желательно по выбору детей.*

Взрослый. У Песика-Жонглера был с собой фотоаппарат - большой прямоугольный зеленого цвета.

*Дети берут игру «Фонарики», находят в игровом поле большой зеленый прямоугольник и кладут его перед собой. Если дети не запомнили, что надо искать, то взрослый повторяет признаки геометрической фигуры.*

Взрослый. Наверху у фотоаппарата была маленькая прямоугольная кнопочка красного цвета.

*Дети находят маленький красный прямоугольник и располагают его на верхней грани большого зеленого прямоугольника (рисунок 2).*

Взрослый. Пес-жонглер начал фотографировать все вокруг. Как вы думаете, какие снимки у него получились?

*Дети берут игры «Фонарики» или «Чудо-соты1» (по желанию), придумывают и составляют предметные изображения или сюжетные картинки.*

Взрослый. Что у кого получилось?

*Дети рассказывают содержание своих работ.*



Взрослый. Настало время Песику-жонглеру возвращаться в Фиолетовый Лес, его ждал Магнолик для вечернего выступления! Веселый воздушный шарик вызвался помочь своему другу. Очень скоро Пес-жонглер оказался в Фиолетовом Лесу, а воздушный шарик полетел дальше по белу свету, чтобы увидеть еще много интересного!

**Итоговый вопрос.** Какая любимая цифра у Песика-жонглера? Где оказались наши сказочные герои?

### **Как мы праздновали день рождения Пчелки Жужи**

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие» (сенсорное и логико-математическое развитие), «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие» (музыка).

**Задачи:** 1. Формировать представления о сенсорных эталонах (цвет и форма); развивать умения понимать соотношение целого и части, решать задачи на поиск геометрических фигур по признакам, действовать по заданным правилам, реализовывать свой замысел, сосчитывать предметы в пределах четырех. 2. Развивать речевую активность детей - желание высказывать пожелания, предположения, рассказывать о творческих замыслах. 3. Развивать умения выполнять произвольные движения под музыку, исполнять танец.

**Материал:** игры «Чудо-соты 1», «Сложи узор», «Фонарики» (все – по количеству детей), схема цифры «4», коробка или сумка, разноцветные платочки красного, желтого, белого и синего цветов, персонаж Пчелка Жужа.

#### **Игровая ситуация.**

Взрослый. Пчелка Жужа пригласила нас в гости на свой День Рождения.

*Взрослый показывает детям фигуру персонажа.*

Взрослый. Что надо взять с собой, если идешь на день рождения?

*Дети высказывают предположения. Все вместе приходят к выводу, что надо приготовить подарок.*

Взрослый. Пчелка Жужа давно хотела иметь платок. Как вы думаете, платочек какого цвета обрадует Пчелку – синего, красного, желтого или белого? Почему вы так думаете?

*Дети называют цвет, аргументируют свой выбор. Далее берут игру «Сложи узор» и выкладывают игровое поле названного цвета (красного, синего, желтого или белого).*

Взрослый. Подарки у нас готовы, пора трогаться в путь.

*Дети выполняют любые движения под музыку, напоминающие поездку на автомобиле, поезде, полет на самолете и т.д.*

Взрослый. Мы у Пчелки Жужи. Что бы вы ей пожелали в день рождения?

*Дети говорят свои пожелания.*

Взрослый. Таких замечательных пожеланий Пчелка Жужа еще ни разу не слышала! Как вы думаете, сколько ей исполнилось лет?

*Дети высказывают предположения.*

Взрослый. Жужа, сколько тебе исполнилось лет?

*Взрослый подносит к уху фигуру персонажа, делает вид, что слушает.*

Взрослый. Она ответила загадкой. Отгадку можно найти в ее любимых сотах.

*Дети берут игру «Чудо-соты 1».*

Взрослый. Возьмите соту, состоящую из двух частей. Какого она цвета?

*Дети кладут перед собой части зеленой фигуры и называют ее цвет.*

Взрослый. Теперь - два прямоугольника. Какого они цвета?

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

Взрослый. Пчелке Жуже столько лет, сколько вы положили перед собой фигур.

*Дети считают и называют число фигур – четыре.*

Взрослый. Пчелке Жуже исполняется четыре года. Пчелка решила повесить плакат с цифрой «четыре» на стенку, чтобы все видели, сколько ей исполняется лет, и не спрашивали об этом.

*Взрослый раздает детям схему с изображением цифры в масштабе один к одному (рисунок 3). Дети составляют цифру «четыре» приемом накладывания частей на образец, используя приготовленные детали.*

Взрослый. Пчелка Жужа пригласила нас за праздничный стол. Как вы думаете, какие угощения на нем лежали?

*Дети перечисляют праздничные угощения, затем выбирают любые игры из следующего ассортимента: «Сложи узор», «Фонарики», «Чудо-соты 1», придумывают и составляют из частей силуэты, называют, что у кого получилось.*

Взрослый. За праздничным столом мы угостились. Что еще делают на дне рождения?

*Дети высказывают предположения.*

Взрослый. Пчелка Жужа предложила потанцевать с ее новыми платочками.

*Взрослый берет коробку или сумку, в которой лежат куски квадратной формы точно такого же размера, как поле игры «Сложи квадрат» - синего, красного, желтого и белого цветов. Было бы идеально, чтобы цвет ткани совпадал с цветом тех платков, которые выбрали дети. Дети исполняют разученный заранее танец или импровизируют под музыку.*

Взрослый. Пчелка Жужа была довольна! Ей понравились и подарки, и то, как весело она провела с вами время!

**Итоговый вопрос.** Что понравилось больше всего на дне рождения у Пчелки Жужа?

## Как Гусеница Фифа купила комнатное растение

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие» (логико-математическое развитие и освоение представлений о мире природы), «Речевое развитие».

**Задачи:** 1. Развивать умения решать логические задачи на поиск фигур по признакам, понимать соотношение целого и части, ориентироваться в пространстве; формировать представления о комнатных растениях, их частях и элементарных потребностях. 2. Развивать умения высказываться, отвечать на вопросы, придумывать названия изображениям, обогащать словарный запас.

**Материал:** игры «Фонарики», «Чудо-соты 1», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), (все – по количеству детей), игра «Фонарики «Ларчик», пособие «Коврограф «Ларчик» (приложения «Игровое поле», «Разноцветные веревочки»), схемы различных предметов, персонаж Гусеница Фифа.

### **Игровая ситуация.**

Взрослый. Однажды Гусеница Фифа решила отправиться в магазин за покупками и стала рассматривать сумки, чтобы выбрать самую удобную.

*Дети берут игру «Фонарики».*

Взрослый. На полке шкафа лежали сумки: одна - красная квадратная, другая – точно такая же по форме и размеру, но другого цвета. Какого цвета? Какой формы? Третья – точно такая же, по форме и цвету как вторая, но другого размера.

*Дети кладут перед собой следующие фигуры: маленький красный квадрат, маленький зеленый квадрат, большой зеленый квадрат. Педагог вместе с детьми выкладывает ряд из точно таких же фигур на игровом поле «Коврографа» (игра «Фонарики «Ларчик»). Чтобы квадраты были похожи на сумки, можно приделать к ним ручки (пособие «Разноцветные веревочки»).*

Взрослый. Сколько всего лежало сумок на полке шкафа? Какую сумку Гусенице лучше всего взять для покупок? Почему?

*Дети считают сумки и называют число - 3. Выбирают одну из них, аргументируют выбор.*

Взрослый. Фифа взяла сумку и отправилась в магазин, чтобы купить комнатное растение. Магазин был универсальным, и в нем продавалось много разных товаров. Их было так много, что Гусеница Фифа потеряла из виду комнатное растение.

*Взрослый прикрепляет к полю «Коврографа» четыре схемы различных предметов (рисунок 4), среди которых есть изображение комнатного цветка.*

Взрослый. Помогите Фифе найти комнатное растение.

*Взрослый подготавливает схемы в масштабе один к одному всех изображений. Дети берут игру «Чудо-соты 1», самостоятельно выбирают нужное изображение из четырех и составляют его приемом накладывания частей на графический образец (схему).*

Взрослый. Почему вы решили, что это растение?

*Дети аргументируют свой выбор. Взрослый уточняет и обобщает детские высказывания: растет в земле, а земля – в горшке, есть стебель, листья, соцветия.*

Взрослый. Гусеница Фифа понесла цветок домой!

*Дети выполняют движения, либо имитирующие поход сказочного персонажа, либо другие, подходящие к сюжету игровой ситуации.*

Взрослый. Дома Фифа решила спрятать свое комнатное растение в самый темный и укромный уголок - под кровать. Правильно ли она поступила?

*Дети самостоятельно оценивают поведение сказочного героя.*

Взрослый. На утро Гусеница заползла под кровать и увидела, что листочки у растения грустно опустились. Тогда Фифа решила угостить его конфетой.

*Дети складывают самостоятельно или по образцу взрослого конфету зеленого цвета с красными уголками (игра «Квадрат Воскобовича», двухцветный).*

Взрослый. На следующий день Гусеница Фифа опять провела свой цветок и обнаружила, что конфета осталась нетронутой, а листочки растения опустились еще ниже. Как вы думаете, почему?

*Дети высказывают предположения.*

Взрослый. Как надо ухаживать за комнатными растениями?

*Дети с помощью наводящих вопросов взрослого рассказывают о правилах ухода за комнатными растениями. Их надо поставить в освещенное место, регулярно поливать, удобрять, рыхлить землю в горшке.*

Взрослый. Гусеница Фифа так и сделала. Очень скоро ее цветок поднял свои листочки, стал быстро расти и даже выпустил бутон. Когда он распустился, Гусеница Фифа увидела цветок необычной красоты!

*Дети берут любые игры по выбору, придумывают и составляют из частей изображение цветка, называют его.*

Взрослый. Фифе захотелось похвастаться своим красивым цветком и всем его показать.

**Итоговый вопрос.** Как надо ухаживать за комнатными растениями?

**Как Гусеница Фифа вместо собаки представляла разных животных**

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие» (логико-математическое развитие и освоение представлений о мире природы), «Речевое развитие».

**Задачи:** 1. Развивать умения понимать соотношение целого и части, анализировать графический образец (схему); формировать представления о внешнем облике, месте обитания диких и домашних животных. 2. Развивать умения отвечать на вопросы взрослого, рассказывать о составленном изображении и собственном жизненном опыте, правильно произносить звукоподражательные звуки, обогащать активный словарь.

**Материал:** игры «Фонарики», «Чудо-соты 1» (все – по количеству детей), схемы силуэтов «заяц» и «медведь», персонаж Гусеница Фифа.

### **Игровая ситуация.**

Взрослый. Гусеница Фифа приехала в деревню в гости к своей любимой бабушке. Увидела около дома будку и решила, что в ней живет ...

*Взрослый раздает детям схему силуэта «заяц» (рисунок 5), дети составляют изображение приемом накладки частей на графический образец (игра «Фонарики»).*

Взрослый. Кто, по мнению Гусеницы Фифы, живет в будке? Как вы догадались, что это заяц?

*Дети называют изображение – заяц, перечисляют части тела, характерные для этого животного - длинные уши, круглый хвост.*

Взрослый. Где на самом деле живет заяц?

*Дети отвечают на вопрос. Можно поговорить с ними об особенностях образа жизни зайца.*

Взрослый. Гусеница Фифа отправилась на прогулку и вдруг услышала вот такие звуки ...

*Взрослый включает аудиозапись «Гав».*

Взрослый. Гусеница Фифа представила, что такие звуки издает ...

*Взрослый раздает детям схему силуэта «медведь» (рисунок 6), дети составляют изображение приемом накладки частей на графический образец (игра «Чудо-соты 1»).*

Взрослый. Кто, по мнению Фифы, лаял?

*Дети называют животное - медведь.*

Взрослый. Где на самом деле живет медведь? Какие звуки он издает?

*Дети отвечают на вопросы. Взрослый может поговорить с ними об особенностях жизни этого животного. Затем все вместе выполняют движения, издают звукоподражательные медведю звуки. Можно выполнить какие-нибудь ритмические движения под музыку на эту тему.*

Взрослый. Так кто же живет в будке и лает?

*Дети называют животное, затем берут любые игры, придумывают и составляют изображения собаки. Затем описывают его, дают кличку собаке, рассказывают о своих домашних животных, если они есть.*

Взрослый. Фифе тоже захотелось иметь собаку. Но вот появилась ли она у нее, мы узнаем в следующий раз.

**Итоговый вопрос.** Каких животных Гусеница Фифа представляла вместо собаки?

### **Как у Гусеницы Фифы появилась собака**

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие» (логико-математическое развитие и освоение представлений о мире природы), «Речевое развитие».

**Задачи:** 1. Развивать умения воспринимать задачу на слух, решать задачи на поиск фигур по признакам, понимать пространственные отношения и соотношение целого и части, действовать по словесной инструкции; обогащать представления о домашних животных, их строении и условиях содержания. 2. Развивать умения отвечать на вопросы взрослого, рассказывать о своих впечатлениях, обогащать словарный запас за счет названий объектов природы.

**Материал:** игры «Черепашки Пирамидка», «Фонарики» (все - по количеству детей), игра «Черепашки Ларчик», пособие «Коврограф Ларчик» (приложение «Игровое поле»), персонаж Гусеница Фифа.

#### **Игровая ситуация.**

Взрослый. Гусеница Фифа решила завести себе собаку. У вас есть дома собака?

*В ходе предыдущей игровой ситуации дети рассказывали о своих домашних питомцах, поэтому можно просто придать эмоциональную окраску этому событию, поговорить с детьми, хотели ли они иметь дома домашних животных и каких.*

Взрослый. Гусеница Фифа мечтала о собаке, а ее все не было и не было. И вот однажды, она решила составить себе ее изображение из частей игры «Черепашки».

*Дети берут игру «Черепашки Пирамидка» и снимают со стержней все детали*

Взрослый. Сначала Фифа взяла три большие черепашки зеленого, желтого и синего цветов, и положила их в ряд: сначала - зеленую, потом – желтую, за желтой - синюю.

*Дети выкладывают фигуры плотно в ряд – зеленая, желтая, синяя. Взрослый составляет силуэт из частей игры «Черепашки Ларчик» на игровом поле «Коврографа» одновременно с детьми.*

Взрослый. Потом Фифа использовала двух средних черепашек – оранжевую и голубую. Она разместила их над зеленой: сначала оранжевую, над оранжевой - голубую. Фиолетовую черепашку среднего размера расположила слева от оранжевой.

*Дети и взрослый действуют. В результате должно получиться изображение: туловище – большие фигуры зеленого, желтого, синего цветов, морда – средние фигуры фиолетового и оранжевого цветов, уши – средняя фигура голубого цвета.*

Взрослый. Какие части тела собаки получились?

*Дети самостоятельно или с помощью взрослого называют части тела – туловище, морда и уши.*

Взрослый. Каких частей тела не хватает, чтобы собака стала похожей на настоящую?

*Дети называют самостоятельно или с помощью наводящих вопросов взрослого недостающие части тела – ноги и хвост.*

Взрослый. Гусеница Фифа взяла две маленькие черепашки любого цвета и разместила их под зеленой. Получились передние ноги. Еще две маленькие черепашки любого цвета Фифа расположила под синей фигурой. Получились задние ноги.

*Дети действуют.*

Взрослый. Осталось сделать хвост из двух маленьких черепашек.

*Дети и взрослый заканчивают конструирование собаки, произвольно присоединяя хвост (рисунок 7).*

Взрослый. Гусеница Фифа так сильно мечтала о настоящей собаке, что ее изображение ожило.

*Дети выполняют любые ритмические движения под музыку на тему «Собака» так, чтобы не повредить составленные изображения.*

Взрослый. Теперь надо придумать собаке кличку.

*Дети придумывают кличку собаке.*

Взрослый. Что надо делать, чтобы ей хорошо жилось?

*Дети самостоятельно или с помощью взрослого рассказывают о правилах ухода за домашними животными, в частности, за собаками. Взрослый акцентирует внимание детей на то, что домашних животных надо любить.*

Взрослый. Собаку надо угостить каким-нибудь лакомством.

*Дети придумывают и составляют силуэт из частей игры «Фонарики», называют его.*

**Итоговый вопрос.** Какие части тела есть у собаки?

## СРЕДНЯЯ ГРУППА (ПЯТЫЙ ГОД ЖИЗНИ)

### Как у Медвежонка появился аквариум

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие» (логико-математическое развитие и освоение представлений о мире природы), «Речевое развитие».

**Задачи:** 1. Развивать умения решать логические задачи на поиск предметов по признакам, ориентироваться на плоскости, понимать соотношения целого и части, отсчитывать заданное число предметов; формировать представления об аквариуме как модели природного водоема,

значении его компонентов, правилах ухода. 2. Обогащать активный и пассивный словарь, развивать умения поддерживать беседу, составлять небольшие связные рассказы.

**Материал:** игра «Фонарики» (по количеству детей), игры по выбору детей, игра «Чудоты Ларчик», пособие «Коврограф Ларчик» (приложения «Игровое поле», «Разноцветные веревочки», «Кружки» и «Зажимы»), схемы силуэтов «птичка», «бабочка», «рыбки», персонаж Медвежонок Мишик.

### **Игровая ситуация.**

Взрослый. Медвежонок Мишик приобрел себе новый аквариум. Вы знаете, что это такое?

*Дети дают определение аквариуму так, как они это понимают, затем взрослый обобщает детские ответы - это искусственный водоем или стеклянный ящик с водой для содержания рыб, водных животных и растений.*

Взрослый. Аквариум Медвежонок был вот такой формы.

*Взрослый на игровом поле «Коврографа» располагает кружок белого цвета (пособие «Кружки»). Это точка отсчета. Дети будут выкладывать контур аквариума с помощью пособия «Разноцветные веревочки».*

Взрослый. Сначала надо отступить две клеточки вниз и прикрепить веревочку.

*Ребенок от белого кружка отсчитывает две клеточки вниз и отмечают расстояние веревочкой.*

Взрослый. Затем - шесть клеточек вправо и две клеточки вверх.

*Дети по очереди располагают веревочки в соответствии с пространственными характеристиками.*

Взрослый. Какой формы аквариум?

*Дети называют форму - прямоугольная.*

Взрослый. На дно аквариума Мишик положил грунт. Как вы думаете, что такое грунт в аквариуме и для чего он нужен?

*Дети высказывают предположения, взрослый обобщает детские ответы. Грунт – это дно аквариума. В нем укрепляются растения, рыбки ищут корм, прячутся и мечут икру.*

Взрослый. Кроме того, грунт делает аквариум красивым. Поэтому Галчонок положил на дно своего аквариума три зеленых и один красный камешки.

*Один ребенок отсчитывает названное количество кружков (пособие «Кружки») и произвольно прикрепляют их на дно аквариума.*

Взрослый. Затем - один синий и два желтых камешка.

*Второй ребенок действует аналогично.*

Взрослый. И еще два белых и два красных камешка

*Третий ребенок заканчивает оформление дна аквариума.*



Взрослый. Медвежонок Мишик закончил подготовку аквариума: посадил растения...

*Взрослый прикрепляет ко дну аквариума части игры «Чудо-соты Ларчик» так, чтобы они напоминали водные растения.*

Взрослый. ... и налил воды.

*Взрослый обозначает границу воды синей веревочкой.*

Взрослый. Кого Медвежонок поселил в своем аквариуме? Почему вы так думаете?

*Взрослый располагает на игровом поле схемы изображений бабочки, птички и двух рыбок (рисунок 8). Дети, не составляя, называют силуэты тех животных, которые живут в аквариуме, объясняют, почему так думают.*

Взрослый. Рыбки красиво плавали в воде.

*Дети выполняют ритмические движения, можно под музыку или играют в подвижную игру на тему «Рыбки», «Вода» и тому подобное*

Взрослый. Одна рыбка с овальным туловищем и треугольным хвостом была волшебной, она исполняла любые желания.

*Дети выбирают силуэт, соответствующий описанию, и составляют его из частей игры «Фонарики».*

Взрослый. За рыбкой надо хорошо ухаживать, чтобы она не потеряла своих волшебных свойств. Каким образом?

*Дети с помощью наводящих вопросов рассказывают о правилах ухода за аквариумными рыбками.*

Взрослый. Рыбке было так хорошо, что она исполнила все ваши желания.

*Дети берут любые игры, затем составляют изображения и рассказывают о своих желаниях.*

Взрослый. Вот такая у Медвежонка Мишика жила в аквариуме рыбка.

**Итоговый вопрос.** Для чего нужен аквариум?

### **Как Гусеница Фифа показывала Лопушку необычные картинки**

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие» (логико-математическое развитие и освоение представлений о мире природы), «Речевое развитие».

**Задачи:** 1. Развивать умения решать задачи на поиск фигур по признакам и их расположение в пространстве, понимать соотношения целого и части, пространственные отношения предметов относительно друг друга, действовать по словесной инструкции. 2. Формировать представления об особенностях внешнего облика типичных представителей животного мира нашей природной полосы и средствах защиты от врагов. 3. Развивать умения

использовать средства объяснительной речи при ответах, составлять рассказы по картинкам, поддерживать инициативность и самостоятельность в речевом общении со взрослым.

**Материал:** игры «Фонарики», «Чудо-соты 1» (все – по количеству детей), игры по выбору детей, игра «Фонарики Ларчик», пособие «Коврограф «Ларчик» (приложения «Игровое поле», «Цветные квадраты»), схема силуэта «медведь», персонажи Гусеница Фифа и Лопушок.

**Игровая ситуация:**

Взрослый. Однажды Гусеница Фифа пригласила в гости Лопушка – посмотреть необычные картинки. Как вы думаете, какие картинки могут быть необычными?

*Дети высказывают предположения.*

Взрослый. Гусеница Фифа называла необычными картинки, которые конструировала из частей разных игр. Для встречи с Лопушком Фифа приготовила изображение медведя.

*Дети берут игру «Фонарики». Взрослый – игру «Фонарики Ларчик».*

Взрослый. Фифа положила перед собой большой зеленый круг. Потом приготовила еще две фигуры, точно такие же по форме, но меньше по размеру.

*Дети извлекают из игрового поля три круга - один большой и два маленьких.*

Взрослый. Один маленький круг Гусеница Фифа приложила к большому кругу справа посередине, а второй маленький круг – слева наверху.

*Дети решают задачу, прикладывая фигуры в соответствии с пространственными характеристиками. Взрослый аналогично действует на поле «Коврографа».*

Взрослый. Гусеница Фифа взяла два овала, одинаковых по размеру, но разных по цвету.

*Дети находят в игровом поле два овала.*

Взрослый. Фифа приставила их над левым кругом вот таким образом.

*Взрослый прикрепляет два маленьких овала над маленьким кругом слева таким образом, чтобы получились заячьи уши (рисунок 9).*

Взрослый. «Разве это медведь?», - удивился Лопушок, когда увидел изображение медведя. А вы как думаете?

*Дети отвечают.*

Взрослый. По каким особенностям внешнего вида Лопушок и вы вместе с ним догадались, что это заяц?

*Дети самостоятельно или с помощью наводящих вопросов взрослого перечисляют: длинные уши, короткий пушистый хвост, круглое тело.*

Взрослый. «Раз это зайчик, тогда покрашу его шкурку вот в такой цвет», - сказала Гусеница Фифа.

*Взрослый располагает на игровом «Коврографа» шесть квадратов в два горизонтальных ряда по три квадрата в каждом ряду (пособие «Цветные квадраты»). Первый ряд: зеленый, желтый, красный квадрат. Второй ряд – белый, серый, фиолетовый.*

Взрослый. Гусеница подползла к шкафу с красками и взяла баночку, которая стояла в верхнем ряду между зеленой и красной. Краску какого цвета выбрала Фифа?

*Дети решают задачу и называют цвет – желтый.*

Взрослый. Правильно Гусеница Фифа приготовила краску? Бывают в природе зайцы желтого цвета?

*Дети комментируют действия сказочного героя, называют цвет шкуры зайца: зимой белый, а летом - серый.*

Взрослый. Баночки с красками какого цвета надо было взять Гусенице Фифе?

*Дети называют цвета – серый и белый. Взрослый может уточнить, что сезонная смена цвета шкуры зайца – это средство защиты от врагов.*

Взрослый. А что еще помогает зайцу спастись от врагов?

*Дети называют быстрые ноги.*

Взрослый. Лопушок и Гусеница Фифа решили порезвиться как зайчики.

*Дети выполняют ритмические движения или играют в любую подвижную игру на тему «зайцы».*

Взрослый. На этот раз Гусеница Фифа показала Лопушку вторую картинку, с изображением настоящего медведя.

*Взрослый прикрепляет на игровое поле «Коврографа» схему силуэта «медведь» (рисунок 10), дети составляют силуэт из частей игры «Чудо-соты 1».*

Взрослый. По каким особенностям облика можно узнать, что это медведь?

*Дети называют особенности внешнего вида медведя: маленькие круглые уши, массивное тело, большая голова.*

Взрослый. Гусеница Фифа решила покрасить изображение медведя и снова подползла к шкафу с красками. На этот раз она взяла баночку, которая стояла над белой.

*Дети определяют и называют цвет – зеленый.*

Взрослый. Правильно Фифа выбрала цвет?

*Дети комментируют выбор краски сказочным персонажем.*

Взрослый. Так какого цвета медведи в природе? Какую краску на своей полочке надо было взять Гусенице Фифе?

*Дети называют цвет шкуры медведя. Взрослый комментирует детские ответы: бурый – это оттенок коричневого цвета. Такой краски на полке у сказочного героя нет.*

Взрослый. Наверное, Гусеница Фифа решила, что медведь тоже меняет окраску на зиму. Почему медведю нет необходимости, как зайцу, использовать средства защиты?

*Дети рассказывают о повадках медведя. Взрослый обобщает: у медведя в природе почти нет врагов, поскольку он сам очень сильный и могучий противник.*

Взрослый. Зимой медведь впадает в спячку и ему снятся сны. Какие?

*Дети придумывают сны медведя, берут любые игры и конструируют предметные силуэты или сюжетные картинки, затем рассказывают их содержание. Если дети составили изображение меда, то можно раскрыть им этимологию слова «медведь» - «мед ведает», т.е. знает, где находится мед.*

Взрослый. Вот такие картинки Гусеница Фифа показывала Лопушку.

**Итоговый вопрос.** Какая картинка понравилась больше всего? Почему?

### **Как Медвежонок Мишик и Галчонок Каррчик вспоминали сказку «Репка»**

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие» (логико-математическое развитие), «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие» (художественная литература).

**Задачи:** 1. Развивать умения понимать соотношение целого и части, решать задачи на составление целого из заданного количества частей, проявлять самостоятельность в поиске решения. 2. Поддерживать желание ребенка развернуто отвечать на вопросы, развивать умения придумывать прилагательные, продолжение знакомой сказки, составлять рассказы. 3. Развивать умения вспоминать содержание известной сказки, называть характеристики сказочного героя.

**Материал:** игры «Чудо-цветик», «Фонарики» (все – по количеству детей), игры по выбору детей, схемы изображений сказочных героев сказки «Репка»: репка, дед, бабка, внучка, Жучка, кошка, мышка, персонажи Медвежонок Мишик и Галчонок Каррчик.

#### **Игровая ситуация:**

Взрослый. Как-то раз Медвежонок Мишик и Галчонок Каррчик нашли картинки к сказке «Репка» и стали вспоминать ее содержание. «Посадил дед...», - начал Медвежонок. Галчонок закончил фразу: «Морковку!».

*Дети исправляют персонажа.*

Взрослый. «Выросла репка большая-пребольшая ..., - продолжил Мишик и показал картинку.

*Взрослый прикрепляет к игровому полю «Коврографа» схему силуэта «репка» (рисунок 11). Дети составляют изображение из частей игры «Чудо-цветик».*

Взрослый. Сколько еще можно составить точно таких же репок из оставшихся частей игры «Чудо-цветик»?

*Дети решают задачу, и так как можно составить еще одну точно такую же репку. называют общее число составленных силуэтов – 2.*

Взрослый. Медвежонок Мишик стал вспоминать сказку дальше: «Стал дед репку тянуть. Тянет - потянет, вытянуть не может. Позвал дед ...». «Шляпку!», - перебил его Галчонок Каррчик. «Да нет, не шляпку», - и Медвежонок Мишик показал Галчонку картинку.

*Взрослый прикрепляет к полю «Коврографа» схему с силуэтом бабки (рисунок 12) рядом с репкой. Дети правильно называют персонажа.*

Взрослый. «Потом дед позвал мышку, внучку, кошку и Жучку», - Мишик быстро закончил сказку, чтобы Галчонок ничего не успел сказать.

*Взрослый располагает на «Коврографе» схемы с изображением сказочных героев за бабкой, перепутав очередность персонажей: мышка, внучка, кошка и Жучка (рисунок 13).*

Взрослый. Медвежонок, когда доставал картинки с изображением сказочных героев, про одного забыл. Какого персонажа не хватает?

*Дети называют сказочного героя - дед, взрослый прикрепляет в начало ряда героев сказки схему с силуэтом «дед» (рисунок 14).*

Взрослый. Медвежонок так торопился, что не только одного героя забыл, но и перепутал порядок появления сказочных героев. Кто за кем присоединился к деду?

*Дети называют порядок появления героев по сюжету сказки, взрослый исправляет ряд.*

Взрослый. Кто из сказочных героев вам нравится больше всего?

*Дети называют любого персонажа, затем составляют его силуэт рядом со своей репкой из частей игры «Фонарики».*

Взрослый. Почему вы выбрали именно этого сказочного героя? Какой он, ваш сказочный герой?

*Дети объясняют свой выбор, называют прилагательные, характеризующие сказочного героя. Далее следует любая подвижная игра или ритмические движения, можно под музыку, подходящие по смыслу к сюжету сказки «Репка».*

Взрослый. Галчонок поинтересовался у Медвежонка Мишика: «Интересно, а что они сделали с вытянутой репкой?» А вы как думаете?

*Дети высказывают предположения. Затем каждый составляет картинку, отражающей продолжение сказки «Репка», используя части любых игр, рассказывают свой вариант.*

**Итоговый вопрос.** Сколько сказочных героев тянули репку?

## СТАРШАЯ ГРУППА (ШЕСТОЙ ГОД ЖИЗНИ)

### Как исполнялись заветные желания Малыша Гео

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие» (логико-математическое развитие), «Речевое развитие», «Художественно-эстетические развитие» (музыка), «Социально-коммуникативное развитие» (мир социальных отношений).

**Задачи:** 1. Развивать умения решать логические задачи на поиск фигур по признакам, находить внесенные изменения в ряд предметов, понимать пространственные отношения, соотношение целого и части. 2. Развивать умение составлять буквы из частей по графическому образцу (схеме) и слова из заданных букв, придумывать разные назначения одному предмету, составлять рассказы по картинкам, высказывать предположения. 3. Придумывать и выполнять движения под музыку только одной частью тела. 4. Овладевать умениями совместной подгрупповой деятельности, оценивать свой жизненный опыт с положительной точки зрения.

**Материал:** игры «Прозрачный квадрат», «Геоконт Малыш», «Конструктор букв 1» (все – по количеству детей), любые игры по выбору детей, пособие «Коврограф Ларчик» (приложения «Игровое поле», «Кармашки»), персонажи Ворон Метр и Малыш Гео.

#### **Игровая ситуация:**

Взрослый. У Малыша Гео было три заветных желания. Как вы думаете, что такое «заветное желание»?

*Дети высказывают предположения. Взрослый обобщает детские ответы: заветное желание – тайное, сокровенное, самое важное.*

Взрослый. Ворон Метр сказал Малышу Гео, что заветные желания исполнятся, если он решит три задачи. Задача первая. Малыш положил в ряд семь льдинок: с пятиугольником; с четырехугольником, но не квадратом и не прямоугольником; треугольником – не средним и не большим; большим и маленьким четырехугольниками, но не прямоугольниками и не трапециями; двумя шестиугольниками.

*Дети действуют, взрослый составляет ряд параллельно с детьми (рисунок 15).*

Взрослый. Ворон Метр подсказал Малышу, что одна льдинка лишняя. Как вы думаете, какая и почему?

*Дети убирают большой квадрат и объясняют свой выбор: эта льдинка закрашена полностью, а в остальных - только одна часть. Взрослый может помочь наводящими вопросами, если в этом есть необходимость.*

Взрослый. Задача вторая. Малыш Гео закрыл глаза...

*Дети закрывают глаза, взрослый меняет две льдинки местами.*

Взрослый. А когда открыл, то увидел, что в ряду льдинок что-то поменялось. Что?

*Дети открывают глаза и находят изменения. Игра продолжается. Дети еще два раза закрывают глаза, а взрослый поворачивает льдинки, меняя пространственное положение фигур (например, трапеция была нарисована справа, стала – слева; квадрат был нарисован слева внизу, стал – справа сверху).*

Взрослый. Третья задача. Ворон попросил Малыша из этих льдинок сложить три квадрата.

*Дети складывают три квадрата, накладывая льдинки друг на друга (рисунок 16).*

Взрослый. «Эти волшебные квадраты исполняют три твоих заветных желания!» - торжественно сказал Ворон Метр. «Хочу, чтобы...», - начал Малыш Гео, но не успел закончить, как на «Геоконте» появился предмет.

*Дети берут игру «Геоконт Малыш» и выкладывают контур по координатным точкам Г4-С2-О2-Ж4. Получается трапеция.*

Взрослый. Какой музыкальный инструмент напоминает трапеция? Он иногда встречается в русских народных сказках.

*Дети называют варианты (должны прозвучать гусли-самогуды).*

Взрослый. Только появились гусли-самогуды, как и Малыш Гео, и Ворон Метр, и вы вместе с ними пустились в пляс. Пляс был необычным – двигалась только часть тела. Сначала пустились в пляс только руки, потом - только ноги, потом – плечи.

*Дети будут выполнять под русскую народную музыку танцевальные движения только одной частью тела (например, только руками, только ногами, только плечами), которую называет взрослый.*

Взрослый. Второе желание Малыша Гео мы узнаем, когда составим слово из букв.

*Дети конструируют буквы «С», «А», «П», «О», «Г», «И» по схеме из частей игры «Конструктор букв 1», каждый свою. Затем из этих букв составляют слово «сапоги», не зная его заранее. Помощь взрослого заключается в прочтении составленного слова, назывании первого звука или его значения.*

Взрослый. Сапоги тоже были необычными, как говорит народная мудрость - и в пир, и в мир, и в добрые люди. То есть на все случаи жизни! Кто назовет все варианты использования сапог? Кто придумает последний вариант, тот и выиграет!

*Игра «Назови все варианты использования одного предмета» (элементы технологии ТРИЗ).*

Взрослый. Третий квадрат Малыш Гео подарил вам. Теперь вы тоже можете загадать желание. Положите руку на квадрат и минутку подумайте, какое желание у вас самое заветное!

*Дети действуют, затем берут любые игры и составляют картинки, отражающие их желания.*

Взрослый. Расскажите, о чем вы мечтаете?

*Дети рассказывают, о чем они мечтают.*

**Итоговый вопрос.** Какое желание вам понравилось больше всего и почему?

### **Как мы рассматривали Неву с высоты птичьего полета**

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие» (логико-математическое развитие и освоение представлений о родном городе), «Речевое развитие», «Социально-коммуникативное развитие» (мир социальных отношений).

**Задачи:** 1. Формировать представления о главной реке Неве и ее особенностях, поддерживать интерес к родному городу. 2. Развивать у детей аналитическое восприятие, умение воспринимать задачу на слух, действовать по алгоритму, ориентироваться в пространстве, составлять цифру из палочек. 3. Развивать умения подбирать эпитеты, высказывать предположения, доказывать свою точку зрения, составлять буквы из частей и слово из заданных букв. 4. Развивать умение участвовать в совместных игровых действиях, действовать согласованно, слушать и слышать друг друга, добиваться общего результата.

**Материал:** игры «Геоконт Малыш», «Конструктор букв 1», «Волшебная восьмерка 1» (все – по количеству детей), пособие «Коврограф Ларчик» (приложения «Игровое поле», «Цветные квадраты»), иллюстрации с видами Невы, соответствующими загадке «В городе течет, сверкает ...», условная карта города с изображением Невы.

#### **Игровая ситуация:**

Взрослый. Перед вами иллюстрации с видами нашего города. Какие особенности нашего города на них отражены? Какую картинку можно назвать лишней?

*На одной иллюстрации нарисовано любое архитектурное сооружение, на остальных - река Нева. Дети называют лишнюю картинку, аргументируют свой выбор, используя в речи слово «архитектура». Затем взрослый и дети рассматривают картинки с изображением Невы. Взрослый читает стихотворение и одновременно располагает иллюстрации в соответствии с содержанием стихотворения:*

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

Взрослый. Как вы думаете, почему реку Неву называют главной?

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

Взрослый. Какими красивыми словами можно охарактеризовать Неву?



*Дети подбирают эпитеты.*

Взрослый. Хотите посмотреть на Неву с высоты птичьего полета? Тогда нам надо превратиться ...

*Дети конструируют контурное изображение чайки по точкам координатной сетки К4-О3-Ж3-33-Г4-Г1-Ж2-К1 (игра «Геоконт Малыш»), называют его. Контур лучше выкладывать по слуховому восприятию, но можно воспользоваться и схемой (рисунок 17).*

Взрослый. С высоты птичьего полета Нева похожа на ...

*Дети придумывают образные сравнения, рассматривая Неву на карте города. Взрослый обращает внимание детей на то, что у Невы есть множество ответвлений.*

Взрослый. Река Нева похожа на ... (в зависимости от предложенных детьми образных сравнений), благодаря тому, что у нее есть ... Как вы думаете, что?

*Дети высказывают предположения.*

Взрослый. Давайте проверим ваши предположения, составив это слово с помощью игры «Конструктор букв».

*Взрослый выдает детям схемы букв «Р», «У», «К», «А», «В», дети конструируют их из деталей игры «Конструктор букв», каждый свою букву, собираются вместе и составляют из них слово «рукав», не зная его заранее.*

Взрослый. У каких предметов есть рукава?

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

Взрослый. Сколько рукавов в одежде? А сколько рукавов у реки Невы?

*Дети высказывают предположения.*

Взрослый. Сейчас мы узнаем, кто из вас оказался прав.

*Взрослый выкладывает на игровом поле в ряд квадраты красного, оранжевого, зеленого, фиолетового и синего цветов (пособие «Цветные квадраты»). Дети располагают палочки точно такого же цвета на свои места поля игры «Волшебная восьмерка 1». Получается цифра «5».*

Взрослый. Прав был тот, кто назвал пять.

*Взрослый показывает на карте и называет все рукава Невы: Большая Нева, Малая Нева, Большая Невка, Малая Невка, Средняя Невка.*

Взрослый. И в заключение небольшая «цветовая» загадка.

*Взрослый располагает на игровом поле «Коврографа» цветные квадраты горизонтальными рядами три на три (пособие «Цветные квадраты»). Игра «Назови квадрат» похожа на игру «Гоняем муху» и проходит следующим образом. Все вместе выбирают «стартовый» квадрат (откуда начнут), взрослый называет пространственные*

характеристики (слева, вправо, вниз, вверх и т.д.), дети мысленно перемещаются с квадрата на квадрат в соответствии со словами взрослого. Цель игры – найти квадрат синего цвета. Количество ходов зависит от уровня развития и подготовленности детей. Как только дети оказываются на синем квадрате, взрослый говорит «стоп».

Взрослый. Как вы думаете, почему на карте нашего города так много синего цвета?

Дети отвечают, взрослый показывает и называет другие реки и каналы Санкт-Петербурга.

**Итоговый вопрос.** Что мы увидели, рассматривая Неву с высоты птичьего полета?

### **Как мы узнавали секреты памятников Петру Первому**

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие» (логико-математическое развитие и освоение представлений о родном городе), «Речевое развитие», «Социально-коммуникативное развитие» (мир социальных отношений).

**Задачи:** 1. Развивать аналитическое восприятие, умения действовать по алгоритму, располагая части на игровом поле, называть цифру, воспринимать задачу на слух, ориентироваться на плоскости, понимать соотношения целого и части. 2. Обогащать представления о личности Петра Первого, особенностях памятников, посвященных ему, поддерживать интерес к городу. 3. Стимулировать у детей речевое творчество, обогащать словарь, составлять буквы из частей и слова из заданных букв. 4. Развивать умение сотрудничать друг с другом, слушать и слышать другого, добиваться общего результата.

**Материал:** игры «Конструктор букв 1», «Волшебная восьмерка 1», «Чудо-крестики 3», (все – по количеству детей). пособие «Коврограф «Ларчик» (приложения «Игровое поле», «Цветные квадраты», «Зажимы»), силуэтные схемы конструирования изображений «змей» и «меч», иллюстрации с изображением памятников Петру Первому («Царь-плотник», памятники Петру первому в Петропавловской крепости у Михайловского замка, «Медный всадник»).

#### **Игровая ситуация:**

Взрослый располагает на игровом поле «Коврографа» в ряд фотографии или картинки с изображением четырех памятников Петру Первому: Царь-плотник, у Петропавловской крепости и Михайловского замка, «Медный всадник».

Взрослый. Кому посвящены памятники, изображенные на фотографиях (или картинках)?

Дети называют Петра Первого.

Взрослый. Почему в нашем городе так много памятников Петру Первому?

Дети высказывают предположения. Взрослый помогает наводящими вопросами, затем обобщает детские высказывания: Петр Первый – основатель города и внес особый вклад в его развитие.

Взрослый. Оказывается, у каждого памятника Петру Первому есть свой маленький секрет. Хотите узнать, какой?

*Взрослый и дети рассматривают первый памятник под названием «Царь-плотник».*

Взрослый. Как вы думаете, похож Петр Первый на царя? Почему?

*Дети отвечают на вопросы.*

Взрослый. Секрет этого памятника спрятался в названии, которое состоит из двух несочетаемых слов. Одно из них – это «царь», а второе ... Как вы думаете, какое это может быть слово?

*Дети высказывают предположения.*

Взрослый. Давайте проверим предположения, составив это слово с помощью игры «Конструктор букв».

*Дети конструируют из частей игры «Конструктор букв» по схемам буквы «П», «Л», «О», «Т», «Н», «И», «К», которые можно распределить между детьми с помощью жребия. Затем из этих букв составляют слово «плотник» самостоятельно или с помощью взрослого, который или прочитывает составленное слово, или называет первый звук слова, или раскрывает его значение.*

Взрослый. Так как называется памятник?

*Дети высказывают предположения. Взрослый, выслушав детские ответы, подводит итог.*

Взрослый. Памятник называется «Царь-плотник». Как вы думаете, может ли царь быть плотником? Царское ли это дело – «махать топором»? Почему царь Петр Первый изображен за работой, которая в давние времена считалась уделом простых людей?

*Дети рассуждают. Взрослый обобщает детские ответы: Петр Первый был необычным царем, любил работу, всякому новому делу обучался сам, чтобы пример подавать и учить других.*

Взрослый. Как вы думаете, что мастерит царь-плотник? Как вы догадались? Для чего ему нужен этот предмет?

*Взрослый беседует с детьми о том, что Петр Первый создал сильный и непобедимый флот - сам строил корабли и учил других кораблестроению. Затем дети выполняют любые движения, подходящие по смыслу к уже освоенному содержанию. Взрослый и дети рассматривают второй памятник Петру Первому, который находится у Михайловского замка.*

Взрослый. Секрет этого памятника связан с определенной цифрой, какой, мы узнаем, когда составим ее с помощью игры «Волшебная восьмерка».

*На поле «Коврографа» взрослый выкладывает в ряд четыре квадрата красного, желтого, зеленого и фиолетового цвета.*

Взрослый. Это шифр цифры. На поле игры надо расположить палочки точно такого же цвета и назвать цифру.

*Дети берут игру «Волшебная восьмерка 1», вытаскивают все палочки и прикрепляют на свои места только красного, желтого, зеленого и фиолетового цветов. Называют цифру «4».*

Взрослый. Каких предметов в памятнике четыре?

*Дети называют предметы – ноги коня.*

Взрослый. Оказывается, три ноги у коня, как положено, с копытами, а вот четвертая – стройная, изящная, как будто одета в туфельку! Что она вам напоминает?

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

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

*Дети высказывают предположения. 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. Взрослый и дети рассматривают третий памятник Петру Первому, расположенный в Петропавловской крепости. Если дети устали или ушло много времени на выполнение предыдущих заданий, можно рассмотреть эти два памятника при следующей встрече, предварительно вспомнив уже известные секреты.*

Взрослый. Чтобы узнать следующий секрет, надо поймать бабочку на одном из разноцветных квадратов.

*Взрослый располагает на игровом поле «Коврографа» девять квадратов в три горизонтальных ряда по три квадрата в каждом (пособие «Цветные квадраты»), называет стартовый квадрат и траекторию полета бабочки – влево, вправо, вниз, вверх. Дети зрительно прослеживают воображаемый путь перемещения бабочки с квадрата на квадрат. Как только бабочка будет «пролетать» над желтым квадратом, взрослый говорит, что бабочка села на квадрат, дети называют его цвет.*

Взрослый. Какие части памятника желтого цвета?

*Дети называют части памятника.*

Взрослый. Как вы думаете, почему весь памятник темно-бронзового цвета, а руки и колени, выполненные из того же материала – желтого цвета и даже блестят, как будто золотые?

*Дети высказывают предположения. Взрослый выслушав детские ответы, рассказывает, что руки и колени Петра Первого желтые от того, что их усиленно трут люди. Считается, что если поздороваться за руку с Петром Первым и загадать желание, то оно обязательно*

*сбудется! А если потерять колени Петра Первого, то они перестанут болеть у того, кто это сделает.*

Взрослый. Этот памятник единственный в Санкт-Петербурге, доступный для человеческого рукопожатия.

*Взрослый и дети рассматривают четвертый памятник Петру Первому, известный как «Медный всадник»*

Взрослый. В Санкт-Петербурге есть легенда, что под скалой, над которой вознесся бронзовый Петр, живет гигантская ... Как вы думаете, кто?

*Дети высказывают предположения.*

Взрослый. Сейчас мы узнаем, кто из вас оказался прав!

*Дети составляют из частей игры «Чудо-крестики 3» по силуэтной схеме изображение «змея» (рисунок 18), называют его.*

Взрослый. По легенде, гигантский змей не подает признаков жизни, но как только он зашевелится, городу придет конец. И в этот момент в простертой вперед руке Медного всадника вспыхнет огненный ... Как вы думаете, что?

*Дети высказывают предположения. Взрослый предлагает проверить их, составив изображение из частей игры «Чудо-крестики 3» по силуэтной схеме (рисунок 19). Дети называют силуэт – «меч».*

Взрослый. Этот меч способен поразить любое зло и несчастье. Как Медный всадник будет защищать город?

*Дети фантазируют.*

**Итоговый вопрос.** Секрет какого памятника понравился больше всего и почему?

### **Как мы рассматривали памятник И.А. Крылову**

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие» (логико-математическое развитие и освоение представлений о родном городе), «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие» (художественная литература).

**Задачи:** 1. Обогащать представления детей о личности Ивана Андреевича Крылова, его творчестве, особенностях памятника, посвященного этому человеку, поддерживать интерес к городу. 2. Развивать у детей умения понимать пространственные отношения, соотношение целого и части, решать задачи на составление геометрических фигур из заданного количества частей, определять равенство и неравенство частей 3. Развивать умения рассуждать на заданную тему, высказывать предположения, пересказывать содержание известных басен; решать кроссворды на составление слов из букв; обогащать пассивный и активный словарь. 4.

Поддерживать интерес к литературе, обогащать литературный опыт за счет чтения басен, понимать назначение литературных произведений такого рода.

**Материал:** игры «Прозрачный квадрат», «Геоконт Малыш», «Чудо-соты 1» (все - по количеству детей), игры по выбору детей, пособие «Коврограф «Ларчик» (приложения «Игровое поле», «Прозрачные буквы, цифры», «Разноцветные веревочки»), силуэтная схема «ворона», контурная схема «стрекоза», иллюстрации с изображением памятника И.А. Крылову, решеток Летнего сада, Парка 9 января, Михайловского сада.

### **Игровая ситуация:**

Взрослый. Как бы вы назвали предметы, которые напоминают нам о великих, знаменитых людях, живших давно-давно и прославившихся разными делами?

*Дети высказывают предположения, среди них должно прозвучать слово «памятник». Взрослый подводит итог: памятник – это сооружение, которое увековечивает людей, события, объекты, иногда животных, литературных и кинематографических персонажей.*

Взрослый. В Санкт-Петербурге много интересных памятников, посвященных знаменитым людям, когда-то жившим в нашем городе. Один из них называют маленьким «бронзовым зверинцем». Как вы думаете, что такое зверинец?

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

Взрослый. А бронзовый зверинец?

*Дети отвечают на вопрос. Взрослый уточняет: «бронзовый зверинец» – это изображения разных животных, сделанных из бронзы, прочного и долговечного материала, предназначенного для изготовления скульптур, памятников и разных маленьких статуэток.*

Взрослый. Хотите посмотреть на «бронзовый зверинец»?

*Взрослый показывает заранее прикрепленную к игровому полу «Коврографа» иллюстрацию памятника И.А.Крылову, расположенного в Летнем Саду. Фрагменты иллюстрации закрыты целыми квадратами из игры «Прозрачный квадрат», изображение животных на постаменте памятника – двумя, Крылова - одной.*

Взрослый. Квадраты волшебные и просто так не убираются. Освободить памятник от них нам помогут нетающие льдинки.

*Дети берут игры «Прозрачный квадрат», в комплекте которых отсутствуют целые квадраты.*

Взрослый. Квадраты с памятника исчезнут, как только мы составим свои квадраты из частей. Сначала два - из двух частей.

*Дети решают поставленную задачу. Взрослый напоминает правила составления целого квадрата: льдинки накладываются друг на друга, вписываются в квадрат и не пересекаются цветными частями.*

Взрослый. Льдинки с какими геометрическими фигурами использовали? Части получились равные или неравные?

*Дети называют геометрические фигуры, сравнивают части между собой. Взрослый убирает квадраты, закрывающий животных на иллюстрации памятника И.А.Крылову в Летнем саду. После этого желательно раздать детям картинки, на которых изображены фрагменты памятника с разными животными.*

Взрослый. Каких животных вы увидели в изображении «бронзового зверинца»?

*Дети рассматривают свои картинки и называют животных.*

Взрослый. У этого «бронзового зверинца» есть «хозяин». Его изображение тоже закрыто целой льдинкой! Чтобы она исчезла, нужно составить квадрат из трех частей.

*Взрослый еще раз напоминает правила конструирования квадрата, дети составляют его из трех частей.*

Взрослый. Какие геометрические фигуры использовали? Части получились равные или неравные?

*Дети называют геометрические фигуры, сравнивают части между собой. Взрослый убирает квадрат с изображения И.А.Крылова.*

Взрослый. Какое настроение у хозяина зверинца? Почему вы так решили?

*Дети комментируют изображение человека, подбирают эпитеты, объясняют их.*

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

*Дети высказывают предположения, рассматривая иллюстрацию. Взрослый подводит итог – это книга.*

Взрослый. Книга – «говорящий предмет» потому, что может многое рассказать о человеке. Как вы думаете, каким может быть человек читающий книги? Как называют человека, который пишет книги?

*Дети отвечают, взрослый обобщает детские высказывания. Человек, изображенный на иллюстрации, действительно, был умным, грамотным, образованным. Этот известный русский писатель не только читал и писал книги, но и работал с ними в библиотеке.*

Взрослый. Наверное, вы уже догадались, как зовут этого писателя!? Иван Андреевич ...

*Взрослый ждет какое-то время, и если дети не называют фамилию, то предлагает решить кроссворд и узнать ее. Если дети называют фамилию, то взрослый предлагает проверить правильность высказывания, решив кроссворд. Кроссворд представляет собой*

следующее. С одной стороны игрового поля прикреплены цифры от 1 до 6, с другой – буквы слова «Крылов» вразнобой (пособие «Прозрачные буквы, цифры»). Цифра «1» - буква «К», цифра «2» - буква «Р», цифра «3» - буква «Ы», цифра «4» - буква «Л», цифра 5 – буква «О», цифра 6 – буква «В». Цифры и буквы соединены веревочками в виде лабиринта (пособие «Разноцветные веревочки») (рисунок 20). Дети по очереди распутывают лабиринты, начиная с первой цифры. Варианты решения кроссворда: проследить по линии только глазами, провести по линии только пальчиком с закрытыми глазами. Взрослый прикрепляет отгаданные буквы, составляя из них фамилию «Крылов».

Взрослый. Почему Иван Андреевич Крылов изображен вместе с разными животными? Что он писал?

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

Взрослый. А теперь игра «Из какой басни пришли герои?».

Дети конструируют по схеме изображение по выбору одного героя из двух. Одна схема – «ворона» (игра «Чудо-соты») (рисунок 21), вторая – «стрекоза» (игра «Геоконт Малыш», координатные точки: большая кольцевая резинка - Ц-К4-О1-Ж4-Ц-Г4-С1-Ф4-Ц; малая кольцевая резинка – Б2-34) (рисунок 22). Взрослый напоминает несколькими строчками содержание басен, в которых героями являются ворона и стрекоза. Все вместе рассуждают, чему учат или что высмеивают эти басни. Взрослый зачитывает небольшой отрывок из любой третьей басни, дети придумывают и составляют картинки к ней, используя любые игры по выбору.

Взрослый. Памятник Ивану Андреевичу Крылову находится в самом знаменитом и красивом саду Санкт-Петербурга! Этот сад знаменит своей решеткой. Найдите ее по описанию и назовите сад!

Перед детьми располагаются иллюстрации с решетками Летнего сада, Парка 9 января и Михайловского сада.

Взрослый. Вот ажурная ограда,

Удивительного сада!

Рассмотри ее дружок:

Копья стрелы, завиток!

Дети называют сад и объясняют свой выбор.

**Итоговый вопрос.** Чем запомнился памятник Ивану Андреевичу Крылову в Летнем саду?

**Как мы узнавали о необычных памятниках в Санкт-Петербурге**



**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие» (логико-математическое развитие и освоение представлений о родном городе), «Речевое развитие».

**Задачи:** 1. Обогащать представления о скульптуре малых форм в Санкт-Петербурге, особенностях и традициях, связанных с ней, поддерживать интерес к городу и его истории. 2. Развивать умения решать задачи на поиск фигур по словесному описанию, ориентироваться на плоскости, понимать соотношения целого и части, действовать по словесной инструкции, анализировать схему. 3. Развивать монологически формы речи (умения высказывать предположения, аргументировать решения, рассказывать о своих желаниях), стимулировать речевое творчество, обогащать словарь за счет слов по теме «скульптура малых форм».

**Материал:** игры «Чудо-цветик», «Геокопт Малыш» (все – по количеству детей), игры по выбору детей, пособие «Коврограф Ларчик» (приложения «Игровое поле», «Цветные квадраты», «Зажимы»), силуэтная схема «птичка», иллюстрации с изображением памятников Чижику-Пыжику, Коту Елисею, Зайчику на Заячьем острове, кошке Василисе, Инженерного замка, Петропавловской крепости.

**Игровая ситуация:**

Взрослый. Давайте поиграем в игру: «Что я представляю, когда слышу слово памятник».

*Каждый ребенок по цепочке называет свои ассоциации со словом «памятник».*

Взрослый. Кому посвящены памятники в нашем городе?

*Дети высказывают предположения. Взрослый обобщает детские ответы: памятники посвящены знаменитым людям. Подчеркивая величие таких людей, памятники делают такими большими, что рядом с ними обычный человек кажется маленькой точкой.*

Взрослый. В Санкт-Петербурге есть много необычных памятников, посвященных животным. Памятники такие маленькие, что мимо них можно пройти и ничего не заметить!

*Перед детьми на игровом поле расположены три фотографии с изображениями Чижики-Пыжика, Кота Елисея и Зайчика на Заячьем острове, которые прикреплены тыльной стороной.*

Взрослый. Чтобы узнать, кому посвящены эти памятники, нам надо отгадать загадки. Определить, какому животному поставлен первый памятник, поможет игра «Чудо-цветик».

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

Взрослый. Возьмите три лепестка из десяти равных частей и трехдольку из четырех неравных частей. Из найденных фигур составьте вот такое изображение.

*Дети находят фигуры по описанию, составляют из них по силуэтной схеме изображение птички (рисунок 23).*

Взрослый. Что получилось?

*Дети называют силуэт – «птичка». Педагог переворачивает иллюстрацию с изображением Чыжика-Пыжика.*

Взрослый. Название у этого маленького памятника очень смешное ... Может быть, кто-то знает его?

*Если дети не знают название памятника, то взрослый говорит его – Чижик-Пыжик.*

Взрослый. 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.*

Взрослый. Как вы думаете, почему маленькой птичке со смешным названием Чижик-Пыжик посвящен памятник? Какие события могли быть с ней связаны?

*Дети высказывают предположения. Педагог, выслушав детские ответы, рассказывает, что давным-давно, недалеко от реки Фонтанки находилось училище. Учащиеся в нем носили желтые, как оперенье чижа в природе, курточки и такого же цвета пыжиковые шапки. (Пыжиковые шапки шились из шкуры олененка северного оленя). Вот и прозвали их «Чижиками-Пыжиками»! В напоминание об этом училище и его учениках и поставили этот памятник в Петербурге. Можно рассказать об известной песенке: «Чыжик-Пыжик, где ты был, на Фонтанке водку пил...»*

Взрослый. Героя следующего заколдованного памятника нам поможет узнать игра «Геокопт»!

*Дети выкладывают изображение по коду О4-Ж2-33-Г2-С4-Ф3-Ф2-К2-К3 на поле игры «Геокопт Малыш» (рисунок 24).*

Взрослый. Какое животное напоминает полученное изображение?

*Дети называют его – «кот».*

Взрослый. Почему вы решили, что это кот?

*Дети аргументируют свое решение. Педагог переворачивает вторую фотографию с изображением памятника Коту Елисею.*

Взрослый. Как вы думаете, за какие заслуги самому обычному коту поставили этот памятник в Санкт-Петербурге?

*Дети высказывают предположения. Педагог рассказывает, 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 поставили памятники котам и кошкам.*

Взрослый. 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 зовут кота?

*Дети говорят. Если не прозвучит имя «Елисей», то взрослый называет его.*

Взрослый. Кот Елисей «живет» на Малой Садовой улице недалеко от метро «Гостиный двор». Этот памятник, посвященный котам и кошкам, не единственный в Петербурге. Чтобы Коту не было скучно и одиноко, люди недалеко поставили «подружку» Елисею!

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

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

*Дети говорят. Если не прозвучит имя «Василиса», то взрослый называет его.*

Взрослый. Третьего героя памятника нам помогут узнать «Разноцветные квадраты»!

*На игровом поле «Коврографа» прикреплены девять цветных квадратов (белый, желтый, зеленый, синий, фиолетовый, оранжевый, красный, серый, голубой) в три горизонтальных ряда по три квадрата в каждом (пособие «Цветные квадраты»). Игра проходит следующим образом. Дети выбирают квадрат любого цвета. Далее взрослый называет пространственные характеристики: влево, вправо, вверх, вниз и т.д. Дети прослеживают направления глазами. Взрослый, «погоняя» немного детей по игровому полю и «подведя» к белому квадрату, говорит – «стоп». Дети называют цвет квадрата – «белый». Аналогично дети находят квадрат серого цвета.*

Взрослый. С каким зверьком наших лесов ассоциируются у вас белый и серый цвета? Почему?

*Дети называют зайца, зимой он белый, а летом - серый. Педагог переворачивает иллюстрацию с изображением памятника Зайчику у Петропавловской крепости.*

Взрослый. «Живет» этот Зайчик у Петропавловской крепости, у острова, который называется «заячьим».

*Педагог показывает иллюстрацию с изображением Петропавловской крепости.*

Взрослый. 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.*

Взрослый. Оказывается все эти крошечные памятники, посвященные животным, необычны еще и тем, что могут исполнять желания! Для этого надо кинуть монетку так, чтобы она осталась лежать ...: у Чижики-Пыжика - на постаменте, у Кота Елисея - на карнизе дома, у

Зайчика – на бревнышке! Сходите с родителями на прогулку по городу, поищите эти необычные памятники. А желание мы с вами придумаем заранее!

*Дети берут любые игры, придумывают желание, конструируют картинку с его изображением. Рассказывают о них.*

**Итоговый вопрос.** Какой из памятников вам показался самым необычным? Какой из них понравился больше всего? Почему?

### **Как мы отгадывали загадки о петербургских мостах**

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие» (логико-математическое развитие и освоение представлений о родном городе), «Речевое развитие».

**Задачи:** 1. Обогащать представления о городской среде (петербургских мостах, их функциях, названиях, особенностях и скульптурных украшениях). 2. Развивать у детей умение понимать соотношение целого и части, решать задачи на соотнесение цифр и букв, ориентироваться в пространстве. 3. Развивать монологические формы речи (умения высказывать предположения, рассуждать, доказывать свою точку зрения), решать кроссворды на составление слов из букв, образовывать прилагательные и существительные от исходного существительного, обогащать словарь за счет слов по теме «петербургские мосты».

**Материал:** игры «Прозрачный квадрат», «Геоконт Малыш» (все – по количеству детей), пособия «Коврограф Ларчик» (приложения «Игровое поле», «Разноцветные веревочки», «Прозрачные буквы, цифры», «Кармашки», «Зажимы»), «чудесный мешочек», схема силуэта «лошадка», иллюстрации с изображением Аничкова моста и 4-х скульптурных композиций, Львиного мостика, Дворцового моста в дневное и ночное время суток, Зимнего дворца.

#### **Игровая ситуация:**

*Взрослый читает детям загадку.*

Взрослый. Он перекинут через реку.

Удобно стало человеку,  
Перебираться через воду  
Совсем забыв про непогоду.  
На сваях закреплен помост,  
Назвали это чудо - ....

*Дети отгадывают загадку, называя слово «мост».*

Взрослый. Как вы думаете, почему Санкт-Петербург называют «городом мостов»? Какие мосты вы знаете?

*Дети высказывают предположения. Педагог обобщает детские высказывания: в черте города из-за множества рек и каналов много мостов. Все вместе вспоминают названия мостов и мостиков.*

Взрослый. В «чудесном мешочке» лежат «загадки» о петербургских мостах. Кто хочет вытянуть первую «загадку»?

*В чудесном мешочке спрятаны три предмета: схема сложения «лошадка» или «конь» (игра «Прозрачный квадрат»), одна веревочки (пособие «Разноцветные веревочки»), карточка с шифром контура «корона» (игра «Геоконт Малыш»). Дети извлекают предметы из «чудесного мешочка» по очереди, и ход игровой ситуации зависит от того, в какой последовательности будут появляться «загадки».*

Загадка об Аничковом мосте - схема сложения «конь» (игра «Прозрачный квадрат»).

Взрослый. Это изображение надо составить из волшебных льдинок!

*Дети составляют изображение коня по схеме из пластинок игры «Прозрачный квадрат» (рисунок 25).*

Взрослый. Что получилось?

*Дети называют полученное изображение – «лошадка» или «конь».*

Взрослый. Как называется мост, который украшают четыре коня?

*Дети отвечают на вопрос. В случае затруднений, педагог говорит название «Аничков мост» и показывает иллюстрацию с его изображением.*

Взрослый. Давайте поиграем в игру: «Чем похожи и чем отличаются конные скульптуры на Аничковом мосту?».

*Педагог располагает на игровом поле «Коврографа» четыре иллюстрации с конями Клодта в последовательности, изображающей постепенное покорение коня человеком.*

Взрослый. Что общего во всех четырех конных композициях?

*Дети высказываются. В итоге должен прозвучать ответ, что на всех скульптурах присутствуют два героя – конь и человек.*

Взрослый. Чем отличаются скульптуры?

*Дети сравнивают изображения и называют различия.*

Взрослый. Что происходит между героями на первой иллюстрации? ... на второй? .... на третьей? ... четвертой?

*Педагог с помощью наводящих вопросов подводит детей к пониманию того, что первая скульптура изображает, как человек сдерживает еще спокойного коня; вторая – как конь встал на дыбы и пытается вырваться; третья – как человек в схватке с конем повержен на землю; четвертая – как человек покоряет коня.*

Взрослый. Как бы вы назвали эту «скульптурную» историю? Пофантазируйте!

*Возможны варианты: «Человек покоряет коня», «Победа человека над конем» и др.*

Взрослый. Ну а теперь настало время для следующей загадки ...

Загадка о Львином мостике – разноцветная веревочка (пособие «Разноцветные веревочки»).

Взрослый. Следующую загадку о петербургских мостах мы отгадаем с помощью «волшебных» веревочек, цифр и букв.

*Взрослый на игровом поле «Коврграфа» заранее выкладывает лабиринт. Слева - цифры «1», «2», «3», справа, на некотором расстоянии напротив цифр, – буквы «Е», «В», «Л» (пособие «Прозрачные буквы, цифры»). Цифры и буквы соединены веревочками (пособие «Разноцветные веревочки») в виде лабиринтов таким образом, что цифра «1» соединяется с буквой «Л», цифра «2» - с буквой «Е», цифра «3» - с буквой «В» (рисунок 26). Дети распутывают лабиринты, взрослый составляет из отгаданных букв слово «лев». Лабиринты можно разгадывать двумя вариантами. Первый – традиционно зрительно. Вторым – с закрытыми глазами, проводя пальчиком по веревочке.*

Взрослый. Получилось слово «лев». Какое название моста, точнее мостика, можно получить от слова «лев»?

*Дети придумывают различные названия. Взрослый подводит итог: мостик называется «Львиный».*

Взрослый. Как вы думаете, почему мостик получил название «Львиный»?

*Дети высказывают предположения. Педагог обобщает детские высказывания, показывая иллюстрацию с изображением Львиного мостика. Этот мост украшен скульптурами львов, поэтому так называется.*

Взрослый. А почему мостик, а не мост?

*Дети и взрослый приходят к единому мнению. Это маленький пешеходный мостик, предназначенный только для пешеходов.*

Взрослый. Переходим к следующей загадке ...

Загадка о Дворцовом мосте – карточка с написанным шифром (игра «Геоконт Малыш»).

Взрослый. Следующую загадку о последнем петербургском мосте мы отгадаем с помощью игры «Геоконт Малыш».

*Дети выкладывают контур «корона» на игровом поле по точкам координатной сетки Б4-К1-К4-Ж2-Г2-Ф4-Ф1, которые произносит взрослый (рисунок 27).*

Взрослый. Что получилось?

*Дети называют контур – «корона».*

Взрослый. Кому принадлежит корона? Где живут цари?

*С помощью наводящих вопросов педагог выстраивает ассоциативный ряд.*

Взрослый. Как может называться мост, если его название связано с короной, царем, дворцом?

*Дети высказывают предположения. Педагог, обобщая детские версии, говорит название моста «Дворцовый», показывает иллюстрацию с его изображением. Этот мост находится недалеко от самого главного дворца в нашем городе – Зимнего. Педагог показывает иллюстрацию с изображением Зимнего моста.*

Взрослый. Дворцовый мост с секретом. Пофантазируйте, какой это может быть секрет?

*Дети высказывают предположения.*

Взрослый. Послушайте стихотворение:

У Дворцового моста есть секрет такой:

Днем, как все мосты, висит,

Ночью – разводной.

*Дети и взрослый беседуют о Дворцовом мосте, который 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.*

Взрослый. Вот такие загадки о петербургских мостах мы с вами сегодня отгадали!

**Итоговый вопрос.** Какая загадка понравилась больше всего? Какой мост? Почему?

### **Как в Буквоцирке выступал знаменитый фокусник Филимон Коттерфильд**

**Интеграция образовательных областей:** «Речевое развитие», «Познавательное развитие» (логико-математическое развитие).

**Задачи:** 1. Развивать у детей умения действовать по словесной инструкции, понимать соотношение целого и части, придумывать различные варианты использования предметов. 2. Стимулировать речевое творчество: умения придумывать характеристики к предметам, загадки о них, различные варианты использования предметов, развивать умения составлять из частей буквы, видоизменять их, придумывать слова на заданный звук.

**Материал:** игры «Геокопт Малыш», «Конструктор букв 1» (все – по количеству детей), любые по выбору детей, пособие «Коврограф Ларчик» (приложение «Игровое поле»), персонаж Филимон Коттерфильд.

#### **Игровая ситуация:**

Взрослый. Сегодня в Буквоцирке выступал знаменитый фокусник Филимон Коттерфильд. Он вышел на арену и поднял лапу в приветственном жесте: «Всех зрителей Буквоцирка приветствую!».

*Взрослый от лица игрового персонажа здоровается со всеми присутствующими, прикрепляет фигуру игрового персонажа к игровому полю «Коврографа».*

Взрослый. Вдруг чуткие уши Кота уловили шорох в зрительном зале. Эти зрители стали восхищаться знаменитым фокусником. Говорить, какой он внешне, по настроению, характеру! Что услышал Филимон Коттерфильд?

*Дети придумывают характеристики, описывая игрового персонажа.*

Взрослый. Знаменитый фокусник выдвинул вперед необычный предмет.

*Дети берут игру «Геоконт Малыш» и конструируют контур по точкам координатной сетки КЗ-О4-Ж4-Г4-С4-ФЗ (рисунок 28).*

Взрослый. Что получилось?

*Дети придумывают, на какой предмет похож контур. Взрослый, выслушав все детские варианты, называет изображение - сундук.*

Взрослый. Сундук был необычным потому, что открывался с помощью волшебного слова. Кот Филимон предложил зрителям поучаствовать в представлении – придумать все варианты использования сундука. Одно из них и будет тем самым волшебным словом. Давайте я начну – хранит! Знаменитый фокусник подергал ручку, сундук не открылся. Как еще можно использовать сундук?

*Дети играют в игру ТРИЗ «Разные назначения одного предмета». Например, сундук может еще защищать, подпирать, украшать, прижимать и т.д. Как только поток придуманных функций, а значит и глаголов, иссякнет, взрослый «открывает» сундук.*

Взрослый. Сундук открылся и Филимон Коттерфильд вытащил оттуда свой реквизит - волшебный экран и две «дрессированные» палочки, «воротики» и «уголок»!

*Дети берут игру «Конструктор букв 1», готовят для действий игровое поле и две детали – «воротики» и один «уголок».*

Взрослый. На волшебном экране «дрессированные» палочки стали превращаться в буквы! Внимание! Фокусы начинаются! «Воротики» и «уголок» стали буквой...

*Взрослый показывает детям игровое поле с буквой «У». Дети действуют по образцу, составляя букву «У», называют ее.*

Взрослый. Легкое движение кошачьих лапок ... Ап! «Воротики» и «уголок» стали другой буквой...

*Пока дети конструировали букву «У», взрослый незаметно видоизменяет свою букву в букву «Е». Дети видоизменяют букву «У» в «Е», называют ее.*

Взрослый. Потом буква «Е» превратилась в букву «З».



*Дети самостоятельно трансформируют букву «Е» в «З». Они могут по новому расположить части на игровом поле или перевернуть само игровое поле, не трогая части на нем.*

Взрослый. Последней стала буква «Р».

*Дети самостоятельно видоизменяют «З» в «Р».*

Взрослый. Но тут представление прервалось – наступил антракт. В цирке зазвучала музыка, и все зрители пошли прогуляться.

*Дети выполняют движения под музыку. Они могут быть уже известными детям или только что придуманными.*

Взрослый. Антракт закончился и представление продолжилось. Филимон взял волшебный экран с буквой «Р», накрыл его своим цилиндром... Ап! На арене цирка появился предмет на эту букву... Фокусник накрывал цилиндром экран и поднимал его, а на арене появлялись и появлялись предметы на букву «Р».

*Дети придумывают и называют предметы на букву «Р», затем берут любые игры и конструируют придуманные силуэты.*

Взрослый. Под конец Филимон предложил зрителям придумать загадки о составленных предметах на букву «Р». Самое главное в придумывании загадки – это не произносить название загаданного предмета! Чтобы получилась загадка, нужно проделать 3 действия. Первое, сказать, какой предмет. Например, мой предмет железный...

*Например, взрослый составил предмет «ракета».*

Взрослый. Второе, рассказать, для чего нужен предмет. Например, служит для перевозки людей и грузов...

*Взрослый продолжает придумывать загадку про свой предмет.*

Взрослый. Третье, рассказать, где он может находиться и на какую букву начинается название. Летает в космос, называется на «Р». Что это?

*Взрослый целиком повторяет загадку: «Он железный, служит для перевозки грузов и людей, летает в космос, называется на «Р». Дети отгадывают – ракета. Затем аналогично придумывают загадки про свои предметы.*

Взрослый. Вот какое необычное представление сегодня состоялось в Буквоцирке: с фокусами и загадками!

**Итоговый вопрос.** Какие фокусы Кота Филимона понравились больше всего и почему?

## Как тушили пожар в Фиолетовом Лесу

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие» (логико-математическое развитие), «Социально-коммуникативное развитие» (формирование основ безопасного поведения в природе), «Речевое развитие».

**Задачи:** 1. Развивать умения понимать соотношение целого и части, составлять силуэт цифры путем накладывания пластинок друг на друга, правильно располагая их в пространстве, ориентироваться на плоскости. 2. Формировать представления о правилах пожарной безопасности, личностных качествах пожарных и инструментах, используемых для тушения пожара. 3. Стимулировать речевую активность детей, готовность и желания высказывать предположения, придумывать и называть предметы по назначению, варианты поведения в различных ситуациях.

**Материал:** игры «Геоконт Малыш», «Прозрачная цифра» (все – по количеству детей), любые игры по выбору детей, пособие «Коврограф Ларчик» (приложение «Игровое поле»), фигуры всех персонажей Фиолетового Леса, картинки с изображением предметов, используемых для тушения пожара.

### **Игровая ситуация**

Взрослый. Гулял как-то Малыш Гео по Фиолетовому Лесу.

*Взрослый прикрепляет к игровому полю «Коврографа» фигуру персонажа.*

Взрослый. Он прошелся по берегу Голубого Ручья, прогулялся по Поляне Чудесных Цветов и вышел на тропинку, которая вела к Ковровой Полянке. Вдруг Малышу стало тревожно, потому что он почувствовал запах. Подумайте, запах чего мог встревожить Гео?

*Дети, не называя предмета, берут любые игры по выбору и конструируют его силуэт. Потом говорят, что у кого получилось и почему они выбрали именно этот предмет. Если у детей не прозвучит версия дыма, то воспитатель называет ее.*

Взрослый. Оказывается, запахло дымом. Чем дальше Малыш Гео шел, тем больше пахло дымом. Тогда он побежал и вскоре увидел полянку, на которой горел огромный костер, а вокруг прыгал Незримка Всюсь.

*Взрослый располагает на игровом поле фигуру второго персонажа.*

Взрослый. Как вы думаете, из-за чего мог разгореться такой большой костер?

*Дети высказывают предположения. Воспитатель выслушивает детские ответы и обобщает их.*

Взрослый. Всюсь прыгал вокруг костра и закидывал его... А чем, мы сейчас узнаем.

*Дети берут игру «Геоконт Малыш» и выкладывают контур по точкам С4-Ф2-Б3-К2-О4-Ж3-Г3 (рисунок 30). Придумывают, на что похож полученный контур.*

Взрослый. Оказывается, Незримка Всюсь закидывал костер кексами и булочками. А костер разгорался сильнее и сильнее. Как надо тушить пожар?

*Дети высказывают предположения. В детских ответах должно прозвучать «вызвать пожарных». Если такого варианта не будет, тогда его озвучивает воспитатель.*

Взрослый. Незримка Всюсь стал громко кричать: «Пожарные, пожарные!!» Как вы думаете, помогли крики?

*Дети высказывают предположения.*

Взрослый. Как надо вызывать пожарных?

*Можно поговорить с детьми на тему, как вызывают пожарных в настоящее время, как оповещали пожарных в старые времена.*

Взрослый. У Малыша Гео был сотовый телефон, и он набрал цифры номера пожарных.

*Дети берут игру «Прозрачная цифра» (пластинки и карточки с нарисованными цифрами или трафаретами) и самостоятельно конструируют цифры 01.*

Взрослый. Появились пожарные.

*Взрослый прикрепляет к игровому полю «Коврографа» фигуры персонажей (всех мальчиков и девочек Фиолетового леса, кроме Малыша Гео и Незримки Всюся).*

Взрослый. Как вы думаете, кто из жителей Фиолетового Леса мог быть в пожарной команде и почему? Подумайте, какими качествами должен обладать пожарный и кто из персонажей им соответствует?

*Дети определяют пожарную команду и аргументируют свой выбор.*

Взрослый. На место пожара прибыла команда, взяла необходимый инструмент и стала тушить пожар.

*Воспитатель прикрепляет к игровому полю «Коврографа» картинки предметов, которые используют пожарные при тушении пожара. Дети берут любые игры, придумывают и составляют силуэты из частей. Потом называют предметы, которые выбрали.*

Взрослый. Пожар быстро потушили.

**Итоговый вопрос.** Как надо вести себя, чтобы не было пожара? Что делать, если он начался?

## ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ ГРУППА (СЕДЬМОЙ ГОД ЖИЗНИ)

### Как жители Фиолетового Леса провели викторину с необычными загадками

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие» (логико-математическое развитие), «Речевое развитие», «Социально-коммуникативное развитие» (мир социальных отношений).

**Задачи:** 1. Развивать умения образовывать число «десять» из трех меньших, ориентироваться на плоскости, решать задачи на поиск фигур по словесному описанию признаков, анализировать предстоящие события своей жизни, действовать по словесной инструкции. 2.

Развивать монологические формы речи, речевое творчество, использовать средства языковой выразительности; составлять буквы из частей, слово – из заданных букв, трансформировать его по заданному лексическому значению. 3. Развивать умения понимать эмоциональные состояния, описывать их, обогащать опыт сотрудничества со сверстниками в совместной деятельности.

**Материал:** игры «Кораблик Брызг-Брызг» (один или по количеству детей), «Конструктор букв 1», «Логоформочки 5», «Геовизор» (все – по количеству детей), пособие «Коврограф Ларчик» (приложение «Игровое поле»), персонажи Гусь и Лягушки, Крутик По, Филимон Коттерфильд.

**Ход игровой ситуации:**

Взрослый. Жители Фиолетового Леса, знаменитый фокусник Филимон Коттерфильд, Крутик По, Гусь-капитан, собрались вместе на Ковровой Полянке.

*Взрослый прикрепляет персонажей к игровому полю «Коврографа» по мере их называния.*

Взрослый. Как вы думаете, по какому поводу встретились друзья?

*Дети высказывают предположения.*

Взрослый. Жители Фиолетового Леса узнали, что вы скоро пойдете в школу. Давайте поиграем в игру «Что хорошего и что плохого в том, что вы скоро станете школьниками?».

*Дети играют в игру «Хорошо - плохо» (элементы технологии ТРИЗ), придумывая положительные и отрицательные стороны предстоящего школьного обучения. В конце игры, взрослые и дети, проанализировав все высказывания, делают вывод: школа – это хорошо или плохо.*

Взрослый. Наши сказочные герои решили с вами попрощаться, но необычно. Они придумали викторину, в которой есть загадки и головоломки. Порадуйте напоследок жителей Фиолетового леса и самих себя своими умениями и находчивостью!

Взрослый. Первая задача! Она от капитана «Кораблика БРЫЗГ-БРЫЗГ». «Снять все флажки!», - скомандовал Гусь.

*Дети снимают флажки с поля игры «Кораблик БРЫЗГ-БРЫЗГ».*

Взрослый. Внимание! Надо взять десять флажков любого цвета и распределить их на три мачты так, чтобы те были полностью закрыты флажками!

*Дети самостоятельно решают задачу.*

Взрослый. На какие мачты каждый из вас прикрепил десять флажков? Из каких чисел состоит число «десять»?

*Дети рассказывают, какие мачты они выбрали, анализируя состав числа «десяти» из трех меньших чисел. Варианты решения:  $7+1+2$ ,  $6+3+1$ ,  $5+2+3$ ,  $4+5+1$ . В случае затруднений педагог помогает детям наводящими вопросами.*

Взрослый. На остальные мачты прикрепите флажки так, как вам хочется!

*Дети заканчивают украшение мачт кораблика флажками.*

Взрослый. Второе состязание! Знаменитый фокусник, Филимон Коттерфильд, придумал для вас головоломку с буквами.

*Дети будут составлять слово «плюшка». Для этого они делятся на подгруппы по шесть человек (по количеству букв в слове). Затем берут игры «Конструктор букв 1» с заранее подготовленными схемами букв «П», «Л», «Ю», «Ш», «К». «А» и конструируют буквы, каждый свою.*

Взрослый. В перерывах между выступлениями Кот Филимон любит пить чай с чем-то очень вкусным. Это слово надо придумать и составить из подготовленных букв!

*Дети придумывают и составляют слово «плюшка».*

Взрослый. Так с чем же Филимон Коттерфильд любит пить чай?

*Дети называют слово «плюшка».*

Взрослый. Но это только начало! Вам надо «превратить» булочку в небольшую лодку, которая используется для спасения людей с тонущих кораблей.

*Дети трансформируют слово «плюшка» в «иллюшка». Взрослый помогает, прочитывая составленное слово, а в случае затруднения, называет первую букву загаданного слова.*

Взрослый. Внимание! Третья задача! Крутик По загадал загадку с «Логоформочками». Наш сказочный герой предлагает найти фигуру, составленную из меньшей части треугольника и половинки прямоугольника.

*Дети находят в поле игры «Логоформочки 5» соответствующую описанию формочку, называют ее - «башенка» (рисунок 30). Если возникают затруднения, можно составить описанную фигуру из красных частей и заменить ее точно такой же зеленой фигурой.*

Взрослый. А теперь игра! На что похожа найденная формочка? Чей вариант будет последним, тот и победит!

*Дети придумывают разные варианты, определяют победителя.*

Взрослый. Вы сегодня старались, проявили смекалку, находчивость, сообразительность, поэтому жители Фиолетового Леса делают вам волшебный подарок. Какой, вы узнаете, когда нарисуете его на «Геовизоре»!

*Дети вкладывают лист бумаги в игровое поле «Геовизора», рисуют изображение по координатным точкам: С4-Г1-32-Ж1-О4-Ж2-33-Г2-С4 следующим образом. Взрослый называет точки, например, С4-Г1. Дети отмечают их, потом соединяют линией на игровом поле «Геовизора». Взрослый называет следующие точки, например, Г1-32, дети действуют аналогично. Таким образом рисуется контур изображения сначала на игровом поле, затем по образцу соединяются точки на листе бумаги (рисунок 31).*

Взрослый. На что похоже нарисованное изображение?

*Дети называют его – «улыбка».*

Взрослый. О каком настроении говорит «улыбка»?

*Дети рассказывают.*

Взрослый. Это изображение волшебное. Если его перевернуть, то оно может говорить совершенно о другом настроении. Каким оно станет?

*Дети переворачивают изображение (получается «скобка»), называют ассоциации, вызванные получившейся скобкой.*

Взрослый. А теперь дорисуйте изображение так, чтобы было видно, с каким настроением вы сегодня были на занятии! Какое настроение у вас вызвала встреча с жителями Фиолетового Леса?

*Дети дорисовывают изображение и рассказывают о своем отношении к прошедшему мероприятию, аргументируют его.*

Взрослый. 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 жителей сказочного Фиолетового леса!

**Итоговый вопрос.** Какой конкурс понравился больше всего и почему?

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

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие» (логико-математическое развитие и освоение представлений о мире природы), «Речевое развитие».

**Задачи:** 1. Формировать представления о «витаминах», их значении для здоровья человека и источниках поступления в организм. 2. Развивать умения решать задачи на поиск геометрических фигур по признакам и ориентировку в пространстве, действовать по словесной инструкции, понимать пространственные отношения и соотношение целого и части. 3. Развивать умения рассуждать, доказывать свое мнение, высказывать предположения, пользоваться развернутыми высказываниями.

**Материал:** игры «Прозрачный квадрат», «Геовизор» (все — по количеству детей), пособие «Коврограф Ларчик» (приложения «Игровое поле», «Прозрачные буквы, цифры», «Кармашки»), силуэтная схема изображения «сердце», персонаж Ворон Метр.

**Ход игровой ситуации:**

Взрослый. Ворон Метр – умный и мудрый житель Фиолетового Леса.

*Взрослый, прикрепляет фигуру персонажа к игровому полю «Коврографа».*

Взрослый. Он любит задавать интеллектуальные задачи и творческие вопросы. На этот раз Ворон приготовил для вас задачу «Что такое азбука здоровья?». Ваши предположения?

*Дети высказывают предположения.*

Взрослый. Сейчас мы узнаем, кто из вас отгадал правильный ответ. Ворон Метр оставил подсказку - согласные буквы выложил в ряд...

*Взрослый показывает заранее прикрепленные на игровом поле «Коврографа» согласные буквы «В», «Т», «М», «Н» (приложения «Прозрачные буквы, цифры» и «Кармашки») на некотором расстоянии друг от друга (чтобы можно было вставить между ними гласные).*

Взрослый. ...а гласные спрятал под льдинками.

*На игровом поле размещены кармашки (приложение «Кармашки») с шестью пластинками игры «Прозрачный квадрат», на которых нарисованы геометрические фигуры: маленький квадрат, целый квадрат, прямоугольная трапеция, прямоугольник, пятиугольник и любой шестиугольник. Под пластинкой с трапецией спрятаны две буквы «И», под пластинкой с пятиугольником – «А», под целым большим квадратом – «Ы».*

Взрослый. Одна гласная буква спрятана за льдинкой с четырехугольником, но не квадратом и не прямоугольником.

*Дети называют геометрическую фигуру – трапеция. Взрослый вытаскивает пластинки с буквами «И» и размещает их между «В» и «Т», «М» и «Н».*

Взрослый. Еще одну гласную букву закрывает геометрическая фигура, у которой углов и сторон больше чем четыре, но меньше чем шесть.

*Дети находят по описанию фигуру, называют ее – пятиугольник. Взрослый извлекает пластинку с буквой «А» и располагает ее между «Т» и «М».*

Взрослый. И последнюю гласную букву Ворон Метр спрятал за квадратом не маленького размера.

*Дети определяют фигуру – это большой квадрат, взрослый извлекает пластинку с буквой «Ы» и прикрепляет ее за буквой «Н». Все вместе читают получившееся слово - «витамины».*

Взрослый. Так что называют азбукой здоровья?

*Дети называют слово – витамины.*

Взрослый. Что такое витамины? Для чего они нужны?

*Дети высказывают предположения. Педагог, выслушав детские ответы, рассказывает, что витамины – это вещества, необходимые человеку для поддержания здоровья. Они помогают организму быть крепким, сильным, выносливым, повышают 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.*

Взрослый. Витамины обозначаются буквами, поэтому их называют азбукой. Без букв не бывает слов, а без витаминов - здоровья.

*Педагог размещает на игровом поле «Коврографа» буквы «А», «В», «С», «Д», «Е», «К», «Р», «Н» (приложения «Прозрачные буквы, цифры» и «Кармашки») в три горизонтальных ряда*

друг под другом. Первый ряд – «А», «В», «С», второй ряд – «Д», «Е», «К», третий – «Р», «Н» (рисунок 32). Это названия витаминов.

Взрослый. А вы знаете, как человек получает витамины?

*Дети высказывают предположения, педагог обобщает детские высказывания - человек получает витамины с пищей. Какие-то продукты содержат много разнообразных витаминов, какие-то - совсем мало.*

Взрослый. Ворон Метр приглашает нас в путешествие, чтобы мы смогли узнать, в каких продуктах есть витамины. По азбуке здоровья нас проведет бабочка.

*Взрослый показывает детям игрушечную бабочку.*

Взрослый. Бабочка взлетает с «Н» и летит вверх, направо, вверх, налево, налево. На какую букву она села?

*Дети перемещаются с карточки на карточку в соответствие со словами взрослого и называют букву «А». Взрослый прикрепляет бабочку на эту карточку.*

Взрослый. Витамин «А» называют витамином зрения и роста. Как вы думаете, почему?

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

Взрослый. Витамином «А» богаты свежие овощи и фрукты, особенно красного и оранжевого цветов. Какие?

*Дети перечисляют фрукты и овощи.*

Взрослый. Изображение одного из них мы сейчас нарисуем с помощью «Геовизора».

*Дети по точкам координатной сетки рисуют на «Геовизоре» изображение К1-Б1-С1-Г4-31-О1-К1 (техника работы с «Геовизором» указана в ситуации «Как жители Фиолетового Леса провели викторину с необычными загадками») (рисунок 33). Называют его – морковка. Затем дорисовывают изображение.*

Взрослый. Наше путешествие по азбуке здоровья продолжается. Следуем за бабочкой, которая взлетает с витамина «А». Она летит вниз, вниз, вправо, вверх, вверх, стоп! На какую букву села бабочка?

*Дети прослеживают глазами полет бабочки, называют букву «В». Взрослый располагает бабочку на этой карточке.*

Взрослый. Витамин В содержится в крупе, черном хлебе, молоке, поэтому надо есть кашу, хлеб, пить молоко. Этот витамин нужен для работы самого важного органа в человеческом теле. Как вы думаете, какого?

*Дети высказывают предположения.*

Взрослый. Давайте составим из नेताющих льдинок изображение и узнаем, кто из вас оказался прав.



*Взрослый прикрепляет к игровому полю «Коврографа» схему (рисунок 34), дети берут игру «Прозрачный квадрат». Взрослый напоминает правила конструирования: используются только четыре льдинки, они друг на друга не накладываются, изображение получается вписанным в квадрат. Дети составляют изображение.*

Взрослый. Так какому органу помогает работать витамин В?

*Дети называют орган – сердце. Если обстановка располагает, взрослый и дети беседуют о нем.*

Взрослый. Снова отправляемся вслед за бабочкой по азбуке здоровья: вниз, влево, вверх, вправо, вправо, стоп! На какой витамин села бабочка?

*Дети называют витамин – «С», взрослый переносит бабочку на эту карточку.*

Взрослый. Что вы знаете про витамин «С»?

*Дети и взрослый беседуют о нем. Витамин «С» поддерживает хорошее самочувствие, бодрость, энергичность, позволяет не заболеть разными простудными заболеваниями, помогает поскорее выздороветь.*

Взрослый. Загадки о фруктах, в которых витамина «С» много.

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).

*Дети отгадывают загадки, взрослый обобщает. Витамин «С» в большом количестве содержится в цитрусовых - сочных, ярких, ароматных, произрастающих в теплых далеких странах.*

Взрослый. Понравилось вам путешествие по азбуке здоровья?

*Дети делятся впечатлениями.*

**Итоговый вопрос.** О каких витаминах мы сегодня узнали?

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

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие» (логико-математическое развитие и освоение представлений о мире природы), «Речевое развитие».

**Задачи:** 1. Обогащать представления о цветах как представителях живой природы, структурных частях цветов и их функциях, поддерживать интерес к миру природы. 2. Развивать умения действовать по словесной инструкции, понимать алгоритм расположения частей на игровом поле, составлять целое из разного количества частей, ориентироваться на плоскости с помощью графического диктанта. 3. Развивать умения высказывать и аргументировать предположения, размышлять, рассказывать о творческих замыслах и результатах конструирования, образовывать существительные из числительных.

**Материал:** игры «Волшебная восьмерка 1», «Чудо-цветик», «Шнур-затейник», «Геоконт Малыш» (все – по количеству детей), игры по выбору детей, пособие «Коврограф Ларчик» (приложения «Игровое поле», «Зажимы»), персонажи Девочка Долька, Гусеница Фифа, Пчелка Жужа, Малыш Гео, Филимон Коттерфильд.

**Ход игровой ситуации:**

Взрослый. Однажды девочки Фиолетового Леса собрались на Ковровой Полянке. Кто это был?

*Дети называют персонажей - Девочка Долька, Гусеница Фифа, Пчелка Жужа. Взрослый прикрепляет фигуры персонажей к игровому полю «Коврографа».*

Взрослый. Девочки очень любили цветы! Как вы думаете, почему?

*Дети высказывают предположения. Например, Девочке Дольке нравятся цветы, потому что она любит все красивое. Пчелка Жужа собирает с цветов нектар. Гусеница Фифа питается цветами.*

Взрослый. Девочки решили провести конкурс цветов. Первым пришел Малыш Гео и принес загадочный цветок. Загадочный потому, что в его названии прячется цифра. Какая, мы сейчас узнаем.

*Дети берут игру «Волшебная восьмерка 1», вынимают из игрового поля все палочки. Взрослый говорит код ОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ФИ. Дети палочки оранжевого, желтого и фиолетового цветов размещают на своих местах в игровом поле. Называют цифру «семь».*

Взрослый. Как может называться цветок Малыша Гео, если в его названии спряталась цифра «семь»?

*Дети образуют слово так, чтобы в нем звучало «семь», например, семицветик.*

Взрослый. Свой цветок Малыш составил из частей игры «Чудо-цветик». Какие детали можно использовать, чтобы в цветке получилось семь частей?

*Дети берут игру «Чудо-цветик» и составляют «семицветик» разными способами, называют их. Варианты: «четырёхдолька» + «трехдолька», «двухдолька» + пять «однодолек», семь «однодолек», «четырёхдолька» и три «однодольки» и т.д.*

Взрослый. Какие еще есть части у травянистых растений? Что надо добавить к цветку, чтобы получилось растение?

*Дети, используя части игр «Чудо-цветик» и «Волшебная восьмерка», достраивают свой силуэт так, чтобы получилось растение. Затем рассказывают, что они добавили и зачем растению нужны эти части. Цветок оставляют.*

Взрослый. Следующим, кто принес на конкурс свой цветок, был знаменитый фокусник Филимон Коттерфильд.

*Взрослый прикрепляет к игровому полю фигуру персонажа.*

Взрослый. Цветок Кота Филимона был волшебным. В общем, это был даже не цветок, а его название, которое великий маг вышил на «Шнуре-затейнике».

*Дети берут игру «Шнур-затейник» и с помощью графического диктанта тремя шнурами вышивают слово «маг».*

*Буква «М» (один шнур): продеваем его в первую кнопку нижнего ряда, отсчитываем две кнопки вверх, обкручиваем кнопку; находим вторую кнопку во втором ряду, обкручиваем, отсчитываем третью кнопку в верхнем ряду, обкручиваем, отсчитываем две кнопки вниз, продеваем шнур.*

*Буква «А» (второй шнур): находим четвертую кнопку в нижнем ряду, продеваем шнурок, находим пятую кнопку в верхнем ряду, обкручиваем, находим шестую кнопку в нижнем ряду, продеваем шнурок; находим четвертую кнопку в среднем ряду, продеваем этот же шнур снизу вверх и соединяем его с шестой кнопкой в этом же ряду, продеваем шнурок.*

*Буква «Г» (третий шнурок): Находим третью кнопку с конца в нижнем ряду, продеваем шнурок, отсчитываем две кнопки вверх, обкручиваем кнопку, отсчитываем две кнопки вправо, продеваем шнурок.*

*Взрослый вышивает вместе с детьми. Его вариант будет образцом для тех, кто не справился с графическим диктантом.*

Взрослый. Какое слово получилось?

*Дети читают его – «маг».*

Взрослый. Что это за цветок такой – «маг»?

*Дети говорят, что таких цветков не бывает. Это волшебник.*

Взрослый. Вот в чем было волшебство цветка Кота Филимона! Волшебник превращался в цветок. Название какого цветка можно сделать из слова «маг», заменив в этом слове только одну букву?

*Дети говорят, что надо заменить букву «Г» на «К». Если дети легко выполнили графический диктант, то они самостоятельно меняют букву «Г» на «К». Если на графический диктант ушло много времени, то взрослый заменяет букву в своем слове и показывает его детям. Этот цветок кладется рядом с предыдущим.*

Взрослый. На конкурс представлены два цветка. Третьим будет ваш.

*Дети берут любые игры, придумывают и конструируют свой цветок. Называют его.*

Взрослый. Конкурс начинается! Как вы думаете, чей цветок окажется победителем?

*Дети принимают решение, аргументируют его.*

**Итоговый вопрос.** Какие сказочные герои участвовали в конкурсе?

### **Как мы узнали необычную историю обычного камня**

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие» (логико-математическое развитие и освоение представлений о родном городе), «Речевое развитие», «Социально-коммуникативное развитие» (мир социальных отношений).

**Задачи:** 1. Формировать и обогащать представления детей о памятнике «Медный всадник». 2. Развивать умения ориентироваться на плоскости, понимать соотношения целого и части, действовать по словесной инструкции, анализировать схему. 3. Развивать умения высказывать предположения, аргументировать собственное мнение, рассуждать. 4. Развивать умения взаимодействовать друг с другом в совместной деятельности, получать общий результат.

**Материал:** игры «Конструктор букв 1», «Прозрачный квадрат», «Чудо-крестики 3» (все – по количеству детей), пособие «Коврограф Ларчик» (приложения «Игровое поле», «Прозрачные буквы, цифры», «Кармашки», «Зажимы»), силуэтные схемы изображений «лошадка» и «змея», иллюстрации с изображением гром-камня, Медного всадника.

**Ход игровой ситуации:**

Взрослый. Сегодня мы с вами поговорим об одном памятнике города Санкт-Петербурга. У него много особенностей, и одна из них – это превращение самого обычного предмета в необычный. Хотите узнать эту историю?

*Педагог показывает детям иллюстрацию с изображением камня.*

Взрослый. Давным-давно этот камень лежал среди глухих лесов и топких болот. О нем узнала Екатерина Вторая и приказала доставить его в Петербург. Этому камню дали необычное имя ... А какое, мы сейчас узнаем.

*Дети будут составлять слов «гром» с помощью игры «Конструктор букв». Если детей много, можно разделить их на подгруппы по четыре человека в каждой. Игры «Конструктор букв 1» и схемы букв «Г», «Р», «О», «М» подготавливаются заранее по количеству подгрупп. Дети берут игры, схемы и составляют буквы, каждый свою. Затем подгруппы составляют слова «гром». Можно устроить состязание «Кто быстрее узнает имя камня?».*

Взрослый. Камень назвали «гром-камнем». Как вы думаете, почему?

*Дети высказывают предположения. Взрослый, выслушав все детские ответы, подводит итог. По одной легенде в этот камень когда-то давным-давно ударила молния и оставила свой рубец (можно попытаться рассмотреть на иллюстрации). По другой – этот камень огромный, громадный. Он был таким исполинским, что его больше года доставляли по суше и воде в Санкт-Петербург!*

Взрослый. Зачем царице понадобился этот камень?

*Дети высказывают предположения.*

Взрослый. Сейчас мы проверим ваши предположения и узнаем, кто из вас был прав.

*Педагог показывает изображение памятника «Медный всадник». На нем виден только гром-камень, а верхняя закрыта облаком. Педагог рассказывает, что гром-камень стал пьедесталом или постаментом памятника.*

Взрослый. А теперь игра - «На что похож пьедестал памятника?».

*Дети придумывают варианты.*

Взрослый. Давайте пофантазируем, кого можно поставить на такой постамент в виде стремительной волны или твердого камня? Почему вы так думаете?

*Дети высказывают предположения, 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!*

Взрослый. На пьедестал из гром-камня помещены три героя. О том, кто из них является главным, нам подскажет цифра.

*На игровом поле «Коврографа» прикреплены цифры (пособия «Прозрачные буквы, цифры» и «Кармашки») в три горизонтальных ряда по три цифры в каждом. Первый ряд – 1, 2, 3. Второй ряд – 4, 5, 6. Третий ряд – 7, 8, 9. Дети выбирают любую цифру, например, 2. Взрослый называет пространственные характеристики – вниз, влево, вниз, вправо, вправо, вверх, вверх, влево, влево, стоп! Дети прослеживают направления глазами, называют цифру, на которой остановились. Это цифра «1».*

Взрослый. С именем какого русского царя связана эта цифра?

*Дети называют его – Петр Первый. Если дети затрудняются, то взрослый помогает им наводящими вопросами.*

Взрослый. Второй герой - это ...

*Педагог показывает детям схему «лошадка» (рисунок 35). Дети берут игру «Прозрачный квадрат» и составляют силуэт с учетом правил. Взрослый напоминает их: используются только четыре льдинки, они не накладываются друг на друга, изображение вписывается в квадрат. Дети называют второго героя – это лошадка или конь.*

Взрослый. Третий герой - это ...

*Взрослый прикрепляет к игровому полю «Коврографа» силуэтную схему «змея» (рисунок 36). Дети берут игру «Чудо-крестики 3» и составляют из частей силуэт, называют его. Это змея.*

Взрослый. На пьедестале три героя: Петр 1, конь и змей. Предположите или вспомните, как они связаны друг с другом? Только после этого рассеются облака над памятником, и мы увидим, чьи версии были верны!

*Дети высказываются. Педагог открывает верхнюю часть иллюстрации с изображением памятника «Медный всадник».*

Взрослый. Осталось вспомнить название этого памятника, в котором пьедесталом служит гром-камень.

*Дети вспоминают название памятника «Медный всадник».*

Взрослый. Этот памятник изображает Петра Первого на богатырском коне, попирающем змея!

*Взрослый может немного рассказать о памятнике «Медный всадник», если этому располагает обстановка.*

**Итоговый вопрос.** Почему камень назвали «гром-камнем»?

**Как мы сочиняли сказку**

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие» (логико-математическое развитие), «Речевое развитие», «Социально-коммуникативное развитие» (мир социальных отношений).

**Задачи:** 1. Развивать умения понимать соотношение целого и части, линию симметрии, ориентироваться в пространстве, анализировать схему, придумывать, на что похож контур. 2. Развивать умения высказывать предположения, сочинять сказку по предложенной схеме, называть русские народные сказки; составлять буквы из частей по графическому образцу (схеме) и слова из заданных букв. 3. Развивать умения взаимодействовать друг с другом в совместной деятельности, получать общий результат.

**Материал:** игры «Конструктор букв 1», «Геоконт Малыш», «Чудо-цветик» (все – по количеству детей), пособия «Коврограф Ларчик» (приложение «Игровое поле»), «чудесный мешочек», силуэтная схема «лошадка», персонажи Фиолетового Леса.

**Ход игровой ситуации:**

Взрослый. В Фиолетовом Лесу нашелся необыкновенный мешочек.

*Взрослый показывает детям мешочек, в котором находятся схемы букв «С», «К», «А», «З», «К», «А» (игра «Конструктор букв 1»).*

Взрослый. Интересно, что там лежит? Как вы думаете?

*Дети высказывают предположения.*

Взрослый. Сейчас мы проверим все ваши версии.

*Дети по очереди вынимают из него схемы.*

Взрослый. Надо сначала составить буквы из частей на волшебном экране, а потом из них - слово!

*Дети по схеме конструируют буквы, каждый свою, затем все вместе составляют из этих букв слово «сказка». Организация подобной деятельности описана в предыдущих ситуациях, например, «Как исполнялись заветные желания Малыша Гео», старший возраст.*

Взрослый. Какое слово получилось?

*Дети называют его – «сказка».*

Взрослый. Что такое сказка?

*Дети рассказывают. Взрослый обобщает детские ответы: сказка – это рассказ, повествование о вымышленных героях и событиях, волшебных предметах и чудесах. В сказках добро всегда побеждает зло.*

Взрослый. Какие русские народные сказки вы знаете?

*Дети перечисляют русские народные сказки.*

Взрослый. Хотите превратиться в сказочников и сочинить интересную и добрую сказку про любого жителя Фиолетового Леса?

*Взрослый располагает на игровом поле «Коврографа» имеющиеся в наличии фигуры персонажей.*

Взрослый. Кого выберем?

*Дети выбирают персонажа.*

Взрослый. У нашего сказочного героя есть волшебный предмет.

*Взрослый показывает детям игру «Геоконт Малыш», на игровом поле которой сконструирована из маленькой кольцевой резинки половина контура Б2-Ф2-Ф1-С2-Г2-32. Резинка с ушками – линия симметрии Б4-34 (рисунок 37).*

Взрослый. Надо выложить вторую половину контура, как будто первая отразилась в зеркале.

*Дети берут игры с заранее подготовленными точно такими же изображениями и достраивают зеркальную половину контура. Убирают линию симметрии Б4-34. Игру с выложенным контуром оставляют (рисунок 38).*

Взрослый. Как вы думаете, на какой предмет похож этот контур?

*Дети придумывают, на что похож контур. Взрослый выбирает наиболее интересный детский вариант.*

Взрослый. Что в нем может быть волшебного?

*Дети высказывают предположения. Например, в этой баночке или бутылочке находится волшебный эликсир или зелье.*

Взрослый. Еще у нашего героя есть друг.

*Взрослый располагает на игровом поле «Коврографа» силуэтную схему «лошадка» (игра «Чудо-цветик») (рисунок 39). Дети берут игры и конструируют из частей силуэт, называют его. Силуэт оставляют, не разбирая его на части.*

Взрослый. Теперь я предлагаю вам объединиться по четыре человека и сочинить сказку.

*Дети делятся на подгруппы по четыре человека.*

Взрослый. Прежде чем сочинять сказку, давайте вспомним, что главным героем у нас является...

*Взрослый называет выбранного сказочного героя.*

Взрослый. У нашего героя есть волшебный предмет и друг. На сочинение сказки вам дается 5 минут. Пусть у ваших сказок начало будет одинаковое: «Жили-были...».

*Взрослый может изменять временной отрезок в сторону уменьшения или увеличения в зависимости от уровня подготовленности детей. В процессе деятельности взрослый интересуется сочинением в каждой подгруппе и оказывает помощь при необходимости.*

Взрослый. Ваше время истекло... Теперь каждая подгруппа расскажет нам свою сказку.

*Каждая подгруппа представляет свои сказочные истории.*



Взрослый. Замечательные сказки!

*Если осталось время и дети не устали, можно придумать названия к сказкам.*

**Итоговый вопрос.** Трудно ли было сочинять сказку? Почему?

### **Как Малышу Гео приснился космический сон**

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие» (логико-математическое развитие, освоение представлений о мире природы и культуре древнего мира), «Речевое развитие», «Социально-коммуникативное развитие» (мир социальных отношений).

**Задачи:** 1. Развивать умения понимать отношения чисел в числовом ряду, соотношение целого и части, пространственные отношения, ориентироваться на плоскости, анализировать схему. 2. Формировать представление о планетах солнечной системы. 3. Развивать умения высказывать предположения, поддерживать беседу со взрослым, обогащать активный и пассивный словарь; конструировать буквы из частей по схеме, составлять слово из заданных букв и его видоизменять. 4. Развивать умения взаимодействовать друг с другом в процессе совместной деятельности, получать общий результат.

**Материал:** игры «Чудо-крестики 3», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Конструктор букв 1» (все – по количеству детей), игры по выбору детей, пособие «Коврограф Ларчик» (приложения «Игровое поле», «Прозрачные буквы, цифры», «Цветные квадраты», «Кармашки», «Зажимы»), персонаж Малыш Гео.

#### **Ход игровой ситуации:**

Взрослый. Однажды Малышу Гео приснился космический сон.

*Взрослый прикрепляет к игровому полю «Коврографа» фигуру персонажа.*

Взрослый. Как будто он звездочет и видит в телескоп самую яркую звезду солнечной системы. Как называется эта звезда?

*Это солнце. Дети вспоминают название самостоятельно или с помощью наводящих вопросов взрослого.*

Взрослый. Потом Малыш Гео увидел планеты, которые вращаются вокруг солнца. Сколько планет насчитал звездочет Гео?

*Дети называют цифры.*

Взрослый. Сейчас мы проверим ваши версии.

*На игровом поле «Коврографа» заранее расположены в горизонтальный ряд цифры (пособия «Прозрачные буквы, цифры» и «Кармашки») от 1 до 9.*

Взрослый. Эта цифра находится между 5 и 9, больше 6, но не 7.

*Дети определяют цифру 8.*

Взрослый. Звездочет Гео узнал, что все планеты, кроме Земли, названы в честь древнегреческих богов, и неслучайно. Первая от солнца планета – Меркурий. Так звали древнегреческого бога торговли и покровителя путешествий. Меркурия можно было узнать по одному волшебному предмету, который помогал ему в торговых делах и путешествиях ... Как вы думаете, какому?

*Дети высказывают предположения.*

Взрослый. Узнать, кто из вас был прав, нам поможет игра «Двухцветный квадрат».

*Взрослый располагает на игровом поле «Коврографа» схему 9 («Схемы сложения»), дети самостоятельно складывают фигуру «башмачок».*

Взрослый. Башмачки у Меркурия были необычные, а с крылышками! Для чего богу торговли и покровителю путешествий башмачки с крылышками?

*Дети рассказывают. Взрослый обобщает: чтобы везде успевать вовремя, передвигаясь быстрее всех по воздуху.*

Взрослый. Почему первую от солнца планету назвали в честь самого быстрого древнегреческого бога?

*Взрослый и дети вместе приходят к выводу, что Меркурий быстрее всех планет передвигается по небу.*

Взрослый. Вторая планета солнечной системы носит имя богини Венеры. Эта богиня изображалась всегда с одним предметом ...

*Взрослый прикрепляет к игровому полю схему силуэта «зеркало» (рисунок 40). Дети берут игру «Чудо-крестики 3» и составляют силуэт из частей.*

Взрослый. Почему богиня Венера никогда не расставалась с зеркалом?

*Взрослый, выслушав детские ответы, подводит итог: Венера – богиня красоты и женственности.*

Взрослый. Почему вторую от солнца планету назвали именем богини красоты и женственности?

*Дети отвечают. Планета, названная в ее честь, считается самой красивой.*

Взрослый. Третья по счету планета – это Земля. Из космоса она кажется голубой. Как вы думаете почему?

*Дети отвечают, взрослый обобщает - большая часть планеты покрыта водой.*

Взрослый. Какого цвета четвертая по счету планета, мы узнаем с помощью игры «Какого цвета квадрат?».

*На игровом поле «Коврографа» заранее расположены квадраты (пособие «Цветные квадраты») тремя горизонтальными рядами по три штуки в каждом. Первый ряд – желтый, красный, черный, второй ряд – белый, синий, оранжевый, третий ряд – зеленый, голубой,*

*фиолетовый. Взрослый называет «стартовый» квадрат, зеленый. Затем - пространственные характеристики: вправо, вверх, влево, вниз, вправо, вправо, вверх, вверх, влево, стоп! Дети называют цвет этого квадрата – красный.*

Взрослый. Красная планета – это планета Марс. Так зовут бога войны. Пятая планета в солнечной системе названа именем древнегреческого бога Юпитера. Догадайтесь по фотографиям, чем он повелевает?

*Дети рассматривают фотографии молний, размещенных на поле «Коврографа», и высказывают предположения. Взрослый обобщает: древнегреческий бог Юпитер повелевает молниями и громом и имеет прозвище громовержец.*

Взрослый. Как вы думаете, почему планету назвали Юпитером, в честь бога-громовержца? И почему планету Юпитер называют великаном и гигантом?

*Взрослый и дети беседуют о том, что это самая большая планета, на которой бушуют штормы, молнии и громы гигантских масштабов.*

Взрослый. Как называется шестая планета, мы с вами узнаем с помощью игры «Конструктор букв».

*Дети будут составлять слово «Сатурн». Для этого сначала они конструируют буквы по схемам «С», «А», «Т», «У», «Р», «Н», каждый свою. Потом собираются в подгруппу (или подгруппы из шести человек, по количеству букв в слове) и составляют название планеты.*

Взрослый. Оказывается, среди планет есть «родственники». Кем приходится Сатурн Юпитеру, если они самые близкие родственники?

*Дети называют варианты, взрослый подводит итог: Сатурн – отец Юпитера.*

Взрослый. А теперь, убрав и переставив некоторые буквы, мы узнаем название следующей седьмой планеты. Из слова «Сатурн» надо убрать буквы «С» и «Т».

*Дети действуют.*

Взрослый. Букву «А» поставьте между «Р» и «Н». Как называется седьмая планета в солнечной системе?

*Дети видоизменяют слово и читают название седьмой планеты - Уран.*

Взрослый. Какого цвета восьмая планета, если она названа в честь бога морей и повелителя водной стихии Нептуна?

*Дети называют цвет - голубой. Взрослый показывает изображение бога Нептуна, прикрепляя его на игровом поле.*

Взрослый. У бога Нептуна есть волшебный трезубец, которым Нептун поднимает бури на море и умиряет разбушевавшуюся стихию. Я предлагаю вам придумать и составить его силуэт с помощью любых игр.

*Дети придумывают и конструируют изображение трезубца.*

Взрослый. Самая последняя, девятая, планета в солнечной системе, названа именем древнегреческого бога подземного царства Плутона из-за того, что она темного цвета. В 2006 году ее перестали относить к планетам, и Плутон занял свое место в системе карликовых планет.

Когда Малыш Гео проснулся, он придумал считалочку:

На Луне жил звездочет,

Он планетам вел подсчет:

Меркурий – раз, Венера – двас,

Три – Земля, четыре Марс,

Пять – Юпитер, шесть – Сатурн,

Семь – Уран, Восьмой Нептун,

Кто не видит, выйди вон!

*Взрослый располагает на игровом поле картинку с изображением солнечной системы.*

Взрослый. Вот такой сон приснился нашему Малышу.

**Итоговый вопрос.** Какая планета понравилась больше всего и почему?

### **Как друзья гостили на острове Волшебного Камня**

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие» (логико-математическое развитие и освоение представлений о мире природы), «Речевое развитие», «Социально-коммуникативное развитие» (мир социальных отношений).

**Задачи:** 1. Обогащать представления о разных представителях живой природы, называть их обобщающим словом (животные, цветы), перечислять признаки животных и условия жизнедеятельности цветов; понимать, что такое природа; формировать гуманное отношение к ней. 2. Развивать умения ориентироваться в пространстве, анализировать силуэтные схемы, понимать соотношение целого и части, линию симметрии, пространственные отношения, решать задачи на видоизменение фигур по цвету и форме. 3. Развивать умения поддерживать беседу, высказывать предположения, называть отличительные признаки живых объектов; конструировать буквы из частей, придумывать и составлять слово из заданных слов; понимать и объяснять значение слов. 4. Развивать умения взаимодействовать друг с другом в процессе совместной деятельности, получать общий результат.

**Материал:** игры «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный), «Чудо-крестики 2», «Конструктор букв 1» (все – по количеству детей), пособие «Коврограф Ларчик» (приложения «Игровое поле», «Разноцветные веревочки»), три силуэтные схемы изображений животных, схема половины контура симметричного цветка, персонажи Малыш Гео и Незримка Всясь.

### **Игровая ситуация**

Взрослый. Однажды Малыш Гео и Незримка Всюсь оказались на Острове Волшебного Камня.

*Взрослый прикрепляет к игровому полю «Коврографа» фигуры персонажей.*

Взрослый. В центре острова находился волшебный камень, который мог менять цвет и форму. Когда Малыш и Незримка увидели его, камень был вот таким.

*Взрослый показывает синий треугольник, сложенный из игры «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный). Дети самостоятельно конструируют точно такую же фигуру, называют ее цвет и форму, откладывают в сторону (треугольник понадобится для дальнейшего видоизменения).*

Взрослый. От Волшебного Камня расходились три тропинки - вправо, влево и прямо.

*Взрослый может заранее выложить на игровом поле «Коврографа» веревочками три тропинки (пособие «Разноцветные веревочки»).*

Взрослый. Как вы думаете, какую тропинку выберут друзья?

*Дети выбирают направление. Оно может быть любым, так как это не играет роли для дальнейшего развития игровой ситуации.*

Взрослый. Только Малыш Гео и Незримка Всюсь двинулись вперед, как вдруг раздался голос: «Пойдешь ... (взрослый называет то направление, которое выбрали дети), в царство заколдованных животных попадешь!». Страшно и одновременно любопытно стало путешественникам, они смело отправились вперед и вскоре увидели ...

*Взрослый прикрепляет к игровому полю «Коврографа» три силуэтные схемы изображений животных: верблюд, ослик, олень (игра «Чудо-крестики 2») (рисунок 41).*

Взрослый. Как одним словом можно назвать то, что увидели друзья?

*Дети называют слово «животные».*

Взрослый. От животных, которые жили на Острове Волшебного Камня, остались только тени. Почему такое произошло, как вы думаете?

*Дети высказывают предположения. Взрослый, выслушав детские ответы, беседует с ними на тему негуманного отношения к природе.*

Взрослый. Друзья решили спасти заколдованных животных. Сначала они вернули безжизненным теньям их прежний вид.

*Дети выбирают один силуэт и составляют его из частей игры «Чудо-крестики 2». Так как силуэтные схемы сложны для анализа, можно предложить два варианта подсказки для нуждающихся в ней. 1. Использовать составную схему уменьшенного масштаба. 2. Предложить силуэтную схему в масштабе один к одному для накладывания частей на образец.*

Взрослый. Затем вдохнули в них жизнь – перечислили все признаки животных, т.е. то, что отличает животных от других живых существ и неживых предметов!

*Дети самостоятельно или с помощью взрослого перечисляют признаки животных – рождение, дыхание, движение, рост, питание, размножение, смерть.*

Взрослый. На следующий день волшебный камень стал ...

*Взрослый, пока дети конструировали, незаметно видоизменяет цвет синего треугольника на сине-зеленый. Дети самостоятельно меняют цвет своей фигуры.*

Взрослый. На этот раз Малыш Гео и Незримка Всюсь отправились ... (дети называют направление). Не успели друзья сделать несколько шагов, как снова услышали таинственный голос: «Пойдешь ... (взрослый называет выбранное детьми направление) - на поляну заколдованных цветов попадешь». Путешественники не испугались и продолжили свой путь.

*Дети выполняют движения под любую соответствующую песню или музыку.*

Взрослый. Наконец Малыш и Всюсь оказались на поляне с заколдованными цветами.

*Взрослый прикрепляет к игровому полю «Коврографа» схему, на которой изображена половина контура цветка (игра «Геокопт Малыш», координатные точки 34-Г3-С4-Ф4-Ф1-Б4) (рисунок 42).*

Взрослый. Когда-то на этом острове росли цветы небывалой красоты, а теперь от них остались только половинки. Как вам кажется, что могло послужить причиной такой беды?

*Дети высказывают предположения.*

Взрослый. Друзья захотели вернуть цветам их обычный вид, а для этого надо было достроить по линии симметрии половинки изображений!

*Дети берут игры «Геокопт Малыш» и, опираясь на схему, самостоятельно выкладывают контур целого цветка. Его координатные точки - 34-Г3-С4-Ф4-Ф1-Б4-К1-К4-О4-Ж3 (рисунок 43).*

Взрослый. Малыш Гео оживил цветы – назвал условия жизнедеятельности этого растения.

*Дети рассказывают о том, что надо растению, чтобы оно нормально росло и размножалось.*

Взрослый. Когда друзья вернулись к Волшебному Камню, он стал ...

*Пока дети конструировали контур, взрослый сине-зеленый треугольник превратил в зеленый квадрат. Дети по образцу видоизменяют свою фигуру, называют ее цвет и форму.*

Взрослый. Осталась последняя тропинка. Сказочные герои приготовились услышать невидимый голос, и он не заставил себя долго ждать. Над островом раздалось: «Пойдешь ... (взрослый называет последнее направление), таинственные буквы найдешь». Наши персонажи двинулись в путь и вскоре увидели перед собой буквы.

*Дети берут игры «Конструктор букв 1» со схемами букв «П», «Р», «И», «Р», «О», «Д», «А», каждый конструирует свою букву. Затем подгруппа (или подгруппы) детей из семи человек составляют слово «природа».*

Взрослый. И тут друзья задумались: «Что же такое природа?». Чтобы вы ответили нашим сказочным героям?

*Взрослый и дети беседуют на тему «Природа»: какая она бывает, какие организмы живут, как надо относиться к природе и т.д.*

Взрослый. На этом путешествие друзей закончилось. Вам оно понравилось?

**Итоговый вопрос.** Что было самым интересным и почему?

## ДОСУГИ И ПРАЗДНИКИ

### МЛАДШАЯ ГРУППА (ЧЕТВЕРТЫЙ ГОД ЖИЗНИ)

#### Как Медвежонок Мишик искал друзей

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие» (логико-математическое развитие и освоение представлений о мире природы), «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие» (музыка), «Социально-коммуникативное развитие» (мир социальных отношений).

**Задачи:** 1. Развивать умения определять и называть цвет предметов, понимать соотношение целого и части, пространственные отношения, устанавливать причинно-следственные связи между сезоном и его проявлениями в природе. 2. Развивать умения отвечать на вопросы, поддерживать беседу со взрослым, обогащать пассивный и активный словарь. 3. Развивать умения слушать музыку, воспитывать эмоциональную отзывчивость на нее, исполнять песни и танцы, играть в музыкальные игры. 4. Развивать умения взаимодействовать друг с другом в совместной деятельности и играх, понимать проявления ярко выраженных эмоциональных состояний людей (грусть и радость).

**Материал:** игры «Чудо-соты 1», «Фонарики». «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (все – по количеству детей), схема в масштабе один к одному «медведь», осенние листья, персонаж Медвежонок Мишик.

#### Ход досуга:

*Дети под музыку входят в зал. На полу лежат разноцветные листья, как будто кто-то расстелил разноцветный праздничный ковер.*

Взрослый. Мы с вами пришли в Фиолетовый Лес, а в нем наступила осень. Смотрите, как вокруг стало красиво! Кругом лежат разноцветные листья. Какого они цвета?

*Дети гуляют по залу, называют цвет листьев - оранжевые, желтые, красные, зеленые.*

Взрослый. Как вы думаете, почему везде лежат листья?

*Дети высказывают предположения. Если не прозвучит, что это осенний листопад, то взрослый говорит об это сам. Затем дети поют песню «Листопад».*

Взрослый. Вдруг в Лесу раздались звуки. Похоже, сюда кто-то идет...

*Звучит музыка...*

Взрослый. С каким животным ассоциируется эта музыка?

*Дети высказывают предположения.*

Взрослый. Сейчас мы узнаем, кто из вас был прав.

*Дети составляют силуэт «медведь» путем наклеивания частей игры «Чудо-соты 1» на схему в масштабе один к одному (рисунок 44). Называют силуэт – медведь.*

Взрослый. Действительно, к нам пришел Медвежонок Мишик.



*Воспитатель показывает фигуру Медвежонок Мишика.*

Взрослый. Что-то он грустный. Как вы думаете, почему?

*Дети высказывают предположения. Воспитатель беседует с детьми о том, как они чувствуют себя, когда грустят, что в это время хочется делать; и как они чувствуют себя, когда им весело и что в это время хочется делать.*

Взрослый. Надо развеселить Мишика – поиграть с ним в веселую игру.

*Дети играют в любую музыкальную коллективную игру.*

Взрослый. Медвежонок рассказал, что случилось. Оказывается, он искал в лесу друзей. С кем может дружить Медвежонок?

*Детям придумывают и составляют силуэты персонажей из частей игры «Фонарики», называют их.*

Взрослый. Вот сколько друзей у Медвежонок. Он приготовил своим друзьям подарки – конфеты.

*Дети складывают по образцу воспитателя силуэт «конфета» из игры «Квадрат Воскобовича», двухцветный.*

Взрослый. Друзья были так довольны, что пустились в пляс.

*Звучит музыка, дети исполняют танец «Парная пляска».*

### **Как друзья праздновали масленицу**

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие» (логико-математическое развитие и освоение представлений о народных традициях), «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие» (музыка).

**Задачи:** 1. Развивать умения сравнивать предметы и фигуры между собой, находить сходство и различие, соотносить цифру, число и количество предметов, понимать соотношение целого и части, анализировать схему. 2. Обогащать представление о русском народном празднике «масленица» и традициях его праздновании. 3. Развивать умения отвечать на вопросы, высказывать предположения, называть предметы, отгадывать загадки; обогащать пассивный и активный словарь. 3. Развивать умения исполнять танцы и песни, создавать условия для эмоциональной раскрепощенности детей.

**Материал:** игры «Фонарики», «Чудо-соты 1», «Математические корзинки 5» (все – по количеству детей), пособие «Коврограф Ларчик» (приложения «Игровое поле», «Забавные цифры», «Кармашки»), схема силуэта «пчела» в масштабе один к одному, персонажи Лопушок, Гусеница Фифа, Пчелка Жужа, Мышка-гимнастка.

#### **Ход праздника:**

*Дети входят в зал под русскую народную музыку.*

Взрослый. В Фиолетовом Лесу живет сказочный герой, похожий на солнышко. Его зовут Лопушок.

*Взрослый прикрепляет к игровому полю «Коврографа» фигуру персонажа.*

Взрослый. Как вы думаете, чем Лопушок и солнышко похожи?

*Дети называют признаки сходства: форма, цвет, наличие лучиков и т.д.*

Взрослый. Однажды Лопушок нашел на Ковровой Полянке круги.

*Дети берут игры «Фонарики» и находят в игровом поле круги, кладут их перед собой.*

Взрослый. Сколько кругов увидел Лопушок?

*Дети называют количество – три.*

Взрослый. Тут к Лопушку приползла Гусеница Фифа.

*Взрослый располагает рядом с фигурой Лопушка фигуру Гусеницы Фифы.*

Взрослый. Фифа сказала, что сейчас празднуют масленицу и эти круги напоминают ей что-то, связанное с этим праздником. Как вы думаете, что это может быть?

*Дети высказывают предположения. Взрослый, выслушав детские ответы, загадывает загадку:*

«Пышные, румяные,  
пламенно-огняные,  
с ободочком – корочкой,  
с медом ешь, с икорочкой».

*Дети отгадывают загадку: «Блины».*

Взрослый. Чем круги и блины похожи?

*Дети говорят, что круги и блины похожи формой.*

Взрослый. Чем различаются?

*Дети говорят, что круги и блины различаются цветом и съедобностью-несъедобностью.*

Взрослый. А вы любите блины? Кто вам их печет?

*Дети отвечают на вопросы.*

Взрослый. Лопушку и Гусенице Фифе так захотелось попробовать блинов, что их желания исполнились, круги стали блинами. Ведь Масленица – волшебный праздник!

*Дети исполняют любой танец, подходящий одновременно к теме празднования Масленицы и сюжету досуга.*

Взрослый. Не успели друзья попробовать блинов, как на Ковровую Полянку заглянула Мышка-гимнастка с грибами в своей корзинке.

*Взрослый прикрепляет к игровому полю «Коврографа» карточку с изображением этого сказочного героя (пособия «Забавные цифры» и «Кармашки»). Дети берут игру «Математические корзинки 5» и вынимают корзинку с цифрой «3».*

Взрослый. Сколько грибов принесла Мышка-гимнастка?

*Дети вкладывают в корзинку три гриба.*

Взрослый. Почему вы так решили?

*Дети говорят, что любимая цифра Мышки - «3». Если дети затрудняются, то взрослый помогает им наводящим вопросом: «Какая у Мышки любимая цифра?».*

Взрослый. Мышка-гимнастка сказала, что любит блины с начинкой, и положила свои грибочки на один из них.

*Дети перекладывают все грибы на круг любого цвета, называют его цвет.*

Взрослый. Только друзья решили полакомиться блинами, как на Ковровой полянке появился еще один гость. Кто это был, мы узнаем с помощью игры «Чудо-соты»!

*Дети конструируют силуэт «пчела» путем накладывания частей игры «Чудо-соты 1» на схему, называют персонажа – Пчелка Жужа (рисунок 45). Взрослый прикрепляет к игровому полю фигуру третьего сказочного героя.*

Взрослый. Пчелка принесла начинку для второго блина. Что это было? Как вы догадались?

*Дети высказывают предположения. Взрослый, выслушав детские ответы, называет мед.*

Взрослый. А начинку для третьего блина придумайте сами!

*Дети накладывают на третий круг разные фигуры, называют свои начинки.*

Взрослый. Наконец, все стали есть блины с разными начинками.

*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...

*Дети поют и инсценируют песню «Ой блины, блины, блины ...».*

Взрослый. Наши друзья наелись и пошли играть в разные игры. Ведь Масленица – веселый праздник!

*Дети играют в любую русскую народную игру, подходящую по теме к празднованию масленицы.*

### **СРЕДНЯЯ ГРУППА (ПЯТЫЙ ГОД ЖИЗНИ)**

#### **Как в Фиолетовом Лесу наступила зима**

**Интеграция образовательных областей и деятельности в них:** «Познавательное развитие» (логико-математическое развитие), «Речевое развитие», «Художественно-эстетические развитие» (музыка).

**Задачи:** 1. Развивать умения решать задачи на поиск геометрических фигур по признакам, сравнивать их между собой, понимать соотношение целого и части, ориентироваться на плоскости, определять число предметов. 2. Развивать умение поддерживать беседу со взрослым, придумывать прилагательные-характеристики, высказывать предположения. 3. Воспитывать слушательскую культуру музыки, понимать ее выразительные средства, исполнять песни и танцы.

**Материал:** игры «Чудо-крестики 2», «Чудо-цветик», «Геоконт Малыш» (все – по количеству детей), пособие «Коврограф Ларчик» (приложение «Игровое поле»), силуэтная схема «пятидолька», персонажи Медвежонок Мишик, Девочка Долька, Паучок, 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).

#### **Ход досуга:**

Взрослый. Наступила зима. Как вы думаете, какая она?

*Дети придумывают характеристики зиме.*

Взрослый. Жители Фиолетового Леса, Медвежонок Мишик, Девочка Долька и Паучок, мечтали, чтобы в Фиолетовом Лесу тоже наступила зима!

*Взрослый располагает на игровом поле «Коврографа» фигуры персонажей.*

Взрослый. Но зимы все не было и не было. Что нужно сделать, чтобы в сказочный лес пришла зима?

*Дети высказывают предположения.*

Взрослый. Давайте позовем зиму музыкой!

*Дети играют на музыкальных инструментах, имитируя звон сосулек, шуршание снежинок и т.д., аккомпанируя мелодии А. Вивальди «Зима» 2 часть Largo.*

Взрослый. Музыка своими звуками создала «зимнее настроение», и зима пришла в сказочный Фиолетовый Лес! Но снег там выпал необычный! Как вы думаете, какой?

*Дети высказывают предположения.*

Взрослый. У Медвежонка Мишика на «Чудо-островах» вместо обычных снежинок были геометрические фигуры.

*Дети берут игру «Чудо-крестики 2».*

Взрослый. Одна снежинка была большим квадратом, четыре другие – маленькими квадратами.

*Дети находят в игровом поле один голубой квадрат большого размера, четыре фиолетовых квадрата маленького размера.*

Взрослый. Чем похожи снежинки, чем различаются?

*Называют признаки сходства – форма, и различия – цвет, размер.*

Взрослый. Квадраты соединились, и получилась одна большая, красивая, ажурная снежинка.

*Дети придумывают и конструируют «снежинку» из пяти квадратов под музыку П.И. Чайковского «Декабрь». Показывают, что получилось.*

Взрослый. У Девочки Дольки на Поляне Чудесных Цветов снежинки были вот такой формы.

*Взрослый показывает силуэтную схему фигуры «пятидолька» (рисунок 4б). Дети берут игру «Чудо-цветик». В игровом поле такой фигуры нет, поэтому ее надо составить из частей. Если дети не понимают этого, то взрослый помогает им с помощью наводящих вопросов.*

Взрослый. Сколько снежинок необычной формы получилось? На что они похожи?

*Дети называют число «4», придумывают образные сравнения.*

Взрослый. Девочка Долька взяла снежинки и закружилась с ними в танце.

*Дети исполняют танец «Хоровод снежинок» (сл. и муз. Н.А. Якушка).*

Взрослый. Снег выпал и у Паучка на Чудесной Поляне Золотых Плодов. Снежинки были невиданной красоты.

*Дети берут игру «Геоконт Малыш».*

Взрослый. Подумайте, какими были снежинки?

*Дети придумывают, выкладывают контуры «снежинок» под музыку А. Вивальди «Зима» 1 часть Allegro. Показывают и рассказывают, что у кого получилось.*

Взрослый. Медвежонок Мишик, Девочка Долька и Паучок очень обрадовались выпавшему снегу, даже такому необычному! Друзья услышали, как шуршат снежинки и звенят льдинки!

*Дети под музыку играют в игру – «Снежинки и льдинки» (в обработке Н. Михайловской).*

Взрослый. Потом Медвежонок, Долька и Паучок собрали все снежинки в один большой – пребольшой сугроб.

*Дети под музыку играют в игру «Сугроб» (танец из балета П.И. Чайковского).*

Взрослый. Вот так закончился день в зимнем Фиолетовом Лесу! Понравился он вам? Чем?  
*Дети делятся впечатлениями.*

### **Как Незримка Всюсь искал в лесу домашних животных**

**Интеграция образовательных областей и деятельности в них:** «Познавательное развитие» (логико-математическое развитие и освоение представлений о мире природы), «Речевое развитие», «Физическое развитие».

**Задачи:** 1. Обогащать и уточнять представления о домашних и диких животных, некоторых особенностях их образа жизни. 2. Развивать умения понимать соотношение целого и части, действовать с плоскостными и объемными головоломками, ориентироваться в пространстве. 3. Активизировать речь детей: желание высказывать предположения, аргументировать свою точку зрения, поддерживать беседу со взрослым. 4. Развивать умения уверенно и активно выполнять общеразвивающие упражнения, основные движения, развивать точность и выразительность движений, быстроту реакции, участвовать в подвижных играх.

**Материал:** игры «Чудо-соты 1», «Сложи узор», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), (все – по количеству детей), разнообразные плоскостные головоломки по выбору детей, пособие «Коврограф Ларчик» (приложение «Игровое поле»), схемы силуэтов «заяц» и «нора», персонаж Незримка Всюсь.

#### **Ход досуга:**

Взрослый. Однажды Незримка Всюсь отправился в лес искать домашних животных. Пойдем вместе с ним, посмотрим, как у Всюся это получилось. В путь!

*Дети выполняют упражнения в ходьбе и беге. Идут по узкой тропинке (ходьба на носочках), пробираются через густой кустарник (ходьба в полуприседе), обходят сухие опавшие ветки (ходьба с высоким подниманием колен) и выбегают на солнечную поляну (легкий бег на носочках).*

Взрослый. Незримка остановился, потому что увидел ...

*Взрослый, не договаривая фразу, показывает детям схему силуэта «заяц». Дети берут игру «Чудо-соты 1» (рисунок 47), составляют изображение и называют его.*

Взрослый. Незримка Всюсь решил, что увидел домашнее животное! Прав ли он? Почему?

*Дети отвечают, аргументируя свою точку зрения.*

Взрослый. Каких домашних животных вы знаете?

*Дети перечисляют домашних животных.*

Взрослый. Всюсь ошибся потому, что никогда их не видел.

*Дети выполняют 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, Руки на глубокий выдох  
водой поить. опускают вниз.

Взрослый. Незримка пошел дальше по лесу. Вдруг он что-то увидел под высоким деревом в земле. Как вы думаете, что это было?

*Дети высказывают предположения.*

Взрослый. Сейчас мы узнаем, кто из вас оказался прав.

*Дети берут игру «Сложи узор», взрослый располагает на игровом поле «Коврографа Ларчик» черно-белую схему (рисунок 48). Дети составляют изображение, причем цвет изображения может быть любым.*

Взрослый. На что это похоже? То, что может быть под деревом, в земле?

*Дети должны назвать нору.*

Взрослый. Какого цвета получилась нора?

*Дети называют цвет своего изображения.*

Взрослый. Незримка Всюсь предположил, что в лесной норе под деревом живет собака! А может быть корова или лошадь, ... а может быть все вместе! Как вы думаете, прав ли он? Почему вы так решили?

*Дети отвечают, аргументируя свою точку зрения.*

Взрослый. Кто живет в лесных норах?

*Дети перечисляют. Взрослый обобщает детские ответы: лиса, барсук, мышь, змея и др., и даже берлога медведя и логово волка – это тоже своеобразная нора!*

Взрослый. Как только Незримка понял, что в норе может жить лиса, медведь и даже волк, он решил поскорее уносить ноги от этого места!

*Дети выполняют основные виды движений, имитирующие бегство от опасности. Бегут по извилистой лесной тропинке, обегая пеньки, кустарники (бег змейкой с препятствиями), перепрыгивают через лужи (прыжки с продвижением вперед на двух ногах).*

Взрослый. Наконец Незримка остановился у дома и облегченно вздохнул. Около дома стояла будка.

*Дети берут игру «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) и складывают силуэт «маленький домик» («Схемы сложения», схема 14), действуя самостоятельно по схеме или по образцу взрослого.*

Взрослый. В будке жило животное. Я предлагаю вам составить его силуэт с помощью любых игр.

*Дети берут любые плоскостные головоломки («Фонарики», «Чудо-крестики 2», «Чудосоты 1», «Танграм», «Вьетнамская игра» и т.д.), придумывают и составляют силуэт собаки.*

Взрослый. Так кто жил в будке? Какие клички у ваших животных?

*Дети называют животное – «собака», придумывают ему кличку.*

Взрослый. Незримка поиграл с собакой.

*Дети играют в подвижную игру «Лохматый пес».*

Взрослый. Вот в какое приключение попал Незримка Всюсь! Как вы думаете, почему Незримке не удалось в лесу найти домашних животных?

*Дети рассуждают. Взрослый обобщает детские высказывания: в лесу живут дикие животные, а домашние животные – рядом с человеком и его жильем. Дети уходят из зала, имитируя катание на лошадке («Мы поедem на лошадке»).*

### **Как Песик и Крыска катались на такси по дорогам города**

**Интеграция образовательных областей и деятельности в них:** «Познавательное развитие» (логико-математическое развитие), «Речевое развитие», «Физическое развитие», «Социально-коммуникативное развитие» (формирование основ безопасного поведения в социуме).

**Задачи:** 1. Развивать умения понимать соотношение целого и части, решать задачи на поиск фигур по признакам и соотнесение числа с цифрой, определять расположение предметов в пространстве, определять число по количеству хлопков. 2. Активизировать речь детей: называть придуманные предметы, высказывать предположения, поддерживать беседу со взрослым, рассказывать о транспортном средстве (его назначении и строении). 3. Развивать гибкость, ловкость, внимательность, умения выполнять общеразвивающие упражнения, играть в подвижные игры. 4. Формировать представления о правилах безопасного дорожного движения.





Взрослый. Оказывается, два артиста Цифроцирка тоже решили покататься по дорогам города. Отгадайте, кто это был! У первого персонажа любимая цифра обозначает число пальцев на одной руке. Кто это?

*Дети называют – Пес-жонглер. Взрослый прикрепляет к игровому полю «Коврографа» карточку с изображением этого артиста (пособия «Забавные цифры» и «Кармашки»).*

Взрослый. Второго сказочного героя надо отгадать по количеству хлопков.

*Педагог четыре раза хлопает в ладоши. Дети называют персонажа – Крыска-силачка. Взрослый прикрепляет карточку с изображением этого артиста рядом с предыдущей.*

Взрослый. Пес-жонглер и Крыска-силачка решили покататься по дорогам города на такси. И тут между друзьями разгорелся спор: кто из них будет водителем?

*Дети выбирают артиста.*

Взрослый. Как вы думаете, что должен знать и уметь водитель?

*Дети рассказывает. Взрослый обобщает детские высказывания: водитель умеет ездить на автомобиле и знает правила дорожного движения.*

Взрослый. Придется Песика и Крыску обучить правилам дорожного движения. Для урока нам понадобится игра «Чудо-соты 1».

*Дети берут игру «Чудо-соты 1».*

Взрослый. Положите перед собой целую соту. Какого она цвета?

*Дети находят в игровом поле и кладут перед собой фигуру красного цвета.*

Взрослый. Под красной составьте соту желтого цвета. Сколько в ней частей?

*Дети под красной конструируют фигуру желтого цвета.*

Взрослый. Под желтой расположите соту из двух частей. Какого она цвета?

*Дети конструируют фигуру зеленого цвета.*

Взрослый. Этот предмет регулирует движение на улице и называется...

*Дети называют его – светофор.*

Взрослый. Что обозначают цвета светофора?

*Дети рассказывают.*

Взрослый. Крыска-силачка и Пес-жонглер теперь знают некоторые правила дорожного движения! Как разрешить спор между ними, кому садиться за руль такси?

*Дети предлагают варианты решения этой ситуации. Например, друзья будут рулить по очереди.*

Взрослый. Ну что, в путь!

*Дети играют в подвижную игру «Разноцветные автомобили».*

**Интеграция образовательных областей и деятельности в них:** «Познавательное развитие» (логико-математическое развитие, освоение представлений о русских народных традициях и мире природы), «Речевое развитие», «Физическое развитие».

**Задачи:** 1. Формировать у детей представление о празднике весеннего равноденствия: происхождении названия, дате, символах и традициях празднования; поддерживать интерес к нему. 2. Развивать умения составлять цифры из палочек по схеме, называть двухзначное число, понимать пространственные отношения и соотношение целого и части, анализировать схему, тренировать мелкую моторику рук. 3. Обогащать представления о мире природы: представителях перелетных птиц, издаваемых ими звуках; повадках медведя. 4. Активизировать речевую активность детей: высказывать предположения, рассказывать о составленных изображениях, называть их, рассказывать и отгадывать загадки; тренировать навыки звукопроизношения; обогащать активный и пассивный словарь. 5. Развивать физические качества: координацию движений, равновесие.

**Материал:** игры «Волшебная восьмерка 2», «Чудо-цветик», «Чудо-соты 1» (все – по количеству детей), игры по выбору детей, пособие «Коврограф Ларчик» (приложение «Игровое поле»), схема «медведь».

#### **Ход праздника:**

Взрослый. Какой праздник мы отмечаем в весеннем месяце марте?

*Дети называют праздник 8 марта.*

Взрослый. Есть еще один весенний праздник – день солнечного равноденствия. Его праздновали русские люди в старину, но сейчас о нем мало кто помнит. Как вы думаете, что такое солнечное равноденствие?

*Дети высказывают предположения. Взрослый, выслушав детские ответы, рассказывает.*

Взрослый. В старину о наступлении солнечного равноденствия говорили так: зима кончается, весна начинается, день с ночью равняются. Узнать, какого числа это бывает, нам поможет игра «Волшебная восьмерка 2».

*Дети берут игру «Волшебная восьмерка 2» с закрепленными одноцветными палочками (бирюзового цвета), взрослый располагает на игровом поле «Коврографа» черно-белую схему цифры «2».*

Взрослый. Сначала надо сделать эту цифру слева игрового поля, убрав две палочки из цифры «восемь».

*Дети убирают лишние палочки из цифры «8», расположенной слева на игровом поле.*

Взрослый. Потом – справа, убрав одну палочку из цифры «восемь».

*Взрослый располагает на игровом поле «Коврографа» черно-белую схему цифры «0» рядом с цифрой «2». Дети аналогично изменяют цифру справа. Получается цифра «20».*

Взрослый. Получилось двухзначное число «20». Значит, праздник солнечного равноденствия весной наступает 20 марта. В этот день в старину люди выпекали из теста вестников весны! Как вы думаете, кто такие вестники весны?

*Дети высказывают предположения. Взрослый подводит итог: это птицы.*

Взрослый. Почему птиц называют вестниками весны?

*Дети размышляют. Взрослый обобщает детские высказывания: с наступлением весны перелетные птицы возвращаются из теплых стран, радуясь теплу и солнышку, поют песни. Птицы приносят весть о том, что наступила весна.*

Взрослый. Отгадайте, какие это птицы?

*Взрослый и дети загадывают загадки о птицах.*

Прилетели к нам с теплом,

Путь проделав длинный.

Лепит 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).

Взрослый. Кто слышал, как поет ласточка? Давайте споем песенку ласточки!

*Сначала дети издают звукоподражательные звуки: «Чив-чив-чив», потом слушают аудиозапись. Если дети не знают, как поет ласточка, можно сначала послушать аудиозапись, потом пропеть, как ласточка.*

Взрослый. А как разговаривает важный грач?

*Грач кричит: «Крак-крак-крак». Дети и взрослый действуют аналогично предыдущей ситуации.*

Взрослый. А вот волшебные песенки соловья трудно повторить! Хотите их послушать?

*Взрослый включает аудиозапись.*

Взрослый. Я предлагаю вам придумать и составить свою птичку из частей игры «Чудо-цветик».

*Дети придумывают и составляют силуэт из частей игры «Чудо-цветик». Называют свою птичку, рассказывают о ней.*

Взрослый. На празднике всегда веселятся, поют и играют. Давайте и мы с вами поиграем в веселую игру!

*Дети играют в подвижную игру «Цапля». Они поочередно стоят то на левой, то на правой ноге.*

Взрослый. Очень трудно так стоять,

Ножку на пол не спускать.

И не падать, не качаться,

За соседа не держаться.

Взрослый. Пока мы с вами играли, наши птички свили себе гнездышко...

*Пальчиковая игра «Птичье гнездо». Взрослый показывает, дети действуют по образцу: сгибают ладошку, изображая гнездышко.*

Взрослый. Для чего птичкам гнездышки?

*Дети отвечают на вопрос. Взрослый, выслушав детские ответы, подводит итог: чтобы вывести потомство.*

Взрослый. В каждом гнездышке оказалось по пять яиц.

*Дети действуют по образцу взрослого – вкладывают все пальчики свободной руки в «гнездышко» (ладошку), изображая 5 яиц.*

Взрослый. Один птенчик вскоре вылупился и улетел из гнезда. Сколько яиц осталось? Потом еще один птенчик вылупился и улетел, сколько теперь осталось яиц в гнезде?

*Дети складывают 1, 2, 3 или 4 пальчика, остальные оставляют в «гнездышке» (ладошке), изображая оставшиеся яйца.*

Взрослый. Встречая весну, птички поют веселые песенки! Давайте и мы споем чистоговорки :

клю-клю-клю – мы несем весну,

чу-чу-чу – не догнать никому,

дзю-дзю-дзю – не поймать никому,

ду-ду-ду – не уйти никому.

Взрослый. Мы так звонко и громко пели, что разбудили ... Сейчас мы узнаем, кто же проснулся в весеннем лесу?

*Дети берут игру «Чудо-соты 1», взрослый располагает на игровом поле «Коврографа» схему силуэта «медведь» (рисунок 49). После того, как дети закончат процесс конструирования, взрослый читает стихотворение:*

Взрослый. 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!

Взрослый. В старину в праздник весеннего солнечного равноденствия было принято ходить в лес в гости к медведю, да не с пустыми руками, а с угощением. Люди раскладывали разные вкусности на пеньках и корягах. Как вы думаете, для чего они так делали?

*Дети высказывают предположения. Взрослый обобщает: задобрить, смилостивить, расположить к себе опасного зверя, т.к. он особенно сердит и опасен после голодной зимы.*

Взрослый. Чем бы вы задобрили своего мишку? Придумайте что-нибудь посытнее, да посущественнее, а то медведь сильно голоден после зимней спячки!

*Дети берут любые игры, придумывают и составляют силуэты, рассказывают о них.*

Взрослый. Пока вы задабривали проснувшегося от зимней спячки медведя, птички принесли вам праздничное угощение! Что это, вы узнаете, когда достанете его из чудесного мешочка!

*В чудесном мешочке лежат конфеты с «птичьими» названиями «Ласточка», «Буревестник», «Птичье молоко» и т.д. Дети по очереди вынимают угощение.*

Взрослый. Понравилось вам встречать праздник солнечного равноденствия? Что больше всего каждому из вас понравилось? Почему?

*Дети делятся впечатлениями.*

### **Как к нам пришло Рождество**

**Интеграция образовательных областей и деятельности в них:** «Познавательное развитие» (логико-математическое развитие и освоение представлений о народных традициях), «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие» (музыка).

**Задачи:** 1. Обогащать представления детей о празднике Рождества Христова: происхождении названия, атрибутах и традициях, связанных с его празднованием. 2. Развивать умения понимать соотношение целого и части, пространственные отношения, анализировать

схему, решать задачи на видоизменение фигур по цвету. 3. Активизировать речь детей: высказывать предположения, поддерживать беседу со взрослым, придумывать прилагательные, читать стихи наизусть. 4. Развивать умения исполнять песни, издавать звуки с помощью русских народных музыкальных инструментов, побуждать к выразительному исполнению рождественских колядок.

**Материал:** игры «Чудо-цветик», «Чудо-соты 1», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (все – по количеству детей), пособие «Коврограф Ларчик» (приложение «Игровое поле»), схема силуэта «ангел», русские народные музыкальные инструменты (ложки, бубны, трещотки, дудочки и т.д.), мешок для колядования.

#### **Ход праздника:**

*Дети входят в зал под музыку, песни или заклички, издавая звуки в русские народные музыкальные инструменты.*

Взрослый. Мы пришли на праздник Рождества. Почему праздник так называется?

*Дети высказывают предположения. Взрослый помогает, подсказывая похожие по смыслу слова и словосочетания: день рождения, рождение, родился и т.д.*

Взрослый. Чье рождение мы отмечаем в праздник Рождества?

*Дети отвечают на вопрос. Взрослый, выслушав детские ответы, рассказывает.*

Взрослый. 7 января родился Иисус Христос – сын божий и спаситель людей. Когда он родился, в небе зажглась яркая звезда. Подумайте, какой была рождественская звезда, и составьте ее из частей игры «Чудо-цветик»!

*Дети придумывают силуэт звезды и конструируют ее из частей. Взрослый обращает внимание на то, что части игры, используемые для лучей, лучше располагать круглой стороной к середине, а носиками - наружу.*

Взрослый. Как много получилось рождественских звезд! Какие они?

*Дети придумывают прилагательные, описывающие звезды. Например, яркие, лучистые, необычные и т.д. Далее дети исполняют танец по теме «Рождество» или «звезда».*

Взрослый. О чудесном рождении Христа первыми узнали особые небесные существа и разнесли эту счастливую весть по всему свету. Как вы думаете, кто это был?

*Дети высказывают предположения. Педагог располагает на игровом поле «Коврографа» схему силуэта «ангел» (рисунок 50).*

Взрослый. Кто это?

*Дети самостоятельно или с помощью взрослого называют ангела.*

Взрослый. Чем ангел отличается от людей?

*Дети самостоятельно или с помощью наводящих вопросов взрослого называют признаки отличия: у них есть крылья и они живут на небе.*

Взрослый. Рождество – это время волшебства и чудес! Сейчас части игры «Чудо-соты» станут рождественскими ангелами, а вы поможете этому превращению.

*Дети составляют силуэт из частей игры «Чудо-соты 1» по схеме, перевернув их цветной стороной вниз, а нецветной – вверх.*

Взрослый. Как вы думаете, для чего Ангелам нужны крылья?

*Дети высказывают предположения. Взрослый, выслушав детские ответы, рассказывает.*

Взрослый. Ангелов называют божьими вестниками и посланниками. С помощью крыльев они летают и разносят по всему свету благие и радостные вести. Такой вестью и было сообщение о рождении Христа.

*Ребенок читает стихотворение:*

Нынче Ангел к нам спустился

И пропел: «Христос родился!

Мы пришли его прославить,

С Рождеством нас всех поздравить!»

Взрослый. С Рождества и до Крещения наступает время зимних святок. Зимние святки длятся почти две недели, с 7 по 19 января. Это время наполнено весельем, играми, плясками, угощением, подарками ...

*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».*

Взрослый. Во время рождественских праздников, в давние времена люди колядовали. Вы знаете, что такое рождественские «колядки»?

*Дети отвечают.*

Взрослый. Во время рождественских колядок дети ходили по домам с веселыми песнями, прославляющими рождение Христа и большими мешками.

*Взрослый показывает детям мешок, который потом будет использоваться для колядования.*

Взрослый. Как вы думаете, для чего колядующим были нужны мешки?

*Дети высказывают предположения. Взрослый обобщает детские высказывания.*

Взрослый. Хозяева домов радостно встречали колядующих и щедро одаривали их разными вкусностями: пряниками, печеньем, пирогами, конфетами, монетами. 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 конфеты.

*Дети и взрослый берут игру «Квадрат Воскобовича», двухцветный.*

Взрослый. Квадрат надо положить зеленым цветом вверх, расположив его ромбом. Уголки слева и справа загнуть на квадрат. Получилась конфета.

*Взрослый рассказывает и действует одновременно с детьми («Схемы сложения», схема № 2).*

Взрослый. Какого цвета фантик у конфеты?

*Дети называют цвет – зеленый с красными уголками.*

Взрослый. Красивая конфетка, большая и, наверное, вкусная. Но тут красные уголки спрятались под квадрат.

*Дети и взрослый действуют одновременно.*

Взрослый. Какого цвета стал фантик конфеты?

*Дети говорят, что зеленого цвета.*

Взрослый. Волшебство на этом не закончилось! Фантик продолжал менять свой цвет. Он стал красным с зелеными уголками.

*Взрослый показывает готовую фигуру детям, они самостоятельно складывают свои конфеты. Взрослый помогает при необходимости.*

Взрослый. Напоследок фантик стал красного цвета. Как это получилось?

*Дети самостоятельно решают задачу и объясняют способ выполнения.*

Взрослый. Рождественские праздники в полном разгаре! Настало время для колядования.

*Дети поют рождественские колядки и одновременно подходят с мешком к взрослым, которые складывают туда заранее подготовленные сладости.*

*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!*

Взрослый. Вот сколько сладостей вы себе наколядовали! А вам - удачу и благополучие в дом! На этом мы с вами прощаемся и еще раз поздравляем всех с Рождеством!

*Дети под музыку, играя в русские народные музыкальные инструменты, уходят из зала.*

## СТАРШАЯ ГРУППА (ШЕСТОЙ ГОД ЖИЗНИ)

### Приключения фиолетового листа в Петербурге

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие» (логико-математическое развитие и освоение представлений о родном городе), «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие» (музыка), «Социально-коммуникативное развитие» (мир социальных отношений).

**Задачи:** 1. Обогащать представления о некоторых архитектурных объектах Санкт-Петербурга (Михайловский замок, Петропавловский собор, Кунсткамера) и их особенностях, поддерживать интерес к городу и событиям прошлого. 2. Развивать умения понимать диагональную линию симметрии, решать задачи на поиск геометрических фигур по признакам, действовать по словесной инструкции, ориентироваться в пространстве. 3. Активизировать речь детей: высказывать предположения, придумывать характеристики-прилагательные, доказывать свою точку зрения, пользуясь развернутыми связными высказываниями; развивать умения составлять буквы из частей по графическому образцу и слова из заданных букв. 4. Развивать умения слушать музыку, передавать ее эмоциональный настрой, определять инструмент по звучанию, исполнять песни и танцы. 5. Развивать умения взаимодействовать друг с другом в процессе совместной деятельности.

**Материал:** игры «Геоконт Малыш», «Прозрачный квадрат», «Конструктор букв 1» (все – по количеству детей), игры по выбору детей, пособие «Коврограф Ларчик» (приложения «Игровое поле» «Разноцветные квадраты»), цикл музыкальных произведений из альбома А. Вивальди «Времена года» («Лето», «Осень»); иллюстрации с архитектурными объектами исторического центра Санкт-Петербурга, среди которых обязательно должны быть Михайловский замок, Петропавловский собор, Кунсткамера.

#### **Ход досуга:**

Взрослый. Настроение может быть цветным: желтым, если радостно на душе, серым, если тоскливо и грустно, красно-желто-оранжевым, если светит солнышко. Какого цвета у вас настроение?

*Дети рассказывают о своем настроении.*

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

*Дети высказывают предположения.*

Взрослый. Сейчас зазвучит музыка, а вы попробуйте определить настроение нашего города.

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

Взрослый. С каким настроением ассоциируется у вас эта мелодия? В какое время года у города может быть такое настроение?

*Дети придумывают прилагательные, описывающие характер мелодии – грозное, сердитое, свирепое, разъяренное и т.д. Могут назвать время года и явление природы.*

Взрослый. А вот другая музыка. Попробуйте описать настроение, прослушав эту мелодию!

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

Взрослый. Какое настроение у этой музыки? В какое время года у города может быть такое настроение? Что вы себе представляете, когда слушали эту мелодию?

*Дети придумывают прилагательные, описывающие настроение: печальное, торжественное, спокойное и т.д. Называют время года – осень, рассказывают, как выглядит город осенью.*

Взрослый. Как вы думаете, без чего нельзя представить осень?

*Дети высказывают предположения.*

Взрослый. Давайте проверим ваши предположения с помощью игры «Геокоонт»

*Дети берут игру «Геокоонт Малыш», на поле которого заранее сделана половина симметричного контура Ф4-С4-Г3-З4-Ж1-Ж4. Линия симметрии – Ф4-Ж4 (рисунок 51).*

Взрослый. Вторую половину контура надо доделать так, как будто первая отразилась в зеркале!

*Дети действуют, натягивая на гвоздики Б4-К3-О4-Ж1 ту же резинку. Конечный вариант: Ф4-С4-Г3-З4-Ж1-Ж4-Ж1-О4-К3-Б4 (рисунок 52).*

Взрослый. Что получилось?

*Дети называют контур - лист.*

Взрослый. Как вы думаете, этот лист от какого дерева?

*Дети называют дерево – липа.*

Взрослый. Какие архитектурные детали достопримечательностей нашего города похожи по форме на липовый лист?

*Взрослый заранее прикрепляет к игровому полю «Коврографа» крупные иллюстрации с изображением храмов и соборов с куполами. В их числе есть иллюстрация с Михайловским замком, Адмиралтейством и Кунсткамерой. Дети рассматривают иллюстрации и называют те здания, в которых есть подобные архитектурные детали, например, куполы Исаакиевского. Казанского и Смольного соборов.*

Взрослый. А теперь мы подарим нашему городу осенний танец.

*Дети исполняют танец.*

Взрослый. Все осенние листья были обычными, и только один из них, прилетевший из Фиолетового леса в Санкт-Петербург, был особенным. Он был фиолетовым. Подгоняемый ветром, фиолетовый лист весь день кружил над городом, любуясь его красотой. Ночь листок решил провести на карнизе окна единственного замка нашего города. Знаете какого?

*Дети высказывают предположения.*

Взрослый. Сейчас мы проверим ваши предположения с помощью разноцветных квадратов. Цвет квадрата, на который сядет бабочка, подскажет название этого замка.

*Дети играют в игру «Полет бабочки». Взрослый располагает на игровом поле «Коврографа» девять квадратов (пособие «Разноцветные квадраты») в три горизонтальных ряда по три квадрата в каждом. Например, первый ряд – зеленый, оранжевый, синий. Второй ряд – желтый, голубой, фиолетовый. Третий ряд – красный, белый, черный. Бабочка взлетает с квадрата любого цвета, например, желтого. Дети прослеживают воображаемый путь передвижения бабочки с квадрата на квадрат по словесным ориентировкам взрослого: вправо, вправо, вниз, влево, влево, вверх, вверх, вправо, стоп! Дети называют цвет этого квадрата - оранжевый. Длина полета бабочки зависит от времени, интереса и подготовленности детей. По оранжевому цвету дети находят на иллюстрациях Михайловский замок. При необходимости взрослый помогает детям вспомнить его название.*

Взрослый. С Михайловским замком связана легенда про привидение царя Павла Первого, для которого был построен этот замок. Ровно в полночь в окне замка появляется тень царя с горящей ... Как вы думаете, что держит в руке тень царя Павла Первого?

*Дети высказывают предположения.*

Взрослый. Проверим, кто из вас оказался прав, с помощью нетающих льдинок.

*Дети берут игру «Прозрачный квадрат» и по названным признакам находят фигуры, располагая их относительно друг друга определенным образом.*

Взрослый. 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» (рисунок 53), называют его.*

Взрослый. Ровно в полночь в окне замка появилась тень царя с горящей свечой в руке. Фиолетовому листочку стало страшно, и он полетел прочь от замка с привидениями. Покружил над городом и сладко уснул на самом высоком архитектурном сооружении Санкт-Петербурга. Как вы думаете, что это было?

*Дети называют Петропавловский собор, т.к. это самое высокое архитектурное сооружение в городе. При необходимости взрослый помогает вспомнить название с помощью наводящих вопросов.*

Взрослый. Утром листок разбудила необычная музыка. Отгадайте, прослушав мелодию, как называется этот музыкальный инструмент?

*Звучит карильонная музыка. Дети высказывают предположения.*

Взрослый. На Петропавловском соборе есть старинные, самые первые и музыкальные часы в городе! Именно из них каждые 15 минут льется эта необычная музыка.

*Еще раз звучит карильонная музыка.*

Взрослый. В музыкальных часах находится старинный музыкальный инструмент – карильон. Карильон – это множество колоколов – больших и маленьких, которые каждые 15 минут исполняют мелодии. Я предлагаю вам придумать и сделать контур такого колокола.

*Дети придумывают и выкладывают контур колокола на поле игры «Геоконт Малыш».*

Взрослый. Этот инструмент Петр Первый привез из Голландии и приказал поместить его на Петропавловском соборе. Путешествие нашего фиолетового листочка продолжилось. Очень скоро он оказался на крыше самого первого музея не только в нашем городе, но и во всей стране! Где оказался фиолетовый листок?

*Дети высказывают предположения.*

Взрослый. Чтобы узнать, кто оказался прав, составим часть названия этого архитектурного сооружения с помощью игры «Конструктор букв».

*Дети сначала конструируют буквы «К», «А», «М», «Е», «Р», «А», каждый свою, затем собираются вместе и составляют из них слово «камера».*

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

*Дети высказывают предположения, взрослый обобщает детские высказывания. Кунсткамера была создана Петром Первым для хранения и показа редких и удивительных вещей: необыкновенных камней, костей человеческих и животных, необыкновенных ружей и посуды. Их собирали по всей стране и миру и везли в Петербург.*

Взрослый. Придумайте и сделайте с помощью любимых игр такие вещи, которые могли бы по праву занять свое место в Кунсткамере! Эти вещи должны быть небывалыми, невиданными, редкими и удивительными.

*Дети берут любые игры, придумывают и конструируют изображения, называют их.*

Взрослый. Вот какой у нас город: красивый и богатый разными достопримечательностями. Давайте споем о нем песню ...

*Дети поют песню о Санкт-Петербурге.*

### **Как Магнолик показывал фокусы**

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие» (логико-математическое развитие), «Речевое развитие», «Физическое развитие».

**Задачи:** 1. Развивать умения понимать соотношение целого и части, анализировать силуэтные схемы, ориентироваться в пространстве, составлять квадраты из других геометрических фигур, решать задачи на соотнесение чисел и цифр с игровыми персонажами, действовать по словесной инструкции. 2. Активизировать речь детей: аргументировать свою точку зрения, высказывать предположения, называть составленные силуэты; обогащать активный словарь. 3. Развивать умения выполнять основные движения (ходьба, бег в разных видах), физические качества: ловкость, координацию движений, чувство равновесия, быстроту реакции; взаимодействовать со сверстниками в подвижных играх и командных соревнованиях.

**Материал:** игры «Чудо-соты 1», «Геокоонт Малыш», «Прозрачный квадрат» (все – по количеству детей), игры по выбору детей, пособие «Коврограф Ларчик» (приложения «Игровое поле», «Забавные цифры», «Кармашки»), силуэтная схема цифры «1», спортивный инвентарь - мячи, канаты, обручи (квадраты), персонажи Ежик-наездник, Зайка-укротитель, Крокодил-канатоходец.

#### **Ход досуга:**

*Дети входят в зал под песню «Цирк! Цирк! Цирк!», затем переходят на галоп, бегут подскоками, боковым галопом, шагом выстраиваются полукругом.*

Взрослый. Внимание! Внимание! В Цифроцирке начинается необыкновенное представление! На арену Цифроцирка выходит Магнолик - Великий Маг и Повелитель Ноля! Сегодня он показывает фокусы – вызывает своих артистов необычным способом. Первый фокус – магический. Магнолик взял игру «Чудо-соты» и составил цифру.

*Дети берут игру «Чудо-соты 1», силуэтную схему цифры «один» в масштабе один к одному (рисунок 54), составляют силуэт путем накладывания частей на образец.*

Взрослый. Какой артист появился на арене Цифроцирка? Почему?

*Дети называют сказочного героя - Ежик-наездник, взрослый прикрепляет к игровому полю «Коврографа» карточку с изображением этого артиста (пособия «Забавные цифры» и «Кармашки»). Дети аргументируют свой выбор: Ежику нравятся число и цифра «1».*

Взрослый. Ежик-наездник начал прыгать по кругу на пенечке! Вместо пенечка мы возьмем мячи, зажмем его коленями и продедем прыжки по кругу.

*Дети зажимают мяч коленями и под музыку прыгают вправо по кругу, затем влево.*

Взрослый. Ежик закончил свое выступление и скрылся за кулисами.

*Взрослый убирает карточку с изображением Ежика-наездника с игрового поля «Коврографа».*

Взрослый. Второй фокус – загадочный! Магнолик взял игру «Геокоонт»... Ап! И все увидели контур цифры.

*Дети на поле игры «Геокоонт Малыш» конструируют контур цифры «7» по координатным точкам Ф4-К4-ЗЗ-ГЗ-БЗ-ФЗ (рисунок 55), которые произносит взрослый.*

Взрослый. Какой артист появился на арене Цифроцирка? Почему вы так думаете?

*Дети называют артиста – Крокодил-канатоходец, аргументируют свое решение. Взрослый прикрепляет карточку с изображением этого персонажа на игровом поле «Коврографа».*

Взрослый. Крокодил-канатоходец прошел по канату под самым куполом Цифроцирка!

*Дети делятся на две команды. На полу раскладываются два каната, и начинаются соревнования. Всем участникам команд надо пройти по канату, не наступая на пол. Если кто-то из соревнующихся оступается, начинает сначала. Побеждает та команда, все игроки которой быстрее справятся с задачей.*

Взрослый. Крокодил закончил свое выступление и покинул арену Цифроцирка.

*Взрослый убирает карточку с изображением этого сказочного героя с игрового поля «Коврографа».*

Взрослый. Третий фокус – хитрый! Великий Маг взял четыре нетающие льдинки и составил из них квадраты.

*Взрослый заранее готовит для каждого ребенка комплект игры «Прозрачный квадрат», состоящий из четырех пластинок (две – с большими треугольниками, две – с прямоугольниками). Дети берут игру и самостоятельно составляют из пластинок два квадрата.*

Взрослый. Сколько получилось квадратов? Из скольких частей их составили?

*Дети называют количество фигур и частей в них – две.*

Взрослый. Как только раздалось число «два», на арене Цифроцирка появился... Кто?

*Дети называют артиста – Зайка-укротитель, аргументируют свое решение. Взрослый прикрепляет к игровому полю «Коврографа» карточку с изображением этого сказочного героя.*

Взрослый. Почему Зайку зовут «укротителем»?

*Дети объясняют значение этого слова. Взрослый при необходимости помогает с помощью наводящих вопросов, в конце обобщает детские высказывания. Укротитель – тот, кто занимается укрощением диких зверей, усмиритель, дрессировщик.*

Взрослый. Как вы думаете, кого Зайка может укрощать, дрессировать?

*Дети высказывают предположения. Взрослый комментирует детские ответы. Зайка труслив, поэтому может укрощать только того, кто слабее его. Дети берут любые игры, придумывают и конструируют силуэты питомцев Зайки-укротителя, называют их.*

Взрослый. Сегодня Зайка будет выступать с бабочками. Пока звучит музыка (или звенит бубен), бабочки бегают по кругу между разложенными на полу квадратами (или обручами)! Как только музыка (или звон бубна) прекращается, каждая бабочка должна спрятаться в домик, т.е. занять один квадрат (или обруч). Домиков меньше, чем бабочек, поэтому будьте внимательны. Представление начинается!

*Дети 2-3 раза играют в подвижную игру «Дрессированные бабочки». Каждый раз остается один ребенок, который продолжает играть со всеми, не выходя из игры.*

Взрослый. Представление закончилось! Давайте попрощаемся с веселым Цифроцирком!  
*Дети уходят под песню «Цирк! Цирк! Цирк!».*

### **Как мы отгадывали «зимние загадки»**

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие» (логико-математическое развитие), «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие» (музыка), «Социально-коммуникативное развитие» (мир социальных отношений).

**Задачи:** 1. Развивать координацию движений «глаз-рука», умения понимать соотношения целого и части, составлять квадраты из других геометрических частей, ориентироваться в пространстве, понимать горизонтальную или вертикальную линию симметрии. 2. Обогащать активный словарь, развивать умения придумывать положительные и отрицательные характеристики к явлению, самостоятельно делать выводы, отгадывать загадки, рассказывать о своих желаниях. 3. Развивать умения исполнять танцы, песни, выполнять движения под музыку. 4. Развивать умения взаимодействовать друг с другом в процессе совместной познавательной деятельности, стимулировать проявление положительных эмоций – азарта, удивления, радости.

**Материал:** игры «Чудо-крестики 3», «Чудо-цветик», «Прозрачный квадрат», «Шнурзатейник» (все – по количеству детей), магнитная доска, конверт с загадками.

#### **Ход досуга:**

Взрослый. 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 ...

*Дети называют отгадку: «Зима».*

Взрослый. Что хорошего в том, что наступила зима? Что плохого?

*Следует игра «Хорошо-плохо» (технология ТРИЗ). Дети придумывают положительные и отрицательные характеристики, свойственные зиме. На магнитной доске нарисованы знаки «+» и «-». Как только дети называют положительное свойство, под знаком «+» помещается магнитный значок, отрицательное – под знаком «-».*

Взрослый. Так все-таки зима – это хорошо или плохо?

*Дети самостоятельно формулируют вывод в зависимости от количества значков под знаками «+» и «-».*

Взрослый. В письме, которое прислала зима, спрятаны загадки! Первая загадка. Отгадку надо не называть, а составить из частей игр «Чудо-цветик» или «Чудо-крестики 3».

С неба падают зимою  
И кружатся над землёю  
Лёгкие пушинки,  
Белые ...

*Дети выбирают игры «Чудо – цветик» или «Чудо-крестики 3», придумывают и составляют силуэт отгадки. Называют его – снежинка.*

Взрослый. Красивый танец поможет ожить нашим снежинкам.

*Дети исполняют любой танец, подходящий по тематике.*

Взрослый. 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.

*Дети называют отгадку: «Каток».*

Взрослый. Сейчас мы с вами составим девять катков из нетающих льдинок. Один каток – это один квадрат. То есть из комплекта льдинок надо составить девять квадратов.

*Дети делятся на команды по четыре человека в каждой. Взрослый выдает каждой команде по одному комплекту игры «Прозрачный квадрат». Из набора пластинок заранее убирается целый квадрат.*

Взрослый. Какая команда быстрее составит девять квадратов? Раз, два, три, начали!

*Команды составляют ряд из девяти квадратов. При конструировании одного квадрата пластинки накладываются друг на друга.*

Взрослый. А теперь на наших катках мы покатаемся на коньках.

*Дети выполняют движения под музыку, имитирующие езду на коньках или исполняют танец.*

Взрослый. Третья «зимняя загадка»:

Дед Мороз, когда темно,

Из лесов и снежных гор

К нам приходит под окно

Рисовать на нём ...

*Дети называют отгадку: «Узор».*

Взрослый. Дед Мороз начал рисовать узор, но не закончил его. Я предлагаю вам доделать помочь Морозу – вышить вторую половину узора, как будто первая отразилась в зеркале.

*Взрослый заранее вышивает половину любого симметричного узора одним шнурком на поле игры «Шнур-затейник». Дети заканчивают изображение, доделывая узор.*

Взрослый. Какой получился узор?

*Дети придумывают к узору прилагательные-характеристики.*

Взрослый. Ну и последняя загадка.

Он приходит в зимний вечер,

Зажигать на елке свечи.

Он заводит хоровод –

Это праздник...

*Дети называют отгадку: «Новый Год».*

Взрослый. В Новый Год все дарят друг другу подарки. Подумайте, чтобы вы хотели получить от Деда Мороза в подарок?

*Дети берут любые игры, придумывают и составляют изображение. Рассказывают о нем.*

Взрослый. Какой Новый Год без песен!

*Дети исполняют песню о празднике Новый Год.*

### **Зимние спортивные соревнования в Фиолетовом Лесу**

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие» (логико-математическое развитие), «Физическое развитие», «Социально-коммуникативное развитие» (мир социальных отношений), «Речевое развитие».

**Задачи:** 1. Развивать умения понимать соотношения целого и части, составлять квадраты из других геометрических фигур, ориентироваться в пространстве, анализировать силуэтную схему, проявлять наблюдательность, находчивость в интеллектуальной викторине. 2. Развивать физические качества: координацию, выносливость, силу, быстроту реакции, скорость и чистоту движений; умения правильно выполнять основные и спортивные упражнения. 3. Развивать умения взаимодействовать друг с другом в совместной деятельности, поддерживать и сопереживать своей команде, стремиться к общему результату. 4. Активизировать речь детей: высказывать предположения, аргументировать выбор, отгадывать загадки; развивать умения анализировать слова, соотносить звук и букву, выбирать заданную букву среди множества других.

**Материал:** игры «Чудо крестики 3», «Прозрачный квадрат», «Конструктор букв 1» (все – по количеству детей), пособие «Коврограф Ларчик» (приложение «Игровое поле»), все персонажи Фиолетового Леса.

**Ход досуга:**

*Дети входят в зал под музыку и встают врассыпную.*

Взрослый. Сегодня в Фиолетовом Лесу проходят соревнования. На них надо показать ловкость, быстроту, умение решать интеллектуальные задачи. Вы готовы к таким испытаниям?

*Дети отвечают.*

Взрослый. Сегодня соревнуются 2 команды - Девочки Дольки и Малыша Гео. Команда Девочки Дольки – это девочки, команда Малыша Гео – это мальчики.

*Дети делятся на две команды по гендерному признаку.*

Взрослый. Давайте знакомиться. Команда Девочки Дольки, ваше приветствие!

*Девочки хором кричат: «Ура!».*

Взрослый. Команда Малыша Гео!

*Мальчики хором кричат: «Ура!».*

Взрослый. Соревнования собрались посмотреть все жители Фиолетового Леса.

*Взрослый показывает заранее прикрепленных к игровому полю «Коврографа» или расположенных на столе фигуры всех персонажей, кроме Малыша Гео и Девочки Дольки.*

Взрослый. Три жителя Фиолетового Леса будут представлять жюри. Как вы думаете, кто из сказочных героев сможет правильно и справедливо оценить выполнение всех состязаний?

*Дети выбирают трех персонажей для жюри, аргументируют свой выбор. За сказочных героев будут судить три сотрудника детского сада.*

Взрослый. Зимние соревнования не могут проходить без снега. Чем больше снега, тем лучше. Первое состязание - каждой команде надо придумать и составить как можно больше снежинок.

*Дети берут игру «Чудо-крестики 3».*

Взрослый. Соревнования начинаются!! Поможем зиме, добавим снежинок. Время пошло!

*Время для конструирования - 5 минут. Побеждает та команда, у которой снежинок окажется больше. Судьи могут добавить очки за красоту и оригинальность составленных силуэтов.*

Взрослый. Пока судьи подводят итоги первого конкурса, мы поиграем в игру «Преодолей препятствие».

*Игра «Преодолей препятствие». После ее окончания дети снова перестраиваются в две колонны.*

Взрослый. Следующее состязание! Надо найти среди разложенных букв и показать первую букву слова-отгадки.

*Взрослый показывает разложенные буквы (игра «Конструктор букв») «Л», «Б», «А», «К», «Ж» (набор букв, кроме «Л», не принципиален, количество – от 4). Буквы лежат с двух сторон, чтобы было удобно взять игрокам каждой команды.*

Взрослый. Побеждает та команда, которая сделает это быстрее и правильно объяснит выбор буквы. Слушайте загадку:

Две новые кленовые  
Подошвы двухметровые  
На них поставил две ноги  
И по большим снегам беги.

*Дети находят первую букву слова «лыжи» и объясняют, почему выбрали именно ее. Команде-победительнице присуждается очко.*

Взрослый. А теперь соревнование «Ходьба на лыжах»

*Судьи оценивают правильность и быстроту выполнения движений.*

Взрослый. Продолжаем соревнования! Загадка:

На дворе с утра игра  
Разыгралась детвора  
Крики «шайбу», «мимо», «бей»  
Значит там игра....

*Дети называют отгадку – хоккей.*

Взрослый. Где играют в хоккей?

*Дети называют «каток».*

Взрослый. Следующее состязание! Надо подготовить катки для хоккея.

*Взрослый располагает на игровом поле «Коврографа» силуэтную схему катка - прямоугольник из квадратов, которые составляются из льдинок. Первый ряд – пять квадратов, второй ряд – пять квадратов (рисунок 56).*

Взрослый. Каток надо составить из нетающих льдинок. Побеждает та команда, которая сделает это быстрее.

*Время для конструирования - 5 минут. Каждая команда берет по одной игре «Прозрачный квадрат» и составляет один каток. Если детей в команде много, можно разделить их на подгруппы. Дети помогают друг другу, ведь важен результат команды, а не подгруппы. Жюри подводит итоги.*

Взрослый. Следующее состязание «Забей шайбу».

*Проводится игра «Забей шайбу», судейская команда оценивает правильность выполнения движений и количество забитых шайб.*

Взрослый. Наши состязания подходит к концу. Пока наши судьи подводят итоги, проведем викторину про жителей Фиолетового Леса.

*Фигуры сказочных героев располагаются так, чтобы их было хорошо видно.*

Взрослый. Кто из персонажей любит цветы? Кто плавает? Кто летает? Кто ходит босиком? Кто лучше всех знает цифры? Кто лучше всех знает буквы? Кто любит показывать фокусы? У кого есть карманы на одежде? Кто не носит одежду? Кто надел носки? У кого синий головной убор? У кого есть украшения? Кто часто ошибается? Кто самый веселый? Кто самый умный? Кто часто расстраивается?

Взрослый. Наше уважаемое жюри готово назвать победителя соревнований. Какая команда оказалась самой быстрой, ловкой и умной?

*Судьи называют победителей, но призы выдаются всем.*

Взрослый. До новых встреч на спортивных соревнованиях в Фиолетовом Лесу!

*Дети уходят из зала под музыку.*

## **ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ К ШКОЛЕ ГРУППА**

### **Как Зима принесла подарки в Фиолетовый Лес**

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие» (логико-математическое развитие и освоение представлений о мире природы), «Речевое развитие», «Социально-коммуникативное развитие» (мир социальных отношений), «Художественно-эстетическое развитие» (музыка).

**Задачи:** 1. Обогащать и уточнять представления детей о характерных признаках зимы, формировать положительное восприятие суровых климатических условий. 2. Развивать умения понимать и называть пространственные характеристики предмета относительно других, ориентироваться на плоскости, понимать соотношение целого и части, алгоритм расположения частей на игровом поле, воспринимать условия задачи на слух. 3. Формировать монологические и диалогические формы речи, развивать речевое творчество, умения придумывать эпитеты,

конструировать буквы из частей по схеме, составлять слово из заданных букв. 4. Развивать умения выполнять движения под музыку. 5. Обогащать опыт сотрудничества, дружеских взаимоотношений во время коллективной деятельности, развивать умения отражать свои эмоции в речи.

**Материал:** игры «Конструктор букв 1», «Прозрачный квадрат», «Шнур-затейник», «Волшебная восьмерка 1» (все — по количеству детей), игры по выбору детей, пособие «Коврограф Ларик» (приложения «Игровое поле», «Цветные квадраты»), силуэтная схема изображения «снежинка».

**Ход игровой ситуации:**

Взрослый. Однажды в Фиолетовый Лес пришла загадочная гостья. Кто это может быть, как вы думаете?

*Дети высказывают предположения.*

Взрослый. Чьи предположения были верны, мы узнаем, когда составим из букв имя гостьи Фиолетового Леса. Для этого надо разделиться на команды и с помощью игры «Конструктор букв» определить ее имя.

*Дети будут составлять слово «зима», поэтому детей в команде надо разделить на подгруппы, по четыре человека в каждой. Для каждой подгруппы заранее готовятся игры «Конструктор букв 1» и схемы букв «З», «И», «М», «А». Дети берут игру, схему и конструируют буквы, каждый свою.*

Взрослый. Какая команда быстрее составит имя гостьи Фиолетового Леса?

*Дети составляют слово «зима» из подготовленных букв, подгруппы, если понадобится, помогают друг другу. Побеждает та команда, которая сделает это быстрее остальных.*

Взрослый. Зимушка-зима! Какая она? Каждая из команд будет по очереди придумывать красивые слова, характеризующие зиму. Та команда, которая назовет слово последней, станет победительницей!

*Дети подбирают прилагательные к слову «зима».*

Взрослый. В сказочный Фиолетовый Лес Зима принесла с собой подарки - то, без чего она не может обходиться. Сейчас мы узнаем, что это было.

*На игровом поле размещаются разноцветные квадраты в 2 ряда по 4 в каждом. Первый ряд – фиолетовый, зеленый, синий, желтый. Второго ряда – красный, белый, оранжевый, серый.*

Взрослый. Подумайте, но не называйте, какой цвет обычно характерен для зимы? Теперь вам надо указать местоположение квадрата «зимнего» цвета относительно других квадратов. Где он находится?

*Традиционно зима ассоциируется с белым цветом, поэтому дети должны назвать пространственные характеристики белого квадрата. Например, этот квадрат под зеленым. Или*

он справа от красного. Желательно выслушать несколько вариантов пространственной ориентировки белого квадрата. Выслушав несколько детских ответов, взрослый подводит итог – это белый квадрат.

Взрослый. Почему зима белая?

*Дети высказывают предположения.*

Взрослый. Кроме белого, есть еще несколько цветов, которые подходят зимушке - зиме. Как вы думаете, какого цвета эти квадраты и почему?

*Дети называют другие цвета, аргументируют свой выбор. Например, это может быть синий цвет, потому что небо темно-синего цвета. Или серый цвет, потому что рано темнеет. И так далее.*

Взрослый. Зима прихватила с собой еще что-то, без чего ее нельзя представить. Сейчас мы узнаем, что это было.

*Взрослый прикрепляет к игровому полю «Коврографа» схему (рисунок 57), дети берут игру «Прозрачный квадрат» и составляют силуэт путем накладывания пластинок («льдинок») друг на друга. Затем называют силуэт – снежинка.*

Взрослый. Это был второй подарок Зимы. Но был еще и третий! Она принесла с собой холодный северный ветер. Ветер подул и закружил снежинки ...

*Взрослый включает соответствующую музыку, и дети придумывают и выполняют движения. Можно использовать выученный заранее танец.*

Взрослый. Ветер так сильно дул, что образовались...

*Дети берут игру «Шнур-затейник» и вышивают контур с помощью графического диктанта.*

Взрослый. Проденьте шнурок в первую кнопку нижнего ряда, отсчитайте две кнопки вверх и одну вправо, обкрутите кнопку. Отсчитайте одну вправо и обкрутите кнопку. Отсчитайте две вниз и одну вправо, обкрутите кнопку. Что получилось?

*Дети называют, на что похож вышитый контур. Это сугроб (рисунок 58).*

Взрослый. Сугробов зимой всегда много, поэтому надо рядом с вашим сугробом вышить еще один, точно такой же.

*Дети вышивают рядом точно такой же сугроб, используя один и тот же шнурок.*

Взрослый. У зимы есть четвертый подарок. Первые три – это холодные цвета, снежинки, ветра и сугробы. Как вы думаете, каким будет четвертый подарок? Без чего еще нельзя представить зиму?

*Дети высказывают предположения.*

Взрослый. Сейчас мы проверим, кто из вас был прав.

*Дети берут игру «Волшебная восьмерка 1», вынимают все палочки из игрового поля.*

Взрослый. Шифр цифры - Охле-Желе-Зеле-Селе-Фи.

*Дети возвращают на игровое поле палочки оранжевого, желтого, зеленого, синего и фиолетового цветов на свои места. Получается цифра «три».*

Взрослый. Что цифра «три» может рассказывать о зиме?

*Дети высказывают предположения. Выслушав все детские ответы, взрослый подводит итог. У зимы есть три холодных месяца – декабрь, январь и февраль.*

Взрослый. А еще зима подарила жителям Фиолетового Леса зимнее настроение! Как вы думаете, какое?

*Взрослый и дети беседуют на данную тему. Затем берут любые игры и конструируют предмет или картинку, которая иллюстрирует их высказывания.*

Взрослы. Что получилось?

*Дети рассказывают о своих работах.*

Взрослый. Какие подарки зимы вам понравились больше всего и почему?

*Дети делятся впечатлениями.*

### **Как жители Фиолетового Леса превратились в музыкальные инструменты**

**Интеграция образовательных областей:** «Художественно-эстетическое развитие» (музыка), «Речевое развитие», «Познавательное развитие» (логико-математическое развитие), «Социально-коммуникативное развитие» (мир социальных отношений).

**Задачи:** 1. Стимулировать интерес к музыке, желание и готовность слушать ее, исполнять любимые песни и танцы, передавать в своих работах эмоциональное восприятие музыкального произведения. 2. Активизировать речь детей: поддерживать беседу со взрослым, высказывать предположения, рассказывать о своих желаниях и мечтах, аргументировать свои высказывания, сравнивать сказочных героев с музыкальным инструментом, придумывать заклинания; развивать умения составлять буквы из частей по схеме, слова - из заданных букв. 3. Развивать умения, понимать соотношение целого и части, ориентироваться в пространстве. 4. Развивать умения взаимодействовать друг с другом в процессе совместной деятельности.

**Материал:** игры «Конструктор букв 1», «Геовизор» (все – по количеству детей), игры по выбору, все персонажи Фиолетового Леса.

#### **Ход досуга:**

Взрослый. Однажды к жителям Фиолетового Леса пришел необычный гость. Свое имя он зашифровал с помощью игры «Конструктор букв». Хотите узнать, кто это был?

*Дети будут составлять слово «ключ», поэтому их надо разделить на подгруппы по четыре человека (количество подгрупп будет зависеть от количества детей). Они берут игру «Конструктор букв 1», взрослый раздает схемы букв «К», «Л», «Ю», «Ч», каждому свою. Дети*



*составляют буквы из частей, а из букв - слово. Можно провести соревнование – кто быстрее узнает, какой гость пришел в Фиолетовый Лес?*

Взрослый. Как вы думаете, какой ключ «пришел» в гости к жителям Фиолетового леса?

*Дети называют виды ключей: гаечный, дверной, родниковый, музыкальный и т.д.*

Взрослый. Узнать, какой это ключ, нам поможет «Геовизор».

*Дети рисуют по точкам координатной сетки изображение следующим образом. Взрослый называет точки - К3-Б4 и характер линии - выгнутая внутрь. Б4-З4 - прямая линия, З4-Г4 - выгнутая наружу, Г4-Г1 - прямая линия, Г1-З1 - выгнутая наружу. Получается нотка (рисунок 59).*

Взрослый. На что похоже нарисованное изображение? О каком ключе идет речь, если его лучшие «друзья» и «помощники» – нотки?

*Дети называют музыкальный ключ.*

Взрослый. Музыкальный ключ и нотки были не обычными, а волшебными – они сами могли превращаться в музыку. Без чего музыка может так и остаться на бумаге?

*Дети высказывают предположения, взрослый обобщает детские высказывания – музыка не может звучать без музыкальных инструментов.*

Взрослый. Какие музыкальные инструменты нравятся вам? Почему?

*Каждый ребенок называет любимый музыкальный инструмент, объясняет, почему он нравится.*

Взрослый. Волшебные музыкальные ключ и нотки решили сыграть с жителями Фиолетового леса «музыкальную шутку». Они превратили каждого сказочного героя в тот музыкальный инструмент, на который он похож.

*Взрослый показывает заранее подготовленные фигуры персонажей.*

Взрослый. 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 придумывают, на какой музыкальный инструмент похож тот или иной сказочный герой, объясняют, почему. 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.*

Взрослый. И тут зазвучала музыка!

*Звучит фрагмент классического музыкального произведения или песни.*

Взрослый. Как вы думаете, для чего нужна музыка?

*Дети и взрослый беседуют на тему «Значение музыки».*

Взрослый. Под музыку можно петь. Какую песню споем?

*Дети выбирают и исполняют любимую песню.*

Взрослый. Под музыку можно танцевать. Какой танец будем танцевать?

*Дети выбирают и исполняют любимый танец.*

Взрослый. А что еще можно делать под музыку?

*Дети высказывают предположения. Педагог обобщает детские высказывания: под музыку можно фантазировать, мечтать, воображать, представлять что-то приятное!*

Взрослый. Сейчас зазвучит музыка. Помечтайте и составьте картинку, которая вам представится под ее звуки.

*Дети берут любые игры. Звучит классическое музыкальное произведение по выбору музыкального руководителя или воспитателя, в процессе исполнения которого дети конструируют картинку.*

Взрослый. Что каждому из вас представлялось под звуки музыки?

*Дети рассказывают о своих картинках.*

Взрослый. Благодаря волшебному музыкальному ключу и ноткам мы поехали, потанцевали и помечтали под музыку. А как же наши жители Фиолетового Леса? Ведь они стали музыкальными инструментами! Как расколдовать сказочных героев?

*Дети высказывают предположения. Можно выпить волшебного зелья, сказать заклинание и т.д. Все вместе выбирают заклинание. Затем каждый ребенок придумывает и произносит его.*

Взрослый. Смотрите! Наши жители Фиолетового Леса опять приняли свой прежний облик!

### **День защитника Отечества**

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие» (логико-математическое развитие и освоение представлений об Отечестве), «Физическое развитие», «Речевое развитие».

**Задачи:** 1. Развивать умения решать логические задачи на поиск фигур по признакам, ориентироваться на плоскости, анализировать структуру фигуры и называть ее составные части, понимать соотношение целого и части, придумывать, но что похож предмет. 2. Обогащать представления о родной стране, развивать гражданско-патриотические чувства. 3. Активизировать речь детей: высказывать предположения, называть составленные силуэты, рассказывать о них, понимать слова-обобщения; обогащать активный словарь; отгадывать загадки, читать наизусть стихи. 4. Развивать физические качества: силу, ловкость, быстроту реакции, умения точно и выразительно выполнять физические упражнения и основные движения, участвовать в подвижных играх.

**Материал:** игры «Логоформочки 5» (по количеству детей) и любые по выбору детей.

**Ход праздника:**

*Дети входят в зал под песню «Богатырская наша сила», выполняют основные движения: идут маршем, бегут с подскоками, змейкой, семенящим шагом, встают полукругом.*

Взрослый. Как называется праздник, который мы будем скоро отмечать?

*Дети отвечают. Желательно, чтоб прозвучало полное название праздника «День защитника Отечества».*

Взрослый. Как вы думаете, почему праздник так назван?

*Дети высказывают предположения. Взрослый помогает с помощью наводящих вопросов. Чем мог ознаменоваться этот день? Какое событие могло дать такое название празднику? Откуда появилась традиция чествовать защитников нашей родины?*

Взрослый. В 1918 году была создана красная армия и 23 февраля ее полки вступили в свое первое сражение. С тех давних пор этот день стали считать праздником, а потом назвали Днем защитника Отечества.

*Ребенок читает стихотворение:*

Армия наша крепка и сильна,

Мирный наш труд охраняет она.

Армию любит российский народ –

Землю родную она бережет!

Взрослый. Как вы думаете, какими физическими качествами должны обладать защитники нашей Родины?

*Дети перечисляют названия физических качеств, при необходимости взрослый подсказывает с помощью наводящих вопросов.*

Взрослый. Если и вы хотите быть сильными, смелыми, храбрыми и т.д. в зависимости от прозвучавших детских высказываний, то становитесь на разминку!

*Дети выполняют комплекс общеразвивающих упражнений: сгибание и разгибание рук, повороты головы, круговые движения в коленях, прыжки с хлопками над головой.*

Взрослый. Какими еще качествами, кроме физических, должны обладать защитники нашей Родины? Какие качества нужны для того, чтобы найти выход из сложной ситуации или решить запутанные задачи?

*Дети перечисляют, взрослый обобщает детские высказывания: ум, находчивость, сообразительность.*

Взрослый. Сейчас мы узнаем, насколько вы находчивые и сообразительные!

*Дети берут игру «Логоформочки 5».*

Взрослый. В игровом поле «Логоформочек» ищем одну фигуру. Точка отсчета - это не зеленая фигура, в которой углов и сторон больше чем три, меньше чем пять, но не прямоугольник.

*Дети называют целый красный квадрат.*

Взрослый. От красного квадрата отступаем два шага вниз, потом два шага вправо, два шага вверх и один шаг влево.

*Дети с помощью графического диктанта находят фигуру «молот» (рисунок 60), показывают ее.*

Взрослый. Как называется эта фигура?

*Дети говорят образное название – «молот».*

Взрослый. Из частей каких фигур составлен «молот»?

*Дети перечисляют части фигур - половина прямоугольника и половина квадрата. Если возникают затруднения, взрослый предлагает найти эти части внизу игрового поля и составить из них «молот».*

Взрослый. На что, связанное с армией похожа эта фигура?

*Дети придумывают, на что похожа фигура.*

Взрослый. Солдаты в учебных классах готовятся к защите Родины, а в свободное время отдыхают.

*Дети играют в подвижную игру, связанную с военной тематикой.*

Взрослый. Как вы думаете, без чего нельзя представить армию, особенно современную?

*Дети высказывают предположения. Взрослый, выслушав несколько детских ответов, предлагает отгадать загадки.*

Смело в небе проплывает, обгоняя птиц полет.

Человек им управляет, что такое ....

(самолет)

Без разгона ввысь взрываю,

Стрекозу напоминаю.

Отправляется в полет

Наш российский ...

(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)

Взрослый. Как одним словом называются все эти предметы?

*Дети и взрослый называют слово-обобщение - «военная техника».*

Взрослый. Какая военная техника вам нравится? Чтобы вы выбрали для защиты Родины?

*Дети перечисляют предметы военной техники, потом конструируют их силуэты с помощью любых игр. Рассказывают о том, что получилось.*

Взрослый. В армии должна быть дисциплина. Она необходима, чтобы управлять сложной военной техникой, вовремя встретить врага и дать ему достойный отпор. 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» (по команде взрослого перестраиваются в круг, колонну и шеренгу).*

Взрослый. Сегодня вы доказали, что в будущем сможете стать достойной сменой старшему поколению, которое сейчас защищает и оберегает нашу Родину. Ведь самое главное – это мир на земле!

*Дети читают стихотворение по строчке.*

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 не знали дети.

### **Как мы праздновали осенние праздники**

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие» (логико-математическое развитие, освоение представлений о русских народных традициях и мире природы), «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие» (музыка).

**Задачи:** 1. Формировать у детей представление о русских народных праздниках – Осенины и Покров, происхождении названий, особенностях и традициях празднования. 2. Развивать у детей умения конструировать контур по точкам координатной сетки, видоизменять его по форме, решать логические задачи на анализ и поиск фигур по признакам, понимать соотношение целого и части, устанавливать причинно-следственные связи между явлениями. 3. Обогащать представления об осени и ее признаках. 4. Активизировать речь: высказывать предположения, поддерживать беседу со взрослым, рассуждать, придумывать образные сравнения, загадывать и

отгадывать загадки, называть придуманные предметные изображения. 5. Развивать умения играть в музыкальные игры, исполнять танцы и частушки.

**Материал:** игры «Геокоонт Малыш», «Логоформочки 5» (все – по количеству детей), игры по выбору детей, пособие «Коврограф Ларчик» (приложение «Игровое поле»), схема контура «кленовый лист».

**Ход праздника:**

*Дети входят в зал, оформленный по-осеннему, под музыку «Осень наступила» (сл. и муз. С. Насауленко).*

Взрослый. Как называется праздник, который мы сегодня будем отмечать?

*При необходимости, взрослый обращает внимание детей на слова песни, на оформление зала, на то, что уже наступил второй месяц осени. Дети отвечают на вопрос, взрослый подводит итог: это праздник осени, праздник урожая.*

Взрослый. В старину этот праздник называли красивым словом Осенины. Щедрая осень – главная героиня праздника. Без чего нельзя представить осень?

*Дети называют разные варианты.*

Взрослый. С помощью игры «Геокоонт» проверим, кто из вас угадал.

*Взрослый называет координатные точки Ф4-С4-Г3-З4-Ж1-О4-К3-Б4, дети с помощью большой кольцевой резинки конструируют контур листа дерева, с помощью маленькой резинки добавляют черешок Ж4-Ц (рисунок 61).*

Взрослый. Лист какого дерева получился?

*Дети называют – липа.*

Взрослый. Липовый листок мы с вами превратим в кленовый.

*Взрослый располагает на игровом поле «Коврографа» схему контура кленового листа (координатные точки – Ж1-З4-Г4-Г3-С4-С3-Ф4-Б3-Б4-К3-К4-О4). Дети самостоятельно трансформируют контур липового листа в кленовый (рисунок 62).*

Взрослый. Давайте поиграем в игру «Необычные цвета осенних листьев». По правилам игры надо не просто назвать цвет листа, но и сравнить его с предметом. Например, желтые, как мед, красные, как искры огня. Цвет листа повторяться может, а сравнения - нет.

*Дети по очереди называют цвета листьев, соблюдая правила игры.*

Взрослый. Получился настоящий осенний листопад! Почему осень нельзя представить без листопада?

*Дети рассказывают о причинах осеннего листопада. Взрослый помогает наводящими вопросами при необходимости.*

Взрослый. В тихий осенний день листья красиво летят в воздухе и плавно ложатся на землю.

*Дети танцуют осенний танец.*

Взрослый. Чем еще, кроме разноцветных листьев, богата осень?

*Дети перечисляют осенние дары.*

Взрослый. Одно из осенних богатств «спряталось» в игровом поле «Логоформочек 5».

*Дети берут игру.*

Взрослый. Найдите зеленую фигуру, верхняя часть которой половина круга, а нижняя – половина овала.

*Дети находят заданную фигуру в игровом поле (рисунок 63). Если у кого-то возникают затруднения, взрослый предлагает этим детям составить искомую фигуру из частей красных и заменить ее зеленой.*

Взрослый. На что похожа эта фигура?

*Дети называют – гриб.*

Взрослый: Как вы догадались, что это гриб?

*Дети объясняют, что у фигуры есть шляпка и ножка, как у гриба.*

Взрослый. А теперь соревнования! Кто больше найдет грибов, но не в лесу, а в игровом поле «Логоформочек 5». Надо искать фигуры, похожие на гриб, с полукруглой шляпкой и любой ножкой.

*Дети ищут в игровом поле заданные фигуры в определенный отрезок времени, например, за минуту.*

Взрослый. Сколько грибов нашли? Кто оказался победителем?

*В игровом поле еще пять искомых фигур (рисунок 64). Две формочки с полукруглой шляпкой не похожи на гриб.*

Взрослый. Почему грибы считают одним из осенних богатств?

*Дети рассуждают. Взрослый обобщает детские высказывания: грибами запасаются на зиму и люди, и звери в лесу. Педагог предлагает трем детям загадать, а остальным отгадать загадки о грибах.*

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)  
Взрослый. А теперь мы с вами споем «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!

Взрослый. Что еще люди делают осенью, кроме сбора грибов?

*Дети отвечают, взрослый подводит итог: собирают урожай.*

Взрослый. Люди убирают разные овощи с полей и огородов. Какие, вы узнаете, отгадав загадки.

За кудрявый хохолок  
Лису из норки поволол.  
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).  
Взрослый. А теперь возьмите свои любимые игры и составьте любые овощи.

*Дети конструируют картинки с помощью любых игр. Рассказывают о том, что получилось. Затем играют в музыкальную игру «Кабачок».*

Взрослый. С праздником позднего урожая совпадает еще один русский народный праздник - праздник Покрова. Название праздника не простое – «говорящее». Как вы думаете, что такое «покров»?

*Дети объясняют значение слова. Взрослый обобщает, «покров» - это значит верхний покровный слой, покрывало. Что-то чем-то покрывают или укрывают.*

Взрослый. Чем укрывается земля осенью? Что ей служит покрывалом?

*Дети отвечают на вопросы. Взрослый подводит итог – земля укрывается снегом.*

Взрослый. Праздником Покрова отмечали встречу осени с зимой, когда землю укрывал снег. Закончим мы наш осенний праздник русской народной игрой «Золотые ворота».

*Дети под музыку играют в игру, уходят из зала под музыку «Осень в золотой косынке» (сл. и муз. Н.П. Бобковой).*

### **Зимние забавы и развлечения**

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие» (логико-математическое развитие и освоение представлений о русских народных традициях), «Речевое развитие», «Физическое развитие», «Художественно-эстетическое развитие» (музыка), «Социально-коммуникативное развитие» (мир социальных отношений).

**Задачи:** 1. Обогащать представления о русских народных играх и забавах в зимний период.  
2. Развивать умения решать логические задачи на поиск фигур по признакам, ориентироваться на

плоскости с помощью графического диктанта, понимать соотношение целого и части, придумывать, на что похожа фигура, действовать по словесной инструкции. 3. Активизировать речь: высказывать предположения, определять род предмета, придумывать предложение с заданными словами, отгадывать загадки, рассказывать о придуманных играх. Развивать умения конструировать буквы из частей по схеме, составлять слова из заданных букв. 4. Развивать умения выполнять движения под музыку, исполнять частушки. 5. Развивать физические качества: быстроту реакции, чувство равновесия, умения выполнять спортивные движения, участвовать в подвижных народных играх. 6. Развивать умения взаимодействовать друг с другом в процессе совместной деятельности и подвижных играх.

**Материал:** игры «Чудо-крестики 3», «Логоформочки 5», «Конструктор букв 1» (все – по количеству детей), игры по выбору детей, схемы букв «С», «А», «Н», «И».

#### **Ход праздника:**

*Дети входят парами в зал под музыку «Кабы не было зимы», встают полукругом.*

Взрослый: Наступила зима, намело много снега, ярко светит солнце, хорошая погода так и зовет на улицу. Вот и мы отправились на улицу поиграть в зимние игры. Какие русские народные игры зимой на улице вы знаете?

*Ответы детей*

Взрослый. Ну что, пошли туда, где можно поиграть во все то, что вы перечислили! Представьте себе, что мы идем по заснеженной дороге, ярко светит солнце, под ногами хрустит снег.

*Звучат звуки, имитирующие хруст снега, дети «идут по зимней дороге».*

Взрослый. Вот мы и добрались до игровой площадки. Смотрите, на ней стоит... Как вы думаете, кто или что это может быть?

*Дети высказывают предположения.*

Взрослый. С помощью игры «Чудо-крестики 3» мы узнаем, кто из вас оказался прав.

*Дети берут игру «Чудо-крестики 3».*

Взрослый. Подготовьте все части розового крестика, из лилового – все не треугольники, из малинового – один треугольник, из бирюзового – два больших прямоугольника.

*Дети находят фигуры в игровом поле и кладут перед собой.*

Взрослый. Вам в помощь загадка. Отгадку, не называя, надо составить из выбранных частей.

*Взрослый произносит загадку.*

Взрослый. Человек не простой,

Появляется зимой,

А весной исчезает,

Потому что быстро тает.

*Дети придумывают и составляют силуэт отгадки, называют его – снеговик.*

Взрослый. Снеговик – это кто или что?

*Ответы детей. Воспитатель подводит итог: «снеговик» - не живой предмет, поэтому «что».*

Взрослый. Из чего делают снеговика?

*Дети называют снег.*

Взрослый. Во что можно поиграть со снегом?

*Дети перечисляют игры.*

Взрослый. Я предлагаю вам поиграть в снежки.

*Дети играют под музыку «Снежная песенка».*

Взрослый. Светит солнце, снег скрипит под ногами. Перед нами на игровой площадке стоит... Что?

*Дети высказывают предположения.*

Взрослый. Сейчас мы узнаем, кто был прав с помощью игры «Логоформочки 5».

*Дети берут игру «Логоформочки 5» и выполняют графический диктант.*

Взрослый. От красного треугольника отступите один шаг влево, потом один шаг вверх, три шага - вправо, один - вниз, один - вправо.

*Дети находят фигуру, похожую на волан (рисунок 65).*

Взрослый. На какой предмет, который может стоять на площадке и использоваться для зимних игр, похожа эта фигура?

*Дети придумывают варианты. Взрослый подводит итог - это «горка».*

Взрослый. Для катания с горки мы будем использовать с вами вот такой предмет.

*Дети делятся на подгруппы по 4 человека, берут игру «Конструктор букв 1», схемы и конструируют буквы «С», «А», «Н», «И», «З», «М», каждый свою. Затем подгруппы соревнуются – кто быстрее составит слова «сани» и «зима»?*

Взрослый. Так на каком предмете катаются с горки?

*Дети называют санки.*

Взрослый. Составьте предложение со словами «зима» и «санки».

*Дети придумывают предложение, потом выполняют движения под музыку «Наши дети в санки сели, громко музыку запели».*

Взрослый. Видите, какие веселые игры! Я предлагаю вам придумать свою игру, в которую можно играть на улице зимой.

*Дети берут любые игры по выбору, придумывают и составляют силуэты, картинки, рассказывают, что у кого получилось.*

Взрослый. А я хочу предложить вам интересную игру «Бой петухов». В нее можно играть как в помещении, так и на улице.

*Дети играют в игру «Бой петухов»*

Взрослый. Раньше на Руси народ играл в эти игры на всех зимних праздниках: катались с гор на санках, лепили снежную бабу, играли в снежки. Было весело! Еще и частушки пели.

*Дети исполняют частушки.*

1. К нам зима пришла, ура!  
Все на улице с утра  
Все сугробы разгребают  
Со двора снег разгребают!
2. Мы из снега крепость строим  
Начинаем все с нуля  
Нас немного было – трое  
А теперь хоть отбавляй.
3. Три шара, ведро, морковка  
И для глаз два уголька;  
Палки – руки, вставим ловко:  
Лепим мы снеговика
4. Мы в саду лепили горку,  
Очень мы старались!  
Вышла горка по колено  
Все равно катались!
5. Я сегодня на ледянках  
С горочки катались  
Полпути проехала  
Дальше кувыркалась
6. Я на лыжах прокачусь.  
И с горы я вниз помчусь  
Я рекорд установлю  
И медаль я получу!
7. Мчусь, как ветер, на коньках  
Вдоль лесной опушки  
Рукавички на руках  
Шапки на макушке.
8. Мои санки едут сами

Без мотора и коня,  
То и дело мои сани  
Убегают от меня  
Взрослый. Весело было?  
*Дети уходят под музыку «Три белых коня».*