

Департамент освіти Полтавської міської ради
Комунальний заклад
«Полтавський дошкільний навчальний заклад (ясла-садок)
комбінованого типу №83 «Дзвіночок»
Полтавської міської ради Полтавської області»

Вус Світлана Віталіївна

«Розвиваючі ігри нового покоління
в інтелектуальному розвитку дошкільника»

(методичний посібник)

Вус С.В.Розвиваючі ігри нового покоління в інтелектуальному розвитку дошкільника -
Полтава, 2022р. с 58



Вус Світлана Віталіївна, вихователь, Комунальний заклад
«Полтавський дошкільний навчальний заклад (ясла-садок)
комбінованого типу №83 «Дзвіночок» Полтавської міської ради
Полтавської області», стаж педагогічної роботи 31 рік.

Рецензенти:

Васильєва О.О.- консультант Центру професійного розвитку педагогічних
працівників Полтавської міської ради

Катеринник-Соколова Л.Г. – директор ЗДО №83 «Дзвіночок»

У посібнику представлена інформаційна довідка про автора інноваційної технології «Казкові лабіринти гри» В. Воскобовича, принципи та особливості цієї технології, найпопулярніші ігри, розроблені автором, які можна використовувати в роботі педагогам та батькам. В практичній частині подаються розробки конспектів-занять та розвиваючих ігор, а також ігр-завдань.

ЗМІСТ

Вступ	2
1. Теоретична частина. Гра - провідний вид діяльності дітей дошкільного віку.	3
1.1. Інформаційна довідка про автора технології «Казкові лабіринти гри».....	5
1.2. Принципи технології та її особливості.....	6
1.3. Найпопулярніші ігри В. Воскобовича.....	8
2. Практична частина. Конспекти занять з елементами технології В.Воскобовича, розвиваючі ігри, ігри - завдання.....	12
2.1. Ранній вік.....	12
2.2. Молодший вік.....	21
2.3. Середній вік.....	36
2.4. Старший вік.....	51
3. Список використаної літератури.....	57

Вступ

«Дайте дитині щось у руки, щоб вона почала думати».

Народна мудрість

Кожна дитина в пізнанні навколишнього світу допитлива і ненаситна. Для того, щоб допитливість малюка задовольнялася, і він ріс в постійному розумовому і інтелектуальному тонусі, необхідно створити особливі умови.

Для цього навколо дитини створюється спеціальне педагогічне середовище, в якому він живе та навчається самостійно. В цьому середовищі дошкільник розвиває свої фізичні функції, формує сенсорні навички, накопичує життєвий досвід, вчиться впорядковувати і зіставляти різні предмети і явища, отримує досвід емоційно-практичної взаємодії з дорослими і однолітками, на власному досвіді здобуває знання.

Всім відомо, що основний вид діяльності дошкільника є гра. У грі розвиваються здібності до уяви, довільної регуляції дій і почуттів, набувається досвід. Гра сприяє розвитку, збагачує життєвим досвідом, готує ґрунт для успішної діяльності в реальному житті.

Організувати педагогічний процес так, щоб дитина грала, розвивалася і навчалася одночасно - це досить складне завдання. Саме тому я зацікавилась інноваційною технологією «Казкові лабіринти гри» В. Воскобовича. Це технологія інтенсивного розвитку інтелектуальних здібностей у дітей трьох-семи років.

Я вважаю, що для інтенсивного розвитку інтелектуальних здібностей у дітей, вихователям необхідно використовувати технологію В.Воскобовича, оскільки вона проста у використанні, багатофункціональна, доступна і цікава дітям.

На мою думку технологія дійсно заснована на розумінні та запам'ятовуванні отриманих теоретичних знань з допомогою практичних дій, це особлива стежка від практичної частини до теорії.

Робота з розвиваючими іграми приносить чимало позитивних моментів, а саме: допомагає розвивати дрібну моторику, сприяє формуванню мислення та інтелекту малюка, стимулює його творчий початок, вчить дитину зосереджуватися, що дуже корисно для старших дошкільників, яким незабаром треба йти до школи.

З кожним роком технологія В. Воскобовича стає все популярнішою серед вихователів, тому з упевненістю можу сказати, що використання розвиваючих ігор сприяє всебічному розвитку дошкільників.

Теоретична частина.

Гра - провідний вид діяльності дітей дошкільного віку

«Гра – це іскра, що запалює вогник допитливості, цікавості»

В.О. Сухомлинський

У процесі гри в дітей виробляється звичка зосереджуватися, бути вдумливою, самостійною, розвивається увага, пам'ять, жадоба до пізнання. Задовольняючи свою природну потребу в діяльності, в процесі гри дитина «добудовує» в уяві все, що недоступне їй в навколишній дійсності. Вона пізнає нове, запам'ятовує, орієнтується в різних ситуаціях, поглиблює раніше набутий досвід, порівнює запас уявлень, понять, розвиває фантазію.

У грі найповніше проявляються індивідуальні особливості, інтелектуальні можливості, нахили, здібності дітей. Гра – творчість, гра – праця. Гра належить до традиційних і визнаних методів навчання й виховання дошкільників.

Радість творчої гри змінює дитяче життя, наповнює його казкою та чарами.

А.С. Макаренко писав: «...Я вважаю, що є дещо хибним вважати гру одним із занять дитини. У дитячому віці гра – це норма, і дитина повинна гратися завжди, навіть коли виконує важливу справу... У дитини є пристрасть до гри і треба її задовольнити... Треба не лише надати їй час для гри. Треба охопити цією грою усе життя. Все життя – це гра. Між грою та працею немає великої різниці, гарна гра схожа на гарно виконану роботу, погана гра схожа на погану роботу.»

Педагоги закладу дошкільної освіти повинні організувати таку роботу, пізнавальну діяльність, яка б ставила дитину перед необхідністю спрямувати свої розумові зусилля на пошук нових знань і вмінь для розв'язання нового конкретного завдання.

Для реалізації завдань всебічного розвитку, окреслених у Базовому компоненті дошкільної освіти й чинних програмах, вихователі нашого закладу широко використовують інноваційні технології, цікаві нетрадиційні методики, адаптовані до використання в роботі з дітьми різних вікових груп.

За освітньою програмою для дітей від 2 до 7 років "Дитина" необхідно створити в закладах дошкільної освіти розвивальний життєвий простір, який сприятиме розвитку свідомості та поведінці дошкільників. Розвивальне середовище повинно підживлювати природні сили дитини, сприяти реалізації нею своїх потенційних можливостей, збагачуючи знаннями, практичними навичками. Створення для дітей розвивального середовища – це головне завдання закладів дошкільної освіти. Такі середовища дають можливість кожній дитині проявити себе, сприяти розвитку у дитини особистісних якостей, здібностей, допомагають оволодіти різними способами діяльності.

Тому, наш педагогічний колектив, організовуючи освітній простір дошкільнят, приділяє особливу увагу предметно-ігровому середовищу, щоб задовольнити пізнавальні потреби кожного вихованця. Педагоги створюють ігрові осередки, які спонукають малят до пізнавальної діяльності. Це куточки інтелектуальних ігор: блоки З.Дьенеша; палички Дж.Кюїзенера; інтелектуальні ігри Нікітіних і розвивальні ігри В.Воскобовича; ейдетичні картки тощо. Ігри доступні для дітей, справляють розвивальний вплив і спонукають дитину до активної пізнавальної діяльності.

Використання розвиваючих ігор В. Воскобовича в освітньому процесі дозволяє перейти від звичних занять з дітьми до пізнавальної ігрової діяльності.

Мені стало цікаво познайомитися з іграми В. Воскобовича і я вирішила використати їх у практиці з дітьми своєї групи, як частина заняття, для індивідуальної роботи з дітьми та самостійної гри дітей. Адже гра, є провідним видом діяльності дошкільників. Саме в процесі ігрової діяльності діти виконують безліч пізнавальних операцій: рахують предмети та об'єкти, порівнюють їх за величиною та формою, моделюють частини в ціле, групують, класифікують. На мою думку, технологія В. Воскобовича є ефективною, вона розвиває творчі здібності, уяву, фантазію, здатність до моделювання і конструювання, логічне мислення, увагу, пам'ять, виховує самостійність, ініціативу, наполегливість у досягненні мети.

Свою роботу з іграми я побудувала за принципом від простого до складного, підбирала ті ігри, які відповідають віку та розвитку дітей групи, використовуючи їх у різних формах роботи: сенсорний розвиток, ознайомлення з природним довкіллям, із соціумом та логіко-математичний розвиток.

Я вважаю, що впровадження цієї технології необхідно, бо вона допомагає формувати у дітей інтелектуальні здібності.



1.1. Інформаційна довідка про автора інноваційної технології «Казкові лабіринти гри»

В'ячеслав Вадимович народився в Запоріжжі. Шкільні роки провів в Херсоні, звідти поїхав до Ленінграда (нині Санкт-Петербург), де закінчив Політехнічний інститут за фахом інженер-фізик.

Поштовхом до винаходу ігор у В.Воскобовича стали власні діти. Вони народилися у інженера-фізика в часи «перебудови» (1985–1991рр.), і відвідування магазинів іграшок не давали бажаних результатів. Дітям пропонувались ігри, в які грали ще бабусі наших бабусь. А вкраїні вже велися розмови про альтернативну педагогіку. І В'ячеслав Вадимович Воскобович вирішив внести власний вклад в передові методи виховання.

Свій метод розвитку дітей сам В. Воскобович іменує технологією. Він вніс величезний внесок у педагогіку даного періоду, ставши педагогом-новатором часів перебудови. Автор дав назву своєму методу «Казкові лабіринти гри».

Перші ігри з'явилися на початку 90-х.: «Геоконт», «Квадрат Воскобовича», «Складушки», «Кольоровий годинник», які зразу привернули до себе увагу. З кожним роком їх ставало все більше – «Прозорий квадрат», «Прозора цифра», «Доміно», «Планета множення», серія чудо – головоломки, «Математичні корзинки». З'явилися й перші методичні казки. Практика Воскобовича швидко вийшла за рамки сім'ї. З проханням поділитися досвідом його стали запрошувати на семінари, спочатку в рідному тоді ще Ленінграді, а потім і за його межами.

В.Воскобович розробив понад 50 розвиваючих ігор та посібників, які розвивають конструкторські здібності, просторове мислення, увагу, пам'ять, творчу уяву, дрібну моторику, вміння порівнювати, аналізувати та зіставляти. Є й складніші ігри, які вчать дітей моделювати, співвідносити частини та ціле. У таких іграх діти через практику досягають теорію.

Через невелику кількість часу, створюється центр «Розвиваючі ігри Воскобовича». Саме там ігри розробляються і виробляються, також він займається поширенням та впровадженням методики.

Всі розвиваючі ігри В.Воскобовича можна умовно поділити на чотири групи, які спрямовані на розвиток у дитини навичок дослідницької діяльності та творчого потенціалу, а також чудово формують логічне та емоційно-образне мислення малюка.

Використання розвиваючих ігор В. Воскобовича в освітньому процесі дозволяє перейти від звичних занять з дітьми до пізнавальної ігрової діяльності.

У своїй методиці автор уважно ставиться до розвитку творчих здібностей дітей. Для виконання запропонованих завдань дитині потрібно виявити креативний підхід та включити уяву.

Виходячи з цього, можна побачити, що технологія розроблена на 3 найважливіших принципах: інтерес–пізнання–творчість.

1.2. Принципи технології та її особливості

- **Гра плюс казка**

Першим принципом технології «Казкові лабіринти гри» є ігрове навчання дітей дошкільного віку. Ідея розвитку дітей в грі не нова. Нове тут те, що майже весь процес навчання дитини дошкільного віку реально проходить в грі.

Технологія «Казкові лабіринти гри» – це ігрова форма взаємодії дорослого і дітей через реалізацію певного сюжету (ігри і казки). При цьому освітні завдання включені в їх зміст.

Розвиваючі ігри роблять навчання цікавим заняттям для малюка, знімають проблеми мотиваційного плану, народжують зацікавленість до набутих знань, вмінь, навиків. Використання розвиваючих ігор в педагогічному процесі дає змогу перебудувати навчальну діяльність:



перейти від звичних занять з дітьми до пізнавальної ігрової діяльності, організованої дорослими або самостійної.

Додаткову ігрову мотивацію створюють і методичні казки. У їх сюжет органічно вплітається система питань, завдань, вправ. Дуже зручно - читаєш казку, дитина її слухає і по ходу сюжету відповідає на питання, вирішує завдання, виконує вправи.

- **Інтелект**

Другим принципом технології «Казкові лабіринти гри» є будівництво такої дитячої ігрової діяльності, в результаті якої розвиваються психічні процеси, увага, пам'ять, уява, мислення, мова. Постійне та поступове ускладнення ігор («по спіралі») дозволяє підтримувати діяльність дитини в зоні оптимальної складності. В кожній грі діти набувають якогось «предметного» результату.

- **Творчість**

Ще одним принципом технології «Казкові лабіринти гри» є ранній творчий розвиток дітей дошкільного віку. Гра створює умови для прояву творчості, стимулює розвиток творчих здібностей дитини. Дорослому залишається лише використовувати цю природну потребу для поступового залучення дітей до складніших і творчих форм ігрової активності.

Ігри В.Воскобовича - не просто приємне проведення часу для дітей. Вони є по-справжньому розвиваючими, причому розвивають особистість дитини всебічно, в різних напрямках. Користь цих ігор полягає в тому, що в процесі занять активно використовується:

- логічне мислення;
- творче, або образне сприйняття;
- дрібна моторика (і, як наслідок, розвиток мовлення);
- математичне мислення (вивчення геометрії - яскравий тому приклад);
- уваги (дитина вчиться концентруватися, не відволікатися);
- прагнення виконати поставлене завдання і отримати результат;
- пам'ять;
- інтелект;
- уява (багато гри засновані на казках).

У дітей, які займаються за цією методикою, дуже добре розвинені пам'ять і мислення, вміння зосередитися знаходиться на високому рівні.



1.3. Найпопулярніші ігри В. Воскобовича

«Пелюстки»

Використовуючи посібник «Пелюстки», ми допоможемо дітям з легкістю засвоїти основні кольорові еталони.

Ця гра для кращого засвоєння дітьми від 2 років і старше такого поняття, як колір. Адже нерідко діти не відразу засвоюють усі кольори та плутають їх із відтінками квітів. Наприклад, вони часто плутають синій та фіолетовий, жовтий та помаранчевий.

Колір - поняття для маленької дитини занадто абстрактна властивість предмета - її не можна відчутти або помацати, як, наприклад, форму або розмір. Тому так важливо зробити колір матеріально відчутним та перенести його вивчення у ігрове середовище дитини.

Пелюстки чудові
Вони кольорові.
Їх можна рахувати
І кольори вивчати



« Чудо – соти»

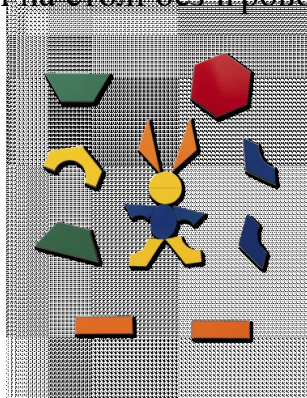
Багатофункційна гра - головоломка
Світ різних фігурок - це чоловічки,
тварини, комахи, рослини, предмети
навколишнього світу, казкові персонажі.



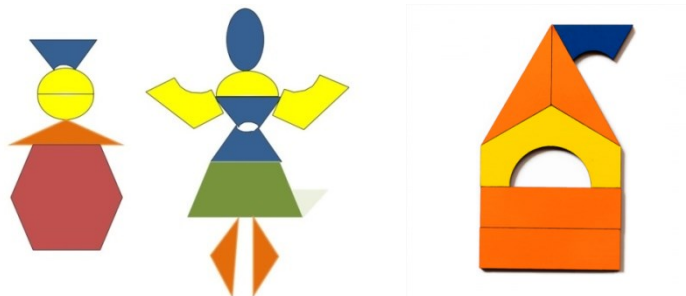
Складаємо соти, укладаючи їх у рамки ігрового поля,
сортуючи за кольором.



Будуємо логічні ряди на столі без ігрового поля, використовуючи словесні завдання.



В роботі використовуємо альбом фігурок, який містить багато схем.



Вигадані дитиною фігурки можна обводити, домальовувати, штрихувати, розфарбовувати; створювати свої сюжетні лінії, завдання – творчо підходити до ігрового матеріалу.

«Кораблик «Плюх-Плюх».

Відважний кораблик
Пливе в океан.
Жаби-Матроси,
А Гусак - Капітан.
Жаби, забувши
Про втому й нудьгу,
В дорозі вивчають
Науку морську.

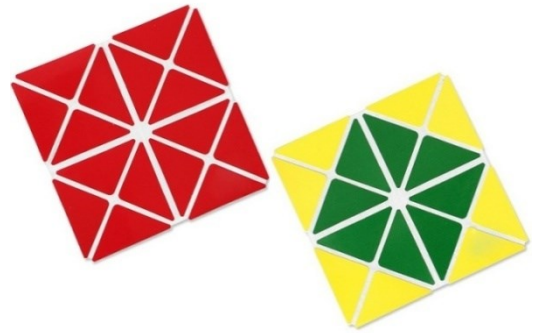


Річками, морями та океанами подорожує кораблик «Плюх-Плюх» з відважними Жабенятами Матросами та на чолі з Капітаном Гусаком.

Кораблик пливе хвилями і в шторм, і в повний штиль, а матроси точно виконують усі команди Капітана, щоб корабель не розбився і вчасно приплив до берега. Робота кипить: у шторм прапорці потрібно зняти, щоб корабель не перекинувся; потім випрати, висушити і розвісити прапорці на щогли, щоб рухатися далі. Сідай на кораблик і вирушай у захоплюючу подорож разом із командою!

«Квадрат Воскобовича»

«Квадрат» легко трансформується: його можна скласти по лініях згину в різних напрямках за принципом «орігамі» для отримання об'ємних та площинних фігур. Тому цю гру називають ще «вічне орігамі» або «квадрат-трансформер».



Цей квадрат-головоломка дозволяє:

- розвинути просторову уяву та тонку моторику,
- знайомить із основами геометрії, стереометрії, лічильним матеріалом,
- є основою для моделювання,
- творчості.

Гру супроводжує методична казка «Таємниця ворона Метра, або казка про дивовижні перетворення-пригоди квадрата». В ній «квадрат» оживає і перетворюється на різні образи.

«Квадрат Воскобовича» можна взяти з собою навіть на прогулянку чи дорогу. Він легко поміститься в кишеню і не перерве цікавих ігор під час прогулянки чи подорожі.

Граючи з «Квадратом Воскобовича», можна давати завдання на тренування уваги, логіки чи кмітливості. Наприклад, склавши будиночок із зеленим дахом, запитати у дитини, скільки вона бачить червоних чотирикутників. Перша відповідь, яка спадає на думку – два, але якщо придивитися уважніше, то ясно, щочотирикутників три.

І таких завдань можна вигадувати безліч!



«Геоконт»

«дощечка з гвоздиками» або
«різнокольорові павутинки»



На ігровому полі закріплені пластмасові гвоздики, на які натягуються різнокольорові «динамічні» гумки створюючи геометричні фігури, візерунки, цифри, літери.

В результаті ігор з «Геоконтом» у дітей розвивається:

- моторика кисті та пальчиків,
- сенсорні здібності (освоєння кольору, форми, величини),
- розумові процеси (конструювання за словесною моделлю, побудова симетричних та несиметричних фігур, пошук та встановлення закономірностей),
- творчість.

«Чудо-хрестики»

Чудо – конструктор
гра з вкладишами,
вкладки зроблені з кіл і хрестиків.
Хрестики розрізані на частини у
вигляді геометричних фігур.



Гра розвиває:

- увагу, пам'ять, уяву, творчі здібності;
- «сенсорику» (розрізнення кольорів веселки, геометричних постатей, їх розмір);
- вміння «читати» схеми;
- порівнювати і складати цілу частину.

Граємо разом!



2. Практична частина

Конспекти занять з елементами технології В.Воскобовича, розвиваючи ігри, ігри – завдання.

2.1. Ранній вік

Тема: «Прогулянка з їжаком»

Мета: формувати вміння виділяти предмети за розміром (великий-маленький); формувати вміння виконувати завдання за зразком вихователя; знаходити

і називати предмети; розвивати дрібну моторику, тактильне сприйняття; розвивати увагу, дитячу допитливість; розвивати мову дітей, артикуляційну моторику, збагачувати словниковий запас; виховувати вміння працювати разом під керівництвом дорослого.

Матеріал: коврограф, на якому розміщені дерева, на них осінні листя (велике і мале), їжаки (великий та маленький); розвиваюча гра «Різнокольорові пелюстки», кошик, іграшковий їжачок.

Хід заняття:

Вихователь:

Скільки тут у нас маляток,
Гарних хлопчиків, дівчаток.

Усіх я обіймаю,

Доброго дня бажаю!

- Я бачу ви сьогодні у гарному настрої. І в мене для вас є ... сюрприз. Подивіться, ось кошик, а в ньому...

(дістає з кошика іграшкового їжачка)

- Хто це? (Їжачок).



Вихователь: Їжачок нам щось шепоче (*прислухається*). Ось послухайте, що він розповів... Він живе у чарівному лісі разом зі своїми друзями. І нас запрошує до себе у гості, у чарівний ліс.

- Малята, приймаємо запрошення? Ліс далеко, тож у потяг всі сідаймо та у подорож вирушаймо:

Їде поїзд, весело

Паровоз гуде,

Стукотить колесами,

Наш вагон веде.

(під веселу музику діти «вирушають» у лісі зупиняються біля коврографа з деревами з осінніми листями)

Вихователь: Ось і чарівний ліс. Який він чудовий осінній ліс.

- А скільки тут дерев? (*багато*). Покажіть дерево.

- Яке листячко на деревах? (*жовте*). Покажіть листочок.

А давайте прогуляємося осіннім лісом та пошукаємо друзів нашого їжачка.

Ми гуляти в ліс підем

їжачків ми там знайдем.

- Діти, ви знайшли їжачків? *(так)* Скільки їх?*(багато)*
- Покажіть одногоїжака. Так ось він біля дерева сидить. А який це їжак?*(великий)*
- А це який їжачок? *(маленький)*
- Хто це так пихкає? Та це ж їжачки.
- Що трапилось? *(збираючи листочки, їжаки посварилися).*
- Давайте допоможемо їм помиритися!

Вихователь: Як нам помирити їжачків? Треба їм допомогти листячко зібрати.

Гра : «Допомога їжачкам»

У лісі настала осінь, листя надеревах пожовтіли і почали опадати, а їжачки почали готуватися до сплячки. Алеу нірках холодно і щоб не замерзнути взимку вирішили утеплити нірки листячком. Ось і почали бігати полісу та збирати листочки, що опали з дерев. Маленький їжачок почав збирати маленькі листочки, великий їжачок – великі. Але самі ніяк не можуть впоратися.

- Давайте допоможемо їжакам.

Одягніть великому їжачку на колючки великі листочки, а маленькому – маленькі.
(діти збирають з підлоги «опале листя»)

- Якому їжачку цей листок?*(великому)*
- Так, це великий листок ми його прикріпимо великому їжаку.
- А це, маленький листочок, його маленькому їжачку*(діти прикріплюють листя їжакам.)*

Вихователь: Дружно ми працювали і допомогли їжачкам. Ви послухайте як їжачки радіють, так весело фиркають. Це вони вам дякують. Покажіть, як фиркають їжаки?*(діти промовляють «ф-ф-ф»)*.

- Діти, а давайте погуляємо з їжаками.

Гра «Прогулянка лісом»

Сонечко сяє. Землю зігріває. Їжачиха з їжачком по лісу гуляють, носиками пихкають «пих-пих-пих» *(діти повторюють)*. Раптом їжачок маленький пташечку побачив і сказав: «УУУ»*(діти повторюють звуки за вихователем)*

- Де їжачок? Їжачиха?
- А пташка, яку побачив їжачок.
- Де сидить пташка? *(називають та показують «їжачиха», «їжачок», «пташка», «сонечко», «дерево»)*.

Вихователь: Повернувся їжачок і злякався, не побачив він мами-їжачихи. Почав гукати «АУ»*(діти допомагають і повторюють)*, мама почула і повернулася до їжачка. А сонечко почало опускатися, стало темніти і вони разом промовили: «ООО» *(промовляють діти)*. Час повертатися їжакам додому. І нам з вами час у садок. У потяг сідаймо і рушаймо!

Їде поїзд, весело
Паровоз гуде,
Стукотить колесами,
У садок везе.

Вихователь: Ось ми і повернулися. Розкажіть, де ми з вами були? Кого бачили у чарівному лісі? Що ми робили?*(повторюють, що робили на занятті)*. Ми з вами гарно мандрували і добре допомагали. Молодці!

Тема: «В осінньому лісі»

Мета: дати уявлення про осінь, як пору року; формувати дбайливе ставлення до природи; закріплювати знання кольорів; поняття «один – багато»; розвивати вміння дітей слухати вихователя та відповідати на поставлені запитання, виконувати завдання з дорослим; збагачувати словниковий запас дітей; розвивати увагу, мислення, спостережливість; виховувати любов до природи і тварин.

Матеріал: коврограф, силуети дерев, гриби, сонце, зайчик, їжачок, прищипки, гра «Різнокольорові пелюстки», «Чудо-соти»

Хід заняття:

Вихователь: Діти, у нашій групі з'явилася незвичайна коробочка.

- Яка коробочка? (красива, велика, жовта)

У такі коробочки зазвичай кладуть подарунки!

- Хто це нам надіслав подарунок? Давайте відкриємо і побачимо, що в ній?

- Що це? (листочки)

- Якого кольору листочки? (жовті, червоні, помаранчеві)

- Давайте пограємо з вами! Уявімо, що ми – листочки *(діти беруть листочки і з ними проводиться рухлива гра «Листочки»)*

Діти, я здогадалась, хто нам надіслав цей подарунок. Це чарівна осінь.

Осінь щедра, осінь мила

Килимочком землю вкрила

Кольоровий килимок.

Ось листочок, ось листок.

Вихователь: Малята, ми так весело грали, а наші дерева, ось погляньте *(звертають увагу на силуети дерев на коврографі)* сумні, пропоную їх прикрасити осінніми листочками.

Гра «Різнокольорові листочки»

- Якого кольору у Тані листочки?*(жовті)*

- А у Колі?*(червоні)* Діми?*(помаранчеві)*

Вихователь: Одне дерево прикрасимо жовтим листям, друге – червоним, а третє – помаранчевими листочками *(діти прикрашають дерева)*.

- Які ви молодці, такі чудові, красиві, кольорові дерева.

Розкажіть, які листочки на цьому дереві?*(обговорюють всі дерева)*

Вихователь: Діти, погляньте світить сонечко *(з'явилося сонечко на коврографі)*

- Та воно якесь незвичне, світить та не гріє. Допоможемо сонечку промінчики знайти.

- Яке сонечко? *(жовте)*

- Які йому промінчики треба знайти?*(жовті)*

(діти на килимку знаходять прищипки жовтого кольору та з вихователем роблять сонечку промінці).

- Яке гарне сонечко. Що нам сонечко дає?*(тепло)*

Зараз з вами ми, малята,

Підемо у ліс гуляти.

Тут живуть всілякі звірі:

Зайчики вухасті, колючі їжачки.

- Ми їм будем заважати?*(Ні)*

Правильно, гуляючи на природі слід бути обережним. Не можна турбувати звірів та пташок, адже цим ми можемо завдати їм шкоди. Отже, якщо нам зустрінеться який-небудь мешканець лісу, то його слід тихенько обминути.

- Дивіться, малята, хто це з'явився?*(їжачок на коврографі)*

Я маленький їжачок

Маю багато колючок.

Ти на мене подивись

Та мене ти стережись.

- Діти, що це їжачок назбирав?*(гриби)*
- А скільки грибів у нього?*(багато)*. А їжачок?*(один)*.
- Який їжачок?*(колючий)*

Під берези, під дубки

Заховалися грибки.

Їжачок не може їх знайти.

Допоможемо їжачку *(діти викладають по схемі гриби гра «Чудо-соту»)*

- Їжачок дякує за чудові гриби та йому треба бігти далі.
- А хто це заховався під деревом і плаче?*(зайчик)*
- Як можна ласкаво назвати зайчика?*(зайченя, зайчатко, зайченятко)*
- Який зайчик? Які у нього вуха? Який у нього хвостик? Якого кольору хутро?

Гра «Зайчик»

Довгі вуха, куций хвіст.

Невеликий сам на зріст.

На городі побував,

Там капусту пощипав.

Довгі лапи скік та скік.

Ми за ним, а він утік.

- Діти, давайте зробимо зайчика нам на згадку.
- Так гарно гуляти та нам час повертатися.

По доріжці ми підемо, маленькими ніжками: туп-туп-туп.

Швидко край доріжки, великими ніжками: гуп-гуп-гуп.

- Ось ми повернулися. Сподобалось гуляти? Кого ми зустрічали?

Тема: «Наш друг – світлофор»

Мета: формувати знання про поняття «світлофор» та його призначення, закріпити знання кольорів (червоний, жовтий, зелений); формувати позитивне ставлення до дотримання правил дорожнього руху; розвивати спостережливість та увагу на дорогах; вміти розуміти значення кольорів та дії (стояти, приготуватися, йти); виховувати самостійність в роботі.

Матеріал: макет світлофора; прямокутники з чорного картону; кольорові кружечки різних кольорів (еталони кольору), коврограф, гра «Пелюстки»

Хід заняття:

На килимку діти розглядають кубики червоного, жовтого, зеленого кольорів.

- Діти, що це? (*кубики*)
- Якого вони кольору? (*червоні, зелені, жовті*)
- Що можна зробити з кубиків? (*відповіді дітей*)

А я би зробила з кубиків світлофор.

- Малята, хто знає, що це - світлофор?
- А навіщо, діти, він потрібний?

Розглядають макет світлофора.

Він має три сигнали: зелений, жовтий і червоний.

- Які сигнали має світлофор?

Колір зелений - прохось!

Жовтий трохи постривай,

А червоний - стій, йти небезпечно – запам'ятай!

- Давайте пограємо у гру «Світлофор».

Будьте уважні (*показує колір, діти виконують рухи*)

Зелений – тупотіть ногами;

Жовтий – плескайте в долоньки;

Червоний – стійте тихо (*проводиться гра*).

- Молодці малята, добре ви грали.

Погляньте, у нас є цікава гра «Пелюстки»

Завдання:

1. Виберіть пелюстки - кольори для світлофора;
2. Які пелюстки ви знайшли? (*червоні, жовті, зелені*)
3. Скільки пелюсток? (*багато*)

Гра «Збери макет світлофора»

(Діти сідають за столи для виконання завдання: на прямокутниках розкладають кольорові кружки)

Вгорі - червоне світло, посередині розташоване жовте, а внизу знаходиться зелене світло.

- Молодці! Так, що ми сьогодні робили?

Гра «Осінні дерева»

Мета: розвивати мовлення; формувати вміння співвідносити предмети величини (великі, маленькі), розрізняючи їх за кольором; розвивати увагу, мислення, дрібну моторику; виховувати посидючість.

Матеріали: коврограф, посібник «Різнокольорові круги».

Хід гри:

Друзі Слоненята вийшли погуляти.

Сонечко сяє, друзів звеселяє.

Слон Ліп-Ліп та Слоненя Ляп-Ляп побачили дерева. Вони були високі та низькі*(на коврографі силуети дерев)*.

- Які дерева? Де високе дерево, низьке? *(діти виконують завдання)*

- Якого кольору дерево?

Вітерець наш – трудівник.

Лінуватися не звик.

Скрізь він нині побував,

І до лісу завітав

Та листячко позривав.

(навколо багато листочків великих та маленьких у довільному порядку на коврографі)

- Що це?*(листочки)*

- Якого кольору листочки?*(жовті)*

Вирішили Слоненята прикрасити заново дерева.

Ліп-Ліп вибрав високе дерево, на якому - великі листочки,

Ляп-Ляп - низьке дерево з маленькими листочками.

- Діти, допоможіть Слоненятам *(дитина бере листочок і прикріплює його до дерева)*.

- Який ти взяв листочок, маленький чи великий?

- На яке дерево прикріпиш листочок?

(Дитина поміщає листочок на дерево, називає колір та розмір листочка, розмір дерева)

Гра «На чому ми подорожуємо?»

Мета: вчити дітей слухати художні твори, розуміти зміст, знаходити транспортні засоби на слух; закріпити кольори, геометричні фігури; розвивати мислення, увагу, дрібну моторику; вміння працювати з дорослим.

Матеріал: вірші, ілюстрації, схеми до гри, розвиваюча гра «Ліхтарики»

Хід гри:

(Вихователь читає вірш, дитина знаходить картинку із зображенням цього транспорту, розглядають ілюстрацію. Потім пропонує викласти фігурами із гри).

- ❖ Паротяг
Загудів паротяг
І вагончики потяг.
Чу-чу, чу-чу!
Я далеко укачу!
- ❖ Літак
Ми самі літак збудуєм,
Над лісами полетим.
Над садами політаєм
І повернемося до мами.
- ❖ Вантажівка
Ні, даремно ми вирішили
Прокатати kota в машині:
Кіт кататися не звик -
Перекинув вантажівку.
- ❖ Вертоліт
Вертоліт, вертоліт!
Ти візьми мене в політ!

Гра «Ліхтарики - круглі, квадратні»

Мета: вчити групувати предмети за формою; розвивати увагу, дрібну моторику.

Матеріал: гра «Ліхтарики»

Хід гри:

Ведмедик Мішик приніс ліхтарики. Він просить допомогти йому бо готується до свята і не може знайти потрібні ліхтарики.

Йому потрібно запалити круглі ліхтарики (*дитина виймає з ігрового поля вкладки круглої форми*).

- Яка це форма? (*круг*) Якого кольору? (*червоні, зелені*)

Потім квадратні ліхтарики (*дитина виймає з ігрового поля вкладки квадратної форми*). Які це ліхтарики? (*квадратні*)

- Якого кольору ліхтарики? (*червоні, зелені*)

Гра «Ліхтарики великі і маленькі».

Мета: розвивати сенсорні здібності; увагу, пам'ять, мислення; активізувати словниковий запас дітей; тренувати дрібну моторику рук.

Матеріал: гра «Ліхтарики»

Хід гри:

Мене звать Магнолік. В мене є цікава гра, але друзів нема. Бачу ви веселі, дружні, грати полюбляєте. Пограйте зі мною!

Давайте запалювати кольорові вогники.

Спочатку Магнолік запалив великі ліхтарики зеленого кольору (*заповнюють поле вкладками*)

- Які загорілись ліхтарики? (*великі*)

Потім загорілись маленькі ліхтарики зеленого кольору.

(дитина заповнює ігрове поле вкладками маленького розміру зеленого кольору).
А останні Магнолік запалив маленькі ліхтарики червоного кольору.
(діти підбирають вкладки)

Гра «Збери яблука»

Мета: формувати уявлення дітей про величину предметів (велике – маленьке, високе – низьке); розвивати вміння порівнювати предмети за величиною; розвивати увагу, мислення, дрібну моторику.

Матеріал: коврограф, силуети дерев (високе та низьке), посібник «Різнокольорові круги» (великі жовті, маленькі червоні); їжаки (великий і маленький).

Хід гри:

- Малята, погляньте, що це у мене? Рум'яне, соковите і дуже корисне.
- Так. Це яблуко.
- Яблука ростуть в саду на дереві.
- Де ростуть яблучка? *(на дереві).*
- А як воно опинилося у нас?
- Я здогадуюсь, хто це міг загубити яблуко. Ось послухайте:
Жив маленький їжачок,
У домівці з голочок,
Вдень любив дрімати,
Пісеньку співати:
«Фир, фир, фир,
Чмих, чмих, чмих,
Голками лякаю всіх»
А вночі біг полювати,
Яблука збирати.

Підемо у сад, пошукаємо їжачка *(по стежці діти йдуть до коврографа з деревами).*

Ось, ми і прийшли. Погляньте, які дерева ви помітили? Одне дерево високе, друге — низьке *(показують діти)*

- Малята, погляньте скільки яблучок під деревами?
- Як вигадаєте, які яблука з якого дерева? *(великі росли на високому, маленькі нанизькому).*
(діти розвішують яблука на дерева).
- Діти, погляньте чийсь кошик?

Та тут їжачки. Мабуть нас злякалися, ось і заховалися *(розглядають їжаків)*

- Подивіться, їжачки однакові чи ні? *(один маленький, другий великий)*
- Ось де їжаки збирали яблука.

Давайте допоможемо, зберемо яблука для їжачків.

- Які яблука, якому їжакові дістануться? *(Великі – великому їжачку, маленькі – маленькому).*

Діти викладають біля їжаків яблука.

- Що ми збирали? *(яблука)*

- Якого кольору яблука?(червоні, жовті)
- Червоні яблука які? Для якого їжака?
- А жовті?

Гра «Зроби, як у мене»

Мета: вчити працювати за схемою медотом накладання; розвивати сенсорні здібності, увагу, мислення, дрібну моторику.

Матеріал: гра «Пелюстки», схеми.

Хід гри:

Діти, погляньте, які кольорові доріжки. Червона, синя, жовта, зелена(показує і називає), а ось пелюсточки, які не можуть знайти свої місця на доріжці.

Допоможіть пелюсточкам, розкладіть їх за кольором(діти викладають пелюстки за кольором)

- Яку пелюстку ти взяв? На яку треба покласти?

Гра: «Кого ми зустріли у лісі?»

Мета: вчити впізнавати, показувати і називати тварин, зображених на картинках; розвивати вміння зосереджуватись, розвивати спостережливість, увагу, мислення; виховувати любов до природи.

Матеріал: предметні картинки із серії «Дикі тварини», розвиваюча гра «Ліхтарики».

Хід гри:

Діти, якщо у ліс ми підемо, то кого ми там зустрінемо? Як ви гадаєте?

- Ось погляньте, хто це (викладає зайчика)? Ви впізнали?

Так, зайчик. Знайдіть зайчика (діти знаходять картинку).

Зайчик сірого кольору, у нього довгі вухка.

- Якого кольору зайчик? Які у нього вухка? Як зайчик стрибає?
- А впізнайте цього звіря? (викладає ведмедя). Хто це?

Так, ведмідь. Знайдіть ведмедика (знаходять картинку)

Ведмідь коричневого кольору, він великий.

- Якого кольору ведмідь? Який він?
- Як ходить ведмідь? (діти імітують)

Вихователь далі викладає лисичку, вовка.

Розповідає про звірів та питає дітей.

Можна запропонувати дітям самим по схемі викладати



2.2 Молодший вік.

Тема: «Подорож у казку»

Мета: розвивати пам'ять, увагу, мислення, уяву, творче вміння і самостійність; вміння орієнтуватися в просторі, розрізняти і називати геометричні фігури, складати із них предметні форми.

Матеріал: розвиваючі ігри «Квадрат Воскобовича», «Ліхтарики», схеми до ігор.

Хід заняття:

Вихователь: Добрий день, любі хлопчики й дівчатка,

Усіх вітаю і доброго дня бажаю.

Діти, сьогодні прийшовши в дитячий садок, під дверима я побачила ось цю скриню. Давайте подивимося, що в ній лежить
(*дістають книжку «Чарівні казки для малят»*)

- Діти, а ви любите казки?
- Давайте подивимося, які цікаві казки в ній живуть (*відкривають книжку*)
- Але тут немає ніяких казок, тільки лист: «Допоможіть, будь ласка, зібрати мої казочки. Для цього треба вирушити у подорож.
- Нумо, рушаймо! А поїдемо ми потягом (*діти стають один за одним і рушають*).
- А ось і наша зупинка. Треба тільки впізнати героя цієї казочки:
Йому набридло на вікні,
На сонечку лежати.
Узяв та покотився...



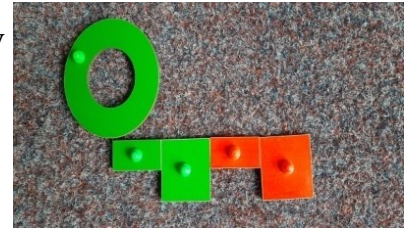
- Світ пізнавати.
- Хто це, малята? (*Колобок*)
- Давайте пригадаємо цю казочку.

Жили - були дід та баба в хатинці зеленого кольору із червоним дахом (*діти складають будинок із «Квадрата Воскобовича»*).

Вихователь: - Якою стороною треба покласти квадрат, щоб будинок був зеленого кольору?

- Як треба загнути куточки?
- Каже дід бабі: «Спечи бабо, мені колобка».
Послухалась баба, пішла в хижку, назмітала в засіку борошенця, витопила в печі, змісила гарненько борошно, спекла колобок та й поклала на вікні, щоб простигав.
- Колобок вийшов великий, круглий, рум'яний.
- Покажіть, якого Колобка спекла бабуся
(*діти викладають великий круг із елементів гри «Ліхтарики»*)

- Колобок лежав, лежав на вікні, а тоді з вікна на призьбу, а з призьби на землю в двір, а з двору за ворота і покотився по доріжці.



- А на зустріч йому стрибає зайчик (діти імітують зайця).

- Покажіть, кого зустрів колобок (діти викладають зайця за схемою із геометричних фігур гри «Ліхтарики», називають фігури).

- Що сказав зайчик колобку? (відповіді дітей)

- А колобок відповів:

- Не їж мене і заспівав пісеньку:

Я по засіку метений,
Я із борошна спечений,—
Я від баби втік,
Я від діда втік,
То й від тебе втечу!



- І покотився колобок далі.

Та зустрів...

(діти викладають вовка за схемою і називають геометричні фігури).

- Що сказав вовк колобку? (відповіді дітей)

- А колобок відповів:

- Не їж мене і заспівав пісеньку:

Я по засіку метений,
Я із борошна спечений,—
Я від баби втік,
Я від діда втік,
Я від зайця втік,
То й від тебе втечу!

- І покотився колобок далі, тільки вовк його і бачив.

- А на зустріч колобку ведмідь (діти імітують та викладають ведмедя і називають геометричні фігури)

- Що сказав ведмідь? А що відповів йому колобок?

- Чи з'їв ведмідь колобка? (відповіді дітей)

- Покотився колобок далі, тільки ведмідь його і бачив.

- А на зустріч йому лисичка..

(діти імітують лисицю та викладають її)

- Колобок проспівав свою пісеньку лисиці.

- А щовона йому сказала? (відповіді дітей)



- Вірно, лисичка сказала, що погано чує і попросила колобка сісти на носик.
- Що ж сталося далі? *(діти розповідають кінцівку казки).*
- Діти, а давайте врятуємо колобка.
- Як би ви закінчили казочку? *(діти пропонують свої варіанти).*
- Я гадаю порятунком для колобка стане чарівна доріжка з геометричних фігур – чотирикутників маленького розміру.

(діти викладають з прямокутників та квадратів червоного та зеленого кольору доріжку).



І вдячний колобок покотився далі...

Ось і казочки кінець. Іншим разом ми продовжимо нашу подорож, а зараз час повертатися в дитячий садок. Сідайте в наш потяг і рушаймо.

Їде потяг, весело
 Паровоз гуде,
 Стукотить колесами,
 Наш вагон веде.
 Ту-ту-ту! - гуде гудок,
 Їдем всі у дитсадок.

Тема: «Малюта та звірята»

Мета : Закріпити знання про лісових звірів (їжака, зайця) та особливості їхнього зовнішнього вигляду, поведінки. Закріпити вміння розрізняти поняття багато-один, порівнювати предмети за величиною (великий - маленький).

Сприяти розвиткові у дітей уваги, мислення, вміння слухати інструкцію вихователя та діяти згідно з нею. Розвивати логічне мислення, збагачувати словниковий запас словами, що означають назви дій, прикметниками. Закріпити знання правил поведінки походження в лісі.

Виховувати інтерес та турботливе ставлення до тварин.

Словник: багато, один, їжачок, зайчик, тісто - пухке, м'яке, запашне, духмяне; колобок - круглий, рум'яний, пухкий, великий, маленький.

Матеріал: ялинки, гриби іграшкові (їстівні, отруйні - мухомор), іграшка (їжачок, зайчик), кошики, розвиваюча гра В.Воскобовича «Ліхтарики».

Хід заняття:

Вихователь:- Діти, до нас сьогодні завітало багато гостей, то ж посміхнемося і привітаємося:

Доброго ранку, сонце привітне,
 Доброго ранку, небо блакитне,
 Доброго ранку тобі і мені,
 Доброго ранку, усім на землі!

Вихователь: - Давайте разом зі мною промовимо чистомовку:

Ить-ить-ить - зайчик в полі аж тремтить,
Ем-ем-ем - він сховався під кущем.
Уха-уха-уха - в нього довгі вуха,
Їх-Їх-Їх - не сховати зайцю їх.

Вихователь: - Діти, ми не спроста згадала про зайчика, бо він до нас у гості прийде.

- Ой, а чим ми його пригощати будемо? *(відповіді дітей)*

Так, любить зайчик і морквину, і капустину. А сьогодні я пропоную спекти зайчику колобків з тіста *(на столі готове тісто)*.

- Діти, погляньте, яке в нас тісто? *(духмяне, запашне)*

Так, а на дотик тісто в нас м'яке, пухке. З тістом треба працювати лагідно, тихо, тоді в нас будуть гарні, м'які, смачні, запашні колобки *(діти ліплять колобків)*

- Діти, які колобки ви зробили? *(круглі)*

(вихователь викладає колобків на лист)

- Діма, а скільки ти зліпив колобків? *(один)*

- Діти, а скільки колобків ми зліпили разом? *(багато)*

Так, багато. А поки наші колобочки випікатимуться, давайте витremo руки та приберемо на столі.

- Діти, чуєте, що це за звуки? Ф-ф-ф «фиркає їжак».

Вихователь: Ой, який дивний звірок,

Круглий, мов клубок,

Голки стирчать,

Спробуйте діти його узять!

Хто це?

(під стільчиком знаходять їжака іграшку)

Діти: Їжак

Вихователь:-Так вірно, це їжачок. Подивіться на нього *(розглядають їжака)*.

- Що він зараз робить, як ви гадаєте? *(слухає, дивиться)*

- Їжак, це тварина чи птах? *(тварина)*

- А яка це тварина? *(дика, хижа)*

- Якого він кольору? *(сірий)*

- Який ще їжачок? *(колючий, добрий, маленький)*

В нього шуба з колючок,

Сіра спинка.

Ніс, як чорний п'ятачок

Очі - намистинки.

- А що їжачок може робити? *(котитися, згортатися клубочком, фиркати)*

- Що ж їжачок робить в нашому дитячому садку?

Вихователь: - Діти, він сказав мені на вушко, що пішов гриби збирати з мамою їжачихою та й заблукав.

- Ой, а чи можна відходити від дорослих далеко? *(ні)*

- Треба їжачкові допомогти, знайти його маму.

- А де живе їжачок? *(в лісі)*

- Так, в лісі.

- Діти, їжачок мені підказав, що в лісі, де він збирав гриби, ростуть ялинки. Давайте спробуємо викласти ялинки, а допоможе нам гра «Ліхтарики» (діти викладають ялинки з трикутників)

- Яка ялинка в Діми? (маленька)

- Коля, яку ти зробив ялинку? (велику)

- Скільки ялинок у Богдана? У Тетяни? У Вікусі? (одна)

- Так, кожен зробив по одній ялинці.

- А разом скільки в нас ялинок? (багато)

- Ми зробили цілий ліс. Ялинки і великі, і маленькі. Їжачок зрадив, погляньте. Він шепоче мені на вушко, що в такому лісі його чекає мама.

То у ліс рушаймо діти.

(Діти йдуть по кімнаті, долаючи перешкоди)

Ось ми в ліс і прийшли, як тихо й гарно навкруги.

Вихователь: Діти, пригадайте, як поводитись треба у лісі?

Гра «Можна чи ні?»

- Кричати в лісі (ні)

- Ламати дерева (ні)

- Годувати птахів (так)

- Кидати сміття (ні)

- Розпалювати багаття (ні)

- Милуватися ялинками (так)

Вихователь: Погляньте, скільки у нас ялинок в лісі? (багато)

- Якого вони кольору? (зеленого)

- А що росте під ялинками? (гриби)

Діти, на цій галявині їжачок збирав гриби.

- А скільки тут грибів? (багато)

- А які гриби? (великі і маленькі)

Допоможемо їжачкові зібрати гриби, великі у великий кошик, а маленькі - в який кошик ми покладемо? (маленький)

Кожен візьміть по одному грибочку.

- Юра, скільки в тебе грибів? Який в тебе грибочок?

(діти кладуть великі гриби у великий кошик, а маленькі в маленький)

- Діти, а чому залишились ці грибочки, з червоними шапочками?

(їх збирати не можна, це мухомори).

Так, ці гриби отруйні, їх збирати не можна. Хай залишаються у лісі.

Їжачок вам вдячний за допомогу і хоче з вами в гру пограти «Їжачок»

Діти йдуть по колу та промовляють:

Ми у лісі були,

Їжачка там знайшли,

Їжачок тупоче,

наздогнати хоче...

Вихователь з їжачком: Розсипайся, коло, бо їжак поколе.

Потім ми ще пограємо, а зараз нам час повертатись. Може, вже зайчик нас чекає.

- Ой, діти, погляньте сліди чийсь.
Такі маленькі і незвичні. Хто б це міг їх залишити? *(відповіді дітей)*
- Діти, а може, це ваші сліди?
(діти приміряють свої ніжки до слідів)

Вихователь: Давайте подивимося, куди ведуть ці сліди..
(Діти йдуть по слідах зайчика і знаходять пеньок, за яким він заховався)

- Діти, хто це? *(зайчик)*
- А який зайчик? *(маленький, сірий, боязливий)*
- Зайчику, а чого ти сидиш тут і увесь тремтиш?

Вихователь: Зайчик мені шепоче, що йшов до вас у гості. Та лисички злякався і тут заховався.

Вихователь: Не бійся зайчику, виходь. Не має тут лисички.
Діти, зайчик один тому він і боїться, а ми йому зробимо друзів.
Пропоную викласти зайчиків *(розвиваюча гра «Ліхтарики»)*

- Якого зайчика зробив Діма? *(великого)*
- А у Наталочки який? *(маленький)*
- Які вушка у зайчика? *(довгі)*
- А що вміє зайчик? *(стрибати)*

Пострибайте, як зайчата. Ось ми і розвеселили нашого зайчика. Час нам повертатися до садочка *(діти з зайчиком підходять до столиків)*

Вихователь: Поки колобки допікаються, давайте пригадаємо, що ми сьогодні робили? Допоможе нам гра «Ліхтарики». Кожен пригадає, а що найбільше сподобалось і викладе фігурами з гри *(викладають гриби, ялинки, зайчика, їжака)*

- Що Дімі сподобалось? *(збирати гриби)*
- А Варі? *(зайчик сподобався)*

Вихователь: Ось жовтенькі і кругленькі,
З тіста наші колобки.
Круглі, рум'яні,
Пухкі, духмяні.
Будемо всіх ми пригощати
Колобками частувати.

Вихователь: Тільки спочатку попрощаймося з гостями, посміхнемося і дружно скажемо: « До побачення усім!»

Тема: «На казковій галявині»

Мета: ознайомити дітей з новими ігровими персонажами; розвивати пізнавальні здібності, увагу, пам'ять, дрібну моторику, уяву, творчі та сенсорні здібності.

Матеріал: бджілка Жужа, гусениця Фіфа, пелюстки червоного, жовтого, синього кольорів по 5 шт. на кожну дитину, круги зеленого та білого кольорів, коврограф, гра «Пелюстки»

Хід заняття:

Вихователь: Діти, подивіться, що я вам принесла.

(Сюрпризний момент - вихователь дістає скриньку з клубочком)

Вихователь: Малята, я вам пропоную відправитися в казкову подорож, а шлях нам покаже цей клубочок *(діти за клубочком підходять до коврографа, на якому зображені квіти з одною пелюсткою гра «Пелюстки»)*

Ось ми і потрапили на казкову галявину.

- Що ви тут бачите? *(квіти)*
- Так, схоже на квіти, але чомусь у них тільки по одній пелюсточці?
(звучить звук дзижчання бджоли).
- Діти, що це? Що це за звук? *(відповіді дітей).*

Так, правильно, це дзижчить бджола.

(З'являється бджола Жужа):

Жу-жу-жу-жу-жу-жу-жу

Усім привіт!



Вихователь: Та це ж бджілка із казкового лісу! Яка вона гарна! Вам подобається бджілка? Давайте запитасмо, а як її звать?

Бджілка Жужа: Мене звать бджілка Жужа.

Вихователь: Діти, бджоли дуже працюваті, вони приносять мед. Але наша Жужа чомусь сумна. Що трапилось Жужа?

Бджілка Жужа: У нас у казковому лісі, на галявині, сталася біда. Усі квіточки розсипалися. І мені нема де збирати пилок. Допоможіть зібрати квіточки.

Вихователь: Діти, допоможемо зібрати квіточки для бджілки Жужі?

Ігрова вправа «Збери квітку»

(у кожної дитини є пелюстки основного кольору).

Вихователь: Діти, подивіться якого кольору пелюстки? *(відповіді дітей).* Вірно, я вам пропоную з пелюстків зібрати квіточки.

Вихователь: Молодці малята, чудово впоралися. Бджілка Жужа, тобі подобаються квіти, які збрали діти?

Бджілка Жужа: Так, дуже. Дякую всім, я полетіла збирати пилок.

Бувайте...

Фізкультхвилинка «На галявині»

Руки сонцю підставляйте,

З сонцем в піжмурки пограйте.

До вподоби нам ця гра.

Любить сонце дітвора.

Один, два, три — раді сонечку квіточки..

Вихователь: Ось ми і відпочили на чудовій галявині, час рушати далі.

Ти котися наш клубочок ...нам дорогу покажи. *(потрапляємо в казковий ліс де росте малина, на одній ягідці сидить гусінь)*

- Діти, хто це? Так, правильно, це гусінь.

Вихователь: Як її звать? Давайте познайомимося.

Гусінь Фіфа: Доброго ранку малята, мене звать гусінь Фіфа, мені дуже сумно одній у казковому лісі, немає з ким пограти...



Вихователь: Давайте допоможемо нашій гусені Фіфі,

зробимо для неї подружок з кольорових кругів.

Вихователь: А якого кольору у вас круги? *(відповіді дітей)*

Ігрове завдання «Збери гусінь»

Вихователь: Діти, пропоную зібрати гусені подружок. Для цього вам потрібно поставити круги один за одним. Білий круг -це голова вашої гусені. З неї почнеться ваша гусінь, а далі тулуб... поставте круги, як вам подобається *(діти працюють самостійно)*.

Вихователь: Молодці малята, ви зібрали гусені подружок і тепер Фіфа не буде сумувати. Скільки у Фіфи подружок? *(багато)*.

- А якого кольору у Діми гусінь? У Колі?

Гусениця Фіфа: Спасибі малята, тепер мені буде з ким грати. До побачення...

Вихователь: Діти, вам сподобалося подорожувати ?

- А з ким ми сьогодні познайомилися, з ким зустрічались? *(відповіді дітей)*

Вихователь: Ось така у нас з вами вийшла подорож. Нам час повертатися. А наші герої будуть до нас приходити з новими цікавими завданнями, які ми з вами будемо вирішувати. Ти клубочок котись і нас в садок поверни.

Тема: «Зустріч з бджілкою Жужею»

Мета: познайомити дітей з комахою – бджілкою; її зовнішнім виглядом, життям, поведінкою; розвивати вміння дітей складати з частин ціле, знаходити частини одного цілого розділеного різними способами; розрізняти поняття «багато-один»; вправляти в умінні розрізняти кольори, сприймати завдання на слух і виконувати його, розвивати увагу, мислення, зорове та слухове сприйняття, уяву, дрібну моторику рук, виховувати уважність, цікавість до виконання логічних завдань.

Словник: бджілка, медоносна, пилок, стільники, мед, смачний, корисний.

Матеріали: розвиваюча гра «Чудо - соти», іграшка бджілка, ігрове поле із зображенням сот, кольорові соти, розділені різними способами.

Хід заняття:

Вихователь: Сонце глянуло в кімнату,

Зацвірінькали пташки:

Годі спати! Годі спати!

Прокидайтесь, малюки!

- Я чую, малята, що до нас хтось летить. Але спочатку загадку послухайте і дізнаєтесь про нашу гостю.

Я працюю поважно,

Все літо літаю

У поле, до гаю,

Збираю медок

Із різних квіток.

Кого не злюблю,

Того жалом колю.

Хто це ?



Вихователь:

- Так, малята, це до нас бджілка завітала.
- Бджілка Жужа вам знайома?

Сьогодні Жужа хоче познайомити вас зі своєю родиною.

(діти розглядають ілюстрації із зображенням бджіл)

Вихователь: - Ви напевно бачили на квітах смугастих комах. Це бджілки - медоносні комахи. Вони мешкають в усіх куточках планети.

У бджілки красиве смугасте тільце жовто-чорного забарвлення. У комах є крильця і подовжений хоботок – носик. Завдяки йому комаха висмоктує з рослин нектар і після, перетворює його на смачний і корисний мед. Самі бджілки харчуються нектаром і пилом рослин. Вони живлять комаху енергією і поживними речовинами.

- Які бджоли, як ви гадаєте? *(працьовиті)*

Так. Бджоли дуже багато працюють. За один виліт вони відвідують від 50 до 100 квітів, щоб зібрати пилок з рослин. Адже тільки вони виробляють ласощі, які так люблять інші тварини, комахи і людина.

Бджілки живуть дружними, великими сім'ями. Кожен член сім'ї виконує свої обов'язки. Бджолина цариця-мати відкладає яйця, робочі бджілки збирають нектар, годують дітей та захищають житло, а треті будують стільники (соти.)

Дикі бджоли в природі мешкають там, де їм заманеться. Вони селяться в ущелинах землі і в дуплах старих дерев. Але, коли люди зрозуміли, що комахи виробляють не тільки смачний, але і корисний мед, то зайнялися розведенням – бджільництвом.

Бджілка Жужа:

Жу-жу-жу

- Де малята я живу? *(вулику)*
- А яка сім'я у бджіл? *(дружна, велика)*

Жу-жу-жу

- А куди я мед кладу? *(соти)*

Жу-жу-жу

- Хто любить мої ласощі? *(ведмеді, комахи, люди)*
- А хочете мені допомогти ?

Вихователь: У вулику є багато сот. Бджолині соти – це воскові будівлі бджіл, в яких вони зберігають мед.

І у бджілки є до нас прохання зробити кольорові дверцята для сот, щоб ведмедики та інші комахи не дістали цей мед. Допоможемо?

Слухайте завдання.

Варіант 1 *(У всіх дітей ігрове поле та соти однакової кількості та кольорів)*

Бджілка бажає, щоб ви зробили дверцята:

- 3 цілої частини червоного кольору;
- 3 двох частин зеленого кольору;
- 3 трьох частин жовтого кольору.
- 3 частин помаранчевого кольору.

Вихователь:- Скільки дверцят ви зробили?*(багато)*

- Скільки дверцят жовтого кольору?*(одні)*
- А червоного? Зеленого?
- Скільки частин у дверцят зеленого кольору?
- Скільки частин мають жовті дверцята?
- Синього кольору?
- Сподобалось вам допомагати? І бджілці подобається з вами, але їй треба працювати.
- А спочатку вона хоче з вами потанцювати.

(діти танцюють з бджілкою)

Вихователь: - Бджола, щоб розповісти своїм родичам про нове джерело пилку виконує танець. Якщо він круговий, це означає, що галявина з квітами недалеко, а якщо танець вісімками, то летіти досить далеко.

- Як танцювала бджілка, хто помітив? *(по колу)*
- Отже, галявина з квітами недалеко.

Вихователь: Бджілка нам багато цікавого розповіла та їй час летіти збирати пилок, щоб нас пригостити смачним та корисним медом *(діти прощаються з бджілкою)*.

Вихователь: Що роблять бджілки? *(літають по квітах)*.

- Що збирають на квітах? *(мед)*
- А який медок на смак? *(смачний, солодкий)*
- Скільки бджілок живе у вулику? *(багато)*
- Що допомагає літати бджілці? *(крильця)*
- Що ще є в бджілки? *(голівка, очі, ніжки, тулуб, хоботок)*

Бджілки комахи корисні, але треба пам'ятати, що їх не можна чипати руками, це небезпечно. Бджілка захищається і може ужалити.

Краще спостерігати, як бджілки літають над квітами та збирають пилок.

Сьогодні ви молодці, добре працювали і бджілка Жужа пообіцяла повернутися і з вами пограти ще.

Тема: «Пригоди друзів»

Мета: закріпити знання кольорів, геометричних фігур, назви свійських тварин та їх дитинчат;розвивати дрібну моторику, просторове мислення, сенсорні здібності. Розвивати увагу, пам'ять слух, бажання допомагати іншим.

Матеріал: розвиваючі ігри В.Воскобовича «Ліхтарики», «Квадрат Воскобовича»

Хід заняття:

Сонечко встало,

Іде новий день.

Любі малята

Усім: «Добрий день!»

Вихователь: 1,2,3,4,5... казку будемо починать.



Розвиваюча гра «Ліхтарики»

- Жили-були Марійка та Юрко. Діти були дуже веселі і добрі.
(вихователь викладає на ковтрографі фігурки хлопчика та дівчинки)

І ось одного разу вирішили вони поїхати на гостину до бабусі. Сіли в машину і поїхали(вихователь викладає машину)

«Бі-бі-бі» вона співає,
Хатку на колесах має,
Є у неї фари – очі
Ними світить серед ночі.



Вихователь:- Навколо було так гарно, тепло.

Літали кольорові метелики, ось такі(викладає метелика).

- З яких фігур ми виклали метелика?(трикутників, прямокутників, овал)

Далі діти побачили ялинки - спочатку маленьку, а потім велику (викладає ялинки).

- Що побачили діти?(ялинки) Які ялинки? З яких фігур?

Та раптом діти помітили під ялинкою зайчика. Він був сумний, сумний.

- Добрий день, зайчику.

- Добрий день.

- А що трапилось, чому ти такий сумний, зайчику?

- Немає в мене хатки, ніде сховатися від лисички.



Розвиваюча гра «Квадрат Воскобовича»

Вихователь: Діти, а давайте допоможемо зайчику, і разом побудуємо будиночок.

Нам допоможе наш чарівний квадрат. Покладіть квадрат зеленою стороною,ось так (показує). Це стіни. А тепер побудуємо дах. Зігніть один (правий) куточок в горі, ось так (показує), а тепер зігніть другий (лівий) куточок...

- Що ми зробили? (дах).

- Малята, а якого кольору дах?(червоного)

- А якої форми дах?(трикутник)

- А що ми робили? (загинали куточки)

- У нас вийшов будиночок і тепер зайчику є де

- сховатися від лисички.

(вихователь викладає фігуру зайчика поряд з будиночком)

- А зараз давайте пограємо із зайчиком.



Рухлива гра «Зайчик пострибайчик»

Зайчик до Юрка підбіг,

Біля нього скік та скік,

Скік – скок, скік – скок,

Дождени мене дружок.

Вихователь: Марійка та Юрчик пішли далі до бабусі по доріжці, яка викладена кольоровими чотирикутниками, ось такими(вихователь викладає доріжку).

- Які фігури ви бачите?(квадрати, прямокутники)

- Якого кольору квадрати?(зелений та червоний)

- А прямокутники?(зелений і червоний)

Вихователь: Йдуть Марійка та Юрко далі коли це чують хтось пищить. Це вони зустріли курчатко, ось такого(*викладає курча*)

Вихователь: Маленьке курчатко на світі жило,
Щипало травичку, кумедне було.
Турботи не знало, співало пісень,
Крутилось, мов дзиґа, цілісінський день.

- Ти куди йдеш, один і такий маленький? – питає Юрко.
- Я йду шукати свою маму, я загубився не пам'ятаю як її звать.

Вихователь: Діти, допоможемо, адже тут загубилися і інші малюки я бачу (*на коврографі виставляються малюнки із зображенням малюків та дорослих свійських тварин*).

- Варя, допоможи курчатку знайти свою маму.
(*дитина мотузкою з'єднує зображення курча з курочкою. Так діти «знаходять» дитинчатам своїх мам (теля – корова, кошеня – кішка, цуценя -собака, поросля – свиня).*)



Вихователь: Так, роблячи добрі справи, Марійка та Юрко дійшли до своєї бабусі. І наша казочка закінчилась, а хто слухав та приймав участь – молодець! Діти, вам сподобалась казочка? А що найбільше? А Марійка та Юрко вам сподобались? Діти гарні, веселі, добрі. Тож запам'ятайте: «Добре роби - добре й буде».

Гра «Квітка з різнокольорових пелюсток».

Мета: сприяти засвоєнню кольорів; закріпити поняття «один – багато»;
формувати вміння орієнтуватися на площині; розвивати увагу, пам'ять, уяву.

Матеріал: гра «Пелюстки»

Хід гри:

У гусені Фіфи на галявині виросла гарна квітка з червоною пелюсткою.

- Скільки пелюсток? (*одна*)
(*діти викладають квітку*)

Потім з'явилася нова пелюстка - помаранчева.

- А за нею жовта .
- Наступного дня Фіфа побачила на квітці ще пелюстку - зелену.
- Потім з'явилась блакитна.
- За нею розкрилась синя пелюстка.
- І ...фіолетова.
- Скільки всього пелюсток з'явилось на квітці(*багато*)
- Яка пелюстка з'явилась спочатку?(*червона*)
- За червоною?(*помаранчева*)
- А остання?(*фіолетова*)



Вітерець подув і пелюсточки полетіли додолу. Спочатку червона, за нею помаранчева, далі...жовта, и т.д.(*діти викладають пелюстки в ряд*)

Гра «На що схоже?»

Мета: розвивати дрібну моторику, просторове мислення, сенсорні здібності, фантазію, самостійність.

Матеріал: гра «Пелюстки»

Хід гри:

Одного ранку малиш Гео прокинувся, глянув у віконечко і побачив стежечку, яка покликала його у мандри літа.

- Підемо з Гео мандрувати?

Гарно разом мандрувати

Що завгодно уявляти

Без обмежень взагалі.

По стежці Гео йшов і на галявину вийшов та побачив багато кольорових пелюсток.

- Що можна зробити? – подумав Гео.

Вирішив з ними пограти і вас запрошує до гри.

(З пелюсток діти складають різні постаті за власним задумом).



Гра «Поділи фігури»

Мета: формувати вміння класифікувати предмети за певною ознакою (форма, колір, величина); закріплювати поняття «великий», «маленький»; закріплювати знання про геометричні фігури; розвивати увагу, мислення.

Матеріал: гра «Ліхтарики» на кожную дитину, казкові персонажі.

Хід гри:

- До нас гості завітали (*з'являються гноми Чохле та Зеле*) та принесли із собою гру «Ліхтарики».

- Погляньте, які вони гарні та чомусь засмучені. Що трапилось?

Гноми вирішили пограти з ліхтариками, але ніяк не можуть поділити між собою гру, хто якими фігурами гратиме. Давайте ми допоможемо гномам розділити гру.

1 варіант: поділити гру за кольором.

Гному Чохле всі червоні фігури, Зеле - всі зелені.

Завдання:

- Які фігури дісталися Чохле, а які Зеле?
- Скільки фігур у кожного гнома?
- Скільки у Чохле трикутників?
- Скільки у Зеле квадратів, прямокутників і т.д.?



2 варіант: розділити фігури за розміром (*великі і маленькі*),

3 варіант: за формою (*круги, квадрати, трикутники, овали, прямокутники*).

• Що ми можемо збудувати з фігур, які дісталися гномам?
(*діти фантазують та викладають предмети*)

Гра «Вигадуємо візерунок»

Мета: розвивати логічне мислення, увагу, пам'ять, вміння розрізняти кольори, дрібну моторику.

Матеріал: «Кораблик «Плюх-Плюх».

Хід гри:

- Малята запрошують здійснити подорож у далекі краї на нашому чудовому кораблі «Плюх-плюх». Жабенята-Матроси вже чекають нас на кораблі.
(*діти підходять до кораблів*).

- Почекайте, ми не можемо рушати, щогли на кораблі не готові. Пропоную прикрасити щогли візерунком із прапорців, але кожен придумує свій візерунок (*діти придумують візерунок та одягають прапорці на щогли*) дитина складає візерунок (за кольором, за кількістю або просторовим розташуванням). Так, ось і готові кораблі. Перевіримо...

- Скільки прапорців на першій щоглі? Якого кольору? А в Діми, якого кольору?
- Які прапорці у Сергія на середній щоглі? У Варі?

Гра «Прасуємо прапорці»

Мета: формувати вміння класифікувати предмети за кольором, розвивати вміння працювати за вказівкою дорослого, розвивати увагу, мислення.

Матеріал: «Кораблик «Плюх-Плюх».

Хід гри:

- Діти, наш корабель довго мандрував, а після тривалої подорожі, зазвичай всі матроси прибирають на кораблі.

Вітри та шторми забруднили прапорці.

І Гусак Капітан віддав команду своїм матросам випрати, висушити та повісити на місце усі прапорці.

- Давайте допоможемо жабенятам, спочатку треба зняти всі прапорці,
(*діти знімають зі щогл прапорці на стіл*)
попрасувати (*перемішують прапорці на столі*),
просушити (*розкладають прапорці на столі за кольорами*),
підготувати корабель (*надягають прапорці на щогли за кольором*).



Гра «Чудові соти»

Мета: закріпити вміння складати ціле з частин, розвивати логічне мислення, увагу, дрібну моторику.

Матеріал: гра «Чудо – соти».



Хід гри:

Ведмедик Мішик блукав по лісу та раптом натрапив на дупло, де колись мешкали бджоли. Вирішив ведмедик поласувати медом, але в дуплі він знайшов тільки соти. Забрав він їх та й пішов стежкою і ось до нас завітав.

Давайте покажемо ведмедику, які це чудові соти, як вони вміють перетворюватися в інші предмети (*діти викладають постаті, предмети за власним бажанням*).

- Розкажи Діма, що ти зробив? (*вихователь запитує дітей, що вони виклали*)



Гра – завдання «Ліхтарики зелені та червоні»

Мета: розвивати сенсорні здібності; увагу, пам'ять, мислення; активізувати словниковий запас дітей; тренувати дрібну моторику рук.

Матеріал: гра «Ліхтарики»

Хід гри:

Засвітилися на вулиці чудові ліхтарики – два зелених, (*дитина виймає дві вкладки зеленого кольору*),

А потім – два червоних ліхтарика, (*виймають два червоні*).

- Якого кольору?

На подвір'ї стало світліше та ліхтарики продовжували вмикатися.

Засвітився ще один ліхтарик зеленого кольору,

(*дитина виймає на свій вибір одну вкладку зеленого кольору*).

- Якої форми ліхтарики?

Засвітилися три червоні ліхтарики. Заграло подвір'я кольоровим світлом.

- Скільки ліхтариків засвітилося?

- Якого кольору?

- Якої форми ліхтарики?

2.3. Середній вік.

Тема: «Терем-теремочок!»

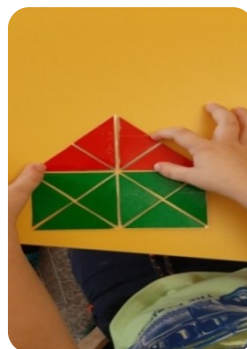
Мета: закріпити лічбу в межах 5; знання про геометричні фігури (квадрат, трикутник); засвоєння прийомів складання плоских фігур, розвиток логічного мислення, пам'яті, уваги, дрібної моторики.

Матеріал: розвиваючі ігри В.Воскобовича «Квадрат Воскобовича», казкові персонажи (іграшки - жабка, зайчик, лисичка, ведмідь); казка «Теремок» .

Хід заняття:

Вихователь: - Давайте роздивимось геометричну фігуру, яка лежить у вас на столах.

- Скажіть, як вона називається? (*квадрат*)
 - Вірно! Покажіть мені у квадрата сторони, скільки їх? (4)
 - А скільки кутів (4) .
 - Покажіть мені середину квадрата!
 - Скільки кольорів у нашого чарівного квадрата (2) , а які? (*червоний і зелений*).
 - До нас в гості завітав Чарівний квадрат і сьогодні він нас запрошує в ігрову мандрівку, в казку. Він дуже хоче з вами пограти.
 - Наш чарівний квадрат який? (*Великий*). Давайте перетворимо його у маленький. Складіть його навпіл, а потім іще навпіл. Що вийшло?
 - А тепер наш квадрат перетвориться в будиночок-теремок.
- Зробіть квадрат великим. Покладіть зеленою стороною до себе і зігніть два верхні кути –вийшов зелений будночок зчервоним дахом.
- Дах, яка геометрична фігура?(*трикутник*)



- Ось ми і зробили теремок.
- Біжить повз нього Мишка-норушка (*діти складають мишку*)

Поверніть квадрат червоною стороною до себе, складіть навпіл і зігніть верхній кут.

Побачила Теремок, зупинилася і запитує:- «Терем-теремочок! Хто в Теремочку живе?»

Ніхто не відповідає. Увійшла Мишка в Теремок і стала жити в ньому.

- Скільки тваринок стало жити в теремку? (1)

Прискакала до Теремка Жабка-скрекотушка і запитує: Терем-теремочок! Хто в Теремочку живе? Я, Мишка-норушка! А ти хто? А я - Жабка-скрекотушка! Йди до мене жити! Жабка стрибнула в Теремок. Стали вони жити удвох.

- Скільки теперзвірят у теремку? (2)

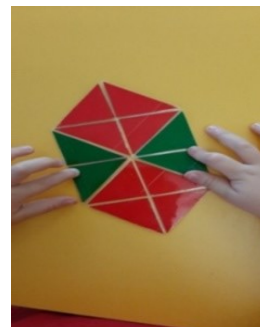
Зранку удвох вставали та чай пили з цукеркою.

Покажіть, які цукеркибули у мишки до чаю.

(*діти складають цукерку*).

Покладіть квадрат так, щоб одинкут був угорі,а другий внизу. А тепер складіть кути, які знаходяться під вашими руками в серединку квадрата.

- Ось які цукерки у звірят.



Фізхвилинка: Довго слухали малята,

Час настав відпочивати.

Руки-вгору, руки-вниз

І легесенько прогнись.

Покрутились, повертілись,

На хвилинку зупинились.

Пострибали, пострибали,

Раз - присіли, другий - встали.

Час настав, повернутися до справ.

- Діти, ви чуєте, хтось біжить. Та це ж Зайчик-побігайчик.

Зупинився і запитує: «Терем-теремочок! Хто в Теремочку живе?» Я, Мишка-норушка. Я, Жабка-скрекотушка. А ти хто? А я - Зайчик-побігайчик. Йди до нас жити!

- Тільки до теремка він потрапити не може.Йому струмок перегородив дорогу.

- А як же зайчику потрапити до теремка? (*перестрибнути*)

- Не може зайчик перестрибнути, бо струмок широкий. Що ж робити зайчику, хто підкаже?(*потрібно переплисти*)

- На чому можна переплисти струмок? (*на човні*).

- А у нас він є? (*немає*)

Давайте ми з вами зробимо із нашого чарівного квадрата! (*діти складають човник*)

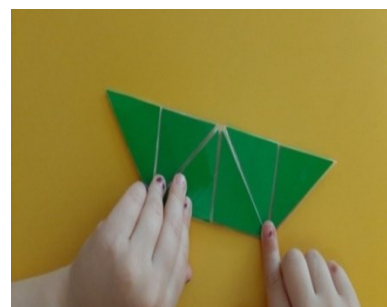
Квадрат складіть,як цукерку,

а потім навпіл. Ось наш

чарівний квадрат перетворився в човник.

Зайчик-побігайчик переплив струмочок та скік в Теремок! Стали вони жити утрьох.

- Скільки тваринок стало в будиночку? (3)



Йде Лисичка-сестричка. Постукала у віконце і запитує: Терем-теремочок! Хто в теремі живе? Я, Мишка-норушка. Я, Жабка-скрекотушка. Я, Зайчик-побігачик. А ти хто? А я - Лисичка-сестричка. Йди до нас жити!

Ой, поки бігла я по доріжці, загубила черевички.

Діти, допоможемо лисичці і зробимо для неї черевички
(діти складають черевички).

Забралася Лисичка в Теремок. Стали вони жити у чотирьох.

- Скільки тваринок стало в теремку? (4)

Ось вони всі в Теремку живуть, пісні співають.

Раптом йде Ведмідь клишоногий. Побачив Ведмідь Теремок, почув пісні, зупинився і заревів:

Терем-теремок! Хто в Теремочку живе? Я, Мишка-норушка. Я, Жабка-скрекотушка. Я, Зайчик-побігачик. Я, Лисичка-сестричка. А ти хто? А я - Ведмідь клишоногий. Йди до нас жити!

- Влізе ведмідь в теремок? (ні) Чому? (ведмідь дуже великий)

- А теремок у нас?..(маленький)

Ведмідь поліз в теремок. Ліз-ліз, ліз-ліз - ніяк не міг влізти і говорить: «Я краще у вас на даху житиму». Та ти нас розчавиш! Ні, не розчавлю.

- Ну лізь! Заліз Ведмідь на дах і лише всівся - трісь! - розчавив Теремок. Затріщав Теремок і весь розвалився. Ледве-ледве встигли з нього вискочити: Мишка-норушка, Жабка-скрекотушка, Зайчик-побігачик, Лисичка-сестричка, і всі цілі-цілесенькі.



Вихователь: Який має бути теремок, щоб у ньому всім звірятам було не тісно?
(великий, високий, щоб було багато місця.)

Вихователь: Давайте зробимо новий великий теремок. Дівчата роблять дах трикутної форми, червоною стороною вгору, а хлопчики стіни квадратної форми, зелена сторона вгору. (Діти зі всіх двоколірних квадратів Воскобовича роблять один великий теремок).

- Яка краса у вас вийшла? Який тепер у нас теремок? Звірі вам дякують!

Вихователь: Скільки їх тепер у теремі мешкає? Давайте порахуємо! (п'ять)

Наші тварини житимуть разом весело та дружно!

А нам з вами та чарівному квадрату час повертатися. 1,2,3,...у садочку знову ми.

Вихователь: В якій казці мибули, кому допомагали? А хто нам допомагав?
(чарівний квадрат)

Ви добре працювали за це звірята вам сюрприз передали, ось в цій торбинці цукерки до чаю.

Тема: «Світлофор Моргайчик»

Мета: розповісти дітям про роль світлофора, пояснити значення його кольорових сигналів, формувати усвідомлення важливості дотримання правил дорожнього руху; розвивати увагу, мислення; вчити шляхом аплікації створювати зображення світлофора, формувати вміння працювати послідовно (зверху-вниз), виховувати самостійність, охайність в роботі.

Матеріал : макет триколірного світлофора; макет «Вулиця міста», сюжетні малюнки до використаних віршів, запис руху машин, розвиваюча гра «Чудосоти», «Ліхтарики», «Пелюстки»

Хід заняття:

Привітання: Встаньте, діти, всі рівненько,
Посміхніться всі гарненько.
Посміхніться всі до мене.
Посміхніться і до себе
Привітайтеся: «Добрий день!»
Хай гарно розпочнеться день!

Вихователь:

- Діти погляньте, хто це до нас завітав? *(ведмедик Мішик)*
- *(на килимку макет «Вулиця міста»).*
- Та він чомусь тремтить. Що трапилось?
- Я вийшов з лісу по стежці пішов та раптом... шум і я розгубився *(звучить шум машин на вулиці).*
- Так ось чого ти злякався. Не бійся, залишайся з нами і діти, розкажуть, що це за шум і ще багато цікавого.
- Так, це їдуть машини по вулицях нашого міста. Розкажіть ведмедику, в якому місті ви живете?
- Яке наше місто?*(місто велике, красиве)*
- А що в ньому є?*(будинки, садочки, магазини, школи)*
- Так, в ньому багато будинків, садочків, шкіл, музеїв, театрів - все це на вулицях нашого міста. І на вулицях міста ми можемо побачити багато автомобілів.
- А які машини ви бачили на вулицях нашого міста?*(відповіді дітей.)*

Вихователь:- діти, викладіть машини, які їздять вулицями міста.

Розвиваючі ігри «Чудо – соти», «Ліхтарики»

- Який автомобіль у Колі? У Даші?*(робота дітей)*
- Для чого призначені ці автомобілі?
- Де їздять машини?
- Де ходять пішоходи?



Ведмедик: Дуже цікаво у місті, але небезпечно.

Вихователь: Слід запам'ятати всім надовго —
Від дорослих до дітей:
Є для транспорту дорога,
Тротуари — для дітей.

- Чи знаєте ви, що є головний регулювальник, який керує машинами та людьми на дорозі? Що ж це за регулювальник такий, як ви гадаєте?
- Ось послухайте загадку:

Кольори всі різні має
Кожне полум'ям горить
То червоне, то зелене
Жовте сонечком блищить.
Ось підходьте всі до мене
Відгадайте вміть.
Транспорт в місті регулює
Всім своїм права диктує
Ну, а зветься...

Вихователь: Діти, ви здогадались? *(світлофор)*

(Вихователь показує макет світлофора)

Жив собі маленький Світлофор. Звали його Моргайчик, мабуть тому, що він весь час підморгував пішоходам та водіям своїми яскравими очима.

Вихователь:

- Скільки кольорів - сигналів є у світлофора?
- Назвіть їх *(червоний, жовтий та зелений.)*

Викладіть з пелюсток світлофор (гра «Пелюстки»)

- Де знаходиться червоне око світлофора? *(вгорі)*
- Яке око між червоним та зеленим? *(жовте)*
- Яке око під жовтим? *(зелене)*
- Якщо горить червоне око світлофора, що потрібно робити? *(потрібно зупинитися, стояти.)*
- Якщо загорілось жовте око? *(приготуватися до руху.)*
- Якщо загорілось зелене світло? *(переходити дорогу.)*

Світлофор зітхає в тузі:

Любі друзі, любі друзі,

Завжди слухайтесь мене

І нещастя вас мине!

- Як ви думаєте, яке нещастя спіткає тих, хто не слухається сигналів світлофора? *(можна потрапити під машину.)*
- Ось послухайте, малята, що трапилось з неслухняними кошенятами-пішоходами.

По дорозі киця йшла,

Ось така *(викладає кішку гра «Ліхтарики»)*

Поруч кошенят вела.

Ось таких *(діти на місцях викладають кошенят)*

А вони все пустували,
Ой, непослухи стрибали,
Ці малесенькі коти
Ледь не втратили хвости.
Як звели переполох!
Каже кішка: «Ох! Ох! Ох!».
Стала киця їх учити,
Як дорогою ходити.
«Як почну я муркотати,
Стійте поруч тут, малята!»

(викладає червоний сигнал світлофора.)

Якщо «няв» я промовляю,
Також стійте, вас благаю!
(викладає жовтий сигнал світлофора.)
Як скажу я: «Можна йти!»,
То ідемо: я і ви.

(викладає зелений сигнал світлофора.)

Перехід розпочинайте,
Не біжіть, і не стрибайте
Світлофор — господар строгий,
Має він три різних ока.
За дорогою слідкує,
Поспіль всю добу вартує.

Фізкультхвилинка «Автобус»

Один, два, три — у автобус сядем ми,
Один, два, три, чотири — ми сьогодні пасажири!
Їде автобус по вулицях міста,
Їде під синіми він небесами,
Їде вперед за чудесами!

Вихователь:

- Світлофор помітив, що і машини, і люди найбільше радіють зеленому світлу
(розгляд сюжетних ілюстрацій).

Подивиться підмигнув Моргайчик зеленим оком — і, уже машини бадьоро рушають з місця.

Підмигнув Світлофор червоним оком — зупиняються всі.

Вихователь: Діти, Моргайчик просить вас пригадати правила, як слід поводитися на вулиці?

- По якій частині вулиці ходять пішоходи?
- Де і як належить переходити вулицю?
- Де потрібно чекати на пасажирський транспорт?
- Чи можна гратися дітям в тих місцях, де їздять автомобілі?

Молодці, ви знаєте правила і навчили ведмедика. Я гадаю, тепер Мішику ти не злякаєшся шуму машин, будеш уважним на дорозі, і знатимеш, на яке світло світлофора потрібно переходити вулицю.

А на згадку про світлофора Моргайчика діти виконають аплікацію.
(діти виконують роботу, а Моргайчик перевіряє роботу дітей).

Вихователь: Молодці, всі гарно працювали і чудові роботи у вас получились. Ведмедик дякує за цікаву розповідь і за знайомство з Моргайчиком. Але час йому повертатися у ліс. Обіцяє бути уважним і ще завітати у гості. ;

Тема: «Жовта осінь тут ходила...»

Мета: уточнити й узагальнити знання дітей про осінні явища природи (холодно, дує вітер, опадає листя, йдуть дощі, сонце ховається за хмари). Вчити дітей встановлювати причини і наслідки явищ природи (подув вітер - опало листя, сонце заховалось за хмари - пішов дощ). Розвивати логічне мислення, сенсорні еталони, збагачувати словниковий запас дітей віршами, назвами птахів, звуконаслідувати їх. Виховувати бережне ставлення до природи.

Словник: синичка, горобчик, сорока-білобока, дятел, ворона, їжачок.

Матеріал: ілюстрації - синичка, горобець, сорока, дятел, ворона; іграшка - їжачок, силует дерева клена; листочки, сонечко, хмаринка ; запис співу птахів, металофон, посібник В.Воскобовича «Різнокольорові пелюстки», розвиваюча гра «Ліхтарики», персонаж Карчик.

Хід заняття:

Вихователь: Як вас, друзі, всіх багато
Всіх вас рада привітати.
І найкраще побажати,
Добрий день.

- Ой, хто це стукає у вікно? Так, це ж наш знайомий Карчик, запросимо його до нас.

- Що трапилось, Карчику, чому ти такий сумний?

Карчик: У лісі стало сумно, тихо тому і в мене сумний настрій.

- А що це ти приніс? Давайте разом послухаємо.

(Звучить запис співу пташок)

Вихователь: Діти, хто це так співає? (Пташки)

Карчик: Це мої друзі співають.

Вихователь: Карчик, дякуємо. Діти, чи впізнали ви, які пташки співали? Давайте ми спробуємо заспівати, як пташки. Розвеселимо нашого Карчика.

(Вихователь показує ілюстрації)

Вихователь: Хто це? (горобчик)

Вихователь: Як він співає?

Діти: Чик-чирик. Чик-чирик!

Вихователь: А це хто?(синичка).

- Так. В неї дзвінкий, тоненький голосок. І співає вона як?

Діти: Цвінь-цвірінь!

Вихователь: А це хто? (дятел)

- Так. В нього червона голівка, і довгий, міцний дзьоб. Він стукає по дереву, як?

Діти: Тук-тук-тук!

Вихователь: А навіщо він стукотить? (шукає шкідливих комах).

- Що за пташка з білим боком? (*сорока-білобока*)

Діти: Вона стрекоче, ось так: «Скре-ке-ке! Скре-ке-ке!»

Вихователь: А це що за птах? (*ворона*)

- Як вона кричить?

Діти: Кар-кар-кар.

Вихователь: Давайте спробуємо створити з геометричних фігур цих пташок (*вихователь викладає птахів гра «Ліхтарики»*)

- Які птахи схожі між собою, як ви гадаєте? Чим? (*за розміром схожі, маленькі - синичка та горобчик, великі – сорока, ворона*).

- З яких фігур я виклала горобця? (*голова і тулуб - круг, круг, дзьоб - трикутник, хвіст – прямокутник*)

- А сороку? (*голова – круг, тулуб – овал, дзьоб – трикутник, прямокутник – хвіст*)

Вихователь: Діти, а ви помітили, що пташки уже не так весело співають. Як ви гадаєте, чому?

Діти: Бо прийшла осінь.

Вихователь: Ось, Карчик, чому в лісі стало сумно, бо прийшла осінь.

- Зараз діти, тобі розкажуть, що відбувається з приходом осені.

(*діти розповідають вірші про осінь*)

Ясне сонце не гріє,
Холодок повіває,
Засихає, жовтіє
На узліссі трава.

Жовта осінь тут ходила.

Жовте листячко згубила,

Листячко кленове.

Листячко шовкове.

Йдуть, і йдуть, і йдуть дощі

Стали голими кущі,

І дерева голі стали

Бо листочки всі опали.

Вихователь: - Діти, а які прикмети осені ви знаєте?

Діти: - Стало холодно;

- Листочки пожовтіли;

- Опадають листочки;

- Йдуть дощі;

- Птахи улітають...

Карчик: І тому у лісі тихо, я зрозумів.

Вихователь: А сонечко, яке восени?

Діти: Сонечко світить та мало гріє.

Вихователь: Так. Сонечко уже не так гріє. І часто сумує. Чому?

Діти: Бо його закривають хмари.

Фізхвилинка: На носочки станемо,
До хмарки дістанемо,
1,2,1,2.

До хмарки дістанем.
Світить сонечко у небі.
До нього стрибнути треба.

1,2,3,4

Набираємося сили!

А які є пори року в нас?

(нахили в сторони – осінь, зима, весна, літо)

Вихователь: Ось ми і відпочили, хмарки розігнали і знову сонечко засвітило.

Карчик: Діти, я запрошую до лісу. Погуляти та помилуватися його красою.

Вихователь: Підемо у ліс гуляти? *(діти йдуть стежкою здоров'я)*

Тож рушаймо.

По стежинці ми підемо,

Перешкоди оминемо

І до лісу – прийдемо.

(діти підходять до коврографа з силуетами дерев)

- Погляньте на дерева. На них листочки такі яскраві стали, у який колір осінь їх розфарбувала? *(жовті та червоні)*

Вихователь: А як називаються ці дерева? *(Клен, дуб)*

Вихователь: Листочки на клені які? А на дубі? *(кленові, дубові)*

Вихователь: А чому на дереві мало листочків, а багато під ним?

Діти: Тому, що вітер подув і листочки опали.

Вихователь: Коли опадає листя з дерев, як це явище називається? *(листопад)*

Листячко кленове,

Листячко дубове

У повітрі кружляє

З нами грає.

Розвиваюча гра «Різнокольорові пелюстки»

Вихователь: Діти, уявіть, що це осінні листочки і пропоную з них викласти чудові картини *(діти фантазують та виконують завдання)*

- Що у вас вийшло? *(діти розповідають, що зробили)*. Молодці! Гарні у вас роботи. А Карчику дякуємо за прогулянку по лісу. І не сумуй, повернись твої друзі і ліс знову наповниться співом. Час малята повертатись у садок. Ми по стежці підемо і в садочок прийдемо.

-Діти, що вам найбільше сподобалось на нашому занятті?

Тема: «Подорож на кораблі «Плюх - Плюх»

Мета: формувати вміння визначати розмір предметів – щогл корабля: висока, середня, вища за середню, нижча за середню, низька; розвивати математичні уявлення – рахунок в межах 5, сенсорні здібності дітей (розкладати предмети поодній ознаці – кольору), дрібну моторику.

Матеріал: розвиваюча гра «Кораблик «Плюх - Плюх»

Хід заняття:

Вихователь: Доброго дня, мої малята!
Дівчата і хлоп'ята!
Вітаю! Гарного дня бажаю!
Давайте разом розінемся.

Психогімнастика "Доброго ранку!"

Доброго ранку, очі! Ви прокинулись? *(Роблять з кулачків «Бінокль»)*

Доброго ранку, ручки! Ви прокинулись? *(Хлопки в долоні)*

Доброго ранку, ніжки! Ви прокинулись? *(Тупають)*

Доброго ранку, сонечко! *(Піднімають руки вгору)*

Вихователь: От і добре. Час нам в подорож збиратись.

Юні матроси, займіть місця поряд зі своїми красивими кораблями. Кораблик, на якому ми сьогодні відправимося у мандрівку називається «Плюх - Плюх».

Для того, щоб кораблик міг пливати по морю у нього є щогли.

На щоглі є вітрила. Вітер подує, надує вітрила і попливе наш кораблик по морю в далекі красиві країни.

Вихователь:

- Скільки щогл на нашому кораблі? *(Багато).*

Давайте порахуємо.

- Чи однакові щогли у наших кораблів? *(Ні).* Є висока, є середня, є вища за середню, є нижча за середню, є низька.

- А що ви бачите на щоглах? *(Прапорці).*

- Скільки прапорців на щоглах? *(Багато)*

- Якого кольору прапорці на щоглах?

- *(Червоного, зеленого, синього, жовтого, білого).*

- Скільки прапорців на низькій щоглі? *(1)*

- Якого кольору цей прапорець? *(синій)*

- На високій щоглі скільки прапорців? *(5)*

- Назвіть їх колір *(зелений)*

Вихователь: Пливе наш кораблик з різнокольоровими прапорцями по синьому морю. Пливе швидко – швидко. Але раптом набігли хмари, подув холодний вітер. Розвернув вітер всі прапорці. Спочатку розвернув прапорці вправо, потім вліво, подув назад і знову подув вперед. Набридло вітру грати з прапорцями, розсердився він і подув ще сильніше. Накрила кораблик хвиля.

- Що ж сталося з нашими прапорцями? *(намокли)*

- Не може пливати корабель поки прапорці мокрі, давайте знімемо їх з щогл і покладемо сохнути. Спочатку знімемо червоні, потім зелені, далі сині, потім жовті і останніми знімемо білі прапорці.

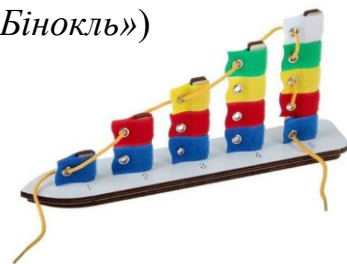
Поки наші прапорці будуть сохнути ми з вами пограємо:

Дві долоні я складу *(долоні з'єднуємо, утворюючи човник)*

І по морю попливу.

Дві долоні – ось дуга,

Це яхточка моя *(покачуємо складеними долонями із сторони в сторону)*



Вітрила підніму

І по морю попливу, *(Одна рука прямо, інша перпендикулярно до неї, зображує вітрило)*

А по хвилях по грайливих

Пливуть рибки тут і там *(хвилеподібні рухи руками)*

Вихователь: Поки ми з вами грали, ласкаве сонечко висушило наші прапорці і тепер можна підготувати корабель до подорожі, всі прапорці надіти на щогли. Не забудьте, на кожній щоглі прапорці повинні бути одного кольору.

- Ось наші кораблики готові продовжити свою мандрівку. Подивіться, які вони красиві і різнокольорові. Попливли!



Гра «Подарунок для Гео»

Мета: закріпити знання дітей про геометричні фігури (коло, квадрат, трикутник, прямокутник); закріпити навички рахунку в межах 5; розвивати вміння використовувати цифри; формувати вміння викладати зображення за схемою.

Матеріал: гра «Ліхтарики», стрілочка «круговерть», картки з цифро-звірятами, персонаж - Гео.

Хід гри:

У нашому казковому лісі сьогодні незвичайний день, сьогодні день народження в одного з мешканців - хлопчика Гео.

- Треба його привітати!
- А як вітають з днем народженням? *(подарунками)*
- Так, нам потрібний подарунок!
- Як ви гадаєте, що можна йому подарувати?



Гео дуже любить геометричні фігури. Давайте наш подарунок буде з різних фігур.

Розвиваюча гра «Ліхтарики»

Вибирати фігури нам допоможуть цифро-звірята та стрілочка «круговерть». Кожен, по черзі бере собі картку, на якій зображено цифри.

За допомогою стрілочки відраховуємо потрібну кількість рухів та фігуру, на яку вказала стрілочка, треба назвати і взяти її.

Після того, як ми всі виберемо собі фігуру, почнемо всі разом конструювати наш подарунок.

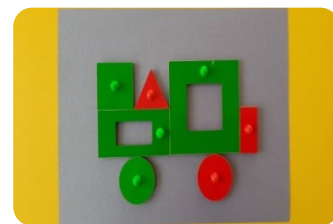
Завдання:

- З яких фігур ми побудували подарунок?
- Що ви зробили? Яка це машина?
- Скільки всього фігур?
- Скільки трикутників, кругів, квадратів, прямокутників?

Варіант 2

Я знаю, що Гео мріє мати друга. Як ви гадаєте, якого друга ми можемо йому подарувати?

(діти дістають з торбинки геометричні фігури, називають її, потім всі разом викладають собаку)



Варіант 3 (герої казок)

Гео любить читати і йому сподобався один герой.

Навіть загадку про нього знає, ось послухайте:

Він дружок звірятам, дітям,

Він живий, як я і ти,

Та таких на білім світі

Нам ніде більш не знайти.

Він знімається в кіно

І відомий всім давно.

Упізнати його неважко,

Адже зветься...

(Чебурашка)



Гра «Фантазери»

Мета: закріпити вміння складати ціле з частин, розвивати логічне мислення, вміння фантазувати, увагу, дрібну моторику.

Матеріал: гра «Чудо – соти», «Ліхтарики».

Хід гри:

- Діти, сьогодні ми з вами будемо фантазерами, як ці два хлопця. Ось послухайте.

Мишко і Стасик сиділи в садку на лавочці й розмовляли. Тільки вони розмовляли не просто, як інші хлопці, а розповідали один одному різні небилиці.

- Знаєш, - каже Мишко, - раніше я був великий-великий, як дядько Боря, а потім став маленький.

- А я, - каже Стасик, - спочатку був маленький, а потім виріс великий, а потім знову став маленький, а тепер знову скоро буду великим.

- А я, коли був великий, всю річку міг перепливати, - каже Мишко.

- У! А я море міг перепливати!

- Подумаєш - море! Я океан перепливав!

- А я літати вмів!

- Ну, що полетіли у світ фантазій...

(діти викладають різні постаті за власним задумом, а вихователь питає, що зробила дитина).

Гра «Відгадай та виклади»

Мета: закріпити назви диких тварин, розвивати вміння відгадувати загадки, вміння складати із геометричних фігур предметні форми (тварин); розвивати увагу, мислення, уяву, дрібну моторику.

Матеріал: розвиваючі ігри В.Воскобовича «Ліхтарики», «Соти».

Хід гри:

Бджілка Жужа запрошує у захоплюючий світ конструювання, на цікаву екскурсію в міні-зоопарк.

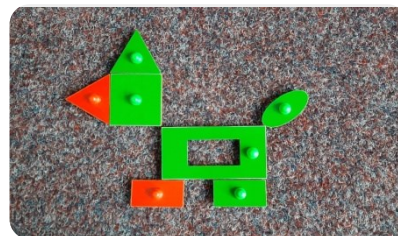
Допоможуть пізнавати світ природи загадки.

❖ Ліс обійшов, поїв весь мед,
В барлогу ліг і спить...
А мед він любить, не секрет
На те він і ...



❖ Ходить хмуρο між дубами
Хижо клацає зубами.
Зачаївся ось, примовк,
Грізний звір цей, звісно, ...

❖ Я руда, низького росту,
Хитра я і довгохвоста.
На курей я вельма ласа –
В них таке смачненьке м'ясо .
Вовку-брату я сестриця,
А зовуть мене ...



❖ Не ходжу я, а скакаю,
Бо нерівні ноги маю.
Через поле навмання
Перегнав би я коня.

Можна додати інших звірів (диких тварин далеких країн).

Гра «Кумедні фігурки»

Мета: розвивати сенсорні здібності (сприйняття кольору, форми, величини); закріпити кількісний рахунок в межах 5; розвивати увагу, пам'ять, мислення, уяву, дрібну моторику рук.

Матеріал: розвиваючі ігри В.Воскобовича «Ліхтарики».

Хід гри:

Магнолік любить грати своїми ліхтариками. Іноді у світлі ліхтариків з'являються кумедні фігурки. Пограємо з Магноліком.

Викладіть фігурки і розкажіть про них (*діти накладають форми на схеми іскладають предметні силуети на аркуші паперу*).

- Які ліхтарики ти використав? Яка кумедна фігурка у тебе получилась?

Можна запропонувати дітям скласти малюнки з фігур за схемами зменшеного розміру.

2 варіант

Одного разу Магнолік повернувся с прогулянки по лісу та вирішив пограти ліхтариками.

- Що мені зробити? – подумав він і вирішив пофантазувати та почав вигадувати різні постаті самостійно.

- А ви спробуєте? (*діти викладають самостійно предмети*)

Гра-завдання «Готуємось до свята»

Мета: закріпити всі кольори веселки; розвивати вміння чергування кольорів за зразком; розвивати увагу, логічне мислення, дрібну моторику.

Матеріал: прапорці кораблика «Плюх-Плюх», різнокольорові мотузки, райдужні гноми (Чохле, Желе, Зеле, Беле, Селе)

Хід гри:

Кар – кар – кар.

- Хто це до нас завітав?
- Я, Карчик, прилетів сповістити, що жителі лісу готуються до свята. Та їм потрібна допомога прикрасити ліс різнокольоровими гірляндами.
- Діти, допоможемо? *(Так)*. Тоді до роботи.
- Гірлянди потрібно зібрати за схемою *(вихователь роздає кожній дитині схему і діти викладають прапорці)*

Інші завдання Карчика:

- Гірлянди збирають за словесною інструкцією:
(4 червоні прапорця, 3 зелені, 2 сині, 1 жовтий прапорець).
- Гірлянди зібрати чередуючи кольори прапорців *(зелений та жовтий), (червоний, жовтий та зелений), (синій, жовтий, червоний та зелений).*
- Зробіть подарунок радужним гнома *(діти вибирають собі гнома і роблять гірлянду певного кольору)*

Гра – завдання «Різнокольорові галявини Гномів»

Мета: закріпити вміння ділити предмети на 4 групи за кольором; рахувати до 5, визначати більше - менше; розвивати увагу, мислення;

Матеріал: райдужні гноми; набори пелюсток 4 кольорів різного розміру посібник «Різнокольорові пелюстки», кольорові мотузки.

Хід гри:

Гноми вирішили біля своїх помешкань зробити різнокольорові галявини – квітники.

Чохле вирішив зробити червону галявину, Желе – жовту галявину, Зеле - зелену, Селе – синю *(викладають кольоровими мотузками круг - квітник)*. Квітники в них вийшли, але не яскраві. Допоможіть Гномам прикрасити їх квітники пелюстками улюблених квітів.

Завдання:

- Розкладіть пелюстки на галявині *(діти викладають довільно пелюстки в середині квітників)*.
- Порахуйте пелюстки в кожному квітнику.
- Викладіть квіти з пелюсток *(носином у центр круга); (носином у різні сторони)*.
- Викладіть пелюстки за квітником.

Гра– завдання«Корабель Плюх - Плюх»

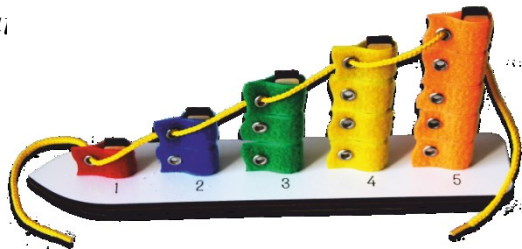
Капітан перевіряє моряків, чи добре знають корабель:

- 1.Порахувати скільки всього щоглів?(5)
- 2.Однакові щогли за висотою чи ні? (різні).
3. Яка з них сама низька? (перша)
4. Яка третя? (середня).
5. Яка сама висока? (п'ята)

Завдання від капітана:

1. Одягнути прапорець на щоглу під номером один червоного кольору. Скільки прапорців? Якого кольору?
2. Одягнути прапорці кольору неба на щоглу під номером два.
3. На щоглу під номером три одягнути прапорці кольору травички.
- Якого кольору? (зелені)
4. Одягти на щоглу під номером чотири прапорці кольору сонечка?
- Якого кольору? Скільки прапорців?
5. Одягнути прапорці на щоглу під номером п'ять кольору апельсина.
- Якого кольору? Скільки прапорців?

- Назвіть якого кольору прапорці, які знаходяться між жовтими і синіми прапорцями? (зелені)
- Назвіть якого кольору прапорці знаходяться між червоним та зеленим прапорцями?(сині)



2.4. Старший вік

Тема: «Природа - це джерело життя»

Мета: закріпити та поглибити знання дітей про природу; формувати поняття про цілісність і взаємозв'язок природи і людини; закріпити правила поведінки у природному оточенні; активізувати словник, розвивати зв'язне мовлення; виховувати дбайливе ставлення до природного оточення.

Матеріал: розвиваючі ігри «Ліхтарики», «Чудо-хрестики», загадки, квітка із завданнями, знаки, глобус.

Хід заняття:

Вихователь:

- Діти, хто приносить листи?
- Так, це листоноша. Ось і нам він приніс листа.
- Що ж написано у ньому? *Лист: «Дерево, трава, квітка і птах не завжди уміють себе захистити. Якщо будуть знищені вони - на планеті залишитесь одні»*

Вихователь: Дивний лист.

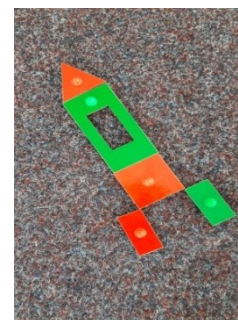
- Як це одні на планеті? Як ви думаєте? *(усе загине)*
- А чому усе може загинути? Від кого треба захищатися і дереву, і квітці? *(від людини)*
- Ким на планеті ви хотіли би стати квіткою, птахом... уявіть і викладіть *(діти уявляють і викладають предмети)*
- Розвиваюча гра «Ліхтарики»
- Ким ти себе уявив? Чому?
- А чого треба боятися дереву? Що може статися з квіткою? З птахом?

Світ прекрасний навколо тебе
Сонце ясне і синє небо,
Птахи і звірі, гори і ріки.
Нехай він буде таким навіки!
Нехай людина добро приносить .
Бо світ навколо любові просить.

Вихователь: Ми з вами – діти і дорослі. Хто ви? (діти викладають хлопчиків та дівчат). Коля, ти хто? *(хлопчик)*. Даша, ти хто? *(дівчинка)*. Одним словом ми люди, мешканці планети Земля *(розглядають глобус)* Де є гори, рівнини, ріки, моря, океани. А також є птахи і звірі, рослини - за все, що дарує нам наша планета ми відповідаємо. Тому пропоную стати «Захисниками природи», а для цього потрібно багато знати про природу.

Вихователь: Діти, що це? *(на коврографі зображена ракета)*. Хто це до нас прилетів? Як ви гадаєте?*(лунає запис)*.

Я - космічний мандрівник. Прилетів з планети, якої вже немає, її жителі не були захисниками природи, тому спочатку на моїй планеті зникли рослини, вода, повітря. А



потім і самі жителі покинули планету. Я вам хочу допомогти зберегти вашу чудову планету.



Відгадайте мою загадку, я подарю вам чарівну квітку, яка допоможе вам стати захисниками природи.

- Що за книга без букв, без сторінок, а багато чого навчає? (*природа*).
- Так, природа. Діти, нехай ви ще маленькі, а порівняно з мурашкою, квіткою, пташкою, ви - просто велетні.
- Кого ж ви можете захистити, хто чекає на вашу допомогу? Подумайте. А квітку тримайте в подарунок. Квітка і справді чарівна.
- Що це за квітка?

Квітка незвичайна - має завдання для вас.

1. Що таке - жива природа? (квіти, дерева, кущі, тварини, комахи, птахи ...)

(*викладіть предмети живої природи – хто, що бажає*)

- Як ви розумієте - жива природа?

Так, все що живе, дихає, росте, їсть, рухається - це жива природа.

2. На цій пелюстці загадки для вас.

- Що таке: пливе і ллється,.

Часом на камінь дереться,

Як немає - все всихає,

Звірі й птахи помирають (*вода*)

- Через ніс проходить в груди.

І назад тримає шлях.

Він невидимий, та все ж без нього

Ми жити не можемо (*повітря*)

Вихователь: Діти, це теж природа. А яка це природа? (*Нежива*)

Пограємо в гру «*Жива - нежива*»

Коли буду я говорити слово, що належить до живої природи, ви будете плескати в долоні, коли нежива - стрибати. Молодці, були уважні!

Все від нього навкруги

Набирається снаги.

Тільки ранок настає,

Виглянь у віконце!

Всім воно життя дає,

Променисте... (*сонце*).

- Як лагідно ми можемо звернутися до сонця? (*Сонечко*.)
- Яке сонечко і за, що ми його любимо? (*Воно яскраве, дарує нам тепло*).

3. Діти, а чи може рослина жити без сонця?

Вихователь: Ходіть - но сюди, я чую хтось кличе на допомогу. Та це, ось травичка, бачите засмічена (*газон з травичкою, на ній камінчики, папір*). Сміття шкодить траві.

- Як ви гадаєте чому? *(Воно не дає траві дихати, заступає сонячне проміння)*

Правильно і зараз ви в цьому переконаєтесь.

- Вова, Олена підніміть будь ласка, ці камінчики. Скажіть, яким кольором трава під ними? А поряд? То, чому тут трава жовта? Бо їй не вистачало сонця, повітря.
- Який ми зробимо висновок? *(Всім рослинам потрібна вода, сонце, бо без них вони загинуть)*

4. Ось вам загадки нові

Прилетіли гості,
Сіли на помості,
Без сокири, без лопати
Поробили собі хати

- Хто здогадався, викладіть відгадку.
- То, хто це? *(птахи)*

Вихователь: Діти, птахів називають нашими помічниками, пернатими друзями.

- А чому? *(птахи знищують комах, гусінь, які поїдають листя)*
- А що вам відомо про ластівку? *(Ластівка за літо з'їдає дуже багато - аж мільйон різних дрібних комах).*
- А шпак? *(Шпак, годуючи пташенят, щодня робить по двісті вилетів з гнізда. І щоразу приносить або черв'яка, або гусінь).*

Птахи наші друзі, друзів ображати не можна. Без птахів не буде лісів, та полів.

5. Діти, погляньте, ось знаки які.

Вихователь: Яке правило ховається за ними? *(розглядають знаки)*

- ✓ ловити джмеля, бабку не можна - вони опилюють квіти.

(викладіть комаху, яка вам до вподоби)

- Яка комаха тобі подобається? Чому? *(метелик, він красивий).*
- А в тебе, що за комаха? *(бджілка, дає мед)*
- А це хто? *(мураха, корисний)*
- Так, про це свідчить наступний знак.

- ✓ руйнувати мурашники не можна - вони працелюбні та корисні, без мурашок не буде лісів.

Вихователь: Не буде рослин (дерев, квітів) - не буде птахів, комах, звірів.

Пташкам ніде буде звити гнізда, звірям нічого буде їсти.

Не буде рослин - не буде чистого повітря.

Без повітря не буде життя на планеті.

Людина без їжі може прожити - не більше 5 тижнів, без води - не більше 5 днів, а без чистого повітря - не більше 5 хвилин.

Отже, який висновок ми з вами можемо зробити? Все в світі взаємопов'язане.

Для життя нам потрібно і жива, і нежива природа. Людина може зберегти природу, значить і планету.

Всі завдання квітки ви виконали і всі заслужили значки «Захисники природи».
Молодці!

Якщо людина добре серце має.
Вона іде у світ добро творить.
В її очах любов і ласка сяють,
Така людина зможе планету захистить.

Гра «Збери квіти»

Мета: формувати вміння працювати за схемою; закріплювати знання про геометричні фігури; закріпити вміння співвідносити кількість предметів із відповідною цифрою; розвивати увагу, мислення, самостійність.

Матеріал: райдужні гноми, еталонні фігури В.Воскобовича, цифро-звірята.

Хід гри:

Вихователь:

- Сьогодні до нас завітав знаменитий чарівник Магнолік.
Він приїхав до нас зі свого міста Цифроград.

І запрошує нас із вами здійснити подорож у це чарівне місто.

- А що таке Цифроград?

Тут кожен мешканець цифрам рад!

Але біда трапилася раптово,

Переплуталося все навколо.

Нам треба Магноліку допомогти. Ви згодні, малята?

Тож швиденько всі вставайте та у подорож рушайте.

Подивимося, що сталося в Цифрограді?

(діти підходять до килимка на якому лежать довільно еталонні фігури)

На галявині розгулявся вітер і обірвав усі квіткові пелюстки. Залишилися від квіток тільки серединки *(показує зображення)*.

- Діти, давайте спробуємо відновити ці квіточки.

Магнолік говорить, що гноми та цифро-звірята знають, як все виправити.

Райдужні гноми нам підкажуть, якого кольору мають бути пелюстки.

Цифро-звірята вкажуть на кількість пелюсток, а геометрична фігура, якої форми мають бути пелюстки. До роботи!

Магнолік роздає дітям гномів, цифро-звірят та геометричну фігуру. Діти вибирають на килимку еталонні фігури, які їм потрібні та зображення квітки.

(діти виконують ігрове завдання).

Магнолік перевіряє виконані завдання.

- Якого кольору пелюстки? Чому?

- Скільки пелюсток? Чому?

- Якої форми?

Ось квіти і готові! Дякую малята.



Гра «Геоконт»

Мета: узагальнити знання дітей про геометричні фігури та сенсорні еталони.
Розвивати конструктивне мислення, пам'ять, увагу, уяву, мілку моторику пальців рук.

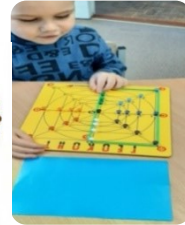
Матеріал: загадки, гра «Геоконт»

Хід гри:

Відгадування загадок, відповідь викласти на дощечках за допомогою резинок (загадки про геометричні фігури і цифри)

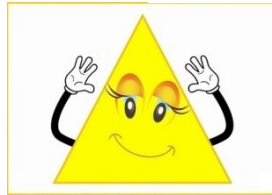
1. На квадрат я дуже схожий.

Маю теж чотири сторони.
Тільки дві з них протилежні —
Однакової довжини.
А сусідні — різні.

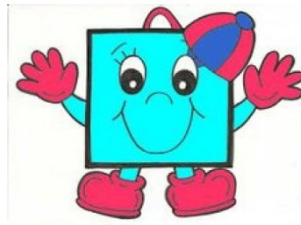


2. Він не круг і не квадрат

І не прямокутник.
Має тільки три кути
Звуть його ...



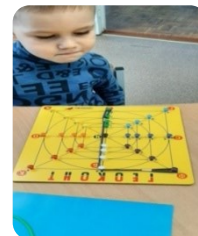
3. В мене ось такі кути,
Вони схожі, як брати.
І чотири сторони
Однієї довжини.
Отже, треба нам, малята,
Усе знати про ...



Ця цифра рівна
І до стовпчика подібна.
Всі рахунки, всі таблички
Починають з... (одинички)



Дуже легко нам усім
Упізнати цифру... (Сім).
В неї лиш одна нога,
І сама, мов кочерга



Цифра ця, як бегемотик,
Має кругленький животик.
Ну, а шия, як дуга,
Вправо зігнута вона (шість).



Гра – завдання «Кольорові круги»

Мета: вчити співвідносити цифру з кількістю предметів; формувати вміння розкладати число на два менші; розвивати дрібну моторику, мислення, увагу.

Матеріал: цифра 5, кольорові круги (одна сторона червона, друга – зелена).

Хід гри:

Діти, викладіть в ряд п'ять червоних кругів. Порахуйте.

- Скільки всього кругів? (*п'ять*)

Переверніть один круг.

- Який круг з'явився? (*зелений*)
- Скільки зелених кругів? (*один*)
- Скільки сталочервоних кругів? (*чотири*)
- Скільки всього кругів?



Отже, кількість не змінилася, але число 5 ви склали іншим способом 1 та 4.

Позначте цифрами (*діти викладають під кругами цифри 1, 4*)

Переверніть ще один червоний круг.

- Скільки стало зелених кругів? (*два*)
- Скільки червоних кругів? (*три*)
- Скільки всього кругів? (*п'ять*)



Отже, кількість знову не змінилася, але число 5 ви склали з двох менших 2 та 3

Позначте цифрами (*діти викладають*) і т. д.

Діти викладають склад числа 5 з двох менших чисел.

Гра - завдання «Подарунки»

Мета: розвивати творче вміння і самостійність, мислення, уяву, пам'ять, увагу, дрібну моторику; вміння орієнтуватися в просторі.

Матеріал: розвиваючі ігри «Пелюстки», «Ліхтарики», схеми тварин, картки із зображенням (морква, сир, озеро, ялинка).

Хід гри:

Вирішила білочка (*діти викладають за схемою білку*) подарувати друзям кульки (*вихователь викладає на коврографі пелюстки з гри жовту, блакитну, помаранчеву*).

Покликала білка їх у гості.

Ось зайчик прискакав (*діти викладають зайця*),

Зайчик вибрав помаранчеву кульку.

Вона була схожа на що, як ви гадаєте? (*моркву*)

Тут і мишка прибігла (*діти викладають мишку*)

Мишка вибрала жовту, як ви гадаєте, чому? Вона нагадувала (*сир*),

Жабка прискакала до білочки в гості (*діти викладають жабку*),

А жабка попросила блакитну кульку. Чому? (*Кулька схожа на озеро*)

Для себе білка залишила зелену кульку. Як ви думаєте, чому?

Вона нагадувала ялинки по яким вона стрибає.

(*на коврографі діти поєднують пелюстку з карткою*)

- Хто приходив до білочки? (*відповіді дітей*)
- Якого кольору кульки вибрали звірі? (*відповіді дітей*).

Список використаної літератури

1. *Барташников О.О.* Розвиток сенсорних здібностей і пам'яті у дітей 5-7 років. О.О. Барташников, І.А.Барташнікова – Тернопіль: Богдан,1998. – с. 72.
2. *Барташнікова І.А.* Розток уваги та навиків навчальної діяльності у дітей 5-7 років. І.А.Барташнікова, О.О. Барташников. - Тернопіль: Богдан,1998. – с.48.
3. *Белкіна В.Н.* Дошкільник: обучение и развитие: Вихователям і батькам. – Ярославль: Академія К,2002 – 136с.
4. *Бородата Л.Н.* У царстві кмітливих та винахідливих. Дошкільне виховання. - №5 1994 – с. 15.
5. *Воскобович В. В., Харько Г. Г., Балацька Т. І.* технологія інтенсивного інтелектуального розвитку дітей дошкільного віку 3-7 років «Казкові лабіринти гри».- СПб .: Гіріконт, 2000.
6. *Воскобович В. В., Харько Г. Г.* Ігрова технологія«Казкові лабіринти гри» Книга 1 МЕТОДИКА. - СПб .: 2003
7. *Демидова Н. В.* Розвиваючі ігри Воскобовича. Освітні проекти «Совеня» для дошкільнят. - 2013. - № 5.
8. *Єрофєєва Т. І., Павлова Л. Н., Новикова В.П.*Математика длядошкільнят- М.; Просвітництво 1992р.
9. Ігри Воскобовича: Збірник методичних матеріалів / Под ред. В. В. Воскобовича, Л. С. Вакуленко. - М.: ТЦ Сфера, 2015
10. *Крутій К.Л.* Інноваційна діяльність у сучасному дошкільному закладі: методичний аспект К.Л. Крутій, Н.В. Маковецька. – Запоріжжя: ТОВ «ЛПС» ЛТД. 2004. – 128с.
11. *Михайлова З. А.* Цікаві ігри та вправи математичного змісту в самостійної дитячої діяльності. Дошкільне виховання - 2002 №8
12. *Михайлова З. А.* Цікаві матеріали в навчанні дошкільнят елементарної математики - СПб .: Дитинство-Прес, 2001.
13. *Михайлова З. А.* Ігрові цікаві завдання для дошкільнят – М; Просвещение, 1990.
14. *Морозова І.* Розвиток елементарних математичних уявлень: Конспекти занять: Для роботи з дітьми 5-6 років - М.Мозаїка- Синтез, 2007.
15. *Новикова В. П.* Математика в дитячому садку.Старший дошкільний вік- М .: Мозаїка- Синтез, 2002.
16. Розвивальне середовище групових приміщень: структура і зміст. Вихователь-методист дошкільного закладу. - №11 2013. – с.41-61.
17. *Харько Т. Г., Воскобович В. В.* Ігрова технологія інтелектуально-творчого розвитку дітей дошкільного віку 3-7 років «Казкові лабіринти гри» - СПб; 2007
18. <http://top-bal.ru/kultura/64699/index.html>:

19. http://innovation-technology-kadukalo-elena.blogspot.com/2018/03/blog-post_72.html
20. <https://iqgra.com.ua/voskobovich/>
21. <https://dovidka.biz.ua/rozpovid-pro-bdzholu40>
22. <https://vseosvita.ua/library/cikavi-teksti-dla-citanna-ucnam-1-go-klasu-1807.html>