

Муниципальное учреждение  
Центр психолого-педагогической, медико - социальной помощи  
«Стимул»

«УТВЕРЖДАЮ»

Протокол

педагогического совета

МУ Центра «Стимул»

№ 3 от 30.08 2021 г.

«СОГЛАСОВАНО»

Директор

*Н.Н. Шпейнова*

МУ

Центр

«Стимул»

2021 г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
социально - педагогической направленности

## «Сказки фиолетового леса»

Объект: дети дошкольного возраста 4-5 лет

Объём программы: 10 занятий (5 часов)

Количество часов в неделю: 1 занятие (30 мин)

Форма работы: групповая, подгрупповая, индивидуальная

## **Аннотация**

Настоящая программа «Сказки фиолетового леса» для детей среднего дошкольного возраста создана на основе технологии «Сказочные лабиринты игры». В качестве дидактического компонента технологии представлены игровые пособия В.В. Воскобовича.

Программа состоит из 10 занятий. Цель данной программы – развитие познавательно-творческих способностей детей 4-5 лет в условиях организации этого процесса в творческой форме.

## Пояснительная записка

### *Актуальность и перспективность программы.*

Одна из центральных задач дошкольной педагогики и психологии – поиск путей эффективного обучения на занятиях, поиск возможностей использования скрытых резервов умственной деятельности, повышение самостоятельности.

В современном мире детям дается много знаний, понятий, они сильно утомляются, не могут спокойно высидеть положенное время и, как результат, недостаточное осознание изученного, переутомление, психическое возбуждение.

Следовательно, встает вопрос о создании программы, которая сочетала бы в себе различные виды деятельности, которые помогали детям развиваться, лучше усваивать новые знания. Занятия с использованием коррекционно-развивающих и творческих заданий являются эффективным средством воспитания и обучения.

Развивающие игры В.В. Воскобовича активно используются педагогами с 90-х годов XX века. Интерес к ним вызван прежде всего оригинальностью решения обыкновенных задач, заложенным в играх творческим потенциалом, многовариативностью игровых упражнений. С одной стороны, с помощью одной игры можно решать большое количество образовательных и воспитательных задач. С другой стороны, одну задачу можно решить с помощью разных игр. Незаметно для себя ребенок осваивает цифры или буквы; узнает и запоминает цвет или форму; учится считать, ориентироваться в пространстве; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение; учится сопереживать героям сказки, делать нравственный выбор.

### *Научные, методологические, нормативно-правовые и методические основания программы.*

Содержание программы строится на идеях развивающего обучения Д.Б.Эльконина – В.В. Давыдова, с учетом возрастных особенностей и зон ближайшего развития (Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин).

Рефлексивно-деятельностный подход позволяет решать задачи развития психических функций через использование различных видов деятельности, свойственных данному возрасту.

В своей работе мы придерживались идеи не критичного гуманного отношения к внутреннему миру каждого ребенка (К. Роджерс).

Принцип личностно-ориентированного подхода (Г.А. Цукерман, Ш.А. Амонашвили) предлагает выбор и построение материала исходя из индивидуальности каждого ребенка, ориентируясь на его потребности и потенциальные возможности.

Данная программа создана на основе технологии «Сказочные лабиринты игры». Эта авторская технология интегрирует сразу несколько «классических» технологий: развивающее обучение, игровые технологии, элементы теории решения изобретательных задач (ТРИЗ), элементы проблемного метода обучения, обучение в сотрудничестве (работа в парах,

командная работа), а при задействовании педагогами компьютерной техники (мультимедийные презентации, интерактивные доски) – информационно-коммуникативные технологии (ИКТ).

### ***Практическая направленность программы.***

В настоящее время, когда детям приходится усваивать большое количество разной информации, увеличивается потребность в создании программ, направленных на помощь детям в усвоении новых знаний, необходимость использования новых средств, близких и понятных ребенку, побуждающие их к работе.

Предлагаемая программа является общеобразовательной общеразвивающей программой социально-педагогической направленности. Реализация данной программы будет способствовать развитию процессов мышления детей, навыков моделирования, умения ориентироваться в пространстве, креативный потенциал, усидчивость. И все это с помощью увлекательной сказки, которая не просто понравится и вовлечет ребенка в игру, но и вызовет у него долгоиграющий восторг.

### ***Цели и задачи.***

Цель данной общеобразовательной общеразвивающей программы социально-педагогической направленности заключается в развитии у детей познавательно-творческих способностей в условиях организации этого процесса в игровой форме.

Задачи:

- стимулировать у дошкольников желание и готовность познавать свойства, отношения, зависимости через разнообразные действия с предметами.
- совершенствовать у детей процессы анализа, сравнения и синтеза, воображения и памяти.
- способствовать накоплению детского познавательно-творческого опыта через практическую деятельность.
- поощрять проявление детьми самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в разных видах деятельности.
- развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения, видеть противоречивые свойства в предметах и явлениях.

### ***Адресат.***

Данная программа предназначена для работы с детьми 4 - 5 лет.

### ***Продолжительность программы.***

Продолжительность программы составляет 10 недель. Программа включает 10 групповых коррекционно-развивающих занятий продолжительностью 30 минут каждое. Общее время ведения программы – 10 академических часов.

### ***Требования к результату усвоения программы.***

При условии успешной реализации данной программы будет наблюдаться положительная динамика в развитии мыслительных операций детей, эмоциональной и коммуникативно-речевой активности. Дети научатся: а) различным приемам моделирования; б) анализировать и сравнивать процессы и объекты; в) самоорганизации в различных видах деятельности; г) повысят свой интеллектуальный уровень; д) разовьют креативный потенциал и усидчивость.

### Учебно-тематический план программы

№	Наименование занятий	Всего академических часов	Теоретических	Практических	Форма занятия	форма контроля
1	«Знакомство с фиолетовым лесом»	1ч	5 мин	25 мин	Знакомство с игровым полем коврографа «Ларчик», конструирование с помощью игровых пособий «Чудо-соты 1», «Квадрат Воскобовича»	Наблюдение, рефлексия
2	«Как зверята собирали грибы»	1ч	5 мин	25 мин	Работа с игровым полем коврографа «Ларчик», счет с помощью пособия «Математические корзинки», конструирование с помощью пособия «Чудо-цветик»	Наблюдение, рефлексия
3	«Как кораблик Плюх-Плюх готовился к путешествию»	1ч	5 мин	25 мин	Работа с игровым полем коврографа «Ларчик», работа с пособием «Кораблик Плюх-плюх», конструирование с помощью игрового пособия «Чудо-соты 1»	Наблюдение, рефлексия



4	«Как лягушата пополняли запасы пресной воды»	1ч	5 мин	25 мин	Конструирование с помощью игр «Геоконт Малыш», «Чудо-соты 1», «Квадрат Воскобовича»	Наблюдение, рефлексия
5	«Как Крутик По играл с логоформочками и большим Квадратом»	1ч	5 мин	25 мин	Работа с игровым пособием «Логоформочки и 3», конструирование с помощью пособия «Квадрат Воскобовича»	Наблюдение, рефлексия
6	«Как Крутик По подарил Пчелке Жуже лодочку»	1ч	5 мин	25 мин	Конструирование с помощью игровых пособий «Логоформочки и 3», «Чудо-соты 1», «Квадрат Воскобовича». Работа с игровым полем коврографа «Ларчик».	Наблюдение, рефлексия
7	«Как Лопушок и Гусеница Фифа гуляли по Ковровой Полянке»	1ч	5 мин	25 мин	Конструирование с помощью игр «Чудо-крестики 2», «Чудо-соты 1», «Квадрат Воскобовича», «Прозрачный квадрат»	Наблюдение, рефлексия
8	«Как друзья пили чай с пирогами»	1ч	5 мин	25 мин	Конструирование с помощью игр «Чудо-крестики 2»,	Наблюдение, рефлексия

					«Чудо-соты 1», «Геокопт Мальш». Работа с игровым полем коврографа «Ларчик»	
9	«Как команда Кораблика получила подарки»	1ч	5 мин	25 мин	Работа с игровым пособием «Кораблик Плюх-плюх», конструирован ие с помощью игр «Чудо- цветик», «Чудо- крестики 2».	Наблюдени е, рефлексия
1 0	«Как в фиолетовом лесу выпал снег»	1ч	5 мин	25 мин	Конструирован ие с помощью игр «Чудо- крестики 2», «Чудо-цветик», «Геокопт Мальш», «Прозрачный квадрат». Работа с игровым полем коврографа «Ларчик»	Наблюдени е, рефлексия



## Занятие 1 «Знакомство с фиолетовым лесом»

**В з р о с л ы й.** Сегодня мы с вами отправимся в путешествие по фиолетовому лесу. Это волшебный лес. В нем живет Малыш Гео. Вместе с ним мы будем гулять по фиолетовому лесу. Гео очень похож на настоящего мальчика: он доверчив, смел, любит помогать другим и очень сообразительный.

*Взрослый и дети рассматривают фигуру персонажа, беседуют о характере нового сказочного героя.*

**В з р о с л ы й.** Малыш Гео очень любит гулять по фиолетовому лесу. Вот и сегодня он отправился на очередную прогулку, и мы пойдем вместе с ним. И сегодня мы с вами отправимся на ковровую полянку, где нас ждут Гусеница Фифа (модница и воображуля, думает о шляпках, украшениях и нарядах, отвлекается по пустякам) и Лопушок (серьезный, умный, часто выручает Гусеницу Фифу).

*Взрослый и дети знакомятся с ковровой полянкой и персонажами.*

**В з р о с л ы й.** Ребята, а у нас за окном наступила осень. И на гусеницу Фифу с неба полил дождь.

*Дети с помощью веревочек выстраивают дождь на коврографе «Ларчик» по образцу в нужной последовательности. Считают количество дождинок, определяют цвет.*

В з р о с л ы й. Гусеница Фифа страшно перепугалась, что ее любимая шляпка испортится под дождем. Но тут она увидела, что под каждой дождевой каплей начали вырастать грибы. Да не простые, а разноцветные.

*Дети выкладывают под каждой веревочкой соответствующие по цвету грибы.*

В з р о с л ы й. Ребята, как вы думаете, что предложил Лопушок Гусенице Фифе, чтобы она не промочила свою шляпку?

*Дети высказывают предположения.*

В з р о с л ы й. Спрятаться под любой грибок. Гусеница была очень благодарна Лопушку.

В з р о с л ы й. Ну что ж, а мы с Малышом Гео отправляемся дальше и на пути нам встретились Пчелка Жужа и Галчонок Каррчик.

*Взрослый прикрепляет к игровому полю коврографа фигуры персонажей, рассматривает их вместе с детьми, рассказывает о характере каждого сказочного героя.*

В з р о с л ы й. Галчонок так торопился, что случайно задел любимую игру Пчелки Жужа «Чудо-соты» и рассыпал ее.

*Дети высыплют детали из поля игры «Чудо-соты».*

В з р о с л ы й. Пчелка начала составлять фигуры в игровом поле. В центре она поместила желтую соту, слева наверху – красную, справа наверху – оранжевую, слева внизу – зеленую, справа внизу – синюю.

*Дети составляют фигуры в игровом поле по мере того, как взрослый называет порядок их конструирования.*

В з р о с л ы й. Чтобы Пчелка Жужа не сердилась, Галчонок подарил ей конфету.

*Дети самостоятельно конструируют фигуру «конфету» по схеме (игра «Квадрат Воскобовича»: «Схемы сложения», схема 2 «Конфета»). Взрослый смотрит за тем, чтобы фигура получилась точно такого же цвета как на схеме.*

В з р о с л ы й. Пчелка Жужа не стала сердиться на Галчонка и тоже подарила ему конфету.

*Дети придумывают и составляют из частей игры «Чудо-соты» силуэт, предварительно высыпав детали из игрового поля, называют свою «конфету».*

В з р о с л ы й. Что хорошего в конфетах?

*Игра «Хорошо - плохо» (технология ТРИЗ). Дети придумывают, что хорошего в конфетах.*

В з р о с л ы й. А что плохого в конфетах?

*Дети говорят, что плохого в конфетах.*

В з р о с л ы й. Друзья были довольны. Они съели по конфете и пошли играть.

**Итоговые вопросы.** С кем мы сегодня познакомились в Фиолетовом лесу? Что подарили друг другу друзья?

## Занятие 2 «Как зверята собирали грибы»

В з р о с л ы й. В фиолетовом лесу живет Магнолик.

*Показывает детям карточку пособия «Забавные цифры» с изображением персонажа и рассматривает ее вместе с детьми.*

В з р о с л ы й. На Магнолике надета большая голубая шляпа. Он загадочно улыбается, наверное, о чем-то думает или мечтает. И сегодня Магнолик приглашает нас в Цифроцирк. В Цифроцирке выступают Ёжик-наедник, Зайка-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка и Пес-жонглер.

*Взрослый прикрепляет карточки с изображением персонажей к игровому полю коврографа в ряд, беседуют с детьми о цирковых специальностях героев. Ёжик – это наездник на пеньке, Зайка дрессирует божьих коровок, Мышка – воздушная гимнастка. Крыска поднимает тяжести, а Пес жонглирует предметами. Далее дети придумывают и изображают действия цирковых артистов (жонглируют, дрессируют, поднимают тяжести и др.).*

В з р о с л ы й. На какие цифры похожи артисты Цифроцирка?

*Дети называют цифры, которые знают. Взрослый, выслушав детей, называет всех персонажей и цифры, на которые они похожи.*

В з р о с л ы й. Зверята взяли свои корзинки и пошли в лес за грибами.

*Дети берут «Математические корзинки 10» от 1 до 5 и кладут их в ряд, соотнося с персонажами.*

**В з р о с л ы й.** Как определили, что это корзинка Зайки-укротителя, Ежика-наездника, Мышки-гимнастки, Крыски-силача и Пса-жонглера?

*Дети высказывают свои предположения. Взрослый подводит итог: на корзинке нарисована точно такая же цифра, на которую похож персонаж. Это любимые цифры персонажей.*

**В з р о с л ы й.** В лесу зверята набрали полные корзинки грибов.

*Дети выкладывают к каждому артисту нужное количество грибочков.*

**В з р о с л ы й.** Кто набрал грибов больше всех? Меньше всех?

*Дети называют персонажей. Больше всех набрал Пес-жонглер, а меньше всех – Ежик-наездник.*

**В з р о с л ы й.** Только зверята с полными корзинками грибов направились домой, как им на встречу попала Девочка Долька. Она несла в руках красивый цветок.

*Дети придумывают и составляют цветок из частей игры «Чудо-цветик». Называют его.*

**В з р о с л ы й.** Зверята так обрадовались Девочке Дольке, что решили подарить ей по одному грибу.

*Дети берут по одному «грибу» у каждого артиста и складывают рядом с цветком.*

**В з р о с л ы й.** В ответ Девочка Долька подарила свой цветок тому персонажу, который остался без грибов. Кто это?

*Дети называют артиста – Ежик-наездник.*

**В з р о с л ы й.** Все остались довольны. Долька сварила вкусный суп из подаренных грибов. Ежик-наездник поставил в вазу подаренный цветок, а его друзья поделились с ним своими грибами.

**Итоговые вопросы.** С какими персонажами мы познакомились сегодня? Кто набрал грибов больше всех? Кто меньше всех?

### **Занятие 3**

#### **«Как кораблик Плюх-Плюх готовился к путешествию»**

**В з р о с л ы й.** По фиолетовому лесу течет Голубой Ручей, а по нему часто путешествуют Гусь-капитан и Лягушки-матросы на кораблике Плюх-Плюх.

*Взрослый и дети рассматривают персонажей и кораблик, вместе описывают их.*

**В з р о с л ы й.** Вот и сегодня команда кораблика готовилась к очередному плаванью. «Снять все флажки!» - раздался голос капитана, и матросы начали действовать.

*Дети берут игру «Кораблик Плюх-Плюх» и снимают флажки.*

**В з р о с л ы й.** Матросы выстирали флажки, разложили по цветам и высушили на солнце.

*Дети группируют флажки по цвету, называют его.*

**В з р о с л ы й.** «Надеть флажки желтого цвета на одну мачту так, чтобы она была полностью занята флажками!» - раздалась команда.

*Дети берут флажки желтого цвета и надевают на ту мачту, которая подходит по высоте по количеству флажков (у всех детей мачты будут разные по высоте).*

**В з р о с л ы й.** Мачты кораблика называются по высоте так: низкая, высокая, средняя, ниже средней и выше средней.

*Взрослый называет и одновременно показывает мачты.*

**В з р о с л ы й.** На какую мачту по высоте надели желтые флажки?

*Дети называют высоту той мачты, на которую надели флажки желтого цвета.*

В з р о с л ы й. «Надеть на мачту флажки зеленого цвета!» - раздалась команда Гуся.

*Дети действуют аналогично: находят флажки зеленого цвета, надевают их на подходящую мачту по высоте, называют ее. Оставшиеся флажки распределяются по точно такому же принципу. Если детский интерес к этой деятельности находится в стадии угасания, то называть высоту остальных мачт не стоит.*

В з р о с л ы й. «Как украсить кораблик шнурком?» - спросили Лягушки-матросы. Гусь-капитан предложил матросам самостоятельно придумать узор.

*Дети украшают кораблик шнурком, продевая его сквозь дырочки флажков. У каждого ребенка получается свой узор.*

В з р о с л ы й. Наконец кораблик отправился в плавание по Голубому Ручью.

*Дети «плавают» с корабликом в руках (действие может сопровождать соответствующая музыка).*

В з р о с л ы й. Вдоль берегов Голубого Ручья росли необычные деревья.

*Дети придумывают из составляющих элементов «Чудо-соты» разные деревья, называют их.*

В з р о с л ы й. Очень скоро кораблик оказался в Соленом море и долго-долго там путешествовал. Что случилось с командой во время этого путешествия, мы узнаем в следующий раз.

**Итоговый вопрос.** Как мачты кораблика назывались по высоте?

## Занятие 4

### «Как лягушата пополняли запасы пресной воды»

В з р о с л ы й. Команда кораблика «Плюх-плюх» готовилась к плаванию по Соленому морю. Перед отправлением Гусь-капитан приказал Лягушкам матросам снять флажки с двух мачт корабля: низкой и высокой.

*Дети снимают флажки с мачт корабля.*

В з р о с л ы й. На каких мачтах по порядку капитан решил оставить флажки?

*Дети самостоятельно или с помощью взрослого называют порядковый номер мачт с флажками: вторая, третья, четвертая.*

В з р о с л ы й. «Что делать со снятыми с мачт флажками?» - спросили Лягушки-матросы. Как вы думаете, что придумал Гусь-капитан?

*Дети высказывают свои предположения.*

В з р о с л ы й. Гусь-капитан приказал повесить эти флажки на шнурок и закрепить гирлянду на мачтах кораблика.

*Дети продевают шнурок сквозь отверстия шести флажков. Готовую гирлянду произвольно закрепляют на мачтах кораблика.*

В з р о с л ы й. Команде кораблика надо было наловить рыбы в Озере Айс, а для этого приготовить сеть.

*Дети берут пособие «Игровизор+маркер» с вложенным туда листком, на котором изображены три рыболовные сети.*

**В з р о с л ы й.** Матросам показалось, что самая удобная и прочная сеть та, которая находится между квадратной и круглой.

*Дети обводят маркером треугольник.*

**В з р о с л ы й.** Какой формы Лягушата выбрали сеть?

*Дети называют форму – треугольная.*

**В з р о с л ы й.** Наконец кораблик отправился в плавание. Кораблик Плюх-Плюх долго путешествовал по Соленому морю, и у команды закончились запасы пресной воды. Кораблик пристал к берегу, и Лягушки отправились на ее поиски. Матросы шли по берегу и думали: «Где набрать воды?». А вы как думаете?

*Дети называют источники пресной воды самостоятельно или с помощью взрослого.*

**В з р о с л ы й.** Вдруг один лягушонок заметил три квадрата: большой, поменьше и совсем маленький.

*Дети конструируют квадраты на поле игры «Геоконт Малыш» по мере называния размера фигур. Если у детей возникают затруднения, взрослый помогает им, выкладывая образцы на поле игры «Геоконт Великан» (координатные точки квадратов: Ф4-К4-Ж4-Г4, Ф3-К3-Ж3-Г3 или Ф2-К2-Ж2-Г2, Ф1-К1-Ж1-Г1). Игру «Геоконт Малыш» можно заменить математическим планшетом.*

**В з р о с л ы й.** Какой источник питьевой воды увидел лягушонок?

*Дети предлагают свои варианты, взрослый выводит их на образ колодца.*

**В з р о с л ы й.** У лягушат с собой было три ведра.

*Взрослый прикрепляет к игровому полю Коврографа три схемы.*

**В з р о с л ы й.** Матросы решили, что достанут воду самым удобным ведром – прямоугольной формы.

*Дети составляют из частей игры «Чудо-соты 1» ведро, подходящее по описанию.*

**В з р о с л ы й.** Как вы думаете, почему лягушата решили, что прямоугольное ведро самое удобное?

*Дети высказывают предположения. Можно провести эксперимент: взять две чашки, широкую низкую и узкую высокую, и предложить детям пронести в них воду. Какая чашка удобнее и почему? Взрослый подводит итог: прямоугольное ведро узкое и высокое, поэтому вода из него не выплескивается.*

**В з р о с л ы й.** Лягушки набрали воды и вернулись к кораблику. Оказалось, что Гусь-капитан отшвартовал его далеко от берега. Но матросы не растерялись и сделали себе лодочку.

*Дети складывают лодочку по схеме (игра «Квадрат Воскобовича»: «Схемы сложения», схема 10 «Лодочка»). Взрослый смотрит за тем, чтобы фигура получилась точно такого же цвета, как на схеме.*

**В з р о с л ы й.** Лягушата сели в лодочку и быстро добрались до кораблика.

*Дети могут «поплавать» по комнате с лодочкой в руках.*

**В з р о с л ы й.** Гусь-капитан очень обрадовался их возвращению, поблагодарил за воду и сказал, что ему очень понравилась их лодочка. Не могли бы они сделать и ему лодку?

*Дети самостоятельно конструируют лодку с помощью геоконта (математического планшета) или игры «Чудо-соты 1».*

**В з р о с л ы й.** Матросы смастерили лодочку капитану, аккуратно подняли ведро с водой на борт кораблика, и команда отправилась дальше в путешествие по Соленому морю.

***Итоговые вопросы.** Откуда Лягушки-матросы достали питьевую воду? Какой формы было самое удобное ведро?*

## **Занятие 5**

### **«Как Крутик По играл с логоформочками и большим Квадратом»**

*В з р о с л ы й.* В Фиолетовом лесу живет Крутик По.

*Вместе с детьми рассматривает фигурку персонажа, беседует о нем.*

*В з р о с л ы й.* Крутик любит играть с необыкновенными формочками.

*Показывает детям игру «Логоформочки 3».*

*В з р о с л ы й.* Формочки на игровом поле двух цветов. Каких?

*Дети называют цвета – красный и зеленый.*

*В з р о с л ы й.* Сначала Крутик взял красные фигуры.

*Дети берут игру и вынимают фигуры красного цвета, называют их форму – круг, треугольник, квадрат. Взрослый предлагает придумать, на что похожи эти фигуры, подсказывает детям тот вариант, который предложен в игре, объясняет значение непонятных слов. Круг – это «колесо», треугольник – это «палатка», квадрат – «окно».*

*В з р о с л ы й.* Теперь на игровом поле остались фигуры зеленого цвета.

*Дети вынимают фигуры, рассматривают их, говорят, на что похожи. Взрослый подсказывает детям тот вариант, который разработан к игре: «грибок», «ворота», «башенка», «кораблик», «щит», «вазочка»; объясняет значение незнакомых слов.*

*В з р о с л ы й.* Крутик По вернул все фигуры на место и теперь играет с «линейкой».



*Показывает детям, как надо составлять фигуры с помощью линейки (нижняя часть игрового поля). Дети продолжают играть с логоформочками: конструируют контуры с помощью «линейки» и заполняют контуры фигурами из игрового поля.*

**В з р о с л ы й.** Какая замечательная игра у Крутика По! А вам она понравилась?

*Дети делятся впечатлениями.*

**В з р о с л ы й.** Тут Крутик По надумал сходить в гости к Гусенице Фифе. «Подарю Фифе что-нибудь полезное», - решил Крутик. Он положил перед собой красный квадрат, составленный из частей, зеленые «вазочку», «щит», «башенку» и «дверь».

*Дети берут из поля названные фигуры и кладут в ряд перед собой соответственно описанию.*

**В з р о с л ы й.** Чем похожи «вазочка» и «щит»?

*Дети говорят, что у фигур есть общая часть – половина квадрата наверху. Если дошкольники не видят ее, то взрослый предлагает детям наложить верхнюю половину квадрата по очереди на «вазочку» и «щит».*

**В з р о с л ы й.** Чем похожи «башенка» и «дверь»?

*Дети действуют аналогично, называя общую часть фигур – половина квадрата внизу.*

**В з р о с л ы й.** Крутик По решил подарить Гусенице Фифе фигуру, у которой наверху половина квадрата, а внизу трапеция.

*Если дошкольники не знают трапецию, взрослый показывает ее. Дети находят фигуру по описанию и, назвав ее «вазочкой», откладывают в сторону.*

**В з р о с л ы й.** Крутик По пришел на Ковровую Полянку с подарком и увидел, что гусеница Фифа занимается составлением букета. В центре букета Фифа расположила цветок из трех лепестков красного, синего и фиолетового цветов.

*Дети составляют цветок.*

**В з р о с л ы й.** Справа от цветка Гусеница Фифа составила еще один цветок, в котором лепестков меньше на один. Сколько лепестков в этом цветке?

*Дети называют количество – два.*

**В з р о с л ы й.** Лепестки в этом цветке желтого и голубого цветов.

*Дети составляют цветок.*

**В з р о с л ы й.** Слева от первого цветка Гусеница Фифа составила третий цветок из лепестков оранжевого, зеленого и белого цветов.

*Дети составляют цветок.*

**В з р о с л ы й.** Гусеница Фифа поставила в вазочку готовый букет, а Крутик По нарвал еще цветов.

*Дети составляют цветы из частей игры «Чудо-цветик».*

**В з р о с л ы й.** Вдруг Крутик По увидел большой красный квадрат.

*Взрослый и дети располагают игровой квадрат согласно описанию.*

**В з р о с л ы й.** Вдруг квадрат почувствовал, что его уголки пришли в движение, загнулись наверх, и он стал зеленым квадратом поменьше.

*Показывает на одном уголке своего квадрата, каким образом уголки загибаются. Малыши заканчивают конструирование самостоятельно.*

**В з р о с л ы й.** Зеленый квадрат стал поворачиваться, показывая всем свои стороны.

*Дети поворачивают сложенный квадрат по или против часовой стрелки, придерживая уголки так, чтобы они не разгибались.*

**В з р о с л ы й.** Вдруг зеленый квадрат остановился и почувствовал, что сложился пополам, потом еще пополам.

*Показывает, как надо складывать пополам, малыши действуют по образцу.*

В з р о с л ы й. И наш зеленый квадрат стал...

*Дети называют геометрическую фигуру и ее размер.*

В з р о с л ы й. ...маленьким зеленым квадратом.

*Дети стараются удержать в руках сложенную фигуру.*

В з р о с л ы й. Раз – разгибаем, два – разгибаем, три – отпускаем уголки, и наш маленький зеленый квадрат стал...большим красным квадратом. А теперь сложите из квадрата любую фигуру и назовите ее.

*Дети конструируют самостоятельно.*

**Итоговые вопросы.** *Какой формы были красные фигуры? Почему Крутик По решил подарить Гусенице Фифе вазочку? Как получился маленький квадрат?*

## Занятие 6

### «Как Крутик По подарил Пчелке Жуже лодочку»

В з р о с л ы й. Ребята, вы помните, какая любимая игра у Крутика По?

*Дети берут игру «Логоформочки 3».*

В з р о с л ы й. Однажды Крутик По положил перед собой в ряд четыре формочки зеленого цвета – «кораблик», «щит», «грибок» и «дверь».

*Дети вынимают фигуры из игрового поля и кладут перед собой по мере их названия (взрослый следит за тем, чтобы фигуры «щит» и «дверь» были правильно сориентированы).*

В з р о с л ы й. У всех фигур есть одинаковая часть. Какая?

*Дети называют круг или половину круга.*

В з р о с л ы й. Где находится половина круга в лодочке и щите? Грибке и двери?

*Дети говорят, что в «лодочке» и «щите» половина круга находится внизу, а в грибке и двери – наверху. Если дети испытывают затруднения, то они могут по очереди наложить часть красной фигуры на зеленые.*

В з р о с л ы й. Крутик По решил, что пойдет в гости к Пчелке Жуже и подарит ей одну формочку, у которой внизу половина круга, а наверху треугольник. Что Крутик По выбрал для Пчелки? Почему?

*Дети называют лодочку, высказывают предположения, почему Крутик По решил подарить Пчелке лодочку.*

В з р о с л ы й. Крутик взял лодочку и пришел к Пчелке Жуже. Та в это время что-то конструировала.

*Дети составляют по образцу силуэт куклы из деталей игры «Чудо-соты 1», придумывают ей названия.*

В з р о с л ы й. Пчелка Жужа с куклой и Крутик По сели в лодочку и начали плавать между Чудо-островами. Как они будут плыть?

*Дети разыгрывают ситуацию «Плыть на лодочке» (можно использовать подходящую музыку).*

В з р о с л ы й. А теперь нам пора отправляться домой. Давайте соорудим из волшебного квадрата для наших героев домик с красными стенами и красной крышей.

*Мальши самостоятельно складывают из игрового квадрата соответствующий домик. Взрослый подсказывает детям, если у них возникают затруднения.*

В з р о с л ы й. А Крутик По решил сделать такой домик из своих логоформочек.

*Дети конструируют домик из логоформочек.*

В з р о с л ы й. Потом Квадрат превратился в домик с красными стенами и зеленой крышей.

*Дети самостоятельно конструируют соответствующий домик.*

В з р о с л ы й. Крутик По тоже попытался составить красный домик с зеленой крышей, но у него ничего не получилось. Почему?

*Мальши объясняют, что у него нет фигур такого цвета.*

В з р о с л ы й. В это время Зайка-укротитель и Крыска-силачка пошли в лес за грибами.

*Взрослый прикрепляет к игровому полю коврографа карточки с изображениями персонажей. Дети кладут перед собой корзинки с цифрами 2 и 4, объясняют, почему выбрали именно их.*

В з р о с л ы й. Зверята долго ходили по лесу и нашли по два гриба.

*Дети вкладывают в корзинки по два гриба.*

В з р о с л ы й. У кого грибов больше? У кого меньше?

*Дети говорят, что грибов в корзинках поровну.*

В з р о с л ы й. У кого в корзинке еще есть места для грибов? Сколько их?

*Дети называют персонажа Крыску-силачку и количество пустых выемок – две.*

В з р о с л ы й. Крыска-силачка снова стала искать грибы. Но увы! Они не попадались. Вдруг Крыска-силачка услышала фырканье. Это был ёжик.

*Взрослый и дети сначала рассматривают схему игры Квадрат Воскобовича «Ёжик». Затем взрослый показывает приемы сложения. Дети действуют по схеме и образцу.*

В з р о с л ы й. Ёжик принес на спине три гриба.

*Дети вкладывают внутрь фигуры 3 грибов и обыгрывают ситуацию «Ёжик несет грибы».*

В з р о с л ы й. Ёжик предложил Крыске-силачке забрать все грибы, но она взяла только нужное ей количество. Сколько этому сказочному герою надо грибов, чтобы дополнить свою корзинку?

*Дети называют количество, берут два гриба и вкладывают их в корзинку. Один гриб остается у ежика (внутри фигуры).*

В з р о с л ы й. Зверята отправились с корзинками в цифроцирк, а ёжик побежал дальше по фиолетовому лесу. Через какое-то время ёжик столкнулся с Крутиком По, который шел домой. Он что-то рассматривал на земле. Оказалось, что он нашел два гриба. Один зеленый, второй – красный.

*Дети берут игру «Логоформочки 3», находят зеленую фигуру, красную составляют из частей.*

**В з р о с л ы й.** Крутик По размышлял, какой гриб съедобен.

*Взрослый и дети вспоминают названия съедобных и несъедобных грибов.*

**В з р о с л ы й.** Крутик По размышлял, какой гриб съедобен.

*Взрослый и дети вспоминают названия съедобных и несъедобных грибов.*

**В з р о с л ы й.** Ежик помог Крутику По разобраться, какой гриб можно есть, и побежал дальше.

*Дети и взрослый определяют один гриб названием съедобного гриба, второй – несъедобного. Цвета съедобного и несъедобного грибов дети определяют самостоятельно.*

**Итоговые вопросы.** *Что Крутик По подарил Пчелке Жуже? В каком домике поселились друзья? Сколько грибов нашли Зайка-укротитель и Крыска-силачка?*

## **Занятие 7**

### **«Как Лопушок и Гусеница Фифа гуляли по Ковровой Полянке»**

**В з р о с л ы й.** На ковровой полянке живут друзья – Лопушок и Гусеница Фифа. Гусеница Фифа была модницей и любила наряжаться. Однажды лопушок подарил ей красивые туфельки.

*Туфелька конструируется из элементов игры «Квадрат Воскобовича». Взрослый сначала показывает детям схему «Башмачок», затем конструирует фигуру. Дети действуют по схеме и словесной инструкции взрослого.*

**В з р о с л ы й.** Гусеница Фифа стала надевать новые башмачки.

*Взрослый сравнивает по размеру сложенный башмачок и изображение гусеницы Фифы – башмачок больше.*

**В з р о с л ы й.** Как Гусеница Фифа будет носить такую обувь?

*Дети рассуждают, как сказочный персонаж будет надевать обувь такого размера. Все вместе приходят к выводу, что такие туфельки носить неудобно.*

**В з р о с л ы й.** С обувью ничего не получилось. Тогда Гусеница Фифа решила украсить себя новыми бусами. Она взяла драгоценные камни и нанизала их на нитку: сначала синий круг, потом два голубых прямоугольника и, наконец, два фиолетовых треугольника.

*Взрослый по очереди называет фигуры, дети вынимают их из поля игры «Чудо-крестики 2» и кладут перед собой в ряд.*

В з р о с л ы й. Гусенице Фифе показалось, что бусы получились не очень красивыми, и она решила поместить круг между голубым прямоугольником и фиолетовым треугольником.

*Дети действуют самостоятельно.*

В з р о с л ы й. «Все равно не очень красиво», - подумала Гусеница Фифа и один голубой прямоугольник поменяла местами с фиолетовым треугольником.

*Так как задача имеет два решения, то бусы получаются у всех разные.*

В з р о с л ы й. Гусеница Фифа подумала, что, пожалуй, надо еще что-нибудь добавить из украшений.

*Дети самостоятельно придумывают: предметы одежды, аксессуары, конструируют их, выбрав любую игру по желанию. Называют этот предмет.*

В з р о с л ы й. В это время Малыш Гео прогуливался по берегу Озера Айс и встретил Ворона Метра. Ворон Метр сказал Малышу Гео, что в фиолетовом лесу есть волшебный цветок. Малыш Гео тут же захотел на него посмотреть. «Без труда не увидишь цветок в Фиолетовом лесу», - сказал Ворон Метр и протянул Малышу Гео нетающие льдинки.

*Взрослый раздает детям комплект из пяти пластинок игры «Прозрачный квадрат» (большой цветной квадрат, две пластинки с большими треугольниками и две пластинки с прямоугольниками), который готовит заранее.*

В з р о с л ы й. Почему Ворон Метр назвал эти льдинки нетающими?

*Дети высказывают свои предположения. Взрослый подводит итог, что льдинки не тают в руках.*

В з р о с л ы й. Потом Ворон Метр предложил Малышу Гео найти среди фигур игры «Чудосоты» фигуры, которые нарисованы на льдинках.

*Дети сначала перечисляют геометрические фигуры: квадрат, треугольник, прямоугольник, затем находят их в поле игры «Чудо-соты 1» и кладут перед собой два треугольника и два прямоугольника.*

В з р о с л ы й. Какую фигуру не смог найти Малыш Гео?

*Дети называют квадрат.*

В з р о с л ы й. Детали, которые нашел Малыш Гео, стали стеблем и листьями.

*Взрослый прикрепляет к игровому полю коврографа схему силуэта стебля с листьями. Дети составляют стебель и листья из частей игры «Чудо-соты 1».*

В з р о с л ы й. Льдинки стали тремя квадратами.

*Взрослый показывает детям на примере двух пластинок (например, с двумя прямоугольниками), как их надо накладывать друг на друга. Дети составляют один квадрат по образцу, второй самостоятельно. В результате у всех оказываются три цветных квадрата: большой цветной, составленный из двух прямоугольников, составленный из двух больших треугольников.*

В з р о с л ы й. Целый квадрат Ворон Метр положил над стеблем.

*Дети выполняют.*

В з р о с л ы й. Слева от целого квадрата Ворон Метр пристроил квадрат из треугольников.

*Дети действуют самостоятельно.*

В з р о с л ы й. Справа от целого квадрата – квадрат из прямоугольников.

*Дети действуют самостоятельно.*

В з р о с л ы й. И тут Малыш Гео увидел волшебный цветок. Ворон Метр сказал, что он имеет свою тайну. Оказывается, цветок исполнял три желания, по количеству лепестков.

Малыш Гео оторвал лепесток, в который превратился квадрат, составленный из двух прямоугольников.

*Дети убирают нужный лепесток.*

В з р о с л ы й. Каким было первое желание Малыша Гео?

*Дети высказывают предположения.*

В з р о с л ы й. Малыш Гео загадал себе шапку-невидимку. Раз – и она появилась!

*Дети конструируют шапку-невидимку из элементов игры «Квадрат Воскобовича» по схеме «лодочка».*

В з р о с л ы й. Во второй раз Малыш Гео оторвал лепесток, в который превратился квадрат, составленный из двух треугольников.

*Дети убирают нужный квадрат.*

В з р о с л ы й. Малыш Гео захотел иметь скатерть-самобранку, и она тут же появилась. Малыш-Гео расстелил скатерть-самобранку на берегу, и на ней появились разные угощения.

*Дети выбирают любую игру по желанию, придумывают и конструируют угощения, называют их.*

В з р о с л ы й. Остались последний лепесток и последнее желание. На этот раз Малыш Гео захотел иметь ковер-самолет. И он тут же появился.

*Дети выбирают игру и конструируют ковер-самолет.*

В з р о с л ы й. Малыш Гео и Ворон Метр сели на ковер-самолет и полетели над фиолетовым лесом. Кого они увидели на ковровой полянке?

**Итоговые вопросы.** *Во что наряжалась Гусеница Фифа? Что увидел Малыш Гео в Фиолетовом лесу?*

## Занятие 8

### «Как друзья пили чай с пирогами»

В з р о с л ы й. Как-то раз Медвежонок Мишик пригласил Галчонка Каррчика к себе в гости пить чай. Только Медвежонок Мишик стал накрывать стол, как прилетел Галчонок Каррчик. «Выбирай себе чашку», - предложил ему Медвежонок Мишик.

*Взрослый прикрепляет к игровому полю коврографа схемы трех чашек.*

В з р о с л ы й. Галчонок Каррчик взял прямоугольный бокал с треугольной ручкой.

*Дети составляют чашку из деталей игры «Чудо-крестики 2», выбрав схему, подходящую под описание.*

В з р о с л ы й. А Медвежонку Мишику понравился фигурный стакан без ручки.

*Дети составляют чашку из деталей игры «Чудо-крестики 2», выбрав из двух оставшихся подходящий под описание силуэт.*

В з р о с л ы й. Только друзья приготовились пить чай, как в дверь постучали. Это прилетела Пчелка Жужа и принесла корзинку с ягодами. Пчелка предложила испечь вместе пироги.

В з р о с л ы й. Что нужно взять друзьям, чтобы испечь пироги?



*Дети перечисляют, что нужно для того, чтобы испечь пирог.*

**В з р о с л ы й.** Где Друзьям испечь пирог?

*Дети самостоятельно называют устройство: печь, духовка, плита, сковородки и т.д.*

*Затем предлагается выбрать и составить устройство на игре «Геоконт Малыш».*

**В з р о с л ы й.** Медвежонок Мишик спросил: «Интересно, а что раньше ели вместо пирогов?» А вы как думаете?

*Дети самостоятельно или с помощью взрослого называют изделия из теста, например лепешки.*

**В з р о с л ы й.** Пчелка Жужа решила придумать и испечь необычный пирог, такой, каким он может быть в будущем. Как вы думаете, что это будет за пирог?

*Дети придумывают пироги будущего, затем составляют придуманные силуэты из частей игры «Чудо-крестики 2».*

**В з р о с л ы й.** Вот такие Пчелка Жужа испекла пироги! Все втроем пили чай и долго беседовали. Пирогов напекли много и Пчелка Жужа решила угостить Девочку Дольку пирогами и взяла для них корзину с ручкой-трапецией.

*Взрослый показывает лист, на котором изображены три корзины. Дети выбирают нужную по описанию и конструируют ее на поле игры «Геоконт Малыш».*

**В з р о с л ы й.** Пчелка положила в корзину пироги и полетела на Поляну Чудесных Цветов. Когда она пролетела над озером Айс, сильный ветер опрокинул корзину с пирогами в воду. Как вы думаете, что с ними стало в воде?

*Дети высказывают предположения. Все вместе подводят итоги.*

**В з р о с л ы й.** Расстроенная Пчелка Жужа прилетела на Поляну Чудесных Цветов без пирогов и вдруг увидела цветы. Одну четырехдольку.

*Дети находят в поле игры «Чудо-цветик» названную часть и кладут перед собой.*

**В з р о с л ы й.** Две трехдольки.

*Дети берут одну целую часть, а другую составляют. Варианты могут быть разные (двудолька плюс лепесток или три лепестка).*

**В з р о с л ы й.** И две двудольки.

*Дети кладут перед собой фигуры. Варианты могут быть разные, они определяются тем, как дети составили трехдольки.*

**В з р о с л ы й.** Пчелка Жужа посмотрела на цветы и сразу поняла, чем угостит Девочку Дольку. Что придумала Пчелка?

*Дети высказывают свои предположения, взрослый выслушивает их и подводит итог, что Пчелка соберет с цветов нектар и сделает мед.*

**В з р о с л ы й.** Пчелка Жужа поместила мед в соту, в состав которой входят треугольники.

*Дети вынимают из поля игры «Чудо-соты 1» части фигуры и собирают соту перед собой.*

**В з р о с л ы й.** Какого цвета сота?

*Дети называют цвет – оранжевый.*

**В з р о с л ы й.** Девочка Долька и Пчелка Жужа были довольны. Девочка Долька смастерила оригинальный горшочек под мед.

*Дети конструируют горшочек на листе бумаги из частей любых игр, обводят их и дорисовывают.*

**Итоговые вопросы:** Какую чашку выбрал Галчонок Каррчик? Что принесла Пчелка Жужа? Какую корзину выбрала Пчелка Жужа?



## Занятие 9 «Как команда Кораблика получила подарки»

В з р о с л ы й. Зайка-укротитель и Пес-жонглер взяли свои корзинки.

*Взрослый прикрепляет к игровому полю коврографа карточки с изображениями персонажей. Дети берут корзинки с цифрами «2» и «5» из поля игры «Математические корзинки».*

В з р о с л ы й. Артисты Цифроцирка пошли в лес и набрали полные корзинки грибов.

*Дети вкладывают в корзинки соответствующее количество грибов.*

В з р о с л ы й. Зверята пошли домой и по дороге зашли на Поляну Чудесных Цветов. Девочке Дольке так захотелось грибов, что она предложила Псу-жонглеру поменяться. Она возьмет у него пять грибов, а отдаст взамен столько же лепестков.

*Дети берут из поля игры «Чудо-цветик» пять лепестков, вынимают пять грибов, вкладывают в отверстия корзинки вместо грибов лепестки.*

В з р о с л ы й. Зайка-укротитель и Пес-жонглер пошли дальше. Вдруг лепестки выпали из корзинки и собрались в бабочку.

*Дети придумывают и составляют силуэт «бабочка» из пяти лепестков.*

В з р о с л ы й. Бабочка полетела вперед, наши друзья пошли за ней и очень скоро оказались на Чудо-островах. Бабочка пару раз взмахнула крылышками и подлетела к сотам Пчелки Жужи.

*Дети берут игру «Чудо-соты 1».*

В з р о с л ы й. Бабочка покружила и села на соту такого цвета:

Он в яйце есть и в цыпленке,  
В масле, что лежит в масленке,  
В каждом спелом колоске,  
В солнце, сыре и в песке.  
Какого цвета эта сота?

*Дети вынимают соту желтого цвета и кладут части перед собой.*

В з р о с л ы й. Бабочка перелетела на соту другого цвета:

Каждый апельсин им полон,  
Веселей с ним даже клоун,  
Он повсюду на лисе  
И на белке в колесе.  
Какого цвета эта сота?

*Дети вынимают соту оранжевого цвета и кладут части перед собой.*

В з р о с л ы й. Пес-жонглер составил из частей сот, которые выбрала бабочка, свою любимую цифру.

*Взрослый прикрепляет к игровому полю коврографа схемы «2» и «5». Дети выбирают любимую цифру персонажа и составляют ее из частей сот.*

В з р о с л ы й. Из оставшихся частей Зайка-укротитель составил что-то себе.

*Дети придумывают и конструируют из оставшихся частей желтой и оранжевой сот любой предмет. Называют его, рассказывают, для чего он нужен Зайке-укротителю.*

В з р о с л ы й. Вскоре зверята подошли к Голубому ручью и увидели, что команда Кораблика «Плюх-Плюх» готовится к очередному плаванью. «Нижние флажки на всех мачтах кораблика развернуть справа налево!» - приказал Гусь-капитан.

*Дети сначала располагают кораблик носом влево (флажки предварительно сориентированы вправо), затем разворачивают нижние флажки справа налево на всех мачтах.*

В з р о с л ы й. «Развернуть все верхние флажки справа налево» - раздалась новая команда.

*Дети разворачивают на четырех мачтах верхние флажки справа налево.*

В з р о с л ы й. Кораблик отправился в плавание. Через какое-то время Кораблик оказался на Поляне Чудесных цветов. Девочка Долька обрадовалась встрече и сделала команде кораблика подарок.

*Дети придумывают и конструируют из частей игры «Чудо-цветик» какой-либо предметный силуэт, называют его. Объясняют, почему Девочка Долька подарила этот предмет.*

В з р о с л ы й. Гусь-капитан поблагодарил Девочку Дольку, и кораблик отправился дальше. Скоро на горизонте появилась Чудесная Поляна Золотых Плодов. Паучок Юк тоже обрадовался встрече и сделал команде подарок.

*Дети придумывают и конструируют на поле игры «Геоконт Малыш» какой-либо предметный силуэт, называют его. Объясняют, почему Паучок сделал именно такой подарок.*

В з р о с л ы й. Подарков оказалось так много, что они не поместились на кораблике. Капитан стал думать, что же делать? Если взять все подарки на кораблик, то он может утонуть,

но зато все друзья будут довольны. Если какой-то подарок оставить, то кораблик не утонет, но кто-то из друзей расстроится. Что же делать?

*Дети предлагают варианты решения проблемы.*

В з р о с л ы й. Китенок Тимошка и краб Крабыч помогли команде. Они взяли четыре крестика красного, оранжевого, желтого и голубого цветов.

*Дети берут части этих крестиков.*

В з р о с л ы й. Друзья смастерили плот.

*Дети составляют силуэт «плот» по образцу.*

В з р о с л ы й. Лягушки-матросы прочно прикрепили плот к кораблику, положили на него все подарки и благополучно добрались до дома.

**Итоговые вопросы:** Кто из персонажей принес домой грибы? Какие флажки на мачтах кораблика Лягушки-матросы развернули справа налево?

## Занятие 10

### «Как в фиолетовом лесу выпал снег»

В з р о с л ы й. В Фиолетовом лесу наступила зима и выпал снег.

*Взрослый беседует с детьми о том, каким бывает настоящий снег.*

В з р о с л ы й. В Фиолетовом лесу снег был необычным. Например, на Чудо-островах одна снежинка была большим квадратом, четыре – маленькими квадратами.

*Дети находят в поле игры «Чудо-крестики 2» геометрические фигуры: один голубой квадрат большого размера, четыре фиолетовых квадрата маленького размера.*

В з р о с л ы й. Чем похожи снежинки, чем различаются?

*Дети говорят, что фигуры одинаковой формы, но разных цвета и размера. Называют их.*

В з р о с л ы й. Снежинки закружились и легли так, что получилась одна большая красивая снежинка.

*Дети придумывают и составляют из пяти геометрических фигур снежинку.*

В з р о с л ы й. На Поляне Чудесных цветов снежинки были похожи на пятидолжки.

*Взрослый прикрепляет к игровому полю коврографа силуэтную схему фигуры «пятидолжка». Дети составляют из частей игры «Чудо-цветик» четыре силуэта.*

В з р о с л ы й. Сколько было снежинок на Поляне Чудесных Цветов?

*Дети называют количество – четыре.*

В з р о с л ы й. Снег выпал и на Чудесной Поляне Золотых Плодов. Какой формы были там снежинки?

*Дети придумывают и конструируют контуры снежинок на поле игры «Геоконт Малыш».*

В з р о с л ы й. А на Озере Айс есть волшебные нетающие льдинки.

*Дети берут комплект игры «Прозрачный квадрат» (с уменьшенным количеством).*

В з р о с л ы й. Чем эти волшебные льдинки отличаются от настоящих?

*Дети рассматривают пластинки игры, называют признаки отличия «волшебных» льдинок от настоящих.*

В з р о с л ы й. На льдинках нарисованы геометрические фигуры.

*Дети сортируют пластинки по форме нарисованных геометрических фигур, называют знакомые.*

В з р о с л ы й. Все жители обрадовались первому снегу! В какие игры можно играть зимой?

*Дети перечисляют виды зимних игр.*

В з р о с л ы й. Гусеница Фифа решила прогуляться по первому снегу.

*В нижнем ряду сетки игрового поля коврографа располагается фигурка Гусеницы Фифы.*

В з р о с л ы й. Сначала она проползла три клеточки вправо, потом две вверх и увидела камень.

*Кто-то из детей отсчитывает названное количество клеточек, переносит фигуру персонажа.*

В з р о с л ы й. Какого цвета этот камень?

*Дети называют цвет – фиолетовый.*

В з р о с л ы й. Гусеница Фифа сдвинула камень и нашла две нетающие льдинки с нарисованными геометрическими фигурами.

*Взрослый открывает фиолетовый квадрат и показывает детям две пластинки с нарисованными на них большими треугольниками, квадрат возвращает на место. Дети находят в комплекте пластинок игры «Прозрачный квадрат» (их количество можно уменьшить) точно такие же и откладывают в сторону.*

В з р о с л ы й. От фиолетового камня Гусеница Фифа проползла четыре клеточки вправо, две клеточки вверх и одну влево.

*Другой ребенок отсчитывает необходимое количество клеточек.*

В з р о с л ы й. Какого цвета камень увидела Гусеница Фифа?

*Дети называют цвет – оранжевый.*

В з р о с л ы й. Гусеница Фифа заглянула под камень и нашла еще две нетающие льдинки.

*Взрослый открывает оранжевый квадрат и показывает детям две пластинки с нарисованными на них средними треугольниками, квадрат возвращает на место. Дети находят среди множества других льдинок две с точно такими же фигурами.*

В з р о с л ы й. Гусеница Фифа снова отправилась в путь. Она проползла две клетки вверх и одну вправо.

*Кто-то из детей прослеживает путь персонажа.*

В з р о с л ы й. Какой камень увидела Гусеница Фифа?

*Дети называют цвет – белый.*

В з р о с л ы й. Под ним Гусеница Фифа нашла... Что?

*Взрослый открывает карточку, разворачивает лист бумаги, показывает детям схему. Дети конструируют силуэт по схеме. Придумывают, на что похож предметный силуэт.*

В з р о с л ы й. Вот, оказывается, для чего были нужны льдинки.

**Итоговые вопросы:** *Какие снежинки вам понравились больше всего? Сколько камней встретилось на пути Гусеницы Фифы? Льдинки с какими геометрическими фигурами она нашла?*

### Литература

1. Асмолов А.Г. Психология личности: Принципы общепсихологического анализа / А.Г. Асмолов. – М.: Смысл, 2001. – 416 с.
2. Воскобович В.В. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры»: методическое пособие / В.В. Воскобович, Н.А. Мёдова, Е.Д. Файзуллаева и др.; под ред. Л. С. Вакуленко, О.М. Вотиновой. – Санкт-Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», КАРО, 2018. – 360 с.: ил.
3. Выгодский Л.С. Педагогическая психология / Л.С. Выгодский. – М.: Педагогика, 1991. – 480 с.
4. Григорян Н.В. Потенциал дидактической игры для достижения результатов, планируемых ФГОС начального общего образования (на примере развивающих игр В.В. Воскобовича) // Развивающие игры В.В. Воскобовича в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста: Материалы III всероссийской научно-практической конференции с международным участием (11 июня 2015 г., Санкт-Петербург) / Под ред. В.В. Воскобовича, Л.С. Вакуленко, О.М. Вотиновой, Н.В. Григорян. – СПб.: Свое издательство, 2015. – С. 11-14.
5. Кравцова Е.Е. Разбуди в ребенке волшебника: книга для воспитателей детского сада и родителей / Е.Е. Кравцова. – М.: Просвещение: Учеб. лит., 1996. – 157 с.

6. Харько Т.Г. Методика познавательного-творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового Леса». Средний дошкольный возраст. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2013. – 192 с.
7. Эльконин Д.Б. Детская психология: учеб. пособие для вузов / Д.Б. Эльконин; ред.-сост. Б.Д. Эльконин. – М.: Академия, 2006. – 384 с.