

**Төлеби ауданы адами әлеуетті дамыту бөлімінің
«Бәйшешек» бөбекжай» балабақшасы МКҚК**



А.Е. Тургунбекова А.Е. Тургунбекова

Вариативті компонент
Тақырыбы: «Ертегі елінде»
Ортаңғы «Балбөбек» тобы
2021-2022ж

№	Тақырыбы	Мақсаты	Көрнекілік-құралдар	Саңы
1	«Бауырсақ»ертегісі	Ертегіні еске түсіру арқылы балалардыңтілдеріндамыту.	Фланелеграф, конустеатры, қуыршақ театры, орамал, тақия, кейіпкерлердің атрибуттары	1
2	«Бұлбауырсақ-кішкентайқуаң»	Ойынарқылыкейіпкерлердің рөлін таңдай отырып, балалардыңқызығушылықтарынаарттыру.		1
3	«Бауырсақ, бауырсақмен сені жеймін...»	Тілдерінжаттықтыру.		1
4	«Бауырсақ»ертегісінің қойылымы	Балалардыңойынтиянақтау және өнерлерін іске асыру.		1
5	«Шалқан»ертегісі	Ертегіні еске түсіру арқылы балалардыңтілдеріндамыту.	Фланелеграф, саусақ қуыршақ театры, үстелүстіндегі театр, кейіпкерлердің атрибуттары	1
6	«Ата мен әжемде қонақтаболғанда»	Шалқандыотырғызукезінде айтылатынөлеңшумағыарқылыбалалардың тілдерін байыту және білімдерін кеңейту.		1
7	«Осындайүлкен шалқан...»	Белсендібалалардыкейіпкерлердің рөлдерін эмоция арқылыкөрсетебілугеүйрету.		1
8	«Шалқан»ертегісінсахналау	Кейіпкерлердіңрөлінатқарабілуге дағдыландыру.		1
9	«Үшаю»ертегісі	Ертегініеске түсіруарқылыбалалардыңтілдеріндамыту.	Сюжетті суреттер, қуыршақ театры, тақия, кейіпкерлердің атрибуттары	1
10	«Қанедосым,сөзге қосыл»	Ойынарқылыкейіпкерлердіңрөлін таңдайотырып, балалардыңқызығушылықтарын арттыру.		1
11	«Үшаюда қонақта»	Тілдерінжаттықтыру.		1
12	«Үшаю»	Балалардыңойынтиянақтаужәне өнерлерініскеасыру,ертегіні сахналау.		1
13	«Үйшік»ертегісі	Ертегініескетүсіруарқылыбалалардың тілдерін дамыту.		Фланелеграф, қуыршақ

14	«Үйшік»ертегісі	Балалардыңтілдерінбайытужәне білімдерін кеңейту.	театры, кейіпкерлердің атрибуттары	1
15	«Қәнедосым,сөзге қосыл»	Белсендібалалардыкейіпкерлердіңрөлдерін эмоция арқылыкөрсетебілугеүйрету.		1
16	«Көзкөруге тоймайды,құлақестуге жалықпайды»	Кейіпкерлердің рөлін атқара білуге дағдыландыру,ертегінісахналау.		1
17	«Түлкіменқояндар» ертегісі	Балалардыертегініңмазмұнымен таныстыру.	Конустеатры, куыршақ театры, кейіпкерлердің атрибуттары.	1
18	«Түлкі,түлкі, түлкішек»	Қимылдыойындарарқылы кейіпкерлердің рөлін айтып, белсенді балаларды таңдай отырып,қызығушылығынарттыру.		1
19	«Қу түлкі мен қорқаққояндар»	Ертегідегіқоянментүлкінің сөздерінбалаларғаүйрету.Түлкі менқояндарарасындағыдиалог.		1
20	«Түлкіменқояндар»	Балалардыңрөлдідұрысойнай білуін және сөздердегі әр дыбыстардыанықайтуларын қадағалау.Ертегіні сахналау.		1
21	«Қоянныңүйшігі» ертегісі	Ертегімазмұныментаныстырып, ертегіге деген қызығушылығын арттыру.	Фланелеграф, куыршақ театры, кейіпкерлердің атрибуттары	1
22	«Оқыдабіл,ойнада күл»	Ойынарқылыбалалардырөлдерге бөлу, кейіпкерлердің сөздерін дұрысайтуғаүйрету.		1

23	«Досы көпті жау алмайды, ақылықөпті да у алмайды»	Кейікерлердің сөздерін дұрыс айтуларындағалаужәнерөлдерін ретімен орындауға үйрету.	Ертегі суреттері, кейіпкерлердің атрибуттары	1
24	«Көз көруге тоймайды, құлақестуге жалықпайды»	Ертегініңмазмұныбойынша кейіпкерлердіңіс–әрекетінеқарап, әсерлі көңіл-күйін білдіре отырып сезінебілугеүйрету.Ертегінісахналау.		1
25	«Жетілақжәне қасқыр» ертегісі.	Ертегінің мазмұнын еске түсіре отырыптілдікқорларынбайыту.	Фланелеграф, қуыршақ театры, кейіпкерлердің атрибуттары	
26	«Лақтарым менің, лақтарым менің... »	Ойын арқылы балаларды рөлдерге бөлу,кейіпкерлердіңсөздеріндұрыс айтуға үйрету.		1
27	«Алақай, алақай! Анамызкелді, бізге, сүт әкелді»	Ертегідегенқызылушылықтарын арттыру.		1
28	«Жетілақжәне қасқыр» ертегісі	Әрбаланыңөзрөліндұрысорындауын қадағалау.Ертегіні сахналау.		1
29	«Алтын айдарлыәтеш» ертегісі	Ертегініңмазмұныментаныстыру.		1
30	«Жібексақалы бар, майға батырыпалған басы бар»	Кейіпкерлердіңрөлдерінбереотырып, балаларға сөздері мен қимыл – қозғалыстарынүйрету.	Фланелеграф, кейіпкерлердің атрибуттары	1
31	«Сымбатты әтеш»	Балалардыертегінідиалогбойынша орындауға үйрету.		1
32	«Алтын айдарлыәтеш» ертегісі	Ертегідегі кейіпкерлердің рөлін дұрысорындауларындағалау, сахналау.		1
33-34	«Ертегі әлеміне саяхат»	Өткен ертегілердіеске түсіріп, мазмұныбойыншасұрақтарға жауапберуарқылыбілімдерін тиянақтау.	Ертегі суреттері, кейіпкерлердің атрибуттары	1
35	«Ертегі елі жерменкеле, жатыр!»	Ертегікейіпкерлерініңжағымды–жағымсызжақтарынтабабілуге үйрету.		1

36	«Ертегіеліне саяхат»			1
----	----------------------	--	--	---

Тақырыбы: «Бауырсақ».

Мақсаты: Балаларды ертегі мазмұнын түсініп оны әңгімелеуге, диалог сөздерді мәнеріне келтіре айта білуге үйрету, есте сақтау қабілеттерін

Қалыптастыру .Балалардың көркем әдебиетке деген қызығушылығын арттыра отырып сөздік қорын байыту. Көңіл -күйлерін терең түсініп, аяушылық

Сезімге қамқоршы болуға тәрбиелеу.

Сөздікжұмыс: ұн, қамыр, илеу.

Қосгілдіккомпоненті: ұн-мука, қамыр-тесто, илеу-замесить.

Әдіс-тәсілдер: Түсіндіру, көрсету, суретаркылыәңгімеойын, сұрақ-жауап, қортындылау.

Көрнекіліктер: фланелеграф, кейіпкерлерсуреттері.

Қызметкезедері	Тәрбиешініңіс-әрекеті	Балалардыңіс-әрекеті
Мотивациялық-қозғаушы	-Балалар, сендерертегілердікөп білесіңдер ме? -Ертегілердіжақсыкөресіңдерме? -Балаларертегілердіестеріңе түсіріңдерші, оларқалайбасталушы еді? -Олайболсаменсендергебүгінбір тамаша ертегіні айтып беремін, сендермұқияттыңдандар.	- Әрине. - Иә. - Ерте, ерте, ертеде...
Іздену- ұйымдастырушы	Тәрбиеші: -Бүгінгісендермен танысатынымыз “Бауырсақ”ертегісі. - “Бауырсақ”ертегісіндеқандай кейіпкерлер бар? - Ертегінежайындаекен? - Бауырсақтыкімпісіреді? - Бауырсаққандайәрекетжасады? - Оныңбүлісідұрыспа? - Олжолдакімдергекезболады? - Түлкібауырсақтықалайжеп қояды? - Балаларсендербасқақандайертегі білесіңдер? Сөздікжұмыс. Дидактикалықойын Ойынныңшарты: үстелүстіндегі суреттербойыншаертегідегі кейіпкерлерді құрастырады.	Тәрбиешініңайтқанын тыңдай отырады. Балаларжауабы: - бауырсақ, ата, әже, қоян, аю, қасқыр, түлкі. Балалардыңжауабы: Ата-әжесінен қашып кетті. Сөздердіңмәнінтүсініп естерінде сақтайды. Әртүрліпішіндерден ертегі кейіпкерлерін құрастырады.
Рефлексивті-коррекциялаушы	Қорытынды. - Ертегігеқандайкейіпкерлер қатысты? - Балалар, сендерде осы бауырсақтыңісінқайталамау үшін қандай болуларың керек? Жақсыжауапбергенбалаларды мадақтау.	Балалар сұрақтарға жауаптар береді. Балалардың жауабы: Ақылдыболуымызкерек.

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады:Суретке қарап мазмұнын түсіне біледі.

Түсінеді:Ертегідегі кейіпкерлердің сөз мәнерін,қимыл-қозғалысын ойнап келтіреді.

Қолданады:Сөздерді анық айтады.

Вриативті компонент

Тақырыбы: «Бұл бауырсақ-кішкентай қу аң».

Мақсаты: Ертегіні қайталай отырып, кейіпкерлерді таңдау, рөлдерге бөлу. Фланелеграф арқылы – қызығушылықтарын, қиялдарын, эстетикалық талғамдарын қалыптастыру.

Мазмұндау мен тіл байлықтарын дамыту.

Мейрімді, тату – тәтті, дос болуға үйрету.

Сөздік жұмыс: аңқау, қорқақ, қу, ашулы.

Қостілдік компоненті: аңқау-рассеянный, қорқақ-трусливый, қу-хитрый.

Әдіс-тәсілдер: әңгімелеу, суреттерді жапсыру арқылы қызықтыру, кейіпкерлерді талдау, сұрақ - жауап.

Көрнекіліктер: фланелеграф, кейіпкерлер суреттері.

Қызмет кезеңдері	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық-қозғаушы	- Балалар, «Бауырсақ ертегісі естеріңде ме?» - Кәне естеріңе түсіріңдерші.	- Ия, білеміз.
Іздену- ұйымдастырушы	1) Кейіпкерлерді атап шығады. - Бұл кейіпкерлердің мінезі қандай? - Қоян? - Ал түлкі қандай? - Аю? - Қасқыр? - Бауырсақ? 3) Балаларды тақтаға шығарып, фланелеграфқа кейіпкерлер суреттерін жабыстыра отырып, ойларын түйіп айтқызу. 4) Баланың түсінгеніне қарай, жақсы қатысқанына қарай кейіпкерлерді таңдап, рөлдерін беру. Қандай мінез қылықта болатындарын айту.	Бауырсақ, қоян, түлкі, аю, әже, ата. - мейірімді, қорқақ, аңқау - қу, жаман - салмақты - ашулы - көңілді. Ертегіні көре отырып ертегі мазмұнына сәйкес жауап береді, ертегі кейіпкерлерінің іс-әрекеттерін талқылайды.
Рефлексивті-коррекциялаушы	- Бүл ертегіде кім сендерге ұнады? - Неге ертегі көңілсіз аяқталады?	Үй тапсырма: Балалар, үйге келгенде аналарыңа айтып беріңдер.

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: Ертегі кейіпкерлеріне мінездеме беруге үйренеді.

Түсінеді: Таныс ертегінің соңын басқаша құрастырады.

Қолданады: Ертегідегі кейіпкерлердің сөз мәнерін, қимыл-қозғалысын ойнап келтіреді.

Вриативті компонент

Тақырыбы: «Бауырсақ, бауырсақ мен сені жеймін ...»

Мақсаты: Ертегіні зейін қойып тыңдай білуге, әртістік қабілетін дамыту. Ертегінің желісі бойынша сұрақтарға жауап бере білуге, қысқаша мазмұндауға үйрету. Олардың дауысын салып қызыға ойнау дағдыларын қалыптастыру. Бір-бірлерін сыйлауға, көмектесуге, адамгершілік қасиеттерді ажырата білуге тәрбиелеу.

Сөздік жұмыс: аңқау, қорқақ, қу, ашулы.

Қостілдік компоненті: ертегі – сказка.

Әдіс-тәсілдер: өткенді қайталау, сурет жапсыру арқылы қызықтыру, сұрақ- жауап.

Көрнекіліктер: фланелеграф, кейіпкерлер суреттері.

Қызметкезеңдері	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық-қозғаушы	Шаттық шеңбері. - Балалар ертегілеріне не еміз. - Балалар сендер басқа қандай ертегі білесіңдер?	Тәрбиешінің айтқандарын тыңдай отырып, таныс ертегілердің кейіпкерлерін атайды.
Іздену- ұйымдастырушы	Тәрбиеші: - Бүгінгі сендер ментанысатынымыз “Бауырсақ” ертегісі. Ертегіні оқып отырып, балаларға түсіндіру. - Балалар, осы “Бауырсақ” ертегісінде қандай кейіпкерлер бар? - Ертегіне жайында екен? - Бауырсақты кімісіреді? - Бауырсақ қандай әрекет жасады? - Оның бүлісід ұрыспа? - Ол жолда кімдерге кез болады? - Түлкі бауырсақты қалай жеп қояды? - Балалар сендер басқа қандай ертегі білесіңдер? Сергітүсеті: <u>Дидактикалық ойын</u> Ойынның шарты: үстел үстіндегі суреттер бойынша осы ертегідегі кейіпкерлерді құрастыру.	Ертегіні тыңдай отырып ертегі мазмұнына сәйкес жауап береді, ертегі кейіпкерлерінің іс-әрекеттерін талқылайды. Балалар жауабы: бауырсақ, ата, әже, қоян, аю, қасқыр, түлкі. Балалардың жауабы: Ата-әжесінен қашып кетті. Жаңа сөздердің мәнін түсініп естерінде сақтайды. Әуенмен бауырсақты айналып билеу.
Рефлексивті-коррекциялаушы	Қорытынды. Балаларды мадақтау. - Балалар, сендер де осы бауырсақтың ісін қайталамау үшін қандай болуларың керек?	Балалардың жауабы: - Ақылды болуымыз керек.

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: Ертегі кейіпкерлеріне мінездеме беруге үйренеді.

Түсінеді: Ертегіні тыңдайды, мазмұндайды.

Қолданады: Өз ойларын жеткізе алады.

Вриативті компонент

Тақырыбы: «Бауырсақ» ертегісінің қойылымы.

Мақсаты: Ертегі, әлеміне қызығушылығын қалыптастыру. Ертегі сахналау барысында кейіпкерлердің мінез-құлқын жеткізе білуге үйрету. Ертегідегі кейіпкерлердің сөз мәнерін, қимыл қозғалысын келтіріп ойнауға үйрету.

Сөздерді анықайтуға, естесактау қабілетін дамыту. Кейіпкерлердің жан дүниесін түсіне білуге, оны ашып көрсете білуге тәрбиелеу.

Қостілдік компонент: бауырсақ-колобок.

Әдіс-тәсілдер: өткенді қайталау, тамашалау, сұрақ-жауап.

Көрнекіліктер: ширма, кейіпкерлер атрибуттары.

Қызмет кезеңдері	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық-қозғаушы	Тәрбиеші: - Балалар қане есімізге түсіріп көрейікші, ертегілердің басы қалай басталады? - Албалалар ертегі әлеміне саяхат жасайық. - Ертегілер әлеміне бару үшін қандай көлікпен барайық? (пойыздың дауысы естіледі)	Балалар: - «Ерте, ерте, ертеде, ешкі жүні бөрте де...», - «Баяғы өткен заманда шал мен кемпір тұрыпты», - Пойыз бен барайықшы, тез жетеміз.
Іздену- ұйымдастырушы	- Біз ертегі әлеміне келдік, қане жайғасып отырайық. - Бүгін қандай ертегіні тамашалайтындарыңды білу үшін сендерге жұмбақ жасырғым келіп тұр. 1. Өзі қу, жүрген жері айқай-шу. 2. Далада жүр шапқылап, Керемет тымсақ құлақ, Тек есектен басқа да, Оған ұқсар жоқ құлақ. 3. Ит сияқты пішіні, Ұнатпайды ол кісіні. 4. Қыс бойына жатады, Тәтті ұйқыға батады. 5. Өзі қып-қызыл болып піседі Күнге ұқсас келеді. - Сонымен балалар, бұл кейіпкерлер қай ертегіде кездеседі екен? Тәрбиеші балаларға «Бауырсақ» ертегісін ескетіріп ұсынады. Тәрбиеші «Бауырсақ» ертегісін қуыршақ театры арқылы қоюын ұсынады.	- түлкі - қоян - қасқыр - аю - бауырсақ - «Бауырсақ» ертегісінде. Балалар мазмұнын айтып береді. Балалар қуыршақтарын алып ертегіні сахналайды.
Рефлексивті-коррекциялаушы	- Ертегі қалай аяқталады? Балаларды мадақтау, бағалау	

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: Суретке қарап мазмұнын түсіне біледі.

Түсінеді: Ертегідегі кейіпкерлердің сөз мәнерін, қимыл-қозғалысын ойнап келтіреді.

Қолданады: Сөздерді анық айтып, есте сақтау қабілеттерін дамиды.

Тақырыбы«Шалқан».

Мақсаты:Ертегі кейіпкерлері арқылы мазмұнымен таныстыру.Сұрақ- жауап арқылы ертегіні терең түсіндіру. Көңіл-күйлерін терең түсінуге аяушылық сезімге, қамқоршы болуға тәрбиелеу.

Сөздікжұмыс:Шалқан,көкөніс,үлкен.

Қостілдіккомпонент:Шалқан-репка.

Әдіс-тәсілдер:қызықтыру,әңгімелеу,таныстыру,әңгімелеу,сұрақ-жауап.

Көрнекіліктер:фланелеграф,кейіпкерлерсуреттері,куыршақӘже.

Қызметкезездері	Тәрбиешініңіс-әрекеті	Балалардыңіс-әрекеті
Мотивациялық-қозғаушы	ҚонаққакуыршақӘжекеледі. Балаларменамандасады.Әжесіздің келгенігізге өте қуаныштымыз. Әже:-Балаларсендерертегілерді көп білесіндер ме? -Ертегілерқалайбасталушыеді?	- Әрине. - «Ерте ерте ерте екен, ешкіжүнібөртеекен»деп басталады. Білгендерінаытады.
Іздену- ұйымдастырушы	1) Ертегінінатынатау«Шалқан», кейіпкерлерді атап таныстыру - ата, әже, немересі, ит, мысық, тышқан. 2) Ертегінімазмұндау. Фланелеграфқасуреттерді жабыстыраотырыптүсіндіру. -Ерте,ерте,ертедеатаменәжеөмір сүріпті. Бір күні ата барып шалқандытартады, тартады,бірақ тарта алмайды. Ол кемпірді көмеккешақырады..... -Тектышқанкөмекккелгенде шалқанды тартып алады.	Балаларертегі кейіпкерлерінаытады. Ертегінің мазмұнын айтып береді. Тәрбиешінімұқият тыңдап отырады. Қойылған сұрақтарға жауап қайтарады.
Рефлексивті-коррекциялаушы	-Ертегігеқандайкейіпкерлер қатынасты? Жақсықатынасқанбалаларды мадақтау.	Сұрақтарғажауаптар береді.

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады:Ертегі кейіпкерлеріне мінездеме беруге үйренеді.

Түсінеді:Ертегіні тыңдайды,мазмұндайды.

Қолданады:Өз ойларын жеткізе алады.

Тақырыбы: «Ата мен әжемде қонақта болғанда..»

Мақсаты: Ертегіні қайталай отырып, кейіпкерлерін таңдау, рөлдерін бөлу. Фланелеграф арқылы – қызығушылықтарын, қиялдарын, эстетикалық талғамдарын қалыптастыру. Мазмұндауды, тілдамалық көздеу. Мейірімді, тату-тәтті дос болуға тәрбиелеу.

Сөздік жұмыс: шалқан.

Қостілдік компонент: шалқан-репка.

Әдіс-тәсілдер: әңгімелеу, түсіндіру, өткенді қайталау, сурет жапсыру арқылы қызықтау, түсіндіру, сұрақ-жауап.

Көрнекіліктер: фланелеграф, кейіпкерлер суреттері.

Қызмет кезеңдері	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық-қозғаушы	- Балалар, алғашқы сабақта біз «Шалқан» ертегісі ментаныстық. - Кім шалқанды екті? - Кім шалқанды тартты?	Балалар қызығушылықпен жауап береді.
Іздену- ұйымдастырушы	1) – Балалар, «Шалқан» ертегісі естеріңде ме? - Кәне есімізге түсірейікші. Бірінші кейіпкерлерді атап шығайық ата-әже, немересі, ит, мысық, тышқан. - Бұл ертегіде кейіпкерлер бір біріне көмек бере ме? 2) Балаларды тақтаға шақырып, фланелеграфқа кейіпкерлер суреттерін жабыстыра отырып, ойларын түйіп айтқызу. Баланың түсінгеніне қарай, жақсы қатысқанына қарай 5 кейіпкерлерді таңдап, рөлдерін беру. Сергітүсеті.	Балалар қызығушылық білдіреді. Тәрбиешінің мұқият тыңдап отырады. Балалар екі топқа бөлініп, қай топ көп ертегі атаса, сол топ жеңіске жетеді. Қимылмен көрсетіп, орындайды.
Рефлексивті-коррекциялаушы	Сұрақ-жауап арқылы сабақта түсінгендерін тиянақтау. - Бұл ертегіде сендерге кім ұнады? - Қоян кіммен дос болып қалды?	Сұрақтарға жауаптар береді.

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: Суретке қарап мазмұнын түсіне біледі.

Түсінеді: Ертегідегі кейіпкерлердің сөз мәнерін, қимыл-қозғалысын ойнап келтіреді.

Қолданады: Сөздерді анық айтып, есте сақтайды.

Вриативті компонент

Тақырыбы: «Осындай үлкен шалқан»

Мақсаты: Ертегіні қайталай отырып таңдаған балаларға кейіпкерлердің сөздерін

Айтып үйрету. Фланелеграф арқылы сөздердің дұрыс, анық, ашық айтуын қадағалау, Қимыл қозғалыстарын көрсете білуін дамыту. Бір бірлеріне қиын жағдайда көмектесіп, ренжітпеуге тәрбиелеу.

Сөздікжұмыс: шалқан, үлкен, сарғылт.

Қостілдіккомпонент: шалқан-репа, үлкен-большая, сарғылт-оранжевая.

Әдіс-тәсілдер: түсіндіру, сұрақ-жауап, сұрақ-жауап, тамашалау.

Көрнекіліктер: Фланелеграф кейіпкерлер суреттері

Қызметкезедері	Тәрбиешініңіс-әрекеті	Балалардыңіс-әрекеті
Мотивациялық-қозғаушы	- Біздіңкөзіміз. - Біздіңқұлағымыз. - Біздіңқолымызбізгебөгет болмайды, оларбізгекөмектеседі.	- Көреді. - Мұқияттыңдайды.
Іздену- ұйымдастырушы	- Кімшалқандыекті? Алдарынаатаныңсуретінқою. - Атакемпірдіқалайшақырады? - Кемпірнемерекыздықалай шақырады? Суретарқылысөйлемқұрастыру, тәрбиеші екі бейнені көрсетеді: ата кемпірді шақырады, кемпір Машаны шақырады, т.б ...) Ойын: «Кім кімді шақырады?» Мақсаты: ертегіні қайталау. Ойын: «Кім жоқ?» Тәрбиеші: –Кімбіріншікелді? Бейнесін алдында қояды. - Кімжоқ? Бейнесін қоядыт.б - Кімкімгекөмектеседі? - Машакімгекөмекберді? Сергіту сәті.	- Ата. - Кемпіркел, шалқанды тартайық. Балаларбіргешақырады. Балаларсөйлем құрастырады. Балаларсөйлем құрастырады. - Ата. - Кемпір. - Кемпіратағакөмекберді. Бәріайтыпертегіні қайталайды.
Рефлексивті-коррекциялаушы	- Дұрыс, бәрібір–бірінекөмек беріп шалқанды тартып алды. - Ал, сендер, үйлеріңдекімге көмек бересіңдер?	Сұрақтарғажауаптар береді.

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: Ертегі кейіпкерлеріне мінездеме беруге үйренеді.

Түсінеді: Ертегіні тыңдайды, мазмұндайды.

Қолданады: Өз ойларын жеткізе алады.

Вриативті компонент

Тақырыбы: «Шалқан» ертегісін сахналау.

Мақсаты: Ертегі туралы түсініктерін бекіте отырып сахналау. Кейіпкерлер атрибуттары арқылы – іс әрекеттерін, әсерлі көңіл-күйлерін білдіре отырып, сезімдерді көрсете білу, рөлдердің дұрыс ойналуына қамқорлық жасау. Қиялдарын, эстетикалық талғамдарын,

техникалық дағдыларын қалыптастыру. Кейіпкерлердің жандүниесін түсіне білуге, оны ашып көрсете білуге тәрбиелеу.

Сөздік жұмыс: шалқан, өсті, үлкен, тартты, жұлынбады.

Қостілдік компонент: көкөніс – овощ, өсті – выросла, үлкен – большая, тартты – тянул.

Әдіс-тәсілдер: сұрақ – жауап, сахналау.

Қызмет кезеңдері	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық-қозғаушы	Ертегіге қатысты атрибуттарымен бір – бірден таныстырылады. - Балалар, бұл кім? - Алмынау кім? деп барлық кейіпкерлер шығарылып көрсетіледі.	Балалар сұрақтарға жауап береді. Кейіпкерлерді танып атайды.
Ізденту- ұйымдастырушы	Тәрбиеші балаларды ширма жанына шығарады. Кейіпкерлер рөлдерін ойнайтын балаларды тақтаға шақыру. Кейіпкерлердің атрибуттарын қолға киіп ұсынады. Сөздік жұмыс: шалқан, өсті, үлкен, тартты, жұлынбады. Балаларға сөздерді айтқызу. Қалған балалар көрермен ретінде тамашалауға отырғызу. Сергітүсеті.	Балалар қызығушылық білдіреді. Тәрбиешінің мұқияттыңдап отырады. Балалар екі топқа бөлініп, қай топ көп ертегі атаса, сол топ жеңіске жетеді. Қимылмен көрсетіп, орындайды.
Рефлексивті-коррекциялаушы	- Ертегі қалай аяқталады? Балаларды мадақтау, және бағалау.	Сұрақтарға жауаптар береді.

Көрнекіліктер: Ширма, кейіпкерлер атрибуттары.

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: Суретке қарап мазмұнын түсіне біледі.

Түсінеді: Ертегідегі кейіпкерлердің сөз мәнерін, қимыл-қозғалысын ойнап келтіреді.

Қолданады: Сөздерді анық айтып, есте сақтайды.

Тақырыбы: «Үшаю» ертегісі.

Мақсаты: балалардың білімінбекіту, ертегілер үзінділерін әңгімелей білу. Балалардың елестету қиялдарын дамыту, сөздік қорын молайту. Көңіл – күйлерін терең түсінуге, аяушылық сезімі қамқоршыболуға үйрету.

Сөздікжұмыс: Аю, үш, алыскетті, адасты, орман.

Қостілдіккомпонент: Ата–дедушка, әже–бабушка, рұқсатсыз–безспроса, үй – избушка, орман – лес, алысқа кетті – ушла далеко.

Әдіс-тәсілдер: таныстыру, түсіндіру, ойынменқызықтыру, сұрақ-жауап, Д/о.

Көрнекіліктер: фланелеграф, орман, тоғай, үйдіңжәнекейішкерлердің суреті.

Қызметкезедері	Тәрбиешінің-әрекеті	Балалардың-әрекеті
Мотивациялық- қозғаушы	Балалар, мен сендерге бүгін өте тамаша ертегіні аятып беремін. - Ал, сендер мұқият тындап отырындар.	Балалар қызығушылық танытады.
Іздену- ұйымдастырушы	- Балалар! Сендер ертегілеріне саяхатқа барғыларың келеме? Ертегіні әңгімелеу: Ерте, ерте ертеде біркішкентай Настя деген қыз болыпты. - Мынау кімнің үйі? - Мына кімдер тұрады? Дұрыс, сендер өте ақылдысындар! - Балалар сендер шаршадыңдар ма? Ендеше бәріміз орнымыздан тұрып, бойымызды сергітіп алайық! Сергітүсеті: <i>Қорбандағана аюдың Құлтынайыкөпекен Теріп, теріп алайық Қалтамызғасалайық</i>	Тыныш отырып мұқият тындайды. - Аюдың. - Папасы, Мамасы, Баласы - Иә.
Рефлексивті-коррекциялаушы	Сұрақ–жауап арқылы сабақта түсінгендерін сұрау. Балаларды мадақтау.	Балалардың тақпағы: Сұрақтарға жауаптар береді.

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: Ертегі кейіпкерлеріне мінездеме беруге үйренеді.

Түсінеді: Ертегіні тыңдайды, мазмұндайды.

Қолданады: Өз ойларын жеткізе алады.

Вриативті компонент

Тақырыбы: «Қанедосым, сөзге қосыл».

Мақсаты: Ертегіні қайталай отырып, кейіпкерлерін таңдау, рөлдерін бөлу. Фланелеграф арқылы қызығушылықтарын, қиялдарын, эстетикалық талғамдарын қалыптастыру. Мазмұндаулары мен тілдерін дамыту. Мейірімді, тату-тәтті -, дос болуға үйрету.

Сөздік жұмыс: үш, аю, үлкен, орташа, кішкентай.

Қостілдік компонент: аю – медведь, ботқа – каша, ауыл – деревня, үйге кіру – войти в

дом, орманда адасу – заблудилась.

Әдіс-тәсілдер: ойынмен қызықтыру, сурет арқылы, сұрақ-жауап.

Көрнекіліктер: Фланелеграф, суреттер.

Қызметкезедері	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық-қозғаушы	Дидактикалық ойын «Ненікі?» Мақсаты: кейіпкерлер тандап, тілдерін дамыту, 3 қасықпен 3 тәрелке тарату.	Балалар үстел үстінде отырып айтады: «Бұл менің қасығым!..... Мен оны мен сорпа ішемін!»
Іздену- ұйымдастырушы	1) -Балалар, ертегінің кейіпкерлерін атап шығайықшы – Михаил Потапыч, Настасья Петровна, қонжық және Маша. 2) Балаларды тақтаға шақырып, фланелеграфқа кейіпкерлер суреттерін жабыстыра отырып ойларын түйіп айтқызу. 3) Балалардың түсінгеніне қарай, жақсы қатысқанына қарай 5 кейіпкерлерді тандап, рөлдерін беру. Сергітүсәті.	Балалар білетін аңдарды атайды. Олардың мекендерін айтады. Кейіпкерлерге мінездеме береді. Көрініске қатысады. Ойынын айтырып, артық заттарды тауып көрсетеді. Сөздерді қайталай отырып, қимылмен көрсетеді.
Рефлексивті-коррекциялаушы	Сұрақ-жауап арқылы сабақта түсінгендерін тиянақтау.	Сұрақтарға жауаптар береді.

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: Кейіпкер образын көрсетеді, композиция құрады.

Түсінеді: Кейіпкерлердің іс-әрекеттерін, әсерлі-көңіл күйлерін көрсетеді.

Қолданады: Рөлдерді дұрыс орындайды.

Тақырыбы: «Үш аюға қонаққа барайық».

Мақсаты: Ертегіні қайталай отырып, тандалған балаларға кейіпкерлер сөздерінайтыпұйрету. Фланелеграфарқылы-сөздеріндұрыс, анық, ашық айтуындағалау, қимыл–қозғалыстарынкөрсетебілгендеріндамыту. Бір- бірлеріне қиын жағдайда көмектерін, ренжітпеуге тәрбиелеу.

Сөздікжұмыс: Аюлар, үлкен, орташа, кішкентай.

Қостілдік компонент: Түнеу– переночевать, жібермеу –неотпускать, пісіру – варить,

уайымдау–тужить.

Әдіс-тәсілдер: сұрақ-жауап, суретжапсыру, қателерінжөндеу, сұрақ– жауап.

Көрнекіліктер: фланелеграф, суреттер.

Қызмет кезеңдері	Тәрбиешініңіс-әрекеті	Балалардыңіс-әрекеті
Мотивациялық-қозғаушы	- Алғашқысабақтабізқандай ертегімен таныстық? - Кімкейіпкерлерінатапшығады?	Балалар қызығушылықпенжауап береді.
Іздену- ұйымдастырушы	Балаларғаертегініестерінетүсіру. Таңдалған кейіпкерлерді (балаларды)тақтағашақыру. Балаларды тақтаға шақырып, фланелеграфқа кейіпкерлер суреттерінжабыстыраотырып, сөздерін айтқызу. Сергітусәті.	Балаларқызығушылық білдіреді. Тәрбиешінімұқият тыңдап отырады. Балаларекітопқабөлініп, қай топ көп ертегі атаса, сол топ жеңіске жетеді. Қимылменкөрсетіп, орындайды.
Рефлексивті-коррекциялаушы	Қорытындысұрақ–жауапарқылы қорыту Балалардың дұрыс емес жерлерін түзетіп отыру.	Сұрақтарғажауаптар береді.

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: Ертегі кейіпкерлеріне мінездеме беруге үйренеді.

Түсінеді: Ертегіні тыңдайды, мазмұндайды.

Қолданады: Өз ойларын жеткіз е алады.

Вриативті компонент

Тақырыбы: «Үшаю» ертегісін сахналау.

Мақсаты: Ертегі туралы түсініктерін бекіте отырып, сахналау. Кейіпкерлер атрибуттары арқылы іс-әрекеттерін, әсерлі көңіл-күйлерін білдіре отырып сезімдерін көрсету.

Рольдерді дұрыс орындауын қадағалау. Қиялдарын,

эстетикалық талғамдарын, техникалық

дағдыларын қалыптастыру. Кейіпкерлердің жандүниесін түсіне білуге, оны ашық көрсете білуге үйрету.

Қостілдік компонент: ауыл–деревня, үйгекіру–войтивдом, орманда адасу –

заблудилась, жібермеу–не отпустить.

Әдіс-тәсілдер: сахналау, сұрақ-жауап,

Қызметкезедері	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық- қозғаушы	Балаларға сұрақтар қояды. - Балалар, сендер қайда келдіңдер? - Балабақшада не істейсіңдер? - Балабақшада ұнайды ма? - Балалар, сендер қалай ойнайсыңдар?	Балалар қызығушылықпен жауап береді. - Біз балабақшаға келдік. - Ойнаймыз, өлең айтамыз, бейлейміз, ертегі тыңдаймыз. - Балабақша ұнайды. - Бірге, тату ойнаймыз.
Іздену- ұйымдастырушы	- Балалар, сендер қандай ертегілер білесіңдер? - Ертегі тыңдаған ұнайды ма? Сергіту сәті - Ал менің қолымдағы кітап жай кітап емес сиқырлы кітап. Бұл сиқырлы кітапта «Үшаю» ертегісі бар. Балаларға ертегіні 2-3 рет қайталап оқып беру.	Бауырсақ, Қызыл телпек, Түлкі мен тырна. - Ия. Аңдардың қимыл қозғалыстарын балалар көрсетеді. Оқыған ертегіні балалар мұқият тыңдайды. Балалар тәрбиешінің сұрақтарына жауап береді.
Рефлексивті-коррекциялаушы	- Балалар, ертегіне жайлы? - Қызбенне болады? - Қызкімнің үйіне барады? - Ертегі сендерге ұнады ма? Ойын «Аюдың апанында» Жақсы атсалысқан балаларды мақтап, мадақтайды.	Тәрбиешінің сұрақтарын балалар жауап береді - Қыз орманнан жоғалып кетеді. - Аюдың үйіне барады. - Ия. Балалар ойынға бәрі бірге қатысады.

Көрнекіліктер: Ширма, атрибуттар.

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: Суретке қарап мазмұнын түсіне біледі.

Түсінеді:Ертегідегі кейіпкерлердің сөз мәнерін,қимыл-қозғалысын ойнап келтіреді.
Қолданады:Сөздерді анық айтып,есте сақтайды.

Тақырыбы: «Үйшік» ертегісі.

Мақсаты: Ертегі мазмұнын түсіндіре отырып, ондағы кейіпкерлерді жаңа техника бойынша қабылдауға үрету. Ойлау қабілеттерін арттыра отырып, іскерлік дағдыларын дамыту. Әдептілікке, өзара жолдастық көмек көрсетуге тәрбиелеу.

Сөздік жұмыс: Үйшік, ертегі.

Әдіс-тәсілдері: Түсіндіру, әңгімелеу, ойынменқызықтыру, сұрақ–жауап.

Көрнекіліктер: Фланелеграф, кейіпкерлерсуреттері, ормансуреті.

Қызметкезездері	Тәрбиешініңіс-әрекеті	Балалардыңіс-әрекеті
Мотивациялық-қозғаушы	Еңалдыменбалаларғаертегітуралы әңгімелеп, түсінік беру. Ертегідегеніміз-біздің халқымыздыңарман-қиялынантуған шығарма. Ертегілердің түр-түрі өте көп. Солардың бірі – «Үйшік » ертегісін бүгін мен сендерге оқып, түсіндіріп беремін.	Балалар тәрбиешінің әңгімесін тыңдап отырады.
Іздену- ұйымдастырушы	Ертегікейіпкерлерінатапшығу– бақа, қоян, тышқан, т.б. Тәрбиешімәнерлірөлгееніп, ертегіні айтып береді. «Ерте, ерте, ертеде, Ешкіжүнібөртеде, Құйрықжүніұзынекен, Қырғауылығызылекен...»деп бастайды. Ойын « Кім көп ертегі біледі? » Мақсаты: Ой-өрісіндамыту, есте сақтау қабілеттерін арттыру. Сергітусәті: <i>Боран соғады оң жақтан, Борансоғадысолжақтан. Қар лақтырып ойнасақ, Суөтедіқолғаптан.</i>	Балаларқызығушылық білдіреді. Тәрбиешінімұқият тыңдап отырады. Балалар екі топқа бөлініп, қайтопкөп ертегіатаса, солтоп жеңіске жетеді. Қимылменкөрсетіп, орындайды.
Рефлексивті-коррекциялаушы	Балаларға бірнеше сұрақ қойып, ертегітуралыбілімдерінжинақтап, өз сөздерімен әңгімелеуге дағдыландыру.	Сұрақтарғажауаптар береді.

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: Ертегіні тыңдап, мазмұнын баяндайды.

Түсінеді: Ұжымдық жұмыстындағдылары.

Қолданады: Ертегідегі жағымды, жағымсыз кейіпкерді ажыратады.

Вриативті компонент

Тақырыбы: «Үйшік» ертегісі.

Мақсаты: Ертегіні қайталай отырып, кейіпкерлерін таңдау, рөлдерге бөлу, фланелеграф арқылы қызығушылықтарын, ой-белсенділігін арттыру.

Балалардың көркемдік, эстетикалық талғамын дамыта отырып, белсенділікке тәбиелеу. Ертегігетереңеніп, сұрақ-жауап арқылы тілбайлықтарын дамыту көзделеді.

Сөздік жұмыс: Аю, үйшік, үлкен, кішкентай, сындырды.

Қостілдік компонент: үйшік – теремок, қосылып – вместе, тұрды – жили. **Әдіс-тәсілдер:** Әңгімелесу, өткенді қайталау, кейіпкер таңдау, ойнату, сұрақ – жауап.

Көрнекіліктер: Кітапша, кейіпкерлер суреттері.

Қызмет кезеңдері	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық- қозғаушы	Андартуралы өлең оқу: «Ормандағы аю», «Ұзын құлақ сұр қоян», «Ақымақ қасқыр», «Қу түлкі» туралы.	Балалар өлеңдерді тыңдайды, қосылып қайталайды.
Іздену- ұйымдастырушы	Өткен сабақты еске түсіру. - Балалар сендер қандай аңдарды білесіңдер? - Олар қайда мекендейді? - Қоян түсін өзгерте ме? Ертегі кейіпкерлерін фланелеграф тақтасына жабыстыра отырып, кейіпкерлерге мінездеме бергізу. 3 – 4 баланы ортаға шақырып, шағын көрініс жасау. Дидактикалық ойын: «Не артық?» Ойынның мақсаты: Танымдық қасиеттерін, ой-өрістерін, қызығушылықтарын арттыру. Сергіту сәті: <i>Ұзын құлақ, сұр қоян, Естіп қалыпсы бдырды, Ойлы-қырлы жерлермен Бітқып-ытқып жүгірді.</i>	Балалар білетін аңдарды атайды. Олардың мекендерін айтады. Кейіпкерлерге мінездеме береді. Көрініске қатысады. Ойын ойнай отырып, артық заттарды тауып көрсетеді. Сөздерді қайталай отырып, қимылмен көрсетеді.
Рефлексивті-коррекциялаушы	Сабаққа белсенді қатысқан балаларды мадақтау, бағалау. Сұрақ-жауап бойынша сабақты қортындылау.	Сұрақтарға жауаптар береді.

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: ертегіні қайталай отырып, кейіпкерлерін таңдайды.

Түсінеді: кейіпкерлерге мінездеме береді.

Қолданады: рөлдерге еніп, көрініс көрсетеді.

Вриативті компонент

Тақырыбы: «Қанедосым, сөзге қосыл».

Мақсаты: Ертегіні қайталай отырып, балаларға кейіпкерлер сөздерін дұрыс, анық айту, сөйлеу мүшелерін дұрыс қолдана білуге жаттықтыруды, сөздік қорын дамыту, ертегі туралы алған білімдерін, ойын-жаттығу арқылы тиянақтау. Атрибуттар арқылы кейіпкерлеріс-әрекеттерін, әсерлік көңіл-күйлерін білдіре отырып, тілдерін дамыту, ой-өрістерін кеңейту. Ойын арқылы балалардың көңіл-күйлерін көтеру.

Әдіс-тәсілдер: өткенді қайталау, түсіндіру, әңгімелеу, ойнау, сұрақ-жауап.

Көрнекіліктер: Фланелеграф, кейіпкерлер суреттері.

Қызмет кезеңдері	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық-қозғаушы	<p>Ең алдымен балаларға ертегі туралы әңгімелеп, түсінік беру.</p> <p>Ертегідегеніміз-біздің халқымыздың арман-қиялынан туған шығарма. Ертегілердің түр-түрі өте көп. Солардың бірі – «Үйшік» ертегісін бүгінмен сендерге оқып, түсіндіріп беремін.</p>	<p>Балалар тәрбиешінің әңгімесін тыңдап отырады.</p>
Іздену-ұйымдастырушы	<p>Ертегі кейіпкерлерін атап шығу – бақа, қоян, тышқан, т.б. Тәрбиеші мәнерлі рөлге еніп, ертегіні айтып береді.</p> <p>«Ерте, ерте, ертеде, Ешкі жүні бөртеде, Құйрық жүні ұзын екен, Қырғауылы қызыл екен...»</p> <p>деп бастайды.</p> <p>Ойын «Кім көп ертегі біледі?» Ойынның мақсаты: Ой - өрісін дамыту, есте сақтау қабілеттерін арттыру.</p> <p>Сергіту сәті:</p> <p><i>Боран соғады оң жақтан, Боран соғады сол жақтан. Қар лақтырып ойнасақ, Су өтеді қолғаптан.</i></p>	<p>Балалар қызығушылық білдіреді.</p> <p>Тәрбиешінің мұқият тыңдап отырады.</p> <p>Балалар екі топқа бөлініп, қай топ көп ертегі атаса, сол топ жеңіске жетеді.</p> <p>Қимылмен көрсетіп, орындайды.</p>
Рефлексивті-коррекциялаушы	<p>Балаларға бірнеше сұрақ қойып, ертегі туралы білімдерін жинақтап, ертегіні өз сөздерімен әңгімелеп</p>	<p>Сұрақтарға жауаптар береді.</p>

	беруге дағдыландыру.	
--	----------------------	--

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: Ертегі мазмұнын түсінеді.

Түсінеді: Әдепті болуға, көмек беруді түсінеді.

Қолданады: Ертегінің өз сөздерімен әңгімелеп береді.

Вариативтік компонент

Тақырыбы: «Көз көруге тоймайды, құлақ естуге тоймайды».

Мақсаты: Ертегі туралы түсініктерін бекіте отырып, сахналау. Кейіпкерлер атрибуттары арқылы – іс - әрекеттерін, әсерлі – көңіл-күйлерін білдіре отырып сезіндіріп көрсету. Рөлдерді дұрыс орындауына қадағалау. Қиялдарын, эстетикалық талғамдарын, техникалық дағдыларын қалыптастыру.

Кейіпкерлердің жан дүниесін түсіне білуге, оны ашып көрсете білуге тәрбиелеу. Кейіпкер образын көрсете білуге, композиция құрауға үйрету, ауыз әдебиетіне деген қызығушылығын арттыру.

Сөздік жұмыс: қоян, қасқыр.

Әдіс-тәсілдер: Әңгімелеу, көрсеті, түсіндіру, сахналау.

Көрнекіліктер: Сахна, кейіпкерлер атрибуттары, көрме.

Қызмет кезеңдері	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық- қозғаушы	Қонақ қасқыршы келеді. - Сәлеметсіңдерме, балалар? Мен сендерді көргеніме қуаныштымын. Мен сендердің бүгінгі ертегілеріңді тамашалауға келдім. - Бүгін біз «Қасқыр мен қоян» ертегісін сахналаймыз. Кейіпкерлер келіңдер қайдасыңдар?	Сұрақтарға жауаптар береді.
Іздену- ұйымдастырушы	1) Балаларға қасқыр мен қоян ертегісін естеріне түсіру. Тандалған кейіпкерлерді (балаларды) тақтаға шығару – қоян мен қасқырды. 2) Балаларды ширмажанына шығарып, кейіпкерлер атрибуттарын қолға киіп, сөздерін айтқызу. Қалған балалар көрермен ретінде тамашалауға отырғызу. 3) Балалар сөздерді ашық, анық, бар эмоциямен сахналатқызу. Көрермендер қолдарын шапалақтап, кейіпкерлер атрибуттарын қарсы алғызу. Сергіту сәті.	Балалар қызығушылық білдіреді. Тәрбиешінің мұқият тыңдап отырады. Балалар екі топқа бөлініп, қай топ көп ертегі атаса, сол топ жеңіске жетеді. Қимылмен көрсетіп, орындайды.
Рефлексивті- коррекциялаушы	Көрермендер кейіпкерлерді бағалау. Сұрақ-жауап. Мадақтау.	Сұрақтарға жауаптар береді.

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: Ертегі әлеміне қызығушылық білдіріп, мағынасын түсінеді.

Түсінеді: Ертегідегі кейіпкерлердің сөз мәнерін, қимыл қозғалысын келтіріп ойнайды.

Қолданады: Сөздерді анық айтады, есте сақтауды үйренеді.

Вриативті компонент

Тақырыбы: «Түлкі мен қоян» ертегісі.

Мақсаты: Ертегі суреттері арқылы мазмұны мен таныстыру. Дидактикалық ойын арқылы ой - өрістерін, танымдық қасиеттерін кеңейту. Балаларға эстетикалық тәрбие беру арқылы шығармашылығын Ойлау қабілеттерін арттыра отырып, іскерлік дағдыларын дамыту.

Сөздік жұмыс: Үңгір, азық, озбырлық.

Қостілдік компонент: Үңгір - азық - продукты.

Көрнекіліктер: Фланелеграф, кейіпкерлер суреттері, жалмауыз кемпір атрибуты.

Қызмет кезеңдері	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық-қозғаушы	<p>Қонаққа жалмауыз кемпір кіреді.</p> <p>Жалмауыз кемпір: - «Е, е, е – (айқайлап), мен сендерді қазір өзімнің үйіме алып кетіп, бір – бірлеп жеймін» - дейді.</p> <p>Жалмауыз кемпір: - Айтындар қане ертегілеріңді, ұнаса жемеймін, ұнамаса алып кетемін.</p>	Жоқ жалмауыз кемпір, бізді ешқандай әкетпеші, біз саған ертегі айтып береміз.
Іздену - ұйымдастырушы	<p>Ертегіні атау: «Түлкі мен қоян» ертегісі.</p> <p>Фланелеграфқа суреттерді жапсыра отырып, түсіндіру.</p> <p>- Ұзын құлақ сұр қоян қашып келіп, бұта түбіне бұғып отырғанда, артынан бір қу түлкі ізіне түсіп, жортып келе жатыр екен. Қоянның екі құлағынан бас салып ұстап алды. Қоян түлкіні сол кезде алдап жіберіп, құтылып кетеді.</p> <p>- Бұл ертегіде қоян аңқау болса да, құлақ жасап, өзөмірін сақтап қалды. Ал түлкі керсінше, қоянға алданып қалды. Дид. ойын: «Ойлап тап!».</p> <p>Сергіту сәті.</p>	<p>Кейіпкерлерін атады – қоян, түлкі.</p> <p>Балалар тәрбиешіні мұқият тыңдап отырады.</p> <p>Бұл ойын арқылы жануарлар мінез-құлықтарын терең танып түсінеді.</p>
Рефлексивті-коррекциялаушы	<p>Жалмауыз кемпір:</p> <p>- Балалар маған сендердің ертегілерің ұнады, сендерге тағы да келуге бола ма? Сау болыңдар.</p>	Сұрақтарға жауаптар береді.

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: Ертегіні тыңдап, мазмұнын баяндайды.

Түсінеді: Ұжымдық жұмыстың дағдылары.

Қолданады: Ертегідегі жағымды, жағымсыз кейіпкерді ажыратады.

Тақырыбы: «Түлкі, түлкі, түлкішек».

Мақсаты: Ертегіні қайталай отырып, кейіпкерлерін таңдау, рөлдерге бөлу, фланелеграф арқылы қызығушылықтарын, ой-белсенділігін арттыру.

Балалардың көркемдік, эстетикалық талғамын дамыта отырып, Белсенділікке тәбиелеу. Ертегіге терең еніп, сұрақ – жауап арқылы тіл байлықтарын дамыту көзделеді.

Сөздік жұмыс: түлкі, қоян, үй, мұз, ағаш.

Қостілдік компонент:

Әдіс-тәсілдер:

Көрнекіліктер: Фланелеграф, кейіпкерлер суреттері.

Қызмет кезеңдері	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық- қозғаушы	<p>Жұмбақ жасыру:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Халыққудеп Қылған күлкі Бұл не ... 2. Қорқақ жасық Құлағы ұзын Бұл не ... 	<p>Балалар жұмбақтардың шешімін табады.</p> <p>-Түлкі.</p> <p>-Қоян.</p>
Іздену- ұйымдастырушы	<p>- 1) Балалар қоян мен түлкі ертегісін есімізге түсірейікші, кейіпкерлерін атап шығайық. Ертегі кейіпкерлерін фланелеграф тақтасына жабыстыра отырып, кейіпкерлерге мінездеме бергізу. Дидактикалық ойын: «Не артық?» Ойынның мақсаты: Танымдық қасиеттерін, ой-өрістерін, қызығушылықтарын арттыру. Сергіту сәті.</p>	<p>Балалар қызығушылық білдіреді. Тәрбиешінің мұқият тыңдап отырады.</p> <p>Балалар екі топқа бөлініп, қайтоп көп ертегі атаса, сол топ жеңіске жетеді.</p> <p>Қимылмен көрсетіп, орындайды.</p>
Рефлексивті-коррекциялаушы	<p>Сабаққа белсенді қатысқан балаларды мадақтау, бағалау. Сұрақ – жауап бойынша сабақты қорытындылау.</p>	<p>Сұрақтарға жауаптар береді.</p>

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: Ертегіні тыңдап, мазмұнын баяндайды.

Түсінеді: Ұжымдық жұмыстың дағдылары.

Қолданады: Ертегідегі жағымды, жағымсыз кейіпкерді ажыратады.

Тақырыбы: «Қу түлкі мен қорқақ қоян».

Мақсаты: Ертегіні қайталай отырып, балаларға кейіпкерлер сөздерін дұрыс, анық айту, сөйлеу мүшелерін дұрыс қолдана білуге жаттықтыруды, сөздік

қорындамыту, ертегі туралы алған білімдерін, ойын-жаттығу арқылы тиянақтау. Атрибуттар арқылы кейіпкерлер іс-әрекеттерін, әсерлі көңіл-күйлерін білдіре отырып, тілдерін дамыту, ой-өрістерін кеңейту. Ойын арқылы балалардың көңіл-күйлерін көтеру.

Сөздікжұмыс:

Қостілдіккомпонент:

Әдіс-тәсілдер:

Көрнекіліктер: Фланелеграф, кейіпкерлерсуреттері.

Қызметкезеңдері	Тәрбиешініңіс-әрекеті	Балалардыңіс-әрекеті
Мотивациялық- қозғаушы	<u>Тосынсәт:</u> Қонаққайткеледі. - Сәлеметсіңдерме, балалар? Ит:- Меніменешкімдосбоғысы келмейді, бәріде қорқады. - Балаларбізиттенқорқамызба?	- Сәлеметсің бе, ит. Сағаннеболды, сеннеге сондай көңілсізсің? - Біз қорықпаймыз, сенімендосболамыз.
Іздену- ұйымдастырушы	- Бүгін біз «Түлкі мен қоян» ертегісінсахналаймыз. Сенкеліп балалармен тамашала. Балаларға«Түлкіменқоян» ертегісін естеріне түсіру. Балалардыширмажанына шығарып, кейіпкерлер атрибуттарынқолғакиіп, сөздерін айтқызу. Қалғанбалалардыкөрермен ретіндетамашалауғаотырғызу. <u>Сергіту сәті:</u> Көрерменбалаларғасұраққойып, түсінгендерін тексеру.	БалаларИттішақырады. Сұрақтарға жауап береді. Таңдалған кейіпкерлерді тақтаға шығару – қоян мен түлкіні. Балалар сөздерді ашық, анық айтады. Көрермендер қолдарын шапалақтап, кейіпкер атрибуттарын қарсы алу.
Рефлексивті- коррекциялаушы	-«Балалар рахмет сендерге, мен бірсыпырақуанып, көңілкөтеріп қалдым. Кеш батпай үйіме қайтайын. Сау болыңдар!» - деп кетіп қалады. Кейіпкерлерді бағалау, мадақтау.	Кейіпкерлерді бағалау, мадақтау. Балалар көргендерін, түсінгендерін тексеру.

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: Сурет ке қарап мазмұнын түсіне біледі.

Түсінеді: Ертегідегі кейіпкерлердің сөз мәнерін, қимыл-қозғалысын ойнап келтіреді.

Қолданады: Сөздерді анықайтып, есте сақтайды.

Вриативті компонент

Тақырыбы: «Түлкімен қоян» ертегісін сахналау

Мақсаты: Ертегі туралы түсініктерін бекіте отырып, сахналау.

Кейіпкерлер атрибуттары арқылы – іс-әрекеттерін, әсерлі – көңіл күйлерін білдіре отырып сезіндіріп көрсету. Рөлдерді дұрыс орындауын қадағалау.

Қиялдарын, эстетикалық талғамдарын, техникалық дағдыларын қалыптастыру. Кейіпкерлердің жандүниесін түсіне білуге, оны ашып көрсете білуге тәрбиелеу.

Кейіпкер образын көрсете білуге, композиция құрауға үйрету, ауыз әдебиетіне деген қызығушылығын арттыру.

Сөздік жұмыс: қоян, түлкі.

Көрнекіліктер: Ширма, кейіпкерлер атрибуттары, көрме.

Қызмет кезеңдері	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық- қозғаушы	Қонақ қайт келеді. - Сәлеметсіңдерме, балалар? - Менімен ешкім дос боғысы келмейді, қорқады. - Балалар бізден қорқамыз ба? - Бүгін біз «Түлкімен қоян» ертегісін сахналаймыз. Сен келіп балалармен тамашала.	- Сәлеметсің бе, ит. Саған неболды, сен неге сондай көңілсізсің? - Біз сенен қорықпаймыз және сенімен дос болуға дайынбыз.
Іздену- ұйымдастырушы	Көрермен балаларға сұрақ қойып, түсінгендерін тексеру. Балаларға түлкімен қоян ертегісін естеріне түсіру. Балаларды ширма жанына шығарып, кейіпкерлер атрибуттарын қолға киіп, сөздерін айтқызу. Қалған балаларды көрермен ретінде тамашалауға отырғызу. Сергітүсеті.	Таңдалған кейіпкерлерді тақтаға шығару – қоян мен түлкіні. Балалар сөздерді ашық, анық айтады. Көрермендер қолдарын шапалақтап, кейіпкер атрибуттарын қарсы алу.
Рефлексивті- коррекциялаушы	-« Балалар рахмет сендерге, мен бірсыпыра қуанып, көңіл көтеріп қалдым. Кеш батпай үйіме қайтайын. Сау болыңдар!» - деп кетіп қалады. Көрермендер балаларға сұрақ қойып, түсінгендерін тексеру. Кейіпкерлерді бағалау, мадақтау.	Кейіпкерлерді бағалау, мадақтау.

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: Ертегіні тыңдап, мазмұнын баяндайды.

Түсінеді: Ұжымдық жұмыстың дағдылары.

Қолданады:Ертегідегі жағымды,жағымсыз кейіпкерді ажыратады.

Тақырыбы: «Қоянның үйшігі».

Мақсаты: Ертегі кейіпкерлері арқылы мазмұнымен таныстыру. Сұрақ жауап арқылы ертегіні терең түсіндіру. Мимикалық дидактикалық ойын арқылы эмоциялы шығармашылықтарындамыту. Көңіл-күйлерін терентүсінуге, аяушылық сезімге, қамқоршы болуға тәрбиелеу.

Сөздік жұмыс: Шалғы, ағаш және мұз үйшіктері.

Әдіс-тәсілдер: Қызықтыру, әңгімелесу, таныстыру, түсіндіру, әңгімелеу, ойынмен қызықтыру, сұрақ – жауап.

Көрнекіліктер: Фланелеграф, кейіпкерлер суреттері, Ерден атақуыршағы.

Қызмет кезеңдері	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық- қозғаушы	<p>Балалар біздің бүгінгі сабағымызға Ерден ата келіпті. Ерден ата, біз сіздің келгеніңізге өте қуаныштымыз. Ерден ата:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Балалар сендер ертегілерді көп біледі деп естідім? - Ертегілерді жақсы көресіңдер ме? - Балалар ертегілерді естеріңе түсіріңдерші, қалай басталушы еді? 	<p>Балалар амандасады.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Әрине. - Иә. - «Ерте, ерте, ертеде...» деп немесе «Ерте, ерте, ерте екен, ешкі жүні бөрте екен...» деп басталады.
Іздену- ұйымдастырушы	<p>Бүгінгі біздің ертегіміз «Қоян мен түлкінің үйшігі» деп аталады. Ертегіні баяндау. Фланелеграфқа кейіпкерлер суреттерін жабыстыра отырып түсіндіру.</p> <p>- Ерте, ерте, ертеде бір қоян мен түлкі орманда өмір сүріпті... Қоян үйшігі ағаштан, ал түлкінің үйшігі мұздан жасалған екен. . .</p> <p>Д/о (мимикалық): Кейіпкерлердің көңіл-күйлерін салу.</p>	<p>Кейіпкерлерді атайды – Қоян, Түлкі, Ит, Аю және Әтеш.</p> <p>Ертегіні мұият тыңдайды.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Қоян жылап тұр. - Ит пен аюдың қорықты. - Әтеш пен қоянның қуанышы.
Рефлексивті-коррекциялаушы	Сұрақ-жауап арқылы сабақты қорытындылау.	Ертегінің кейіпкерлерін атайды.

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: Ертегіні тыңдап, мазмұнын баяндайды.

Түсінеді: Ұжымды қжұмыстың дағдылары.

Қолданады: Ертегідегі жағымды, жағымсыз кейіпкерді а жыратады.

Тақырыбы: «Оқыдабіл,ойнадакүл».

Мақсаты: Ертегіні қайталай отырып, кейіпкерлерді таңдау, рөлдерді бөлу.

Фланелеграф арқылы-қызығушылықтарын, қиялдарын, эстетикалық талғамдарын қалыптастыру. Мазмұндау және тіл байлықтарын дамыту. Мейірімді, тату-тәтті, дос

болуға тәрбиелеу.

Сөздікжұмыс: Шалғы, ағаш және мұз үйшіктері.

Қостілдік компонент: ағаш – деревянный, мұз – ледяной, домики - үйшіктері.

Әдіс-тәсілдер: Әңгімелесу, түсіндіру, өткенді қайталау, сурет жапсыру арқылы қызықтыру, кейіпкер таңдау, сұрақ - жауап

Көрнекіліктер: Фланелеграф, кейіпкерлер суреттері.

Қызмет кезеңдері	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық- қозғаушы	Балаларға жұмбақ жасыру- «Сыбырдан қорқады, Шошынып жортады.	Жұмбақтың шешімін айтады: - Қоян.
Іздену- ұйымдастырушы	- Балалар қоян мен түлкі ертегісі естерінде ме? - Кейіпкерлерді атап беріңдерші. - Ертегіде кейіпкерлердің мінезі қандай? - Ертегі соңында қоян ба, әлде түлкіні кім жеңеді? - Қоянға кім көмектеседі? Балаларды тақтаға шығарып, фланелеграфқа кейіпкерлер суреттерін жабыстыра отырып, ойларын түйіп айтқызу. Баланың түсінгеніне, жақсы қатысқанына қарай 5 кейіпкерді таңдап, рөлдерді бөлу. Сергітүсеті.	- Қоян, Түлкі, Ит, Аю және Өтеш. Қоян мейірімді, қорқақ, аңқау, Түлкі қу, жаман, ит пен аю қорқақ, өтеш батыр, күшті болып келеді. - Өтеш. Балалар қызығушылық білдіреді. Тәрбиеші мұқият тыңдап отырады. Қимылмен көрсетіп, орындайды
Рефлексивті-коррекциялаушы	Сұрақ-жауап арқылы сабақта түсінгендерін тиянақтау. - Бұлартегідесендерге кім ұнады? - Қоян кіммен дос болып қалды?	Сұрақтарға жауаптар береді.

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: Суретке қарап мазмұнын түсіне біледі.

Түсінеді: Ертегідегі кейіпкерлердің сөз мәнерін, қимыл-қозғалысын ойнап келтіреді.

Қолданады: Сөздерді анықайтып, есте сақтайды.

Вриативті компонент

Тақырыбы: «Досы көпті жауалмайды, ақылы көпті дау алмайды».

Мақсатары: Ертегіні қайталай отырып, тандалған балаларға кейіпкерлер сөздерін айтып үйрету. Сөздерді дұрыс, анық, ашық айтуларын қадағалау, қимыл–қозғалыстарды көрсете білуді дамыту. Бір–біріне қиын жағдайда көмектесіп, ренжітпеуге тәрбиелеу.

Сөздік жұмыс: дос, жау.

Қостілдік компонент: ағаш–деревянный, мұз–ледяной, дос–друг.

Әдіс-тәсілдер: Тәрбиелеу, түсіндіру, өткенді қайталау.

Көрнекіліктер: Фланелеграф, кейіпкерлер суреттері.

Қызмет кезеңдері	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық-қозғаушы	Балаларға тәрбие жағын түсіндіре отырып, мақалдап айту. Мақал: <i>Досы көпті жау алмайды, Ақылы көпті дау алмайды.</i> - Бір – бірлеріңе дос болсаңдар ешкім сендерге тиіспейді, ешкім сендерді ренжіте алмайды. Дос қиын кезде көмектеседі.	Сұрақтарға жауаптар береді. Мақалды қайталайды.
Іздену- ұйымдастырушы	Балаларға қоян мен түлкі ертегісін естеріне түсіру. Тандалған кейіпкерлерді (балаларды) тақтаға шығару – Қоян, Түлкі, Ит, Аю және Өтешті. Балаларды тақтаға шығарып, фланелеграфқа кейіпкерлер суреттерін жабыстыра отырып, сөздерін айтқызу. Қате жерлерін түзетіп отыру. Сергіту сәті.	Тандалған кейіпкерлерді тақтаға шығару – қоян мен түлкіні. Балалар сөздерді ашық, анық айтады. Көрсеткіштерін қолдарын шапалақтап, кейіпкер атрибуттарын қарсы алу. Балалар сөздерді ашық, анық айтады.
Рефлексивті-коррекциялаушы	Сұрақ-жауап арқылы сабақты қорыту. Балаларды мадақтау.	Сұрақтарға жауаптар береді.

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: Ертегіні тыңдап, мазмұнын баяндайды.

Түсінеді: Ұжымдық жұмыстың дағдылары.

Қолданады: Ертегідегі жағымды, жағымсыз кейіпкерді ажыратады.

Вриативті компонент

Тақырыбы: «Көз көруге тоймайды, құлақ естуге тоймайды»

Мақсаты: Ертегі туралы түсініктерін бекіте отырып, сахналау. Кейіпкерлер атрибуттары арқылы – іс - әрекеттерін, әсерлі – көңіл күйлерін білдіре отырып сезіндіріп көрсету.

Рөлдердің дұрыс орындалуын қадағалау.

Қиялдарын, эстетикалық талғамдарын, техникалық дағдыларын қалыптастыру. Кейіпкерлердің жандүниесін түсіне білуге, оны ашып көрсете білуге тәрбиелеу.

Сөздік жұмыс: аңдар, достар, қосылып тұрды.

Әдіс-тәсілдер: Тәрбиелеу, түсіндіру, өткенді қайталау, тамашалату, сұрақ - жауап.

Көрнекіліктер: Ширма, кейіпкерлер атрибуттары.

Қызмет кезеңдері	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық- қозғаушы	Балалар бұл кім? Қоян. Алмынау кім? – деп, барлық кейіпкерлер шығарылап көрсетіледі. Балалар бұл кейіпкерлер қандай ертегіде ойнайды? «Қоян мен түлкі үйшік» ертегісінде.	Балалар қызығушылық білдіреді.
Іздену- ұйымдастырушы	Балаларға қоян мен түлкі ертегісін естеріне түсіру. Тандалған кейіпкерлерді (балаларды) тақтаға шығару – Қоян, Түлкі, Ит, Аю және Өтешті. Балаларды ширма жанына шығарып, кейіпкерлер атрибуттарын қолға киіп, сөздерін айтқызу. Қалған балаларды көрермен ретінде тамашалауға отырғызу. Балаларға сөздерді ашық, анық, бар эмоциямен сахналатқызу. Көрермендерге қолдарын шапалақтатып, кейіпкерлер атрибуттарын қарсы алғызу. Сергіту сәті.	Тәрбиешінің мұқият тыңдап отырады. Балалар екі топқа бөлініп, қай топ көп ертегі атаса, сол топ жеңіске жетеді. Қимылмен көрсетіп, орындайды.
Рефлексивті-коррекциялаушы	Сұрақ – жауап арқылы ертегіні аяқтау. Көрермендерге қандай кейіпкер жақсы ойнағанын сұрау. - Ертегі қалай аяқталады? Балаларды мадақтау, бағалау.	Сұрақтарға жауаптар береді.

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: Ертегіні тыңдап, мазмұнын баяндайды.

Түсінеді: Ұжымдық жұмыстың дағдылары.

Қолданады: Ертегідегі жағымды, жағымсыз кейіпкерді ажыратады.

Тақырыбы: «Жетілақ және қасқыр» ертегісі.

Мақсаты: «Қасқыр мен жеті лақертегісінің үзіндісіне тоқтала отырып Бүлдіршіндердің қызығушылығы нояту. Сөздік қорын молайту, тіл байлығын дамыту, есте сақтау, дүние танымын кеңейту. Ертегінің мазмұнын еске Түсіре отырып, тілдік қорларын байыту, ой өрістерін дамыту. Сұрақ - жауап арқылы ертегіні терең түсіндіру. Мимиканың дидактикалық ойын арқылы эмоциялы шығарылауын дамыту. Көңіл – күйлерін көтеріп, аяушылық сезімге, қамқоршы болуға тәрбиелеу..

Сөздік жұмыс: тоғай, лақ, ешкі, қасқыр.

Әдіс-тәсілдер: Сұрақ-жауап, әңгімелесу, ойын, сергіту, мадақтау, қорытындылау.

Көрнекіліктер: Фланелеграф, суреттер, ойыншық жетілақ, ешкі, қасқыр.

Қызмет кезеңдері	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық- қозғаушы	Балаларға суретті көрсетіп: - Бүгінгі жаңа ертегі ментанысамыз « Қасқыр мен жеті лақ». - Балалар қасқыр туралы не білесіңдер? - Қандай жануар? - Ешкі, лақ қандай жануар? - Лақ туралы қандай өлең, тақпақ білесіңдер.	Балалар суретке назар аударады. - Қауіпті аңдарға жатады. - Жабайы жануар. - Үй жануарлары. - Етімен, сүтімен пайдалы. <i>Лағым-аулағым, Ерке тотай шұнағым. Ағаштарды кемірсең, Құлағыңды жұламын.</i>
Іздену- ұйымдастырушы	Ертегінің атын атау: «Жетілақ» Кейіпкерлерді атап таныстыру: - Ешкі, лақ, қасқыр сөздері Ертегіні әңгімелеу: фланелеграфқа кейіпкерлер суреттерін жабыстыра отырып түсіндіру. Дидактикалық ойын (мимикалық) Мақсаты: кейіпкерлердің көңіл күйін салғыздыру. - ешкінің өтініші, - лақтардың ақылдылығы, - қасқырдың алауы. Сергіту сәті:	Сөздерді қайталайды. Ертегінің мазмұнын мұқият тыңдап отырады. Ойынға белсенді қатысады, әр кейіпкердің образына еніп, оның көңіл-күйін көрсетеді. <i>Көлбең, көлбең көлеңкем, Көлбеңдеген көлеңкем. Қасқыр қалай жүреді, Қасқыр былай жүреді.</i>
Рефлексивті-коррекциялаушы	Қорытынды: - Балалар барлығымыз ертегіні жақсы түсіндік пе? - Қызықты болды ма?	

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: Ертегіні тыңдап, мазмұнын баяндайды.

Түсінеді: Ұжымдық жұмыстың дағдылары.

Қолданады: Ертегідегі жағымды, жағымсыз кейіпкерді ажыратады.

Вриативті компонент

Тақырыбы: «Лақтарым менің, айналайын, лақтарым менің!» **Мақсаты:** Ертегіні қайталай отырып, кейіпкерлерін таңдау, Ойын арқылы рөлдерге

бөлу, кейіпкерлердің сөздерін дұрыс айтуға үйрету және тілдерін дамыту. Мәнерлі сөйлесу дағдыларын жетілдіру, шығармашылық қажетекөңіл бөліп, баланың жеке-дара ерекшелігіне назар аудару, сөз өнеріне, шешендікке баулу. Кейіпкерлер және олардың әрекеті жөнінде өзінің көзқарасын айта білуге үйрету.

Фланеграф арқылы қызығушылықтар мен қиялдарын, эстетикалық талғамдарын қалыптастыру. Мазмұндауларымен, тілбайлықтарын байыту. Мейірімді, тату-тәтті дос болуға тәрбиелеу.

Сөздік жұмыс: Өмірсүріпті– жыли-были, ешкі–коза, лақтар–козлята, үй– избушка, домик, шеше–мать, бабушка, сүт–молоко, қасқыр–волк.

Әдіс-тәсілдер: әңгімелесу, үсіндіру, өткенді қайталау, сурет жапсыру арқылы қызықтыру.

Көрнекіліктер: фланелеграф, кейіпкерлер суреті.

Қызмет кезеңдері	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық- қозғаушы	Балаларға жұмбақтапсыру: «сегіз тұяғы бар, иегінде сақалы бар» (ешкі)	
Іздену- ұйымдастырушы	Балалар «Жеті лақ және қасқыр» ертегісін естідіндер ме? Бірінші кейіпкерді атап шығайық: ешкі, лақ, қасқыр. - Бұл ертегіде кейіпкерлердің мінезі қандай? Балаларды тақтаға шығарып, фланелеграфқа кейіпкерлер суреттерін жабыстыра отырып, ойларындағы түйінін айтқызу. Балалардың түсінгендеріне, жақсы қатысқандарына қарай, кейіпкерлерді таңдап, рөлдерін беру. Сергітүсәті	Балалар ертегі кейіпкерлеріна айтады. Ешкі–ақылды, жауапты. Лақтар–анасын тыңдайды, тілалғыш. Қасқыр – жаман, жыртқыш, лақтарды жегісі келеді. <i>Шөре – шөре лағым.</i> <i>Тентек болмашырағым,</i> <i>Секектеме, деміңді ал.</i> <i>Селтеңдемей құлағың.</i>
Рефлексивті-коррекциялаушы	Сұрақ–жауап арқылы сабақта түсінгендерін тиянақтау. - Бұл ертегіде сендерге кім ұнады? - Лақтары кіммен қалады?	Балалардың жауаптары. Балалар ойларымен бөліседі, түсінгендерін айтады.

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: Ертегіні тыңдап, мазмұнын баяндайды.

Түсінеді: Ұжымдық жұмыстың дағдылары.

Қолданады: Ертегідегі іжағымды, жағымсыз кейіпкерді ажыратады.

Вриативті компонент

Тақырыбы: Алақай, алақай! Анамыз келді, бізге сүт әкелді! **Мақсаты:** Ертегіге деген қызығушылығын арттыру. Ертегіні қайталай отырып,

Таңдалған балаларға кейіпкерлер сөздерін айтып үйрету. Балалардың танымдық қабілеттерін дамыту. Оқылған шығарма желісін бұзбай әңгімелеуге үйрету. Баланы ойлауға, қорытынды жасауға, қиялдауға, сұлулықты тануға баулу.

Сөздерді дұрыс, анық, ашық айтатынын қадағалау, қимыл – қозғалыстарын көрсете білуін дамыту. Бір–біріне қиын жағдайда көмектесіп, адамгершілік қасиеттерін қалыптастыру.

Сөздік жұмыс: ешкімге ашпаңдар, темір ұста, ешкі, лақтар, алдады.

Қостілдік компонент: Дыбыс – голос, темір ұста – кузнец, ор – яма, қарын – брюхо, жиналды – собралась, ешкімге ашпаңдар – никому не отпирайте.

Әдіс-тәсілдер: Түсіндіру, өткенді қайталау, сұрақ – жауап.

Көрнекіліктер: Фланелеграф, кейіпкерлер суреттері.

Қызмет кезеңдері	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық- қозғаушы	Балаларға жұмбақ жасырады: <i>Жарға шығып ойнайды, Ойыныңа бір тоймайды.</i> <i>Болса – дағы саналы,</i> <i>Секеңдеуді қоймайды.</i> -Жақсы, дұрыс шештіңдер. <i>Ақ, ақ секеңдейді лақ.</i>	Жұмбақтың шешімін табады. -Ешкі.
Іздену- ұйымдастырушы	Балаларға ешкі, лақтар және қасқыр ертегісін естеріне түсіру. Таңдалған кейіпкерлерді (балаларды) тақтағашығару: жеті лақ (Балаларды) олардың қуаныштарын бөлісуі. Балаларды тақтаға шығарып, фланелеграфқа кейіпкерлер суреттерін жабыстыра отырып, сөздерін айтқызу. 3. Балаларға сөздерінашық, анық бар эмоциямен айтқызу. III Сергітүсеті	Балалар қызығушылық білдіреді. Тәрбиешінің мұқият тыңдап отырады. Балалар екі топқа бөлініп, қай топ көп ертегі атаса, сол топ жеңіске жетеді. Қимылмен көрсетіп, орындайды.
Рефлексивті-коррекциялаушы	Сұрақ – жауап арқылы сабақты қорыту. Балаларды мадақтау, бағалау.	Сұрақтарға жауаптар береді.

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: Ертегіні тыңдап, мазмұнын баяндайды.

Түсінеді: Ұжымдық жұмыстың дағдылары.

Қолданады: Ертегідегі іжағымды, жағымсыз кейіпкерді ажыратады.

Вриативті компонент

Тақырыбы: «Жеті лақ және қасқыр» ертегісін сақналау.

Мақсаты: Қасқыр мен жеті лақ ертегісінің үзіндісіне тоқтала отырып Бүлдіршіндердің қызығушылығын ояту. Сөздік қорын молайту, тіл байлығын дамыту, есте сақтау, дүние танымын кеңейту. Ертегі туралы түсініктерін бекіте отырып сахналау. Кейіпкерлер атрибуттары арқылы іс әрекеттерін, әсер көңіл күйлерін білдіре отырып сезіндіріп көрсету. Қиялдарын,

Естетикалық талғамдарын, техникалық дағдыларын қалыптастыру.

Сөздік жұмыс: Есік қағу – постучать в дверь, жорту – рыскать, тыңдау – слушать, ән айту – петь, алдау – обхитрить, күтті – дождался

Әдіс-тәсілдер: Атрибуттармен қызықтыру, түсіндіру, өткенді қайталау.

Көрнекіліктер: ширма, кейіпкерлер атрибуттары.

Қызмет кезеңдері	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық-қозғаушы	Ертегі атрибуттарымен таныстырады. - Балалар бұл кім? - Алмынау кім? - Алмынау ше? - Балалар бұл кейіпкерлер қандай ертегі де ойнады?	Балалар қызықтап тамашалайды. - Ешкі. - Лақтар. - Қасқыр - «Жеті лақ және қасқыр» ертегісінде.
Іздену-ұйымдастырушы	Балаларға жеті лақ және қасқыр ертегісін естеріне түсіру таңдалған кейіпкерлерді тақтаға шығару. - Бұл ертегіде: Ұйжануарларына жатады. Етімен, сүтімен бізге пайдалы. Ешкі мейрімді анасы боласың, аллақтар – ақылды, тіл алғыш боласыңдар. - Ал қасқыр – жаман, айлакер, жыртқыш болады. Жабайы жануар, Қауіпті аңдар қатарына жатады. Балаларды ширма жанына шығарып, сөздерін айтқызу. Қалған балалар көрермендер ретінде тамашалауға отырғызу. Балалар сөздерді ашық, анық бар эмоциясымен сахналатқызу.	Тәрбиеші мұқият тыңдап отырады. Балалар тақтаға шығады. Кейіпкерлерге мінездеме береді. Кейіпкерлер атрибуттарын қолға киіп, сөздерді қайталайды. Көрермендер қолдарын шапалақтап, кейіпкерлерді қарсы алады.
Рефлексивті-коррекциялаушы	Сұрақ – жауап арқылы ертегіні сақтау. Қуанышты екенін айтып ескерту. Балаларды мақтау, бағалау.	

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: Ертегіні тыңдап, мазмұнын баяндайды.

Түсінеді: Ұжымдық жұмыстың дағдылары.

Қолданады: Ертегідегі жағымды, жағымсыз кейіпкерді ажыратады.

Вриативті компонент

Тақырыбы: «Алтынайдарлыәтеш»ертегісі».

Мақсаты: Ертегімазмұныментаныстыру. Сұрақ-жауапарқылыертегіні терең түсіндіру.

Міндеттері: а) Ертегінің не жайында баяндалғанын, қалай аяқталғанын, көмекшісұрақтарғасүйеніп, ауызшаталдап, мәнісін түсіндіріп баяндауға үйрету. Оқылған шығарма желісін бұзбай әңгімелетуге үйрету, мәнерлі сөйлеу дағдыларын үйрету. Шығармашылыққа жетекөңіл бөліп, баланың жеке-дара ерекшелігіне назар аударту. Кейіпкерлер және олардың әрекеті жөнінде өзінің көзқарасын айта білуге үйрету.

ә) Баланы ойлауға, қорытынды жасауға, қиялдауға баулу.

б) Көңіл күйлерін терең түсінуге, сұлулықты тануға, аяшылық сезімге, қамқоршы болуға тәрбиелеу. Адамгершілік қасиеттерін қалыптастыру. **Көрнекіліктер:**

Фланелеграф, кейіпкерлер суреттері, Шопан ата қуыршағы. **Сөздік**

жұмыс. Айдарлы, оттық (қорадағы), сұлу, жетіген.

Қызметкезеңдері	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық- қозғаушы	<p>Қонаққа Шопан ата келді, Шопан ата, біз сіздің келгеніңізге өте қуаныштымыз.</p> <p>- Балалар, сендер ертегіні көп білесіңдер ме?</p> <p>- Ертегінің жақсы көресіңдер ме?</p> <p>Жұмбақтар жасырады.</p> <p>- Ендеше «Алтынайдарлы әтеш» ертегісін тыңдаңдар.</p>	<p>Балалар амандасады.</p> <p>- Әрине.</p> <p>- Иә.</p> <p>Ертегі кейіпкерінің табады.</p>
Іздену- ұйымдастырушы	<p>1. Кейіпкерлер ментаныстыру.</p> <p>2. Ертегіні айта бастау.</p> <p>Фланелеграфқа кейіпкер суреттерін жабыстыра отырып түсіндіру.</p> <p>Ертеде бір алтынайдарлы әтешпен мысық дос болыпты, екеуі бір үйде тұрыпты.</p> <p>Әтешті, мысығы жоқта екі-үш рет түлкі алдап, алып кетеді.</p> <p>Тек мысық, үш рет барып, түлкіден қорғап, әтешіналып қайтады.</p> <p>2) Д/о. Кейіпкердің көңіл-күйлерін салу (мимикалық).</p> <p>Мысалы: Әтеш, түлкіге алданып қалды.</p> <p style="padding-left: 40px;">Түлкі – қу, айлакер</p> <p style="padding-left: 40px;">Мысық – пысық, өжет,</p> <p>қамқоршы.</p> <p>III. Сергітүсеті.</p>	<p>Балалар қызығушылық білдіреді.</p> <p>Тәрбиешінің мұқияттыңдап отырады.</p> <p>Сұрақтарға жауап береді.</p> <p>Таңдалған кейіпкерлерді тақтаға шығару – қоян мен түлкіні.</p> <p>Балалар сөздерді ашық, анық айтады.</p> <p>Көгермендер қолдарын шапалақтап, кейіпкер атрибуттарын қарсыалу.</p> <p>Балалар екі топқа бөлініп, қай топ көп ертегі атаса, сол топ жеңіске жетеді.</p>
	<p style="text-align: center;">Әтеш әнге басады Әтеш ұйқы ашады.</p>	<p>Қимылмен көрсетіп, орындайды.</p>

Рефлексивті-коррекциялаушы	<p>Сұрақ–жауап арқылы сабақта түсінгендерін сұрау.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Балалар ертегі ұнады ма? - Қызықты ма? - Кәне балалар, алтынай дарлы әтешті қорғап қалған мысыққа қошеметтеп, қол соғып қояйық. 	Сұрақтарға жауаптар береді.
----------------------------	--	-----------------------------

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: Ертегіні тыңдап, мазмұнын баяндайды.

Түсінеді: Ұжымдық жұмыстың дағдылары.

Қолданады: Ертегідегі жағымды, жағымсыз кейіпкерді ажыратады.

Вриативті компонент

Тақырыбы: «Жібек шашақтыса қалыбар, майға батырып алған тәрізді басы бар».

Мақсаты: Ертегіні қайталай отырып, кейіпкерлеін таңдау, рөлдерді бөлу. Балаларға сөздері мен қимыл қозғалыстарын үйрету. Көркем сөздер арқылы балалардың тілін, сөздік қорын, байланыстыра сөйлеу қабілеттерін арттыру.

Естесақтау қабілеттерін дамыту, ескетіріу, ойлау т.б. Фланелеграф арқылы қызығушылықтарын, қиялдарын, эстетикалық талғамдарын қалыптастыру.

Байқағыштыққа, жауапкершілікке, қайырымдылыққа, адамгершілікке, дос болуға тәрбиелеу.

Сөздік жұмыс: Әтеш, мысық, түлкі,

Көрнекіліктер: Фланелеграф, кейіпкерлер суреттері.

Қызмет кезеңдері	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық- қозғаушы	Жұмбақ жасыру: - <i>Ерте тұрады Жыршақырыды.</i> - <i>Отбасында құмған, Екі көзін жұмған</i>	Балалармен - Әтеш. - Мысық.
Іздену- ұйымдастырушы	- Балалар, алтынай дарлы әтеш ертегісі естеріңде ме? Суреттерді көрсете отырады. - Бұл ертегіде кейіпкерлердің мінездері қандай? Әтеш – аңқау. Мысық – ақылды, қамқор болады. Түлкі – қу, айлакер. - Ертегі соңында кім жеңеді? - Мысық па, әлде түлкі ме? - Әтешке кім көмектеседі? 2) Балаларды тақтаға шығарып, фланелеграфқа кейіпкерлер суреттерін жабыстыра отырып, ой түйінін айтқызу. 3) Балалардың қабілеттеріне қарай кейіпкерлерді таңдап, рөлдерді беру.	Балалар ертегі мазмұнын естеріне түсіреді. Кейіпкерлерді атады: - Әтеш, - мысық, - түлкі. - Мысық. Қандай мінез-құлықта болатынын айтады. Ертегіден көрінісін сүзіндісін сахналайды.
Рефлексивті-коррекциялаушы	Сұрақ-жауап арқылы сабақта түсінгендерін тиянақтау. - Бұл ертегіде сендерге кім ұнады? - Әтешкіммен қалды?	Балалар сұрақтарға жауап айтады.

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: Ертегіні тыңдап, мазмұнын баяндайды.

Түсінеді: Ұжымдық жұмыстың дағдылары.

Қолданады: Ертегідегі жағымды, жағымсыз кейіпкерді ажыратады.

Тақырыбы: «Сымбаттыәтеш».

Мақсаты: Ертегіні қайталай отырып, балаларға кейіпкерлер сөздерін диалог бойынша орындауға үйрету. Балалардың ойлау, шығармашылық қабілетін дамыту, сөздік қорын молайту, өз бетінше жұмыс жасау дағдысын дамыту. Фланелеграф арқылы сөздерін дұрыс, анық, ашық айтуларын қадағалау, қимыл-қозғалыспен көрсете білуді дамыту.

Қызығушылықтарын, қиялдарын, эстетикалық талғамдарын қалыптастыру.

Ұқыптылыққа, шеберлікке баулу, эстетикалық талғамын арттыру.

Әдіс-тәсілдер: Түсіндіру, өткенді қайталау, тамашалау, сұрақ-жауап.

Көрнекіліктер: Суреттер театры, ойыншық Әтеш, кейіпкерлер суреттері.

Қызмет кезеңдері	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық- қозғаушы	Балалар бүгін біздің сабағымызға қонақ келеді. - Ол не екен? - Достар, бүгін мен сендердің топтарына, өзімнің сымбатты досым Әтеш туралы айтайын деп келдім.	Балалар қызығушылық танытады. - Тауық. Балалар тыңдап отырады.
Іздену- ұйымдастырушы	Балалардың естеріне алтын айдарлы Әтеш ертегісін түсіру. - Таңдалған кейіпкерлерді (балаларды) тақтаға шығару. - Мысық қандай? - Әтеш қандай? - Түлкі қандай аң? - Қоян қандай? Түлкінің есту, иіссезу қабілеті ерекше. Бірақ көзбен көруі- әлсіз. Балаларды тақтаға шығарып, фланелеграфқа кейіпкерлер суреттерін жабыстыра отырып, сөздерін айтқызу. Қате жерлерін түзетіп отыру.	- Мысық, түлкі, Әтеш. - Мысық ақылды. - Әтеш- аңқау, ақымақтау - Түлкі- ку, айлакер. - Ең сүйікті: тышқан, көжек, балықпен қоректенеді. Кейіпкерлерді атайды. Балалар сөздерді ашық, анық айтады.
Рефлексивті- коррекциялаушы	Сұрақ-жауап арқылы сабақты қорытындылау. Балаларды мадақтау.	Сұрақтарға жауап береді.

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: Диалог бойынша орындайды.

Түсінеді: Кейіпкерлердің жағымды, жағымсыз жақтарын біледі.

Қолданады: Суреттер театры арқылы қимыл-қозғалыспен көрсетеді.

Тақырыбы: «Алтын айдарлы этеш» ертегісін сахналау. **Мақсаттары:**

а)Ертегітуралытүсініктерінбекітеотырыпсахналау. Ертегідегі кейіпкерлердің рөлдерін дұрыс орындауларын қадағалау.

Ойлауқабілетіндамыту,сөздікқорынмолайту,өзбетіншежұмысжасау дағдысын дамыту.

ә)Кейіпкерлератрибуттарыарқылыіс-әрекеттерін,көңіл-күйәсерінбілдіре отырып, сезіндіріп көрсету. Рөлдерді дұрыс орындауларын қадағалау.

Ұқыптылыққа,мейірімділікке,шеберлеккебаулу,эстетикалықталғамын арттыру.

б)Кейіпкерлердіңжандүниесінтүсінебілуге,оныашыпкөрсетебілуге тәрбиелеу.

Әдіс-тәсілдер:Көрсету,тамашалау,сұрақ–жауап,түсіндіру,әңгімелеу.

Көрнекіліктер:Сахна,кейіпкерлератрибуттары.

Қызметкезеңдері	Тәрбиешініңіс-әрекеті	Балалардыңіс-әрекеті
Мотивациялық- қозғаушы	Сабақабір-бірденертегі атрибуттарыкіріптаныстырылады. - Балаларбұл кім? - Алмынаукім? - Балаларбұлкейіпкерлер қандай ертегілерде ойнайды?	- Мысық. Балалар барлық кейіпкерлератайды. - «Алтын айдарлы этеш» ертегісінде.
Іздену- ұйымдастырушы	Балалардың естеріне «Алтын айдарлыэтеш»ертегісінтүсіру. Бұл ертегіде мысалы: сен мысық – ақылды, қамқоршы боласың, этеш – ақылсызсенгішболасың,алтүлкі сен – қу, жаман боласың дейміз. Қалғанбалалардыкөрермендер ретіндетамашалауғаотырғызу. Балаларға сөздердіанық, ашық айтқызып, бар эмоциясымен сахналатқызу. Көрермендерге қолдарын шапалақтатып кейіпкерлератрибуттарынқарсы алғызу.	Таңдалған кейіпкерлер - мысық,этеш,жәнетүлкіні тақтаға шығады. Балалардыширмажанына шығады, кейіпкерлер атрибуттарын қолға киіп, сөздерін айтады.
Рефлексивті-коррекциялаушы	Сұрақ–жауапарқылыертегі сабағын аяқтау. -Ертегіқалайаяқталды? Балалардымадақтау,бағалау.	Сұрақтарғажауапбереді.

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады:Ертегінітыңдап,мазмұнынбаяндайды.

Түсінеді:Ұжымдықжұмыстыңдағдылары.

Қолданады:Ертегідегіжағымды,жағымсызкейіпкердіажыратады.

Тақырыбы:Ертегілерәлемінесаяхат.

Мақсаты: «Ертегілер әлеміне саяхат» деген тақырыптағы сабақта балалардықоршаған ортаментаныстыруойлауқабілеттерінарттыру, тілдеріндамыту,ертегініңқалайбасталып,қалайаяқталатыныжайлы ұғымынбекіту,естесактау,жәнеқайтаайтыпбереалудағдыларынаүйрету.

Әдіс –тәсілдері: Көрсету, сұрақ – жауап,, түсіндіру, әңгімелеу. **Көрнекілік:** Ертегі кітаптарды «Жеті лақ», «Шалқан» ертегілерінің стол үстіндегікөрінісіарқылыәңгімелепберу,ғажайыпорманкөрінісі-құстар, тасбақа, орман аңдары пайдаланылады.

Қызметкезедері	Тәрбиешініңіс-әрекеті	Балалардыңіс-әрекеті
Мотивациялық-қозғаушы	<p>«Ерте,ерте,ертеде»әуені.</p> <p>- Балалар, сендер «Ертегілер әлеміне»барғыларыңкелеме? – Ендеше бүгін біз «Ертегілер әлеміне саяхатқа барамыз».</p> <p>Тосынсәт:ҚызылТелпеккеледі.</p> <p>- Ертегітындағандыжақсы көресіңдер ме?</p>	<p>Балалар жәйлап кіреді.</p> <p>Музыкааяқталғаннанкейін қонақтармен сәлемдеседі.</p> <p>- Иә.</p> <p>- Сәлеметсізбе!</p> <p>Ұнайды,жақсыкөреміз.</p>
Іздену- ұйымдастырушы	<p>Ертегілерертегілерәлемінебарар жолымыз ұзақ болады. Жолда бірнешесудан,үңгірлерденөтуге тура келеді.</p> <p>Үстелүстіндеертегікітаптар, нешетүрліертегілердіңмазмұны бейнеленгенширмаларқойылған суреттер.</p> <p>- Қандайертегілер?</p> <p>- Балалар, қараңдаршы, сендердің«Ертегілерәлеміне» келгендеріңіздібіліп,қоянкүтіп отыр екен.</p> <p>- Кімбізгеқоянтуралы тақпақ айтып береді?</p> <p>Балалар енді екінші ертегіге келе жатып,бірүңгіргетапболды,осы үңгірден бір бірлеп отейік. Ал, мынау қай ертегі?</p> <p>- Балалар,бұлертегініде айтады?</p> <p>- Енділақтуралытақпақты кім айтады?</p> <p>- Ендіғажайып орманғабарып,құстармен танысамыз, деді.</p> <p>Сергітусәті:<i>збоп ұшайықТоргайболып қонайық Сауысқанболыпсекіріп,</i></p>	<p>Балалар жолға шығады.</p> <p>Ертегікітапханасынакеледі.</p> <p>- Ол «Бауырсақ», «Үш аю»,«Үйшік»ертегілері.</p> <p>Балалар кітапханадан шығып,ертегілерәлемінің бірінші «Қоянның үйі» ертегісіне келеді.</p> <p>Балаларертегінің кейіпкерлерінатапбереді.</p> <p>- «Жетідақ» Шөре- шөре лағым Тентекболмашырағым Секеңдеме, деміңді ал Селтеңдемей құлағың</p> <p>Балаларкележатып суға кездеседі.</p> <p>Судыңкөпіріненеңбектеп</p>

	<p><i>Тоқылдақ болып шоқиық.</i> Судан өткен соң тағы бір ертегіге тап болады.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Балалармынауқандай ертегі? - Балалар аяқалай жүреді? - Ой, балалар, бізнағыз «ертегілер әлеміне» келдік. <p>- Бәріміз отырып қол соғайық. «Ертегілер әлемі» сахналық қуыршақ театры.</p>	<p>өтіп.</p> <ul style="list-style-type: none"> - «Үшаю». <p>Балалар Машаны, аюларды танып көрсетеді, түсіндіріп айтып береді. жапырақтары бар.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Қорбаңдап (балалар жүрісін салады)
Рефлексивті-коррекциялаушы	<ul style="list-style-type: none"> - Балалар, сендерге «ертегілер әлеміне» саяхат жасау ұнады ма? Онда қандай ертегілер көрдіңдер? <p>Қызыл телпек балалармен қоштасып кетеді.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - «Жетілақ», «Шалқан», «Үшаю», «Үйшік», т.б.

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: Ертегіні тыңдап, мазмұнын баяндайды.

Түсінеді: Ұжымдық жұмыстың дағдылары.

Қолданады: Ертегідегі жағымды, жағымсыз кейіпкерді ажыратады

Вриативті компонент

Тақырыбы:Ертегі елі жер мен келе жатыр.

Мақсаты:Ертегі кейіпкерлерінің жағымсыз жақтарын таба білуге үйрету, тілін дамыту, байланыстыра сөйлеуге дағдыландыру.

Әдіс-тәсілдері:сұрақ–

жауап, түсіндіру, әңгімелесу, өткенді қайталау, таныстыру.

Көрнекілік: қуыршақ театры, кейіпкерлерінің атрибуттары.

Қызметкезездері	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалардың іс-әрекеті
Мотивациялық- қозғаушы	Тәрбиеші: - Балалар, сендердің «Ертегілер әлеміне» барғыларың келе ме? Ендеше бүгін біз «Ертегілер әлеміне поезбен саяхат қабарамыз.» - қоян, түлкі, қасқыр кездеседі. - Балалар сендер олармен қай ертегіде кездестіңдер?	Балалардың қызықтыру. - Ия - Жолда - Түлкі, қоян, қасқыр - Жетілақпен қасқыр, Түлкімен қоян, Бауырсақ.
Іздену- ұйымдастырушы	Аленді балалар, кім айтады - Түлкі қандай? - Түлкі сияқты алдаушы болғыларың келе ме? - Қоян ше? - Қоян сияқты мейірімді, жаманды қойламайтын боламыз. - Ал қасқыр ше? - Қане, маған «Жетілақпен қасқыр» ертегісіндегі жағымды өздеріңе ұнаған кейіпкерлерді атаңдаршы. - Ешкі сендерге неге ұнады?	- Түлкі – айлакер, қу, әнші, пысық. - Жоқ. - Қоян қорқақ, мейірімді, мақтаншақ. - Қасқыр – айбынды, жыртқыш өте иіс сезгіш, ол өз көсемдеріне адал. - Олешкі және лақтар - Ол лақрын жақсы көреді, сүт береді, ақылын айтады.
Рефлексивті-коррекциялаушы	Сабақ соңында балалардың жұмысына қорытынды жасайды. - Лақтар қандай? - Енді жағымсыз кейіпкерлерді атаңдар? - Олар кімдер? - Қасқырды неге жаман деп ойлайсыңдар? Ойын «Қасқыр менаю».	- Лақтар жақсы, анасын тыңдайды, ақылды. - Қасқыр. - Ол лақтарды жегісі келді. - Қасқыр зұлымдық жасағысы келді.

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: Ертегіні тыңдап, мазмұнын баяндайды.

Түсінеді: Балалар қойылған сұрақтарға толық сөйлеммен жауап беруге үйренеді.

Қолданады:Ертегідегі жағымды,жағымсыз кейіпкерді ажыратады.

"Бәйшешек" бөбекжайы

Вариативтік компонент бойынша
оқу қызметінің жоспары

"Ойнайық та, ойлайық"

Ортаңғы "Балапан" тобы





Бекітемін
«Бәйшешек» бөбекжайының
менгерушісі:
А.Е.Тургунбекова

Вариативтік компонент бойынша "Ойнайық та, ойлайық"
оқу қызметінің перспективалық жоспары

Күні	Тақырыбы	Сағат
	«Ойнайықта-ойлайық»	1 01.09
	«Қандай фигура жетіспейді»	1 15.09
	«Не өзгерді»	1 29.09 / 6.10
	«Қашқан сандар»	1 20.10
	«Ұқсасын тап»	1 3.11
	«Өз үйінді тап»	1 17.11
	«Қапшықтан неше ойыншық алдың»	1 8.12
	«Ойлан тап»	1 22.12
	«Көп , аз, артық, сонша теңестіру»	1 5.01
	«Сиқырлы пішіндер»	1 19.01
	«Санның көршісін ата»	1 2.02
	«Нүктелерді қос»	1 16.02
	«Ойлана білген адаспас»	1 2.03
	«Кеністікті бағдарлай білейік»	1 16.03
	«Ойлан тап»	1 6.04
	«Шарларды салыстыр»	1 20.04
	«Ұқсасын тап»	1 4.05
	«Қандай пішін жетіспейді»	1 18.05
		Барлығы: 18 сағат

Вариативтік компонент бойынша "Ойнайық та, ойлайық" ұйымдастырылған оқу қызметінің жоспары

Күні: 01.09 /
№1

Білім беру облысы: Таным

Ұйымдастырылған оқу қызметі: Ойнайық та, ойлайық

Тақырыбы: «Ойнайықта-ойлайық»

Мақсаты: Балалардың ойлау қабілеттерін ойын арқылы жетілдіру және жеке тұлғаны қалыптастыру

Сөздік жұмыс: Фигура

Көрнекіліктер: Геометриялық фигуралар

Ұйымдастыру кезеңі:

Балалар енді бір-бірімізге жақсы тілектер айтайық.

Оқу қызметінің барысы:

-Міне, балалар, сендер, тату –тәтті дос екендеріңді білдіріп, бір-біріне жүрек жылуларыңды беріп, жақсы тілектер айттыңдар. Балалар, есікті біреу қағып тұрған сияқты. Бұл кім екен?

Буратино: Қалайсыңдар, балалар? Мен ертегілер елінен келе жатырмын, мені таныдыңдар ма?

Балалар, мен сендерге қызықты ойындар әкелдім. Балалар Буратиноның тапсырмасын орындаймыз ба?

Енді ене дидактикалық ойынды бастайық.

«Ұқсасын тап»

Буратино балаларға зат көрсетеді, балалар алдындағы геометриялық фигураларды көрсетеді, Мысалы: Тәрбиеші балаларға кітап көрсетеді, балалар алдарындағы геометриялық фигуралар ішінен тіктөртбұрышты көрсетеді. Ойынның мақсаты-балалардың естерінде геометриялық фигураларды қалыптастыру

Қорытынды:

Ойынды қорытындылау. Қандай фигураларды тауып үйренгендерін сұрау

Күтілетін нәтиже:

Білуі: Балалар геометриялық фигураларды біледі

Меңгеруі: Балалар ойынның мақсатын меңгереді

Вариативтік компонент бойынша "Ойнайық та, ойлайық" ұйымдастырылған оқу қызметінің жоспары

Күні: 16.09

№2

Білім беру облысы: Таным

Ұйымдастырылған оқу іс-әрекеті: Ойнайық та, ойлайық

Тақырыбы: Қандай фигура жетіспейді?

Мақсаты: Балалардың геометриялық пішіндер туралы ұғымдарын тиянақтап, түстерін ажыратуға, оларға ұқсас заттарды таба білуге үйрету, ой - қиялын дамыту

Сөздік жұмыс: асық

Көрнекіліктер: Геометриялық пішіндер, суреттер

Ұйымдастыру кезеңі:

Шаттық шеңбері Балалар шаттық шеңберіне тұрып бір-біріне жылы лебіздерін білдіреді, төрт түрлі шар әкеліп көрсету. Түстеріне қарай тілек айтқызады.

Оқу қызметінің барысы:

Жыл мезгілдеріне сипаттама жасату. Балалар мынау қандай шар, түсі қандай, қандай пішінге ұқсайды. Қай жыл мезгілін білдіреді. Жасыл түс көктемнің, жасыл шөптер мен жапырақтардың түсі, қызыл шар ше?

Жаз мезгілін білдіреді, жазда жер бетін қызыл гүлдер жабады. дөңгелекке ұқсайды

Ақ түсті шар ше? Қыс мезгілін білдіреді.

Сары шар күз мезгілін білдіреді. Дұрыс айтасындар.

Қазір бізде қай мезгіл?

Күздің неше айы бар?

Атап беріңдерші?

Тапсырма: Қандай фигура жетіспейді?

Тақтада бірнеше фигуралар ілулі тұрады, олардың атауларын сұрау. Бір бала тақтаға шығады теріс қарап тұрады. Бір екі пішінді алып қояды. Қандай пішін алынғанын табу керек.

Сергіту сәті:

«Он саусақ»

2. тапсырма: Қағазға қарындашпен пішіндерден бейнелер салу.

Дидактикалық ойын «Ғажайып дорба»

Шарты.: Дорбада асықтар нөмірленген (1,2,3,4) бала асықты алып тақтадағы қай пішінде сол сан жазылғанын табады.

Қорытынды:

Балалардан оқу іс-әрекеті туралы сұрау. Пішіндер мен денелерді сұрап білімдерін тиянақтау

Күтілетін нәтиже:

Білуі: Геометриялық пішіндер мен денелерді біледі.

Меңгеруі: Пішіндердің айырмашылығын, ұқсас заттарды таба білуін, бір-біріне көмектесе білуді меңгереді.

Вариативтік компонент бойынша "Ойнайық та, ойлайық"

Ұйымдастырылған оқу қызметінің жоспары

Күні: 29-09 / 6-10 №4

Білім беру беру облысы: Таным

Ұйымдастырылған оқу іс-әрекеті: Ойнайық та, ойлайық

Тақырыбы: Не өзгерді?

Мақсаты: Балалардың геометриялық пішіндер мен денелер туралы білімін бекіту, ойын арқылы оларды ажырата білуге үйрету.

Сөздік жұмыс: теледидар

Көрнекіліктер: Геометриялық пішіндер мен денелер заттар

Ұйымдастыру кезеңі:

Шаттық шеңбері.

Жылы лебіздер

-Балалар айтқан тілектерің қабыл болсын.

-Балалар қазір жылдың қай мезгілі?

-Бір аптада неше күн бар?

Оқу қызметінің барысы:

Балабақшаға аптасына неше күн келеміз?

Біз балабақшада қандай пішіндер мен денелерді танып үйрендік. (дөңгелек, сопақша, үшбұрыш, шаршы, тіктөртбұрыш т.б)

Бұл фигуралар бізге бұрыннан таныс екен. «Көшеде жүру ережесі» туралы әңгіме болады.

Көше қиылысында жолаушылар мен көліктердің жүрісін реттеп тұратын не?

Оның неше көзі бар?

Түстері қандай?

Көздері неге ұқсайды?

Яғни бұл пішінді біз қалай атаймыз?

Көшедегі жолдарды салыстыру. (ұзын-қысқа, тар-кең) т.б.

Әр пішінге жеке-жеке сипаттама беру.

Шуак шашқан күнге ұқсаймын көбірек, менің атым (дөңгелек)

Барлық шатыр ұқсайды тек өзіме, бірден білер құлақ асқан сөзіме

(үшбұрыш)

Теледидар таныс екен баршаға, ал пішінім ұқсайды ғой шаршыға

(шаршы)

Сергіту жаттығуы:

«Бала, бала балапан» әні

Дидактикалық ойын:

«Не өзгерді» Тақтаға 4-5 геометриялық фигураны қойып, балаларға олардың орналасу ретін мұқият, қарап есте сақтауды ұсыну.

«Көздеріңді жұм дегенде» балалар көздерін жұмады. Балалар көздерін жұмғанда бір-бірінің орнын дереу ауыстырады. Не өзгерді деп сұрайды. Балалар қандай фигура жоқ немесе қайсының орны ауысқанын соны табады. 2. Ғажайып дорба

Қорытынды:

Балалар біз бүгін қандай пішіндерді қайталадық? Пішіндер туралы не білеміз? Сұрақтар қою арқылы алған білімдерін бекіту.

Күтілетін нәтиже:

Білуі: Геометриялық пішіндер мен денелерді біледі.

Меңгеруі: Оларға ұқсас заттарды таба білуді меңгереді.

Вариативтік компонент бойынша "Ойнайық та, ойлайық" ұйымдастырылған оқу қызметінің жоспары

Күні: 2.10

№7

Білім беру облысы: Таным

Ұйымдастырылған оқу іс-әрекеті: Ойнайық та, ойлайық

Тақырыбы: Қашқан сандар

Мақсаты: Балалардың қызықты ойындарды елестету арқылы қиял болжамдарын дамыту

Сөздік жұмыс: кейіпкер

Көрнекіліктер: ертегі кейіпкерлері, сандар, тапсырма.

Ұйымдастыру кезеңі:

«Жылы лебіздер» айтқызады.

-Балалар айтқан тілектерің қабыл болсын!

Оқу қызметінің барысы:

-Балалар бізге қонаққа түлкі келіпті.

Оның қолында сиқырлы қапшығы бар екен. Ол сендерден көмек сұрап келіпті. Маған мына тапсырмаларды орындауға көмектесіңдерші?

Өйткені менің сандарым қашып кетті. Балалар түлкіге көмектесеміз бе?

Түлкіге сандарды санауға үйретейікші.

1-ден 10-ға дейін тура және кері сана. 2,4,6,8 сандарының көршісін тап, есептер шығар. Карточкалардағы есептерді шығару. Балалармен логикалық есептер орындау

1. Табакта үш алма

Қолымда екі алма

Болады барлығы неше алма?

Түлкінің ойыны:

«Байқағыш»

Түлкіде қанша құлақ бар?

Түлкіде қанша аяқ бар?

Түлкінің құлағы ұзынба, аяғы ұзын ба?

Жарайсындар балалар.

Қорытынды:

Балаларға оқу іс-әрекеті туралы сұрақтар қояды.

Вариативтік компонент бойынша "Ойнайық та, ойлайық" ұйымдастырылған оқу қызметінің жоспары

Күні: 3.11

№8

Білім беру облысы: Таным

Ұйымдастырылған оқу іс-әрекеті: Ойнайық та, ойлайық

Тақырыбы: Ұқсасын тап

Мақсаты: Балалардың математикалық ұғымдарын қалыптастыру,
геометриялық фигураларды ажырата білуге үйрету

Сөздік жұмыс: бау - бақша

Көрнекіліктер: Әр түрлі заттар, пішіндер

Ұйымдастыру кезеңі:

Шаттық шеңбері

Балалар бір-біріне жылы тілектерін айтады.

Қонаққа қоян келеді.

Балалармен амандасып өзінің келген жұмысын айтады.

Оқу қызметінің барысы:

Сәлеметсіздерме балалар?

Сәлеметсіңбе қоян?

Бұнда қайдан жүрсің?

Мен мына жемістер мен көкөністерді бау-бақшадан жинап сендерге әкелдім.

Бұларда көп дәрумендер бар ғой сендерге пайдасы тиіп қалар.

Әрине рахмет.

Мен бірақ осы жемістер мен көкөністердің көлемін ажырата алмай тұрмын маған көмектесіңдерші.

Алма үлкен екен, қандай пішінге ұқсайды?

Қауын- сопақша пішінге ұқсайды. Бәрін талдап шығады. Рахмет балалар сендерге қоян біздің балалардан үйреніп ал, пішіндерді білмейді екенсің.

Балалар мына пішіндерді атап берейік.

Сергіту сәті.

1,2,3 бойға жинап күш жалқаулықты тастаймыз қолға-қолын ұстаймыз.

Дидактикалық ойын.

«Ұқсасын тап»

Заттарды көрсетеді.

Соған ұқсас геометриялық фигураларды табады.

Дидактикалық ойын

«Артық пішінді тап»

Кеңістікті бағдарлау

Пішіндерді кеңістікте орналастыру:

Оң жақ жоғарыға – үшбұрыш,

Сол жақ төменге – төртбұрыш,

Сол жақ жоғарыға – сопақша,

Ортасына тіктөртбұрыш.

Қоян балалармен қызыға ойнап,

коштасып кетеді.

Қорытынды:

Балалардан ойын атқылы өтілген оқу іс-әрекеті туралы сұрап, сұрақтар қоя отырып қорытынды жасау.

Күтілетін нәтиже:

Білуі: Геометриялық пішіндерді, денелерді ажырата біледі.

Вариативтік компонент бойынша "Ойнайық та, ойлайық" ұйымдастырылған оқу қызметінің жоспары

Күні: 17.11

№11

Білім беру облысы: Таным

Ұйымдастырылған оқу іс-әрекеті: Ойнайық та, ойлайық

Тақырыбы: Өз үйіңді тап

Мақсаты: Балаларды қай жерде тұр? деген сұраққа дұрыс жауап беруге, кеңістік қатынастарын анықтауға үйрету

Сөздік жұмыс: Биік-аласа, үлкен-кіші, оң жақ-сол жақ

Көрнекіліктер: Ағаштар

Ұйымдастыру кезеңі:

Шаттық шеңбері

Балалар шаттық шеңберіне тұрып бір-біріне жылы лебіздерін білдіреді. Төрт түрлі геометриялық пішінді көрсету

Оқу қызметінің барысы:

Түстеріне қарай жыл мезгілдеріне сипаттама жасату.

-Балалар мынау қандай геометриялық пішіннің түсі қандай жыл мезгіліне ұқсайды, қай жыл мезгілін білдіреді? Жасыл түс -көктемнің. Қызыл текше ше-ол жаз мезгілін білдіреді. жазда күн ысыды. Сары түсті текше ше? –күз

Ақ түсті текше ше? Қыс мезгілін білдіреді.

Дидактикалық ойын:

Бұл ойын биік- аласа, үлкен-кіші, оң жақта-сол жақта деген ұғымдарға жаттықтыру мақсатын көздейді. Тәрбиеші балаларды екі топқа бөліп әр топтың ойнайтын орнын немесе «үйін» тағайындайды. Екі топқа да өсіп тұрған бірі биік, бірі аласа ағашты көрсету. Бір топтағы балалардың үйі биік ағаштың оң жағы, ал 2-топтағы балалардың үйі аласа ағаштың сол жағы деп белгіленеді. Қай топ өз үйлеріне тез барады. (тез табады)? Ойын 2 рет қайталанады.

Қорытынды:

Балалардан оқу іс-әрекеті туралы сұрау.

Күтілетін нәтиже:

Білуі: Биік-аласа, сол жақта, оң жақта деген ұғымдарды біледі.

Меңгеруі: Заттардың кеңістіктегі орны туралы түсінікті сол жақта, оң жақта ұғымдарын меңгереді.

**Вариативтік компонент бойынша "Ойнайық та, ойлайық"
ұйымдастырылған оқу қызметінің жоспары**

Күні: 22.12

№13

Білім беру облысы: Таным

Ұйымдастырылған оқу іс-әрекеті: Ойнайық та, ойлайық

Тақырыбы: Ойлан тап

Мақсаты: Балаларды логикалық ойындар мен шытырман жолдарды пайдалану арқылы есте сақтау қабілетін дамыту

Сөздік жұмыс: шытырман

Көрнекіліктер: Суреттер, ойыншықтар

Ұйымдастыру кезеңі:

Шаттық шеңбері.

Жылы лебіздер

-Бүгін аптаның қай күні?

-Бір аптада неше күн бар?

-Бір жылда неше ай бар?

Оқу қызметінің барысы:

-Балалар енді өткен іс –әрекетте үйренгенімізді еске түсірейік.

-Жарайсың, Айша 10-ға дейін мүдірмей тез, дұрыс санадың.

Балалар енді сурет арқылы шешу.

Бір ағаштың артынла екі түлкінің құйрығы, 4 қоянның құлағы көрінеді.

Айтыңдаршы, балалар, мына жерде неше аң бар?

Төрт қаз ұшып барады, биіктен

Төмен қарады, аяқ нешеу, бас нешеу жауабын кім табады?

Ал енді балалар, сөз тапқырлығымен ойын ойнап көрейік. Жол ұзынба, Қол ұзынба?

Алма үлкен бе,

Түйме үлкен бе?

Жарайсыңдар балалар?

-Енді балалар, бойымызды сергітіп алайық.

Ойын ретінде логикалық

есептер шығару

Қонжық екеу, табаны нешеу? (8)

Алма ағашында 6 алма өсіп тұрды. Жел соғып біреуі үзіліп түсті.

Қанша алма қалды?

Қорытынды:

Ойында қандай тапсырмалар орындағандарын сұрайды.

Күтілетін нәтиже:

Білуі: Балалар логикалық есептер шығаруды біледі.

Меңгеруі: Балалар есте сақтау қабілеттерін меңгереді.

Вариативтік компонент бойынша "Ойнайық та, ойлайық"
ұйымдастырылған оқу қызметінің жоспары

Күні: 5.01

№15

Білім беру облысы: Таным

Ұйымдастырылған оқу іс-әрекеті: Ойнайық та, ойлайық

Тақырыбы: Көп, аз, артық, кем, сонша теңестіру

Мақсаты: Артық, кем, тең қатынастарын қоя білу, заттарды санау дағдыларын жетілдіру.

Сөздік жұмыс: Артық, кем, тең.

Көрнекіліктер: Суреттер, ойыншықтар

Ұйымдастыру кезеңі:

Балалар ойыншықтар дүкеніне барғыларың келеме? Қане, онда не бар екенін көрейік.

Оқу қызметінің барысы:

Ойыншықтар сөресіне қараңдар. Сол жақтағы және оң жақтағы ойыншықтарды салыстырыңдар. Не көп? Не аз? Не артық? Не кем? Қалай теңестіруге болады? Артық ойыншықтың бар жоғын білу үшін ойыншықтарды бір-бірінің астына қоямыз немесе жұптап сызық жүргіземіз.

-олар тең болу үшін не істеу керек?

-Дұрыс бір жағынан артық ойыншықты алу керек немесе жетпей тұрған ойыншықты қою керек.

-Сол жақта неше ойыншық барын санаймыз. Ойыншықтарды қолымен ұстап, дауыстап санату.

4 ойыншық болды.

4 цифры жазылған карточканы қоямыз. Аюларды санаймыз. Олар неше? (3)

-не артық? Не кем? «>» таңбасын қоюға болады, 4-тің 3-тен артық екенін білдіреді. $4 > 3$

Біз керісінше $3 < 4$ деп те айта аламыз.

Қорытынды:

Іс-әрекет соңында балаларды мадақтап, олардың жұмысын ауызша бағалау.

Күтілетін нәтиже:

Білуі: Сандарды салыстыру, теңестіруге болатынын біледі.

Менгеруі: Өзара мәндес сәйкестік қою, санды кесінді арқылы заттар санын салыстыруды менгереді.

**Вариативтік компонент бойынша "Ойнайық та, ойлайық"
ұйымдастырылған оқу қызметінің жоспары**

Күні: 19 01

№17

Білім беру облысы: Таным

Ұйымдастырылған оқу іс-әрекеті: Ойнайық та, ойлайық

Тақырыбы: Сикырлы пішіндер

Мақсаты: Геометриялық фигуралар, төртбұрыш, шаршы және тіктөртбұрыш, сопақша пішіндерінің айырмашылығын үйрету

Сөздік жұмыс: Пішіндер.

Көрнекіліктер: Түрлі-түсті пішіндер

Ұйымдастыру кезеңі:

Шаттық шеңбері.

-Балалар бойында тұрып, бір-бірімізге жылы лебіз білдірейік.

-Мына суретте нені көріп тұрсындар?

Оқу қызметінің барысы:

Балаларды өткен сабақтағы танысқан пішіндерді сұрау. Соған сәйкес келетін заттарды табу. Жұмысты «Жасырынбақ» ойыны түрінде ұйымдастыруға болады. Содан кейін суреттерді талдауға шақыру.

-Олар қандай пішіндерден құралған?

-Бұл заттар қалай аталады? Оларға ортақ атау (көліктер) беруге бола ма?

«Ұқсасын тап» Тәрбиеші балаларға зат көрсетеді, балалар алдындағы геометриялық фигураларды көрсетеді, мысалы: тәрбиеші балаларға кітап көрсетеді.

Балалар алдарындағы геометриялық фигуралар ішінен тік төртбұрышты көрсетеді. Ойынның мақсаты балалардың естерінде геометриялық фигураны қалыптастыру.

Қорытынды:

Содан соң балалардың ойындарда не үйренгендерін сұрау.

Ұйымдастыру кезеңі:

Оқу қызметінің барысы:

Қорытынды:

Күтілетін нәтиже:

Білуі: Тіктөртбұрыш, шаршы, сопақша пішіндерді біледі.

Меңгеруі: Заттар мен фигураларды үш белгісі – түсі, пішіні мен көлемін меңгереді.

Вариативтік компонент бойынша "Ойнайық та, ойлайық" ұйымдастырылған оқу қызметінің жоспары

Күні: 2.02

№18

Білім беру облысы: Таным

Ұйымдастырылған оқу іс-әрекеті: Ойнайық та, ойлайық

Тақырыбы: Санның көршісін тап

Мақсаты: Сандар туралы ұғымын кеңейту. 1-10 ға дейінгі сандарды ажырата білуге, салыстыра білуге үйрету, ойлау қабілеттерін дамыту

Сөздік жұмыс: мезет

Көрнекіліктер: сандар, суреттер, ертегілер кейіпкерлері

Ұйымдастыру кезеңі:

Шаттық шеңбері

Балалар бір-біріне жақсы тілектер мен жылы лебіздерін білдіреді.

1 ден 10 ға дейінгі сандарды қайталату.

Оқу қызметінің барысы:

Кестеден 1-10 ға дейін тура және кері қарай санату.

Ойланайық бір мезет

Абайлайық қарайық

Санды енді тізбектеп

Тура қарай санайық

1,2,3,4,5,6,7,8,9,10

Ойланайық бір мезет

Абайлайық қарайық

Санды енді тізбектеп

Кері қарай санайық

10,9,8,7,6,5,4,3,2,1

Ертегілер әлемінде деген тақырыпта әңгімелеп, ертегілерді естеріне түсіру, «бес ешкі»
«жеті лақ», «қасқыр мен қоян», «үш аю» т.б.

Осы ертегілердің кейіпкерлерін санату;

Неше лақ бар?

-жеті

Неше аю бар?

-үш

Осы ертегілерде жан-жануарлардың дене мүшелерін, мінез-құлықтарын, санын салыстыру.

Дидактикалық ойын:

«Санның көршісін тап»

Шарты: Балалардың қолдарына сан таңбасы жазылған карточкалар таратылады. Бір бала ортаға шығып өз санын көрсетеді. Қалған балалар көрсеткен санның көршілерін табады.

Сергіту сәті:

Оң қолымда бес саусақ

Сол қолымда бес саусақ

Қосын едім екеуін

Шыға келді он саусақ

Жеке тапсырмалар беріледі. Сандарды салыстыруға байланысты

$4 > 3$, $8 < 10$, $7 > 4$, $5 = 5$, $9 < 10$ т.б.

Қорытынды:

Сұрақтар қою арқылы оқу іс-әрекетіне қорытынды жасау

Күтілетін нәтиже:

Білуі: Сандарды ажырата біледі

Вариативтік компонент бойынша "Ойнайық та, ойлайық"
ұйымдастырылған оқу қызметінің жоспары

Күні: 16.02

№21

Білім беру облысы: Таным

Ұйымдастырылған оқу іс-әрекеті: Ойнайық та, ойлайық

Тақырыбы: Нүктелерді қос

Мақсаты: Геометриялық пішіндерді нүктелер арқылы табуды үйрету, зейіндерін дамыту

Сөздік жұмыс: нүкте, зымыран

Корнекіліктер: Суреттер, үлестірмелі материалдар

Ұйымдастыру кезеңі:

Шаттық шеңбері

Жылы лебіздер.

-Бүгін аптаның қай күні?

Бір аптада неше күн бар?

Бір жылда неше ай бар?

Оқу қызметінің барысы:

Балалар, біз бүгін «Әлемде талай қызық бар» деп аталатын қызықты ойын сабағын өтеміз. Неліктен бұл сабақ «Әлемде талай қызық бар» деп аталады. Балалар мен сендерге қазір жұмбақ оқимын, ал, сендер мұқият тыңдап, шешуін айтасындар.

Түнде бәрі қашады

Түнде аспанды басады.

Таңмен көзін ашады

Әлемге нұрын шашады

Ұшады қанатсыз

Зырлайды аяқсыз

Балалар жұмбақты дұрыс шештіңдер. Енді ойын ойнайық.

Ойын: «Нүктелерді қос» деп аталады. Нүктелерді қосып едік не шықты?

-зымыран

-кім айтады зымыран қандай геометриялық пішіндерден тұрады?

Қорытынды:

Зымыранның қандай пішіндерден құралғанын сұрайды.

Күтілетін нәтиже:

Білуі: Нүктелерді қосу арқылы бір зат пайда болатынын біледі.

Меңгеруі: Зымыранның қандай геометриялық пішіндерден тұратынын меңгерді.

Вариативтік компонент бойынша "Ойнайық та, ойлайық"
ұйымдастырылған оқу қызметінің жоспары

Күні: 2.03

№26

Білім беру облысы: Таным

Ұйымдастырылған оқу іс-әрекеті: Ойнайық та, ойлайық

Тақырыбы: Ойлана білген адаспас

Мақсаты: Балалардың қарапайым математикалық ұғымдарын қалыптастыру, ойлау қабілетін жетілдіру

Сөздік жұмыс: вагон, жұптап

Көрнекіліктер: Суреттер, сандар кестесі, пішіндер

Ұйымдастыру кезеңі:

Пойызбен саяхатқа шығуды ұсынады. Өзімізге ұнаған қалаларымызға барайық. Бірақ мына пойыздың вагондары шашырап кетіпті.

Оқу қызметінің барысы:

Оны ретімен қойып шығайықшы.

1,2,3,4,5,6,7,8,9,10

Вагондарды ретімен қояды. Осы вагондардағы суреттер әр пішінді көрсетіп тұр. - Қане, айтындаршы қандай пішіндерді көрсетеді?



-Балалар біз «Сиқырлы математика»

Еліне келдік. Бізге мұнда кіру үшін мына тапсырмаларды орындау керек.

Артық пішінді тап?

Ұзындығы бірдей заттарды жұптап қою

Үшбұрыштағы мысықтың саны қанша?

Кеңістіктегі көкөністерді дұрыс орналастыр.

«Сандарды көрсет»

Балалар біз тапсырмаларды дұрыс орындадық енді бұл елге кіреміз. Қане сергіп алайықшы.

1,2,3. ал қанекей үш

4,5,6,7 анау ауыл шеті

8,9,10 ал қанекей қон

Енді біз балалар жеке карточкалармен жұмыс істейміз.

+, -, = таңбалаларын пайдаланып есептер шығарамыз

Қорытынды:

Қорытынды:

Ал балалар біз қайта вагондарымызға отырып бақшамызға қайтайық.

Біз қандай жерлерге бардық?

Не істедік?

Сендерге ұнады ма?

Күтілетін нәтиже:

Білуі: Математикалық ұғымдарды біледі.

Меңгеруі: Ойлана отырып жауап бере алады.

Вариативтік компонент бойынша "Ойнайық та, ойлайық"
ұйымдастырылған оқу қызметінің жоспары

№27

Күні: 16.03

Білім беру облысы: Таным

Ұйымдастырылған оқу іс-әрекеті: Ойнайық та, ойлайық

Тақырыбы: Кеңістікті бағдарлай білейік

Мақсаты: Балаларды «Қай жерде тұр» ? деген сұраққа дұрыс жауап беруге үйрету, ойлау қабілеттерін дамыту

Сөздік жұмыс: үстінде, астында, сол жақта, оң жақта

Көрнекіліктер: Суреттер

Ұйымдастыру кезеңі:

Балаларға кітап сөрелерін реттеуді ұсынады. Шашылып жатқан ойыншықтарды үлгідегідей етіп орналастырып, әр заттың қай жерде орналасқанын суреттеп беру керек.

Оқу қызметінің барысы:

-Кәне доп қай жерде тұруы тиіс, қолмен көрсетіп берші?

- Сөредегі мына орынды қалай атаймыз?

- Ол ненің қасында тұр? Неден жоғары, неден төмен, қай заттардың ортасында тұр?

Тағы басқа сұрақтар қою арқылы балаларды заттардың орналасқан орнын әртүрлі сөздермен сипаттауға жетелеу.

Содан соң «Жасырынбақ» ойынын ойнауды ұсыну . Заттың атын айтпай, оның қай жерде тұрғанын және белгілі бір қасиетін айтамыз. Қалған балалар оның қандай зат екенін табады.

-Жоғарыда ,төменде, арасында орналасқан заттар.

Қорытынды:

Заттың қай жерде тұрғанын айту үшін қандай сөздерді пайдаланғанын сұрайды. Ойыннан соң оқу құралдарын мұқият жинап қою керектігін түсіндіреді.

Күтілетін нәтиже:

Білуі: Заттың кеңістіктегі орны туралы біледі.

Меңгеруі: «Қай жерде тұр?» деген сұраққа жауап беру үшін, жоғарыда, төменде, сол жақта, оң жақта, ортасында деген сөздерді пайдалану керектігін меңгереді.

Вариативтік компонент бойынша "Ойнайық та, ойлайық"
ұйымдастырылған оқу қызметінің жоспары

№31

Күні: 20.04

Білім беру облысы: Таным

Ұйымдастырылған оқу іс-әрекеті: Ойнайық та, ойлайық

Тақырыбы: Шарларды салыстыр

Мақсаты: Логикалық ойлау қабілеттерін дамыту, зейінділігін арттыру

Сөздік жұмыс: шұғылалы, дос - жаран

Көрнекіліктер: Түрлі-түсті шарлар

Ұйымдастыру кезеңі:

Шаттық шеңбері

Армысыз қайырымды-аспан ата

Армысыз мейірімді жер-ана

Армысыз шұғылалы нұрлы-күн

Армысыз балабақша дос-жаран

Оқу қызметінің барысы:

- Рахмет балалар!

Бүгінгі есеп сабағы басқа сабақтан ерекше болмақ дегенде музыка әуенінің сүйемелдеуімен топқа түрлі-түсті шар әкелінеді.

Балалар, міне керемет сендер не байқап тұрсындар?

Мынау не?

Қызыл, сары, көк түсті

Шарларымыз көп, тіпті

Қане қайсысын таңдайсың ?

Түсін біліп алғайсың

-Балалар шарлардың түсі қандай?

-Қызыл, сары, көк, жасыл

-Жарайсындар, байқадыңдар ма бұл шарлар сиқырлы шарлар.

Балалар бұл шарларды салыстырайық.

-Қызыл шар үлкен

-Сары шар орташа

-Көк шар кішірек

-Жасыл шар кішкентай

Балалар шарлар қай жерде тұр?

-Жоғарыда

-Біз оны қалай алсақ болады екен?

-Білмейміз?

-Балалар маған бір ой келіп тұр.

Мүмкін сиқырлы санамақтар айтып көрсек қайтеді.

Музыка әуенімен санамақ айтады.

Шарлар төмен түседі. Біздің сиқырлы шарларымызбен бірге ғажайып тапсырмалар келген екен.

Әр шардағы тапсырмаларды орындатады. Есеп амалдарын шығартады.

Қорытынды:

Шарларда қандай тапсырмалар болғанын, қалай орындағандарын сұрап қорытындылайды.

Күтілетін нәтиже:

Білуі: Шарларды көрсетілген белгілері бойынша салыстырды.

Меңгеруі: Заттарды екі белгісі –түсі мен өлшемі бойынша салыстыруды меңгереді.

Вариативтік компонент бойынша "Ойнайық та, ойлайық" ұйымдастырылған оқу қызметінің жоспары

Күні: 4.08

Білім беру облысы: Таным

Ұйымдастырылған оқу іс-әрекеті: Ойнайық та, ойлайық

Тақырыбы: Қандай фигура жетіспейді? / Ұқсастықтар мен

Мақсаты: Балалардың геометриялық пішіндер туралы ұғымдарын тиянақтап, түстерін ажыратуға, оларға ұқсас заттарды таба білуге үйрету, ой - қиялын дамыту

Сөздік жұмыс: асық

Көрнекіліктер: Геометриялық пішіндер, суреттер

Ұйымдастыру кезеңі:

Шаттық шеңбері Балалар шаттық шеңберіне тұрып бір-біріне жылы лебіздерін білдіреді, төрт түрлі шар әкеліп көрсету. Түстеріне қарай тілек айтқызады.

Оқу қызметінің барысы:

Жыл мезгілдеріне сипаттама жасату. Балалар мынау қандай шар, түсі қандай, қандай пішінге ұқсайды. Қай жыл мезгілін білдіреді. Жасыл түс көктемнің, жасыл шөптер мен жапырақтардың түсі, қызыл шар ше?

Жаз мезгілін білдіреді, жазда жер бетін қызыл гүлдер жабады. дөңгелекке ұқсайды

Ақ түсті шар ше? Қыс мезгілін білдіреді.

Сары шар күз мезгілін білдіреді. Дұрыс айтасыңдар.

Қазір бізде қай мезгіл?

Күздің неше айы бар?

Атап беріндерші?

Тапсырма: Қандай фигура жетіспейді?

Тақтада бірнеше фигуралар ілулі тұрады, олардың атауларын сұрау. Бір бала тақтаға шығады теріс қарап тұрады. Бір екі пішінді алып қояды. Қандай пішін алынғанын табу керек.

Сергіту сәті:

«Он саусақ»

2. тапсырма: Қағазға қарындашпен пішіндерден бейнелер салу.

Дидактикалық ойын «Ғажайып дорба»

Шарты.: Дорбада асықтар нөмірленген (1,2,3,4) бала асықты алып тақтадағы қай пішінде сол сан жазылғанын табады.

Қорытынды:

Балалардан оқу іс-әрекеті туралы сұрау. Пішіндер мен денелерді сұрап білімдерін тиянақтау

Күтілетін нәтиже:

Білуі: Геометриялық пішіндер мен денелерді біледі.

Меңгеруі: Пішіндердің айырмашылығын, ұқсас заттарды таба білуін, бір-біріне көмектесе білуді меңгереді.

Вариативтік компонент бойынша "Ойнайық та, ойлайық"
ұйымдастырылған оқу қызметінің жоспары
Күні: 18 05

Білім беру облысы: Таным

Ұйымдастырылған оқу іс-әрекеті: Ойнайық та, ойлайық

Тақырыбы: Қандай пішін жетіспейді?

Мақсаты: Геометриялық фигуралар, төртбұрыш, шаршы және тіктөртбұрыш, сопақша пішіндерінің айырмашылығын үйрету

Сөздік жұмыс: Пішіндер.

Көрнекіліктер: Түрлі-түсті пішіндер

Ұйымдастыру кезеңі:

Шаттық шеңбері.

-Балалар бойында тұрып, бір-бірімізге жылы лебіз білдірейік.

-Мына суретте нені көріп тұрсындар?

Оқу қызметінің барысы:

Балаларды өткен сабақтағы танысқан пішіндерді сұрау. Соған сәйкес келетін заттарды табу. Жұмысты «Жасырынбақ» ойыны түрінде ұйымдастыруға болады. Содан кейін суреттерді талдауға шақыру.

-Олар қандай пішіндерден құралған?

-Бұл заттар қалай аталады? Оларға ортақ атау (көліктер) беруге бола ма?

«Үкесын тап» Тәрбиеші балаларға зат көрсетеді, балалар алдындағы геометриялық фигураларды көрсетеді, мысалы: тәрбиеші балаларға кітап көрсетеді.

Балалар алдарындағы геометриялық фигуралар ішінен тік төртбұрышты көрсетеді. Ойынның мақсаты балалардың естерінде геометриялық фигураны қалыптастыру.

Қорытынды:

Содан соң балалардың ойындарда не үйренгендерін сұрау.

Ұйымдастыру кезеңі:

Оқу қызметінің барысы:

Қорытынды:

Күтілетін нәтиже:

Білуі: Тіктөртбұрыш, шаршы, сопақша пішіндерді біледі.

Меңгеруі: Заттар мен фигураларды үш белгісі – түсі, пішіні мен көлемін меңгереді.

"Бәйшешек" бөбекжайы

**Вариативтік компонент бойынша
оқу қызметінің жоспары**

**"ЕРТЕГІЛЕР
ЕЛІНДЕ"**

Ортаңғы "Балапан" тобы





Бекітемін
«Бәйшепек» бөбекжайының
менгерушісі:

А.Е.Тургумбекова
2021 жыл

**Вариативтік компонент бойынша
"Ертегілер елінде"
оқу қызметінің перспективалық жоспары**

№	Тақырыбы	Мақсаты	Көрнекілік-құралдар	Саны
1	«Бауырсақ» ертегісі	Ертегіні еске түсіру арқылы балалардың тілдерін дамыту.	Фланелеграф, конус театры, қуыршақ театры, орамал, тақия, кейіпкерлердің атрибуттары	1 8.09
2	«Бұл бауырсақ - кінжентай қу аң»	Ойын арқылы кейіпкерлердің рөлін таңдай отырып, балалардың қызығушылықтарын арттыру.		1 22.09
3	«Шалқан» ертегісі	Ертегіні еске түсіру арқылы балалардың тілдерін дамыту.		1 13.10
4	«Шалқан» ертегісін сахналау	Кейіпкерлердің рөлін атқара білуге дағдыландыру.		1 27.10
5	«Қане досым, сөзге қосыл»	Ойын арқылы кейіпкерлердің рөлін таңдай отырып, балалардың қызығушылықтарын арттыру.		1 10.11
6	«Үш аюда қонақта»	Тілдерін жаттықтыру.		1 24.11
7	«Үйшік» ертегісі	Ертегіні еске түсіру арқылы балалардың тілдерін дамыту.		1 18.12
8	«Көз көруге тоймайды, құлақ есуге жалықпайды»	Кейіпкерлердің рөлін атқара білуге дағдыландыру, ертегіні сахналау.		1 29.12

9	«Гүлкі мен қояндар» ертегісі	Балаларды ертегінің мазмұнымен таныстыру.	Сюжетті суреттер, қуыршақ театры, тақия, кейіпкерлердің атрибуттары	1 12.01
10	«Гүлкі, түлкі, түлкішек»	Қимылды ойындар арқылы кейіпкерлердің рөлін айтып, белсенді балаларды таңдай отырып, қызығушылығын арттыру.		1 26.01
11	«Қоянның үйшігі» ертегісі	Ертегі мазмұнымен таныстырып, ертегіге деген қызығушылығын арттыру.		1 9.02

12	«Жеті лақ және қасқыр» ертегісі.	Ертегінің мазмұнын еске түсіре отырып тілдік қорларын байыту.	Ертегі суреттері, кейіпкерлердің атрибуттары	23.02 1
13	«Лактарым менің, лактарым менің...»	Ойын арқылы балаларды рөлдерге бөлу, кейіпкерлердің сөздерін дұрыс айтуға үйрету.		1 9.03
14	«Алтын айдарлы әтеп» ертегісі	Ертегінің мазмұнымен таныстыру.	Фланелеграф, қуыршақ театры, кейіпкерлердің атрибуттары	23.03
15	«Жібек сақалы бар, майға батырып алған басы бар»	Кейіпкерлердің рөлдерін бере отырып, балаларға сөздері мен қимыл – қозғалыстарын үйрету.		1 13.04
16	«Алтын айдарлы әтеп» ертегісі	Ертегідегі кейіпкерлердің рөлін дұрыс орындауларын қадағалау, сахналау.		1 27.04
17	«Ертегі әлеміне саяхат»	Өткен ертегілерді еске түсіріп, мазмұны бойынша сұрақтарға жауап беру арқылы білімдерін тиянақтау.		1 11.05
18	«Ертегі елі жермен келе, жатыр!»	Ертегі кейіпкерлерінің жағымды – жағымсыз жақтарын таба білуге үйрету.	Фланелеграф, кейіпкерлердің атрибуттары	1 25.05

Вариативтік компонент "Ертегілер елінде" тақырыбы бойынша оқу қызметінің жоспары

Күні: 8 09

Тақырыбы: «Бауырсақ».

Мақсаты: Балаларды ертегі мазмұнын түсініп оны әңгімелеуге, диалог сөздерді мәнеріне келтіре айта білуге үйрету, есте сақтау қабілеттерін қалыптастыру. Балалардың көркем әдебиетке деген қызығушылығын арттыра отырып сөздік қорын байыту. Көңіл -күйлерін терең түсініп, аяушылық сезімге қамқоршы болуға тәрбиелеу.

Сөздік жұмыс: ұн, қамыр, илеу.

Қостілдік компоненті: ұн - мука, қамыр- тесто, илеу- замесить.

Әдіс- тәсілдер: Түсіндіру, көрсету, сурет арқылы әңгіме ойын, сұрақ-жауап, қортындылау.

Көрнекіліктер: фланелеграф, кейіпкерлер суреттері.

Ұйымдастыру кезеңі:

- Балалар, сендер ертегілерді көп білесіңдер ме?
- Ертегілерді жақсы көресіңдер ме?
- Балалар ертегілерді естеріңе түсіріңдерші, олар қалай басталушы еді?
- Олай болса мен сендерге бүгін бір тамаша ертегіні айтып беремін, сендер мұқият тыңдаңдар.

Оқу қызметінің барысы:

Тәрбиені: - Бүгінгі сендермен танысатынымыз “Бауырсақ” ертегісі.

- “Бауырсақ” ертегісінде қандай кейіпкерлер бар?
- Ертегі не жайында екен?
- Бауырсақты кім пісіреді?
- Бауырсақ қандай әрекет жасады?
- Оның бұл ісі дұрыс па?
- Ол жолда кімдерге кез болады?
- Түлкі бауырсақты қалай жеп қояды?
- Балалар сендер басқа қандай ертегі білесіңдер?

Сөздік жұмыс.

Дидактикалық ойын

Ойынның шарты: үстел үстіндегі суреттер бойынша ертегідегі кейіпкерлерді құрастырады.

Қорытынды.

- Ертегіге қандай кейіпкерлер қатысты?
 - Балалар, сендер де осы бауырсақтың ісін қайталамау үшін қандай болуларың керек?
- Жақсы жауап берген балаларды мадақтау.

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: Суретке қарап мазмұнын түсіне біледі.

Түсінеді: Ертегідегі кейіпкерлердің сөз мәнерін, қимыл-қозғалысын ойнап келтіреді.

Қолданады: Сөздерді анық айтады.

Вариативтік компонент "Ертегілер елінде" тақырыбы бойынша оқу қызметінің жоспары

Күні: 22.09.

Тақырыбы: «Бұл бауырсақ-кішкентай қу аң».

Мақсаты: Ертегіні қайталай отырып, кейіпкерлерді таңдау, рөлдерге бөлу. Фланелеграф арқылы –қызығушылықтарын, қиялдарын, эстетикалық талғамдарын қалыптастыру. Мазмұндау мен тіл байлықтарын дамыту. Мейрімді, тату –тәтті, дос болуға үйрету.

Сөздік жұмыс: аңқау, қорқақ, қу, ашулы.

Қостілдік компоненті: аңқау - рассеянный, қорқақ - трусливый, қу - хитрый.

Әдіс- тәсілдер: әңгімелеу, суреттерді жапсыру арқылы қызықтыру, кейіпкерлерді талдау, сұрақ - жауап.

Көрнекіліктер: фланелеграф, кейіпкерлер суреттері.

Ұйымдастыру кезеңі:

- Балалар, «Бауырсақ ертегісі естеріңде ме?
- Кәне естеріңе түсіріндерші.

Оқу қызметінің барысы:

1) Кейіпкерлерді атап шығады.

-Бұл кейіпкерлердің мінезі қандай?

- Қоян?

- Ал түлкі қандай?

- Лю?

- Қасқыр?

- Бауырсақ?

3) Балаларды тактаға шығарып, фланелеграфқа кейіпкерлер суреттерін жабыстыра отырып, ойларын түйіп айтқызу.

4) Баланың түсінгеніне қарай, жақсы қатысканына қарай кейіпкерлерді таңдап, рольдерін беру. Қандай мінез қылықта болатындарын айту.

Қорытынды:

- Бұл ертегіде кім сендерге ұнады?

- Неге ертегі көңілсіз аяқталады?

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: Ертегі кейіпкерлеріне мінездеме беруге үйренеді.

Түсінеді: Таңы ертегінің соңын басқаша құрастырады.

Қолданады: Ертегідегі кейіпкерлердің сөз мәнерін, қимыл-қозғалысын ойнап келтіреді.

Вариативтік компонент "Ертегілер елінде" тақырыбы бойынша оқу қызметінің жоспары

Күні: 13.10

Тақырыбы «Шалқан».

Мақсаты: Ертегі кейіпкерлері арқылы мазмұнымен таныстыру. Сұрақ- жауап арқылы ертегіні терең түсіндіру: Көңіл-күйлерін терең түсінуге аяушылық сезімге, қамқоршы болуға тәрбиелеу.

Сөздік жұмыс: Шалқан, көкөніс, үлкен.

Қостілдік компонент: Шалқан - репка.

Әдіс-тәсілдер: қызықтыру, әңгімелеу, таныстыру, әңгімелеу, сұрақ-жауап.

Көрнекіліктер: фланелеграф, кейіпкерлер суреттері, қуыршақ Әже.

Ұйымдастыру кезеңі:

Қонаққа қуыршақ Әже келеді. Балалармен амандасады. Әже сіздің келгеніңізге өте қуаныштымыз.

Әже: -Балалар сендер ертегілерді көп білесіндер ме?

- Ертегілер қалай басталушы еді?

Оқу қызметінің барысы:

1) Ертегінің атын атау «Шалқан», кейіпкерлерді атап таныстыру - ата, әже, немересі, ит, мысық, тышқан.

2) Ертегіні мазмұндау. Фланелеграфқа суреттерді жабыстыра отырып түсіндіру.

-Ерте, ерте, ертеде ата мен әже өмір сүріпті. Бір күні ата барып шалқанды тартады, тартады, бірақ тарта алмайды. Ол кемпірді көмекке шақырады.

- Тек тышқан көмекке келгенде шалқанды тартып алады.

Қорытынды:

- Ертегіге қандай кейіпкерлер қатынасты?

Жақсы қатынасқан балаларды мадақтау.

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады:Ертегі кейіпкерлеріне мінездеме беруге үйренеді.

Түсінеді:Ертегіні тыңдайды,мазмұндайды.

Қолданады:Өз ойларын жеткізе алады.

Вариативтік компонент "Ертегілер елінде" тақырыбы бойынша оқу қызметінің жоспары

Күні: 27-10

Тақырыбы: «Шалқан» ертегісін сахналау.

Мақсаты: Ертегі туралы түсініктерін бекіте отырып сахналау. Кейіпкерлер атрибуттары арқылы – іс әрекеттерін, әсерлі көңіл-күйлерін білдіре отырып, сезімдерді көрсете білу, рөлдердің дұрыс орындалуын қадағалау. Қиялдарын, эстетикалық талғамдарын,

техникалық дағдыларын қалыптастыру. Кейіпкерлердің жан дүниесін түсіне білуге, оны ашып көрсете білуге тәрбиелеу.

Сөздік жұмыс: шалқан, өсті, үлкен, тартты, жұлынбады.

Қостілдік компонент: көкөніс – овощ, өсті - выросла, үлкен - большая, тартты - тянул.

Әдіс-тәсілдер: сұрақ – жауап, сахналау.

Корнекіліктер: Ширма, кейіпкерлер атрибуттары.

Ұйымдастыру кезеңі:

Ертегіге қатысты атрибуттарымен бір – бірден таныстырылады.

- Балалар, бұл кім?

- Ал мынау кім? деп барлық кейіпкерлер шығарылып көрсетіледі.

Оқу қызметінің барысы:

Тәрбиені балаларды ширма жанына шығарады.

Кейіпкерлер рольдерін ойнайтын балаларды тақтаға шақыру.

Кейіпкерлердің атрибуттарын қолға киіді ұсынады.

Сөздік жұмыс: шалқан, өсті, үлкен, тартты, жұлынбады.

Балаларға сөздерді айтқызу.

Қалған балалар көрермен ретінде тамашалауға отырғызу.

Сергіту сәті.

Қорытынды:

- Ертегі қалай аяқталады? Балаларды мадақтау, және бағалау.

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: Суретке қарап мазмұнын түсіне біледі.

Түсінеді: Ертегідегі кейіпкерлердің сөз мәнерін, қимыл-қозғалысын ойнап келтіреді.

Қолданады: Сөздерді анық айтып, есте сақтайды.

Вариативтік компонент "Ертегілер елінде" тақырыбы бойынша оқу қызметінің жоспары

Күні: 10.11

Тақырыбы: «Қане досым, сөзге қосыл».

Мақсаты: Ертегіні қайталай отырып, кейіпкерлерін тандау, рөлдерін бөлу. Фланелеграф арқылы қызығушылықтарын, қиялдарын, эстетикалық талғамдарын қалыптастыру. Мазмұндаулары мен тілдерін дамыту. Мейірімді, тату-тәтті -, дос болуға үйрету.

Сөздік жұмыс: үш, аю, үлкен, орташа, кішкентай.

Қостілдік компонент: аю – медведь, ботқа – каша, ауыл – деревня, үйге кіру – войти в дом, орманда адасу – заблудилась.

Әдіс – тәсілдер: ойынмен қызықтыру, сурет арқылы, сұрақ- жауап.

Көрнекіліктер: Фланелеграф, суреттер.

Ұйымдастыру кезеңі:

Дидактикалық ойын «Немікі?»

Мақсаты: кейіпкерлер тандап, тілдерін дамыту, 3 қасық пен 3 тәрелке тарату.

Оқу қызметінің барысы:

1) - Балалар, ертегінің кейіпкерлерін атап шығайықшы – Михаил Потапыч, Настасья Петровна, қонжық және Маша.

2) Балаларды тақтаға шақырып, фланелеграфқа кейіпкерлер суреттерін жабыстыра отырып ойларын түйіп айтқызу.

3) Балалардың түсінгеніне қарай, жақсы қатысқанына қарай 5 кейіпкерлерді тандап, рөлдерін беру.
Сергіту сәті.

Қорытынды:

Сұрақ- жауап арқылы сабақта түсінгендерін тиянақтау.

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: Кейіпкер образын көрсетеді, композиция құрады.

Түсінеді: Кейіпкерлердің іс - әрекеттерін, әсерлі – көңіл күйлерін көрсетеді .

Қолданады: Рөлдерді дұрыс орындайды.

Вариативтік компонент "Ертегілер елінде" тақырыбы бойынша оқу қызметінің жоспары

Күні: 24.11

Тақырыбы: «Үш аюға қонаққа барайық».

Мәксаты: Ертегіні қайталай отырып, тандалған балаларға кейіпкерлер сөздерін айтып үйрету. Фланелеграф арқылы-сөздерін дұрыс, анық, ашық айтуын қадағалау, қимыл – қозғалыстарын көрсете білгендерін дамыту. Бір-бірлеріне қиын жағдайда көмектерін, ренжітпеуге тәрбиелеу.

Сөздік жұмыс: Аюлар, үлкен, орташа, кішкентай.

Қостілдік компонент: Түнеу – переночевать, жібермеу – не отпускать, пісіру – варить, уайымдау – тужить.

Әдіс- тәсілдер: сұрақ-жауап, сурет жапсыру, кателерін жөндеу, сұрақ –жауап.

Корнекіліктер: фланелеграф, суреттер.

Ұйымдастыру кезеңі:

- Алғашқы сабақта біз қандай ертегімен таныстық?

- Кім кейіпкерлерін атап шығады?

Оқу қызметінің барысы:

Балаларға ертегіні естеріне түсіру.

Тандалған кейіпкерлерді (балаларды) тақтаға шақыру.

Балаларды тақтаға шақырып, фланелеграфқа кейіпкерлер суреттерін жабыстыра отырып, сөздерін айтқызу.

Сергіту сәті.

Қорытынды:

Қорытынды сұрақ –жауап арқылы қорыту Балалардың дұрыс емес жерлерін түзетіп отыру.

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады:Ертегі кейіпкерлеріне мінездеме беруге үйренеді.

Түсінеді:Ертегіні тыңдайды,мазмұндайды.

Қолданады:Оз ойларын жеткізе алады.

Вариативтік компонент "Ертегілер елінде" тақырыбы бойынша оқу қызметінің жоспары

Күні: 15.12

Тақырыбы: «Үйшік» ертегісі.

Мақсаты: Ертегі мазмұнын түсіндіре отырып, ондағы кейіпкерлерді жаңа техника бойынша қабылдауға үйрету. Ойлау қабілеттерін арттыра отырып, іскерлік дағдыларын дамыту. Әдептілікке, өзара жолдастық көмек көрсетуге тәрбиелеу.

Сөздік жұмыс: Үйшік, ертегі.

Әдіс-тәсілдері: Түсіндіру, әңгімелеу, ойынмен қызықтыру, сұрақ – жауап.

Корнекіліктер: Фланелеграф, кейіпкерлер суреттері, орман суреті.

Ұйымдастыру кезеңі:

Ең алдымен балаларға ертегі туралы әңгімелеп, түсінік беру.

Ертегі дегеніміз - біздің халқымыздың арман-қиялынан туған шығарма. Ертегілердің түр-түрі өте көп. Солардың бірі – «Үйшік» ертегісін бүгін мен сендерге оқып, түсіндіріп беремін.

Оқу қызметінің барысы:

бақа, қоян, тышқан, т.б.

Тәрбиені мәнерлі рөлге еніп, ертегіні айтып береді.

«Ерте, ерте, ертеде ,

Елкі жүні бөртеде,

Құйрық жүні ұзын екен,

Қырғауылы қызыл екен...»деп бастайды.

Ойын «Кім көп ертегі біледі?» Мақсаты: Ой - өрісін дамыту, есте сақтау қабілеттерін арттыру.

Сергіту сәті:

Боран соғады оң жақтан,

Боран соғады сол жақтан.

Қар лақтырып ойнасақ,

Су өтеді қолғаптан.

Қорытынды:

Балаларға бірнеше сұрақ қойып, ертегі туралы білімдерін жинақтап, өз сөздерімен әңгімелеуге дағдыландыру.

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады:Ертегіні тыңдап, мазмұнын баяндайды.

Түсінеді: Ұжымдық жұмыстың дағдылары.

Қолданады: Ертегідегі жағымды, жағымсыз кейіпкерді ажыратады.

Вариативтік компонент "Ертегілер елінде" тақырыбы бойынша оқу қызметінің жоспары

Күні: 29.12

Тақырыбы: «Көз көруге тоймайды, құлақ естуге тоймайды».

Максаты: Ертегі туралы түсініктерін бекіте отырып, сахналау. Кейіпкерлер атрибуттары арқылы – іс - әрекеттерін, әсерлі – көңіл-күйлерін білдіре отырып сезіндіріп көрсету. Рөлдерді дұрыс орындауын қадағалау. Қиялдарын, эстетикалық талғамдарын, техникалық дағдыларын қалыптастыру. Кейіпкерлердің жан дүниесін түсіне білуге, оны ашып көрсете білуге тәрбиелеу. Кейіпкер образын көрсете білуге, композиция құрауға үйрету, ауыз әдебиетіне деген қызығушылығын арттыру.

Сөздік жұмыс: қоян, қасқыр.

Әдіс-тәсілдер: Әңгімелеу, көрсеті, түсіндіру, сахналау.

Көрнекіліктер: Сахна, кейіпкерлер атрибуттары, көрме.

Ұйымдастыру кезеңі:

Қонаққа сиқыршы келеді.

- Сәлеметсіңдер ме, балалар? Мен сендерді көргеніме қуаныштымын. Мен сендердің бүгінгі ертегілеріңді тамашалауға келдім.

- Бүгін біз «Қасқыр мен қоян» ертегісін сахналаймыз. Кейіпкерлер келіңдер қайдасыңдар?

Оқу қызметінің барысы:

1) Балаларға қасқыр мен қоян ертегісін естеріне түсіру. Тандалған кейіпкерлерді (балаларды) тақтаға шығару – қоян мен қасқырды.

2) Балаларды ширма жанына шығарып, кейіпкерлер атрибуттарын қолға киіп, сөздерін айтқызу. Қалған балалар көрермен ретінде тамашалауға отырғызу.

3) Балалар сөздерді ашық, анық, бар эмоциямен сахналатқызу. Көрермендер қолдарын шапалақтап, кейіпкерлер атрибуттарын қарсы алғызу.

Сергіту сәті.

Қорытынды:

Көрермендер кейіпкерлерді бағалау.

Сұрақ жауап. Мадақтау.

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: Ертегі әлеміне қызығушылық білдіріп, мағынасын түсінеді.

Түсінеді: Ертегідегі кейіпкерлердің сөз мәнерін, қимыл қозғалысын келтіріп ойнайды.

Қолданады: Сөздерді анық айтады, есте сақтауды үйренеді.

Вариативтік компонент "Ертегілер елінде" тақырыбы бойынша оқу қызметінің жоспары

Күні: 12.01

Тақырыбы: «Түлкі мен қоян» ертегісі.

Мақсаты: Ертегі суреттері арқылы мазмұнымен таныстыру. Дидактикалық ойын арқылы ой - өрістерін, танымдық қасиеттерін кеңейту. Балаларға эстетикалық тәрбие беру арқылы шығармашылығын Ойлау қабілеттерін арттыра отырып, іскерлік дағдыларын дамыту.

Сөздік жұмыс: Үңгір, азық, озбырлық.

Қостілдік компонент: Үңгір -, азық - продукты.

Корнекіліктер: Фланелеграф, кейіпкерлер суреттері, жалмауыз кемпір атрибуты.

Ұйымдастыру кезеңі:

Қонаққа жалмауыз кемпір кіреді.

Жалмауыз кемпір: - «Е, е, е –(айқайлап), мен сендерді қазір өзімнің үйіме алып кетіп, бір – бірлеп жеймін» - дейді.

Жоқ жалмауыз кемпір, бізді ешқайда әкетпеші, біз саған ертегі айтып береміз.

Жалмауыз кемпір: - Айтындар қане ертегілеріңді, ұнаса жемеймін, ұнамаса алып кетемін

Оқу қызметінің барысы:

Ертегіні айту: «Түлкі мен қоян » ертегісі.

Фланелеграфқа суреттерді жапсыра отырып, түсіндіру.

- Ұрын құлақ сұр қоян қашып келіп, бұта түбіне бұғып отырғанда, артынан бір қу түлкі ізіне түсіп, жортып келе жатыр екен. Қоянның екі құлағынан бас салып ұстап алды. Қоян түлкіні сол кезде алдап жіберіп, құтылып кетеді.

- Бұл ертегіде қоян аңқау болса да, кулақ жасап, өз өмірін сақтап қалды. Ал түлкі керсінше, қоянға алданып қалды.

Дид.ойын: «Ойлап тап!».

Сергіту сәті.

Қорытынды:

Жалмауыз кемпір:

- Балалар маған сендердің ертегілерің ұнады, сендерге тағы да келуге бола ма? Сау болыңдар.

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады:Ертегіні тыңдап, мазмұнын баяндайды.

Түсінеді: Ұжымдық жұмыстың дағдылары.

Қолданады: Ертегідегі жағымды, жағымсыз кейіпкерді ажыратады.

Вариативтік компонент "Ертегілер елінде" тақырыбы бойынша оқу қызметінің жоспары

Күні: 26.01

Тақырыбы: «Түлкі, түлкі, түлкішек».

Мақсаты: Ертегіні қайталай отырып, кейіпкерлерін таңдау, рөлдерге бөлу, фланелеграф арқылы қызығушылықтарын, ой-белсенділігін арттыру. Балалардың көркемдік, эстетикалық талғамын дамыта отырып, белсенділікке тәбиелеу. Ертегіге терең еніп, сұрақ – жауап арқылы тіл байлықтарын дамыту көзделеді.

Сөздік жұмыс: түлкі, қоян, үй, мұз, ағаш.

Қостілдік компонент:

Әдіс-тәсілдер:

Корнекіліктер: Фланелеграф, кейіпкерлер суреттері.

Ұйымдастыру кезеңі:

Жұмбақ жасыру:

1. Халық қу деп
Қылған күлкі
Бұл не ...
2. Қорқақ жасық
Құлағы ұзын
Бұл не ...

Оқу қызметінің барысы:

- 1) Балалар қоян мен түлкі ертегісін есімізге түсірейікші, кейіпкерлерін атап шығайық.

Ертегі кейіпкерлерін фланелеграф тақтасына жабыстыра отырып, кейіпкерлерге мінездеме бергізу.

Дидактикалық ойын: «Не артық?»

Ойынның мақсаты: Танымдық қасиеттерін, ой-өрістерін, қызығушылықтарын арттыру.

Сергіту сәті.

Қорытынды:

Сабакқа белсенді қатысқан балаларды мадақтау, бағалау. Сұрақ – жауап бойынша сабақты қорытындылау.

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: Ертегіні тыңдап, мазмұнын баяндайды.

Түсінеді: Ұжымдық жұмыстың дағдылары.

Қолданады: Ертегідегі жағымды, жағымсыз кейіпкерді ажыратады.

Вариативтік компонент "Ертегілер елінде" тақырыбы бойынша оқу қызметінің жоспары

Күні: 9.02

Тақырыбы: «Қоянның үйшігі».

Мақсаты: Ертегі кейіпкерлері арқылы мазмұнымен таныстыру. Сұрақ жауап арқылы ертегіні терең түсіндіру. Мимикалық дидактикалық ойын арқылы эмоциялы шығармашылықтарын дамыту. Коңіл – күйлерін терең түсінуге, аяушылық сезімге, қамқоршы болуға тәрбиелеу.

Сөздік жұмыс: Шалғы, ағаш және мұз үйшіктері.

Әдіс-тәсілдер: Қызықтыру, әңгімелесу, таныстыру, түсіндіру, әңгімелеу, ойынмен қызықтыру, сұрақ – жауап.

Көрнекіліктер: Фланелеграф, кейіпкерлер суреттері, Ерден ата қуыршағы.

Ұйымдастыру кезеңі:

Балалар біздің бүгінгі сабағымызға Ерден ата келіпті. Ерден ата, біз сіздің келгеніңізге өте қуаныштымыз.

Ерден ата:

- Балалар сендер ертегілерді көп біледі деп естідім?
- Ертегілерді жақсы көресіңдер ме?
- Балалар ертегілерді естеріңе түсіріңдерші, қалай басталушы еді?

Оқу қызметінің барысы:

Бүгінгі біздің ертегіміз «Қоян мен түлкінің үйшігі» деп аталады.

Ертегіні баяндау. Фланелеграфқа кейіпкерлер суреттерін жабыстыра отырып түсіндіру.

- Ерте, ерте, ертеде бір қоян мен түлкі орманда өмір сүріпті. . . Қоян үйшігі ағаштан, ал түлкінің үйшігі мұздан жасалған екен. . .

Д/ө (мимикалық):

Кейіпкерлердің коңіл - күйлерін салу.

Қорытынды:

Сұрақ – жауап арқылы сабақты қорытындылау.

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: Ертегіні тыңдап, мазмұнын баяндайды.

Түсінеді: Ұжымдық жұмыстың дағдылары.

Көзді көреді: Ертегідегі жағымды, жағымсыз кейіпкерді ажыратады.

Вариативтік компонент "Ертегілер елінде" тақырыбы бойынша оқу қызметінің жоспары

Күні: 13.02

Тақырыбы: «Жеті лақ және қасқыр» ертегісі.

Мақсаты: «Қасқыр мен жеті лақ ертегісінің үзіндісіне тоқтала отырып бұлдіршіндердің қызығушылығын ояту. Сөздік қорын молайту, тіл байлығын дамыту, есте сақтау, дүние танымын кеңейту. Ертегінің мазмұнын еске түсіре отырып, тілдік қорларын байыту, ой өрістерін дамыту. Сұрақ -жауап арқылы ертегіні терең түсіндіру. Мимиканың дидактикалық ойын арқылы эмоциялы шығарылауын дамыту. Көңіл – күйлерін көтеріп, аяушылық сезімге, қамқоршы болуға тәрбиелеу..

Сөздік жұмыс: тоғай, лақ, ешкі, қасқыр.

Әдіс –тәсілдер: Сұрақ –жауап, әңгімелесу, ойын, сергіту, мадақтау, қорытындылау.

Көрнекіліктер: Фланелеграф, суреттер, ойыншық жеті лақ, ешкі, қасқыр.

Ұйымдастыру кезеңі:

Балаларға суретті көрсетіп: - Бүгінгі жаңа ертегімен танысамыз « Қасқыр мен жеті лақ».

- Балалар қасқыр туралы не білесіңдер?
- Қандай жануар?
- Ешкі, лақ қандай жануар?
- Лақ туралы қандай өлең, тақпақ білесіңдер.

Оқу қызметінің барысы:

Ертегінің атын атау: «Жеті лақ» Кейіпкерлерді атап таныстыру:

- Ешкі, лақ, қасқыр сөздері

Ертегіні әңгімелеу:

фланелеграфқа кейіпкерлер суреттерін жабыстыра отырып түсіндіру.

Дидактикалық ойын(мимикалық)

Мақсаты: кейіпкерлердің көңіл күйін салғыздыру.

- ешкінің өтініші,
- аяқтардың ақылдылығы,
- қасқырдың алдауы.

Сергіту сәті:

Қорытынды:

Қорытынды: - Балалар барлығымыз ертегіні жақсы түсіндік пе?

- Қызықты болды ма?

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: Ертегіні тыңдап, мазмұнын баяндайды.

Түсінеді: Ұжымдық жұмыстың дағдылары.

Көздейіне келеді: Ертегідегі жағымды, жағымсыз кейіпкерді ажыратады.

Вариативтік компонент "Ертегілер елінде" тақырыбы бойынша оқу қызметінің жоспары

Күні: 9.03

Тақырыбы: «Лақтарым менің, айналайын, лақтарым менің!»

Мақсаты: Ертегіні қайталай отырып, кейіпкерлерін таңдау, Ойын арқылы рөлдерге болу, кейіпкерлердің сөздерін дұрыс айтуға үйрету және тілдерін дамыту. Мәнерлі сөйлесу дағдыларын жетілдіру, шығармашылыққа жете көңіл бөліп, баланың жеке-дара ерекшелігіне назар аудару, сөз өнеріне, шешендікке баулу. Кейіпкерлер және олардың әрекеті жөнінде өзінің көзқарасын айта білуге үйрету.

Фланелеграф арқылы қызығушылықтар мен қиялдарын, эстетикалық талғамдарын қалыптастыру. Мазмұндаулары мен, тіл байлықтарын байыту.

Мейірімді, тату-тәтті дос болуға тәрбиелеу.

Сөздік жұмыс: Омір сүріпті – жылы-былы, ешкі – коза, лақтар – козлята, үй – избушка, домик, шеше – мать, бабушка, сүт – молоко, қасқыр – волк.

Әдіс-тәсілдер: әңгімелесу, үсіндіру, өткенді қайталау, сурет жапсыру арқылы қызықтыру.

Көрнекіліктер: фланелеграф, кейіпкерлер суреті.

Ұйымдастыру кезеңі:

Балаларға жұмбақ тапсыру: «сегіз тұяғы бар, иегінде сақалы бар» (ешкі)

Оқу қызметінің барысы:

Балалар «Жеті лақ және қасқыр» ертегісін естідіндер ме?

Бірінші кейіпкерді атап шығайық: ешкі, лақ, қасқыр.

- Бұл ертегіде кейіпкерлердің мінезі қандай?

Балаларды тақтаға шығарып, фланелеграфқа кейіпкерлер суреттерін жабыстыра отырып, ойларандағы түйінін айтқызу.

Балалардың түсінгендеріне, жақсы қатысқандарына қарай, кейіпкерлерді таңдап, рөлдерін беру.

Сөзгіту сәті:

Қорытынды:

Сұрақ - жауап арқылы сабақта түсінгендерін тиянақтау.

- Енді ертегіде сендерге кім ұнады?

- Лақтары кіммен қалады?

Күтілетін нәтиже:

Ұстанады: Ертегіні тыңдап, мазмұнын баяндайды.

Түсінеді: Ұжымдық жұмыстың дағдылары.

Қолданады: Ертегідегі жағымды, жағымсыз кейіпкерді ажыратады.

Вариативтік компонент "Ертегілер елінде" тақырыбы бойынша оқу қызметінің жоспары

Күні: 23.03

Тақырыбы: «Алтын айдарлы әтеш» ертегісі».

Мақсаты: Ертегі мазмұнымен таныстыру. Сұрақ-жауап арқылы ертегіні терең түсіндіру.

Міндеттері: а) Ертегінің не жайында баяндалғанын, қалай аяқталғанын, көмекші сұрақтарға сүйеніп, ауызша талдап, мәнісін түсіндіріп баяндауға үйрету.

Оқылған шығарма желісін бұзбай әңгімелетуге үйрету, мәнерлі сөйлеу дағдыларын үйрету. Шығармашылыққа жете көңіл бөліп, баланың жеке-дара ерекшелігіне назар аударту. Кейіпкерлер және олардың әрекеті жөнінде өзінің көзқарасын айта білуге үйрету.

Көрнекіліктер: Фланелеграф, кейіпкерлер суреттері, Шопан ата қуыршағы.

Сөздік жұмыс. Айдарлы, оттық (қорадағы), сұлу, жетіген.

Ұйымдастыру кезеңі:

Қонаққа Шопан ата келді,

Шопан ата, біз сіздің келгеніңізге өте қуаныштымыз.

- Балалар, сендер ертегіні көп білесіңдер ме?

- Ертегіні жақсы көресіңдер ме?

Жұмбақтар жасырады.

- Ендеше «Алтын айдарлы әтеш» ертегісін тыңдаңдар.

Оқу қызметінің барысы:

1. Кейіпкерлермен таныстыру.

2. Ертегіні айта бастау. Фланелеграфқа кейіпкер суреттерін жабыстыра отырып түсіндіру.

Ертеде бір алтын айдарлы әтеш пен мысық дос болыпты, екеуі бір үйде тұрыпты.

Әтешті, мысығы жоқта екі – үш рет түлкі алдап, алып кетеді.

Тек мысық, үш рет барып, түлкіден қорғап, әтешін алып қайтады.

2) Д/о. Кейіпкердің көңіл-күйлерін салу (мимикалық).

Мысалы: Әтеш, түлкіге алданып қалды.

Түлкі – қу, алакер

Мысық – шайқас, әжет, қамқоршы.

ІІІ. Сергіту сәті

Әтеш әнге басады

Әтеш үйімен ашады.

Қорытынды:

Сұрақ-жауап арқылы сабақта түсінгендерін сұрау.

- Балалар ертегі ұнады ма?

- Қызықты ма?

- Қәне балалар, алтын айдарлы әтешті қорғап қалған мысыққа қошеметтеп, қол соғып қояйық.

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: Ертегіні тыңдап, мазмұнын баяндайды.

Түсінеді: Ұжымдық жұмыстың дағдылары.

Қолданады: Ертегідегі жағымды, жағымсыз кейіпкерді ажыратады.

Вариативтік компонент "Ертегілер елінде" тақырыбы бойынша оқу қызметінің жоспары

Күні: 13.04

Тақырыбы: «Жібек шашақты сақалы бар, майға батырып алған тәрізді басы бар».

Мақсаты: Ертегіні қайталай отырып, кейіпкерлеін таңдау, рөлдерді бөлу. Балаларға сөздері мен қимыл қозғалыстарын үйрету. Көркем сөздер арқылы балалардың тілін, сөздік қорын, байланыстыра сөйлеу қабілеттерін арттыру. Есте сақтау қабілеттерін дамыту, еске түсіру, ойлау т.б. Фланелеграф арқылы қызығушылықтарын, қиялдарын, эстетикалық талғамдарын қалыптастыру. Байқағыштыққа, жауапкершілікке, қайырымдылыққа, адамгершілікке, дос болуға тәрбиелеу.

Сөздік жұмыс: Өтеш, мысық, түлкі,

Көрнекіліктері: Фланелеграф, кейіпкерлер суреттері.

Ұйымдастыру кезеңі:

Жұмбақ жасынады

- Ертегі тапды

Жыр шығарды.

- От басында отқызған,

Екі көзін жұтқан

Оқу қызметінің барысы:

- Балалар, аятың айдарлы өтеш ертегісі естерінде ме?

Суреттерді көрсете отырады.

- Бұл ертегіде кейіпкерлердің мінездері қандай?

Өтеш – аңқау.

Мысық – ақылды, қамқор болады.

Түлкі – қу, айлакер.

- Ертегі соңында кім жеңеді?

- Мысық па, әлде түлкі ме?

- Өтешке кім нәсіпкеседі?

2) Балалардың аятына шығарып, фланелеграфқа кейіпкерлер суреттерін жабыстыра отырып, ой түйемін айтқызу.

3) Балалардың қабілеттеріне қарай кейіпкерлерді таңдап, рөлдерді беру.

Қорытынды:

Сурақ – жауап арқылы сабақта түсінгендерін тиянақтау.

- Бұл ертегіде кімдерге кім ұнады?

- Өтеш кіммен ұнады?

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: Ертегіні тыңдап, мазмұнын баяндайды.

Түсінеді: Үжымдық жұмыстың дағдылары.

Қолданады: Ертегідегі жағымды, жағымсыз кейіпкерді ажыратады.

Вариативтік компонент "Ертегілер елінде" тақырыбы бойынша оқу қызметінің жоспары

Күні: 2704

Тақырыбы: «Алтын айдарлы әтеш» ертегісін сахналау.

Мақсаттары:

а) Ертегі туралы түсініктерін бекіте отырып сахналау.

Ертегідегі кейіпкерлердің рөлдерін дұрыс орындауларын қадағалау.

Ойлау қабілетін дамыту, сөздік қорын молайту, өз бетінше жұмыс жасау дағдысын дамыту.

ә) Кейіпкерлер атрибуттары арқылы іс-әрекеттерін, көңіл-күй әсерін білдіре отырып, сезіндірін көрсету. Рөлдерді дұрыс орындауларын қадағалау.

Ұқыптылыққа, шейірімділікке, шеберлекке баулу, эстетикалық талғамын арттыру.

б) Кейіпкерлердің жан дүниесін түсіне білуге, оны ашып көрсете білуге тәрбиелеу.

Әңгіле-тәсілдерді қолдану, тамашалау, сұрақ – жауап, түсіндіру, әңгімелеу.

Көрнекіліктері: Сахна, кейіпкерлер атрибуттары.

Ұйымдастыру сәттері:

Сабакқа бір-бірінің ертегі атрибуттары кіріп таныстырылады.

- Балалар кімсің?

- Ал мына кім?

- Балалар қандай кейіпкерлер қандай ертегілерде ойнайды?

Оқу қызметінің барысы:

Балалардың қызығуына «Алтын айдарлы әтеш» ертегісін түсіру.

Бұл ертегіде маңайың сен мысық – ақылды, камқоршы боласың, әтеш – ақылсыз

сенің боласың өйтпекі сен – қу, жаман боласың дейміз.

Қандай балалар кейіпкермендер ретінде тамашалауға отырғызу.

Балаларға сөздік ашық, ашық айтқызып, бар эмоциясымен сахналатқызу.

Кейіпкермендер рөлдерін шапалақтатып кейіпкерлер атрибуттарын қарсы алғызу.

Қорытынды:

Сұрақ – жауап арқылы ертегі сабағын аяқтау.

- Ертегі қалай ұғалды?

Балаларды мақтандыру, бағалау.

Күтілетін нәтижелер:

Ұйымдады: Ертегіні танып, мазмұнын баяндайды.

Түсінеді: Ұжымдық жұмыстың дағдылары.

Билданады: Ертегідегі жағымды, жағымсыз кейіпкерді ажыратады.

Вариативтік компонент "Ертегілер елінде" тақырыбы бойынша оқу қызметінің жоспары

Күні: 16.05

Тақырыбы: Ертегілер әлеміне саяхат.

Мақсаты: «Ертегілер әлеміне саяхат» деген тақырыптағы сабақта балаларды қоршаған ортамен таныстыру ойлау қабілеттерін арттыру, тілдерін дамыту, ертегінің қалай басталып, қалай аяқталатыны жайлы ұғымын бекіту, есте сақтау, және қайта айтып бере алу дағдыларына үйрету.

Әдіс –тәсілдері: Көрсету, сұрақ – жауап,, түсіндіру, әңгімелеу.

Көрнекілік: Ертегі кітаптарды «Жеті лақ», «Шалқан» ертегілерінің стол үстіндегі көрінісі арқылы әңгімелеп беру, ғажайып орман көрінісі-құстар, тасбақа, орман аңдары пайдаланылады.

Ұйымдастыру кезеңі:

«Ерте, ерте, ертеде» әуені .

- Балалар, сендер «Ертегілер әлеміне» барғыларың келе ме?
- Ендеше бүгін біз «Ертегілер әлеміне саяхатқа барамыз».

Тосын сәт: Қызыл Телпек келеді.

- Ертегі тыңдағанды жақсы көресіңдер ме?

Оқу қызметінің барысы:

Жолымыз ұзақ болады. Жолда бірнеше судан, үңгірлерден өтуге тура келеді.

Үстел үстінде ертегі кітаптар, неше түрлі ертегілердің мазмұны бейнеленген ширмалар қойылған суреттер.

- Қандай ертегілер?
- Балалар, қараңдаршы, сендердің «Ертегілер әлеміне» келгендеріңізді біліп, қоян күтіп отыр екен.
- Кім бізге қоян туралы тақпақ айтып береді?

Балалар енді екінші ертегіге келе жатып, бір үңгірге тап болды, осы үңгірден бір бірлеп өтейік. Ал, мынау қай ертегі?

- Балалар, бұл ертегіні де айтады?
- Енді лақ туралы тақпақты кім айтады?
- Енді ғажайып орманға барып, құстармен танысамыз, деді.

Сергіту сәті:

Қарлығаш боп ұшайық

Торғай болып қонайық

Сауысқан болып секіріп,

Тоқылдақ болып шоқыық.

Судан өткен соң тағы бір ертегіге тап болады.

- Балалар мынау қандай ертегі?
- Балалар аю қалай жүреді?
- Ой, балалар, біз нағыз «ертегілер әлеміне» келдік.
- Бәріміз отырып қол соғайық.

«Ертегілер әлемі» сахналық қуыршақ театры.

Қорытынды: - Балалар, сендерге «ертегілер әлеміне » саяхат жасау ұнады ма?

Онда қандай ертегілер көрдіңдер?

Қызыл телпек балалармен қоштасып кетеді.

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады:Ертегіні тыңдап, мазмұнын баяндайды.

Түсінеді: Ұжымдық жұмыстың дағдылары.

Қолданады: Ертегідегі жағымды, жағымсыз кейіпкерді ажыратады

Вариативтік компонент "Ертегілер елінде" тақырыбы бойынша оқу қызметінің жоспары

Күні: 28.05

Тақырыбы: Ертегі елі жермен келе жатыр.

Мақсаты: Ертегі кейіпкерлерінің жағымсыз жақтарын таба білуге үйрету, тілін дамыту, байланыстыра сөйлеуге дағдыландыру.

Әдіс –тәсілдері: сұрақ – жауап, түсіндіру, әңгімелесу, өткенді қайталау, таныстыру.

Көрнекілік: қуыршақ театры, кейіпкерлерінің атрибуттары.

Ұйымдастыру кезеңі:

Тәрбиеші: - Балалар, сендердің «Ертегілер әлеміне» барғыларың келе ме?

Ендеше бүгін біз «Ертегілер әлеміне поезбен саяхатқа барамыз.»

- қоян, түлкі, қасқыр кездеседі.

- Балалар сендер олармен қай ертегіде кездестіндер?

Оқу қызметінің барысы:

Ал енді балалар, кім айтады

- Түлкі қандай?

- Түлкі сияқты алдаушы болғыларың келе ме?

- Қоян ше?

- Қоян сияқты мейірімді, жамандық ойламайтын боламыз.

- Ал қасқыр ше?

- Қане, маған «Жеті лақ пен қасқыр» ертегісіндегі жағымды өздеріңе ұнаған кейіпкерлерді атаңдаршы.

- Ешкі сендерге неге ұнады?

Қорытынды:

Сабак соңында балалардың жұмысына қорытынды жасайды.

- Лақтар қандай?

- Енді жағымсыз кейіпкерлерді атаңдар?

- Олар кімдер?

- Қасқырды неге жаман деп ойлайсындар?

Ойын: «Қасқыр мен аю».

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: Ертегіні тыңдап, мазмұнын баяндайды.

Түсінеді: Балалар қойылған сұрақтарға толық сөйлеммен жауап беруге үйренеді.

Қолданады: Ертегідегі жағымды, жағымсыз кейіпкерді ажыратады.

Ясли-сад «Бәйшешек»



**Перспективное планирование по вариативной части
«Учимся играя»
В старшей группе «ЗВЕЗДОЧКА»**

Воспитатели: Кудайбергенова Куляш
Шакирова Мәлдір

2021-2022 уч.год

Вариативная часть «Учимся играя» в старшей группе

Пояснительная записка

К концу дошкольного детства у большинства детей появляется большое желание стать школьником, выполнять серьезную деятельность, учиться.

Блок занятий «Учимся играя» создан для того, что бы на пороге школы помочь ребенку построить содержательный образ «Настоящего школьника».

Блок развития творческого воображения поможет детям сделать мир вокруг себя ослепительно прекрасным, ярким и интересным.

Блок «Развивающие игры» направлена формирование познавательной активности детей, развитие психических процессов: памяти, мышления, внимания и т. д.

ЦЕЛЬ : *воспитать активного, раскрепощенного, сообразительного , умеющего управлять своим поведением ученика.*

Задачи:

- сформировать навыки учебной деятельности, умение правильно расходовать время;*
- помочь детям сделать мир вокруг ослепительно прекрасным, ярким и интересным;*
- сформировать познавательную активность;*
- помочь создать содержательный образ «настоящего школьника».*

Ожидаемый результат: *ребенок, обладающие элементарными навыками самоорганизации: разумно расходующий время, умеющий чередовать труд, учебу, игру, отдых.*

Методы отслеживания результатов:

Психологическая диагностика, игровой прием, творческие работы, тренинг;

Методика:

«Игровые технологии».

Перспективное планирование по вариативной части

«Учимся играя» в старшей группе

№	Тема и цель игры	Кол-во часов	Месяц
1	<p>Тема: «Давайте знакомиться» Цель:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Дать детям понятие о том, как правильно нужно знакомиться друг с другом. • Развивать умение соотносить концепцию собственного «Я» со своим именем и воображением. • Воспитывать нормы поведения. 	1	
2	<p>Тема: «Я и МЫ!». Цель:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ввести правило «готов к занятию», «занятие окончено». • Учить хоровому ответу и ответу цепочкой. • Развивать внимание и согласованность. • Воспитывать усидчивость. 	1	
3	<p>Тема: «Урок вежливости». Цель:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Довести до сознания детей (используя примеры из произведений художественной литературы), что истинно вежливый человек не только знает волшебные слова, но и всегда старается сделать приятное другим людям. • Приучать детей к мысли, что без вежливых слов очень трудно обходиться в любом обществе. Учить анализировать свои поступки и поступки литературных героев, развивать связную речь, мышление . • Воспитывать и любовь и уважение к окружающим людям. 	1	
4	<p>Тема: «Слушаем и понимаем». Цель: Тренировать учащихся в применение</p>	1	

	<p>понятия «я» и «хор». Развивать навык сотрудничества. Развивать произвольное внимание. Воспитывать желание работать в подгруппах.</p>		
5	<p>Тема: <i>«Работаем в группах».</i> Цель:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Отработка навыков сотрудничества, развивать внимание, переключение в играх. • Воспитывать доброжелательное отношение к друг другу. 	1	
6	<p>Тема: <i>«Путешествие в страну «Вымышляндию».</i> Цель:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Развитие творческого воображения, логического мышления, внимания. • Уточнение и закрепление знаний о животных, временах года. • Развивать интерес к творческой работе, самостоятельности. 	1	
7	<p>Занятие № 7 Путешествие овала Цель:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Развивать творческое воображение. • Учить видоизменять, преобразовывать имеющиеся представления и создавать на этой основе новые образы. • Учить пользоваться соответствующими выразительно-изобразительными средствами для воплощения образов. 	1	
8	<p>Задание № 8 Моя Вообразилия Цель:</p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать творческое воображение; • учить использовать соответствующие выразительно изобразительные средства для воплощения образа; • учить видоизменять, преобразовывать имеющиеся представления и создавать на 	1	

	этой основе относительно новые образы.		
9	<p><i>Занятие 9. Рисуем настроение.</i> <i>Цель:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • вызвать у детей осознание своего эмоционального состояния; • научить передавать свое понимание изобразительными средствами; • развивать у детей фантазию и воображение; • использовать цвет как средство передачи настроения. 	1	
10	<p><i>Занятие 10. Тили - мили - трямдя.</i> <i>Цель:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать творческое воображение; • учить использовать выразительно-изобразительные средства для воплощения образов; • проявлять способность «войти» в изображаемые события нарисовать внешний облик придуманного героя, некоторые обстоятельства, при которых совершилось действие. 	1	
11	<p><i>Фантазируем вместе.</i> <i>Цель:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • развитие творческого воображения, фантазии; • закрепление знаний о цветовом спектре. 	1	
12	<p><i>№12 Игры на внимание.</i> <i>Цель:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • добиваться такой ситуации, чтобы дети всегда знали, за что и какую оценку они получают; • развивать внимание, мышление; • развивать произвольность. 	1	
13	<p><i>Развиваем зрительную память.</i> <i>Цель:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать зрительную память, наблюдательность; 	1	

	<ul style="list-style-type: none"> • развивать произвольность. 		
14	<p><i>Развиваем образную и слуховую память.</i> <i>Цель:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать наблюдательность, память, внимание; • развивать произвольность. 	1	
15	<p><i>Игры на логику.</i> <i>Д/и «Каких фигур не достаёт»</i> <i>Цель:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Учить сопоставлять фигуры по вертикали и горизонтали. • Продолжать развивать память и внимание. 	1	
16	<p><i>Д/и «Составь треугольник и квадрат»</i> <i>Цель:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • учить составлять геометрические фигуры из счетных палочек; • упражнять в счете в пределах пяти; • закрепить знания геометрических фигур. 	1	
17	<p><i>Идем в школу.</i> <i>Цель:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • развитие сенсорных способностей; • развитие слухового внимания, сообразительности; • развитие познавательной активности. 	1	
18	<p><i>Почемучка в гостях у дошколят.</i> <i>Цель:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • продолжать развивать логическое мышление и познавательную активность детей; • продолжать учить словарному чтению, разгадывать ребусы, загадки, решать проблемные ситуации следственным путём; 	1	
	ИТОГО	18	

Занятие № 1. Тема: «Давайте знакомиться»

Цель:

- Дать детям понятие о том, как правильно нужно знакомиться друг с другом.
- Развивать умение соотносить концепцию собственного «Я» со своим именем и воображением.
- Воспитывать нормы поведения.

Оборудование: колокольчик, визитные карточки, карандаши, мячи.

Ход занятия:

1. Знакомство.

-Здравствуйте, ребята! Мы сегодня с вами встретились всего лишь третий раз. И наверное друг друга никто не знает. Что же нам нужно сделать?

- Правильно, познакомиться. На счет 1,2,3 каждый громко назовет своё имя, а на сигнал «молчок» (палец на губах) закроет рот ладошкой.

-Смогли вы услышать и запомнить как кого зовут? А почему? (получился шум). А как же нужно сделать, чтобы познакомиться?

Выслушиваю ответы детей и предлагаю игру «Связующая нить».

-Давайте с помощью этой красивой ниточки завяжем знакомство с вами. Кто получит клубочек в руки, называет своё имя и передает клубок другому. Держится за ниточку. Вот мы и познакомились.

2. Моё самое любимое имя.

Дети разбирают визитные карточки (листочки с именами).

-Имя каждого из вас мы узнали, и конечно запомнили их. Вы видите, что на листочке есть немного свободного места. Здесь вы должны нарисовать себя- «Это Я!». У каждого из вас есть то имя, которое вы больше всего любите, когда вас называют окружающие. (Алиночка, Лера, Санечка и т. д.)

Задание: Назовите имя, которым бы вы хотели, чтобы вас называли каждый день, а каким бы именем вас не называли никогда.

3. Игра «Ниточка – иголочка».

Условия игры: выбирается иголочка. Она встает и начинает сшивать всех кто познакомился в классе. Кто остался с тем знакомится и присоединяют к остальным.

4. «Учимся говорить спасибо».

-Ребята понравилась вам игра? Хорошо мы играли? Да. А сейчас вы должны коснуться своих соседей рукой и поблагодарить их за игру.(Спасибо, Даша, с тобой мне было очень хорошо играть).

5. Учимся оценивать своё настроение.

-Посмотрите у меня белая-белая страничка. На этой страничке сейчас распуститься цветок. Он не простой, а волшебный. Он такой какое у вас сейчас настроение, чувства, мысли. Закройте глаза и представьте себе, какого он цвета. Цветок сейчас расцветет. Пусть каждый из вас возьмет лепесток и раскрасит его тем цветом, как его настроение. (Наклеиваю лепестки к середине).

-Вот какой у нас красивый получился цветок.

-А сейчас каждый из вас должен попрощаться с тремя ребятами, имена которых вы запомнили.

Занятие №2. Тема: «Я и МЫ!».

Цель:

- Ввести правило «готов к занятию», «занятие окончено».
- Учить хорошему ответу и ответу цепочкой.
- Развивать внимание и согласованность.
- Воспитывать усидчивость.

Оборудование: колокольчик.

Ход занятия.

1. Беседа: «Начало занятия». «Готов к уроку».

—Для чего звенит звонок?..... Как можно показать, что ты готов к уроку?.....

В школе есть правило : «Готов к уроку». По звонку ученик становится у своей парты и ждет команды учителя. Давайте разучим это правило, что бы быть прилежными учениками. **Тренинг.** Дети свободно гуляют – перемена. Звенит звонок. Дети становятся у своих парт. Игра проводится 2-3 раза.

2.Обучение хорошему ответу.

На первом занятии мы с вами договорились, что если хочешь ответить нужно поднять руку. Но это делается не всегда . Бывают вопросы на которые дети отвечают хором, не поднимая рук. Давайте потренируемся отвечать хором.

Показать жест дирижёра, по которому дети будут начинать говорить.

Чтение стихотворения Ю.Тувима «Про папу Трулялянского».

Подчеркнутые слова воспитатель не читает, дети произносят их хором.

Кто не слышал об артисте Тралиславе ТРУЛЯЛИНСКОМ?

А живет он в Припевайске

В переулке Веселинском.

С ним и тетка – _____Трулялётка

И дочка- _____Трулялюрочка

И сынишка- _____Трулялишка,

И собачка-_____Трулялячка.

Есть у них ещё котенок

По названью Труляленок.

А в добавок попугай

Развеселый-----Труляляй.

Все шофёры -----Трулялёры.

Почтальоны-----Труляльёны.

Футболисты-----Трулялисты,

Музыканты-----Трулялянты.

Сам учитель-----Трулялитель,

А ребята -----Трулялята.

3.Различие хорового и индивидуального ответов .

-Молодцы! А теперь задание посложней . Я буду вам задавать вопросы. А вы должны на них отвечать , где можно хором , а где каждый за себя. Будьте внимательны.

-Скажите хором: «У какого животного самый длинный нос?».

-Скажите все вместе, как меня зовут?

-Листья опадают, когда это бывает?

-Какие марки автомобилей вы знаете?

-Кто из вас знает какие деревья растут в лесу?

-Скажите дружно, как зовут сказочного героя с длинным носом?

-Ваша любимая игрушка?

-Закончите предложение: «Птицы умеют летать, а рыбы умеют».

!?-Все вместе: кем вы хотите стать?

Последний вопрос «ловушка» , дети должны это запомнить, а я исправляю вопрос.

4.Игра «Хлопок».

Дети передают хлопок друг другу, стоя за столами. А сейчас мы попробуем передавать слова по цепочке. Чтение потешек А.Барто «Игрушки», по слову каждый ребенок.

5.Подведение итогов.

Введение правила «Занятие окончено».Что нового мы узнали на занятии?

-В начале занятия мы научились выполнять правило «Готов к уроку». Тоже самое нужно сделать когда урок закончен. По звонку я говорю: «Занятие окончено». Все дети встают возле столов.

Тренинг: «Урок закончен». Звенит звонок.

-Наш закончился урок.

Занятие №3. Тема: «Урок вежливости».

Цель:

- Довести до сознания детей (используя примеры из произведений художественной литературы), что истинно вежливый человек не только знает волшебные слова, но и всегда старается сделать приятное другим людям.
- Приучать детей к мысли, что без вежливых слов очень трудно обходиться в любом обществе. Учить анализировать свои поступки и поступки литературных героев, развивать связную речь, мышление.
- Воспитывать любовь и уважение к окружающим людям.

Оборудование: сюжетные картинки по теме.

Предварительная работа: Чтение детям рассказов В.Осеевой «Просто старушка», «Волшебное слово». Л.Н.Толстого «Косточка», «Котенок», сказки «Вежливый кролик», «Цветок». Рассказ «Чего не знал воробушек». Беседа с детьми, составление детьми рассказов из личного опыта, заучивание стихов, разучивание пословиц.

Ход занятия:

Воспитатель:

-Добрый день! –тебе сказали.

-Добрый день!- ответил ты.

Как две ниточки связали-

Теплоты и доброты.

Воспитатель: Ребята посмотрите сколько у нас гостей. Давайте с ними поздороваемся и улыбнемся. Гости улыбаются вам в ответ. От наших улыбок стало сразу светлее.

Я хочу спросить вас, кем бы вы хотели стать, когда вырастете и станете взрослыми

Много славных дел ждёт вас, но прежде всего вы должны вырасти настоящими людьми: добрыми, смелыми, отзывчивыми, вежливыми. Этому необходимо учиться с самого раннего детства.

Воспитатель: Ребята, сегодня мы с вами поговорим о вежливости, хороших и плохих поступках людей. Все родители хотят, чтобы их дети выросли вежливыми, чтобы семья была дружной. *Пальчиковая Гимнастика (про семью)*. А кто из вас может объяснить, что значит быть вежливыми? - *ответы детей.*

Воспитатель: Это значит быть внимательным к людям; говорить вежливые слова; заботиться о близких тебе людях; уступать дорогу, когда идешь на встречу; уступать место девочкам и взрослым людям; благодарить за помощь; не грубить; стараться сделать приятное. Для того чтобы быть вежливыми, мы должны пользоваться волшебными словами, от которых становится теплее, радостнее. Доброе слово может подбодрить человека в трудную минуту может рассеять плохое настроение.

Воспитатель: Ребята, как вы приветствуете, друг друга, когда приходите утром в детский сад? *(Ответы детей).*

Игра: «Приветствие!»

Угадай по голосу, кто тебя приветствует и ответь на приветствие, называя имя.

Воспитатель: А какие слова мы употребляем, если обращаемся с просьбой? *ответы детей :Будьте добры. Будьте так любезны, простите, вы не подкажете.*

Воспитатель; А когда благодарим? *дети: Вы так любезны. Благодарю вас. Большое спасибо.*

Воспитатель: Я вам прочту стихотворение: «Простите». Послушайте и скажите, какое волшебное слово вы здесь услышали

Папа разбил драгоценную вазу.

Бабушка с мамой нахмурились сразу.

Но папа нашелся, взглянул им в глаза.

И робко, и тихо « Простите» сказал.

И мама молчит, улыбается даже.

«Мы купим другую, есть лучше

«Простите!» Казалось бы, что в нём такого,

А вот ведь какое чудесное слово!

Воспитатель: Послушайте отрывок из стихотворения «Добрые слова».

Встретил Витю я, соседа,- встреча грустная была:

На меня он, как торпеда, налетел из-за угла!

И представьте - зря от Вити

Ждал я слова

Воспитатель: Что Витя должен был сказать соседу? - *дети: Извините!*

Воспитатель: Ребята, нам часто приходится извиняться . Давайте вспомним, как правильно извиниться? - *ответы: (Извините Прошу прощения. Виноват. Прошу простить, я не хотел вас обидеть. Я виноват перед вами. Извинит е , я не хотел).*

Воспитатель: Давайте разберём ещё одну ситуацию.

Стихотворение : «Поссорились».

Мы поссорились с подругой

И уселись по углам.

Очень скучно друг без друга!

Помириться нужно нам.

Я её не обижала-

И здоровым будет много лет.

Только мишку подержала,

Только с мишкой убежала

И сказала : « Не отдам!»

Воспитатель: Из-за чего поссорились девочки? Что они чувствуют? Как они могут помириться? *Ответы детей.*

Один из вариантов:

Дам ей мишку, извинюсь,

Дам ей мячик, дам трамвай

И скажу: «Играть давай!».

Воспитатель: Подумайте. какие пословицы можно назвать к этим ситуациям?

Глупые ссорятся, а умные договариваются.

Ссора до добра не доводит.

А какие вы знаете слова прощания? - *ответы детей : До завтра. До скорой встречи. Пока.*

Рассмотрение картин по теме и их обсуждение.

Воспитатель: Сила «волшебных слов» зависит от того, как ты их скажешь: вежливо, приветливо или серьёзным тоном, отвернувшись в сторону.

ДАВАЙТЕ РАССКАЖЕМ СТИХИ ПРО ВЕЖЛИВЫЕ СЛОВА: (*заранее раздала детям слова*)

- Здравствуй, - ты скажешь человеку.
- Здравствуй, - улыбнется он

в ответ.

- И, наверно, не пойдет в аптеку
- И здоровым будет много лет.

Доброе утро! Птицы запели,
Добрые люди вставайте с постели,
Прячется вся темнота по углам
Солнце взошло и идет по делам.
Доброй ночи! - молвит тишина
Каждому сейчас она слышна
Говорит бесшумными словами:
-Спите, я всю ночь останусь с вами.
За что мы говорим "Спасибо".
За все, что делают для нас.
И мы припомнить не смогли бы
Кому сказали сколько раз.
Нам желают. - Доброго пути!
Будет легче ехать и идти.
Приведет конечно. Добрый путь
Тоже к доброму. Чему-нибудь.
Добрым быть совсем не просто.

Не зависит доброта от роста,
Доброте все люди рады,
И взамен она не требует награды.

Воспитатель:

Доброта живет на
свете
Только в добром
сердце дети.

Игра: «Догадайся».

Закончи предложение.

1. Растает даже ледяная глыба от слова тёплого... (*спасибо*)
2. Зазеленеет старый пенёк, когда услышит... (*добрый день*)
3. Мальчик вежливый и развитый говорит при встрече.. (*здравствуете*)
4. Когда нас бранят за шалости, говорим (*Простите нас. Пожалуйста*).

Воспитатель: От вежливых слов становится теплее, радостнее. А вы знаете откуда пошла традиция приветствовать друг друга? - *ответы детей* и дополнения воспитателя: Охотники на мамонтов уже вежливо поднимали копьё или каменный топор, показывая своё почтение и здороваясь. Позже, здороваясь, люди протягивали друг другу руки. Почему? Давно люди ходили всегда вооружёнными. Встречаясь, они опасались друг друга, поэтому при дружеском расположении протягивали правую руку. Показывая, что в ней нет оружия. С той поры это стало традицией - дружеское рукопожатие. А когда научились говорить, они стали при встрече произносить разные слова приветствия.

Воспитатель: Как ещё можно поприветствовать друг друга? - *дети: Кивком головы, поклоном. Военные руку поднимают к фуражке, (фото: фрагмент занятия).* Мужчины, приветствуя друг друга, иногда приподнимают шляпу.

Воспитатель: По-разному можно приветствовать друг друга. Но отклониться от приветствия, не ответить на него всегда считалось верхом невоспитанности и неуважения к людям. В поклоне, в коротких словах приветствия заключено очень важное содержание: «Як тебе хорошо отношусь и хочу, чтобы ты так же относился ко мне».

- Давайте поздороваемся со своими товарищами не словами, а своим телом.

Игра: «Давайте поздороваемся».

Дети по сигналу ведущего начинают хаотично передвигаться по комнате и здороваться со всеми, кто встречается на пути. Здороваться надо определённым способом: здороваться за руку, плечами, носами, спиной, поклон, как военные. Разговаривать во время игры нельзя.

Игра - превращение: «Медвежата»

Ребёнок превращается в маленького медвежонка. Он лежит в берлоге. Подул холодный ветер и пробрался в берлогу. Медвежонок замёрз. Он сжался в маленький клубочек - греется и мечтает, чтобы быстрее наступило лето. Стало жарко, медвежонок развернулся и зарычал. Он вылез из берлоги и увидел, как ласковое солнышко улыбается ему и тоже улыбнулся и сказал: что? Здравствуй!

Воспитатель: Быть вежливым, это не только говорить вежливые слова, но и стараться сделать приятное другим людям. Уступить дорогу, Пропустить вперёд, спросить как здоровье.

Воспитатель: Как вы думаете, где мы должны использовать вежливые слова? - *ответы детей: в магазине, в автобусе, дома, в детском саду, на улице, т.е. везде и всегда.* Ребята, мне бы хотелось послушать рассказы о том, как вы сами стараетесь делать приятное окружающим вас людям. За что мы получаем фишки? (*Рассказы детей*).

Воспитатель: Молодцы, ребята. У вас получились очень хорошие рассказы. А сейчас давайте вспомним литературные произведения, которые мы с вами прочитали и из которых узнали о плохих или хороших поступках героев. Мне бы хотелось, чтобы вы проанализировали поведение этих детей, их поступки и выразили свое отношение к ним, как бы вы поступили на их месте.

Ответы детей:

Воспитатель: Из рассказа Льва Николаевича Толстого "Косточка" мы узнали о мальчике Ване, который без разрешения взрослых съел сливу, солгал маме, а потом же сам и выдал себя. Он оказался не только врунишкой, но еще и трусом. Я бы на его месте лучше попросил бы у мамы разрешения съесть сливу или подождал бы, когда мама сама мне предложила бы мне ее.

Воспитатель: Из рассказа Льва Николаевича Толстого "Котенок" мы узнали о хорошем поступке мальчика Васи, который не побоялся больших злых собак и спас своего котенка.

Воспитатель: Из рассказа Валентины Осеевой "Просто старушка» мы тоже узнали о хорошем поступке мальчика, который помог подняться упавшей старушке. Старушка была ему очень благодарна. Вежливый кролик, Цветок. Так ли сильно виноват ручеек? Почему цветок вспомнил о ручейке? Чего не знал воробышек - какое правило не знал воробышек?

- "Волшебное слово" Валентины Осеевой.

Воспитатель: - Какое же волшебное слово подсказал дедушка Павлику? - "*Пожалуйста*".

Воспитатель: - Как изменило Павлика это слово? (*Каким он был до встречи с дедушкой и каким стал после?*).

- Павлик был грубым, капризным, невежливым мальчиком. Когда стал использовать слово "пожалуйста", обращаясь к людям, его поведение изменилось. Он стал добрым, послушным, вежливым.

Воспитатель: - Как изменилось отношение окружающих людей к Павлику после того, как он узнал волшебное слово? Дети: - Все стали к нему относиться по-доброму. Никто уже не прогонял его, не ругал его.

Воспитатель: Да, ребята, вежливые слова и добрые поступки действительно творят чудеса. Они делают людей во всем мире добрее, лучше, чище душой. Правило вежливости запрещает нам шуметь, тревожить, раздражать окружающих. Я рада, что вы правильно поняли тему нашего занятия. Я думаю, что волшебные слова вам очень пригодятся в вашей жизни.

Вспомним пословицы:

дети говорят:

1. Человек без друзей, что дерево без корней.
2. Ссора до добра не доводит.
3. Друзья познаются в беде.
4. Помогай другу везде, не оставляй его в беде.
5. Делу - время, потехе - час.
6. Легко сломать, да трудно сделать.
7. Добро творить - себя веселить.
8. Добрые слова дороже богатства
9. Слово лечит и слово калечит

Воспитатель:

Стихотворение «Странные вещи»

Странные вещи со мною
случаются; Я огорчаюсь - все
огорчаются! И огорчённые люди
встречаются, И огорчённо деревья
качаются.. Я улыбаюсь - горе
кончается! Всюду весёлые лица
встречаются. Всюду деревья от
смеха качаются! Но почему же
так получается?

Надо настраивать себя на добро и по доброму относиться к окружающим и они ответят тебе тем же. Вы должны понять, что без хороших и добрых друзей прожить нельзя. Добрые слова не лень говорить нам целый день. Чтобы радость людям дарить, надо добрым и вежливым быть. В каждом из нас есть маленькое солнце. Это солнце борота Добрый человек - это тот, который любит людей и помогает им. А любовь и помощь согревают, как солнце.

Дарите всем по солнышку - Частичку света,
доброты. Слова любви и нежности дарите
людям, как цветы!

Солнышко услышало нас и решило заглянуть к нам и согреть своим теплом.

Занятие №4. Тема: «Слушаем и понимаем».

Цель: Тренировать учащихся в применение понятия «я» и «хор». Развивать навык сотрудничества. Развивать произвольное внимание. Воспитывать желание работать в подгруппах.

Оборудование: мяч, карандаши, знаки «?», «хор», казахско-русский словарь, белая бумага.

Ход занятия:

1. Организационный момент.

2. Тренировка в применении знаков «я» и «хор»

-Кто сегодня хотел идти в школу? (я)

-Кто с тобой сегодня поздоровался первым? (я)

-Кто сегодня плакал и не хотел идти в школу? (я).

-Какое сегодня число? (хор)

-Назовите время года? (хор).

3. Игра «все ли слова русского языка мне понятны?»

Кукла-чёртёнок или другая.

«Я иностранец. Я выучил сто языков и теперь слова все спутались у меня в голове. Если я буду говорить русское слово -поднимайте руку. Если не русское –знак «?»».

Стол, рука, пенсил (?), книга, этейбл (?), карандаш, эколь (?), ложка, лектюр (?).

-Но это не только я не знаю значение этих слов и многие из вас тоже не знают. И это исправимо. Для этого существуют переводчики, словари на различных языках. Вот давайте поучимся работать со словарем. Назовите мне слово, а я буду искать перевод.

Так что же нужно сделать, если мы не понимаем слова, которые нам говорят? Правильно. Берем словарь и переводим.

4.Игра «Я тоже».

Условие игры. Воспитатель кидает ребенку мяч и говорит что-то о себе. Ребенок возвращает мяч и говорит «Я тоже».

-Я люблю смотреть телевизор.

-Я люблю мороженое.

-Мне 45 лет. (НЕТ)

-Я сейчас играю в игру. И т. д.

5.Итог занятия.

Показать удовлетворение при помощи ладошки обведенной, с улыбкой на ней.

Занятие № 5. Тема: «Работаем в группах».

Цель:

- Отработка навыков сотрудничества, развивать внимание, переключение в играх.
- Воспитывать доброжелательное отношение к друг другу.

Оборудование: конверты с наборами геометрических фигур, конструктор.

Ход занятия:

1. Организационный момент.

Ты дрозд, я дрозд.

У тебя нос , у меня нос.

У тебя глаз, у меня глаз.

Как мы любим друг друга.

2. Игра «Волшебные превращения».

Давайте внимательно будем слушать стихотворение и попробуем сделать предметы, о которых говорится в нем.

Взял треугольник и квадрат

Из них построил дом.

И этому я очень рад.

Теперь живет в нем гномик.

Квадрат, треугольник, круг,

Ещё прямоугольник и два круга

И будет очень рад мой друг.

Машину я построил для друга.

Я взял три треугольника

И палочку-иголочку

И положил легонько я

И получил вдруг ёлочку.

Вначале выбери два круга –колеса

А между ними помести-ка треугольник.

Из полосок сделай руль.

И что за чудеса.

Велосипед стоит. Катайся школьник.

-Вы отлично справились с заданием. И я назначаю вас весёлыми строителями. Сейчас мы разобьемся на подгруппы по 5 человек.

Работа имеет соревновательный характер. Кто сделает первым. Затем каждая бригада рассказывает о своем геометрическом городе, сколько сделано и из каких геометрических фигур. Победившая команда получает звездочки, 2 – квадратики, 3 – треугольники, 4 – овалы, 5 - ?

3. Игра «Лиса с лисятами и соколом».

Условие игры: Выбираются по желанию лиса и сокол. Сокол уходит в укрытие и наблюдает за поляной. Лиса ведет лисят. Сокол видит их и старается поймать. Лисята повторяют движения за мамой. Кто не повторил того забирает. Кто остался с лисой, тот и победил. Повторяется игра 2-3 раза.

4. Игра «Повтори, дополни, отлично».

Условия игры:

- повтори! (все поднимают такую же геометрическую фигуру).
- дополни! (показывают фигуру, отличающуюся 1 признаком).
- отлично! (поднимают фигуру не похожую совсем).

5.Итог занятия:

Что мы сегодня делали?

Что понравилось? Что нет и почему?

Занятие № 6. Тема: «Путешествие в страну «Вымышляндию».

Цель:

- Развитие творческого воображения, логического мышления, внимания.
- Уточнение и закрепление знаний о животных, временах года.
- Развивать интерес к творческой работе, самостоятельности.
- Развитие положительных эмоций.

Оборудование: картинки животных, птиц, карандаши, белые листы, математические пеналы, наборы геометрических фигур, елочки, шары – красные, желтые, синие.

Ход занятия:

1.Организационный момент.

- Сейчас я вам расскажу одну маленькую , но интересную историю. Жил-был сарафан. Жил не тужил, шло время и он состарился. И решил отправиться в страну Сарафандию. Рядом , по соседству жила шляпа, она тоже состарилась и решила отправиться в свою страну Шляпландию.

2.Приглашение к путешествию.

- Ну, а мы с вами сегодня отправимся тоже в путешествие в страну «Вымышляндию». Как вы думаете для чего мы туда отправимся. Что будем делать? Правильно, сегодня мы с вами будем вымышлять, т. е. логически мыслить.

Ну, а чтобы нам не было скучно, давайте возьмём любимого сказочного героя. Дети под музыку В.Шаинского «От улыбки» рисуют своего любимого сказочного героя.

Дети должны объяснить почему именно этого героя он взял с собой.

3.Встречи на улице Радости.

На доске картинки с изображением профессий. Как вы думаете люди каких профессий живут на этой улице. Почему эта улица называется улицей Радости.

4.Встречи на улице Птиц и животных.

Кого вы видите на рисунках? Кто здесь лишний?

- Правильно , снегирь. Почему?

- Потому, что Это домашние птицы. А снегирь – живет в лесу.

- Корова, лошадь, зебра, кошка, собака. Кто лишний? Зебра. Почему?

5.В стране «Вымышляндии».

В стране пошел дождь. Все животные промокли . И у нашей зебры все полоски смыл дождь. Давайте ей поможем. Делают штриховку.

6. Встреча на улице «Считай, рисуй».

Посчитайте сколько лучиков у солнца? (3) Дорисуйте еще 3 лучика. Сколько получилось? (6). Покажи цифру 6.

7. Физминутка : «вышли мыши как-то раз...».

8. Путешествие на машине.

Дальше мы будем путешествовать на машине. Из каких геометрических можно составить машину? Какой звук мы слышим когда машина едет? Какой это звук? Молодцы!

9. Встреча на лесной поляне.

На этом наше занятие подходит к концу и впереди у нас остался только лес. Какие это деревья? Ёлки колючие? Их называют хвойными. А деревья у которых листья называют лиственными.

10. Итог занятия.

- Ребята, елочка наша не простая . Давайте её украсим шариками.

Красные берут те, кому всё понравилось.

Желтые берут те, кому что-то не понятно.

Синие берут те , кому ничего не понятно.

Прошу прокомментировать свой выбор шара.

Ну, вот и все . Скажем жителям страны «до свидания» и помашем правой рукой.

Занятие № 7 Волшебные кляксы

Цель:

- развитие творческого воображения.

Материал к занятию: гуашь, фломастеры, листы бумаги с различными пятнами, конверт с письмом, изображение Пятнолика и Пятнушки.

Ход занятия

1 .Воспитатель заранее раскладывает на столах листы бумаги с нарисованными на них разнообразными пятнами. Дети усаживаются за столы. Воспитатель говорит:

- Ребята, я ничего не понимаю. Когда я пришла в класс я обнаружила вот это листы с разными пятнами. Это вы их оставили? Нет? А кто же это сделал?

Дети делают предположения.

- Давайте спросим у Капа и Капельки, они ведь живут в нашем классе. Оказывается, пока нас не было, в классе побывали необычные гости, какие - то инопланетяне они оставили для нас письмо.

В письме обнаруживаются фотографии инопланетян и письмо.

«Дорогие ребята, мы побывали на вашей планете, они нам очень понравилась и мы хотели нарисовать, то что увидели, но, к сожалению, кроме пятен-клякс

мы ничего не смогли изобразить, помогите нам эти кляксы превратить во что -нибудь, или в кого -нибудь, во что -нибудь такое, что встречается вам на Земле. Как только вы что -нибудь придумаете и изобразите - наши станции в космосе тут же передадут нам вашу картинку и жители нашей планеты Волшебных пятен узнают, о вас, о вашей планете. Вы нам очень нравитесь, но мы, к сожалению, можем с вами общаться только через волшебные пятна.

Рады были побывать у вас Пятнолик и Пятнушка

2. Дети преобразуют пятна в знакомые им предметы, рассказывают, что они хотели изобразить.

3 Подвижная игра «Фигура, замри»

Раз, два, три

Ребёнок фигурой волшебной замри!

Занятие № 7 Путешествие овала

Цель:

- Развивать творческое воображение.
- Учить видоизменять, преобразовывать имеющиеся представления и создавать на этой основе новые образы.
- Учить пользоваться соответствующими выразительно-изобразительными средствами для воплощения образов.

Оборудование: лист бумаги с нарисованным на них овалом, цветные карандаши, цветные мелки, краски.

Ход занятия

1. Приглашение к игре.

У воспитателя на доске большой лист бумаги с нарисованным овалом.

Как вы думаете, ребята, что здесь нарисовано?

(Неправильный круг, овал, мячик, солнце, колобок -предполагаемые ответы детей).

- А если хорошо подумать и посмотреть, вспомнить знакомые сказки, может быть этот овал напомнит каких-то героев сказок? -Это яичко! Есть такая сказка про *Курочку Рябу*.

Которая снесла золотое яичко, а не простое. Можно закрасить желтой краской и получится золотое яичко.

Я знаю, это репка! Её тянули, еле вытянули. Посмотрите! Ребенок подходит к доске И пририсовывает к овалу листья.

Нет, не репка. Это золотая рыбка! Можно пририсовать хвостик и плавники, глаз и получится рыбка!

Воспитатель: А из какой сказки может быть это рыбка?

- Из сказки о золотой рыбке, из сказки «По щучьему велению», из сказки «Волк и лиса».

2. Рассуждения детей.

Дети предлагают варианты сказочных героев, которых бы напоминали нарисованный овал.

Это могу! быть Царевна-лягушка. Мышонок из «теремка», черепаха Тортила или поросенок Наф-Наф. Дети рассказывают и показывают что можно пририсовать к овалу чтобы он стал похож на придуманных героев.

Воспитатель: Ну, как вы думаете, разгадали ли вы, что я хотела нарисовать? А можно ещё придумать волшебных зверей, которых в жизни не бывает, и нарисовать их.

3. Развитие игры.

Давайте сейчас рисуем и составим рассказ или сказку. Можно будет потом склеить мультфильм для нашего телевизора, смотреть самим и показывать другим детям.

4. Итог игры.

Рассматривание рисунков, обсуждение работ, выбор интересных вариантов.

Задание № 8 Моя Вообразилия

Цель:

- развивать творческое воображение;
- учить использовать соответствующие выразительно изобразительные средства для воплощения образа;
- учить видоизменять, преобразовывать имеющиеся представления и создавать на этой основе относительно новые образы..

Материалы к занятию: листы :бумаги с нарисованными на них различными линиями, цветные карандаши, мелки, краски.

Ход занятия

Воспитатель приносит листочки с нарисованными на них различными линиями - ломаными, округлыми и т.п.

Воспитатель говорит, что утром обнаружила у себя на столе вот такие незаконченные рисунки, откуда они могут появиться в классе? Пусть дети выскажут свои версии появления листочков, и кто бы их мог нарисовать. Это могу быть дети из другого класса ими сами карандаши ожили ночью, начали рисовать, но не успели закончить и т.п.

Воспитатель предлагает помочь (детям, карандашам и пр.) дорисовать рисунки так, как кому захочется. Дети выбирают понравившийся листочек. Необходимо дать детям время, чтобы они походили вокруг листочков и спокойно- выбрали себе понравившиеся. Когда дети сядут рисовать, можно подойти к каждому и шепотом спросить что будет рисовать к почему. В конце занятия дети составляют рассказ по своим рисункам, можно объединить в один рассказ 2-3 рисунка.

Занятие 9. Рисуем настроение.

Цель:

- вызвать у детей осознание своего эмоционального состояния;
- научить передавать свое понимание изобразительными средствами;
- развивать у детей фантазию и воображение;
- использовать цвет как средство передачи настроения.

Материал к занятию: картинки со схематичным изображением лиц в различных эмоциональных состояниях, бумага, краски.

Ход занятия

1. Организационный момент Этюд «Солнечный зайчик»

Цель. Снятие психоэмоционального напряжения, развитие способности понимать свое эмоциональное состояние и умение его выразить. Дети сидят в кругу. Ведущий говорит: «Солнечный зайчик заглянул вам в глаза. Закройте их. Он побежал дальше по лицу. Нежно погладьте его ладонями: на лбу, на носике, на ротике, щечках, подбородку, аккуратно поглаживайте, чтобы не спугнуть. Солнечный зайчик перебрался на голову, шею, животик, руки, ноги, он забрался за шиворот - погладьте его и там. Он не озорник, он любит и ласкает вас, а вы погладьте и подружитесь с ним. Улыбнитесь ему.

2. Беседа.

Ребята, как вы думаете, что такое настроение? Каким оно бывает? Как вы чувствуете себя, когда у вас плохое настроение? А что, по-вашему, может улучшить ваше настроение? (ответы и рассуждения детей).

Посмотрите на эти картинки, и опишите, как чувствует себя каждый человек, изображенный на картинке, какие слова можно подобрать, чтобы описать разные эмоциональные состояния (печальный, злой, веселый, удивленный, радостный, озабоченный и т.д.)

3. Рисование на тему «Мое настроение»

Какое настроение у вас сейчас? Давайте попробуем выразить свое настроение с помощью красок. Как вы думаете, какими красками можно выразить радостное настроение? А какими плохое? Дети приступают к рисованию. Можно использовать тихую, спокойную музыку.

После выполнения рисунков дети рассказывают, какое настроение они изобразили.

4. Упражнение «Тренируем эмоции»

Воспитатель предлагает детям: -нахмуриться как:

- осенняя туча,
- рассерженный человек;

позлиться как:

- в злая волшебница,
- два барана на мосту,

- голодный волк,
 - ребенок, у которого отняли мяч;
- испугаться, как:
- заяц, увидевший волка,
 - птенец, выпавший из гнезда,
 - в котенок, на которого лает злая собака;
- улыбнуться, как
- кот на солнышке, в как хитрая лиса,
 - будто вы увидели чудо, как мамочка.

Ауторелаксация «Передай улыбку другому»

Итог занятия. Воспитатель спрашивает у детей: - Настроение каково? Дети выставляют большой палец и радостно говорят: Во- о-о!

Занятие 10. Тили - мили - трямдия.

Цель:

- развивать творческое воображение;
- учить использовать выразительно-изобразительные средства для воплощения образов;
- проявлять способность «войти» в изображаемые события нарисовать внешний облик придуманного героя, некоторые обстоятельства, при которых совершилось действие.

Материал к занятию: бумага разных тонов, гуашь, акварель, тушь, карандаши, мелки, обрезки цветной бумаги, клей, кисти, игрушки, медвежонок, заяц, ромашки

Ход занятия

1. Введение в сказку.

Воспитатель показывает мультфильм или включает песенку из мультфильма.

Медвежонок придумал такую страну, а вот какая она - он не сказал и предлагает детям , нарисовать эту волшебную страну, где всем весело, где все улыбаются и говорят: «Трям!». Рисовать детям предлагается на длинной - длинном листе, чтобы получилась улица (необыкновенные здания, фантастические растения). Затем «улицу» можно наклеить на картон, положить на стол и предложить погулять по ней игрушками - зверушками.

А как вы думаете, какие жители и животные могут жить в такой стране? Если страна волшебная, то и жители должны быть не простыми. Давайте придумаем жителей таких, которых нет на свете.

2. Фантазируем.

Дети придумывают жителей страны, животных диких и домашних, описывая их внешний вид, размеры, повадки, характер. Воспитатель предлагает нарисовать их на листочке картона, чтобы потом их вырезать и «поселить» в этой стране. Каждому жителю можно дать имя, например: Плим, Малине, Хываруга, Цыфрсзавр, Колесята... Пусть придумывают сами (можно подписать имя, которое придумали) В страну «Тили-мили-трямбию» дети играют пока не иссякнет фантазию и интерес к игре.

Занятие №11 Фантазируем вместе.

Цель:

- развитие творческого воображения, фантазии;
- закрепление знаний о цветовом спектре.

Материал к занятию: цветные карандаши, листы, карточки с изображением дождя, окна, карандаши. Рассказ М. Стояна «О чём разговаривают краски».

Ход занятия.

1. Обозначение темы занятия.

- Ребята вы хотите узнать, о чём разговаривают карандаши в нашей коробке? Тогда слушайте и рисуйте.

2. Чтение рассказа.

Предложить детям по ходу чтения делать рисунки нужными карандашами. Часто во время дождя ты стоишь у окна, смотришь, прислушиваешься, и тебе начинает казаться, что у всех вещей есть голос, что все они разговаривают. И твои карандаши правда?

Слышишь, говорит красный:

Я - (мак), я (огонь), я - (флажок).

Я - (морковка), я - (апельсин), я- (заря)! Жёлтый тоже не молчит:

Я - (цыплёнок), я - (пшеница), я - (солнце). И зелёный шелестит:

Я трава, я - кусты, я - лес. И синие не отстаёт:

Я - колокольчик, я вода, я - чернила. И фиолетовый шепчет:

Я - слива, я - сирень, я - сумерки!

Но смолкает: И вместе с ним смолкают цветные карандаши.

- Смотрите, говорит красный - радуга - это я!

-Ия -Ия -Ия -Ия -Ия

добавляет оранжевый.

Улыбается жёлтый, -ликует зелёный.

воскликает голубой.

веселится синий.

И я! - смеётся фиолетовый.

И все рады: в радуге над горизонтом и флажок и апельсин, и пшеница, и трава, и вода, и сирень. В ней все.

3. Дети обсуждают свои рисунки.

4. Упражнение на релаксацию «Радуга».

Занятие №12 Игры на внимание.

Цель:

- добиваться такой ситуации, чтобы дети всегда знали, за что и какую оценку они получают;
- развивать внимание, мышление;
- развивать произвольность.

Оборудование: листы бумаги, ручки.

Ход занятия

1. Организационный момент.

Наши ушки на макушке Слушают, запоминают Ни минуты не теряют.

2. Учимся оценивать работу друг друга.

Вы знаете, что в школе за каждую работу ставится оценка. Но в нашей дошколке оценки необычные. Сейчас я научу вас оценивать работу помощью линейчек. К, _____ \ _____. Н Берётся любая работа по ИЗО, вызывается 3-4 ребёнка. Оценим красиво ли нарисовал Леша дерево. Рисунок оцениваем с помощью линейчки, «красиво-некрасиво». Чем красивее рисунок, тем ближе к К. ставим х, чем хуже, тем дальше. Детям даётся задание нарисовать фигуру «крест» по образцу (работа в парах). А теперь оцените работу друг друга (на обороте листа нарисована шкала оценки). Воспитателю посмотреть как дети оценили работу друг друга и дать свою оценку.

3. Развиваем зрительную память.

Показать фигуру в течение 3 секунд. Затем дети оценивают свои работы с помощью 3-х линейчек (понятно-непонятно, трудно легко, интересно или скучно).

4. Игра «Найди пять отличий».

Работа в парах и оценка работ друг друга при помощи шкалы «правильно-неправильно». Физминутка «Делаем зарядку».

- Кто хочет работать по 1 (показывают один палец)
- Кто по двое (2 пальца)
- Кто по трое (3 пальца)
- Кто все вместе (пальцы в кулак)

Игра «Лиса и сокол»

Цель: развитие целенаправленного внимания, навыков произвольного поведения. Описание игры: выбирается по желанию «Лиса» и «Сокол». Сокол уходит в укрытие и наблюдает за играющими. Ребёнок изображающий лису, ведёт за собой лисят по кругу и проделывает при этом различные движения. Лисята в точности повторяют. Кто не успевает повторить, сокол уводит в сторону. Выигрывает, оставшийся с лисой лисёнок.

6. Игра «Я умею...» (с мячом)

Занятие 13. Развиваем зрительную память.

Цель:

- развивать зрительную память, наблюдательность;
- развивать произвольность.

Оборудование: игрушки, геометрические фигуры, листы бумаги, карандаши.

Ход занятия

1. Организационный момент.

Ты дрозд, я дрозд. У тебя нос, у меня нос. У тебя глаз, у меня глаз. Как мы любим друг друга.

2. Игра «Что изменилось»

Игрушки расставляются в определенном порядке на столе. Дети закрывают глаза, игрушки меняются местами или прячутся. Воспитатель предлагает детям открыть глаза и сказать, что изменилось.

3. Игра «Фотограф»

Представьте, что вы отправились на прогулку и сфотографировали, все, что увидели на улице. Показываются картинки с изображением кота, дерева, дома, ребенка, гриба, машины, солнца, облаков, скамейки.

«Проявите фотографии» - нарисуйте все, что вы сфотографировали.

4. Подвижная игра «Карусели»

5. Игра «Шкатулка со сказками»

- А сейчас мы будем вместе сочинять сказки.

Один ребенок вытаскивает из шкатулки геометрическую фигуру и придумывает, что это такое или кто это такой. Затем другой ребенок вытаскивает фигуру и продолжает придуманную историю и так далее. Воспитатель записывает сказку, придуманную детьми и в конце занятия читает ее детям.

6. Итог занятия.

- Если занятие понравилось, похлопайте в ладоши громко, а если нет-тихо.

Занятие №14 Развиваем образную и слуховую память.

Цель:

- развивать наблюдательность, память, внимание;
- развивать произвольность.

Материал к занятию: мелкие игрушки, шкатулочка.

Ход занятия

1. Организационный момент. Элементы рефлексии.

Звоночек звенит, о чем нам говорит?

2. Игра «Улиточка»

Условия игры:

Водящий (улиточка) становится в центр круга, ему *завязывают глаза*.

Каждый из участников, изменяя голос просит:

Улиточка, улиточка,

Высунь - ка рога.

Дам тебе я сахару,

Кусочек пирога.

Угадай, кто я?

Тот чей голос водящий угадал, сам становится « улиточкой».

3. Игра «Идем в магазин»

- А сейчас представьте, что вы отправились в магазин. Вам

- нужно купить:
- конфеты, карандаши, пакет, коврик, макароны, тарелку, ботинки, лампочку и мыло.

- Повторите, что вы должны купить.

4. Игра «Тень»

Звучит фонограмма спокойной музыки. Дети разбиваются на пары.

Один ребенок - «путник», другой - «его тень».

Последний тарается точь-в точь скопировать движения «путника», который ходит по комнате и делает разные движения, неожиданные повороты, приседания, нагибается сорвать цветок, кивает головой, скачет на одной ножке и т.д.

5. Игра «Шкатулка со сказками»

— А сейчас мы будем сочинять сказки. Один ребенок вытаскивает фигуру из шкатулки и придумывает, что это такое или кто это. Затем другой ребенок вытаскивает следующую фигуру и продолжает придуманную историю.

- ***Колокольчик звенит, о чем нам говорит?***

5. Разминка. Игра «Телефончик»

Первому ребенку воспитатель говорит 10 слов, ребенок передает их дальше, сколько запомнил . Последний говорит слова, дошедшие до него. Альбом, будильник, мороз, магнитофон, ключ, корыто, земля, сильный, рога.

Составить рассказ по словам.

Дом, поле, собака, кость, солнышко, дождь, грязь, лужи, машина.

Оценка занятия:

Кто оценит? За что оценит?

Что делали? Для чего?

Занятие№15. Игры на развитие логического мышления.

Д/И «Каких фигур не достаёт?»

Эта задача может быть решена только на основе анализа каждого ряда фигур по вертикали и горизонтали путём их сопоставления.

Занятие№16 «Выложи по памяти».

Цель: Продолжать развивать у детей память и внимание.

Детям предлагается образец схематичного изображения предмета. Затем

убирается. Дети из палочек выкладывают по памяти изображение (либо рисуют его карандашами)

Занятие №17 Идем в школу.

Цель:

- развитие сенсорных способностей;
- развитие слухового внимания, сообразительности;
- развитие познавательной активности.

Материал к занятию: мяч, плоскостные куклы (на группу детей) девочек и мальчиков, комплекты одежды, головных уборов, школьных принадлежностей.

Ход занятия

1. Отгадывание загадок.

Тридцать три сестрички У сосны и елки
Ростом невелички. Листики - иголки.
Если знаешь их секрет, А на каких листочках
То на все найдешь ответ. Растут слова и строчки
(буквы) (на страницах тетради)
Языка нет, а рассказывает (книга)

2. Игра «закончи слово»

«Игра идем в школу»

У детей на столах плоскостные куклы - мальчики и девочки, -комплекты одежды, головных уборов для различных сезонов, различные аксессуары - портфель, зонт, коньки, букет цветов и т.д. Дети одевают кукол так, чтобы они могли пойти в школу на праздничную линейку 1 сентября; отправится гулять на улицу зимой, весной, пойти в детский сад, к друзьям в гости и т.д. Кукла, которая одета правильно, выставляется на демонстрационный стенд.

Занятие №18 Почемучка в гостях у дошколят.

Цель:

- продолжать развивать логическое мышление и познавательную активность детей;
- продолжать учить словарному чтению, разгадывать ребусы, загадки, решать проблемные ситуации следственным путём;
- развивать творческое воображение, дружелюбие, взаимопомощь.

Методические приёмы:

Сюрпризный момент, разноуровневые вопросы к детям, работа по карточкам, загадки-договорки, ребусы, коллективное и индивидуальное выполнение заданий, художественное слово, помощь и оценивание результатов.

Оборудование: разрезные картинки, касса цифр, экран с разделами слоги, плоскостные фигурки сказочных героев и предметов, модель ковра самолёта, картинка «Что перепутал художник», карточки с изображением человечков в движении, платок, копилки для конфет, конфеты «Капелька», фишки-капельки, геометрические фигуры.

Ход занятия.

Ребята, вы любите играть? В какие игры? (Ответы детей)

Сегодня я предлагаю вам необычное занятие-игру, называется оно «Своя игра».

В этой игре вы покажите именно свою игру, свои знания, умения и навыки.

В ней примут участие две команды. Но, чтобы попасть на игру вам нужно составить название своей команды из 8 частей. *Дети собирают из частей изображение пчёлки и бабочки.* - Итак, в игре участвуют две команды «Пчёлки» и «Бабочки». «Пчёлки» любят трудиться, а «Бабочки» всё делают легко и красиво - посмотрим какую игру покажут они сегодня. Наша игра это соревнование двух команд, поэтому в конце игры обязательно будут победители и проигравшие, побеждённые. Я хочу пожелать всем удачи и посоветовать, чтобы проигравшим не расстраиваться, потому что это все-таки игра, а победителям не задаваться, потому что, опять-таки это только игра.

А теперь с вами сегодня будут подружки Капа и Капельки: Решайка, Знайка, Умейка, Играйка. Они приготовили для вас вопросы, каждая по 4. Вопросы лёгкие, потруднее и трудные, каждый вопрос имеет свою цену. Лёгкий оценивается в одну каплю, а трудный в 4 капли.

И пчёлки и бабочки любят сладкое, поэтому для ваших команд Кап и Капелька приготовили сладкие копилочки, сколько заработаете капелек-молодчинок, столько же в сладкой копилочке появиться конфет «Капелька». Команды будут играть по очереди. В каждой команде так же по очереди каждый игрок один раз сыграет с капельками. Ответ на вопрос можно дать самому, а можно и с помощью всей команды. Вопросы выбираете любые и у любой капельки.

Готовы все? Пришла пора

Вас ждёт хорошая игра

Ни пуха вам и ни пера. Дети: Ура! Ура! Ура! Ура! К чёрту!

I Раздел. Капелька «Решайка». (ОЭМП)

1) Как называются геометрические фигуры без углов? (круг, овал)

Покажите их. (1 капелька)

2) Задача-загадка.

Посадил медведь в лесочке Шесть берёзок, три дубочка Не умел он сам считать Стал кукушку умять И она считать не может. Кто, ребята, им поможет

Все деревья сосчитать И ответ скорей назвать. (2 кап.)

Пять ворон на крышу сели Две ещё к ним прилетели Отвечайте быстро, смело: Сколько всех их прилетело. (2 кап.)

Ясли-сад «Бэйшешек»



**Перспективное планирование по вариативной части
«Сюжетно-ролевые игры»
В старшей группе «Звездочка»**

Воспитатели: Кудайбергенова Куляш
Шакирова Мөлдір

2021-2022 уч.год

**Перспективное планирование по вариативной части
«Сюжетно-ролевые игры» в старшей группе**

№	Тема и цель игры	Кол-во часов	Месяц
1	<p>Игра «Детский сад» Цель: Цель. Закрепление знаний детей о работе медсестры и врача, прачки, повара, дворника и других работников детского сада. Воспитание интереса и уважения к их труду. Развитие у детей чувства благодарности за труд взрослых для них, желания оказать им посильную помощь. Развитие умения применять полученные знания в коллективной творческой игре.</p>	1	
2	<p>Игра «Семья» Цель. Побуждение детей творчески воспроизводить в играх быт семьи. Совершенствование умения самостоятельно создавать для задуманного сюжета игровую обстановку. Формирование ценных нравственных чувств (гуманности, любви, сочувствия и др.).</p>	1	
3	<p>Игра «Школа» Цель. Формирование умения творчески развивать сюжет игры. Обучение детей справедливо распределять роли в играх. Побуждение детей воспроизводить в играх бытовой и общественно полезный труд взрослых.</p>	1	
4	<p>Игра «Путешествие». Цель. Формирование умения творчески развивать сюжет игры. Знакомство с трудом постового. Закрепление представлений детей о труде взрослых на речном вокзале, на теплоходе. Закрепление и обобщение знаний о труде работников села. Воспитание уважительного отношения к труду. Знакомство с жизнью людей на Севере и на юге нашей страны.</p>	1	
5	<p align="center">Игра « Армия». Цель. Формирование умения творчески развивать сюжет игры. Формирование у дошкольников конкретных представлений о герое-воине, нравственной сущности его</p>	1	

	<p>подвига во имя своей Родины. Обогащение знаний детей о подвиге воинов-танкистов и воинов-моряков в родном городе. Расширение представлений детей о типах военных кораблей: подводная лодка, крейсер, эсминец, авианосец, ракетный катер, танкодесантный корабль. Воспитание у детей чувства патриотизма, гордости за свою Родину, восхищения героизмом людей.</p>		
6	<p>Игра «Супермаркет». Цели: Научить детей согласовывать собственный игровой замысел с замыслами сверстников, менять роли по ходу игры. Побуждать детей более широко использовать в играх знания</p>	1	
7	<p>Игра «Строительство». Цели: Научить детей распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли, использовать атрибуты в соответствии с сюжетом, конструкторы, строительные материалы, справедливо решать споры, действовать в соответствии с планом игры. Отображать в игре знания об окружающей жизни, развивать творческое воображение, выразительность речи детей.</p>	1	
8	<p>Игра «Скорая помощь». «Поликлиника». «Больница». Цели: Формировать умение детей делиться на подгруппы в соответствии с сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив. Отображать в игре знания об окружающей жизни, показать социальную значимость медицины. Воспитывать уважение к труду медицинских работников, закреплять правила поведения в общественных местах.</p>	1	
9	<p>Игра «Телевидение». Цели: Закреплять ролевые действия работников телевидения, показать, что их труд — коллективный, от качества работы одного зависит результат всего коллектива. Закреплять представления детей о средствах массовой информации, о ролях телевидения в жизни</p>	1	

	людей.		
10	<p align="center">Игра «Водители». «Гараж».</p> <p>Цели: Научить детей распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли, отражать взаимоотношения между играющими. Воспитывать интерес и уважение к труду транспортников, пробуждать желание работать добросовестно, ответственно, заботиться о сохранности техники, закреплять знание правил дорожного движения. Развивать память, речь детей.</p>	1	
11	<p align="center">Игра «Ателье». «Дом мод».</p> <p>Цели: Формировать умение детей делиться на подгруппы в соответствии с сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив. Воспитывать уважение к труду швеи, модельера, закройщика, расширять представления о том, что их труд коллективный, что от добросовестной работы одного человека зависит качество труда другого. Развивать умения применять в игре знания о способах измерения. Развивать диалогическую речь детей.</p>	1	
12	<p align="center">Игра « ГИБДД».</p> <p>Цели: Развивать дружеское отношение друг к другу, умение распределять роли и действовать в соответствии с принятой на себя ролью. Воспитывать уважение к труду работников инспекции безопасности движения, закреплять представление об их значении для жизни города, условиях труда и взаимоотношениях «инспектор — водитель», «инспектор — пешеход». Развивать диалогическую речь.</p>	1	
13	<p align="center">Игра «Пираты».</p> <p>Цели: Формировать умение распределяться на подгруппы в соответствии с игровым сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив, Учить создавать необходимые постройки, пользоваться предметами-заместителями, понимать игровую ситуацию и действовать в соответствии с ней. Отображать в игре</p>	1	

	впечатления от прочитанной литературы, просмотренных мультфильмов, фильмов. Развивать творческое воображение, активизировать речь детей.		
14	Игра «Модельное агентство». Цели: Научить детей распределять роли и действовать в соответствии с ними, учить моделировать ролевой диалог, воспитывать дружеское отношение друг к другу, определять характеры героев, оценивать их поступки. Отображать в игре явления общественной жизни.	1	
15	Игра «Моряки». «Рыбаки». «Подводная лодка». Цели: Научить детей самостоятельно распределять роли и действовать в соответствии с ними, самостоятельно делать необходимые постройки. Отображать в игре знания детей об окружающей жизни, формировать навыки позитивного общения детей и доброжелательного отношения в группе.	1	
16	Игра «Школа». Цели: Научить детей самостоятельно распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли. Понимать воображаемую ситуацию и действовать в соответствии с ней. Расширять сферу социальной активности ребенка и его представления о жизни школы, предоставив ему возможность занимать различные позиции взрослых и детей (учитель — ученик — директор школы).	1	
17	Игра «Цирк». Цели: Научить распределять роли и действовать в соответствии с принятой на себя ролью, воспитывать дружеское отношение друг к другу. Закреплять представления детей об учреждениях культуры, правилах поведения в общественных местах, закреплять знания о цирке и его работниках.	1	
18	Игра «Театр». Цели: Научить действовать детей в соответствии с принятой на себя ролью, формировать доброжелательное отношение	1	

	<p>между детьми. Закреплять представления детей об учреждениях культуры, их социальной значимости. Закреплять знания детей о театре, о труппе театра, работниках театра, показать коллективный характер работы в театре, развивать выразительность речи.</p>		
19	<p>Игра «Исследователи». Цели: Учить детей распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли. Закреплять знания детей о научных работниках, об их интересном и нелегком труде, специфических условиях труда. Учить моделировать игровой диалог.</p>	1	
20	<p>Игра «Почта». Цели: Научить детей пользоваться в игре предметами-заместителями, понимать воображаемую ситуацию и действовать в соответствии с ней. Продолжать ознакомление с трудом работников связи, формирование уважительного отношения к работникам почты, учить отражать в игре труд взрослых, передавать отношения между людьми, практическое применение знаний о количестве и счете, развитие умения действовать с предметами и без предметов, рассказывать о выполняемых действиях.</p>	1	
21	<p>Игра «Редакция». Цели: Закреплять ролевые действия работников редакции, показать, что их труд — коллективный, от качества работы одного зависит результат всего коллектива. Закреплять знания детей о средствах массовой информации, о роли газет и журналов в нашей жизни. Развивать речь детей.</p>	1	
22	<p>Игра Корпорация «Билайн» . Цели: Научить детей самостоятельно распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли. Отражать в игре явления социальной действительности, закреплять правила поведения в общественных местах, корпоративную этику, формирование навыков речевого этикета, учить включаться в групповую работу и самостоятельно находить в ней привлекательные для себя моменты, учить оценивать качество выполнения задания,</p>	1	

	формировать навыки сотрудничества.		
23	<p align="center">Игра «Зоопарк».</p> <p>Цели: Научить детей распределяться на подгруппы в соответствии с игровым сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив. Расширять представления детей о гуманной направленности труда работников зоопарка, об основных профессиях: директор зоопарка, рабочие, врач, проводник, работник кухни, экскурсовод и др., об основных трудовых процессах по обслуживанию животных.</p>	1	
24	<p>Игра Кафе. «Макдоналдс». Пиццерия.</p> <p>Цели: Научить самостоятельно распределять роли и действовать в соответствии с ролью, учить самостоятельно создавать необходимые постройки, формировать навыки доброжелательного отношения детей. Побуждать детей более широко использовать в играх знания об окружающей жизни.</p>	1	
25	<p align="center">Игра «Библиотека».</p> <p>Цели: Согласовывать собственный игровой замысел с замыслом сверстников, менять роли по ходу игры. Отображать в игре знания об окружающей жизни, показать социальную значимость библиотек. Расширять представления о работниках библиотеки, закреплять правила поведения в общественном месте. Развивать память, речь детей.</p>	1	
26	<p align="center">Игра «Агентство недвижимости».</p> <p>Цели: Формировать умение детей самостоятельно распределять роли и действовать согласно им. Расширять сферу социальной активности детей и их представления об окружающем, закреплять знания о работе агентств по продаже недвижимости, предоставлять ребенку возможность занимать различные позиции взрослых (директор агентства — менеджер по продажам — работник рекламной службы — покупатель).</p>	1	
27	<p align="center">Игра «Исследователи космоса».</p> <p>Цели: Научить детей самостоятельно распределять роли, понимать воображаемую ситуацию и действовать в соответствии с ней.</p>	1	

	Закреплять знания детей об исследованиях в области космоса, о специфических условиях труда исследователей, учить моделировать игровой диалог, использовать различные конструкторы, строительные материалы, предметы-заместители. Развивать творческое воображение, связную речь детей.		
28	<p align="center">Игра «Химчистка».</p> <p>Цели: Формировать совместную деятельность, направленную на качество исполнения ролей. Использовать при необходимости предметы-заместители. Отражать в игре представления о сфере обслуживания, закреплять знания детей о служащих химчистки. Развивать память, активизировать речь детей.</p>	1	
29	<p align="center">Игра «Экологи».</p> <p>Цели: Создавать условия и поощрять социальное творчество, умение распределяться на подгруппы в соответствии с игровым сюжетом, формировать навыки речевого этикета. Расширять представления детей о гуманной направленности работы экологов, ее необходимости для сохранения природы, социальной значимости.</p>	1	
30	<p align="center">Игра «Служба спасения».</p> <p>Цели: Создавать условия и поощрять социальное творчество, формировать умение распределяться на подгруппы в соответствии с игровым сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив. Расширять представления детей о гуманной направленности работы службы спасения, ее необходимости, мобильности в чрезвычайных ситуациях. Развивать речь детей.</p>	1	
31	<p align="center">Игра «Олимпиада».</p> <p>Цели: Формировать умение детей распределяться на подгруппы в соответствии с игровым сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив. Отобразить события общественной жизни, интересующее детей, объединить детей вокруг одной цели, способствовать преодолению эгоцентризма, формированию совместной деятельности,</p>	1	

	направлять внимание детей на качество исполняемых ролей, их социальную значимость.		
32	<p align="center">Игра «Первобытные люди».</p> <p>Цели: Выполнять различные роли в соответствии с развитием сюжета, использовать различные строительные, бросовые материалы для изготовления необходимой атрибутики, формировать умение планировать действия всех играющих. Отобразить в игре события прошлого. Развивать творческое воображение, активизировать речь детей.</p>	1	
33	<p align="center">Игра «Музей».</p> <p>Цели: Учить детей самостоятельно распределять роли и действовать в соответствии с ними. Отображать в игре события общественной жизни, нормы общественной жизни, поведения в культурных местах, учить внимательно, доброжелательно относиться друг к другу. Развивать речь детей, обогащать словарь детей.</p>	1	
34	<p align="center">Игра «Банк».</p> <p>Цели: Выбирать роль и действовать в соответствии с ней, формировать навыки сотрудничества. Отражать в игре явления социальной действительности, закреплять правила поведения в общественных местах, формировать навыки речевого этикета.</p>	1	
35	<p align="center">Игра «Дизайнерская студия».</p> <p>Цели: Учить самостоятельно распределять роли и действовать согласно роли, формировать навык речевого Этикета, учить включаться в групповую работу и самостоятельно находить в ней привлекательные моменты, учить оценивать качество выполнения задания (своей работы и партнеров по игре), учить выражать свое мнение публично; закреплять знания детей об окружающей жизни, продолжать знакомить с работниками дизайнерской студии.</p>	1	
36	<p align="center">Игры на свежем воздухе</p> <p>Цели: Создать условия для игры на свежем воздухе. Учить самостоятельно распределять роли и действовать согласно роли,</p>	1	

	формировать навык речевого Этикета, учить включаться в групповую работу и самостоятельно находить в ней привлекательные моменты, учить оценивать качество выполнения задания		
	ИТОГО:	36	

Картотека «Сюжетно-ролевые игры»

1. Игра «Детский сад».

Цель. Закрепление знаний детей о работе медсестры и врача, прачки, повара, дворника и других работников детского сада. Воспитание интереса и уважения к их труду. Развитие у детей чувства благодарности за труд взрослых для них, желания оказать им посильную помощь. Развитие умения применять полученные знания в коллективной творческой игре.

Игровой материал. Куклы, игрушечная посуда, набор «Доктор», игрушечный телефон, предметы-заместители.

Подготовка к игре. Экскурсия в кабинет врача. Внесение атрибутов для организации игры в «детского врача». Чтение рассказа А. Кардашовой «Наш доктор». Наблюдение труда прачки. Организация труда детей — стирка кукольного белья. Экскурсия на кухню. **Занятие** «Испечем для себя и малышей булочки». Лепка продуктов для игры в «повара». **Беседа** «Кто и как работает в нашем детском саду». Рисование на эту тему. Внесение атрибутов для организации коллективной игры в «детский сад».

Игровые роли. Врач, медицинская сестра, воспитатель, заведующая, музыкальный работник, няня, повар.

Ход игры. Перед началом игры воспитатель проводит предварительную работу. Вместе с ребятами посещают медицинский кабинет, кухню, прачечную, зал ритмики, кабинет заведующей и беседуют с медицинской сестрой и врачом, поваром, прачкой, заведующей об их работе.

После этого в группе воспитатель проводит беседу «Кто и как работает в нашем детском саду», обобщает знания, полученные на экскурсии. Затем с детьми можно поиграть в игру «Режим дня», тем самым, наметив план игры. Также с детьми можно прочитать рассказы и стихи о детском саде и приготовить необходимые атрибуты к игре: инструменты для доктора, кукольную посуду и т. д. Далее воспитатель может предложить детям поиграть самостоятельно, если же у детей еще не возникло должного интереса к игре, педагог может выступить в игре как равноправный партнер, выполняя главную или второстепенную роль, косвенно влияя на изменение игровой среды, он может вести коррекцию игровых отношений. К примеру, он может предложить детям следующие роли: «врач», «медицинская сестра», «воспитатель», «заведующая», «музыкальный работник», «няня», «повар». Когда все роли будут распределены, педагог побуждает детей к игре: «Сейчас нужно провести зарядку с куклами, потом посадить их завтракать». «Няне нужно быстро сходить на кухню и принести завтрак». «После завтрака надо идти на осмотр к врачу». После завтрака «врач» и «медицинская сестра» внимательно осматривают «детей», каждому дают рекомендации. Один ребенок заболел и «воспитательнице» нужно позвонить по телефону родителям: «Ваша дочка заболела, ее надо забрать из детского сада». После медицинского осмотра «детям» нужно идти на «музыкальное занятие» и т. д. По ходу игры воспитатель следит за правильным развитием сюжета, сглаживает возникающие конфликты, советует, что можно придумать еще, при желании детей вводит новые роли.

2. Игра «Семья».

Цель. Побуждение детей творчески воспроизводить в играх быт семьи. Совершенствование умения самостоятельно создавать для задуманного сюжета игровую обстановку. Формирование ценных нравственных чувств (гуманности, любви, сочувствия и др.).

Игровой материал. Куклы, игрушечная посуда, мебель, игровые атрибуты (передники, косынки), музыкальные инструменты, предметы-заместители.

Подготовка к игре. Игры-занятия «Как будто дома у нас младенец», «Как будто дома папа и бабушка, а мамы нет дома», «Мамин праздник», «Праздник в семье», «День рождения куклы». Беседы о взаимоотношениях в семье. Совместные игры с детьми подготовительной и младшей групп.

Игровые роли. Бабушка, дедушка, внук, внучка, мама, папа, брат, сестра.

Ход игры. С целью развития игры воспитатель может сначала побеседовать с детьми на тему «Где работают родители». Раскрыть нравственную сущность деятельности взрослых людей: ответственное отношение к своим обязанностям, взаимопомощь и коллективный характер труда. Далее педагог побуждает детей творчески воспроизводить в играх быт семьи. Предлагает ребятам соорудить постройку дома по представлению, используя строительный материал. Во время постройки дома учит детей договариваться о совместных действиях, составлять предварительный план конструкции, доводить работу до конца. Затем вносит игрушки (куклы, мебель, посуду и др.), игровые атрибуты (передники, косынки). После этого педагог совместно с детьми разбирает следующие игровые ситуации: «Когда мамы нет дома», «К нам пришли гости», «Я помогаю маме», «Семейный праздник» и т. д.

Игру «Когда мамы нет дома» можно организовать совместно с младшими детьми, предварительно объяснив цель совместной игры: научить малышей распределять роли, планировать игру, играть самостоятельно.

Игра «К нам пришли гости» должна научить детей, как правильно приглашать в гости, встречать гостей, вручать подарок, вести себя за столом.

В игре «Я помогаю маме» воспитателю необходимо вносить в нее элементы труда: стирка кукольного белья, починка одежды, ремонт книг, уборка помещения. По ходу игры педагог должен подбирать, менять игрушки, предметы, конструировать игровую обстановку с помощью разнообразного подсобного материала, использовать собственные самodelки, применять природный материал.

В сюжеты любимых детских игр педагог должен вносить новое содержание. Например, игра «Семейный праздник» предполагает показ в детском саду концерта, используя детские музыкальные инструменты: рояль, металлофон, бубен, трещетки, дудки, треугольники и др. «Члены семьи» исполняют песни и пляски, читают стихи, шутят, загадывают загадки. Эта игра требует предварительной работы, воспитатель заранее совместно с детьми по их желанию может распределить кто и что будет делать на празднике.

Также педагог может объединять игры, близкие по тематике, создавая возможность длительных коллективных игр, например: «Семья» и «Школа».

3. Игра «Школа».

Цель. Формирование умения творчески развивать сюжет игры. Обучение детей справедливо распределять роли в играх. Побуждение детей воспроизводить в играх бытовой и общественно полезный труд взрослых.

Игровой материал. Куклы, мебель, строительный материал, игровые атрибуты (журнал, тетради, ручки, карандаши), предметы-заместители.

Подготовка к игре. Экскурсия в школу. Беседа с учителем 1-го класса. Чтение произведений Л. Воронковой «Подружки идут в школу» или Э. Мошковской «Мы играем в школу» и др. Совместные игры с детьми подготовительной группы.

Игровые роли. Учитель, ученики.

Ход игры. Перед тем как начать игру, воспитатель организует экскурсию в школу. Там ребята знакомятся с учителями, ребятами-школьниками, беседуют с ними. Также необходимо провести ребят по всей школе: показать классы, столовую, мастерские, раздевалку и т. д. Затем в группе обсудить свои впечатления о школе. Потом для дальнейшего обогащения знаний о школе воспитатель читает детям произведение Л. Воронковой «Подружки идут в школу» (или Э. Мошковской «Мы играем в школу» и др.). После этого следует беседа о том, что значит быть школьником, кто преподает урок, какие принадлежности есть у школьника, и т. д. Также педагог помогает детям в овладении выразительными средствами реализации роли (интонация, мимика, жесты). Совместно с детьми педагог может изготовить атрибуты для игры: журнал для учителя, повязки для дежурных и т. д. В процессе игры при постройке здания школы или класса педагог развивает конструкторское творчество и сообразительность детей, поощряет сооружение взаимосвязанных построек (улица, школа, парк культуры, мост, подземный переход); предлагает использовать в постройках вспомогательный материал (шнуры, колышки, дощечки, шишки, проволоку и др.). Приемы руководства данной игрой различны: исполнение воспитателем роли «учителя», беседы с детьми о том, как они будут играть, совместная постройка школы, класса. Использование таких приемов способствует самостоятельной организации детьми игр, где они действуют в соответствии со своими избирательными интересами (проводят уроки чтения, физкультуры, математики). Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, педагог должен косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Воспитатель также должен способствовать воспроизведению в играх бытового и общественно полезного труда взрослых. Закреплять знания Правил дорожного движения (дорога из дома в школу и обратно), объединять игры, близкие по тематике, создавая возможность длительных коллективных игр: «Семья» — «Школа» — «Дорога в школу» — «Путешествие по городу».

4. Игра «Путешествие».

Цель. Формирование умения творчески развивать сюжет игры. Знакомство с трудом постового. Закрепление представлений детей о труде взрослых на речном вокзале, на теплоходе. Закрепление и обобщение знаний о труде работников села. Воспитание уважительного отношения к труду. Знакомство с жизнью людей на Севере и на юге нашей страны.

Игровой материал. Строительный материал, технические игрушки: заводные машины, катера, теплоходы, руль, одежда для моряков, набор «Дорожные знаки», набор игрушечных животных и птиц, предметы-заместители.

Подготовка к игре. Экскурсия на речной вокзал, на теплоход. Беседа с милиционером, работниками флота, тружениками села. Изготовление атрибутов для игры: погоны милицейские, повязки дежурного, нагрудные (нарукавные) знаки, вывески «Милиция», «Пост ГАИ», «Бюро находок»; лепка из разноцветного пластилина судов с разными «огнями».

Игровые роли. Милиционер, начальник порта, кассир, продавец, дежурный, капитан, боцман, матрос, кок, судовой врач, доярка, птичница, оленеводы, лесорубы, геологи, пограничники, садоводы и т. д.

Ход игры. Игра «Путешествие» является одной из любимых детских игр. Ее можно реализовывать в различных вариантах, например: «Путешествие по городу», «Путешествие по реке», «Путешествие в деревню», «Мы отправляемся на Север», «Мы едем на юг» и др.

Начиная игру «Путешествие по городу», воспитатель прежде всего может провести экскурсию с целью ознакомления с достопримечательностями города, постройками, с работой милиционера и т. д. В группе обсудить виденное, обобщить знания, ответить на интересующие детей вопросы. Затем педагог может познакомить детей с произведениями М. Ильина, Е. Сегала «Машины на нашей улице»; А. Соколовского «Здравствуйте, товарищ, милиционер!». Обсудить нравственный смысл деятельности людей, характер их взаимоотношений. Совместно изготовить атрибуты для игры: погоны милицейские, повязки дежурного, нагрудные (нарукавные) знаки, вывески «Милиция», «Пост ГАИ», «Бюро находок». Далее педагог может предложить детям соорудить постройки по представлению и образцу (рисунок, фотография, схема). При обыгрывании постройки использовать мелкие резиновые и пластмассовые игрушки, предметы (электрический фонарик, насос). Во время самостоятельной игры детей педагог учит подбирать нужный игровой и рабочий материал, договариваться о совместных играх, выполнять правила поведения в коллективной игре: делиться игрушками, играть дружно, помогать товарищу.

В игре «Путешествие по реке (озеру, морю)» роль воспитателя заключается в планомерном и систематическом сообщении детям сведений о деятельности и взаимоотношениях речников. В этой игре педагог подводит детей к возможности объединить несколько сюжетных линий. В ходе могут появляться «почта», «магазин», «медпункт» и др.

Подготовку к игре «Путешествие в деревню» педагог начинает с чтения произведений Л. Воронковой «Таня въезжает в деревню», П. Донченко

«Петрусь и золотое яичко», Г. Юрмина «Все работы хороши!», рассматривает с детьми иллюстративный материал, рассказывает на тему «Что я видела в деревне», проводит беседу «О труде работников села». С целью воплощения в игре положительного игрового поведения педагог может обсудить с детьми характеристику тружеников колхоза, например, доярка встает рано, чтобы успеть подготовить корм для коров и телят, поит их и моет, доит коров, помогает в работе своим товарищам и т. д.

Педагог предлагает детям примерные сюжеты игр:

«Уборка урожая в колхозе», «Наша животноводческая ферма», «Праздник урожая в колхозе», «В гостях у бабушки», «Экскурсия на птицеферму», «Концерт для тружеников села», помогает детям в составлении планов-сюжетов, в отборе эпизодов, которые можно включить в игру, в выделении действующих лиц (персонажей). После игры педагог совместно с детьми обсуждает поведение участников: средства передачи роли, ролевые отношения, умение выполнять усвоенные нормы и правила (культуры поведения, дружеских коллективных взаимоотношений).

Для создания интереса к сюжету игры «Мы отправляемся на Север» ребятам воспитатель может прочесть «письмо» из Якутии с приглашением в гости, показать открытки с изображением жизни людей на Севере или кратко рассказать об отдельных якутских городах и селах, предложить ребятам «отправиться» в путешествие на Север, порекомендовать, чтобы они обсудили отдельные роли, раскрыть нравственный смысл труда взрослых людей (оленоводы, лесорубы, геологи, пограничники и др.). В целях создания устойчивого интереса к теме игры педагог может предложить ребятам рассматривание иллюстративного материала, составить рассказ на тему «Что я видел?», чтение произведений, например, С. Баруздина «Страна, где мы живем», А. Членова «Как Алешка жил на Севере»), Б. Житкова «Что я видел?».

Вызвать интерес к сюжету игры «Мы едем на юг» можно чтением письма от детей-грузин и показать фотографии, открытки, игрушки.

5. Игра « Армия».

Цель. Формирование умения творчески развивать сюжет игры.

Формирование у дошкольников конкретных представлений о герое-воине, нравственной сущности его подвига во имя своей Родины. Обогащение знаний детей о подвиге воинов-танкистов и воинов-моряков в родном городе. Расширение представлений детей о типах военных кораблей: подводная лодка, крейсер, эсминец, авианосец, ракетный катер, танкодесантный корабль. Воспитание у детей чувства патриотизма, гордости за свою Родину, восхищения героизмом людей.

Игровой материал. Строительный материал, пилотки, косынки, сумочки для медицинских сестер, мешочки с песком, шлемы, предметы-заместители.

Подготовка к игре. Экскурсии к памятникам, к местам боевой славы.

Рассматривание иллюстративного материала по теме. Чтение произведений Л. Кассиля «Памятник советскому солдату», В. Никольского «Что умеют танкисты» из книги «Солдатская школа», Я. Длугаленского «Что умеют

солдаты» из книги «Не потеряйте знамя». Составление альбома о воинах-героях. Изготовление атрибутов для игр. Лепка танка, военного корабля. Конструирование из строительного материала боевой техники.

Игровые роли. Танкист, солдат, медсестра, капитан, матрос.

Ход игры. Данная игра может быть представлена в различных вариантах: «Танкисты», «Боевая пехота», «Военные корабли» и т. д.

В первую очередь при подготовке к серии игр детей старшей группы необходимо познакомить с памятниками, которые увековечивают подвиг нашего народа в годы Великой Отечественной войны. Это обелиски, монументы, памятники-пушки, памятники-Танки, памятники-самолеты, памятники-корабли, установленные в честь освобождения родного края. Также воспитатель знакомит детей с изображением различных типов военных кораблей: подводная лодка, крейсер, эсминец, авианосец, ракетный катер, танка-десантный корабль и др. Затем педагог может прочитать детям рассказы Л. Кассиля «Памятник советскому солдату», В. Никольского «Что умеют танкисты» из книги «Солдатская школа», Я. Длуголенцкого «Что умеют солдаты» из книги «Не потеряйте знамя». Также педагог предлагает детям нарисовать танк, самолет, военный корабль, боевую машину, бинокли, слепить танк или корабль. Затем воспитатель может предложить коллективную постройку по выбору: танк, военный корабль и др. Во время постройки он должен обращать внимание на зависимость формы постройки от его назначения, учить детей совместно обсуждать план сооружения и организацию предметно-игровой среды. Совместно с педагогом и детьми подготовительной группы ребята могут подготовить атрибуты для игры: пилотки, косынки, сумочки для медицинских сестер, мешочки с песком, шлемы. Затем воспитатель может организовать военно-спортивные игры, в которых дети отражают мирную службу солдат-пехотинцев, танкистов, ракетчиков, моряков. Детям предлагается выполнять то, что умеют солдаты: стрелять в цель, быстро переползать от куста к кусту, бегать. Эти упражнения педагог организует на участке детского сада. Воспитатель сначала берет на себя роль «Командира», он следит за правильным выполнением движений: метанием мешочков с песком, переползанием, перепрыгиванием и т. д. Отмечает лучшее исполнение роли, поощряет достижения нерешительных детей. Повторяет упражнения с тем, чтобы добиться нужного результата. Исполнение ролей «солдат» требует от детей и определенных действий, и проявления определенных качеств. Так, «командиру» обязательно надо наметить в игре задачу и проследить, как она выполняется, «солдатам» нужно отлично выполнить задание: далеко метнуть, быстро перебежать, ловко перепрыгнуть. «Медсестры» также должны быстро действовать, уметь выполнить задание. Перед каждой игрой воспитателю с детьми необходимо проводить разговор-обсуждение: кто какую роль берет на себя, как действует, чьи распоряжения выполняет. В таких играх в основном принимает участие довольно большое количество детей группы, при этом важное значение имеет согласование их действий. Общение со взрослым в игре помогает детям глубже осознать моральные качества воинов, роли которых они исполняют. Чтобы придать игре

целенаправленный характер, педагогу можно разработать карту-схему и с ней ознакомить всех участников. Воспитатель изготавливает ее с детьми, намечает, где должны стоять часовые, где расположен медпункт, где стоянка корабля, и т. д. А затем дети уже самостоятельно намечают свои маршруты, вместе с «командиром» обсуждают их, чертят карту-план. На карте — штаб, госпиталь. Педагог выделяет на карте и те объекты, которые надо преодолеть: узкий мост (бревно), минное поле (перепрыгнуть через препятствие), проволочное ограждение (лестница). Под влиянием имеющихся у детей знаний о подвиге воинов в родном городе возникают сюжеты игр типа «Танкисты освобождают город», «Переправа через реку». Например, цель игры: «танкистам» и «пехотинцам» надо уничтожить вражеские танки. Педагог рассказывает, что путь труден и опасен. Бойцам надо перейти через речку по поваленному бревну, затем перепрыгнуть через ров, пройти вдоль озера, по кочкам перейти через болото и уничтожить вражеские танки. Танк тогда считается уничтоженным, если есть попадание в мишень. «Раненым» солдатам оказывают помощь «медсестры». После победы «солдат» радостно встречает население освобожденных городов и сел. Игра может повторяться в разных вариантах и проходить не только на территории детского сада, но и на берегу реки, в парке, сквере. Это дает возможность шире использовать природный материал и естественные преграды. В этой игре обязательно должна быть взаимосвязь творческой и спортивной игр.

6. Игра «Супермаркет».

Цели:

Научить детей согласовывать собственный игровой замысел с замыслами сверстников, менять роли по ходу игры. Побуждать детей более широко использовать в играх знания об окружающей жизни; развивать диалогическую речь.

Примерные игровые действия: приход в супермаркет; покупка необходимых товаров; консультации менеджеров; объявления о распродажах; оплата покупок; упаковка товара; решение конфликтных ситуаций с директором или администратором супермаркета.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: касса; наборы продуктов; спецодежда для продавцов, кассиров, менеджеров; сувениры; чеки, сумки, кошельки, деньги; наборы мелких игрушек; журналы, газеты; одежда, обувь, головные уборы и др.; учетные книги, ценники, указатели, названия отделов; телефоны, рации, микрофоны; упаковка, тележки для продуктов.

7. Игра «Строительство».

Цели:

Научить детей распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли, использовать атрибуты в соответствии с сюжетом, конструкторы, строительные материалы, справедливо решать споры, действовать в соответствии с планом игры. Отображать в игре знания об окружающей жизни, развивать творческое воображение, выразительность речи детей.

Примерные игровые действия: выбор объекта строительства; выбор строительного материала, способа его доставки на строительную площадку; строительство; дизайн постройки; сдача объекта.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: планы строительства; различные строительные материалы; инструменты; униформа; строительная техника; каски; образцы материалов; журналы по дизайну.

8. Игра «Скорая помощь». «Поликлиника». «Больница».

Цели:

Формировать умение детей делиться на подгруппы в соответствии с сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив. Отображать в игре знания об окружающей жизни, показать социальную значимость медицины. Воспитывать уважение к труду медицинских работников, закреплять правила поведения в общественных местах.

Примерные игровые действия:

приход в поликлинику, регистратура; прием у врача; выписка лекарства; вызов «Скорой помощи»; госпитализация, размещение в палате; назначения лечения; обследования; посещение больных; выписка.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: халаты, шапочки врачей; карточки больных; рецепты; направления; наборы «Маленький доктор»; «лекарства»; телефон; компьютер; носилки

9. Игра «Телевидение».

Цели:

Закреплять ролевые действия работников телевидения, показать, что их труд — коллективный, от качества работы одного зависит результат всего коллектива. Закреплять представления детей о средствах массовой информации, о ролях телевидения в жизни людей.

Примерные игровые действия:

выбор программы, составление программы редакторами; составление текстов для

новостей, других программ; подготовка ведущих, зрителей; оформление студии;

работа осветителей и звукооператоров; показ программы.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: компьютеры; радики; микрофоны; фотоаппараты; «хлопушка»; программы (тексты); символика различных программ; элементы костюмов; грим, косметические наборы; элементы интерьера, декорации; сценарии, фотографии.

10.Игра «Водители». «Гараж».

Цели:

Научить детей распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли, отражать взаимоотношения между играющими. Воспитывать интерес и уважение к труду транспортников, пробуждать желание работать добросовестно, ответственно, заботиться о сохранности техники, закреплять знание правил дорожного движения. Развивать память, речь детей.

Примерные игровые действия:

диспетчер выдает путевые листы водителям; водитель отправляется в рейс, проверяет готовность машины, заправляет машину; при необходимости механиком производятся ремонтные работы; оказывает необходимую помощь товарищу; доставляет груз по назначению; приводит машину в порядок; возвращается в гараж.

Предметно-игровая среда.

Оборудование:

рули; планы, карты, схемы дорог; различные документы (права, технические паспорта автомобилей); наборы инструментов для ремонта автомобилей; дорожные знаки, светофор; страховые карточки; автомобильные аптечки; телефоны.

11.Игра «Ателье». «Дом мод».

Цели:

Формировать умение детей делиться на подгруппы в соответствии с сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив. Воспитывать уважение к труду швеи, модельера, закройщика, расширять представления о том, что их труд коллективный, что от добросовестной работы одного человека зависит качество труда другого. Развивать умения применять в игре знания о способах измерения. Развивать диалогическую речь детей.

Примерные игровые действия: выбор и обсуждение модели с модельером, подбор материала; закройщики снимают мерки, делают выкройку; приемщица оформляет заказ, определяет сроки выполнения заказа; швея выполняет заказ, проводит примерку изделия; заведующая ателье следит за выполнением заказа, разрешает конфликтные ситуации при их возникновении; кассир получает деньги за выполненный заказ; может действовать служба доставки.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: швейные машинки; журнал мод; швейные инструменты (сантиметр, нитки, образцы ткани, и др.); фурнитура; выкройки; бланки заказов; «манекены».

12.Игра « ГИБДД».

Цели:

Развивать дружеское отношение друг к другу, умение распределять роли и действовать в соответствии с принятой на себя ролью. Воспитывать уважение к труду работников инспекции безопасности движения, закреплять представление об их значении для жизни города, условиях труда и взаимоотношениях «инспектор — водитель», «инспектор — пешеход». Развивать диалогическую речь.

Примерные игровые действия:

определение места работы инспекторов, работа с планами; инспектор — водитель;

инспектор — пешеход; оформление документов на машину; отчет инспекторов начальнику ГИБДД.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: жезлы; свистки; дорожные знаки; светофоры; водительские права.

13.Игра «Пираты».

Цели:

Формировать умение распределяться на подгруппы в соответствии с игровым сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив, Учить создавать необходимые постройки, пользоваться предметами-заместителями, понимать игровую ситуацию и действовать в соответствии с ней. Отображать в игре впечатления от прочитанной литературы, просмотренных мультфильмов, фильмов. Развивать творческое воображение, активизировать речь детей.

Примерные игровые действия:

постройка пиратского корабля; поиски сокровища; встреча двух судов; разрешение конфликта.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: флаг; сундуки, шкатулки; «сокровища».

14.Игра «Модельное агентство».

Цели:

Научить детей распределять роли и действовать в соответствии с ними, учить моделировать ролевой диалог, воспитывать дружеское отношение друг к другу, определять характеры героев, оценивать их поступки. Отображать в игре явления общественной жизни.

Примерные игровые действия: поступление в модельное агентство; обучение, сценическая речь, сценодвижение и др.; выбор моделей для показа; работа с модельерами; работа с фотографами; составление «портфолио»; показ мод,

Предметно-игровая среда.

Оборудование: камера; декорации; косметические наборы.

15. Игра «Моряки». «Рыбаки». «Подводная лодка».

Цели: Научить детей самостоятельно распределять роли и действовать в соответствии с ними, самостоятельно делать необходимые постройки. Отображать в игре знания детей об окружающей жизни, формировать навыки позитивного общения детей и доброжелательного отношения в группе.

Примерные игровые действия:

постройка корабля, подводной лодки; подготовка к плаванию, выбор маршрута; плавание, выполнение ролевых действий; ремонт судна; работа водолазов; подъем флага на корабле; возвращение в порт (док).

Предметно-игровая среда.

Оборудование: флаги; спасательные круги; спасательные жилеты; акваланги; матросские воротники.

16. Игра «Школа».

Цели:

Научить детей самостоятельно распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли. Понимать воображаемую ситуацию и действовать в соответствии с ней. Расширять сферу социальной активности ребенка и его представления о жизни школы, предоставив ему возможность занимать различные позиции взрослых и детей (учитель — ученик — директор школы).

Примерные игровые действия:

поступление в школу; подготовка к школе, приобретение необходимых школьных принадлежностей; 1 сентября, торжественная линейка; Урок; перемена; уход домой.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: школьные принадлежности; доски; журналы; указки; карты, атласы; дневники.

17. Игра «Цирк».

Цели:

Научить распределять роли и действовать в соответствии с принятой на себя ролью, воспитывать дружеское отношение друг к другу. Закреплять представления детей об учреждениях культуры, правилах поведения в общественных местах, закреплять знания о цирке и его работниках.

Примерные игровые действия:

изготовление билетов, программки циркового представления; подготовка костюмов; покупка билетов; приход в цирк; покупка атрибутов; подготовка артистов к представлению, составление программы; цирковое представление с антрактом; фотографирование.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: афиши; билеты; программки; элементы костюмов; атрибуты: носики, колпаки, свистульки, мыльные пузыри, «ушки»; гирлянды, фигурки клоунов, флажки и др.; атрибуты для цирковых артистов: канаты, обручи, шары, булавы; грим, косметические наборы; спецодежда для билетеров, работников буфета и др.

18.Игра «Театр».

Цели: Научить действовать детей в соответствии с принятой на себя ролью, формировать доброжелательное отношение между детьми. Закреплять представления детей об учреждениях культуры, их социальной значимости. Закреплять знания детей о театре, о труппе театра, работниках театра, показать коллективный характер работы в театре, развивать выразительность речи.

Примерные игровые действия:

выбор театра; изготовление афиши, билетов; приход в театр зрителей; подготовка к спектаклю актеров; подготовка сцены к представлению работниками театра; спектакль с антрактом.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: ширма; различные виды театров; афиши; билеты; программки; элементы костюмов.

19.Игра «Исследователи».

Цели:

Учить детей распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли. Закреплять знания детей о научных работниках, об их интересном и нелегком труде, специфических условиях труда. Учить моделировать игровой диалог.

Примерные игровые действия:

выбор объекта исследований; создание лаборатории; проведение опытной работы; фотографирование, съемки промежуточных результатов; занесение результатов исследований в журнал; научный совет; подведение итогов исследований.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: наборы для лаборатории; микроскопы; увеличительные стекла; различные насекомые (пласт.); природные материалы; стаканчики, пробирки; насос.

20.Игра «Почта».

Цели:

Научить детей пользоваться в игре предметами-заместителями, понимать воображаемую ситуацию и действовать в соответствии с ней. Продолжать ознакомление с трудом работников связи, формирование уважительного отношения к работникам почты, учить отражать в игре труд взрослых, передавать отношения между людьми, практическое применение знаний о количестве и счете, развитие умения действовать с предметами и без предметов, рассказывать о выполняемых действиях.

Примерные игровые действия:

оформление почтового отделения с различными отделами; работа отдела доставки; работа отдела связи; работа отдела почтовых переводов и посылок, бандеролей; телеграф.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: сумки почтальонов; конверты; открытки; газеты, журналы; посылки; подписные листы; бланки; справочные журналы; печати, штампы.

21.Игра «Редакция».

Цели:

Закреплять ролевые действия работников редакции, показать, что их труд — коллективный, от качества работы одного зависит результат всего коллектива. Закреплять знания детей о средствах массовой информации, о роли газет и журналов в нашей жизни. Развивать речь детей.

Примерные игровые действия:

редакционная коллегия; изготовление макета газеты, журнала; распределение заданий и их выполнение; фотографирование, написание статей; использование рисунков, придумывание заголовков; составление газеты (журнала).

Предметно-игровая среда.

Оборудование: фотоаппараты; макеты журналов; блокноты; фотографии; фотопленка; пишущая машинка; компьютер; рисунки.

22.Игра Корпорация «Билайн» .

Цели:

Научить детей самостоятельно распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли. Отражать в игре явления социальной действительности, закреплять правила поведения в общественных местах, корпоративную этику, формирование навыков речевого этикета, учить включаться в групповую работу и самостоятельно находить в ней привлекательные для себя моменты, учить оценивать качество выполнения задания, формировать навыки сотрудничества.

Примерные игровые действия:

работа операторов связи; работа менеджеров по продажам средств связи; ремонтная мастерская; оплата услуг; справочная служба.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: сотовые телефоны; компьютеры; бланки счетов; чеки; предметы и пакеты с символикой «билайн»; бейджики для сотрудников; рекламные проспекты, журналы.

23.Игра «Зоопарк».

Цели:

Научить детей распределяться на подгруппы в соответствии с игровым сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив. Расширять представления детей о гуманной направленности труда работников зоопарка, об основных профессиях: директор зоопарка, рабочие, врач, проводник, работник кухни, экскурсовод и др., об основных трудовых процессах по обслуживанию животных.

Примерные игровые действия:

приобретение билетов в зоопарк; изучение плана зоопарка, выбор маршрута; площадка молодняка, работа проводников с молодняком; экскурсия по зоопарку, наблюдение кормления животных, уборки вольеров; площадка отдыха.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: билеты; схема зоопарка; указатели; строительный материал; элементы костюмов животных; набор игрушек-животных.

24.Игра Кафе. «Макдоналдс». Пиццерия.

Цели:

Научить самостоятельно распределять роли и действовать в соответствии с ролью, учить самостоятельно создавать необходимые постройки, формировать навыки доброжелательного отношения детей. Побуждать детей более широко использовать в играх знания об окружающей жизни.

Примерные игровые действия:

выбор столика; знакомство с меню; прием заказа; приготовление заказа; прием пищи; работа с менеджером при необходимости (жалоба, благодарность); оплата заказа; уборка столика, мойка посуды.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: фартуки; наборы посуды; подносы; меню; скатерти; полотенца; салфетки; наборы продуктов; пиццерия.

25.Игра «Библиотека».

Цели:

Согласовывать собственный игровой замысел с замыслом сверстников, менять роли по ходу игры. Отображать в игре знания об окружающей жизни, показать социальную значимость библиотек. Расширять представления о работах библиотекаря, закреплять правила поведения в общественном месте. Развивать память, речь детей.

Примерные игровые действия:

оформление формуляров читателей; прием заявок библиотекарем; работа с картотекой (использование компьютера); выдача книг; поиск необходимых книг в архиве; читальный зал.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: компьютер; учетные карточки; книги; картотека.

26.Игра «Агентство недвижимости».

Цели:

Формировать умение детей самостоятельно распределять роли и действовать согласно им. Расширять сферу социальной активности детей и их представления об окружающем, закреплять знания о работе агентств по продаже недвижимости, предоставлять ребенку возможность занимать различные позиции взрослых (директор агентства — менеджер по продажам — работник рекламной службы — покупатель).

Примерные игровые действия:

знакомство с рекламными проспектами; выбор недвижимости; обсуждение местонахождения недвижимости; знакомство с особенностями планировки и оформления; оформление сделки; оплата покупки; оформление документов.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: рекламные журналы; планы квартир; фотографии домов.

27. Игра «Исследователи космоса».

Цели:

Научить детей самостоятельно распределять роли, понимать воображаемую ситуацию и действовать в соответствии с ней. Закреплять знания детей об исследованиях в области космоса, о специфических условиях труда исследователей, учить моделировать игровой диалог, использовать различные конструкторы, строительные материалы, предметы-заместители. Развивать творческое воображение, связную речь детей.

Примерные игровые действия:

выбор объекта исследования (планета, звезда, грунт с другой планеты и т. д.); создание лаборатории; работа в обсерватории; проведение опытной работы; изучение фотографий, видеосъемки из космоса; использование космических научных станций; ученый совет; подведение итогов исследований.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: карта космического неба; карта созвездий; элементы космических кораблей; бинокли, рации; журнал наблюдений.

28. Игра «Химчистка».

Цели:

Формировать совместную деятельность, направленную на качество исполнения ролей. Использовать при необходимости предметы-заместители. Отражать в игре представления о сфере обслуживания, закреплять знания детей о служащих химчистки. Развивать память, активизировать речь детей.

Примерные игровые действия:

прием заказа; оформление заказа; оплата заказа; чистка одежды; использование лаборатории для поиска новых средств; выполнение заказа; доставка заказа.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: бланки приема; чехлы для одежды; одежда; набор для лаборатории; стиральная машинка; утюг.

29. Игра «Экологи».

Цели:

Создавать условия и поощрять социальное творчество, умение распределяться на подгруппы в соответствии с игровым сюжетом, формировать навыки речевого этикета. Расширять представления детей о

гуманной направленности работы экологов, ее необходимости для сохранения природы, социальной значимости.

Примерные игровые действия:

выбор объекта, работа с картами, планами местности; изучение экологических паспортов;

изучение экологической обстановки (пробы воды, воздуха, почвы и т. д.); предъявление штрафных санкций; работы по исправлению экологической ситуации; фотографирование, съемка нарушений.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: планы, карты, схемы местности; «Красная книга»; халаты; путеводители; видеокамера; паспорта различных животных и растений.

30.Игра «Служба спасения».

Цели:

Создавать условия и поощрять социальное творчество, формировать умение распределяться на подгруппы в соответствии с игровым сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив. Расширять представления детей о гуманной направленности работы службы спасения, ее необходимости, мобильности в чрезвычайных ситуациях. Развивать речь детей.

Примерные игровые действия:

вызов по тревоге; осмотр места происшествия, ориентировка на местности; распределение спасательных работ между разными группами; использование техники специального назначения; спасение пострадавших; оказание первой медицинской помощи; доставка необходимых предметов в район происшествия; возвращение на базу.

Предметно-игровая среда.

Оборудование:

набор техники специального назначения; рации, телефоны; планы, карты; символика службы спасения; инструменты; защитные каски, перчатки; фонари; использование атрибутов из других игр, например «Скорая помощь».

31.Игра «Олимпиада».

Цели:

Формировать умение детей распределяться на подгруппы в соответствии с игровым сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив. Отобразить события общественной жизни, интересующее детей, объединить детей вокруг одной цели, способствовать преодолению эгоцентризма, формированию совместной деятельности, направлять внимание детей на качество исполняемых ролей, их социальную значимость.

Примерные игровые действия:

зажжение олимпийского огня; представление и шествие команд; приветствие спортсменам руководителя страны или министра спорта; открытие олимпиады и концерт;
спортивные выступления; закрытие олимпиады.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: олимпийская символика; эмблемы команд; судейские свистки, финишные ленты; медали и др. награды; секундомер, рулетка; микрофоны, фотоаппараты, фотографии столиц Олимпийских игр; флаги, флажки для болельщиков; стартовый пистолет; имитация факела.

32. Игра «Первобытные люди».

Цели:

Выполнять различные роли в соответствии с развитием сюжета, использовать различные строительные, бросовые материалы для изготовления необходимой атрибутики, формировать умение планировать действия всех играющих. Отобразить в игре события прошлого. Развивать творческое воображение, активизировать речь детей.

Примерные игровые действия:

устройство пещер, обустройство их; изготовление орудий труда, посуды, оружия, украшений охота, приготовление пищи; воспитание детей и обучение их письму, счету; рисование наскальной живописи, написание пиктограмм; праздники древних людей.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: инструменты и орудия труда (предметы-заместители); природный материал; украшения; следы животных; лук, копье; макеты костра, пещеры; плоскостные изображения древних животных; наскальная живопись, элементы одежды первобытных людей; сети, арканы.

33. Игра «Музей».

Цели:

Учить детей самостоятельно распределять роли и действовать в соответствии с ними. Отображать в игре события общественной жизни, нормы общественной жизни, поведения в культурных местах, учить внимательно, доброжелательно относиться друг к другу. Развивать речь детей, обогащать словарь детей.

Примерные игровые действия:

подготовка к посещению музея; рассматривание путеводителей; выбор музея; оформление экспозиции; экскурсия; реставрационная мастерская.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: коллекции предметов декоративно-прикладного искусства; фотографии, репродукции; вывески; альбомы по искусству; путеводители по музеям различной направленности, паспорта на экспонаты; инструменты для реставраторов, спецодежда.

34.Игра «Банк».

Цели:

Выбирать роль и действовать в соответствии с ней, формировать навыки сотрудничества. Отражать в игре явления социальной действительности, закреплять правила поведения в общественных местах, формировать навыки речевого этикета.

Примерные игровые действия:

посещение банка, выбор необходимых услуг; работа кассы, пункта обмена валют; оформление документов, прием коммунальных платежей; работа с пластиковыми картами; консультации с директором банка.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: бланки; касса; сберегательные книжки; компьютер; пластиковые карточки; деньги разных стран; аппарат для работы с пластиковыми карточками.

35.Игра «Дизайнерская студия».

Цели:

Учить самостоятельно распределять роли и действовать согласно роли, формировать навык речевого Этикета, учить включаться в групповую работу и самостоятельно находить в ней привлекательные моменты, учить оценивать качество выполнения задания (своей работы и партнеров по игре), учить выражать свое мнение публично; закреплять знания детей об окружающей жизни, продолжать знакомить с работниками дизайнерской студии.

Примерные игровые действия:

выбор объекта, прием заказа; конкурс макетов; подбор материалов, измерение площади работ; согласование с заказчиком; оформление интерьера, сдача заказа; дополнения декоративными деталями; решение при возникновении конфликтных или спорных ситуаций; оплата заказа.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: альбомы для оформления интерьеров; образцы тканей, обоев, краски и др. планировка различных помещений; декоративные украшения; фланелеграф с набором картинок мебели и декоративных украшений; сантиметр; рулетка; альбомы с образцами светильников; альбомы по флористике.

36. Игры на свежем воздухе

Особенно важными являются сюжетно-ролевые игры в подготовительной группе на прогулке. Картотека предлагает огромное количество занятий, многие из которых направлены на знакомство с окружающим миром. Если перед сном вы читали сказку про трех поросят, то почему бы вам сейчас не воплотить ее в жизнь. Для этого нужно только приготовить материалы для постройки домиков-шалашиков, а кирпичный дом можно сложить из больших блоков-лего.

Расскажите детям о том, как устроен муравейник или улей. Теперь они сами могут стать на время муравьями или пчелками, собирать нектар и строить самый красивый на свете муравейник. Познавательно будет поиграть в клумбу, где один садовник будет выращивать цветы, но вырастут только те из них, которые получили полив и подкормку. Отлично подходят для летней прогулки сюжетно-ролевые игры в подготовительной группе. Фото, сделанные в ходе игры, будут долго украшать группу. Не забывайте про игры-эстафеты, например, можно спрятать на площадке морковку и предложить зайчикам собрать ее, а волкам постараться поймать зайчат.

Ясли-сад «Бэйшешек»



**Перспективное планирование по вариативной части
«Учимся играя»
В дошкольной подготовительной группе
«ВИШЕНКА»**

Воспитатели: Серикбаева Гульнара
Канапиянова Алия

2021-2022 уч.год

Пояснительная записка

«От того, как прошло детство, кто вел ребенка за руку в детские годы, что вошло в его разум и сердце из окружающего мира – от этого в решающей степени зависит, каким человеком станет сегодняшний малыш».

В.А. Сухомлинский

Одна из важнейших задач воспитания маленького ребенка – развитие его ума, формирование мыслительных умений и способностей, которые позволят легко освоить новое. Развитие дошкольника можно осуществить только в естественном, самом привлекательном для него виде деятельности – **ИГРЕ**.

Данный вариативный компонент раскрывает содержание работы с детьми через систему развивающих игр и пособий по методу Дьенеша, Кюизенера, Воскобовича, Никитина и игры на развитие логического мышления. Вариативная часть **«Учимся играя»** реализует образовательные области обучения и воспитания детей 5- 6 лет **«Познание»**, **«Творчество»**, **«Коммуникация»**.

Необходимость создания данной вариативной части продиктована тем, что у детей не развито умение логически мыслить, анализировать и делать выводы, обобщать и конкретизировать полученную информацию, классифицировать представления и понятия и, в конечном счете, самостоятельно приобретать знания.

Актуальность данного вариативного компонента состоит в том, что эти игры учат детей действовать в "уме" и "мыслить", а это в свою очередь раскрепощает воображение, развивает их творческие возможности и способности. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе. Достоинства игровой деятельности известны всем. Ребенок, увлеченный замыслом игры, не замечает, что он «учится», хотя при этом сталкивается с трудностями. Использование развивающих игр в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность, перейти от привычных занятий с детьми к познавательной игровой деятельности, организованной совместно со взрослыми или самостоятельно. «Учимся играя» ориентирована на создание условий для развития мотивации личности ребенка к познанию. Игры и упражнения с палочками Кюизенера, блоками Дьенеша, кубиками Никитина, игры на развитие логического мышления воспитывают у детей настойчивость, целеустремленность, силу воли; положительно влияют на саморазвитие ребенка, его самостоятельность, самоорганизацию, самовыражение, самоконтроль.

Цель вариативной части «Учимся играя»:

Повышение уровня интеллектуального развития детей дошкольного возраста через систему развивающих игр и пособий по методу Дьенеша, Кьюизенера, Воскобовича, Никитиных и других развивающих игр.

Задачи:

1. Развивать наглядно-образное и логическое мышление;
2. Способствовать улучшению зрительного и слухового восприятия, развивать пространственные представления;
3. Совершенствовать умения в нахождении признаков сходства и различия, классификации и систематизации, обобщение.

Построение вариативного компонента:

Логические блоки Дьенеша

Кубики Никитина

Цветные палочки Кьюизенера

Игры Воскобовича

Игры на развитие логического мышления.

Принципы построения педагогического процесса.

От простого к сложному.

Системность работ.

Доступность.

Индивидуальный подход.

Ожидаемый результат:

Данный курс должен создать условия для развития у детей познавательных интересов, сформировать:

мыслительные умения (сравнивать, анализировать, классифицировать, обобщать, абстрагировать, кодировать и декодировать информацию);

познавательные процессы (восприятие, память, внимание, воображение, волю);

творческие способности детей;

развивается чувство уверенности в своих силах, в возможностях своего интеллекта.

Перспективное планирование по вариативной части «Учимся играя»

В дошкольной подготовительной группе

№	Тема и цели.	Кол-во ОУД	Месяц
	<p>Тема: Знакомство с блоками Дьенеша.</p> <p>1.Д/и «Найдите, такую же фигуру, как эта» (по цвету).</p> <p>Цель: Учить детей выделять свойства геометрических фигур (цвет). Упражнять в группировке фигур по цвету, понимание смысла выражения «такой же по цвету». Знакомить со схематичным изображением указания цвета («только красные», «только жёлтые», «только синие»).</p> <p>2.Д/и «Найдите такую же фигуру, как эта» (по форме).</p> <p>Цель: Учить детей выделять свойства геометрических фигур (форма). Упражнять в группировке фигур по форме, понимание смысла выражения «такой же по форме». Знакомить со схематичным изображением указания формы («круглый», «квадратный», «треугольный», «прямоугольный»)</p>	<p align="center">2</p> <p align="center">1-3 неделя</p>	<p align="center">Сентябрь</p>
	<p>1.Тема: Знакомство с палочками Кюизенера. Цвет, длина.</p> <p>Д/и «Найди такую же» (по цвету)</p> <p>Цель: Знакомство и закрепление знаний о цвете и длине.</p> <p>2.Д/и «Строим дорожки»</p> <p>Цель: Учить группировать предметы по цвету и длине.</p>	<p align="center">2</p> <p align="center">2-4 неделя</p>	

	<p>Тема: Блоки Дьенеша.</p> <p>Д/и «Чудесный мешочек»</p> <p>Цель: Закреплять знания детей о геометрических фигурах, умение угадать предметы на ощупь.</p> <p>Д/и «Выложи картинку» (по образцу).</p> <p>Цель: Развивать умение декодировать (расшифровать) информацию, изображённую на карточке. Упражнять детей в умении выкладывать задание по образцу. Развивать мышление.</p>	<p>2</p> <p>1-3 неделя</p>	
	<p>Тема: Игры на развитие логического мышления.</p> <p>Д/и «Найди лишние»</p> <p>Цель: Учить детей развивать логическое мышление.</p> <p>Д/и «На что похоже»</p> <p>Цель: Развивать у детей наглядно – образное мышление.</p>	<p>2</p> <p>2-4 неделя</p>	Октябрь
	<p>Тема: Блоки Дьенеша.</p> <p>Д/и «Что лишнее?»</p> <p>Цель: Упражнять детей в группировке геометрических фигур по цвету, форме, величине, толщине.</p> <p>Д/и «Выложи картинку» (по образцу).</p> <p>Цель: Развивать умение декодировать (расшифровать) информацию, изображённую на карточке. Упражнять детей в умении выкладывать задание по образцу. Развивать глазомер, ориентировку на плоскости.</p>	<p>2</p> <p>1-3 неделя</p>	
	<p>Тема: Палочки Кюизенера.</p> <p>Д/и «Змейка»</p> <p>Цель: Учить детей составлять группу из отдельных предметов. Закреплять понятия «один» и «много». Учить сравнивать предметы по длине, обозначать словами результат сравнения: длиннее, короче, равные по длине.</p> <p>Д/и «Разноцветные вагончики»</p>	<p>2</p>	Ноябрь

	<p>Цель: Учить детей классифицировать предметы по цвету и длине. Учить работать по алгоритму; сравнивать предметы по длине; определять, в каком поезде больше вагонов, без счета («столько – сколько», «поровну»).</p>	<p>2-4 неделя</p>	
	<p>Тема: Блоки Дьенеша. Д/и «Найди пару» Цель: Совершенствовать знания детей о геометрических фигурах, их цвете, величине, толщине. Развивать мышление. Д/и «Продолжи ряд» Цель: Закреплять знания детей о геометрических фигурах, цвете, величине, толщине. Развивать мышление.</p>	<p>2 1-3 неделя</p>	Декабрь
	<p>Тема: Игры на развитие логического мышления. Д/и «Выложи по памяти» Цель: Продолжать развивать у детей память и внимание. Д/и «Дорисуй фигуры» Цель: Развивать у детей логическое мышление.</p>	<p>2 2-4 неделя</p>	
	<p>Тема: Знакомство с играми «Интеллектум» деревянные палочки Д/и «Выложи картинку» (по образцу). Цель: Познакомить детей с деревяшками. Развивать умение декодировать (расшифровать) информацию, изображённую на карточке. Упражнять детей в умении выкладывать задание по образцу. Развивать мышление. Д/и «Шахматная доска» (Альбом «Чудо-кубики» стр. 14) Цель: Упражнять детей в умении выкладывать задание по образцу. Развивать чувство ритма, глазомер концентрацию внимания.</p>	<p>2 1-3 Неделя 2</p>	Январь
	<p>Тема: Палочки Кюизенера. Д/и «Треугольники»</p>		

	<p>Цель. Учить детей составлять треугольники из палочек разной длины. Упражнять в счете в пределах 3. Учить различать количественный и порядковый счет, отвечать на вопросы: «Сколько?», «Который?» Учить ориентироваться в пространстве («слева», «справа», «перед», «за»).</p> <p>Д/и «Сушим полотенца»</p> <p>Цель: Учить детей сравнивать предметы по длине; находить сходство между предметами; классифицировать предметы по длине и цвету, обозначать результаты сравнения словами (длиннее – короче, равные по длине).</p>	<p>2-4 неделя</p>	
	<p>Тема: Игры «Интеллектум»</p> <p>Д/и «Бабочки»</p> <p>Цель: Формирование представлений детей об окраске бабочек. Учить детей выполнять изображение рисунка по образцу. Развивать чувство асимметрии.</p> <p>Д/и «Домик и дом» Цель: Упражнять детей в выкладывании кубиков по карточке-образцу, используя кубики одного и двух цветов. Развивать глазомер, мышление, ориентировку на плоскости.</p>	<p>2 1-3 неделя</p>	<p>Февраль</p>
	<p>Тема: Игры на логику</p> <p>Д/и «Цветочная поляна»</p> <p>Цель: Учить детей находить одинаковые предметы.</p> <p>Д/и «Запомни картинки»</p> <p>Цель: Игровое упражнение направлено на развитие зрительной памяти, произвольного запоминания с использованием приёма «группировки».</p>	<p>2 2-4 неделя</p>	
	<p>Тема: «Игры Воскобовича</p> <p>Д/и «Фланеграф»Цель: Познакомить детей с фланеграфом. Учить</p>	<p>2</p>	

	<p>детей выполнять изображение предмета по образцу. Развивать координацию движений рук.</p> <p>Д/и «Конфетка»Цель: Упражнять детей в складывании квадрата по образцу. Развивать глазомер, мышление, координацию рук.</p>	<p>1-3 неделя</p>	
	<p>Тема: Палочки Кьюизенера. Д/и «Строительство домов»Цель: Учить детей моделировать предмет из четырех палочек одной длины, сравнивать предметы по высоте. Упражнять в счете; в различении количественного и порядкового счета, умении отвечать на вопросы: «Сколько? Который по счету?»</p> <p>Д/и «Разноцветные флажки» Цель: Закреплять названия геометрических фигур. Упражнять в счете, умении отвечать на вопросы: «Сколько? Который по счету?»</p>	<p>2 2-4 неделя</p>	<p>Март</p>
	<p>Тема: «Интеллектум» Д/и «Дорожные правила» Цель: Познакомить детей с игровым пособием игры «Интеллектум».</p> <p>«Дорожные правила». Учить детей собирать кубики по образцу (по картинке) из частей, различать цвета и сравнивать размеры деталей. Развивать координацию движений рук, мышление, пространственные ориентиры.</p> <p>Д/и «Строим башню» Цель: Упражнять детей в умении соизмерять величину и форму фигур, выкладывая башенку из деталей «Интеллектум». Развивать глазомер, мышление, координацию рук.</p>	<p>2 1-3 неделя</p>	<p>Апрель</p>

	<p>Игры на логику. Д/и «Каких фигур не достаёт» Цель: Учить сопоставлять фигуры по вертикали и горизонтали. Продолжать развивать память и внимание.</p> <p>Д/и «Составь треугольник и квадрат» Цель: учить составлять геометрические фигуры из счетных палочек; упражнять в счете в пределах пяти; закрепить знания геометрических фигур.</p>	<p>2 2-4 неделя</p>		
	<p>Тема: «Игровизор» (Воскобовича)</p> <p>Цель: Познакомить детей с игровым пособием Воскобовича «Игровизор». Дать представление о его назначении и возможностях. Развивать умение ориентироваться на поле «Игровизора», выполнять задания под диктовку.</p> <p>Д/и «Обведи маленькие предметы»</p> <p>Цель: Учить концентрации внимания по заданию (на маленьких предметах). Развивать координацию руки и умение рисовать окружности.</p>	<p>2 1-3 неделя</p>	<p>Май</p>	
	<p>Тема: Палочки Кюизенера.</p> <p>Д/и «Выложи палочки по рисункам – схемам»</p> <p>Цель: Учить детей выкладывать палочки по схемам, продолжать закреплять цвет, длину.</p> <p>Д/и Столбики</p> <p>Цель: Учить детей классифицировать предметы по высоте, в сравнении называть, какой «выше», «ниже», «одинаковые по высоте». Развивать мелкую моторику.</p>	<p>2 2-4 неделя</p>		
<p>Итого:</p>	<p>36</p>			

Блоки Дьенеша

Д/и «Найдите, такую же фигуру, как эта» (по цвету).

Цель: Учить детей выделять свойства геометрических фигур (цвет).

Упражнять в группировке фигур по цвету, понимание смысла выражения «такой же по цвету». Знакомить со схематичным изображением указания цвета («только красные», «только жёлтые», «только синие»).

1. Найди все фигуры такого же цвета, как эта (покажите, например жёлтую фигуру). Дай мишке все синие фигуры, зайчику — жёлтые, а мышке – красные;

2. Продолжи цепочку, чередуя блоки по цвету: красный, желтый, синий. Выкладываем цепочку, чтобы рядом не было фигур одинаковых по цвету.

Д/и «Найдите такую же фигуру, как эта» (по форме).

Цель: Учить детей выделять свойства геометрических фигур (форма).

Упражнять в группировке фигур по форме, понимание смысла выражения «такой же по форме». Знакомить со схематичным изображением указания формы («круглый», «квадратный», «треугольный», «прямоугольный»).

1. Какая эта фигура по форме? Затем можно попросить ребёнка показать все блоки круглой, квадратной, треугольной, прямоугольной формы.

2. затем распределяем фигуры форме.

3. Перед ребенком выкладывается несколько фигур, которые нужно запомнить, а потом одна из фигур исчезает или заменяется на новую, или две фигуры меняются местами. Ребенок должен заметить изменения.

4. Все фигурки складываются в мешок. Попросите ребенка на ощупь достать все круглые блоки, затем все треугольные, квадратные, прямоугольные. Также можно все фигурки охарактеризовать по одному признаку (назвать форму).

Д/и «Чудесный мешочек»

Цель: Закреплять знания детей о геометрических фигурах, умение предметы угадать на ощупь.

Материал: Мешочек, набор блоков Дьенеша.

Ход игры: Все фигурки складываются в мешок. Попросить ребенка на ощупь достать все круглые блоки (все большие или все толстые). Затем все квадратные, прямоугольные, треугольные.

Д/и «Выложи картинку» (по образцу).

Цель: Развивать умение декодировать (расшифровать) информацию, изображённую на карточке. Упражнять детей в умении выкладывать задание по образцу. Развивать мышление.

Описание: детям предлагаются карточки и они должны выложить задание по образцу.

Д/и «Что лишнее?»

Цель: Упражнять детей в группировке геометрических фигур по цвету, форме, величине, толщине.

Материал: Набор блоков Дьенеша.

Ход игры: Выложить на стол три фигуры. Ребенку нужно догадаться, какая из фигур лишняя и по какому принципу (по цвету, форме, размеру или толщине)

Д/и «Продолжи ряд»

Программные задачи: Закреплять знания детей о геометрических фигурах, цвете, величине, толщине. Развивать мышление.

Материал: Набор блоков Дьенеша.

Ход игры: Выкладываем на столе фигуры друг за другом так, чтобы каждая последующая отличалась от предыдущей всего одним признаком: цветом, формой, величиной, толщиной. Предложить ребенку составить свой ряд фигур, соблюдая правило.

Д/и «Найди пару»

Цель: Совершенствовать знания детей о геометрических фигурах, их цвете, величине, толщине. Развивать мышление.

Материал: Набор блоков Дьенеша.

Ход игры: Предложить детям каждой фигуре найти пару, например, по размеру: большой желтый круг встает в пару с маленьким желтым кругом, большой красный квадрат станет в пару с маленьким красным квадратом и т.д.

Д/и «Найдите такую же фигуру, как эта» (по толщине).

Цель: Учить детей выделять свойства геометрических фигур (толщину).

Упражнять в группировке фигур по толщине, понимание смысла выражения «такой же по толщине». Знакомить со схематичным изображением указания толщины («толстый», «тонкий»).

1. Выложите три фигуры. Ребенку нужно догадаться, какая из них лишняя и по какому принципу (по цвету, форме, размеру или толщине).

2. Найди такие же фигурки по толщине.

3. Выкладываем цепочку, чтобы рядом были фигуры одинаковые по размеру, но разные по толщине.. Или выкладываем цепочку, чтобы рядом были фигуры одинакового цвета и размера, но разной формы.

4. Найди все фигуры, которые не такие, как эта, по цвету (размеру, форме, толщине).

5.Каждой фигуре нужно найти пару, например, по размеру: большой толстый желтый круг встает в пару с маленьким толстым желтым кругом и т.д.

Д/и «Сколько?»

Цель: развивать умение задавать вопросы и развивать умение выделять свойства.

Материал: логические фигуры

Описание игры: Дети делятся на две команды. Воспитатель раскладывает логические фигуры в любом порядке и предлагает детям придумать вопросы, начинающиеся со слов «Сколько...». За каждый правильный вопрос - фишка. Выигрывает команда, набравшая большее количество фишек. Варианты вопросов: «Сколько больших фигур?» «Сколько красных фигур в первом ряду?» (по горизонтали), «Сколько кругов?» и т. д.

Д/и «Чудесный мешочек» -2

Цель: Закреплять знания детей о геометрических фигурах, их величине и толщине, умение предметы угадать на ощупь.

Материал: Мешочек, набор блоков Дьенеша.

Ход игры: Все фигурки – блоки складываются в мешок. Ребенок достает фигурку из мешочка и характеризует ее по одному или нескольким признакам. Либо называет форму, размер или толщину, не вынимая из мешка.

Д/и «Найди не похожую фигуру»

Программные задачи: Закреплять знания детей о геометрических фигурах. Развивать умение отличать фигуры по одному, двум, трем признакам. Развивать у детей речевую активность, быстроту мышления.

Материал: Набор блоков Дьенеша.

Ход игры: Положите перед ребенком любую фигуру и попросите его найти все фигуры, которые не такие, как эта, по цвету (размеру, форме, толщине).

Д/и «Найди похожую фигуру»

Цель: Закреплять знания детей о геометрических фигурах. Развивать умение находить сходства фигур по одному, двум, трем, четырем признакам. Развивать у детей речевую активность, быстроту мышления.

Материал: Набор блоков Дьенеша.

Ход игры: Положите перед ребенком любую фигуру и предложите ему найти такие же фигурки по цвету, но не такие по форме или такие же по форме, но не такие по цвету.

Д/и «Бусы»

Цель: Закреплять знания детей о геометрических фигурах, цвете.

Материал: Мешочек, набор блоков Дьенеша, цветная нить для бус.

Ход игры: Выложите перед ребенком ряд фигур, чередуя их по цвету: красный, желтый, красный... (можно чередовать по форме, размеру и толщине). Предложите сделать бусы, как эти. Продолжить ряд по образцу.

Игра «Поиск»

- Усложняя задание, предложите ребенку найти фигуры такие же, как эта по цвету, но другой формы или такие же по форме, но другого размера.

Игра «Змейка»

- Положите любую фигуру. От нее выстраивайте длинный ряд, словно змейку. Варианты построений могут быть такие:
- Строим, чтобы соседние фигуры не повторялись (по цвету, размеру, толщине).
- Соседние фигуры не должны повторяться по двум признакам – цвету и размеру,

Д/и «Разложи фигуры»

Программные задачи: Упражнять детей в классификации блоков по двум, трем, четырем признакам. Развивать мышление.

Материал: Набор блоков Дьенеша.

Ход игры: Выкладываем в ряд 5-6 любых фигур. Предлагаем детям построить нижний ряд фигур так, чтобы под каждой фигурой верхнего ряда оказалась фигура другой формы (цвета, размера, толщины).

Д/и «Что изменилось»

Программные задачи: Совершенствовать знания детей о геометрических фигурах, их цвете, величине, толщине. Развивать мышление.

Материал: Набор блоков Дьенеша.

Ход игры: Перед ребенком на стол выкладывается несколько фигур, которые нужно запомнить, а потом одна из фигур исчезает или заменяется на новую, или две фигуры меняются местами. Ребенок должен заметить изменения.

Игра «Угощение для медвежат»

Программные задачи: Развитие умения сравнивать предметы по одному - четырем свойствам понимание слов: «разные», «одинаковые»

Материал: 9 изображений медвежат, блоки Дьенеша.

Ход игры: В гости к детям пришли медвежата. Чем же будем гостей угощать? Наши медвежата - сладкоежки и очень любят печенье, причем разного цвета, разной формы.

Давайте угостим медвежат. Печенье в левой и правой лапах должны отличаться только формой (цветом, величиной, толщиной). Если в левой лапе у медвежонка круглое «печенье», в правой может быть или квадратное,

или прямоугольное, или треугольное (не круглое). Во всех вариантах ребенок выбирает любой блок «печенье» в одну лапу, а во вторую подбирает по правилу, предложенному воспитателем фигуры.

Ход игры:

Дети приходят в магазин, где представлен большой выбор игрушек. У каждого ребенка 3 логические фигуры «денежки». На одну «денежку» можно купить только одну игрушку.

Правила покупки: купить можно только такую игрушку, в которой есть хотя бы одно свойство логической фигуры. Правило можно усложнить выбор игрушки по двум свойствам (например, большой квадрат, синий квадрат и т. д.)

Д/и «Волшебное дерево»

Программные задачи: Развитие умение классифицировать блоки по трем признакам и умение выделять основные признаки. Развивать логическое и образное мышление.

Материал: Дерево с ветками без листьев, обозначен цвет веток, на ветках изображены символы фигур – листьев, набор блоков.

Ход игры: Воспитатель предлагает вырастить волшебное дерево, на котором вместо листьев геометрические фигуры. Каждая ветка имеет свой цвет. Дети выбирают геометрические фигуры по цвету и располагают «листики» на ветках.

Д/и «Улитка»

Программные задачи: Упражнять детей в классификации блоков по двум признакам; цвету и форме.

Материал: игровое поле с изображением спирали или цветная тесьма, набор блоков.

Ход игры: Воспитатель предлагает построить детям домик для улитки из волшебных фигур. Домик получится нарядным и красивым. Выкладывание блоков начинается с середины спирали. Произвольно берется один блок, затем присоединяется блок, в котором будет присутствовать один признак предыдущего блока.

Д/и «Хоровод»

Программные задачи: Упражнять детей в классификации блоков по двум признакам; цвету и форме.

Материал: игровое поле с изображением круга или цветная тесьма, набор блоков.

Ход игры: Воспитатель предлагает построить хоровод из волшебных фигур. Хоровод получится красивым, ровным. Блоки выкладываются по кругу. Произвольно берется один блок, затем присоединяется блок, в котором будет присутствовать один признак предыдущего блока. Последний блок должен совпасть с первым блоком по одному какому – то признаку. В этом случае игра заканчивается – хоровод закрыт.

Д/и «Рассели жильцов» - 1

Программные задачи: Развивать умение классифицировать и обобщать геометрические фигуры по признакам. Упражнять в счете. Развивать ориентировку в пространстве, внимание, логическое мышление.

Материал: Набор блоков, 4 - этажный дом, изображенный на ватмане с изображением двух признаков – цвета и формы..

Ход игры: Блоки живут в коробке, им там тесно и темно. Давайте их поселим в этот уютный 4 – этажный дом. Для каждой фигуры определен этаж, номер квартиры. Дети, расселяя блоки, называют номер квартиры, этаж. Например, круг красного цвета поселим на 4 – ом этаже в квартиру №3 и т.д.

Игра «Этажи»

Программные задачи: Развивать умение классифицировать и обобщать геометрические фигуры по признакам. Упражнять в счете. Развивать ориентировку в пространстве, внимание, логическое мышление.

Материал: Набор блоков.

Ход игры: Предлагаем выложить в ряд несколько фигур – 4-5 шт. Это жители первого этажа. Теперь строим второй этаж дома так, чтобы под каждой фигурой предыдущего ряда оказалась деталь другого цвета (или размера, формы).

Вариант 2: деталь такой же формы, но другого размера (или цвета).

Вариант 3: строим дом с другими деталями по цвету и размеру.

Игра «Домино»

Программные задачи: Развивать умение выделять свойства геометрических фигур.

Материал: Блоки Дьенеша.

В эту игру можно играть нескольким участникам одновременно (но не более 4х). Блоки делим поровну между игроками. Каждый делает ход по очереди. Если фигуры нет, нужно пропустить ход. Побеждает тот, кто первым выложит все фигуры. Как ходить? Фигурами другого размера (цвета, формы). Фигурами того же цвета, но другого размера или такого же размера, но другой формы. Фигурами другого размера и формы (цвета и размера). Такими же фигурами по цвету и форме, но другого размера. Ходим фигурами другого цвета, формы, размера, толщины.

Д/и "Раздели фигуры"

Для игры понадобятся игрушки: мишка, кукла, заяц и др. Предложите детям разделить фигуры между мишкой и зайкой так, чтобы у мишки оказались все красные фигуры. Проверьте, правильно ли дети распределили игрушки.

Предложите им ответить на вопросы:

- Какие фигуры оказались у мишки? (Все красные).

- А у зайки? (Все не красные). Попробуйте разделить фигуры по-другому:

а) чтобы у мишки оказались все круглые;

б) чтобы зайцу достались все большие;

в) чтобы зайцу достались все желтые и т.д. Более сложный вариант этой игры:

Разделите фигуры так, чтобы у мишки оказались все синие, а у зайки все квадратные.

Проверьте, какие фигуры достались только мишке? (Синие, неквадратные).

Только зайке? (Квадратные, не синие).

Какие фигуры подошли сразу и мишке и зайке? (Синие, квадратные).

А какие фигуры никому не подошли? (Не синие, неквадратные).

Предлагаются другие варианты заданий.

Разделите фигуры так, чтобы:

у мишки оказались все треугольные, а у зайки - все большие;

мишке достались все маленькие, а зайке - все прямоугольные;

у мишки оказались некруглые, а у зайки - все желтые. Наконец, наиболее

трудный вариант игры "Раздели фигуры". Разделить фигуры между

Буратино, Чебурашкой и Незнайкой так, чтобы у Буратино оказались все

круглые фигуры, у Чебурашки - все желтые, у Незнайки все большие. Какие

фигуры достались только Буратино? (Круглые, не желтые, маленькие). Какие

фигуры получил Чебурашка? (Желтые, маленькие, некруглые). Скажи, какие

фигуры достались только Незнайке? (Большие, не желтые, некруглые). Какие

фигуры подошли сразу и Буратино и Чебурашке? (Круглые, желтые,

маленькие). Какие фигуры достались сразу и Буратино и Незнайке?

(Круглые, большие, не желтые). Незнайке с Чебурашкой? (Большие, желтые,

некруглые).

Какие фигуры подошли всем трем персонажам? (Круглые, желтые, большие).

А какие фигуры оказались ничьи? (Большие, некруглые, не желтые).

Желательно вместе с детьми придумать новые задания, а лучше новые игры.

Д/и «Найди клад»

Выкладываются 8 блоков, под одним из них ведущий (один из детей) прячет «клад» (монетку). Дети задают наводящие вопросы, а ведущий может отвечать только "да" или "нет": «Клад под синим блоком?» - «нет», «Под красным?» - «нет» (дети делают вывод, что клад под желтым блоком, и расспрашивают дальше про размер, форму и толщину). По аналогии с предыдущей игрой можно спрятать в коробочку одну из фигур, а ребенок будет задавать наводящие вопросы, чтобы узнать, что за блок лежит в коробочке.

Д/и Игра «Садовники»

Блоки Дьенеша - прекрасный материал для замещения любых предметов. Пусть, например, мы решили поиграть в «садовников» и посадить красивые цветы на клумбах. Каждый «садовник» выбирает себе клумбу большой цветной круг и по очереди подбрасывает логические кубики. На клумбе у него будут расти: 3 больших, красных, не треугольных цветка. Возможно, клумба будет выглядеть так: большой красный круг, большой красный квадрат, большой красный прямоугольник. А затем наши цветы могут познакомиться, рассказать о себе, какие они (по цвету, форме, толщине), как они попали на клумбу, свои цветочные истории... Не обязательно подбрасывать все кубики, то есть выбирать блоки по 4-ем признакам и в определенном количестве. Сколько кубиков подбрасывать и какие, договариваемся с детьми заранее. В игре используются логические фигуры (3 свойства) и логические блоки (4 свойства).

Д/и «Этажи»

Выкладываем в ряд несколько фигур – 4-5 шт. Это жители первого этажа. Теперь строим второй этаж дома так, чтобы под каждой фигурой предыдущего ряда оказалась деталь другого цвета (или размера, формы).

Вариант 2: деталь такой же формы, но другого размера (или цвета).

Вариант 3: строим дом с другими деталями по цвету и размеру.

Д/и «Делимся»

Возьмите несколько игрушек ребенка. Пусть блоки у вас будут угощением. Предложите ребенку раздать фигуры гостям так, чтобы у куклы оказались только круглые фигуры (она любит кушать блины). Можно угощать игрушки по-разному: чтобы заяц получил все большие «морковки», обезьянке все желтые «бананы». Усложняем игру – нужно разделить фигуры так, чтобы у кошки были все синие детали, а у мышки – все треугольные.

Игры и упражнения с палочками Кюизенера

На первом этапе палочки используются как игровой материал. Дети играют с ними, как с обычными кубиками и палочками, создают различные конфигурации. Их привлекают конкретные образы, а также качественные характеристики материала — цвет, размер, форма.

На втором этапе палочки выступают уже как средство обучения арифметике. Пространственно-количественные характеристики не столь очевидны для детей, как цвет, форма, размер. Открыть их можно в совместной деятельности взрослого и ребенка. При этом взрослый не ограничивается внешним показом и прочтением готовых конфигураций, а дает возможность выбирать действие самому ребенку. Тогда игра будет радостным открытием нового. Ребенок быстро научится переводить (декодировать) игру красок в числовые отношения, постигать законы загадочного мира чисел.

1. Знакомимся с палочками. Вместе с ребенком рассмотрите, переберите, потрогайте все палочки, расскажите какого они цвета, длины.

2. Возьми в правую руку как можно больше палочек, а теперь в левую.

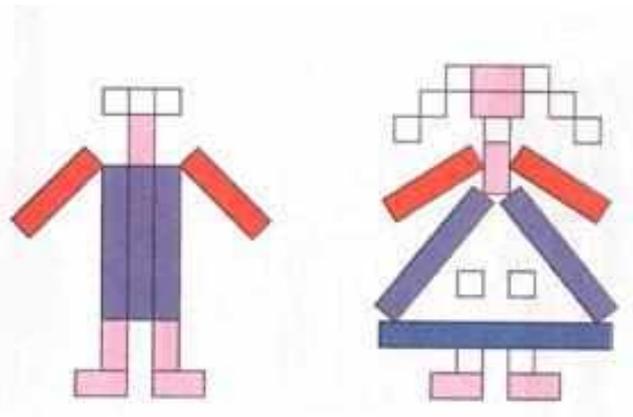
3. Можно выкладывать из палочек на плоскости дорожки, заборы, поезда, квадраты, прямоугольники, предметы мебели, разные домики, гаражи.

4. Выкладываем лесенку из 10 палочек Кюизенера от меньшей (белой) к большей (оранжевой) и наоборот. Пройдитесь пальчиками по ступенькам лесенки, можно посчитать вслух от 1 до 10 и обратно.

5. Выкладываем лесенку, пропуская по 1 палочке. Ребенку нужно найти место для недостающих палочек.

6. Можно строить из палочек, как из конструктора, объемные постройки: колодцы, башенки, избушки и т.п.

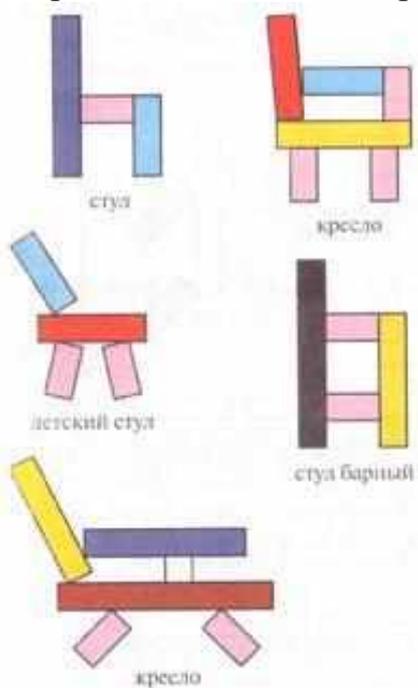
7. Раскладываем палочки по цвету, длине.



8. "Найди палочку того же цвета, что и у меня. Какого они цвета?"
9. "Положи столько же палочек, сколько и у меня".
10. "Выложи палочки, чередуя их по цвету: красная, желтая, красная, желтая" (в дальнейшем алгоритм усложняется).
11. Выложите несколько счетных палочек Кюизенера, предложите ребенку их запомнить, а потом, пока ребенок не видит, спрячьте одну из палочек. Ребенку нужно догадаться, какая палочка исчезла.
12. Выложите несколько палочек, предложите ребенку запомнить их взаиморасположение

и поменяйте их местами. Малышу надо вернуть все на место.

13. Выложите перед ребенком две палочки: "Какая палочка длиннее? Какая короче?" Наложите эти палочки друг на друга, подровняв концы, и проверьте.
14. Выложите перед ребенком несколько палочек Кюизенера и



спросите: «Какая самая длинная? Какая самая короткая?»

15. "Найди любую палочку, которая короче синей, длиннее красной".

16. Разложите палочки на 2 кучки: в одной 10 штук, а в другой 2. Спросите, где палочек больше.

17. Попросите показать вам красную палочку, синюю, желтую.

18. "Покажи палочку, чтобы она была не желтой".

19. Попросите найти 2 абсолютно одинаковые палочки Кюизенера. Спросите: "Какие они по длине? Какого они цвета?"

20. Постройте поезд из вагонов разной длины, начиная от самого короткого и заканчивая самым длинным. Спросите, какого цвета вагон стоит пятым, восьмым. Какой вагон справа от синего, слева от желтого. Какой вагон тут самый короткий, самый длинный? Какие вагоны длиннее желтого, короче синего.

21. Выложите несколько пар одинаковых палочек и попросите ребенка «поставить палочки парами».

22. Назовите число, а ребенку нужно будет найти соответствующую палочку Кюизенера (1 - белая, 2 - розовая и т.д.). И наоборот, вы показываете палочку, а ребенок называет нужное число. Тут же можно выкладывать карточки с изображенными на них точками или цифрами.

23. Из нескольких палочек нужно составить такую же по длине, как бордовая, оранжевая.

24. Из нескольких одинаковых палочек нужно составить такую же по длине, как оранжевая.
25. Сколько белых палочек уложится в синей палочке?
26. С помощью оранжевой палочки нужно измерить длину книги, карандаша и т.п.
27. "Перечисли все цвета палочек, лежащих на столе".
28. "Найди в наборе самую длинную и самую короткую палочку. Поставь их друг на друга; а теперь рядом друг с другом".
29. "Выбери 2 палочки одного цвета. Какие они по длине? Теперь найди 2 палочки одной длины. Какого они цвета?"
30. "Возьми любые 2 палочки и положи их так, чтобы длинная оказалась внизу".
31. Положите параллельно друг другу три бордовые счетные палочки Кюизенера, а справа четыре такого же цвета. Спросите, какая фигура шире, а какая уже.
32. "Поставь палочки от самой низкой к самой большой (параллельно друг другу). К этим палочкам пристрой сверху такой же ряд, только в обратном порядке". (Получится квадрат).
33. "Положи синюю палочку между красной и желтой, а оранжевую слева от красной, розовую слева от красной".
34. "С закрытыми глазами возьми любую палочку из коробки, посмотри на нее и назови ее цвет" (позже можно определять цвет палочек даже с закрытыми глазами).
35. "С закрытыми глазами найди в наборе 2 палочки одинаковой длины. Одна из палочек у тебя в руках синяя, а другая тогда какого цвета?"
36. "С закрытыми глазами найди 2 палочки разной длины. Если одна из палочек желтая, то можешь определить цвет другой палочки?"
37. "У меня в руках палочка чуть-чуть длиннее голубой, угадай ее цвет".

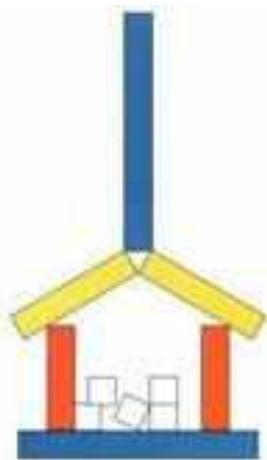


38. "Назови все палочки длиннее красной, короче синей", - и т.д.

39. "Найди две любые палочки, которые не будут равны этой палочке".

40. Строим из палочек Кюизенера пирамидку и определяем, какая палочка в самом низу, какая вверху, какая между голубой и желтой, под синей, над розовой, какая палочка ниже: бордовая или синяя.

41. "Выложи из двух белых палочек одну, а рядом положи соответствующую их длине палочку (розовую). Теперь кладем три белых палочки – им соответствует голубая", - и т.д.
42. "Возьми в руку палочки. Посчитай, сколько палочек у тебя в руке".
43. Из каких двух палочек можно составить красную? (состав числа)
44. У нас лежит белая счетная палочка Кюизенера. Какую палочку надо добавить, чтобы она стала по длине, как красная.
45. Из каких палочек можно составить число 5? (разные способы)
46. На сколько голубая палочка длиннее розовой?.
47. "Составь два поезда. Первый из розовой и фиолетовой, а второй из голубой и красной".
48. "Один поезд состоит из голубой и красной палочки. Из белых палочек составь поезд длиннее имеющегося на 1 вагон".
49. "Составь поезд из двух желтых палочек. Выстрой поезд такой же длины из белых палочек"
50. Сколько розовых палочек уместится в оранжевой?
51. Выложите четыре белые счетные палочки Кюизенера, чтобы получился квадрат. На основе этого квадрата можно познакомить ребенка с долями и дробями. Покажи одну часть из четырех, две части из четырех. Что больше - $\frac{1}{4}$ или $\frac{2}{4}$?
52. "Составь из палочек каждое из чисел от 11 до 20".
53. Выложите из палочек Кюизенера фигуру, и попросите ребенка сделать такую же (в дальнейшем свою фигуру можно прикрывать от ребенка листом бумаги).
54. Ребенок выкладывает палочки, следуя вашим инструкциям: "Положи красную палочку на стол, справа положи синюю, снизу желтую," - и т.д.
55. Нарисуйте на листе бумаги разные геометрические фигуры или буквы и попросите малыша положить красную палочку рядом с буквой "а" или в квадрат.
56. Из палочек можно строить лабиринты, какие-то замысловатые узоры, коврики, фигурки.



Д/и «Найди такую же» (по цвету)

Цель: Знакомство и закрепление знаний о цвете и длине.

Например: покажите палочку такого же цвета как у меня. Покажите палочку синего цвета и попросите найти такую же.

Д/и «Строим дорожки»

Цель: Учить группировать предметы по цвету и длине.

Например: постройте дорожку из палочек красного цвета... Постройте дорожку из палочек голубого цвета. Какая дорожка длиннее? Какая короче? Постройте дорожку самостоятельно любого цвета.

Д/и «Змейка»

Цель: Учить детей составлять группу из отдельных предметов. Закреплять понятия «один» и «много». Учить сравнивать предметы по длине, обозначать словами результат сравнения: длиннее, короче, равные по длине.

Материал. Цветные счетные палочки: для половины детей по 4 розовые, для остальных по 4 голубые.

Описание: Дети сидят парами, напротив друг друга. У одного ребенка 4 розовые палочки, у другого 4 голубые. Воспитатель предлагает выложить на столе змейку с поднятой головой (таким образом делается акцент на то, что одна палочка должна стоять вертикально).

Вопросы: Какого цвета палочки? Сколько Розовых палочек? Сколько голубых? Покажите пальчиком длину вашей змейки. Чья змейка длиннее? Чья короче?

Д/и Разноцветные вагончики

Цель: Учить детей классифицировать предметы по цвету и длине. Учить работать по алгоритму; сравнивать предметы по длине; определять, в каком поезде больше вагонов, без

счета («столько – сколько», «поровну»).

Материал. Цветные счетные палочки: 5 голубых, 5 желтых, 1 розовая (на каждого ребенка).

Описание: Дети сидят напротив друг друга.

У каждого ребенка набор палочек: 5 голубых, 5 желтых, 1 розовая.

Вопросы и задания:

– Сколько всего палочек на подносе? Отложите палочки голубого цвета в одну сторону, а желтого цвета в другую. Сколько палочек каждого цвета?

Загадка: в поле лестница лежит, дом по лестнице бежит. Что это? (Поезд.)

Воспитатель предлагает детям выложить из палочек поезд. Розовая палочка – паровоз, вагончики будут чередоваться: голубой – желтый и так до конца.

По окончании работы педагог уточняет:

- Чей поезд длиннее?
- Назовите по порядку цвет каждого вагона.
- Что вы можете сказать о вагончиках, сравнив их?
- Проверьте друг у друга, правильно ли чередуются вагоны по цвету.

Д/и Треугольники

Цель: Учить детей составлять треугольники из палочек разной длины. Упражнять в счете в пределах 3. Учить различать количественный и порядковый счет, отвечать на вопросы: «Сколько?», «Который?» Учить ориентироваться в пространстве («слева», «справа», «перед», «за»).

Материал: Цветные счетные палочки: 3 красные, 3 желтые, 3 голубые.

Описание : Педагог дает детям задание: «Из желтых палочек сделайте треугольник. Рядом сбоку с одной стороны выложите голубой треугольник, а с другой – красный». Дети по собственному усмотрению выкладывают треугольники с любой стороны.

Вопросы:

- Сколько получилось треугольников?
- Расскажите, как расположены треугольники.
- Назовите цвет треугольников слева и справа от желтого.
- Который по счету красный треугольник? Голубой?
- Посчитайте треугольники по порядку, называя цвет

Д/и Сушим полотенца

Цель: Учить детей сравнивать предметы по длине; находить сходство между предметами; классифицировать предметы по длине и цвету, обозначать результаты сравнения словами (длиннее – короче, равные по длине).

Материал: Цветные счетные палочки: 1 коричневая, 5 желтых, 5 красных (на каждого ребенка).

Описание: На подносе лежат палочки двух цветов.

Задания:

- Отложите в сторону одинаковые по длине палочки. Какого они цвета?
- Что надо сделать, чтобы узнать, каких палочек больше? (Положить палочки одного цвета под палочками другого цвета.)
- Сколько длинных (коротких) палочек? (Много, сколько – столько, поровну.)

– Положите коричневую палочку перед собой. (Показ.) Это – веревочка. Палочки желтого и красного цвета – «полотенца». Давайте повесим «полотенца» сушиться на веревочке. Сначала повесьте длинное, потом короткое, снова длинное «полотенце». Какое теперь

надо вешать «полотенце»? (Короткое.) Развесьте все «полотенца».

Дотрагиваясь пальцем до «полотенца», называйте его цвет: желтое, красное, желтое...

Вопросы:

– Сколько желтых «полотенцев»? (Много.)

– Сколько красных «полотенцев»? (Много.)

– Какого цвета «полотенец» больше (меньше)? Как это можно узнать? Что нужно для этого сделать? (Приложить «полотенце» желтого цвета к «полотенцу» красного цвета.)

– Так каких «полотенцев» больше (меньше)? (Поровну, одинаково, сколько желтых – столько красных.)

Д/и Разноцветные флажки

Цель: Закреплять названия геометрических фигур. Упражнять в счете, умении отвечать на вопросы: «Сколько? Который по счету?»

Материал. Карточка; цветные счетные палочки: 2 бордовые, 10 голубых, 10 красных.

Описание: Воспитатель предлагает детям сделать из двух бордовых палочек «веревку», соединив их концами друг с другом, затем говорит: «На этой веревочке повесим “флажки”. Сделайте из трех палочек флажок треугольной формы и повесьте на веревочку. А теперь сделайте из красных палочек – флажок прямоугольной формы и повесьте рядом с флажком треугольной формы. Снова сделайте флажок треугольной формы. Какой формы будет следующий флажок?»

Вопросы:

– Какой формы флажки?

– Из скольких палочек сделан флажок треугольной формы? А флажок прямоугольной формы?

– Сколько всего фигур?

– Которые по счету флажки прямоугольной формы? А который по счету флажок треугольной формы?

– Какие стороны треугольника? (Равные.) Как это проверить?

– Какая сторона длиннее – сторона прямоугольника или сторона треугольника? Как это можно узнать?

Д/и Строительство домов

Цель: Учить детей моделировать предмет из четырех палочек одной длины, сравнивать предметы по высоте. Упражнять в счете; в различении

количественного и порядкового счета, умении отвечать на вопросы: «Сколько? Который по счету?»

Материал: Цветные счетные палочки: 3 белые, 6 голубых, 6 красных, 4 розовые и 2 желтые;

Описание: Педагог предлагает детям отсчитать 4 палочки голубого цвета и сделать из них стены, пол и потолок. Затем просит отсчитать 2 палочки красного цвета и сделать крышу.

Вопросы и задания:

– Что получилось? (Дом.)

– С одной стороны дома постройте большой дом, с другой – маленький. С какой стороны большой дом? С какой стороны маленький дом? Сколько всего домов? Который по счету дом самый высокий? А который дом самый низкий? Между какими домами расположен голубой дом? Подберите палочку и сделайте окна в доме. По сколько окон в каждом доме? Сколько всего окон? Какие окна по величине?

Д/и Столбики

Цель: Учить детей классифицировать предметы по высоте, в сравнении называть, какой «выше», «ниже», «одинаковые по высоте». Развивать мелкую моторику.

Материал: Цветные счетные палочки: красные и голубые; карточка.

Описание: Педагог предлагает каждому ребенку взять две палочки разных цветов и сравнить их по высоте (палочки могут быть расположены вертикально или горизонтально).

Задания: Покажите пальчиком высоту каждой палочки снизу вверх.

Поставьте сначала высокий столбик, потом тот, который пониже. С какой стороны стоит высокий столбик? А с какой стороны стоит низкий?

Воспитатель предлагает детям выложить забор из палочек и рассказать, как они расположены («рядом», «одна к другой», «по очереди: высокая, низкая»).

Игры на развитие логического мышления.

«Каких фигур не достаёт?»

Эта задача может быть решена только на основе анализа каждого ряда фигур по вертикали и горизонтали путём их сопоставления.

«Выложи по памяти».

Цель: Продолжать развивать у детей память и внимание.

Детям предлагается образец схематичного изображения предмета. Затем убирается. Дети из палочек выкладывают по памяти изображение (либо рисуют его карандашами).

«Запомни картинки».

Цель: Игровое упражнение направлено на развитие зрительной памяти, произвольного запоминания с использованием приёма «группировки». На наборном полотне помещаются группы картинок (по 5): одежда (мужская куртка, детские шорты, джинсы для женщины и.т.д.), транспорт (грузовой, пассажирский).

Педагог предлагает поиграть в игру «Запоминалки». Надо запомнить 10 картинок. Как это лучше сделать? Предлагается алгоритм запоминания:

1. Запомнить группы картинок: одежда, транспорт;
2. Запомнить по подгруппам: зимняя, летняя одежда; грузовой, пассажирский транспорт.

А). Педагог убирает одну из групп картинок (5 штук)

Вопросы: «Какой группы не стало?»

Б). Затем убирается 1 картинка. Вопрос: «Какой картинке в группе не стало?»

В) Картинки переворачиваются.

Можно предложить перечислить по порядку все группы, затем подгруппы, затем порядок картинок в подгруппах.

Д/и «Составь треугольник и квадрат»

Цель: учить составлять геометрические фигуры из счетных палочек; упражнять в счете в пределах пяти; закрепить знания геометрических фигур.

На что это похоже"?

Задание: надо придумать как можно больше ассоциаций на каждую картинку. Оценивается количество и качество (оригинальность) образов. Упражнение хорошо проводить с группой детей в форме соревнования.

Найди лишнее.

Цель: Учить детей развивать логическое мышление.

Посмотрите внимательно на картинку и определите один лишний предмет на картинке. Назовите, по какому признаку объединены оставшиеся предметы.

Задачи на нахождение лишнего можно моделировать в повседневной жизни, используя для этого предметы посуды, плоды и т.п. Игра помогает развить логическое мышление, внимание. Изучить признаки предмета.

"На что это похоже"?

Цель: Развивать у детей наглядно – образное мышление.

Задание: надо придумать как можно больше ассоциаций на каждую картинку. Оценивается количество и качество (оригинальность) образов.

Д/и «Дорисуй фигуры»

Цель: Развивать у детей логическое мышление.

Описание: учить детей рисовать недостающие фигуры.

Д/и «Цветочная поляна»

Цель: Учить детей находить одинаковые предметы.

Описание: Дети должны описать одинаковые предметы, где анализируют картинки.

Д/и "Зачеркни лишний предмет"

Цель: Учить детей понимать, что такое общий признак предмета, уметь формировать предметы в группы и давать им правильное название.

Д/и «Заборчик» (Альбом «Чудо-кубики» стр. 7)

Цель: Формирование представлений детей об окраске граней у кубиков (два цвета). Учить детей выполнять изображение рисунка по образцу. Развивать чувство асимметрии.

Д/и «Домик и дом» (Альбом «Чудо-кубики» стр. 4)

Цель: Упражнять детей в выкладывании кубиков по карточке-образцу, используя кубики одного и двух цветов. Развивать глазомер, мышление, ориентировку на плоскости.

Д/и «Сделай цветные дорожки» (Альбом «Чудо-кубики» стр. 1)

Цель: Познакомить детей с кубиками Никитина. Формирование представлений об окраске граней у кубиков (один цвет). Упражнять в группировке фигур по цвету, выкладывать дорожки одним цветом.

Д/и «Шахматная доска» (Альбом «Чудо-кубики» стр. 14)

Цель: Упражнять детей в умении выкладывать задание по образцу. Развивать чувство ритма, глазомер концентрацию внимания.

«Квадрат Воскобовича (двух цветов)

Д/и «Домик»

Цель: Познакомить детей с квадратом Воскобовича. Дать представления о действиях с квадратом (складывание по прямой и по диагонали). Учить детей выполнять изображение предмета по образцу. Развивать координацию движений рук.

Д/и «Конфетка»

Цель: Упражнять детей в складывании квадрата по образцу. Развивать глазомер, мышление, координацию рук.

«Чудо-крестики» (Воскобовича)

Д/и «Собери крестики»

Цель: Познакомить детей с игровым пособием Воскобовича «Чудо-крестики». Учить детей собирать целые крестики из частей, различать цвета и сравнивать размеры деталей. Развивать координацию движений рук, мышление, пространственные ориентиры.

Один вариант игры: «складываем крестики в рамку поля».

Другая игра: «конструирование фигур». Ребенок учится конструктивной деятельности и складыванию предмета из частей по образцу.

Д/и «Строим башню»

Цель: Упражнять детей в умении соизмерять величину и форму фигур, выкладывая башенку из деталей «Чудо-крестиков». Развивать глазомер, мышление, координацию рук.

«Игровизор» (Воскобовича)

Цель: Познакомить детей с игровым пособием Воскобовича «Игровизор». Дать представление о его назначении и возможностях. Развивать умение ориентироваться на поле «Игровизора», выполнять задания под диктовку.

Д/и «Выполни разные задания на Игровизоре»

Цель: Учить концентрации внимания по заданию. Развивать координацию руки и умение рисовать окружности.

Виды выполнения заданий на «Игровизоре»: выделение, соединение, обводка по контуру, штриховка, дорисовка, рисование и т.д.

Перед вами лист- задание. Это коллаж из геометрических фигур. Задания могут быть такими: 1.Выберите и обведите по контуру только прямоугольники (круги, овалы, квадраты, треугольники).
2.Выберите фигуры, не имеющие углов, или все четырёхугольники
3.Заштрихуйте фигуры с тремя углами. 4.Повтори узор. Развивает плавность линий, уверенность движений, эстетичность изображения.

Ясли-сад «Бэйшешек»



**Перспективное планирование по вариативной части
«Сюжетно-ролевые игры»
В предшкольной подготовительной
группе «ВИШЕНКА»**

Воспитатели: Серикбаева Гульнара
Канапиянова Алия

2021-2022 уч.год

**Перспективное планирование по вариативной части
«Сюжетно-ролевые игры»
В дошкольной подготовительной группе**

№	Тема и цель игры	Кол-во часов
1	<p>Игра «Детский сад» <i>Цель:</i> Цель. Закрепление знаний детей о работе медсестры и врача, прачки, повара, дворника и других работников детского сада. Воспитание интереса и уважения к их труду. Развитие у детей чувства благодарности за труд взрослых для них, желания оказать им посильную помощь. Развитие умения применять полученные знания в коллективной творческой игре.</p>	1
2	<p>Игра «Семья» Цель. Побуждение детей творчески воспроизводить в играх быт семьи. Совершенствование умения самостоятельно создавать для задуманного сюжета игровую обстановку. Формирование ценных нравственных чувств (гуманности, любви, сочувствия и др.).</p>	1
3	<p>Игра «Школа» Цель. Формирование умения творчески развивать сюжет игры. Обучение детей справедливо распределять роли в играх. Побуждение детей воспроизводить в играх бытовой и общественно полезный труд взрослых.</p>	1
4	<p>Игра «Путешествие». Цель. Формирование умения творчески развивать сюжет игры. Знакомство с трудом потового. Закрепление представлений детей о труде взрослых на речном вокзале, на теплоходе. Закрепление и обобщение знаний о труде работников села. Воспитание уважительного отношения к труду. Знакомство с жизнью людей на Севере и на юге нашей страны.</p>	1
5	<p style="text-align: center;">Игра « Армия». Цель. Формирование умения творчески развивать сюжет игры. Формирование у дошкольников конкретных представлений о герое-воине, нравственной сущности его подвига во имя своей Родины. Обогащение знаний детей о подвиге воинов-танкистов и воинов-моряков в родном городе. Расширение представлений детей о типах военных кораблей: подводная лодка, крейсер, эсминец, авианосец, ракетный катер, танкодесантный корабль. Воспитание у детей чувства патриотизма, гордости за свою Родину, восхищения героизмом людей.</p>	1

6	<p align="center">Игра «Супермаркет».</p> <p>Цели: Научить детей согласовывать собственный игровой замысел с замыслами сверстников, менять роли по ходу игры. Побуждать детей более широко использовать в играх знания</p>	1
7	<p align="center">Игра «Строительство».</p> <p>Цели: Научить детей распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли, использовать атрибуты в соответствии с сюжетом, конструкторы, строительные материалы, справедливо решать споры, действовать в соответствии с планом игры. Отображать в игре знания об окружающей жизни, развивать творческое воображение, выразительность речи детей.</p>	1
8	<p>Игра «Скорая помощь». «Поликлиника». «Больница».</p> <p>Цели: Формировать умение детей делиться на подгруппы в соответствии с сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив. Отображать в игре знания об окружающей жизни, показать социальную значимость медицины. Воспитывать уважение к труду медицинских работников, закреплять правила поведения в общественных местах.</p>	1
9	<p align="center">Игра «Телевидение».</p> <p>Цели: Закреплять ролевые действия работников телевидения, показать, что их труд — коллективный, от качества работы одного зависит результат всего коллектива. Закреплять представления детей о средствах массовой информации, о роле телевидения в жизни людей.</p>	1
10	<p align="center">Игра «Водители». «Гараж».</p> <p>Цели: Научить детей распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли, отражать взаимоотношения между играющими. Воспитывать интерес и уважение к труду транспортников, пробуждать желание работать добросовестно, ответственно, заботиться о сохранности техники, закреплять знание правил дорожного движения. Развивать память, речь детей.</p>	1
11	<p align="center">Игра «Ателье». «Дом мод».</p> <p>Цели: Формировать умение детей делиться на подгруппы в соответствии с сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив. Воспитывать уважение к труду швеи, модельера, закройщика, расширять представления о том, что их труд</p>	1

	коллективный, что от добросовестной работы одного человека зависит качество труда другого. Развивать умения применять в игре знания о способах измерения. Развивать диалогическую речь детей.	
12	Игра « ГИБДД». Цели: Развивать дружеское отношение друг к другу, умение распределять роли и действовать в соответствии с принятой на себя ролью. Воспитывать уважение к труду работников инспекции безопасности движения, закреплять представление об их значении для жизни города, условиях труда и взаимоотношениях «инспектор — водитель», «инспектор — пешеход». Развивать диалогическую речь.	1
13	Игра «Пираты». Цели: Формировать умение распределяться на подгруппы в соответствии с игровым сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив, Учить создавать необходимые постройки, пользоваться предметами-заместителями, понимать игровую ситуацию и действовать в соответствии с ней. Отображать в игре впечатления от прочитанной литературы, просмотренных мультфильмов, фильмов. Развивать творческое воображение, активизировать речь детей.	1
14	Игра «Модельное агентство». Цели: Научить детей распределять роли и действовать в соответствии с ними, учить моделировать ролевой диалог, воспитывать дружеское отношение друг к другу, определять характеры героев, оценивать их поступки. Отображать в игре явления общественной жизни.	1
15	Игра «Моряки». «Рыбаки». «Подводная лодка». Цели: Научить детей самостоятельно распределять роли и действовать в соответствии с ними, самостоятельно делать необходимые постройки. Отображать в игре знания детей об окружающей жизни, формировать навыки позитивного общения детей и доброжелательного отношения в группе.	1
16	Игра «Школа». Цели: Научить детей самостоятельно распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли. Понимать воображаемую ситуацию и действовать в соответствии с ней. Расширять сферу социальной активности ребенка и его представления о жизни школы, предоставив ему возможность занимать различные позиции взрослых и детей (учитель — ученик — директор школы).	1
17	Игра «Цирк». Цели: Научить распределять роли и действовать в соответствии с принятой на себя ролью, воспитывать дружеское отношение друг к другу. Закреплять	1

	представления детей об учреждениях культуры, правилах поведения в общественных местах, закреплять знания о цирке и его работниках.	
18	<p>Игра «Театр».</p> <p>Цели: Научить действовать детей в соответствии с принятой на себя ролью, формировать доброжелательное отношение между детьми. Закреплять представления детей об учреждениях культуры, их социальной значимости. Закреплять знания детей о театре, о труппе театра, работниках театра, показать коллективный характер работы в театре, развивать выразительность речи.</p>	1
19	<p>Игра «Исследователи».</p> <p>Цели: Учить детей распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли. Закреплять знания детей о научных работниках, об их интересном и нелегком труде, специфических условиях труда. Учить моделировать игровой диалог.</p>	1
20	<p>Игра «Почта».</p> <p>Цели: Научить детей пользоваться в игре предметами-заместителями, понимать воображаемую ситуацию и действовать в соответствии с ней. Продолжать ознакомление с трудом работников связи, формирование уважительного отношения к работникам почты, учить отражать в игре труд взрослых, передавать отношения между людьми, практическое применение знаний о количестве и счете.</p>	1
21	<p>Игра «Редакция».</p> <p>Цели: Закреплять ролевые действия работников редакции, показать, что их труд — коллективный, от качества работы одного зависит результат всего коллектива. Закреплять знания детей о средствах массовой информации, о роли газет и журналов в нашей жизни. Развивать речь детей.</p>	1
22	<p>Игра Корпорация «Билайн» .</p> <p>Цели: Научить детей самостоятельно распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли. Отражать в игре явления социальной действительности, закреплять правила поведения в общественных местах, корпоративную этику, формирование навыков речевого этикета, учить включаться в групповую работу и самостоятельно находить в ней привлекательные для себя моменты, учить оценивать качество выполнения задания, формировать навыки сотрудничества.</p>	1
23	<p>Игра «Зоопарк».</p> <p>Цели: Научить детей распределяться на подгруппы в соответствии с игровым сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив. Расширять представления детей о гуманной направленности</p>	1

	труда работников зоопарка, об основных профессиях: директор зоопарка, рабочие, врач, проводник, работник кухни, экскурсовод и др., об основных трудовых процессах по обслуживанию животных.	
24	Игра Кафе. «Макдоналдс». Пиццерия. Цели: Научить самостоятельно распределять роли и действовать в соответствии с ролью, учить самостоятельно создавать необходимые постройки, формировать навыки доброжелательного отношения детей. Побуждать детей более широко использовать в играх знания об окружающей жизни.	1
25	Игра «Библиотека». Цели: Согласовывать собственный игровой замысел с замыслом сверстников, менять роли по ходу игры. Отображать в игре знания об окружающей жизни, показать социальную значимость библиотек. Расширять представления о работниках библиотеки, закреплять правила поведения в общественном месте. Развивать память, речь детей.	1
26	Игра «Агентство недвижимости». Цели: Формировать умение детей самостоятельно распределять роли и действовать согласно им. Расширять сферу социальной активности детей и их представления об окружающем, закреплять знания о работе агентств по продаже недвижимости, предоставлять ребенку возможность занимать различные позиции взрослых (директор агентства — менеджер по продажам — работник рекламной службы — покупатель).	1
27	Игра «Исследователи космоса». Цели: Научить детей самостоятельно распределять роли, понимать воображаемую ситуацию и действовать в соответствии с ней. Закреплять знания детей об исследованиях в области космоса, о специфических условиях труда исследователей, учить моделировать игровой диалог, использовать различные конструкторы, строительные материалы, предметы-заместители. Развивать творческое воображение, связную речь детей.	1
28	Игра «Химчистка». Цели: Формировать совместную деятельность, направленную на качество исполнения ролей. Использовать при необходимости предметы-заместители. Отражать в игре представления о сфере обслуживания, закреплять знания детей о служащих химчистки. Развивать память, активизировать речь детей.	1
29	Игра «Экологи». Цели: Создавать условия и поощрять социальное творчество,	1

	<p>умение распределяться на подгруппы в соответствии с игровым сюжетом, формировать навыки речевого этикета. Расширять представления детей о гуманной направленности работы экологов, ее необходимости для сохранения природы, социальной значимости.</p>	
30	<p>Игра «Служба спасения». Цели: Создавать условия и поощрять социальное творчество, формировать умение распределяться на подгруппы в соответствии с игровым сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив. Расширять представления детей о гуманной направленности работы службы спасения, ее необходимости, мобильности в чрезвычайных ситуациях. Развивать речь детей.</p>	1
31	<p>Игра «Олимпиада». Цели: Формировать умение детей распределяться на подгруппы в соответствии с игровым сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив. Отобразить события общественной жизни, интересующее детей, объединить детей вокруг одной цели, способствовать преодолению эгоцентризма, формированию совместной деятельности, направлять внимание детей на качество исполняемых ролей, их социальную значимость.</p>	1
32	<p>Игра «Первобытные люди». Цели: Выполнять различные роли в соответствии с развитием сюжета, использовать различные строительные, бросовые материалы для изготовления необходимой атрибутики, формировать умение планировать действия всех играющих. Отобразить в игре события прошлого. Развивать творческое воображение, активизировать речь детей.</p>	1
33	<p>Игра «Музей». Цели: Учить детей самостоятельно распределять роли и действовать в соответствии с ними. Отображать в игре события общественной жизни, нормы общественной жизни, поведения в культурных местах, учить внимательно, доброжелательно относиться друг к другу. Развивать речь детей, обогащать словарь детей.</p>	1
34	<p>Игра «Банк». Цели: Выбирать роль и действовать в соответствии с ней, формировать навыки сотрудничества. Отражать в игре явления социальной действительности, закреплять правила поведения в общественных местах, формировать навыки речевого этикета.</p>	1
35	<p>Игра «Дизайнерская студия». Цели: Учить самостоятельно распределять роли и</p>	1

	действовать согласно роли, формировать навык речевого Этикета, учить включаться в групповую работу и самостоятельно находить в ней привлекательные моменты, учить оценивать качество выполнения задания (своей работы и партнеров по игре), учить выражать свое мнение публично; закреплять знания детей об окружающей жизни, продолжать знакомить с работниками дизайнерской студии.	
36	<p style="text-align: center;">Игры на свежем воздухе</p> <p>Цели: Создать условия для игры на свежем воздухе. Учить самостоятельно распределять роли и действовать согласно роли, формировать навык речевого Этикета, учить включаться в групповую работу и самостоятельно находить в ней привлекательные моменты, учить оценивать качество выполнения задания</p>	1
	ИТОГО:	36

Картотека «Сюжетно-ролевые игры»

1. Игра «Детский сад».

Цель. Закрепление знаний детей о работе медсестры и врача, прачки, повара, дворника и других работников детского сада. Воспитание интереса и уважения к их труду. Развитие у детей чувства благодарности за труд взрослых для них, желания оказать им посильную помощь. Развитие умения применять полученные знания в коллективной творческой игре.

Игровой материал. Куклы, игрушечная посуда, набор «Доктор», игрушечный телефон, предметы-заместители.

Подготовка к игре. Экскурсия в кабинет врача. Внесение атрибутов для организации игры в «детского врача». Чтение рассказа А. Кардашовой «Наш доктор». Наблюдение труда прачки. Организация труда детей — стирка кукольного белья. Экскурсия на кухню. **Занятие** «Испечем для себя и малышей булочки». Лепка продуктов для игры в «повара». **Беседа** «Кто и как работает в нашем детском саду». Рисование на эту тему. Внесение атрибутов для организации коллективной игры в «детский сад».

Игровые роли. Врач, медицинская сестра, воспитатель, заведующая, музыкальный работник, няня, повар.

Ход игры. Перед началом игры воспитатель проводит предварительную работу. Вместе с ребятами посещают медицинский кабинет, кухню, прачечную, зал ритмики, кабинет заведующей и беседуют с медицинской сестрой и врачом, поваром, прачкой, заведующей об их работе.

После этого в группе воспитатель проводит беседу «Кто и как работает в нашем детском саду», обобщает знания, полученные на экскурсии. Затем с детьми можно поиграть в игру «Режим дня», тем самым, наметив план игры. Также с детьми можно прочитать рассказы и стихи о детском саде и приготовить необходимые атрибуты к игре: инструменты для доктора, кукольную посуду и т. д. Далее воспитатель может предложить детям поиграть самостоятельно, если же у детей еще не возникло должного интереса к игре, педагог может выступить в игре как равноправный партнер, выполняя главную или второстепенную роль, косвенно влияя на изменение игровой среды, он может вести коррекцию игровых отношений. К примеру, он может предложить детям следующие роли: «врач», «медицинская сестра», «воспитатель», «заведующая», «музыкальный работник», «няня», «повар». Когда все роли будут распределены, педагог побуждает детей к игре: «Сейчас нужно провести зарядку с куклами, потом посадить их завтракать». «Няне нужно быстро сходить на кухню и принести завтрак». «После завтрака надо идти на осмотр к врачу». После завтрака «врач» и «медицинская сестра» внимательно осматривают «детей», каждому дают рекомендации. Один ребенок заболел и «воспитательнице» нужно позвонить по телефону родителям: «Ваша дочка заболела, ее надо забрать из детского сада». После медицинского осмотра «детям» нужно идти на «музыкальное занятие» и т. д. По ходу игры воспитатель следит за правильным развитием сюжета, сглаживает возникающие конфликты, советует, что можно придумать еще, при желании детей вводит новые роли.

2. Игра «Семья».

Цель. Побуждение детей творчески воспроизводить в играх быт семьи. Совершенствование умения самостоятельно создавать для задуманного сюжета игровую обстановку. Формирование ценных нравственных чувств (гуманности, любви, сочувствия и др.).

Игровой материал. Куклы, игрушечная посуда, мебель, игровые атрибуты (передники, косынки), музыкальные инструменты, предметы-заместители.

Подготовка к игре. Игры-занятия «Как будто дома у нас младенец», «Как будто дома папа и бабушка, а мамы нет дома», «Мамин праздник», «Праздник в семье», «День рождения куклы». Беседы о взаимоотношениях в семье. Совместные игры с детьми подготовительной и младшей групп.

Игровые роли. Бабушка, бабушка, внук, внучка, мама, папа, брат, сестра.

Ход игры. С целью развития игры воспитатель может сначала побеседовать с детьми на тему «Где работают родители». Раскрыть нравственную сущность деятельности взрослых людей: ответственное отношение к своим обязанностям, взаимопомощь и коллективный характер труда. Далее педагог побуждает детей творчески воспроизводить в играх быт семьи. Предлагает ребятам соорудить постройку дома по представлению, используя строительный материал. Во время постройки дома учит детей договариваться о совместных действиях, составлять предварительный план конструкции, доводить работу до конца. Затем вносит игрушки (куклы, мебель, посуду и др.), игровые атрибуты (передники, косынки). После этого педагог совместно с детьми разбирает следующие игровые ситуации: «Когда мамы нет дома», «К нам пришли гости», «Я помогаю маме», «Семейный праздник» и т. д.

Игру «Когда мамы нет дома» можно организовать совместно с младшими детьми, предварительно объяснив цель совместной игры: научить малышей распределять роли, планировать игру, играть самостоятельно.

Игра «К нам пришли гости» должна научить детей, как правильно приглашать в гости, встречать гостей, вручать подарок, вести себя за столом.

В игре «Я помогаю маме» воспитателю необходимо вносить в нее элементы труда: стирка кукольного белья, починка одежды, ремонт книг, уборка помещения. По ходу игры педагог должен подбирать, менять игрушки, предметы, конструировать игровую обстановку с помощью разнообразного подсобного материала, использовать собственные самоделки, применять природный материал.

В сюжеты любимых детских игр педагог должен вносить новое содержание. Например, игра «Семейный праздник» предполагает показ в детском саду концерта, используя детские музыкальные инструменты: рояль, металлофон, бубен, трещетки, дудки, треугольники и др. «Члены семьи» исполняют песни и пляски, читают стихи, шутят, загадывают загадки. Эта игра требует предварительной работы, воспитатель заранее совместно с детьми по их желанию может распределить кто и что будет делать на празднике.

Также педагог может объединять игры, близкие по тематике, создавая возможность длительных коллективных игр, например: «Семья» и «Школа».

3. Игра «Школа».

Цель. Формирование умения творчески развивать сюжет игры. Обучение детей справедливо распределять роли в играх. Побуждение детей воспроизводить в играх бытовой и общественно полезный труд взрослых.

Игровой материал. Куклы, мебель, строительный материал, игровые атрибуты (журнал, тетради, ручки, карандаши), предметы-заместители.

Подготовка к игре. Экскурсия в школу. Беседа с учителем 1-го класса. Чтение произведений Л. Воронковой «Подружки идут в школу» или Э. Мошковской «Мы играем в школу» и др. Совместные игры с детьми подготовительной группы.

Игровые роли. Учитель, ученики.

Ход игры. Перед тем как начать игру, воспитатель организует экскурсию в школу. Там ребята знакомятся с учителями, ребятами-школьниками, беседуют с ними. Также необходимо провести ребят по всей школе: показать классы, столовую, мастерские, раздевалку и т. д. Затем в группе обсудить свои впечатления о школе. Потом для дальнейшего обогащения знаний о школе воспитатель читает детям произведение Л. Воронковой «Подружки идут в школу» (или Э. Мошковской «Мы играем в школу» и др.). После этого следует беседа о том, что значит быть школьником, кто преподает урок, какие принадлежности есть у школьника, и т. д. Также педагог помогает детям в овладении выразительными средствами реализации роли (интонация, мимика, жесты). Совместно с детьми педагог может изготовить атрибуты для игры: журнал для учителя, повязки для дежурных и т. д. В процессе игры при постройке здания школы или класса педагог развивает конструкторское творчество и сообразительность детей, поощряет сооружение взаимосвязанных построек (улица, школа, парк культуры, мост, подземный переход); предлагает использовать в постройках вспомогательный материал (шнуры, колышки, дощечки, шишки, проволоку и др.). Приемы руководства данной игрой различны: исполнение воспитателем роли «учителя», беседы с детьми о том, как они будут играть, совместная постройка школы, класса. Использование таких приемов способствует самостоятельной организации детьми игр, где они действуют в соответствии со своими избирательными интересами (проводят уроки чтения, физкультуры, математики). Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, педагог должен косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Воспитатель также должен способствовать воспроизведению в играх бытового и общественно полезного труда взрослых. Закреплять знания Правил дорожного движения (дорога из дома в школу и обратно), объединять игры, близкие по тематике, создавая возможность длительных коллективных игр: «Семья» — «Школа» — «Дорога в школу» — «Путешествие по городу».

4. Игра «Путешествие».

Цель. Формирование умения творчески развивать сюжет игры. Знакомство с трудом потового. Закрепление представлений детей о труде взрослых на речном вокзале, на теплоходе. Закрепление и обобщение знаний о труде работников села. Воспитание уважительного отношения к труду. Знакомство с жизнью людей на Севере и на юге нашей страны.

Игровой материал. Строительный материал, технические игрушки: заводные машины, катера, теплоходы, руль, одежда для моряков, набор «Дорожные знаки», набор игрушечных животных и птиц, предметы-заменители.

Подготовка к игре. Экскурсия на речной вокзал, на теплоход. Беседа с милиционером, работниками флота, тружениками села. Изготовление атрибутов для игры: погоны милицейские, повязки дежурного, нагрудные (нарукавные) знаки, вывески «Милиция», «Пост ГАИ», «Бюро находок»; лепка из разноцветного пластилина судов с разными «огнями».

Игровые роли. Милиционер, начальник порта, кассир, продавец, дежурный, капитан, боцман, матрос, кок, судовой врач, доярка, птичница, оленеводы, лесорубы, геологи, пограничники, садоводы и т. д.

Ход игры. Игра «Путешествие» является одной из любимых детских игр. Ее можно реализовывать в различных вариантах, например: «Путешествие по городу», «Путешествие по реке», «Путешествие в деревню», «Мы отправляемся на Север», «Мы едем на юг» и др.

Начиная игру «Путешествие по городу», воспитатель прежде всего может провести экскурсию с целью ознакомления с достопримечательностями города, постройками, с работой милиционера и т. д. В группе обсудить виденное, обобщить знания, ответить на интересующие детей вопросы. Затем педагог может познакомить детей с произведениями М. Ильина, Е. Сегала «Машины на нашей улице»; А. Соколовского «Здравствуйте, товарищ, милиционер!». Обсудить нравственный смысл деятельности людей, характер их взаимоотношений. Совместно изготовить атрибуты для игры: погоны милицейские, повязки дежурного, нагрудные (нарукавные) знаки, вывески «Милиция», «Пост ГАИ», «Бюро находок». Далее педагог может предложить детям соорудить постройки по представлению и образцу (рисунок, фотография, схема). При обыгрывании постройки использовать мелкие резиновые и пластмассовые игрушки, предметы (электрический фонарик, насос). Во время самостоятельной игры детей педагог учит подбирать нужный игровой и рабочий материал, договариваться о совместных играх, выполнять правила поведения в коллективной игре: делиться игрушками, играть дружно, помогать товарищу.

В игре «Путешествие по реке (озеру, морю)» роль воспитателя заключается в планомерном и систематическом сообщении детям сведений о деятельности и взаимоотношениях речников. В этой игре педагог подводит детей к возможности объединить несколько сюжетных линий. В ходе могут появляться «почта», «магазин», «медпункт» и др.

Подготовку к игре «Путешествие в деревню» педагог начинает с чтения произведений Л. Воронковой «Таня въезжает в деревню», П. Донченко «Петрусь и золотое яичко», Г. Юрмина «Все работы хороши!», рассматривает с детьми иллюстративный материал, рассказывает на тему «Что я видела в деревне», проводит беседу «О труде работников села». С целью воплощения в игре положительного игрового поведения педагог может обсудить с детьми характеристику тружеников колхоза, например, доярка встает рано, чтобы успеть подготовить корм для коров и телят, поит их и моет, доит коров, помогает в работе своим товарищам и т. д.

Педагог предлагает детям примерные сюжеты игр: «Уборка урожая в колхозе», «Наша животноводческая ферма», «Праздник урожая в колхозе», «В гостях у бабушки», «Экскурсия на птицеферму», «Концерт для тружеников села», помогает детям в составлении планов-сюжетов, в отборе эпизодов, которые можно включить в игру, в выделении действующих лиц (персонажей). После игры педагог совместно с детьми обсуждает поведение участников: средства передачи роли, ролевые отношения, умение выполнять усвоенные нормы и правила (культуры поведения, дружеских коллективных взаимоотношений).

Для создания интереса к сюжету игры «Мы отправляемся на Север» ребятам воспитатель может прочитать «письмо» из Якутии с приглашением в гости, показать открытки с изображением жизни людей на Севере или кратко рассказать об отдельных якутских городах и селах, предложить ребятам «отправиться» в путешествие на Север, порекомендовать, чтобы они обсудили отдельные роли, раскрыть нравственный смысл труда взрослых людей (оленоводы, лесорубы, геологи, пограничники и др.). В целях создания устойчивого интереса к теме игры педагог может предложить ребятам рассматривание иллюстративного материала, составить рассказ на тему «Что я видел?», чтение произведений, например, С. Баруздина «Страна, где мы живем», А. Членова «Как Алешка жил на Севере»), Б. Житкова «Что я видел?».

Вызвать интерес к сюжету игры «Мы едем на юг» можно чтением письма от детей-грузин и показать фотографии, открытки, игрушки.

5. Игра « Армия».

Цель. Формирование умения творчески развивать сюжет игры. Формирование у дошкольников конкретных представлений о героине-воине, нравственной сущности его подвига во имя своей Родины. Обогащение знаний детей о подвиге воинов-танкистов и воинов-моряков в родном городе. Расширение представлений детей о типах военных кораблей: подводная лодка, крейсер, эсминец, авианосец, ракетный катер, танкодесантный корабль. Воспитание у детей чувства патриотизма, гордости за свою Родину, восхищения героизмом людей.

Игровой материал. Строительный материал, пилотки, косынки, сумочки для медицинских сестер, мешочки с песком, шлемы, предметы-заместители.

Подготовка к игре. Экскурсии к памятникам, к местам боевой славы. Рассматривание иллюстративного материала по теме. Чтение произведений Л. Кассиля «Памятник советскому солдату», В. Никольского «Что умеют танкисты» из книги «Солдатская школа», Я. Длугаленского «Что умеют солдаты» из книги «Не потеряйте знамя». Составление альбома о войнах-героях. Изготовление атрибутов для игр. Лепка танка, военного корабля. Конструирование из строительного материала боевой техники.

Игровые роли. Танкист, солдат, медсестра, капитан, матрос.

Ход игры. Данная игра может быть представлена в различных вариантах: «Танкисты», «Боевая пехота», «Военные корабли» и т. д.

В первую очередь при подготовке к серии игр детей старшей группы необходимо познакомить с памятниками, которые увековечивают подвиг нашего народа в годы Великой Отечественной войны. Этоobelisks, монументы, памятники-пушки, памятники-Танки, памятники-самолеты, памятники-корабли, установленные в честь освобождения родного края. Также воспитатель знакомит детей с изображением различных типов военных кораблей: подводная лодка, крейсер, эсминец, авианосец, ракетный катер, танка-десантный корабль и др. Затем педагог может прочесть детям рассказы Л. Кассиля «Памятник советскому солдату», В. Никольского «Что умеют танкисты» из книги «Солдатская школа», Я. Длугаленского «Что умеют солдаты» из книги «Не потеряйте знамя». Также педагог предлагает детям нарисовать танк, самолет, военный корабль, боевую машину, бинокли, слепить танк или корабль. Затем воспитатель может предложить коллективную постройку по выбору: танк, военный корабль и др. Во время постройки он должен обращать внимание на зависимость формы постройки от его назначения, учить детей совместно обсуждать план сооружения и организацию предметно-игровой среды. Совместно с педагогом и детьми подготовительной группы ребята могут подготовить атрибуты для игры: пилотки, косынки, сумочки для медицинских сестер, мешочки с песком, шлемы. Затем воспитатель может организовать военно-спортивные игры, в которых дети отражают мирную службу солдат-пехотинцев, танкистов, ракетчиков, моряков. Детям предлагается выполнять то, что умеют солдаты: стрелять в цель, быстро переползать от куста к кусту, бегать. Эти упражнения педагог организует на участке детского сада. Воспитатель сначала берет на себя роль «Командира», он следит за правильным

выполнением движений: метанием мешочков с песком, переползанием, перепрыгиванием и т. д. Отмечает лучшее исполнение роли, поощряет достижения нерешительных детей. Повторяет упражнения с тем, чтобы добиться нужного результата. Исполнение ролей «солдат» требует от детей и определенных действий, и проявления определенных качеств. Так, «командиру» обязательно надо наметить в игре задачу и проследить, как она выполняется, «солдатам» нужно отлично выполнить задание: далеко метнуть, быстро перебежать, ловко перепрыгнуть. «Медсестры» также должны быстро действовать, уметь выполнить задание. Перед каждой игрой воспитателю с детьми необходимо проводить разговор-обсуждение: кто какую роль берет на себя, как действует, чьи распоряжения выполняет. В таких играх в основном принимает участие довольно большое количество детей группы, при этом важное значение имеет согласование их действий. Общение со взрослым в игре помогает детям глубже осознать моральные качества воинов, роли которых они исполняют. Чтобы придать игре целенаправленный характер, педагогу можно разработать карту-схему и с ней ознакомить всех участников. Воспитатель изготавляет ее с детьми, намечает, где должны стоять часовые, где расположен медпункт, где стоянка корабля, и т. д. А затем дети уже самостоятельно намечают свои маршруты, вместе с «командиром» обсуждают их, чертят карту-план. На карте — штаб, госпиталь. Педагог выделяет на карте и те объекты, которые надо преодолеть: узкий мост (бревно), минное поле (перепрыгнуть через препятствие), проволочное заграждение (лестница). Под влиянием имеющихся у детей знаний о подвиге воинов в родном городе возникают сюжеты игр типа «Танкисты освобождают город», «Переправа через реку». Например, цель игры: «танкистам» и «пехотинцам» надо уничтожить вражеские танки. Педагог рассказывает, что путь труден и опасен. Бойцам надо перейти через речку по поваленному бревну, затем перепрыгнуть через ров, пройти вдоль озера, по кочкам перейти через болото и уничтожить вражеские танки. Танк тогда считается уничтоженным, если есть попадание в мишень. «Раненым» солдатам оказывают помощь «медсестры». После победы «солдат» радостно встречает население освобожденных городов и сел. Игра может повторяться в разных вариантах и проходить не только на территории детского сада, но и на берегу реки, в парке, сквере. Это дает возможность шире использовать природный материал и естественные преграды. В этой игре обязательно должна быть взаимосвязь творческой и спортивной игр.

6. Игра «Супермаркет».

Цели:

Научить детей согласовывать собственный игровой замысел с замыслами сверстников, менять роли по ходу игры. Побуждать детей более широко использовать в играх знания об окружающей жизни; развивать диалогическую речь.

Примерные игровые действия: приход в супермаркет; покупка необходимых товаров; консультации менеджеров; объявления о распродажах; оплата покупок; упаковка товара; решение конфликтных ситуаций с директором или администратором супермаркета.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: касса; наборы продуктов; спецодежда для продавцов, кассиров, менеджеров; сувениры; чеки, сумки, кошельки, деньги; наборы мелких игрушек; журналы, газеты; одежда, обувь, головные уборы и др.; учетные книги, ценники, указатели, названия отделов; телефоны, рации, микрофоны; упаковка, тележки для продуктов.

7. Игра «Строительство».

Цели:

Научить детей распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли, использовать атрибуты в соответствии с сюжетом, конструкторы, строительные материалы, справедливо решать споры, действовать в соответствии с планом игры. Отображать в игре знания об окружающей жизни, развивать творческое воображение, выразительность речи детей.

Примерные игровые действия: выбор объекта строительства; выбор строительного материала, способа его доставки на строительную площадку; строительство; дизайн постройки; сдача объекта.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: планы строительства; различные строительные материалы; инструменты; униформа; строительная техника; каски; образцы материалов; журналы по дизайну.

8. Игра «Скорая помощь». «Поликлиника». «Больница».

Цели:

Формировать умение детей делиться на подгруппы в соответствии с сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив. Отображать в игре знания об окружающей жизни, показать социальную значимость медицины. Воспитывать уважение к труду медицинских работников, закреплять правила поведения в общественных местах.

Примерные игровые действия:

приход в поликлинику, регистратура; прием у врача; выписка лекарства; вызов «Скорой помощи»; госпитализация, размещение в палате; назначения лечения; обследования; посещение больных; выписка.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: халаты, шапочки врачей; карточки больных; рецепты; направления; наборы «Маленький доктор»; «лекарства»; телефон; компьютер; носилки

9. Игра «Телевидение».

Цели:

Закреплять ролевые действия работников телевидения, показать, что их труд — коллективный, от качества работы одного зависит результат всего коллектива. Закреплять представления детей о средствах массовой информации, о роли телевидения в жизни людей.

Примерные игровые действия:

выбор программы, составление программы редакторами; составление текстов для новостей, других программ; подготовка ведущих, зрителей; оформление студии; работа осветителей и звукооператоров; показ программы.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: компьютеры; рации; микрофоны; фотоаппараты; «хлопушка»; программы (тексты); символика различных программ; элементы костюмов; грим, косметические наборы; элементы интерьера, декорации; сценарии, фотографии.

10.Игра «Водители». «Гараж».

Цели:

Научить детей распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли, отражать

взаимоотношения между играющими. Воспитывать интерес и уважение к труду транспортников, пробуждать желание работать добросовестно, ответственно, заботиться о сохранности техники, закреплять знание правил дорожного движения. Развивать память, речь детей.

Примерные игровые действия:

диспетчер выдает путевые листы водителям; водитель отправляется в рейс, проверяет готовность машины, заправляет машину; при необходимости механиком производятся ремонтные работы; оказывает необходимую помощь товарищу; доставляет груз по назначению; приводит машину в порядок; возвращается в гараж.

Предметно-игровая среда.

Оборудование:

рули; планы, карты, схемы дорог; различные документы (права, технические паспорта автомобилей); наборы инструментов для ремонта автомобилей; дорожные знаки, светофор; страховые карточки; автомобильные аптечки; телефоны.

11.Игра «Ателье». «Дом мод».

Цели:

Формировать умение детей делиться на подгруппы в соответствии с сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив. Воспитывать уважение к труду швеи, модельера, закройщика, расширять представления о том, что их труд коллективный, что от добросовестной работы одного человека зависит качество труда другого. Развивать умения применять в игре знания о способах измерения. Развивать диалогическую речь детей.

Примерные игровые действия: выбор и обсуждение модели с модельером, подбор материала; закройщики снимают мерки, делают выкройку; приемщица оформляет заказ, определяет сроки выполнения заказа; швея выполняет заказ, проводит примерку изделия; заведующая ателье следит за выполнением заказа, разрешает конфликтные ситуации при их возникновении; кассир получает деньги за выполненный заказ; может действовать служба доставки.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: швейные машинки; журнал мод; швейные инструменты (сантиметр, нитки, образцы ткани, и др.); фурнитура; выкройки; бланки заказов; «манекены».

12.Игра « ГИБДД».

Цели:

Развивать дружеское отношение друг к другу, умение распределять роли и действовать в соответствии с принятой на себя ролью. Воспитывать уважение к труду работников инспекции безопасности движения, закреплять представление об их значении для жизни города, условиях труда и взаимоотношениях «инспектор — водитель», «инспектор — пешеход». Развивать диалогическую речь.

Примерные игровые действия:

определение места работы инспекторов, работа с планами; инспектор — водитель;

инспектор — пешеход; оформление документов на машину; отчет инспекторов начальнику ГИБДД.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: жезлы; свистки; дорожные знаки; светофоры; водительские права.

13.Игра «Пираты».

Цели:

Формировать умение распределяться на подгруппы в соответствии с игровым сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив, Учить создавать необходимые постройки, пользоваться предметами-заместителями, понимать игровую ситуацию и действовать в соответствии с ней. Отображать в игре впечатления от прочитанной литературы, просмотренных мультфильмов, фильмов. Развивать творческое воображение, активизировать речь детей.

Примерные игровые действия:

постройка пиратского корабля; поиски сокровища; встреча двух судов; разрешение конфликта.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: флаг; сундуки, шкатулки; «сокровища».

14.Игра «Модельное агентство».

Цели:

Научить детей распределять роли и действовать в соответствии с ними, учить моделировать ролевой диалог, воспитывать дружеское отношение друг к другу, определять характеры героев, оценивать их поступки. Отображать в игре явления общественной жизни.

Примерные игровые действия: поступление в модельное агентство; обучение, сценическая речь, сценодвижение и др.; выбор моделей для показа; работа с модельерами; работа с фотографами; составление «портфолио»; показ мод,

Предметно-игровая среда.

Оборудование: камера; декорации; косметические наборы.

15. Игра «Моряки». «Рыбаки». «Подводная лодка».

Цели: Научить детей самостоятельно распределять роли и действовать в соответствии с ними, самостоятельно делать необходимые постройки. Отображать в игре знания детей об окружающей жизни, формировать навыки позитивного общения детей и доброжелательного отношения в группе.

Примерные игровые действия:

постройка корабля, подводной лодки; подготовка к плаванию, выбор маршрута; плавание, выполнение ролевых действий; ремонт судна; работа водолазов; подъем флага на корабле; возвращение в порт (док).

Предметно-игровая среда.

Оборудование: флаги; спасательные круги; спасательные жилеты; акваланги; матросские воротники.

16. Игра «Школа».

Цели:

Научить детей самостоятельно распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли. Понимать воображаемую ситуацию и действовать в соответствии с ней. Расширять сферу социальной активности ребенка и его представления о жизни школы, предоставив ему возможность занимать различные позиции взрослых и детей (учитель — ученик — директор школы).

Примерные игровые действия:

поступление в школу; подготовка к школе, приобретение необходимых школьных принадлежностей; 1 сентября, торжественная линейка; Урок; перемена; уход домой.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: школьные принадлежности; доски; журналы; указки; карты, атласы; дневники.

17. Игра «Цирк».

Цели:

Научить распределять роли и действовать в соответствии с принятой на себя ролью, воспитывать дружеское отношение друг к другу. Закреплять представления детей об учреждениях культуры, правилах поведения в общественных местах, закреплять знания о цирке и его работниках.

Примерные игровые действия:

изготовление билетов, программки циркового представления; подготовка костюмов; покупка билетов; приход в цирк; покупка атрибутов; подготовка артистов к представлению, составление программы; цирковое представление с антрактом; фотографирование.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: афиши; билеты; программки; элементы костюмов; атрибуты: носики, колпаки, свистульки, мыльные пузыри, «ушки»; гирлянды, фигурки клоунов, флажки и др.; атрибуты для цирковых артистов: канаты, обручи, шары, булавы; грим, косметические наборы; спецодежда для билетеров, работников буфета и др.

18.Игра «Театр».

Цели: Научить действовать детей в соответствии с принятой на себя ролью, формировать доброжелательное отношение между детьми. Закреплять представления детей об учреждениях культуры, их социальной значимости. Закреплять знания детей о театре, о труппе театра, работниках театра, показать коллективный характер работы в театре, развивать выразительность речи.

Примерные игровые действия:

выбор театра; изготовление афиши, билетов; приход в театр зрителей; подготовка к спектаклю актеров; подготовка сцены к представлению работниками театра; спектакль с антрактом.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: ширма; различные виды театров; афиши; билеты; программки; элементы костюмов.

19.Игра «Исследователи».

Цели:

Учить детей распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли. Закреплять знания детей о научных работниках, об их интересном и нелегком труде, специфических условиях труда. Учить моделировать игровой диалог.

Примерные игровые действия:

выбор объекта исследований; создание лаборатории; проведение опытной работы; фотографирование, съемки промежуточных результатов; занесение результатов исследований в журнал; научный совет; подведение итогов исследований.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: наборы для лаборатории; микроскопы; увеличительные стекла; различные насекомые (пласт.); природные материалы; стаканчики, пробирки; насос.

20.Игра «Почта».

Цели:

Научить детей пользоваться в игре предметами-заместителями, понимать воображаемую ситуацию и действовать в соответствии с ней. Продолжать ознакомление с трудом работников связи, формирование уважительного отношения к работникам почты, учить отражать в игре труд взрослых, передавать отношения между людьми, практическое применение знаний о количестве и счете, развитие умения действовать с предметами и без предметов, рассказывать о выполняемых действиях.

Примерные игровые действия:

оформление почтового отделения с различными отделами; работа отдела доставки; работа отдела связи; работа отдела почтовых переводов и посылок, бандеролей; телеграф.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: сумки почтальонов; конверты; открытки; газеты, журналы; посылки; подписные листы; бланки; справочные журналы; печати, штампы.

21.Игра «Редакция».

Цели:

Закреплять ролевые действия работников редакции, показать, что их труд — коллективный, от качества работы одного зависит результат всего коллектива. Закреплять знания детей о средствах массовой информации, о роли газет и журналов в нашей жизни. Развивать речь детей.

Примерные игровые действия:

редакционная коллегия; изготовление макета газеты, журнала; распределение заданий и их выполнение; фотографирование, написание статей; использование рисунков, придумывание заголовков; составление газеты (журнала).

Предметно-игровая среда.

Оборудование: фотоаппараты; макеты журналов; блокноты; фотографии; фото пленка; пишущая машинка; компьютер; рисунки.

22.Игра Корпорация «Билайн» .

Цели:

Научить детей самостоятельно распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли. Отражать в игре явления социальной действительности, закреплять правила поведения в общественных местах, корпоративную этику, формирование навыков речевого этикета, учить включаться в групповую работу и самостоятельно находить в ней привлекательные для себя моменты, учить оценивать качество выполнения задания, формировать навыки сотрудничества.

Примерные игровые действия:

работа операторов связи; работа менеджеров по продажам средств связи; ремонтная мастерская; оплата услуг; справочная служба.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: сотовые телефоны; компьютеры; бланки счетов; чеки; предметы и пакеты с символикой «билайн»; бейджики для сотрудников; рекламные проспекты, журналы.

23.Игра «Зоопарк».

Цели:

Научить детей распределяться на подгруппы в соответствии с игровым сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив. Расширять представления детей о гуманной направленности труда работников зоопарка, об основных профессиях: директор зоопарка, рабочие, врач, проводник, работник кухни, экскурсовод и др., об основных трудовых процессах по обслуживанию животных.

Примерные игровые действия:

приобретение билетов в зоопарк; изучение плана зоопарка, выбор маршрута; площадка молодняка, работа проводников с молодняком; экскурсия по зоопарку, наблюдение кормления животных, уборки вольеров; площадка отдыха.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: билеты; схема зоопарка; указатели; строительный материал; элементы костюмов животных; набор игрушек-животных.

24.Игра Кафе. «Макдоналдс». Пиццерия.

Цели:

Научить самостоятельно распределять роли и действовать в соответствии с ролью, учить самостоятельно создавать необходимые постройки, формировать навыки доброжелательного отношения детей. Побуждать детей более широко использовать в играх знания об окружающей жизни.

Примерные игровые действия:

выбор столика; знакомство с меню; прием заказа; приготовление заказа; прием пищи; работа с менеджером при необходимости (жалоба, благодарность); оплата заказа; уборка столика, мойка посуды.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: фартуки; наборы посуды; подносы; меню; скатерти; полотенца; салфетки; наборы продуктов; пиццерия.

25.Игра «Библиотека».

Цели:

Согласовывать собственный игровой замысел с замыслом сверстников, менять роли по ходу игры. Отображать в игре знания об окружающей жизни, показать социальную значимость библиотек. Расширять представления о работах библиотекаря, закреплять правила поведения в общественном месте. Развивать память, речь детей.

Примерные игровые действия:

оформление формуляров читателей; прием заявок библиотекарем; работа с картотекой (использование компьютера); выдача книг; поиск необходимых книг в архиве; читальный зал.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: компьютер; учетные карточки; книги; картотека.

26. Игра «Агентство недвижимости».

Цели:

Формировать умение детей самостоятельно распределять роли и действовать согласно им. Расширять сферу социальной активности детей и их представления об окружающем, закреплять знания о работе агентств по продаже недвижимости, предоставлять ребенку возможность занимать различные позиции взрослых (директор агентства — менеджер по продажам — работник рекламной службы — покупатель).

Примерные игровые действия:

знакомство с рекламными проспектами; выбор недвижимости; обсуждение местонахождения недвижимости; знакомство с особенностями планировки и оформления; оформление сделки; оплата покупки; оформление документов.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: рекламные журналы; планы квартир; фотографии домов.

27. Игра «Исследователи космоса».

Цели:

Научить детей самостоятельно распределять роли, понимать воображаемую ситуацию и действовать в соответствии с ней. Закреплять знания детей об исследованиях в области космоса, о специфических условиях труда исследователей, учить моделировать игровой диалог, использовать различные конструкторы, строительные материалы, предметы-заместители. Развивать творческое воображение, связную речь детей.

Примерные игровые действия:

выбор объекта исследования (планета, звезда, грунт с другой планеты и т. д.); создание лаборатории; работа в обсерватории; проведение опытной работы; изучение фотографий, видеосъемки из космоса; использование космических научных станций; ученый совет; подведение итогов исследований.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: карта космического неба; карта созвездий; элементы космических кораблей; бинокли, рации; журнал наблюдений.

28.Игра «Химчистка».

Цели:

Формировать совместную деятельность, направленную на качество исполнения ролей. Использовать при необходимости предметы-заместители. Отражать в игре представления о сфере обслуживания, закреплять знания детей о служащих химчистки. Развивать память, активизировать речь детей.

Примерные игровые действия:

прием заказа; оформление заказа; оплата заказа; чистка одежды; использование лаборатории для поиска новых средств; выполнение заказа; доставка заказа.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: бланки приема; чехлы для одежды; одежда; набор для лаборатории; стиральная машинка; утюг.

29.Игра «Экологи».

Цели:

Создавать условия и поощрять социальное творчество, умение распределяться на подгруппы в соответствии с игровым сюжетом, формировать навыки речевого этикета. Расширять представления детей о гуманной направленности работы экологов, ее необходимости для сохранения природы, социальной значимости.

Примерные игровые действия:

выбор объекта, работа с картами, планами местности; изучение экологических паспортов; изучение экологической обстановки (пробы воды, воздуха, почвы и т. д.); предъявление штрафных санкций; работы по исправлению экологической ситуации; фотографирование, съемка нарушений.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: планы, карты, схемы местности; «Красная книга»; халаты; путеводители; видеокамера; паспорта различных животных и растений.

30.Игра «Служба спасения».

Цели:

Создавать условия и поощрять социальное творчество, формировать умение распределяться на подгруппы в соответствии с игровым сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив. Расширять представления детей о гуманной направленности работы службы спасения, ее необходимости, мобильности в чрезвычайных ситуациях. Развивать речь детей.

Примерные игровые действия:

вызов по тревоге; осмотр места происшествия, ориентировка на местности; распределение спасательных работ между разными группами; использование техники специального назначения; спасение пострадавших; оказание первой медицинской помощи; доставка необходимых предметов в район происшествия; возвращение на базу.

Предметно-игровая среда.

Оборудование:

набор техники специального назначения; рации, телефоны; планы, карты; символика службы спасения; инструменты; защитные каски, перчатки; фонари; использование атрибутов из других игр, например «Скорая помощь».

31.Игра «Олимпиада».

Цели:

Формировать умение детей распределяться на подгруппы в соответствии с игровым сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив. Отобразить события общественной жизни, интересующее детей, объединить детей вокруг одной цели, способствовать преодолению эгоцентризма, формированию совместной деятельности, направлять внимание детей на качество исполняемых ролей, их социальную значимость.

Примерные игровые действия:

зажжение олимпийского огня; представление и шествие команд; приветствие спортсменам руководителя страны или министра спорта; открытие олимпиады и концерт; спортивные выступления; закрытие олимпиады.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: олимпийская символика; эмблемы команд; судейские свистки, финишные ленты; медали и др. награды; секундомер, рулетка; микрофоны, фотоаппараты, фотографии столиц Олимпийских игр; флаги, флажки для болельщиков; стартовый пистолет; имитация факела.

32.Игра «Первобытные люд».

Цели:

Выполнять различные роли в соответствии с развитием сюжета, использовать различные строительные, бросовые материалы для изготовления необходимой атрибутики, формировать умение планировать действия всех играющих. Отобразить в игре события прошлого. Развивать творческое воображение, активизировать речь детей.

Примерные игровые действия:

устройство пещер, обустройство их; изготовление орудий труда, посуды, оружия, украшений охота, приготовление пищи; воспитание детей и обучение их письму, счету; рисование наскальной живописи, написание пиктограмм; праздники древних людей.

Предметно-игровая среда.

Оборудование:инструменты и орудия труда (предметы-заместители); природный материал; украшения; следы животных; лук, копье; макеты костра, пещеры; плоскостные изображения древних животных; наскальная живопись, элементы одежды первобытных людей; сети, арканы.

33.Игра «Музей».

Цели:

Учить детей самостоятельно распределять роли и действовать в соответствии с ними.Отображать в игре события общественной жизни, нормы общественной жизни, поведения в культурных местах, учить внимательно, доброжелательно относиться друг к другу.Развивать речь детей, обогащать словарь детей.

Примерные игровые действия:

подготовка к посещению музея; рассматривание путеводителей; выбор музея; оформление экспозиции; экскурсия; реставрационная мастерская.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: коллекции предметов декоративно-прикладного искусства; фотографии, репродукции; вывески; альбомы по искусству; путеводители по музеям различной направленности, паспорта на экспонаты; инструменты для реставраторов, спецодежда.

34.Игра «Банк».

Цели:

Выбирать роль и действовать в соответствии с ней, формировать навыки сотрудничества.Отражать в игре явления социальной действительности, закреплять правила поведения вобщественных местах, формировать навыки речевого этикета.

Примерные игровые действия:

посещение банка, выбор необходимых услуг; работа кассы, пункта обмена валют; оформление документов, прием коммунальных платежей; работа с пластиковыми картами; консультации с директором банка.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: бланки; касса; сберегательные книжки; компьютер; пластиковые карточки; деньги разных стран; аппарат для работы с пластиковыми карточками.

35. Игра «Дизайнерская студия».

Цели:

Учить самостоятельно распределять роли и действовать согласно роли, формировать навык речевого Этикета, учить включаться в групповую работу и самостоятельно находить в ней привлекательные моменты, учить оценивать качество выполнения задания (своей работы и партнеров по игре), учить выражать свое мнение публично; закреплять знания детей об окружающей жизни, продолжать знакомить с работниками дизайнерской студии.

Примерные игровые действия:

выбор объекта, прием заказа; конкурс макетов; подбор материалов, измерение площади работ; согласование с заказчиком; оформление интерьера, сдача заказа; дополнения декоративными деталями; решение при возникновении конфликтных или спорных ситуаций; оплата заказа.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: альбомы для оформления интерьеров; образцы тканей, обоев, краски и др. планировка различных помещений; декоративные украшения; фланелеграф с набором картинок мебели и декоративных украшений; сантиметр; рулетка; альбомы с образцами светильников; альбомы по флористике.

36. Игры на свежем воздухе

Особенно важными являются сюжетно-ролевые игры в подготовительной группе на прогулке. Картотека предлагает огромное количество занятий, многие из которых направлены на знакомство с окружающим миром. Если перед сном вы читали сказку про трех поросят, то почему бы вам сейчас не воплотить ее в жизнь. Для этого нужно только приготовить материалы для постройки домиков-шалашиков, а кирпичный дом можно сложить из больших блоков-лего.

Расскажите детям о том, как устроен муравейник или улей. Теперь они сами могут стать на время муравьями или пчелками, собирать нектар и строить самый красивый на свете муравейник. Познавательно будет поиграть в клумбу, где один садовник будет выращивать цветы, но вырастут только те из них, которые получили полив и подкормку. Отлично подходят для летней прогулки сюжетно-ролевые игры в подготовительной группе. Фото, сделанные в ходе игры, будут долго украшать группу. Не забывайте про игры-эстафеты, например, можно спрятать на площадке морковку и предложить зайчикам собрать ее, а волкам постараться поймать зайчат.

