

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад «Гнёздышко»

РАССМОТРЕНА  
на заседании Педагогического совета  
МАДОУ «ДС «Гнёздышко»  
Протокол № 1 от «31» августа 2022 г



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**«Школа приключений»**



для работы с детьми 5-6 лет  
на 2022-2023  
Срок реализации 1 год

Составитель:  
Ситница Валентина Сергеевна  
воспитатель

г. Новый Уренгой  
2022г

## **СОДЕРЖАНИЕ**

### 1.Целевой раздел

1.1. Пояснительная записка.....стр 3

### 2. Содержательный раздел

2.1. Содержание изучаемого курса.....стр 6

2.2. Учебно-тематический план.....стр 8

### 3. Организационный раздел

3.1. Ресурсное обеспечение программы.....стр12

3.2. Список литературы.....стр 14

3.3. Приложения.....стр 16

4. Краткая презентация программы.....стр 46

## **1.ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ:**

### **1.1. Пояснительная записка**

В жизни каждой семьи однажды наступает радостный момент: подросший малыш с новеньким ранцем за спиной и букетом в руках направляется первый раз в первый класс. И конечно, в каждой семье, где растут дети, перед взрослыми встает вопрос: как подготовить их к школе, к предстоящему труду.

Так, подготовка к школе зачастую рассматривается как более раннее изучение программы первого класса и сводится к формированию узкопредметных знаний и умений. Подготовка к школе – один из самых важных периодов в жизни будущего первоклассника и его родителей. При поступлении в школу у ребенка появляются новые обязанности и заботы, меняется привычный режим дня, формируются стиль поведения и новые привычки. Необходимо сформировать у каждого ребенка правильное отношение к учению – объяснить, зачем надо учиться, и ни в коем случае не запугивать трудностями школьной жизни. Дошкольный возраст – это уникальное время, когда каждый день ребенок открывает для себя много нового. Его мышление, речь и другие познавательные процессы находятся в постоянном развитии. Правильно подобранные методы работы, заинтересованность и тактичность взрослых помогут дошкольнику не только познать окружающий мир, но и научиться учиться. А еще необходимо позаботиться о психологической готовности детей к школьному обучению, о сформированности у ребенка тех качеств характера, которые помогут ему найти контакт с учителем и одноклассниками.

Очень многое зависит от того, насколько подготовленным придет ребенок в первый класс. Умение логически мыслить и рассуждать, сравнивать и анализировать, выполнять работу до конца и быть внимательным, а главное, и очень важное – это, чтобы ребенок умел самостоятельно добывать и применять знания.

Программа дополнительного образования «Школа приключений» по подготовке детей к обучению в школе направлена на создание условий для максимального раскрытия индивидуального возрастного потенциала ребенка, для развития функционально грамотной личности – человека, способного решать любые жизненные задачи (проблемы), используя для этого приобретаемые в течение всей жизни знания, умения и навыки. Ребенок должен получить право стать субъектом собственной жизнедеятельности, увидеть свой потенциал, поверить в свои силы, научиться быть успешным в деятельности. Это в значительной мере облегчит ребенку переход из детского сада в школу, сохранит и разовьет интерес к познанию в условиях школьного обучения.

Программа разработана по нетрадиционному подходу к обучению. Каждое занятие – это увлекательное квест-приключение, во время которого дети путешествуя познают окружающий мир, знакомятся с географией нашей планеты, исследуют и экспериментируют, расширяют свой кругозор и словарный запас.

Дети научатся:

правильно вести себя в различных ситуациях и находить выход, понимать эмоции и потребности окружающих, доброжелательно и эффективно взаимодействовать с окружающими, воспринимать новую информацию, легко осваивать любой образовательный материал, применять полученные знания в реальной жизни.

Также у детей разовьются:

- коммуникативные навыки;
- вербальные навыки;
- когнитивные навыки: память, внимание, логическое и абстрактное мышление;
- познавательные способности;
- навыки целеполагания и достижения целей;
- стрессоустойчивость;
- навыки адаптации к новым обстоятельствам;
- навыки разрешения конфликтов.

### **Цель программы:**

Подготовка дошкольников к новой социальной роли, адаптация к изменяющейся социальной ситуации. Создание образовательной среды, способствующей развитию интеллектуальной, мотивационной и эмоционально-волевой сферы дошкольника.

### **Задачи программы:**

Сохранять и укреплять физическое и психическое здоровье детей, готовящихся к обучению в школе;

Формировать коммуникативные навыки, умение общаться;

Развивать любознательность, активность, инициативность, самостоятельность дошкольников;

Создавать необходимые условия, способствующие формированию предпосылок общеучебных умений и навыков, познавательному, эмоциональному, нравственному развитию ребёнка;

Осуществлять взаимодействие с родителями, ориентировать их на ценность воспитания в семье, на взаимопонимание с ребёнком.

### **Организация** учебно-воспитательного процесса:

Основная форма организации работы - игровая, так как именно в игре развиваются творческие способности личности.

При реализации данной дополнительной образовательной программы применяются словесные, наглядные, игровые и практические приемы и методы взаимодействия взрослого и ребенка (введение игрового персонажа, подвижные игры, исследования, экспериментирование, моделирование, занимательные упражнения, графические, фонематические, грамматические игры, игры на развитие внимания, памяти); используется разнообразный дидактический материал (подвижная азбука ( наборное полотно и карточки с буквами, с цифрами); индивидуальные разрезные наборы букв и цифр; картинки с цветным изображением звуков (красный –гласный, синий- согласный твердый, зеленый- согласный мягкий); предметные картинки для составления предложений и задач; сюжетные картинки для составления рассказов; тетради в клетку; мнемотаблицы; рабочие листы- прописи букв, цифр).

**Способы проверки** освоения программы – мониторинг освоения детьми содержания дополнительной образовательной программы с помощью игровых заданий. Форма **подведения итогов по реализации дополнительной образовательной программы «Школа приключений»** – открытое занятие для родителей.

<b>Продолжительность квест-приключения</b>	<b>Периодичность в неделю</b>	<b>Количество часов в год</b>
22 мин.	2 раза	64

## 2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ:

Содержание программы предусматривает комплекс занятий, включающих следующие направления деятельности:

**2.1. Раздел «Обучение грамоте и элементам письма»** решает вопросы практической подготовки детей к обучению чтению, к обучению письму и ведет работу по совершенствованию устной речи. Содержание курса направлено на общее развитие ребенка, посредством которого создается прочная основа для успешного изучения русского языка. Содержание ориентировано на решение следующих задач: создание условий для формирования многосторонне развитой личности ребенка (интеллектуальное, духовно-нравственное, эстетическое, эмоциональное развитие), для создания предпосылок положительной мотивации учения в школе; практическая подготовка детей к обучению чтению и письму; формирование элементарной культуры речи, совершенствование на доступном уровне навыков связной устной речи детей. Отличительной чертой данного раздела программы является осуществление интеграции тесной взаимосвязанной и взаимопроникающей работы по подготовке детей к обучению чтению с работой по развитию их устной связной речи и с подготовкой к обучению письму. Большая роль на занятиях этого курса отводится играм со словами, в ходе которых дети приобретают навыки словоизменения и словообразования, лексической и грамматической сочетаемости слов, осваивают структуру предложения. Главной задачей этого курса являются развитие умений говорения и слушания, обогащения активного, пассивного и потенциального словаря ребенка. Курс предназначен для подготовки детей дошкольного возраста к письму и к восприятию форм букв. Дети приобретают навыки работы в открытом и ограниченном пространстве, учатся штриховать, обводить предложенный образец по намеченному контуру. Задания знакомят ребенка с конфигурацией печатных букв русского алфавита, развивают мелкую моторику, координацию движений, аналитические способности, формируют графические навыки детей.

**2.2. Раздел «Математика и развитие логического мышления»** опирается на принцип ориентации на первостепенное значение общего развития ребенка, включающего в себя сенсорное и интеллектуальное развитие с использованием возможностей и особенностей математики.

На занятиях курса будущие первоклассники путешествуют по стране цифр и знаков, знакомятся с «волшебными клеточками», изучают подвижные игры с математическими заданиями. Дети учатся соотносить цвета, определять форму предметов, используя геометрические фигуры как эталон, ориентироваться в количественных характеристиках предметов, пересчитывать предметы в пределах 10, ориентироваться в пространстве. Подготовка к изучению математики в школе осуществляется в трех направлениях: Формирование базовых умений, лежащих в основе математических понятий, изучаемых в начальной школе; Логическая

пропедевтика, которая включает формирование логических умений, составляющих основу формирования понятия числа; Символическая пропедевтика – подготовка к оперированию знаками.

**2.3. Раздел «Подружись с природой»** нацелен на накопление фактических знаний и опыта познавательной деятельности, развитие наблюдательности, воспитание бережного отношения к окружающей природе. Игры-путешествия научат ребят общаться с природой и окружающим миром, помогут узнать много нового о мире животных и растений. Сказанное определяет содержание курса и характер деятельности детей на занятиях. Таким образом, осуществляется накопление фактических знания и опыта познавательной деятельности, необходимое для успешного освоения программы начальной школы.

В рамках реализации программы используются основные методы обучения: наглядный, словесный, метод практических заданий, проблемно-поисковой, экспериментально-исследовательский.

**2.4. Раздел «География для малышей»** познакомит ребят с первоначальными знаниями такого предмета как география. Более глубокое и подробное знакомство с этим предметом происходит в школе, но и в дошкольном возрасте дети охотно интересуются планетой, ее обитателями, океанами и континентами, странами и народами. Изучая основы географии, ребенок начинает фантазировать и представлять себе другие страны, людей и животных, их населяющих, учится мыслить шире. Детям становится очень интересно, а какое же место занимает в этом мире их дом, город, страна? Что происходит в других местах, что за люди там живут и чем они отличаются от нас? Какая там природа, животные? Дошкольники учатся воспринимать и анализировать информацию, сравнивать, обобщать, расширяют свой кругозор. География позволяет понять, что вся наша планета Земля нуждается в защите и помощи человека.

## 2.5. Учебно-тематический план

Месяц	№	Тема квест-путешествия
Сентябрь	1	<p>Правила, права и обязанности.</p> <p>Прямой и обратный счет предметов.</p>
	2-3	<p>Отправляемся в путешествие. Корабль пиратов.</p> <p>Речь. В мире безмолвия и неведомых звуков. Для чего мы говорим.</p> <p>Числовая лесенка.</p>
	4-5	<p>Карта пиратов. Символы и обозначения.</p> <p>Устная и письменная речь</p> <p>Использование ориентировочных терминов «между», «за», «слева», «справа», и так далее.</p>
Октябрь	6-7	<p>Подзорная труба, компас.</p> <p>Гласные звуки и буквы.</p> <p>Сопоставление количества предметов с числом и цифрой.</p>
	8-9	<p>Направления горизонта.</p> <p>Согласные звуки и буквы.</p> <p>Сравнение предметов (больше, меньше, равно).</p>
	10	<p>10 золотых монет.</p> <p>Твердые согласные.</p>

	11	Каюта капитана. Мягкие согласные
	12-13	Природные явления. Шторм. Звонкие и глухие согласные.
Ноябрь	14-15	Семь цветов радуги. Страна Алфавит.
	16-17	Морские обитатели. Заглавная буква. Решение примеров на сложение.
	18	Кто такие Русалки. Деление слов на слоги.
	19	Прибрежные рифы. Ударные гласные.
	20-21	Горы и равнины. Слова похожие и разные. Решение примеров на вычитание.
Декабрь	22-23	Материки и океаны. Звуки и буквы.
	24	Острова. Звуки и буквы.
	25-26	Остров Букволандия (чудеса в стране слов).

	27-28	Остров Муравия (математические игровые занимательные задачи).
	29-30	Остров Сказилия (игры и головоломки со звуками и буквами).
Январь	31-36	Путешествие продолжается. Материки и страны. Повторение и закрепление знаний.
Февраль	37	Европа. Звуковые схемы.
	38	Россия – самое большое государство в мире. Геометрические фигуры, тела.
	39-44	Разнообразие природы Земли. Сравнение объектов по массе: легкий – тяжелый).
Март	45-52	Чудеса планеты (путешествие по миру); В стране слов и слогов. Читаем и пишем.
Апрель	53-56	Земля во Вселенной (Вселенная, Солнечная система, соседи Земли, гипотезы происхождения нашей планеты). Части суток, последовательность дней в неделе. Составление рассказов по картинам.
	57	Звезды – путеводители путешественников. Созвездия. Особые звуки.

	58	Волшебники. Временные категории: «раньше», «позже», «потом». Чтение с увлечением (слоговое чтение с картинками).
	59-60	Летучий корабль. Построение звуковых моделей слов. Геометрические фигуры. Путешествие заканчивается.
Май	61-62	Решение олимпиадных задач.
	63-64	Участие в интернет-конкурсах.

### 3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ:

#### 3.1. Ресурсное обеспечение программы

№ п/п	Название разделов / направления	Формы и способы работы	Дидактические материалы
1	Подготовка к обучению грамоте	Групповое теоретическое и практическое путешествие	<ul style="list-style-type: none"><li>- Полоски-схемы звукового состава слов</li><li>- Фишки-карточки</li><li>- Демонстрационный и раздаточный материал к занятиям</li><li>- Наглядно-методический материал</li><li>- Индивидуальные рабочие тетради для детей</li><li>- Индивидуальные тетради в клетку</li><li>- Индивидуальные тетради в линейку</li><li>- Цветные карандаши</li><li>- Простой карандаши</li></ul>
2	Математическое развитие	Групповое теоретическое и практическое путешествие	<ul style="list-style-type: none"><li>- Письменные принадлежности по количеству детей: простой карандаш, цветные карандаши, линейка, ластик</li><li>- Счетные палочки</li><li>- Геометрическое лото</li><li>- Демонстрационный и раздаточный материал к занятиям</li><li>- Наглядно-методический материал</li><li>- Индивидуальные рабочие тетради для детей</li><li>- Тетради в клетку</li><li>- Кубики Никитина</li></ul>

3	Окружающий мир(природа и география)	Групповое теоретическое и практическое путешествие	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Глобус и карта мира</li> <li>- Микроскопы</li> <li>- Набор пробирок для экспериментов</li> <li>- Пипетки</li> <li>- Резиновые груши</li> <li>- Мерные стаканчики разных размеров</li> <li>- Пищевой краситель</li> <li>- Гуашь, кисточки разных размеров</li> <li>- Маркер-выделитель</li> <li>- Лупа</li> <li>- Резиновые перчатки, фартуки, нарукавники</li> <li>- Настольно-печатные игры</li> </ul>
---	-------------------------------------	--	--

### **Характеристика средств:**

#### **1. Кадры**

Воспитатель: Ситница Валентина Сергеевна

Образование: высшее (Мозырский государственный педагогический институт; квалификация – преподаватель дошкольной педагогики и психологии, воспитатель); профессиональная переподготовка по программе дополнительного профессионального образования «Специальное (дефектологическое) образование по профилю «Организация и содержание логопедической работы»».

Квалификационная категория: высшая квалификационная категория.  
Стаж педагогической работы -24,5 лет.

#### **2. Материально-технические условия**

- Интерактивная доска (1 шт.)
- Столы на одного ребенка по количеству детей (10 шт.)
- Стулья, соответствующие ростовой группе (10 шт).

### 3.2. Список литературы

#### Литература для организации педагогического процесса:

1. Азбука-читалочка. Рабочая тетрадь. – М., 2009
2. Арапова-Пискарева Н.А. Формирование элементарных математических представлений в детском саду. – М.: Мозаика-Синтез, 2006.
3. Бугрименко Е.А., Цукерман Г.А. Чтение без принуждений. – М., 1993
4. Волина В.В. Занимательное азбукведение. – М., 1991
5. Волина В.В. Праздник числа. Занимательная математика для детей. – М., 1993.
6. Диагностика готовности к чтению и письму детей 6 – 7 лет. Рабочая тетрадь. М.: Ювента, 2003
7. Ерофеева Т.И., Новикова В.П., Павлова Л.Н. Дети у истоков математики. Спецкурс: методика обучения математике. – М., 1994.
8. Житомирский В.Г., Шеврин Л.Н. Геометрия для малышей. – М., 1978.
9. Журова Е.Н., Варенцова Н.С., Дурова Н.В. Невская Л.Н. Обучение дошкольников грамоте. – М.: Школа-Пресс, 1998
10. Зак А. Путешествие в Сообразию, или Как помочь ребенку стать мысленным. – М., 1997.
11. Запоминаю буквы. Рабочая тетрадь. М.: Ювента, 2001
12. Колесникова Е.В. Развитие звуко-буквенного анализа у дошкольников. – М.: Акалис, 1996.
13. Колесникова Е.В. Развитие звуко-буквенного анализа у детей 5-6 лет. Сценарии учебно-игровых занятий. М.: Ювента, 2001
14. Колесникова Е.В. Программа «От звука к букве». Обучение грамоте детей дошкольного возраста. – М.: Ювента, 2005. – 48 с.
15. Маршак С.Я. От одного до десяти. Веселый счет. – М., 1959.
16. Метлина Л.С. Математика в детском саду. Пособие для воспитателя детского сада. – М., 1984.
17. Морозова Т.Н. Обучение детей грамоте. – Тула, 1993
18. Нечаева Н.В. Обучение грамоте. – М., 1993
19. Никитин Б.П. Развивающие игры. – М., 1981.
20. От А до Я. Рабочая тетрадь. М.: Ювента, 2002
21. От звука к букве. Демонстрационный материал. М.: Гном и Д, 2001
22. Петерсон Л.Г., Холина Н.П. Раз – ступенька, два – ступенька... Практический курс математики для дошкольников. Методические рекомендации. – М.: Ювента, 2006
23. Потапова Е.Н. Радость познания. – М., 1990
24. Перова М.Н. Дидактические игры и упражнения по математике для работы с детьми дошкольного и младшего школьного возраста. – М.: Просвещение, 1996.

25. Раз – ступенька, два – ступенька... Математика для детей 5 – 6 лет. Часть 1. – М.: Ювента, 2009
26. Раз – ступенька, два – ступенька... Математика для детей 5 – 7 лет. Часть 2. – М.: Ювента, 2009
27. Рихтерман Т.Д. Формирование представления о времени у детей дошкольного возраста. – М.: Просвещение, 1982.
28. Тарунтаева Т.В. Развитие элементарных математических представлений у дошкольников. – М., 1986.
29. Успенская Л.П., Успенский М.Б. Учись правильно говорить. – М., 1992
30. Ушинский К.Д. Родное слово. – М., 1991
31. Филиппова С.О. Подготовка дошкольников к обучению письму. – СПб.: Детство-Пресс, 2001
32. Чеплашкина И.Н., Зуева Л.Ю. Математика – это интересно. Комплект игр. М.: Акцидент, 1995.
33. Шибаев А.В. Буква заблудилась. – М., 1986
34. Шмаков С.А. Игры-шутки, игры-минутки. – М., 1992.

#### **Литература для родителей:**

1. Волина В.В. Занимательное азбукведение. – М., 1991
2. Зак А. Путешествие в Сообразилю, или Как помочь ребенку стать смышленным. – М,А 1997.
3. Маршак С.Я. От одного до десяти. Веселый счет. – М., 1959.
4. Никитин Б.П. Развивающие игры. – М., 1981.
5. Шибаев А.В. Буква заблудилась. – М., 1986
6. Шмаков С.А. Игры-шутки, игры-минутки. – М., 1992.

### **3.3. Приложения**

#### **Девиз команды корабля**

*Нам любое море по колено! (Ребята произносят фразу, а потом два раза хлопают ладонями по коленкам).*

*Нам любые горы по плечу! (Ребята произносят фразу, а потом два раза хлопают ладонями по плечам).*

#### **Морская зарядка**

Должен быть сильным моряк в океане,

Мощно мы тяжести в верх поднимаем. *(Дети поднимают руки вверх с усилием, как будто поднимают что-то тяжелое. Повтор 4 раза).*

Должен быть ловким моряк в океане,

Бодро мы прыгаем и приседаем. *(Дети прыгают и тут же приседают. Повтор 4 раза).*

Должен быть быстрым моряк в океане,

Резво на месте мы бег начинаем. *(Бег на месте, под счет до восьми).*

Должен и плавать моряк в океане,

Дружно и весело машем руками. *(Дети изображают движение пловцов, под счет до восьми).*

Должен моряк ничего не бояться, *(Дети делают грозные лица).*

В море смотреть *(Прикладывают ладонь ко лбу и всматриваются вдаль).*

И всегда улыбаться! *(Дети улыбаются).*

## **Справочный материал по обучению грамоте**

В русском алфавите 33 буквы.

Гласных букв – 10. Согласных букв – 21.

Гласных звуков – 6. Согласных звуков – 36.

Буквы Ъ и Ы звуков не обозначают.

### **Гласные звуки и буквы**

1. При произнесении гласных звуков воздух, выходящий изо рта, не встречает преград.
2. Гласные образуют слог.
3. Гласные А, О, У, Э, Ы обозначают твердость согласных звуков.
4. Гласные Я, Е, Ё, Ю, И обозначают мягкость согласных звуков.
5. Гласные Я, Ё, Ю, Е обозначают два звука, если стоят в начале слова, после гласной, после разделительных Ъ, Ы.

### **Согласные звуки и буквы.**

1. При произнесении согласных звуков воздух, выходящий изо рта, встречает преграды в виде языка, зубов, губ и преодолевает их.
2. Согласные без гласных не образуют слога.
3. Согласные звуки могут быть твердыми и мягкими, звонкими и глухими.
4. Непарные звонкие, сонорные Л, М, Н, Р, Й (всегда мягкий).
5. Парные звонкие и глухие согласные Б-П, В-Ф, Г-К, Д-Т, З-С, Ж-Ш (всегда твердые).
6. Непарные глухие согласные Х, Ц (всегда твердая); Ч, Щ (всегда мягкие).
7. Ъ, Ы не относятся ни к гласным, ни к согласным, они звуки не обозначают.

### **Схема фонетического разбора слова**

1. Слоги, ударные.
2. Гласные звуки (ударные, безударные).
3. Согласные звуки (твердые и мягкие, звонкие и глухие).
4. Количество звуков и букв.

## **Справочный материал по ФЭМП**

Дидактическая задача «**Гномы с мешочками** (в игре участвует вся группа детей)»

Учить детей соотносить реальные предметы с их заместителями по величине.

Материал:

3 вырезанных из бумаги или нарисованных гнома

3 небольших мешочка, наполненных песком, крупой или бусинками. Один мешочек полный, второй заполнен на  $2/3$ , а третий на  $1/3$ .

3 бумажные полоски разной длины: длинная, средняя, короткая.

Руководство. Дети рассаживаются за столом. Воспитатель кладет перед ними картинки с изображением гномов и мешочки. Он сообщает, что гномы несут мешочки в свой дом, но мешочки разной тяжести: один тяжелый, другой полегче, а третий совсем легкий (дает каждому из играющих поддержать все три мешочка). Чтобы работы у гномов было поровну, они все время меняются мешочками.

Взрослый говорит, что узнать, какой мешочек у какого гнома, можно по полоскам (показывает детям полоски разной длины). Вместе с детьми определяет, что самая длинная полоска обозначает самый тяжелый мешочек, средняя полоска — средний по тяжести, а самая короткая — самый легкий мешочек. Затем предлагает поиграть с гномами, которые с помощью полосок будут загадывать ребятам, кто из них несет какой мешочек. Воспитатель раскладывает по одной полоске перед каждым гномом, а кто-нибудь из детей в соответствии с полосками размещает перед гномами мешочки. Остальные ребята следят за его действиями, при необходимости исправляют ошибки. Если ребенок правильно выполнил задание, то он получает фишку.

Затем взрослый меняет полоски местами и просит следующего ребенка разложить мешочки в соответствии с новым расположением полосок.

Игру можно усложнить, увеличив количество гномов до четырех- пяти и соответственно количество полосок разной длины и мешочков разной тяжести.

### **Игры и упражнения с цветными счетными палочками**

Из них дети составляют различные изображения, геометрические фигуры, элементарно видоизменяют их. Даются задания с постепенным усложнением. Ребята составляют из палочек сначала предметные изображения: дома, кораблики, несложные постройки, мебель, после этого геометрические фигуры: квадраты, треугольники, прямоугольники разных размеров. Геометрические фигуры используются теперь в качестве образца для определения формы предметов. Возможно составление геометрических фигур по заданию, по условию, из определенного количества палочек, элементарное преобразование составленных фигур.

Игровые упражнения организуются по инициативе детей небольшими подгруппами, каждый из них активно действует при этом практически.

Назначение. Развитие пространственных представлений, закрепление знаний о свойствах и отличительных признаках геометрических фигур.

Руководство. Воспитатель поддерживает самостоятельность детей, проявление оригинальности в процессе создания изображений, наводящими вопросами активизирует детскую мысль, способствует реализации замысла.

С помощью палочек полезно также составлять буквы и цифры. При этом происходит сопоставление понятия и символа. Пусть малыш к составленной из палочек цифре подберет то число палочек, которое составляет эта цифра.

### **Сосчитай себя.**

Назвать части своего тела, которых по одной (голова, нос, рот, язык, грудь, живот, спина).

Назвать парные органы тела (2 уха, 2 виска, 2 брови, 2 глаза, 2 щеки, 2 губы: верхняя и нижняя, 2 руки, 2 ноги). 3.

Показать те органы тела, которые можно считать до пяти (пальцы рук и ног).

Счет в дороге

Маленькие дети очень быстро устают в транспорте, если их предоставить самим себе. Это время можно провести с пользой, если вы будете вместе с ребенком считать. Сосчитать можно проезжающие трамваи, количество пассажиров-детей, магазины или аптеки. Можно придумать каждому объект для счета: ребенок считает большие дома, а вы маленькие. У кого больше? Сколько машин в дороге? Обращайте внимание ребенка на то, что происходит вокруг: на прогулке, на пути в магазин и т. д. Задавайте вопросы, например:

«Здесь больше мальчиков или девочек?».

«Давай сосчитаем, сколько скамеек в парке»

«Покажи, какое дерево высокое, а какое самое низкое»

«Сколько этажей в этом доме?» И т. д.

Счет на кухне

Кухня — отличное место для постижения основ математики. Ребенок может пересчитывать предметы сервировки, помогая вам накрывать на стол. Или достать из холодильника по вашей просьбе три яблока и один банан. Разнообразить задания можно до бесконечности.

Сколько всего?

Выберите вместе с ребенком что-нибудь для подсчета. Можно показать ему на улице какое-нибудь дерево, например тополь, и научить узнавать его. А потом дать задание сосчитать, сколько тополей на улице, по которой вы гуляете. Можно подсчитать, сколько прошло мимо людей в очках, сколько зеленых машин припарковано на вашей улице или сколько магазинов в вашем микрорайоне.

### Дидактические игры.

#### **Игра «Каких предметов больше?».**

Воспитатель предлагает ребенку отыскать в окружающих его вещах предметы круглой, квадратной, треугольной, прямоугольной формы, а затем спрашивает, каких предметов больше, меньше.

#### **Игра «Какой цифры не стало?».**

Игра проводится тогда, когда дети хорошо усвоили порядок натурального ряда чисел.

Перед ребенком на столе выкладываются в ряд цифры от 0 до 5. Затем его просят закрыть глаза и перепутывают цифры. Открыв глаза, ребенок определяет, все ли цифры на месте, наводит порядок в ряду. В зависимости от уровня подготовленности ребенка педагог может задавать задания легкие и трудные. Так, можно убрать одну цифру: «Какой цифры не стало?», можно убрать несколько, можно перепутать цифры, не убирая ни одной (поменять местами одну или несколько цифр).

### Игра «Три медведя».

Материал игры: три плюшевых медведя (или трафаретки) – большой, поменьше, маленький; три стула, три миски, три ложки, три кровати соответствующей величины.

Содержание игры. Воспитатель рассказывает сказку о трех медведях. Дети должны распределить трем медведям в соответствии с величиной все предметы.

В игре дети учатся дифференцировать предметы по величине, соотносить предметы, учитывая их величину. Развивается способность детей сопоставлять, сравнивать, наблюдать.

### Задания с числовым рядом

Например, «Найди числа». Для игры понадобятся карточки с цифрами. Родитель кладёт перед малышом две карточки с любыми числами. Задача крохи найти выложить между ними промежуточные числа. Например, взрослый предлагает числа 5 и 9, малыш выкладывает между ними 6,7,8. Когда чадо усвоит это упражнение, продолжайте игру без карточек, называя числа устно.

### Математические раскраски

Чтобы узнать, в какие цвета раскрасить картинку, ребёнок должен вспомнить цифры, или, что сложнее, решить пример.



Пишем числа от 1 до 10

В каждом нарисованном карандаше обведи сначала серую цифру, затем пунктирную, а потом напиши её в пустом квадрате. Проговаривай числа вслух.

### Графические диктанты

Для развития произвольного внимания, моторики и пространственного воображения отличным видом работы являются так называемые диктанты «по клеточкам». Они могут быть зрительными, когда малыш перерисовывает схематический рисунок по образцу, и слуховыми. Во втором случае родитель диктует, как ребёнку двигаться по клеточкам (одна вверх, 4 клетки вниз и т.д.), и в результате получается рисунок.

Слоник

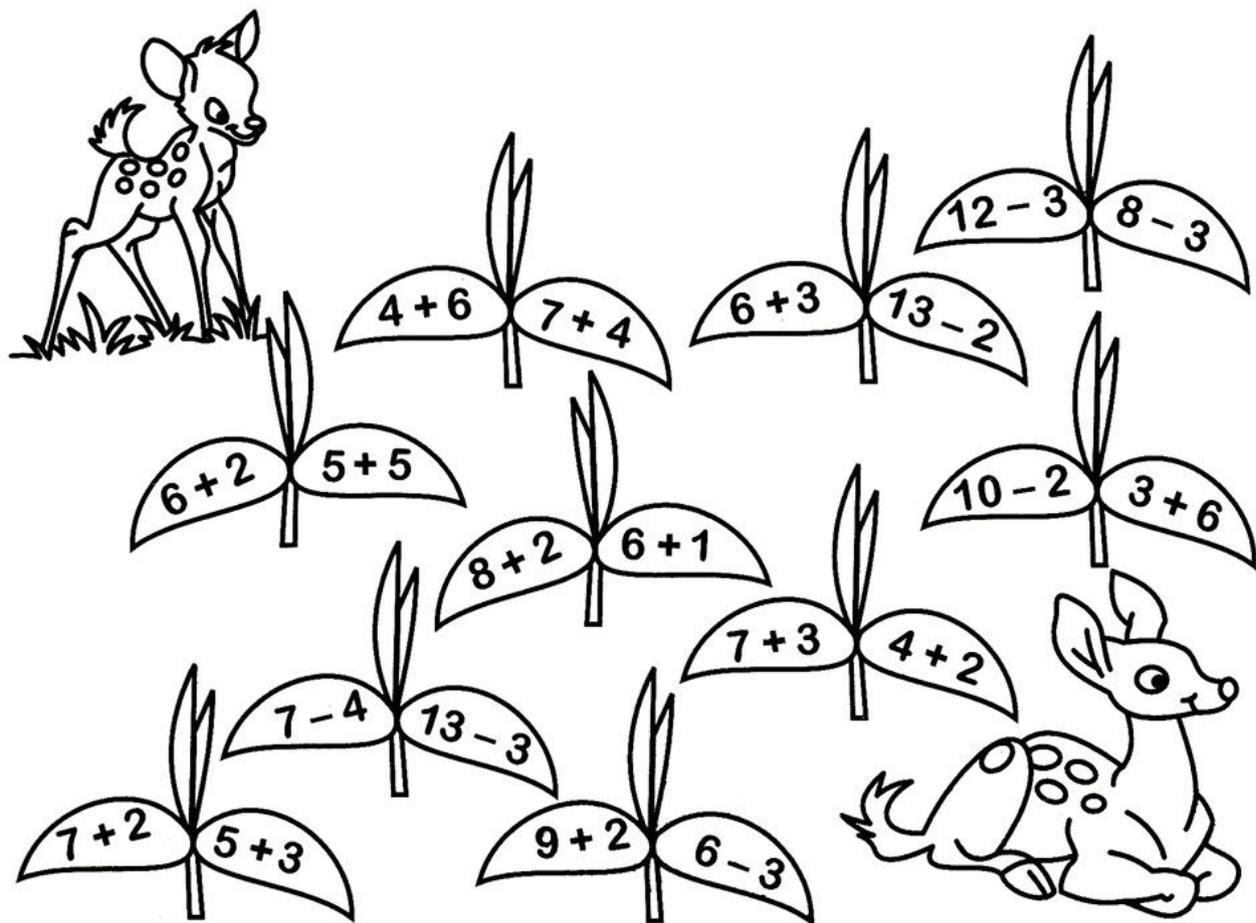
Отступить 7 клеточек сверху и 1 клеточку слева и поставить точку.

1↓	1→	2↑	3←
2→	2↓	1→	1↓
3↑	1→	2↓	1←
1→	2↑	1→	1↓
5↓	2→	6↑	1←
1→	2↓	5←	4↓
2↑	1→	3↑	1←

### ОЛЕНЁНОК ПОТЕРЯЛСЯ

Помоги оленёнку попасть к маме.

Он может идти только мимо тех листиков, на которых сумма равняется 10.



*ped-kopilka.ru*

## ГЕОСКАЗКА "Как башни поссорились"

Жили-были три башни. Да-да, не удивляйтесь, именно башни! Жили они дружно, часто весело болтали о том, о сем. Одну звали Останкинская башня, вторую – Берлинская, а третью – Эйфелева. Но вот однажды...

– Я – самая красивая башня! – сказала Эйфелева. – Меня рисуют художники, меня снимают для журналов, обо мне пишут в школьных учебниках. И нет ни одного человека в мире, кто бы обо мне не слышал! И вообще, я символ Парижа! А Париж – это столица Франции!

– Фи, задавака! – ответила ей Берлинская. – Я вот тоже в каждой книге о Берлине, а Берлин, между прочим, тоже столица, только Германии! Вот!

– Нашли чем хвастаться, – сказала Останкинская башня. – И я из столицы. Да-да, из столицы России – Москвы!

Но француженка не успокаивалась.

– Зато я – настоящее чудо: я сделана из 18 тысяч деталей, а гаек на мне – два с половиной миллиона!

– Ну и что?! Во мне вот 45 этажей! – ответила ей Останкинская.

– А у меня есть ресторан, и он вращается! – вмешалась Берлинская башня.

– И у меня есть! – закричала Эйфелева.

– И у меня, и у меня! – подхватила Останкинская.

– А я самая высокая, – не унималась парижанка, – я 317 метров высотой!

– Ха-ха, – засмеялась Берлинская, – а я – 360! Это не ты, а я самая высокая!

– Куда уж вам, – заявила Останкинская. – Самая высокая – я, у меня рост – 540 метров!

И так башни рассорились. Стоят и молчат, будто друг друга не видят...

Первые дни они еще сильно друг на друга обижались и поэтому было легко молчать. Но потом стало скучно и грустно. Башни стояли унылые. А тут еще осень пришла с частыми дождями. От этого еще тоскливей становилось. Башни начали от одиночества ржаветь. Тут и до простуды недалеко.

– Пщи! – чихнула Эйфелева башня.

– Будь здорова! – тут же откликнулась Берлинская.

– Ты бы горячего чаю попила! – посоветовала Останкинская.

– Спасибо, – ответила растроганная вниманием француженка и улыбнулась двум башням. И башни, конечно же, улыбнулись ей в ответ. И они помирились. И больше никогда не ссорились, ведь какая разница, кто выше, а кто изящнее, главное, что есть те, с кем всегда можно поговорить и посмеяться и кто предложит тебе в непогоду горячего чая!

## ГЕОЗАДАНИЯ

1. В сказке башни расхвастались: и высокие-то они, и красивые, да еще живут в столицах. А что такое **столица**?

2. Выучи стишок.

### **Столица**

Есть в каждой стране город главный,

Большой он, важный и славный.

Зовется город столицей.

Не знать ее не годится!

3. Написали мы три страны и их столицы друг против друга. Да вот беда! Осенний ветер подул, и слова перепутались! Помоги разобраться, где же чья столица?

Россия – Париж

Франция – Берлин

Германия – Москва

## ГЕОСКАЗКА

### "Путешествия Афона"

часть вторая

Пока друзья летели домой, Афоня рассказал ветру о белой войлочной юрте, на что ветер ответил:

– Фи! Удивил! Из ткани! Я знаю места, где люди строят дома из оленьих шкур и даже из коры деревьев!

– Из коры деревьев? – удивился домовенок. – Но ведь такой дом будет очень хрупким!

– Совсем нет! Давай полетим, увидишь!

Так Афоня оказался на Севере России, где очень-очень холодно и почти всегда лежит снег. Он подошел к домику, похожему на большой колокольчик или на пирамидку.

– Вот это домик! Действительно из кожи! – воскликнул Афоня.

– Это **чум**! – раздался голос, и рядом появился темно-оранжевый домовенок, одетый в меховую шубку.

У этого домовенка было красивое чукотское имя – Энлё. Они познакомились, и Афоня узнал о том, как строят чум. Сначала люди ставят по кругу жерди и скрепляют их сверху вместе. Потом

готовую основу застилают шкурами и корой деревьев, потому что такое покрытие не даст холодному северному ветру проникнуть вовнутрь. В чуме, как и в юрте, есть дверь - отверстие, завешенное шкурами - и отверстие в потолке, куда выходит дым от костра. На костре готовят еду, а еще костер согревает помещение.

- И чум тоже можно переносить с места на место? - спросил Афоня.

- Конечно, ведь люди разводят оленей. И когда стадо оленей должно уйти далеко-далеко, то люди разбирают чум, все грузят на низкие сани, запряженные собаками, переезжают, а там снова ставят чум. А твой чум разве стоит на месте?

Афоня рассказал об избе и о киргизской юрте.

- Да... - задумался северный домовенок. -- Никогда не слышал ни про деревянный, ни про войлочный чум. Зато белый медведь как-то рассказывал, что слышал от птиц о далекой стране, где есть дома из веток. Чудеса!

Конечно же, после этих слов и Афоня, и ветер захотели своими глазами увидеть домик из веток. Они немного погостили у Энлэ и стали собираться в путь. На прощание Афоня подарил северному домовенку варежки и пригласил к себе. А Энлэ подарил Афоне обувь из шкур - ичиги.

Прощались. И полетели Афоня с ветром в далекую страну Америку. Страшно было лететь через огромный океан, но все-таки они достигли индейских лесов и нашли среди деревьев низкие домики.

Теперь Афоня уже знал, что это самый настоящий домик, хотя он был без углов, без окон и без крыльца и скорее походил на половину большого зеленого помидора, покрытого листьями. Афоня познакомился с красным домовым Чароки и узнал от него много нового и интересного. Оказалось, что такой домик называется **вигвам**, и местные жители, индейцы, строят его из гибких тонких стволов, а сверху покрывают ветками, корой деревьев и циновками. Вигвам, как юрту или чум, можно переносить с места на место

- Как интересно! - воскликнул Афоня. - Такие далекие друг от друга и такие похожие между собой домики. И в то же время они так не похожи на мою родную избушку!

- Какие еще домики? Что такое избушка? - заинтересовался Чароки.

И Афоня стал рассказывать о домах из дерева, из войлока, из шкур.

Чароки слушал как замороженный, а потом сказал:

- Знаешь, когда-то мне мой дед рассказывал легенду, что на самом северном краю домики строят из льда! Но это, конечно легенды...

И они стали беседовать дальше. Погостил домовенок и здесь, а затем засобирился в путь-дорогу.. Обменялись они памятками: Афоня подарил Чароки шарфик, а сам в подарок получил украшение из перьев.

Прощавшись с Чароки, Афоня и ветер полетели искать ледяной дом.

*А пока Афоня и ветер летят на север, помоги разгадать ребус и загадку, в которых "спрятаны" два слова из сказки!*

## ГЕОСКАЗКА "Путешествия Афони" часть третья

Долго летели ветер с Афоней на север, становилось все холоднее и холоднее. Вскоре они оказались на самом дальнем Севере, где всегда зима и где не видно было ничего кроме снега. Стали они искать что-нибудь похожее на домик, но ничего не нашли. Совсем расстроились. Темнело быстро, и когда ветер и домовенок совсем отчаялись и уже хотели лететь домой, они

увидели среди снегов огонек. Полетели туда. То, что они нашли, выглядело как большая половинка снежка, но сделанная из ледяных кирпичей.

- Может, там живет медведь? - спросил ветер.

- Разве медведи умеют зажигать огонь? - возразил Афоня. И они приблизились. Вход находился не над землей, а под и к нему вело углубление, достаточно большое для людей, а уж для домовых-то и подавно. Афоню встретил белый домовый, Блэк. Ветер тоже зашел, потому что даже для него снаружи было холодно. Они сели у огня в центре. Домовенок сразу посмотрел вверх, ожидая увидеть в белом потолке отверстие, как в юрте, или поменьше, как в чуме, а увидел маленькую дырочку.

- От большого отверстия мы тут замерзнем! - засмеялся Блэк, он догадался, о чем подумал гость.

- Это - иглу! - рассказывал Блэк. - Строят иглу изо льда. Сначала находят ровное место, очерчивают на снегу круг и складывают стены из тяжелых ледяных кирпичей, которые тоже вырезают из ледяных глыб. Когда стены готовы, прокапывают вход и выбрасывают снег наружу. Все, иглу готово.

- А почему здесь нет двери, но тепло? - спросил Афоня.

- А потому, - стал объяснять Блэк, - что здесь воздух нагрет от огня и он занимает все место под домиком-куполом и не дает холодному воздуху снаружи проникнуть вовнутрь!

- А почему же иглу не тает от огня? - спросил Афоня.

- Этого огня совсем недостаточно, чтобы растопить все эти ледяные кирпичи, - ответил Блэк, показывая рукой на стены. - Наоборот, чуть-чуть подтаяв, ледяные кирпичи смерзаются еще крепче! А вы откуда?

И гости начали рассказывать об избушке и о том, где они были, какие дома видели. Блэк, услышав так много интересного, засобирился в путешествие, чтобы увидеть, правда ли есть дома из ткани и страны, где не бывает снега.

А домовенок чем больше рассказывал об избе, тем сильнее скучал по дому. У избушки есть высокое крыльцо, крыша, украшенная деревянной резьбой. А внутри дома есть лавка, на которой так здорово сидеть с бабушкой и дедушкой и слушать их сказки. И, главное, там есть большая теплая печка, где весело потрескивают поленья, а на печке так хорошо спится, пока за окнами ходит мороз и раскрашивает узорами окна! Засобирился Афоня домой, а на прощание подарил Блэку теплую шапку и пригласил к себе в гости.

Снова летели ветер с Афоней через океан, но теперь дорога казалась короче, ведь это была дорога домой. Вот и родная избушка!

Непоседливый ветер полетел дальше, а домовенок забрался на печку, укрылся своим одеялом и стал слушать сказку, которую бабушка рассказывала внукам.

В гостях хорошо, а дома лучше.

## **ГЕОСКАЗКА "Площадь Регистан"**

Это случилось давным-давно, еще в 15-17 веках. В Самарканд, город Узбекистана, съехались самые лучшие строители и архитекторы со всей Средней Азии. Собрались они, чтобы построить самые лучшие медресе - здания высших школ, в которых бы потом учились юноши и становились философами, математиками, юристами, преподавателями арабских языков и других наук.

Долго трудились строители и архитекторы. И вот, наконец, построили. И так это было красиво, что весть об этих медресе разносилась по всей Азии, и даже достигла волшебного сада, где жили прекрасные пери (феи). Услышали они, что люди создали что-то очень красивое, и решили на это посмотреть. И вот ночью, чтобы их никто из людей не увидел, прилетели они к площади Регистан, на которой стояли эти медресе, и, увидев, согласились с людьми - это и правда было

великолепно. В центре возвышалось медресе Тилля-Карри. Это двухэтажное здание было выстроено квадратом, внутри разбит цветник - дивный аромат роз витал в ночном воздухе. Слева стояло медресе Улугбека, а справа - медресе Шер-Дор. Они находились напротив друг друга и были похожи как братья: и у одного, и у другого были две высокие башенки, удлиненные окна, двери из дерева, украшенные искусной резьбой.

И так понравилось все это пери, что они от радости засмеялись и затанцевали. И решили сделать людям, создавшим все это, подарок: они сняли свои бусы, прошептали заклинанья и бросили их в сторону медресе. Бусы поплыли по воздуху, превратились в цветные облака и окутали ими здания.

А утром, когда жители Самарканда пришли на площадь Регистан, они увидели чудо: здания были сплошь покрыты тончайшим узором. В нем были и геометрические фигуры, и цветы, и птицы, и строки из священной книги - Корана.

## ГЕОСКАЗКА "Царь и кактус"

Жили-были кактусы. Это были не обычные кактусы, а кактусы-иностранцы. Повелел как-то русский царь Петр Первый основать в Санкт-Петербурге Аптечный огород, где должны были "произрастать чужестранные деревья, травы и семена".

И с 1714 года стали приезжать в Россию заморские гости, в том числе и мексиканские кактусы. Дружно росли кактусы, рядышком. Был среди них один самый большой кактус по имени Марктус. Однажды кто-то ради шутки надел на него картуз, а Марктус решил, что это потому как он самый красивый и самый умный. Зазнался.

Царь повелевал больше школ строить, и для иностранных кактусов тоже школу открыли. Все кактусы учатся, а Марктус только над ними смеется:

- Я и так умный, все-все знаю!

Вот однажды пришел в огород сам царь. Увидел Марктуса и воскликнул:

- Ба! Какой красавец!

Марктус колючки растопырил, важно надулся. Царь спрашивает:

- Откуда ты? Из какой страны?

- Из Мексики! - отвечает кактус.

- А на каком это континенте?

Не знает Марктус, что ответить. Кактусята ему помогают, подсказывают:

- В **Северной Америке!**

- В Северной Америке! - повторил громко Марктус.

Царь это заметил, нахмурился. Очень ему не нравилось, когда кто-то был неучем и к тому же не хотел учиться.

- А Россия на каком континенте? - спросил царь.

Молчит Марктус.

- На континенте **Евразия!** - шепчут кактусята.

- Цыц! - сказал им Петр Первый. - А какая страна больше: Мексика или Россия?

- Мексика, - ответил Марктус.

- Да таких Мексик в России восемь поместится! - загремел царь. - Ну, а какая самая длинная река в Мексике, на твоей родине?

На этот вопрос ответили маленькие кактусы:

- **Рио-Гранде.**

И добавили, что в России самая длинная река - **Лена**. Царь их похвалил. И спрашивает Марктуса:

- Ну, а хоть знаешь, какая самая высокая гора в Мексике, а какая здесь, в России?

Однако ни о мексиканском **Пико де Оризаба** (5700 метров), ни о российском **Эльбрусе** (5642 метра) Марктус ничего не знал. Стало ему стыдно.

- Эх! - воскликнул царь. - Глупый кактус! Ничего не знает, ничему не учится! Зато в картузе!

Запомни: важно что не НА голове, а что В голове!  
И пошел дальше по своим царским делам.  
А Марктус снял картуз и попросил у соседнего кактуса учебник.

### ГЕОЗАДАНИЯ

1. Назови, на каких континентах расположены Мексика и Россия. Назови самые длинные реки и самые высокие горы в Мексике и в России.

2. Выучи стишок про кактус-зазнайку!

Из Мексики кактус  
По имени Марктус,  
Одетый в картуз,  
Был важен, как туз.

Кактусят поучал он: "Знайте,  
И на колючки мотайте,  
Я важен, как карточный туз,  
Потому что ношу картуз!"

### ГЕОСКАЗКА

#### "Дружба ничего не боится"

Путешествовал как-то гном. Долго он был в пути и однажды увидел необычную гору, которая стояла одна-одинешенька. Верхушка же у нее была не острая, как у большинства гор, а как будто срезанная.

– Привет! – улыбнулся гном. – Давай знакомиться!

– Со мной? – удивилась гора. – Меня все боятся. И никто не разговаривает со мной, и не играет, а я так люблю придумывать загадки!

– Загадки? Вот здорово! – воскликнул гном. – А я так люблю их разгадывать! Давай играть!

Необычная гора обрадовалась.

– Давай! Вот первая загадка:

*Жил-был бог*

*Когда-то в Риме,*

*Кузнецом он*

*Был,*

*Глубоко*

*В подземном мире*

*По наковальне*

*Бил.*

*Кругом огонь*

*Пылал,*

*Бог молотом*

*Стучал.*

*Его Вулканус*

*Звали.*

*И мне имя*

*Дали*

*В честь него.*

*Позвольте вам*

*Представиться –*

...

– **Вулкан!** – догадался гном.

– Правильно! – обрадовался Вулкан. – Правда, я начинающий поэт, поэтому рифма не очень красивая.

– А мне нравится! – сказал гном. – А еще одну загадку можно?

– *Внутри меня*

*Есть пустота –*

*Огромная труба.*

*Она пряма.*

*И неспроста*

*Тянется она*

*Из-под земли*

*К моей макушке.*

*Есть похожая*

*У пушки:*

*Там по ней*

*Бежит ядро.*

*У них название*

*Одно.*

*Что это?*

Минут пять думал гном.

– А, вспомнил! **Жерло!**

– Правильно! – воскликнул довольный вулкан. – Вот еще одна загадка:

*Море раскаленное,*

*Алое, бездонное*

*Глубоко под землей.*

*Мечта его – весной*

*Апрель увидеть над землей!*

– Нет, не могу я отгадать! – сказал, подумав, гном. – Непонятная загадка! Разве может море быть раскаленным?! Оно же холодное. И синее, а не алое!

– Под землей, действительно, есть огненное море. Оно как манная каша – густое и горячее. Но красное. А в этой загадке название зашифровано: прочитай первые буквы строк сверху вниз!

– **Магма!** – сказал гном вслух. – Ну ты молодец, такую интересную загадку придумал! С тобой так интересно играть! Почему же тебя боятся?

– А потому, что иногда я чихаю, и тогда происходит... Вот слушай загадку об этом:

*Захотел Вулкан чихнуть –*

*Поднялось давление.*

*Через жерло магма в путь*

*Пустилась в приключение.*

*Пронеслась по жерлу вверх,*

*Прорвалась наружу*

*С шумом, треском из прорех*

*Разлилась. О, ужас!*

– И что это? – спросил гном. Он никогда о таком не слышал.

– Это называют **извержением вулкана**, – пояснил Вулкан. – Но это еще не все. Когда я собираюсь чихать, подымается гул, и начинается **землетрясение**. Потом с моей макушки слетает слой застывшей магмы и превращается в облако **пыли и пепла**. Пепел может засыпать все вокруг! Потом уже вытекает магма, ее называют “**лава**”. Она жутко горячая и может сжечь все на пути, стекая по моим бокам. Когда она остывает, то становится темной и твердой. Вот из-за этого-то меня все и боятся, и никто рядом не живет. Ох-хо-хо!

– Я буду здесь жить! – сказал гном. – И мы будем играть в загадки! А если ты захочешь чихнуть, то я убегу подальше, а потом вернусь. И мы будем играть дальше.

– Здорово! – обрадовался Вулкан.

И до сих пор счастливый Вулкан придумывает загадки, а гном их отгадывает.

### ГЕОЗАДАНИЕ Кроссворд "Вулкан"

1. Она горячая и красная, стекает по вулкану.
2. "Труба" внутри вулкана.
3. Раскаленное море глубоко под землей.
4. Он может засыпать все вокруг.
5. Это явление самое страшное для всех, кто живет рядом с вулканом.
6. Это явление происходит, когда вулкан собирается чихнуть, при этом все вокруг трясется и падает.

### ГЕОСКАЗКА "Самые опасные"

В Атлантическом океане, недалеко от экватора, жил-был маленький Акварик. Он очень любил путешествовать и даже вел "Путевой дневник", куда записывал свои мысли и впечатления. Однажды приплыл Акварик к самой длинной реке Южной Америки – Амазонке. Перед ней на подводной табличке было написано: "Самая опасная река".

"Чем же она так опасна?" – заинтересовался Акварик и поплыл посмотреть. Вскоре он увидел огромного **крокодила**.

– Здравствуйте, я – Акварик!

Крокодил важно кивнул:

– А я – самый страшный крокодил самой опасной реки – Амазонки!

– А разве это хорошо – гордиться тем, что ты опасен? – спросил Акварик.

– Конечно, – пояснил крокодил, – ведь не каждый может похвастаться, что способен долго-долго лежать в воде и ждать, пока какое-нибудь неосторожное животное зайдет в реку, а потом – ам! – и быстро съесть его!

И крокодил снова занял свой наблюдательный пост. Акварик не стал его больше ни о чем спрашивать, а благоразумно поплыл дальше.

Вдруг издали показалась стайка рыб, конечно же, Акварик решил поплыть им навстречу.

– Осторожно!!! Это же **пираньи**! – вскрикнула маленькая рыбка, схватила Акварика за лапку и утянула за камень.

– А что, эти пираньи опасны? – удивился Акварик.

– Это хищницы, самые опасные хулиганки в нашей реке, а может, и во всем мире! Они кусаются острыми зубами, обижая всех подряд, и даже крокодил старается с ними не встречаться! Ах, как бы и мне хотелось быть пираньей!

– Разве это хорошо, когда с тобой никто не хочет встречаться? – спросил Акварик.

– Ну, может и не хорошо, но ведь при этом ты такой знаменитый! Тебя все-все знают!

И рыбка размчалась, как хорошо быть зубастой. Акварик не стал ей мешать и поплыл дальше.

Только забрался в небольшую заводь, как увидел огромную серовато-зеленую змею. Акварик поздоровался. Змея тоже представилась:

– Я – **анаконда**, самая большая змея Амазонки! И все меня боятся! Так же, как и нашу Амазонию!

– А что такое Амазония? – поинтересовался Акварик.

– Амазония – все это место: и река Амазонка, и впадающие в нее реки, и тропический лес у этих рек. И везде живут опасные хищники, такие как крокодил, пиранья или я. А ночью в лесу

хищные звери кричат так страшно, что даже моя чешуя встает дыбом! Вот как у нас здорово! Так что, приплывай к нам еще!

– Спасибо за приглашение! – вежливо поблагодарил Акварик. – И вы к нам приплывайте! А вернувшись домой, Акварик написал в "Путевом дневнике": "Амазония – удивительное место, там всем нравится быть страшными и опасными. А где же найти место, где все хотят быть добрыми?"

А вы не знаете?

## ГЕОЗАДАНИЯ

1. Прочитай (а если понравится, то и выучи) стишок об Амазонии:

### Амазония

Эта область загадочна очень.  
Здесь жутко кричит кто-то ночью.

Темен тропический лес,  
Полный всяких чудес:  
Насекомые, птицы и звери,  
Лианы (в них прячутся змеи).

В реке Амзонке – вниманье! –  
Опасные рыбки пираньи.  
И крокодилы зубастые  
Ныряют, будто бы с лапами.

Надеюсь, дело понятное –  
Амазония – место приятное!

2. Чтобы научиться наблюдать, совсем не обязательно ехать в Амазонию, ведь интересное находится повсюду: по дороге в школу или домой, во поездки на автобусе. Интересными могут быть люди, животные, забавные плакаты, необычные дома. Заведи себе "Путевой дневник" и пиши или зарисовывай туда все, что покажется интересным. Учись наблюдать! А потом так покажи свои заметки друзьям, чтобы и они узнали о самом необычном из самой обычной прогулки!

## ГЕОСКАЗКА

### "День рождения"

из цикла "Сказки о городах"

Жил-был в столичном городе Риге **оргАн**. Жил он в **Домском соборе**. У органа был хороший характер, но иногда ему становилось грустно, особенно перед днем рождения. Тогда он думал: "Вот и еще на один год я стал старше". И вздыхал.

И вот однажды органу исполнился сто двадцать один год. Все друзья поздравляли его с праздником, каждый старался пожелать что-нибудь особенное.

– Желаю тебе, чтобы ты навсегда остался в истории Риги! – пожелал ему **Музей истории Риги**, живущий на улице Паласта, недалеко от Домского собора. А стоящий в этом музее сосновый великан, конечно же, пошутил по поводу роста:

– Желаю, чтобы ты с возрастом не ссохся, а остался таким же двадцатипятиметровым!

Орган улыбнулся – великан-то был в десять раз ниже его!

– Пусть краски на картинах, украшающих тебя, всегда остаются свежими! – сказал красивый **Художественный музей**.

А живущая рядом с ним **Резиденция президента Латвии** показала, что она разбирается в политике

– Желаю, чтобы ты, орган, стал известен во всем мире, и о Латвии узнали все-все-все!

– Не болей! – пожелал **Музей фармацевтики**.

**Этнографический музей** пошутил:

– Главное, не забывай по утрам продувать меха, чтобы твоя ширина – одиннадцать метров – не стала больше!

Орган тут же изменил осанку – выпрямился и втянул бока.

– Желаю, чтобы ты и дальше мог исполнять самые быстрые пассажи! – пожелал **Автомобильный музей**.

– Пусть твоя резьба всегда остается такой четкой! – рапортовала **Пороховая башня**.

Почему прорапортовала? Да потому, что в ней находится **Военный музей**.

– Желаю, чтобы тебя ценили! – сказал **Центральный рынок**, он был самым крупным в Европе и удобно расположился в ангарах, где когда-то стояли дирижабли.

– И чтобы тебя любили! – сказали **Часы Лаймы**, под которыми обычно назначают свидания влюбленные.

– Главное, – вдруг сказал **"Кошкин дом"**, – чтобы в тебе не завелись мыши!

Этот дом так называется потому, что у него на фасаде изображены кошки.

Тут хором заговорили **Три брата** – три средневековых здания с улицы Маза Пилс:

– Желаем, чтобы твои клавиши всегда играли дружно и слаженно!

Темно-красный **Дом Черноголовых** (так когда-то называли иностранцев) пожелал, чтобы на органе играли самые виртуозные музыканты свои самые красивые произведения. А высоченный **Памятник Свободы** с улицы Бривибас сказал:

– Желаю тебе, орган, чтобы из твоих медных труб еще долгие-долгие столетия звучала музыка, наполняющая сердца светом и радостью!

Как радостно было органу слушать столько хороших пожеланий!

А **Домский собор**, самый старейший и самый мудрый, сказал:

– Никогда не грусти! И цени, что имеешь!

И тут орган подумал: "Как хорошо, что есть друзья!" И еще он подумал, что Домский собор прав. Год прошел, это так, но зато он целый год был со своими друзьями. Целых 365 дней они болтали, смеялись, обсуждали новости. И до следующего дня рождения у них есть еще целый год! И сколько еще интересного произойдет, сколько хороших впечатлений добавится! Теперь он уже думал о прошедшем годе не с грустью, а, наоборот, с радостью.

И счастливый орган заиграл для друзей свои самые красивые мелодии.

Для справки.

**Домский собор** - самый большой кафедральный собор Прибалтики - был основан в 1211 г.

Главная достопримечательность Домского собора - орган, сооруженный в 1884 г. В то время это был самый большой орган в мире.

**Домский орган** - впечатляющая конструкция высотой в три этажа. В нем 6 768 труб, металлических и деревянных, длиной от 13 мм до 10 м, есть четыре клавиатуры для рук и одна - для ног. На пульте - 124 регистра и 47 рычагов для включения различных вспомогательных механизмов. Воздух подается "по старинке" - при помощи шести мехов.

## ГЕОСКАЗКА "Самые высокие"

Жили-были два друга: Вулкан и Гном. Каждое утро, проснувшись, Гном умывался, чистил зубы, и они приступали к утренней гимнастике. Вулкан пел, и от этого его склоны то раздувались, как шар, то втягивались внутрь. А Гном делал гимнастику со счетом: и раз – мах

ногой, и два – кувырок, и три – прыжок. А потом они начинали играть в загадки: Вулкан их придумывал, а Гном пытался отгадать.

– Вулкан, ты знаешь все на свете! – сказал как-то Гном другу. – А какая гора самая высокая в Африке?

– Попробуй, отгадай! – ответил Вулкан. – Слушай внимательно!

Гном взял палочку и приготовился писать на земле буквы.

– Принадлежат **"ИК"**, **"ИЛ"**, и **"НАМ"**

*К простым, обыденным словам.*

*Но если их перевернем,*

*Слоги первые найдем!*

И Гном написал **"ИК"** наоборот, получилось **"КИ"**, вместо **"ИЛ"** – **"ЛИ"**, и в конце **"НАМ"** и прочитал: **"КИЛИМАН"**.

– А теперь мы поем:

*Нотку **"ДО"** себе возьмём.*

*Мы с жаром будем распевать,  
Куда нам только **"ЖАР"** девать?  
Да в нотку! Между **"Д"** и **"О"**.*

*Название наше – вот оно!*

Гном написал **"Д"**, потом **"ЖАР"** и, наконец, **"О"**

– **КИ-ЛИ-МАН-ДЖА-РО!** – прочитал он по слогам. – Какое трудное название!

– Есть еще труднее! – отозвался Вулкан. – Вот попробуй расшифровать название самой высокой горы в Южной Америке.

– Слово **"КОНЬ"** поставь за **"А"**

*И мягкий знак сотри:*

*Четыре буквы у тебя –*

*Название горы.*

Гном написал **"А"**, потом **"КОНЬ"** и стер **"Ь"**. Получилось **"АКОН"**.

– Теперь две буквы к ним добавь –

*Последний слог в **"ЛУЖАЙКА"** –*

*И из **"ГУАШЬ"** ты **"ШЬ"** изъяс,*

*Найдешь конец. Давай-ка!*

И Гном к **"АКОН"** дописал последний слог **"КА"** и **"ГУА"**.

– **А-КОН-КА-ГУА!** – воскликнул он.

– Правильно! – обрадовался Вулкан. – А вот – название самой высокой горы в Северной Америке:

– Её название – два слова.

*Первое – цветочек с поля.*

*Алый, с черной сердцевинкой*

*И с дурманящей силой.*

*Справа **"Кинли"** напиши,*

*Все название найди!*

– **МАК-КИНЛИ!** – обрадовался Гном, ведь он сразу догадался, о каком цветочке идет речь.

– А самая высокая гора в Европе?

И Вулкан снова стал рассказывать загадками:

– **ЭЛЬФ** в лесу **БРУСНИКУ** ел.

*И помочь нам захотел:*

*"Возьми три буквы от меня*

*(Напиток лей в бочонки!),*

*Дальше ягода моя*

*Без имени девчонки!"*

– **"ЭЛЬ"** – действительно, напиток, – воскликнул Гном, – я о нем читал. А вот имя девчонки в **"БРУСНИКА"**?! **"РУСНИ"**? Нет, не похоже. **"УСНИ"**? Тоже не похоже на имя. **"НИКА"**? Да,

точно, "НИКА"! "БРУСНИКА" минус "НИКА" получилось "БРУС". Значит, гора называется **ЭЛЬ-БРУС**! Вот здорово!

– Да, правильно, Эльбрус! – ответил довольный Вулкан. – А вот теперь попробуй отгадать название самой высокой горы в Азии. Эта гора, к тому же, самая высокая в мире!

– *Это самая-пресамая*

*Высокая гора.*

*Её вершина острая*

*Режет облака*

*Её найдешь ты в Индии*

*Средь гималайских туч.*

*Только чтоб добраться,*

*Ты должен быть могуч!*

Гном нашел название самой высокой горы, а вы, ребята, нашли?

## **ГЕОСКАЗКА** **"Письмо Деду Морозу"**

Жил-был мальчик Данилка. Он совсем недавно пошел в школу, но уже умел читать и писать. Его мама работала на почте, и мальчику очень нравилось приходить к ней на работу и помогать рассортировывать письма. А нравилось потому, что таким образом Данилка учил географию. Брал письмо, читал название страны и города. Затем бежал к большой настенной карте мира искать, куда же отправится это письмо. Чаще всего письма были адресованы в города России и в города соседних с Россией стран: Украины, Белоруссии, Эстонии, Латвии, Литвы, Казахстана, Азербайджана, Армении, Грузии... Однако, многим письмам предстояла более дальняя дорога: в страны Западной Европы и даже на другие континенты!

Но вот однажды, где-то в ноябре, Данилка сидел на почте за столом. И прочитал на одном из конвертов: *"Деду Морозу, город Великий Устюг..."*

Непонятно. Какому такому Деду Морозу?! Может быть, так решил пошутить какой-нибудь мальчик, отправляя письмо своему дедушке? Но только Данилка об этом подумал, как услышал:

– Это почта?

– Да, – ответил Данилка, оглядываясь. Откуда же доносится этот тонкий голосок? И тут он увидел, как с открытой форточки прыгивает маленький человечек, а за ним – маленький белый медведь.

– Ты кто? – удивился Данилка.

– Я?! – переспросил человечек. – Я – почтальон Деда Мороза! Дети уже, наверное, начали писать ему письма? Точно! – и человечек подбежал к письму, которое только что держал в руках Данилка.

Данилка хотел спросить, есть ли Дед Мороз на самом деле, но решил, что глупо спрашивать: раз есть почтальон Деда Мороза, то и Дед Мороз, конечно, есть. И поинтересовался:

– Дед Мороз читает все-все письма, которые ему пишут?

– Хм! – обиделся человечек. – Читает?! Да он на все письма отвечает! И даже выполняет заветные желания! Например, напишут, что хотят рисовать чудесные картины, и он через нас, своих почтальонов, присылает краски или фломастеры. Или, например, напишут, что обожают читать, и он присылает в подарок интересные книжки с красивыми картинками. Или, например,... В общем, мне некогда с тобой болтать, надо собирать письма. А ты напиши ему, и сам все увидишь!

С этими словами человечек подошел к письму.

– А как же вы все письма увезете, если их много? – спросил Данилка.

– Очень просто!

И почтальон вытащил из кармана колокольчик, позвенел над конвертом, и конверт стал маленький, как марка.

– Вот! – сказал он, и убрал письмо к себе в сумку, затем повернулся к медведю. – Ах ты, обжорка!

Медведь в это время обнюхивал портфель Данилки, видимо, учуял, что там лежит бутерброт. Данилка угостил медвежонка.

– Ну все, нам пора! – сказал почтальон. Он сел на медвежонка, и вдруг тот – оп! – взлетел, долетел до форточки, затем – на улицу! И уже оттуда человечек крикнул: "Пиши Деду Морозу! А я ему доставлю твое письмо! Пока-а-а!"

– Да-а!.. – протянул Данилка, удивленный всем случившимся. – Наверное, мне это показалось! Но нет, на столе лежал конверт с адресом:

*Деду Морозу,  
город Великий Устюг...*

## ГЕОЗАДАНИЯ

1. Найди на карте соседние с Россией страны.

2. Напиши письмо деду Морозу или Санта-Клаусу.

162340, Россия,  
Вологодская область,  
город Великий Устюг,  
дом Деда Мороза

По другим источникам, индекс г. Великий Устюг 162349 и даже 162390, но говорят, что письма доходят и по одной записи на конверте "Деду Морозу, лично"

Московская резиденция Деда Мороза:

109472, г. Москва,  
Кузьминский лес,  
Дедушке Морозу  
Nordpol (Gronland)  
Santa Claus Nordpolen  
Julemandes Postkontor  
DK-3900 Nuuk

## ГЕОСКАЗКА

### "Снежинки в Париже"

Часть 1. Монмартр

Снежинки с большим нетерпением всматривались в проплывающие под ними контуры городов. Но это и не удивительно, ведь они летели на огромном облаке к Парижу! Париж, Париж! Город мечты всех снежинок. И вот, наконец, одна из пассажирок с левого края воскликнула:

– Эйфелева башня!

А Эйфелева башня – это Париж.

– Ура! Прилетели! – захлопали в ладошки снежинки и начали готовиться к высадке, точнее к "выпрыгке". Как только облако оказалось над городом, началась неопишуемая суматоха:

снежинки выстраивались в очередь, готовясь спрыгнуть с прозрачными парашютиками вниз,

где их у самой земли подхватят ветерки, выпущенные из нижних гаражей облака. А потом начнется увлекательное путешествие по городу.

Три подружки – Зимка, Замка и Зюмка – дождались своей очереди и на зеленый свет прыгнули вниз. Зимка больше всех прочитала о Париже в их снежной библиотеке и не пропускала ни одной передачи о нем по их "ТВ-Снеж", поэтому подружки то и дело спрашивали у нее, что это такое.

– Эта синяя полоса – река Сена, – с удовольствием объясняла Зимка, поправляя для важности очки.

И тут их подхватил ветерок и унес к самой высокой естественной точке Парижа: холму Монмартра. На нем возвышалось красивое белое здание, похожее своими куполами на восточный дворец.

– Это – базилика Сакре-Кер. Здесь проводятся католические службы. А построили ее в 1876 году.

– Зимка, – спросила высокая Зюмка, – а что это за две фигуры над портиком?

– Это – статуи Людовика Святого и Жанны д`Арк.

– Я про нее уже слышала, – вмешалась Замка, – Эта юная девушка когда-то вдохновляла крестьян на борьбу за свободу!

– Да, – вздохнула Зимка, – это интересная, но грустная история.

– Ой, смотрите, – воскликнула Зюмка, – сколько там пылинок-художников!

И действительно, сотни пылинок в шарфах и беретках носились по Монмартру в поисках натуры, то есть, кого-нибудь, кто бы позировал, чтобы они рисовали. Снежинки, конечно же, согласились позировать, так как были немножко кокетками. А через некоторое время, они уже летели с ветерком дальше, и у каждой был в руках портрет, нарисованный парижскими художниками.

## **Итоговая викторина о природе для старших дошкольников**

### **«Природа вокруг нас!»**

Интеграция образовательных областей: «Познание», «Коммуникация».

Цель: обобщение знаний детей о растительном и животном мире, воспитании любви к родной природе.

Задачи:

Образовательные: систематизировать знания детей по экологии;

формировать целостное представление о живой и неживой природе; обучать дошкольников способам познания окружающего мира.

Воспитательные: воспитывать бережное отношение к природе, животному и растительному миру; воспитать гуманное, эмоционально-положительное, бережное, заботливое отношение к миру природы и окружающему миру в целом, развивать чувство любви к объектам природы; закрепить умение работать в команде.

Развивающие: развивать познавательный интерес к миру природы; развивать умение сравнивать, воспитывать в детях умение логически мыслить, правильно формируя выводы.

Речевые: развивать связную речь и активный словарь.

Демонстрационный материал: картинки с изображением животных, деревьев, медали, эмблемы командам, мяч, песочные часы.

Методические приёмы: игровая ситуация, рассматривание иллюстраций, физкультминутка, подведение итогов.

Ход:

Воспитатель: Дорогие ребята, гости, приглашаю вас на викторину о природе. «Здесь знает каждый, ты и я,

Природу обижать нельзя!»

Богат, прекрасен и бесконечно разнообразен удивительный мир природы нашего родного города Ярославля. Где бы вы ни были: в лесу, на лугу, на берегу реки – повсюду вас окружают загадки и таинства природы. Сегодня мы попытаемся открыть несколько страничек этого мира, проведем с вами викторину «Природа вокруг нас». В викторине примут участие две команды. Первая команда – «Умники», вторая команда – «Умницы».

Дорогие участники сегодня вы должны показать свои знания, навыки и умения, вас ждут сложные конкурсы и интересные вопросы, но вы же у нас умники и умницы, и мы верим что вы справитесь, а болельщики вам помогут.

Их мы тоже разделим на две команды. Первая команда помогает «Умникам», а вторая «Умницам». За каждый дополнительный ответ, балл получает команда, за которую они будут болеть.

Итак готовы? Тогда начнём!

1 Конкурс «Разминка»:

Представляет собой блицопрос. За одну минуту(песочные часы) нужно ответить на как можно большее число вопросов.

Вопросы для команды «Умницы»:

- Каким словом называют птиц, которые улетают в теплые края? (перелетные)
- Когда листва с деревьев опадает? (осенью)
- Как назвать детеныша лошади? (жеребенок)
- Сколько ног у паука? (восемь)
- Какая птица лечит деревья? (дятел)
- У какого дерева белый ствол? (у березы)
- Какое растение помогает вылечить рану? (подорожник)
- Назовите детенышей курицы (цыплята)

Вопросы для команды «Умники»:

- На каком дереве растут желуди? (на дубе)
- Ворона, скворец, воробей, ласточка – кто это? (птицы)
- Как назвать детеныша коровы? (теленок)
- У какого зверя рыжая шубка? (у белки, лисы)
- Сколько ног у жука? (шесть)
- У какой птицы красная грудка? (у снегиря)
- Кабан - дикое или домашнее животное? (дикое)
- Когда земляника поспекает? (летом)

Дополнительные вопросы (для болельщиков):

- Как назвать детеныша свиньи? (поросенок)
- Как называется домик для птиц, сделанный руками человека? (скворечник)
- Кто в лесу плетет паутину? (паук)
- Что такое зеленый покров Земли? (трава)
- Муха, комар, бабочка, стрекоза, муравей - кто это? (насекомые)
- Какая птица подбрасывает свои яйца в чужие гнезда? (кукушка)
- Кто носит свой дом на спине? (улитка)
- Каким словом называют птиц, которые зимуют у нас? (зимующие)

Разминку для ума сделали, а теперь давайте сделаем разминку для тела, выходите на физкультминутку (песня-игра «У оленя дом большой»).

2 конкурс «Кто лишний?».

На доске картинки с изображениями для первой команды: берёза, ива, дуб, тополь, клён и сосна, а для второй команды: кабан, лиса, волк, заяц, медведь и собака. Дети должны выбрать лишнюю картинку и объяснить.

Наши команды- Молодцы!

Все на свете знают вроде бы, и для них сейчас игра «Угадай мелодию».

Дети отгадывают песню, а родители им помогают («Жил-был у бабушки серенький козлик», «Кузнечик» и поют её как «Хор лягушек»).

Как замечательно наши команды пели, какие они музыкальные, теперь проверим какие они сообразительные.

Игра с болельщиками «Я начну, а ты продолжи»:

- У дуба желуди, а у сосны...(шишки)
- Береза кудрявая, а сосна...(колючая)
- У рябины листочки, а у сосны...(иголки)
- Осенью береза стоит золотая, а сосна...(зеленая)
- Осина зимой стоит без листьев, а сосна...(в иголках)
- На яблоне растут яблоки, а на дубе... (желуди)

Итак, объявляю следующий конкурс: «Загадки о природе». Нужно не только загадать загадки команде противника, но и отгадать их (детям заранее раздаются загадки, которые они загадывают команде противника).

1: Припрятала орешки

И сушит сыроежки-

Зимой в её дуплеЧто хочешь на столе.(белка)

2: Хвост пушистый,

Мех золотистый.

В лесу живет,

В деревне кур крадет.(лиса)

3: Кто зимой холодной,

Ходит злой, голодный?(волк)

4: Носит на макушке-

Длинные ушки,

Шубку на зиму меняет,

Кто зверька такого знает?(заяц)

5: Эта хищница болтлива,

Воровата, суетлива,

Стрекотунья- белобока,

А зовут её ...(сорока).

6: Я по дереву стучу,

Червячка добыть хочу,

Хоть и скрылся под корой,

Всё равно ты будешь мой.(дятел)

7: Всю ночь летает,

Мышей добывает,

А станет светло-

Спать летит в дупло.(сова)

8: Я на ёлке на суку

Счёт веду: «Ку-ку, ку-ку».(кукушка)

Игра с мячом для болельщиков: «Назови быстро»

Белобокая птица. (Сорока)

Какое растение может нас обжечь? (Крапива)Новогоднее дерево. (Елка)

Время года, когда просыпается природа. (Весна)

Кто является санитаром леса из животных? (Волк)

Как называется домашний родственник зайца? (Кролик)

Дикий родственник свиньи. (Кабан)

Как называется жилище медведя? (Берлога)

Делают ли запасы еды зайцы? (Нет)

Красногрудая птица. (Снегирь)

Какой цветок без листьев цветет? (Мать-и-мачеха)

Кто является санитаром леса из птиц? (Дятел)

Как называется зверь, строящий на реках плотины? (Бобер)

Вот наша викторина подошла к концу, и мы просим наших уважаемых гостей подвести итоги нашей экологической викторины. (Награждение медалями.)

Победила дружба.)

Вот так в дружбе должны жить все люди Земли, в дружбе с растениями, животными, которые тоже живут на нашей планете.

А нашим уважаемым взрослым мы хотим сказать:

Перефразируя писателя известного,

Мы говорим на сердце руку полож,

Пусть будет в человеке всё прекрасно:

И мысли, и поступки, и душа,

В гармонии с природой и с собою

На свете, чтобы жили малыши,

Воспитывайте в детях, берегите,

Храните экологию души!

А в завершение нашей викторины давайте споём песенку «Улыбка» автор Пляцковский М., композитор Шаинский В.

### **"Экологические игры и упражнения для детей дошкольного возраста"**

Дошкольный возраст – самоценный этап в развитии экологической культуры личности. Экологические игры способствуют не только получению знаний о предметах и явлениях природы, но и формируют навыки бережного и неразрушающего обращения с окружающей природой.

Играя, дети учатся: любить, познавать, беречь и множить.

Предлагаемые игры содержат интересные факты о жизни животных и растений, головоломки и замысловатые вопросы о природе и способствуют развитию любознательности.

Игра с мячом «Я знаю...»

Цель: Формировать умение называть несколько предметов объекта одного вида.

Развивать умение объединять предметы по общему признаку.

Игровые действия:

Дети становятся в круг, в центре – ведущий с мячом. Ведущий бросает мяч и называет класс объектов природы (птицы, деревья, цветы, животные, растения, насекомые, рыбы). Ребёнок, поймавший мяч, говорит: «Я знаю 5 названий цветов» и перечисляет (например, ромашка, василёк, одуванчик, клевер, кашка) и возвращает мяч ведущему. Второму ребёнку ведущий бросает мяч и говорит: «Птицы» и так далее.

«Птицы, рыбы, звери»

Цель: Упражнять детей в умении называть предмет определённой группы предметов.

Игровые действия:

Ведущий бросает мяч ребёнку и произносит слово «птицы». Ребёнок, поймавший мяч, должен подобрать видовое понятие, например, «воробей», и бросить мяч обратно. Следующий ребёнок должен назвать птицу, но не повториться. Аналогично проводится игра со словами «звери» и «рыбы».

«Угадай, что в руке»

Цель: Различать на ощупь овощи, фрукты и ягоды.

Игровые действия:

Дети стоят в кругу, руки держат за спиной. Воспитатель раскладывает в руки детям муляжи овощей, ягод и фруктов. Дети должны отгадать. Воспитатель показывает, например, грушу и просит определить, у кого такой же предмет объекта (фрукт, овощ, ягода).

«Угадай, какая птица поёт?»

Цель: Умение определять по звуковой записи голоса птиц.

Определять, какая птица поёт и как поёт (тонко, звучно, мелодично, крикливо, тихо, протяжно и так далее).

Воспитывать интерес и заботливое отношение к птицам.

Игровые действия:

Педагог предлагает послушать запись голосов птиц. Надо определить, какая птица поёт. Как можно определить по голосу какая птица поёт и как. Предложить детям поупражняться в произнесении звуков песенок птиц. В игре используется диск с записью голосов птиц.

«Растения леса, сада, огорода»

Цель: Расширять знания детей о растениях леса, сада и огорода.

Игровые действия: аналогично игры «Я знаю ...»

«Сад - огород»

Цель: Закреплять знания детей о том, что растёт в саду или в огороде.

Развивать у детей память, внимание.

Игровые действия:

Воспитатель приносит корзину с овощами и фруктами.

- Дети, я нечаянно перепутала овощи и фрукты. Помогите мне, пожалуйста. В процессе игры дети обобщают предметы одним словом, определяют место произрастания овощей и фруктов.

«Что это такое?»

Цель: Упражнять детей в умении отгадывать предметы живой или неживой природы.

Рассказывать признаки предметов.

Игровые действия:

Воспитатель или ведущий загадывает живой или неживой природы и начинает перечислять его признаки, а дети должны отгадать заданный предмет.

«Замысловатые вопросы»

Цель: Развивать сообразительность и находчивость.

Игровые действия:

Воспитатель читает загадку-задачку:

Росли четыре берёзы.  
На каждой берёзе –  
По четыре больших ветки,  
На каждой большой ветке –  
По четыре маленьких ветки,  
На каждой маленькой ветке –  
По четыре яблока.  
Сколько всего яблок?

«Летает, плавает, бегаёт»

Цель: Изображать способ передвижения объекта.

Игровые действия:

Ведущий называет или показывает детям объект живой природы и предлагает детям изобразить способ передвижения этого объекта. Например, при слове «медведь» дети начинают подражать ходьбе как медведь; «сорока» дети начинают махать руками и так далее.

«Перелёт птиц»

Цель: Узнавать и называть зимующих и перелётных птиц.

Закреплять понятие «зимующие», «перелётные».

Игровые действия:

На столе разложены предметные картинки птиц. Каждый участник игры берёт картинку и «превращается» в определённую птицу. Ребёнок говорит: «Я – ворона!», «Я – воробей!», «Я – журавль!», «Я – кукушка!» и так далее. По сигналу ведущего: «Раз, два, три на своё место лети!», дети, у которых картинки с изображением зимующих птиц бегут к условному изображению (зимний пейзаж), другие дети, у которых картинки с изображением перелётных птиц, бегут к другому условному знаку (весенний пейзаж). Играть можно несколько раз, дети должны брать разные картинки.

«Похожи - не похожи»

Цель: Развивать у детей умение абстрагировать, обобщать, выделять предметы,

Сходные по одним свойствам и отличные по другим, сопоставлять, сравнивать предметы либо изображения.

Игровые действия:

В игре используется игровой экран с тремя «окнами – прорезями», в которые вставляются ленты с условными обозначениями свойств; ленты – полоски с обозначениями свойств предметов. В первое и третье «окно» вставляются полоски с изображением предметов, во второе – полоска с обозначением свойств.

Варианты могут быть разные:

1 вариант: Ребёнку предлагается установить «экран» так, чтобы в первом и третьем окне разместились предметы, обладающие свойством, указанным во втором «окне».

На начальном этапе освоения игры свойство задаётся взрослым, затем дети самостоятельно могут устанавливать понравившийся признак. Например, первое «окно» - яблоко, второе «окно» - круг, третье «окно» - мяч.

2 вариант: Один ребёнок устанавливает первое «окно», второй – выбирает и устанавливает свойство, которым данные обладает, третий – должен подобрать предмет, подходящий к

первому и второму «окну». За каждый верный выбор дети получают фишку. После первого тура дети меняются местами.

3 вариант: используется на заключительных этапах освоения. Играть можно с большой группой детей. Ребёнок загадывает «загадку» - выстраивает в первом и в третьем «окне» изображения обладающие общим свойством, при этом второе «окно» скрыто. Остальные дети догадываются, чем изображённые предметы похожи. Ребёнок, верно назвавший общее свойство, получают право открыть второе «окно» или загадать новую «загадку».

«Кто где живёт?»

Цель: Определять место среды обитания животного, правильно определять место «дома» объекта.

Игровые действия:

У воспитателя картинки с изображениями животных, а у детей – с изображениями мест обитания различных животных (нора, дупло, берлога, река, гнездо и так далее).

«Времена года»

Цель: Формировать у детей понятия о временах года и о зависимости жизни живой природы от сезонных изменений, происходящих в неживой природе.

Игровые действия:

Воспитатель рассказывает детям о том, что времена года постоянно сменяются. Дети называют последовательно времена года и характерные признаки.

Воспитатель показывает картинки с изображением времени года и картинки объектов, у которых происходят различные изменения, например, заяц белый – зима; распустившийся подснежник – весна, созрела земляника – лето и так далее. Дети должны объяснять содержание картинки.

«Вопрос – ответ»

Цель: Развивать умения отвечать на поставленные вопросы.

Проявлять находчивость, сообразительность.

Игровые действия:

Педагог задаёт вопросы, а дети отвечают

Вопросы:

1. Почему человек назад оглядывается? (потому что у него на затылке глаз нет).
2. От чего кошка бежит? (не умеет летать).
3. Каким гребнем голову не причешешь? (петушиным).
4. Сколько яиц можно съесть натощак? (одно: после первого уже не будет натощак).
5. От чего гусь плавает? (от берега).
6. Чем до неба докинешь? (взглядом).
7. По чему собака бежит? (по земле).

8. Что можно увидеть с закрытыми глазами? (сон).
9. Без чего хлеб не испечёшь? (без корки).
10. За чем во рту язык? (за зубами)
11. У кого есть шапка без головы, нога без сапога? (у гриба).

#### «Цветы» (подвижная игра)

Цель: Называть и различать цветы.

Воспитывать любовь и умение любоваться их красотой.

Игровые действия:

Дети вспоминают садовые и лесные цветы, сравнивают их.

Каждый участник игры выбирает для себя эмблему цветка. У каждого ребёнка своя картинка.

Одно и то же название не может быть у нескольких детей.

По жребию выбранный цветок, например, василёк, начинает игру.

Он называет какой-нибудь цветок, например мак или роза. Мак бежит, а василёк догоняет его.

Когда маку грозит опасность быть пойманным, он называет какой-нибудь другой цветок, участвующий в игре. Убегает названный цветок.

Пойманный цветок меняет своё название и снова включается в игру. Побеждает тот, кто ни разу не был пойман.

#### «Головоломки»

Цель: Расширять знания детей о животном и растительном мире.

Способствовать умению размышлять, делать умозаключения.

Воспитывать доброжелательное отношение к животным и растениям.

Игровые действия:

Воспитатель или подготовленный ребёнок загадывает задачки – головоломки:

1. На грядке сидит шесть воробьёв, к ним прилетели ещё пять. Кот подкрался и схватил одного воробья. Сколько осталось воробьёв?
2. Пара лошадей пробежала 40 км. По сколько километров пробежала каждая лошадь?
3. На поляне росли садовые цветы: ромашки, васильки, розы, клевер, фиалка. Таня сорвала все 1 розу, 2 клевера, 3 ромашки. Сколько у Тани цветов в букете? (определить садовые и лесные цветы, сосчитать только лесные цветы).
4. В вазе лежат фрукты: бананы, апельсин, яблоки, помидор, огурец, лимоны. Сколько всего фруктов лежит в вазе?
5. На грядке выросли сочные, вкусные яблоки и мандарины, спелая вишня и баклажан. Сколько овощей выросло на грядке?

#### «Узнай по объявлениям»

Цель: Продолжать знакомить с особенностями животных и птиц (внешний вид, поведение, среда обитания)

Развивать логическое мышление.

Игровые действия:

Педагог предлагает детям поиграть. Объясняет правила в игре, надо внимательно послушать объявление и отгадать о ком идёт речь (животное или птица) говорится в объявлении. Тот, кто угадал, получает фишку и в конце игры подводятся итоги.

1. Приходите ко мне в гости! Адреса не имею. Свой домик ношу всегда на себе.
2. Друзья! Кому нужны иглы, обращаться ко мне.
3. Надоело ползать! Хочу взлететь. Кто одолжит крылья?
4. Помогу всем, у кого сломался будильник?
5. Прошу разбудить меня весной. Приходите лучше с мёдом.
6. Хочу свить гнездо. Одолжите, подарите пух и перья.
7. Что-то очень скучно стало одному выть на луну. Кто составит мне компанию?
8. Тому, кто найдёт мой хвост! Оставьте его себе на память. Я успешно ращу новый!
9. Уже 150 лет жду друга! Характер положительный. Недостаток только один - медлительность.
10. Всем, всем, всем! У кого возникла надобность в рогах. Раз в год обращайтесь ко мне.
11. Учю всем наукам! Из птенцов за короткое время делаю птиц. Прошу учесть, что занятия провожу ночью.
12. Добрым, но одиноким птицам могу помочь обрести семейное счастье! Высиживайте моих птенцов! Материнских чувств никогда не испытывала и испытывать не буду. Желаю счастья в личной жизни. Ку-ку!
13. Я самая обаятельная и привлекательная! Кого хочешь обману, вокруг пальца обведу. Учитывая всё это, настоятельно прошу называть меня по имени-отчеству. Патрикеевной больше не называть!

«Где что зреет?»

Цель: Упражнять в умении использовать знания о растениях, сравнивать плод дерева с его листьями.

Игровые действия:

На фланелеграф выкладываются две ветки: на одной – плод и листья одного растения (яблоня), на другой – плоды и листья растений. (Например, листья крыжовника, а плоды груши). Ведущий задаёт вопрос: «Какие плоды созревают, а какие нет?». Дети исправляют ошибки, допущенные в составлении рисунка.

«Почтальон принёс письмо»

Цель: Развивать умение описывать предметы и узнавать их по описанию.

Игровые действия:

Воспитатель приносит в группу коробку и говорит, что почтальон принёс посылку. В посылке разные овощи и фрукты. Дети достают пакеты из коробки, заглядывают в них и описывают то, что им принёс почтальон. Остальные дети отгадывают.

#### «Птичка»

Цель: Различать деревья по листьям.

Воспитывать правильно вести себя в игре: не подсказывать друг другу, не перебивать сверстников.

Игровые действия:

Перед началом игры дети вспоминают различные деревья, сравнивают их по форме и величине листьев.

Дети должны перед игрой подобрать для себя фант – любую мелкую вещь, игрушку. Игроки усаживаются и выбирают собирателя фантов. Он садится в середину круга и остальным игрокам даёт названия деревьев (дуб, клён, липа и так далее) и дети берут и одевают веночек из листьев. Каждый должен запомнить своё название. Собиратель фантов говорит: «Прилетела птичка и села на дуб». Дуб должен ответить: «На дубу не была, улетела на ёлку». Ёлка называет другое дерево и так далее. Кто прозевает – отдаёт фант. В конце игры фанты выкупаются.

#### «Снежный ком»

Цель: Расширять знания детей о перелётных птицах».

Развивать внимание и наблюдательность.

Игровые действия:

Ведущий показывает картинку, на которой изображена перелётная птица.

Дети смотрят на картинку и рассказывают о ней по очереди: первый ребёнок – первое предложение, второй ребёнок – предыдущее предложение и своё, третий ребёнок – повторяет два предыдущих и добавляет своё. Например: «Грач – перелётная птица». – «Грач – перелётная птица. Он большой и чёрный». – «Грач – перелётная птица. Он большой и чёрный. Место их обитания называется грачевник» и так далее.

#### «Кого чем угостим?»

Цель: Знать, чем питаются животные и птицы.

Игровые действия:

Ведущий перебрасывает мяч детям и называет объект (животное, птица), а дети отвечают и возвращают мяч ведущему. Например, воробей – крошки и семечки; синица – сало; корова – сено; кролик – морковка; кошка – мышка, молоко; белка – шишка, ягоды и так далее.

#### Игра «Хорошо – плохо»

Цель: Совершенствовать знания детей о явлениях живой и неживой природы, животных и растениях.

Игровые действия:

Воспитатель или педагог предлагает детям разные ситуации, а дети делают умозаключения, например: «Ясный солнечный день осенью – хорошо или плохо?», «В лесу пропали все волки – это хорошо или плохо?», «Каждый день идут дожди – это плохо или хорошо?», «Снежная зима – это хорошо или плохо?», «Все деревья зеленые – это хорошо или плохо?», «Много цветов в нашем саду – это плохо или хорошо?», «У бабушки в деревне есть корова – это хорошо или плохо?», «Исчезли все птицы на земле – это плохо или хорошо?» и так далее.

#### «Кто за кем?»

Цель: Показать детям, что в природе всё связано между собой.

Продолжать воспитывать у детей бережное отношение ко всем животным.

Игровые действия:

Воспитатель предлагает вызванному ребёнку соединить ленточкой всех животных, которые охотятся друг за другом. Другие дети тоже помогают найти правильные картинки с животными. Можно предложить начинать игру с растения, лягушки или комара.

«Каждому своё место»

Цель: Формировать у детей умение пользоваться схематическими изображениями обобщающих понятий.

Воспитывать самостоятельность, умение логически мыслить.

Игровые действия:

Педагог раздаёт по одной карточке каждому ребёнку (одного типа). Затем раздаёт каждому ребёнку поочередно по одной картинке. Дети, получив картинку, должны поместить её под схематическим изображением понятия, к которому подходит изображение на этой картинке. Когда все картинки разобраны, дети проверяют правильность своих действий и действий своих сверстников.

Дети должны самостоятельно проверить правильность выполнения задания и объяснить почему выполнили именно так.

«Сокол и лиса» (подвижная игра)

Цель: Расширять знания детей о диком животном и хищной птице.

Умение быстро действовать по сигналу ведущего.

Игровые действия:

Воспитатель предлагает детям поиграть в игру «Сокол и лиса». Показывает картинку сокола и рассказывает о том, где живёт эта птица, как ведёт себя.

Вспомнить повадки лисы.

Выбрать «сокола» и лисы по желанию детей или использовать считалки.

Остальные дети – «соколята». Сокол учит своих соколят летать. Он легко бежит в разных направлениях и одновременно производит руками летательные движения. Стайка соколят бежит за соколом и точно повторяет его движения. В это время вдруг выскакивает из норы лиса.

Соколята быстро приседают на корточки, чтобы лиса их не заметила.

Появление лисы определяется сигналом ведущего. Лиса ловит тех, кто не успел присесть.

«Что будет, если ...?»

Цель: Знать, что надо делать для того, чтобы беречь, сохранять и приумножать природу.

Развивать умения делать выводы и умозаключения.

Игровые действия:

Воспитатель задаёт ситуацию для обсуждения с детьми, из которой дети приходят к выводу, что необходимо соблюдать чувство меры и беречь природу. Например: что будет, если в реку один мальчик бросит банку из-под «колы»? А два? А три? А много мальчиков? Что будет, если в выходной из леса одна семья привезёт охапку подснежников? Две семьи? Пять? Что будет, если у одного водителя машина выбрасывает много выхлопных газов? Три машины? Половина водителей города? Что будет, если в лесу один человек включит магнитофон на полную мощность? Группа туристов? Все отдыхающие в лесу? (Аналогично – о костре, о сломанной ветке, о пойманной бабочке, о разорённом гнезде и так далее).

#### **4.Краткая презентация программы**

Подготовка детей к школе занимает особое место в системе образования. Это обусловлено сложной адаптацией ребенка к школе. Программа дополнительного образования «Школа приключений» по подготовке детей к обучению в школе направлена на создание условий для максимального раскрытия индивидуального возрастного потенциала ребенка, для развития функционально грамотной личности – человека, способного решать любые жизненные задачи (проблемы), используя для этого приобретаемые в течение всей жизни знания, умения и навыки. Ребенок должен получить право стать субъектом собственной жизнедеятельности, увидеть свой потенциал, поверить в свои силы, научиться быть успешным в деятельности. Это в значительной мере облегчит ребенку переход из детского сада в школу, сохранит и разовьет интерес к познанию в условиях школьного обучения.

Цель данной программы – помочь подготовить ребенка к школе и развить его способности. Все задания подобраны с учетом возрастных и психологических особенностей детей.

Программа дополнительного образования «Школа приключений» носит развивающий характер; не допускает дублирования программ первого класса; помогает освоить специфику социальных отношений (в семье, со сверстниками, со взрослыми); обеспечивает формирование ценностных установок; ориентирует не на уровень знаний, а на развитие потенциальных возможностей ребенка, на зону его ближайшего развития; обеспечивает постепенный переход от непосредственности к произвольности; организует и сочетает в единой смысловой последовательности продуктивные виды деятельности; готовит переход от игровой к творческой, учебной деятельности, в том числе в сотрудничестве со сверстниками и взрослыми.