

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА № 1  
СТАНИЦЫ ЛЕНИНГРАДСКОЙ МУНИЦИПАЛЬНОГО  
ОБРАЗОВАНИЯ ЛЕНИНГРАДСКИЙ РАЙОН

**Е.А. Королько, Н.В. Новикова, Т.Н. Доброскок**

**Практическое пособие  
«Играем вместе» на основе развивающих  
игр В.В. Воскобовича,  
с вариантами проблемных  
творческих ситуаций**

Экоинвест  
Краснодар  
2020

УДК 373.2  
ББК 74.202  
К68

Королько Е.А., Н.В. Новикова, Т.В. Доброскок. **Практическое пособие «Играем вместе» на основе развивающих игр В.В. Воскобовича, с вариантами проблемных творческих ситуаций** – Краснодар: Экоинвест, 2020. – 56 с.

Печатается по решению методического совета МБДОУ детский сад комбинированного вида № 1, протокол № 3 от 11.11.2020.

Рецензент: С.В. Леготкина, преподаватель ГАПОУ КК «Ленинградский социально-педагогический колледж»

Данное практическое пособие является коллективным продуктом деятельности педагогов, в котором используется технологии В.В. Воскобовича для развития креативных способностей детей с вариантами проблемных творческих ситуаций.

© Королько Е.А., Новикова Н.В.,  
Доброскок Т.В., 2020  
© Экоинвест, 2020

## ВВЕДЕНИЕ

Данное практическое пособие является коллективным продуктом деятельности педагогов, в котором используется технологии В.В. Воскобовича для развития креативных способностей детей с вариантами проблемных творческих ситуаций. Технология уникальна и эффективна. На основе игровой технологии были разработаны игровые ситуации и апробированы в ДООУ. Взаимодействие взрослого и детей проходит через реализацию определённого сюжета (игры, сказки). Именно в этих условиях ребёнок чувствует себя более свободно и раскрепощено, он не боится, что его раскритикуют за неправильные действия и ответы. Дети задают вопросы собеседнику, вступают в диалог, слушают окружающих и понимают речь взрослых и сверстников, регулируют своё поведение, в соответствии с усвоенными нормами. Целью игр – ситуаций является формирование творческих способностей у детей, в результате которой развиваются все психические процессы: внимание, логическое мышление, память, воображение и речь.

В каждой игре дети добиваются определённого «практического, предметного» результата. Всем известна педагогическая истина: развивающий эффект будет выше, если материал используется в системе.

Предложенное пособие может быть дополнением к любой образовательной деятельности и помогает ребёнку раскрыть свой креативный потенциал. Применение, безусловно, может сделать обучение интересным и эффективным. Постоянное усложнение игрового материала увлекающая смена видов деятельности, положительный эмоциональный фон создают предпосылки мотивационной, волевой и интеллектуальной готовности воспитанников детского сада к школе. Содержащийся в пособии материал будет полезен широкому кругу работников дошкольного образования и студентам вузов и педагогических колледжей.

Надеемся, что данное пособие окажется незаменимым и эффективным в работе с детьми.

Желаем, творческих успехов в работе!

**Игровые ситуации по речевому развитию  
старший дошкольный возраст (5–7 лет)**  
*(автор: Елена Анатольевна Королько)*

## **«Помогите найти Мышонок Вили и Гусеницу Фифу»**

**Цель:** формирование свободного общения, умения договариваться, учитывать интересы других.

### **Задачи:**

- формировать образную речь;
- совершенствовать умение детей отвечать на вопросы, высказывать свои суждения;
- развивать диалогическую и монологическую речь детей, мелкую моторику;
- расширять словарный запас;
- воспитывать доброжелательное отношение к героям.

**Оборудование:** развивающая среда «Фиолетовый лес»; карта; сказочные персонажи: «Гусеница Фифа», «Мышонок Вили», «Галчонок Коррчик»; конструктор «Чудо-крестики 2».

### **Игровая ситуация**

Звучит аудио запись: «Внимание! Внимание! В Фиолетовом лесу потерялся Мышонок Вили и Гусеница Фифа. Дорогие ребята, просим вас помочь найти их. Высылаем вам карту. Она поможет вам пройти трудный путь и найти наших друзей».

Предполагаемые действия детей: дети рассматривают карту и решают идти в Фиолетовый лес. Под деревом развивающей среды «Фиолетового леса» находят задание.

Дидактическая игра «С какой ветки детки».

Выполнив задание, отправляются дальше. На тропинке находят листочек, который просит рассказать о нем.

Дидактическая игра «Сколько слогов?».

Снова в путь. На опушке стоит домик с заданием.

Дидактическая игра «Назови первый звук».

Идут дальше и встречают Галчонок Каррчика, который просит сделать корзинки для сбора урожая. У него есть конструктор «Чудо-крестики 2» и схемы, которые помогут сделать корзинки.

После выполнения задания, Галчонок Каррчик подсказывает путь к его друзьям. Дети находят цветочек, под которым сидит Гусеница Фифа и Мышонок Вили.

Гусеница и Мышонок благодарят детей и просят рассказать им, как они их нашли. При рассказе дети используют карту

## «Помогите Пчёлке Жуже»

**Цель:** формирование творческих способностей, наблюдательности; умение сопоставлять и анализировать, находить связи и зависимость.

### **Задачи:**

- продолжать формировать у детей умение составлять короткий описательный рассказ о пылесосе, отмечая внешний вид, качества и свойства;
- развивать творческие способности, навыки словообразования, произвольное внимание, память, диалогическую речь, мелкую моторику;
- воспитывать интерес к ответам сверстников, выдержку.

**Оборудование:** развивающая среда «Фиолетовый лес»; сказочный персонаж: «Пчелка Жужа»; конструктор «Чудо-крестики 2».

### **Игровая ситуация**

Пчелка Жужа прилетела на цветочную полянку собрать нектар с цветов для ароматного мёда, но увидела на ней много мусора. Она просит детей помочь ей быстро убрать весь мусор с полянки.

Дети, увидев конструктор «Чудо-крестики 2», предлагают сделать пылесос, который быстро соберет мусор на цветочной полянке.

Используя схемы, дети мастерят пылесосы, придумывают им названия, предлагают их Пчёлке Жуже.

Обрадованная пчёлка просит детей рассказать о них.

Предполагаемые рассказы детей.

*Я сделал пылесос. Он разноцветный, состоит из оранжевого, голубого, фиолетового цветов. Я использовал многоугольники, прямоугольники и два маленьких треугольника фиолетового цвета. Мой пылесос сделан из дерева, значит он деревянный. Моя модель называется быстробумагопылесос.*

Пчелка Жужа благодарит ребят за своевременную помощь. Она рада, что успеет собрать нектар с цветов и сможет приготовить ароматный, душистый, полезный мёд.

## «Волшебный цветок для Пчелки «Жужи»

**Цель:** формирование психических новообразований (мышление, устная монологическая речь); повышение самооценки ребёнка.

### **Задачи:**

- мотивировать детей к составлению краткого рассказа-описания о цветке;
- развивать диалогическую и монологическую речь, внимание, память, мышление, творческий потенциал;
- обогащать активный словарь; закреплять умение детей внятно и отчетливо произносить слова и словосочетания с естественной интонацией;
- воспитывать дружеские взаимоотношения.

**Оборудование:** развивающая среда «Фиолетовый лес»; сказочный персонаж: «Пчелка Жужа»; конструктор «Чудо-крестики 2».

### **Игровая ситуация**

В Фиолетовом лесу настала лютая, вечная зима! Говорят, что это из-за волшебного цветка. Именно он хранил в лесу тепло и процветание. Но недавно что-то произошло, и цветок растерял все свои волшебные лепестки. Пчёлка Жужа в отчаянии! Что делать?

Предполагаемые ответы детей.

*Дети предлагают, используя конструктор Чудо-крестики 2, сделать дом чтобы согреть Пчёлку Жужу; собрать все лепестки волшебного цветка воедино, чтобы вернуть тепло и процветание в Фиолетовый лес.*

*Заселить всех жителей Фиолетового леса в дома.*

*Сделать подарки для Пчелки Жужу и жителей Фиолетового леса.*

*Составить рассказ-описание о волшебном цветке.*

*Теперь в Фиолетовом лесу вновь будет тепло и процветание.*

### **«Поздравим Гномика Фи с Днём рождения»**

**Цель:** развивать монологическую форму речи.

**Задачи:**

- развивать умение составлять подбор определений;
- поощрять желание вести беседу;
- развивать творческие способности;
- воспитывать у детей нравственные качества: смелость, скромность, желание совершать добрые поступки.

**Оборудование:** развивающая среда «Фиолетовый лес»; сказочные персонажи: «Гном Кохле», «Гном Охле», «Гном Желе», «Гном Зеле», «Гном

Геле», «Гном Селе», «Гном Фи»; разноцветные шары; символы, ассоциирующие положительные эмоции.

### **Игровая ситуация:**

В развивающей среде «Фиолетовый лес» размещены плоскостные фигуры гномов: «Гном Кохле», «Гном Охле», «Гном Желе», «Гном Зеле», «Гном Геле», «Гном Селе», «Гном Фи» и разноцветные шары с изображением символов, ассоциирующих положительные эмоции.

Педагог спрашивает у детей предположения о том, как и почему здесь собрались гномы.

Дети отмечают, что возможно у них какой-то праздник. Замечают, что у Гнома Фи праздничный колпак, а у других гномов колпаки одинакового цвета. Дети делают вывод, что у Гнома Фи день рождения.

Предполагаемые ответы детей.

*Гномы идут на день рождения к своему другу Фи. Они хотят поздравить его и подарить шарики. Нам нужно помочь подобрать шары по цвету каждому гномику, придумать пожелания, используя данные символы.*

Например: *Я желаю ярких, теплых, радостных, солнечных дней в твоей жизни (символ-солнышко). Я желаю радостных, веселых, улыбочивых дней в твоей жизни (символ улыбка).*

Гномики благодарят детей, что они помогли правильно подобрать шарики и придумать поздравления ко Дню рождения.

### **«Новогодняя ёлка»**

**Цель:** формирование познавательного интереса у детей с помощью различных технологий обучения через игры.

#### **Задачи:**

- обогащать речь детей существительными, прилагательными, наречиями;
- развивать логическое мышление, внимание;
- закрепить практическое умение владения речью;
- воспитывать коммуникативные навыки свободного общения.

**Оборудование:** развивающая среда «Фиолетовый лес»; конструктор «Чудо-крестики 2»; «Нетающие льдинки Острова Айс»; разноцветные квадраты.



### **Игровая ситуация:**

Дети в группе выполняют коллективную работу «Новогодняя елка». В конце продуктивной деятельности педагог предлагает детям поместить новогоднюю елку на панно «Фиолетовый лес» и рассказать его жителям, как встречают Новый год в детском саду.

Предполагаемые действия детей:

- помогают воспитателю поместить елку на панно «Фиолетовый лес»;
- составляют рассказы о Новогоднем празднике в детском саду.

Замечательные рассказы вы подарили жителям Фиолетового леса. А что в Новый год вы любите получать?

Предполагаемые ответы детей:

- подарки, конфеты.

Педагог подводит детей к мысли, что необходимо подарить подарки и конфеты жителям Фиолетового леса, и что их можно сделать своими руками.

Дети выбирают материал для работы: карандаши, краски, пластилин, конструктор «Чудо-крестики 2», «Нетающие льдинки Острова Айс», квадраты и т.д.

В конце продуктивной деятельности дети рассказывают по плану о своем подарке.

Что они смастерили? Из какого материала он сделан? Почему выбрали такой подарок? Какого он размера, цвета? Где и как его можно использовать? Как вы думаете, будут рады ему жители Фиолетового леса.

### **«Золотой плод»**

**Цель:** формирование умения образовывать сюжетную линию (игровая технология В.Воскобовича).

**Задачи:**

- формировать умение связно, последовательно и выразительно описывать действия;
- развивать умение строить простые и сложные предложения;
- закрепить умение высказывать свои мысли;
- воспитывать чувство взаимопомощи, умение договариваться, работая в коллективе.

**Оборудование:** развивающая среда «Фиолетовый лес»; набор карточек «Цифры»; сказочный предмет «Золотой плод»; сказочный персонаж «Луч

Владыка»; комплект «Цветные верёвочки 1»; картинки для игры «Найди отличия»; объемная снежинка; снежные комочки разного размера; ёлка.

### **Игровая ситуация:**

В развивающей среде «Фиолетовый лес» размещены цифры от 1 до 7. Цифра 1 соединена с цифрой 2. Цифра 2 соединена с цифрой 3 желтой верёвочкой из комплекта «Цветные верёвочки 1». Над цифрами от 4 до 8 нарисованы вопросы и перед цифрой 4 расположен персонаж Луч Владыка и две картинки с вопросами. Над цифрой 5 нарисована ёлка с вопросом. Вопрос над цифрой 6 нарисован на снежинке. Над цифрой 7 снежные комочки с вопросами. После цифры 8 расположен сказочный предмет Золотой плод.

Дети замечают изменения в развивающей среде «Фиолетовый лес», делают выводы, что необходимо помочь Лучу Владыке добраться до Золотого плода и самостоятельно принимают решение, как они будут это делать.

Предполагаемые действия детей:

- нужно найти отличия на картинке;
- определить, чего не стало на ёлке;
- рассказать какая снежинка;
- что можно сделать из снежных комочков, в какой сказке можно их встретить;
- составить предложение из трёх слов, использовать схемы.

Завершив игровые действия, дети самостоятельно переключаются на другую деятельность.

### **«Такси Мурррседес»**

**Цель:** формирование креативного обучения связной речи; развитие психических новообразований (мышление, устная монологическая речь); повышение самооценки ребёнка.

**Задачи:**

- мотивировать детей к активному участию в беседе;
- развивать умение выражать в речи свои впечатления, высказывать суждения
- развивать интонацию, память, воображение, логическое мышление, творческую фантазию;
- воспитывать умение выслушивать рассказы товарищей.

**Оборудование:** развивающая среда «Фиолетовый лес»; картинка автомобиля Мурррседеса из пособия «Автосказка»; сказочные персонажи: «Филимон Коттерфильд», «Медвежонок Мишик», «Лопушок», «Малыш Гео», «Девочка Долька», «Ворон Метро».

### **Игровая ситуация**

В развивающей среде «Фиолетовый лес» расположен автомобиль Мурррседес и сказочные персонажи.

Дети решают, что автомобиль появился для того, чтобы покатасть жителей Фиолетового леса. А так как автомобиль необычный, то необходимо о нём рассказать, чтобы жители Фиолетового леса узнали больше о нём.

Предполагаемые ответы детей.

*Автомобиль называется Мурррседес. Он сказочный и очень необычный. Кабина красного цвета в форме сказочного ботинка. Крыша зеленого цвета имеет форму шляпы с длинным пушистым пером, чтобы узнавать направление ветра. Впереди машины есть даже длинные черные усы, круглые фары и серая мышь, которая смотрит на дорогу. Сзади машины находится желтый трос. У машины четыре круглых, серых колеса. Водит эту сказочную машину, сказочный герой Кот в сапогах.*

Дети предлагают, выбрать очередность катания на автомобиле при помощи считалки.

### **«Помоги Малышу Гео»**

**Цель:** формирование креативного обучения связной речи; развитие психических новообразований (мышление, устная монологическая речь); повышение самооценки ребёнка.

#### **Задачи:**

- совершенствовать умение проводить звуковой анализ слов;
- закрепить умение делить слова на части;
- развивать восприятие, логическое мышление, воображение, творчество
- воспитывать положительные чувства доброты, взаимопомощи.

**Оборудование:** развивающая среда «Фиолетовый лес»; сказочный персонаж «Малыш Гео»; пособие «Игровизор»; картинки для дидактических игр «Сколько слогов», «Угадай слово», «Придумай предложение»; осенний листик с вопросом.

### **Игровая ситуация**

В развивающей среде «Фиолетовый лес» расположены:

- сказочный персонаж Малыш Гео;
- картинка, разделенная на три части, в первой слоги («гу», «во», «па», «га», «ло»), справа картинки (гусеница, ворон, паучок, галчонок, лопушок), в середине пустое место для соединения первого слога с картинкой;
- схемы для составления предложений из двух, трёх слов;
- картинка, разделенная на три части, справа цифры (1, 2, 3, 4), слева картинки (лес, туча, медвежонок, мальчик), а посередине место для соединения определенного количества слогов с соответствующей цифрой;
- осенний листик с вопросом.

Предполагаемые действия детей: дети подходят к развивающей среде «Фиолетовый лес» и высказывают свои предположения. Делают выводы о том, что нужно помочь Малышу Гео выполнить все задания. Чтобы соединить картинки с цифрами или со слогами можно использовать пособие «Игровизор». Картинок на одну больше, чем детей. Дети обращаются к педагогу с просьбой выполнить задание на карточке. Придумывают предложения из двух, трёх слов. Используя осенний листик с нарисованным вопросом, самостоятельно придумывают задания.

После выполнения всех заданий Малыш Гео благодарит детей за помощь.

**Игровые ситуации**  
**по социально – коммуникативному развитию**  
**старший дошкольный возраст**  
*(автор: Наталья Викторовна Новикова)*

## «Приключение гномов в Фиолетовом Лесу»

**Цель:** формирование дружеских взаимоотношений в игре.

**Задачи:**

- приобщение детей к использованию простых форм речевого этикета;
- закрепление представлений об основных цветах;
- поощрение доброжелательного общения друг с другом.

**Оборудование:** игровое поле «Коврограф Ларчик», радужные гномики Кохле, Желе, Селе и Зеле, комплект «Разноцветные верёвочки», эталонные фигуры.

### Игровая ситуация

У воспитателя в группе раздаётся телефонный звонок.

Воспитатель: Ребята, нам поступил звонок из Фиолетового леса! Оказывается гномики: Кохле, Селе, Желе и Зеле отправились в Фиолетовый лес за грибами, кустик за кустиком, деревце за деревце и заблудились! Просят нашей помощи! Чем мы им можем помочь?

*Предполагаемые ответы детей: может быть, мы нарисуем им дорожки? Постоим им дорожку?*

Воспитатель: Хорошая мысль! Но надо придумать, из чего можно построить эту дорогу, чтобы по ней было удобно двигаться, радостно возвращаться домой, и каждый гномик пришёл именно к своему домику. Какие у вас идеи?

*Предполагаемые ответы детей: можно выложить дорожку из разноцветных верёвочек, такого цвета, какого цвета гномики, потому что они живут в разноцветных домиках.*

Воспитатель: Ваши предложения очень интересные, но это же должна быть добрая дорожка, удобная, кто ещё, что может предложить?

*Предполагаемые ответы детей: выкладывать можно, сопровождая добрыми словами.*

Воспитатель: Отличная идея, выкладывать дорожку добрыми словами, разноцветными верёвочками. Я надеюсь, что вы много знаете добрых слов, чтобы хватило доброты гномикам до самого дома. Какого цвета будет дорожка у каждого из гномов, которые пошли в лес?

*Предполагаемые ответы детей:*

*Дорожка у Кохле, красного цвета. У Селе – синего. У Желе – жёлтого. У Зеле – зелёного.*

Воспитатель: Вы абсолютно правильно сказали! Из каких геометрических фигур могут быть построены домики гномов?

*Дети на «Каврографе Ларчик» самостоятельно строят домики для гномиков из эталонных фигур нужного цвета и выкладывают дорожки, от гномика к его домику, при этом вспоминают вежливые слова: «Здравствуйте», «До свидания», «Спасибо», «Пожалуйста», «Будьте добры», «Благодарю», «Доброе утро», «Добрый день», «Добрый вечер», «Спокойной ночи», «Приятных снов», «Приятного аппетита», «Будьте здоровы», «Извините».*

*(Приложение: рисунок №1)*

По окончании работы раздаётся звонок телефона, воспитатель отвечает.

Воспитатель: Ребята, гномики благодарят вас за помощь, им очень удобно было идти по такой «доброй дорожке». Я очень рада, что мы смогли помочь гномикам и справились с заданием.

### **«Правила дорожного движения»**

**Цель:** формирование умения контролировать свои действия и управлять ими.

#### **Задачи:**

- закрепить с детьми знания о правилах дорожного движения;
- сформировать желание стремиться помогать окружающим.

**Оборудование:** комплект разноцветные верёвочки, круги трёх цветов, карточки отрицания.

### **Игровая ситуация**

Вношу в группу фотографию со сказочными автомобилями, которые сталкиваются в Фиолетовом лесу. Посредине написано SOS!!!!

Воспитатель: Ребята, пришла странная фотография, какие-то машины, знак бедствия. Вы не знаете, что это за машины?

*Предполагаемые ответы детей: это какие-то сказочные автомобили. Вот это «Бармалёпер»*

Воспитатель: Ребята, обратите внимание! Здесь, что-то сзади написано, наверное, надо прочитать, это просьба о помощи.

*«Дорогие друзья, в Фиолетовом лесу появилось много дорог, по которым стремительно мчатся много сказочных автомобилей и*

*жителям Фиолетового леса, стало тяжело переходить дорогу, чтобы добраться до своих домов».*

Воспитатель: Как можно помочь жителям Фиолетового леса?

*Предполагаемые ответы детей: Можно сделать пешеходные переходы, возле домиков жителей, поставить знаки, светофоры, что бы было удобно идти домой.*

Воспитатель: Отличная идея! С помощью, каких элементов можно это сделать?

*Предполагаемые ответы детей: Зебру можно выложить из белых верёвочек. А знаки нарисовать. Светофор можно изготовить из кругов трёх цветов.*

*Дети самостоятельно наносят пешеходные переходы. Рассказывают, как переходить дорогу, если нет светофора. Как переходить дорогу с помощью светофора. Сделать светофор из кругов нужного цвета. Закрыть карточками отрицания сигналы светофора, которые не разрешают переходить дорогу.*

*(Приложение: рисунок № 2, рисунок № 3, рисунок № 4)*

Воспитатель: Ребята, как замечательно вы справились с заданием. Мне очень приятно, что вы столько много знаете о правилах дорожного движения, и можете о них рассказать другим. Я думаю, что даже я не смогла бы так здорово поделиться своими знаниями.

## **«К Ворону Метру на день рождения»**

**Цель:** развитие мелкой моторики.

**Задачи:**

- развивать фантазию при изготовлении подарков;
- сформировать желание помогать другу.

**Оборудование:** квадраты Воскобовича - двуцветные, Геоконт, Малыш Гео, Долька, Ворон Метр.

### **Игровая ситуация**

Воспитатель: Ребята, вы знаете, до меня дошли слухи, что в Фиолетовом лесу происходит интересная ситуация



Ворон Метр пригласил своих друзей Малыша Гео и Дольку к себе на день рождения. Его гости очень хорошо знали, что на день рождения приходят с подарками. Как вы думаете, какие подарки можно подарить Ворону метру?

*Предполагаемые ответы детей: Ворону можно подарить конфеты. Можно подарить красивый бантик. А Володя предложил сделать колокольчик, чтобы Ворон Метр знал, когда к нему приходят гости.*

Воспитатель: Ребята, какие у вас замечательные идеи! Но как же их можно воплотить в жизнь?

*Предполагаемые ответы детей: все эти подарки можно изготовить из Квадратов Воскобовича и Геоконта.*

Воспитатель: Как вы думаете, ребята, Малыш Гео и Долька захотят принять вашу помощь, чтобы и частичка ваших стараний, уважения к Ворону Метру он получил в подарок?

*Предполагаемые ответы детей: наша помощь им очень пригодится, они не откажутся. Мы очень хотим участвовать в изготовлении подарка.*

**Дети, с помощью Квадрата Воскобовича и Геоконта моделируют конфеты, бантики, колокольчики и т.д.**

*(Приложение: рисунок № 5, рисунок № 6)*

Воспитатель: Ребята, я думаю, что Малышу Гео и Дольке очень пригодилась ваша помощь и очень понравились ваши идеи. Вы большие молодцы, что можете помогать своим друзьям.

## **«Дом дружбы»**

**Цель:** совершенствование проявления любознательности и умение задавать вопросы взрослым и сверстникам.

### **Задачи:**

- развитие у детей эмоциональной отзывчивости;
- совершенствование приёмов конструирования;
- стимулирование стремления помочь окружающим.

**Оборудование:** Радужные Гномики, Малыш Гео, эталонные фигуры.

### **Игровая ситуация:**

Воспитатель: Ребята, Малыш Гео прислал сообщение, срочное:

В фиолетовом лесу Радужные гномики поссорились. Каждый из них закрылся в своём домике. Грустно стало в Фиолетовом лесу. Малыш Гео

долго думал, как помирить гномов, чтобы в лесу стало как прежде, весело и царила дружба. Ребята, какие будут предложения? Как мы можем помочь Малышу Гео?

*Предполагаемые ответы детей: Можно пригласить всех в гости и помирить. Можно всем подарить игрушки, чтобы они могли вместе играть.*

Воспитатель: У меня тоже возникла идея, а не построить ли нам дом дружбы, чтобы там жили все гномики вместе. Как вы думаете из чего можно построить такой дом?

*Предполагаемые ответы детей: из строительного материала, из геометрических фигур.*

Воспитатель: Хорошая идея! Но чтобы гномикам там было хорошо, я думаю, что каждый кирпичик должен сопровождаться вежливым словом. Тогда в этом доме будет жить тепло и уютно и дружба восстановиться. Вы со мной согласны?

*Предполагаемые ответы детей: да согласны*

Воспитатель: Необходимо начать строительство, чтобы быстрее помирить гномов.

***Используя эталонные фигуры, дети строят домик для гномов, каждому квартира своего цвета. Выкладывая каждый кирпичик, ребята называют вежливое слово.***

*(Приложение: рисунок № 7)*

Воспитатель: Какой замечательный, красивый дом, он переливается всеми цветами радуги, от него исходят лучи тепла и уюта!!! Ребята, я думаю, все Гномы с удовольствием будут жить в этом доме и опять помирятся! А Малыш Гео будет ходить к ним в гости и радоваться! Вы замечательно постарались!

### **«Новогодняя ёлочка»**

**Цель:** формирование стремление к экспериментированию.

**Задачи:**

- содействовать формированию у детей умения понимать чувства других;
- развивать стремление оказывать помощь, проявлять доброжелательность;
- развивать фантазию.

**Оборудование:** «Радужные верёвочки», Малыш Гео, «Разноцветные кружочки».

### **Игровая ситуация**

Ребята, на мой телефон пришло СМС из Фиолетового леса! Интересно, что же там произошло? Какая-то непредвиденная ситуация, наверное. Вам бы хотелось узнать?

*Предполагаемые ответы детей: да, очень хотелось бы. Прочитайте, пожалуйста. Очень интересно.*

Малыш Гео написал: «Как хороши снежные предновогодние деньки. Снежинки летят и летят. На стёклах нарисованы замысловатые зимние узоры. Пора наряжать новогоднюю ёлку. Но у меня нет ёлки. Помогите.»

Что же делать?

*Предполагаемые ответы детей: купить ёлку в магазине, сделать своими руками, ведь рубить ёлки в лесу нельзя.*

Воспитатель: Ваша идея мне нравится, действительно ведь рубить ёлку в лесу – это вредить природе. А мы можем сделать ёлку, используя те материалы какие у нас есть и я думаю, что Малышу Гео очень понравится наше творчество. Радужные верёвочки зелёного цвета нам очень подойдут. Приступим к работе.

*Дети моделируют ёлку с помощью радужных верёвочек зелёного цвета. Предлагают её украсить с помощью «Разноцветных кружков».*

*(Приложение: рисунок №8)*

Воспитатель: Что вы сейчас чувствуете? Как вы думаете, Малышу Гео понравится наша ёлка?

*Предполагаемые ответы детей: нам радостно, от того, что помогли Малышу Гео. Мы получили удовольствие от работы. Малышу Гео наша ёлка понравится.*

Воспитатель: я сама бы так не смогла сделать красиво и лучше, чем вы. Вы в очередной раз справились на отлично!

### **«Помоги девочке Дольке»**

**Цель:** формирование умения принимать собственные решения опираясь на свои знания.

#### **Задачи:**

- стимулировать стремления помочь окружающим;

- закрепить умение классифицировать объекты по заданным признакам.

**Материалы и оборудование:** Девочка Долька, карточки с посудой, карточки ЛеВ, ПоНи, ЛаНь, ПавлиН, поле Каврограф Ларчик.

### **Игровая ситуация**

Воспитатель: Друзья, Девочка Долька, которая живёт в Фиолетовом лесу, столкнулась с проблемой и просит нашей помощи. Её друзья, Радужные гномы, построили для неё новый дом. При переезде вся кухонная утварь перемешалась. Долька просит навести порядок в шкафу на полках. При этом она помнит, что в верхнем левом углу стояла столовая посуда, в нижнем левом углу – чайная. В правом верхнем углу – кухонная утварь, а в нижнем правом углу – электроприборы. Она очень надеется на нашу помощь. Как вы думаете, мы справимся с заданием?

*Предполагаемые ответы детей: да задание трудное, но мы справимся.*

Воспитатель: будьте внимательны, запомните задание! Наш «Каврограф Ларчик» превратился в этот посудный шкаф.

*Дети приступают к заданию, самостоятельно раскладывают карточки с посудой в те места, как определила Девочка Долька.*

*(Приложение: рисунок №10)*

Воспитатель: Друзья мои вы отлично справились с заданием, я думаю, что Девочка Долька будет очень довольна вашей работой, вы были очень внимательны, аккуратны. Мне кажется, что я не смогла бы сделать лучше вас.

### **«Ворон Метр готовится к Новому году»**

**Цель:** формирование креативных способностей детей.

#### **Задачи:**

- развитие у детей эмоциональной отзывчивости;
- развитие мелкой моторики;
- расширение представлений детей об эмоциях.

**Оборудование:** Ворон Метр, кармашки, карточки с половинкой ёлки, знаком вопроса, ёлочка с грустной эмоцией, различные материалы для изобразительной деятельности.

### **Игровая ситуация**

Воспитатель: Друзья, я тут обнаружила в Фиолетовом лесу, на высоком дереве, сидит Ворон Метр, он чем – то обеспокоен. Как поступим?

*Предполагаемые ответы детей: спросим у него, что случилось, может быть ему нужна наша помощь?*

Воспитатель: Что интересного вы заметили?

*Предполагаемые ответы детей: У Ворона Метра в клюве, какие – то кармашки ,а в них что –то лежит, очень интересно!*

**Дети рассматривают содержимое кармашков: В первом кармашке – символ Нового года, половина ёлки. Во втором кармашке – знак вопроса, который обозначил, что надо решить какую – то проблемную ситуацию. В третьем кармашке изображена ёлка с грустной эмоцией.**

*(Приложение: рисунок № 11)*

Воспитатель: Интересно, что – же произошло?

*Предполагаемые ответы детей: надо раскрыть эту загадку и помочь Ворону Метру. Символ в первом кармашке обозначает что у Ворона Метра нет Новогодней ёлочки. Во втором кармашке символ обозначает, что надо помочь не только нарисовать, но и украсить ёлочку. А третий символ обозначает, что всех обитателей Фиолетового леса надо развеселить, а это можно сделать если им подарить новогодние стихи, песни и танцы.*

**Предполагаемые действия детей: берут ёлочку и дорисовывают её используя разные средства для изобразительной деятельности: краски, карандаши, игровизор и т.д.**

*(Приложение: рисунок № 12, рисунок № 13)*

Ребята, обратите внимание, Ворон Метр всё ещё расстроен.

*Предполагаемые ответы детей: наверное, Ворон Метр хотел бы, чтобы мы украсили эту ёлку, и, наверное, хочет, чтобы был праздничный концерт у всех обитателей Фиолетового леса.*

**Дети украшают ёлку, используя разные материалы для украшения, которые они находят в центре художественно-эстетического развития в группе и на Кафрографе Ларчик. Во время работы дети исполняют стихи, которые они выучили к Новогоднему утреннику, поют Новогодние песни.**

*(Приложение: рисунок №14, рисунок № 15, рисунок № 16)*

Воспитатель: Ворон Метр благодарит вас за помощь! За такую красивую ёлку, возле которой они со всеми друзьями будут встречать Новый год. Благодарит за подаренные ему песни, которыми он обязательно поделится с о своими друзьями. И вы знаете, я горжусь, что мои дети такие творческие, дружные, заботливые.

## «Жили-были гномики»

**Цель:** формирование умения проявлять инициативу и самостоятельность в игровой деятельности.

**Задачи:**

- совершенствовать умение классифицировать объекты по заданному признаку;
- развитие у детей эмоциональной отзывчивости.

**Материалы и оборудование:** Радужные Гномы, Карточки с изображением ягод разных цветов, карточки с изображением банок, пчёлка Жужжа

### Игровая ситуация

Воспитатель: Друзья, возникла проблема! В Фиолетовом лесу у Радужных Гномов вырос богатый урожай ягод и фруктов. И они не могут решить, что делать с этим урожаем. У меня возникла идея, что мы все вместе можем помочь гномам. Какие у вас идеи?

*Предполагаемые ответы детей: помочь гномам собрать урожай. Сварить вкусное варенье. Помочь сварить компот.*

Воспитатель: Согласна с вами, отличная идея! Посмотрите, сколько баночек хранится, у пчёлки Жужжи их можно заполнить разными вкусностями.

*Дидактическая игра «Свари варенье из ягод, а из фруктов компот». Дети распределяют карточки отдельно карточки с ягодами, отдельно с фруктами. (Усложнить) Можно предложить распределить, какие ягоды лесные, какие садовые. Какие ягоды и фрукты подходят друг другу по вкусу.*

*(Приложение: рисунок № 17, рисунок №18, рисунок № 19)*

Воспитатель: Радужные Гномики очень рады нашей помощи и решили устроить в Фиолетовом лесу чаепитие для всех жителей леса. Вы замечательно постарались, и я думаю, что жители Фиолетового леса с удовольствием будут звать вас на помощь, так как вы показали свою смекалку, творческий подход, доброту.

**Игровые ситуации**  
**по познавательному развитию**  
**старший дошкольный возраст**  
*(автор: Татьяна Николаевна Доброскок)*

## «В гости к девочке Дольке»

**Цель:** развитие логико – математических представлений.

**Задачи:**

- закрепить умение выделять предмет по цвету;
- закрепить счет до четырёх.

**Оборудование:** персонажи игры – девочка Долька, гномы: Охле, Кохле, Желе, Селе. Игровое поле «Мини Ларчик», набор «Разноцветные кружочки», зеленая верёвочка из комплекта «Разноцветные верёвочки».

### Игровая ситуация

Гномы Кохле, Зеле, Желе и Селе собрались в гости к девочке Дольке. А на полянке растут цветы. Они решили собрать их и подарить ей. Но вдруг, подул сильный ветер и сдул все цветы с полянки. Как же теперь быть нашим гномам?

*Дети предполагают*

Дети: нужно помочь гномам сделать цветы в подарок.

Воспитатель: Интересное предложение. Из чего можно сделать цветы?

Дети: Нарисовать, сделать из кружочков....

Воспитатель: На полянке мы видим много лепестков - кружочков разного цвета. Каждому гному мы сделаем по одному цветку. Они будут вот такого цвета. (Показывает детям четыре карточки: красного, синего, оранжевого и желтого цветов. Дети выбирают из множества лепестков четыре лепестка - кружка этих цветов и называют их.)

Из этих лепестков мы составим цветок. А чего не хватает еще у цветков?

Дети: Стебелька, серединки и листочка.

Воспитатель: Точно! Стебелька, серединки и листочков. Серединку для цветка возьмите такого цвета, который вам больше всего понравится. Какого цвета мы возьмем лепестки для гнома Зеле?

Дети: Зеленые.

Воспитатель: А для Кохле?

Дети: Красные.

Воспитатель: Для Желе?

Дети: Желтые.

Воспитатель: Для Селе?

Дети: Синие.



А стебелек мы с вами сделаем из шнурка. А скажите, из каких частей состоят наши цветы? Какого цвета у вас получились цветы? Посчитайте сколько лепестков на каждом стебле?

*Предполагаемые ответы детей: лепестки, серединка и листочки.*

*Синий, красный, желтый, зеленый цветок. На цветке 4 лепестка.*

*Дети предлагают сделать ещё один цветок, но необычный, а разноцветный.*

*(Приложение № 2, рисунок 1)*

Воспитатель: Мне очень понравились цветы, как вы думаете, а Дольке они понравятся?

### **«Малыш Гео в разноцветном городе»**

**Цель:** формирование умения принимать собственные решения, опираясь на свои знания и умения в игровой деятельности.

#### **Задачи:**

- тренировать умение ориентироваться в пространстве;
- закрепить умение выделять признаки – цвет, форма.

**Оборудование:** Персонажи игры – Малыш Гео, девочка - Долька. Образные пространственные карточки: «Лев – Павлин – Пони – Лань», игровое поле «Мини Ларчик».

#### **Игровая ситуация**

Однажды Малыш Гео забрел в город. В этом городе были построены разноцветные дома, которые расположены в разных сторонах города. Из каких геометрических фигур сложен домик?

Дети: Квадрат и треугольник.

Синий дом расположен в левом верхнем углу в нем жил Лев.

*(Дети находят на коврографе нужный дом)*

Красный дом находится в левом нижнем углу. В нем жила Лань

*(Дети находят дом)*

Желтый дом – в верхнем правом углу. Там жил Павлин

*(Дети находят дом)*

Зеленый дом находится в нижнем правом углу и там живет Пони

*(Дети находят дом)*

Оранжевый дом стоял в середине города и в нем жила маленькая девочка Долька. (*Дети находят дом*)

(*Приложение № 2, рисунок 2*)

Назови правильно, где живут жители разноцветного города?

*Ответы детей: В синем домике, верхнем левом углу живет – Лев, в красном домике, нижнем левом углу жила – Лань, в желтом домике – в верхнем правом углу живет – Павлин, в зеленом домике, нижнем правом углу живет - Пони, а в оранжевом доме, который стоит в середине города живет маленькая девочка – Долька.*

Отлично, вы все справились с заданием и определили, в каких домах живут жители разноцветного города.

### **Малыш Гео и «Геокопт»**

**Цель:** развитие внимания, памяти, мышления, в том числе и нестандартное.

**Задачи:**

- познавать азы моделирования;
- понимать, что такое система координат и упражняться в ней, ориентироваться;

**Материалы и оборудование:** персонажи игры – Малыш Гео, Луч – Владыка, игра «Геокопт», радужные резиночки.

**Игровая ситуация:**

У Малыша Гео была своя волшебная полянка, которая теперь называется красивым именем «Геокопт». Мальчик так понравился Лучу - Владыке, что он подарил ему для полянки эти волшебные разноцветные гвоздики. Гео решил отблагодарить Владыку и подарить ему корону. Смоделируем её. Лучи имеют буквенное обозначение в соответствии с цветом, где «Б» - белый, «К» - красный, «О» - оранжевый, «З» - зеленый, «Г» - голубой, «С» - синий, «Ф» – фиолетовый.

Корону, какого цвета будем моделировать?

Дети: Желтую, значит возьмем желтую резиночку.

Воспитатель: Накинем её на оранжевый гвоздик под цифрой 4, О4, затем на гвоздик желтого цвета 4, Ж4, следующий гвоздик зеленого цвета 4, З4, затем голубой гвоздик 4, Г4, синий 4, С4, потом голубой гвоздик 2, Г2, гвоздик черный – центр, желтый гвоздик 2, Ж2. Вот у нас и получилась корона. Малыш Гео был очень доволен тем, что ему удалось сделать такую корону для Луча – Владыки.

### «Поиграем с гномами на лесной полянке»

**Цель:** формирование интереса к окружающим предметам и активное взаимодействие с ними, стремление проявлять самостоятельность в игровой ситуации.

**Задачи:**

- формирование первого представления о сенсорных эталонах цвета, формы, величины;
- закреплять умение детей выделять признаки – цвет и размер;
- повторение понятий « один, много, ни одного», счет до 3;
- закрепление умения сравнивать группы предметов;
- воспитывать самостоятельность, инициативу, настойчивость в достижении цели.

**Оборудование:** Игровое поле «Коврограф Ларчик», набор «Разноцветные кружки», комплект «Разноцветные гномы» - Кохле, Желе, Зеле, Селе.

#### Игровая ситуация

Воспитатель:

Собрались все гномы в круг,  
Я - твой друг и ты - мой друг.

Вместе за руки возьмемся                      Беремся за руки

И друг другу улыбнемся.                      Улыбаемся

По лесу пройдемся.....                      Идем

На лесной полянке

Жили гномы братья

Гномов звали Кохле, Желе, Селе и Зеле. (Показываю детям)

Гномы отправились в лес за ягодами. Кохле - собирает только красные ягоды, Желе – желтые, Селе – синие, Зеле – зеленые.

( Раздаю детям комплект «Разноцветные гномы» )

Воспитатель: Это Кохле – красный гном

Мини ларчик вот при нем.

Желе, Селе в лес пришли желтый с синим цвет нашли.

Зеле по лесу идет - зеленый ларчик он несет

Кохле, выходи ты погулять, ягоды свои собрать.

*(Ребенок выходит в руках держит Кохле, прикрепляет красного гнома на «Коврограф Ларчик»)*

Большие ягоды нашел

*(Ребенок прикрепляет несколько больших красных ягод).*

Желе с Селе в лес пришли, только по одной ягоде нашли.

*(Прикрепить рядом с гномами соответствующие ягоды)*

Воспитатель: Какую ягоду нашел Желе?

Дети: Желтую, маленькую.

Воспитатель: Сколько ягод нашел Селе?

Дети: Одну.

Воспитатель: Зеле по лесу идет. Зеленых ягод он не рвет,

*(Прикрепить зеленого гнома на «Коврограф Ларчик»)*

Почему Зеле не сорвал зеленые ягоды?

Дети: Они не спелые.

Воспитатель: Потому - что спелые ягоды нужны.

А коль они зеленые, расти ещё должны.

Сколько ягод у Зеле?

Дети: Ни одной.

Воспитатель: Какой гном нашел больше всего ягод?

Дети: Красный гном.

Воспитатель: У каких гномов ягод поровну?

Дети: У Желе и Селе.

Воспитатель: Сколько всего ягод нашли гномы?

Дети: Много.

Воспитатель: Поиграли мы друзья, но гномикам домой пора. *(Дети прощаются.)*

Воспитатель: Итак, ребята, где мы с вами побывали?

Дети: На лесной полянке.

Воспитатель: С кем вы встретились на полянке?

Дети: Повстречались с гномами.

Воспитатель: Как их звали?

Дети: Кохле, Желе, Селе, Зеле.

Воспитатель: А почему их так звали?

Дети: Потому - что Кохле - красный гномик и собирал только красные ягоды, а желе - желтый гномик и собирал только желтые ягоды. Селе - синий гномик и собирал синие ягоды. Зеле - зеленый гномик и не собрал ни одной ягоды, потому - что зеленые ягоды рвать нельзя.

Воспитатель: Замечательно, ребята, наша прогулка подошла к концу.

*(Приложение № 2, рисунок 4)*  
**«Малыш Гео и кораблик»**

**Цель:** формирование умения использовать речь для выражения своих мыслей, чувств и желаний.

**Задачи:**

- понимать, что такое система координат и упражняться в ней ориентироваться;
- развивать внимание, память и мышление, в том числе и нестандартное.
- уметь находить общее и отличия, формировать умение анализировать.

**Оборудование:** персонажи игры: малыш Гео, «Геоконт», радужные резинки, двухцветный «Квадрат Воскобовича».

**Игровая ситуация**

Малыш Гео очень любил путешествовать. Он уже ездил на машине, летал на самолете. Отправлялся в космос на ракете, а куда еще можно отправиться в путешествие?

Дети: поплыть по морю!

А на чем можно поплыть по морю?

Дети: На корабле, лодке, парусе.

Сегодня у меня для вас припасены схемы. Смоделировав плавательное средство по схеме, мы сможем понять, на чем отправится в путешествие малыш Гео по морю.

*(Детям предлагается схема паруса, и они её моделируют)*

Какое ещё плавательное средство можно смоделировать?

Дети: Лодку, корабль

Попробуйте!

*(Приложение № 2, рисунок 5)*

Воспитатель: Замечательные получились плавательные средства. Вы отлично справились с заданием и узнали, на чем отправился в путешествие малыш Гео.

**«Паук Юк на лесной полянке»**

**Цель:** формирование умения интересоваться причинно – следственными связями, пытаться самостоятельно придумывать объяснения им.

### **Задачи:**

- закрепить знакомство с разными геометрическими фигурами, их особенностями;
- упражнять работать по образцу и по схеме из пособия;
- придумывая собственные схемы;
- развивать воображение, мелкую моторику.

**Оборудование:** персонажи игры – малыш Гео, «Геоконт», радужные резинки.

### **Игровая ситуация**

Паучок очень любил играть на своей полянке. Он пускал паутину и смотрел, что же у него получится. А вы бы хотели побыть паучками и пустить паутинку?

*Предполагаемые ответы детей: Интересно попробовать! Согласны!*

Итак, возьмите в руки свои паутинки (дети берут разноцветные резинки).

Пустил он паутину К4, Ж4, Г4, Ф4.

*Дети выполняют действие*

Что у нас получилось?

Дети: Геометрическая фигура – квадрат.

Сколько у квадрата углов? Затем паук пустил ещё паутину К4, О4, С4, Ф4.

*Дети выполняют действие*

Что у нас получилось?

Дети: прямоугольник.

Что вы можете о них сказать? Сравните их. Какие геометрические фигуры мог бы ещё сделать паук Юк?

*Предполагаемые ответы детей: что это геометрические фигуры, у них 4 угла, у квадрата все стороны равны, а у прямоугольника противоположные стороны равны. Паук Юк может сделать круг, овал, треугольник.*

Покажите. (Дети сами моделируют геометрические фигуры)

*(Приложение № 2, рисунок б)*

Интересные у вас получились паутинки – фигуры! Как вы думаете, нашему паучку Юку они понравятся?

## «Конфеты для гномиков»

**Цель:** развитие творческого воображения у детей в игровой ситуации.

**Задачи:**

- закрепить основные цвета, формы и величины;
- сформировать умение работать по образцу и по схеме из пособия;
- придумывать собственные схемы;
- развивать воображение, мелкую моторику.

**Оборудование:** Эталонные фигуры. Сказочные образы: пчелка Жужжа, «Радужные гномы» (Кохле, Желе, Зеле, Селе).

### Игровая ситуация

Однажды пчелка Жужжа пригласила к себе в гости гномов – Кохле, Желе, Зеле и Селе. И решила угостить их конфетами. Она сама приготовила для гномов разноцветные конфеты. Кохле любит конфеты треугольной формы, Желе – квадратной, Зеле – круглой, а Селе – овальной. И каждый гном любит конфеты своего цвета. Нужно помочь раздать гномам конфеты нужной формы и цвета.

*Предполагаемые действия детей: раздают гномам «конфеты» нужной формы и цвета.*

*(Приложение № 2, рисунок 7)*

Какая конфета досталась каждому гному?

*Предполагаемые ответы детей: Кохле досталась конфета красного цвета, треугольной формы. Желе - желтая, квадратной формы. Зеле – зеленая, круглая, а Селе - синяя, овальная.*

Пчелка Жужжа благодарит вас за то, что вы раздали конфеты гномам нужной формы и нужного цвета.

## «Путешествие в космос»

**Цель:** формирование умения экспериментировать, наблюдать и принимать собственное решение.

**Задачи:**

- закреплять умение выделять предмет по форме, цвету.
- тренировка контроля, самоконтроля, внимания, логики, воображения.

**Оборудование:** персонажи игры – Малыш Гео, игра «Чудо крестики - 1», веревочки, счетные палочки, карандаши, конструктор.

### **Игровая ситуация**

Друзья, есть проблема, я узнала, что малышу Гео стало скучно на земле, и он решил полететь в космос. Я точно знаю, что не смогу ему помочь. А вы бы взялись решить эту проблему. Как мы можем помочь ему осуществить мечту?

*Дети предполагают: можно взять и смоделировать ракету.*

Воспитатель: А из чего вы её смоделируете?

*Дети предлагают взять Чудо – крестики, веревочки, нарисовать, счетные палочки, конструктор.*

Отличная идея! Приступайте к моделированию ракеты.

*Дети выполняют задание*

Замечательная получилась ракета. Гео запустил ракету в космос. Там было все необычно и вдруг, он встретил в космосе инопланетянина на его летающей тарелке, конечно же, они подружились. Гео рассказал о жизни на земле, а инопланетянин о жизни в космосе. А как он выглядел, вы придумайте сами. *(Дети самостоятельно моделируют инопланетянина из разного материала)*

Какие геометрические фигуры вы использовали для создания образа ракеты и инопланетянина? *(Треугольник, прямоугольник, круг, квадрат)*

Вот такая интересная история произошла с малышом Гео. А вам она понравилась?

*(Приложение № 2, рисунок 8)*

### **«Речная история»**

**Цель:** формирование устойчивого познавательного интереса в игровой деятельности.

#### **Задачи:**

- закрепить умения выделять признаки – цвет, понятий «высокий», «низкий». Счет до пяти.

**Оборудование:** Кораблик «Плюх – плюх», персонажи игры – капитан Гусь, 3 лягушонка.



### ***Игровая ситуация***

Ребята, вы знаете, однажды с нашими знакомыми героями произошла такая история.

Плыл по реке кораблик «Плюх – Плюх». Его капитаном был Гусь, а матросами лягушки. Подул ветер и на мачте корабля все флажки перепутались. Помогите капитану Гусю правильно повесить флажки на мачту. На самой высокой мачте висели красные флажки. Пониже синие. Ещё ниже зеленые, на средней мачте - желтые, и на самой маленькой белые.

А из чего можно еще сделать флажки?

*Ответы детей: из бумаги, пластилина.*

Воспитатель: а у нас еще есть флажки из фетра.

Дети: мы будем вешать флажки из фетра.

*(Дети выполняют задание)*

Посчитайте, сколько флажков висит на самой нижней палубе?

Дети: Один.

А на средней?

Дети: Три.

На самой высокой?

Дети: пять.

*(Инициативные действия детей)*

*Детям показалось скучно, что на каждой мачте флажки одинакового цвета и они предложили сделать мачты разноцветными – праздничными, применить дополнительно разный материал (бумага, пластилин).*

Вот мы с вами и помогли капитану Гусю и его верной команде развесить на мачте флажки. И теперь на палубе празднично и полный порядок.

*(Приложение № 2, рисунок 9)*

### **«Магазины разные нужны»**

**Цель:** развитие познавательного интереса у детей в игровой ситуации.

**Задачи:**

- развивать креативность, воображение, мелкую моторику.
- воспитывать доброжелательное отношение.

**Оборудование:** развивающие игры Воскобовича: «Логоформочки 3», «Чудо-крестики 1», двух сторонний квадрат; «Шнур – Затейник»; цветные счетные палочки Кюизенер; цветные карандаши; книга.

### **Игровая ситуация**

Один из детей принес угощение - яблоки.

*Рассуждают: в каком из магазинов их купили, выяснили, что в овощном.*

*А еще бывает продуктовый, в нем продают продукты, в книжном - книги, карандаши, ручки, тетради. В магазине игрушек - игрушки. Слушайте, у жителей «Фиолетового леса» нет магазинов, сделаем магазины!*

*Дети обращаются к воспитателю: Вы смогли бы помочь для жителей «Фиолетового леса» построить магазин?*

Воспитатель: С удовольствием, не будем терять время и преступим к работе.

*Предполагаемые действия детей: выбираю для постройки разные виды конструкторов: «Логоформочки 3», «Чудо-крестики 1», двух сторонний квадрат Воскобовича; «Шнур – Затейник»; цветные счетные палочки Кюизенер; цветные карандаши; книга.*

### ***Дети самостоятельно мастерят магазины, используя выбранный материал (Приложение № 2, рисунок 10)***

*Ребенок предлагает рассказать о своём магазине.*

*Предполагаемые ответы детей: я сделал, у меня получился овощной магазин, в нем гномики будут покупать бананы и яблоки. А у меня – магазин игрушек, в нем будут продаваться разные игрушки и любой житель «Фиолетового леса» сможет купить в нем игрушку. Я сделал продуктовый магазин, должны же они чем-то питаться.*

*Дети обращаются к воспитателю: а Вы, какой магазин построили?*

Воспитатель: мне удалось построить книжный магазин, чтобы наши жители получили новые знания, в нем будут продаваться познавательные книги, сказки, тетрадки, карандаши и многое другое.

Здорово придумали! Теперь, благодаря вашему творческому воображению в «Фиолетовом лесу» есть магазины!

Ребенок: отличные получились магазины, и все разные. Теперь каждый житель леса сможет пойти в нужный ему магазин.

## Содержание

Введение	3
Игровые ситуации по речевому развитию старший дошкольный возраст (5 – 7 лет)	4
Игровые ситуации по социально – коммуникативному развитию старший дошкольный возраст	13
Игровые ситуации по познавательному развитию старший дошкольный возраст	23
Содержание	35
Приложение 1	36
Приложение 2	49

# Приложение 1

Игровая ситуация: «Приключение Гномов в Фиолетовом лесу»



Рисунок 1

Игровая ситуация: «Правила дорожного движения»



Рисунок 2



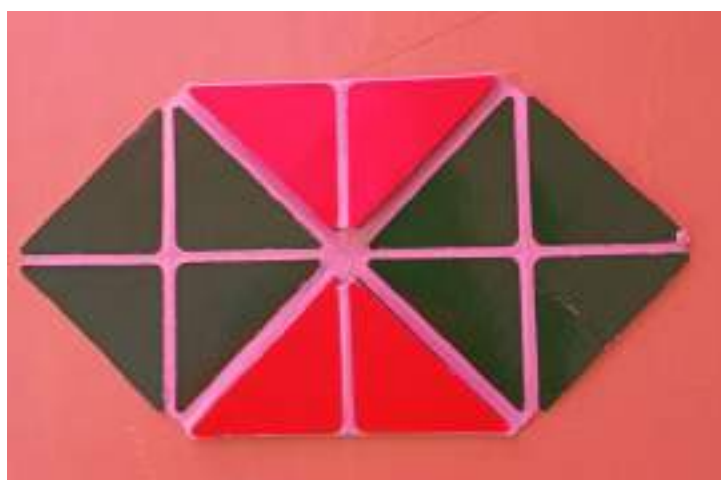
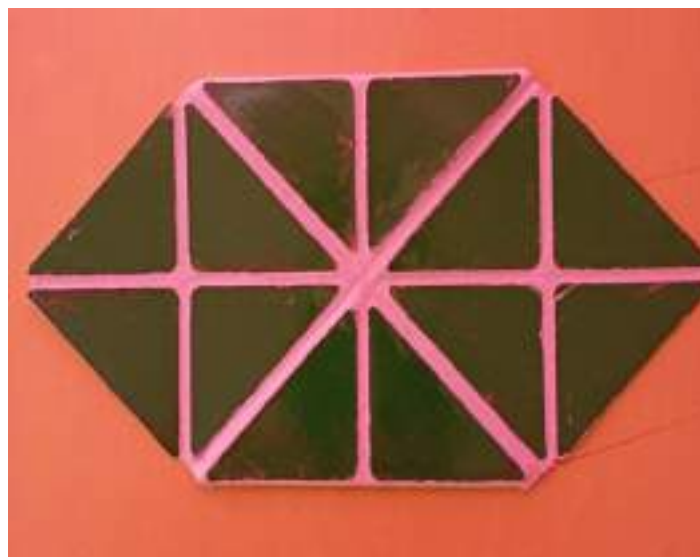
Рисунок 3



Рисунок 4







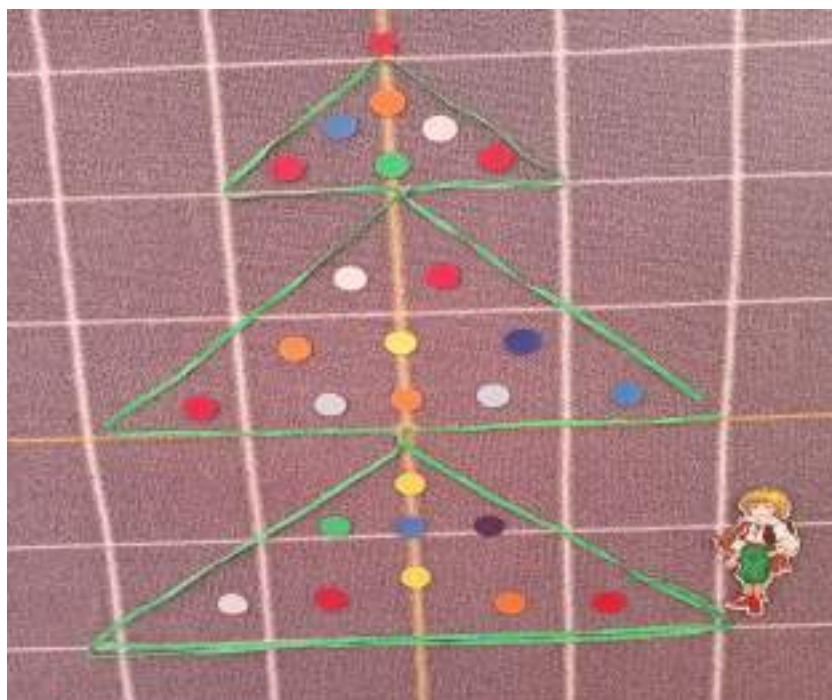
**Рисунок 6**

**Игровая ситуация: «Дом дружбы»**



**Рисунок 7**

**Игровая ситуация: «Новогодняя Ёлочка»**



**Рисунок 8**



Игровая ситуация: «Помоги девочке Дольке»

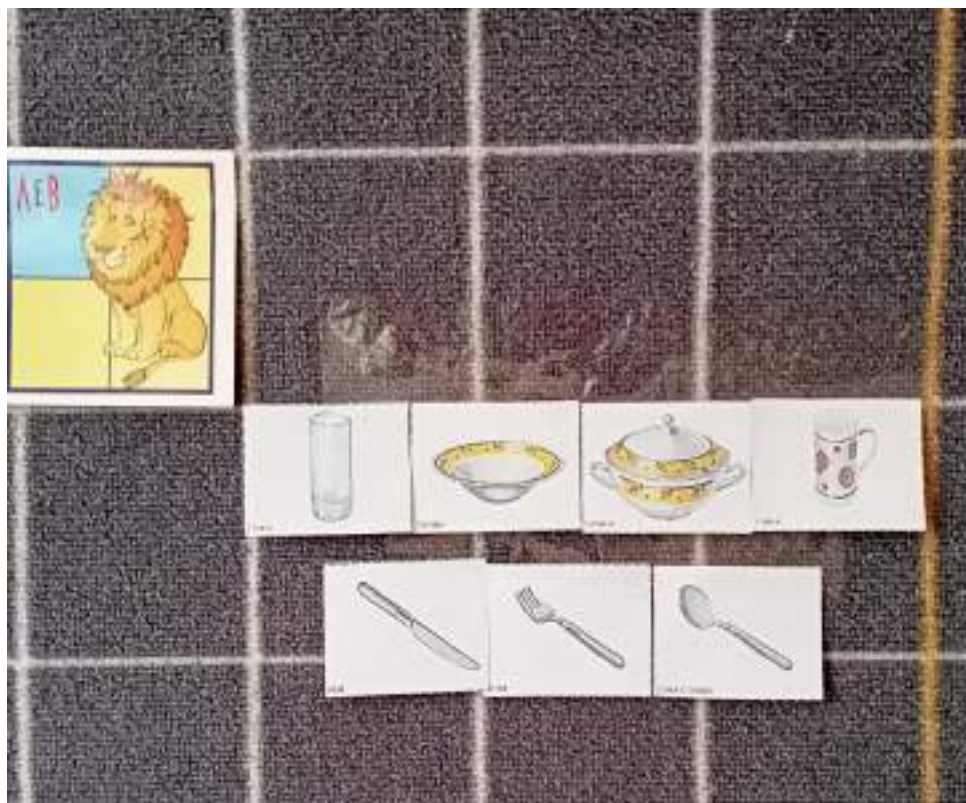




Рисунок 9





Рисунок 10

Игровая ситуация: «Ворон Метр готовится к Новому году»



Рисунок 11



**Рисунок 12**



**Рисунок 13**



**Рисунок 14**



**Рисунок 15**



**Рисунок 16**



Игровая ситуация: «Жили – были гномики»



Рисунок 17



Рисунок 18



Рисунок 19



## ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Игровая ситуация: «В гости к девочке Дольке»



Рисунок №1

**Игровая ситуация: «Малыш Гео в разноцветном городе»**



Рисунок 2

**Игровая ситуация: «Малыш Гео и «Геокопт»**



Рисунок 3



**Игровая ситуация: «Поиграем с гномами на лесной полянке»**



Рисунок 4

**Игровая ситуация: «Малыш Гео и кораблик»**

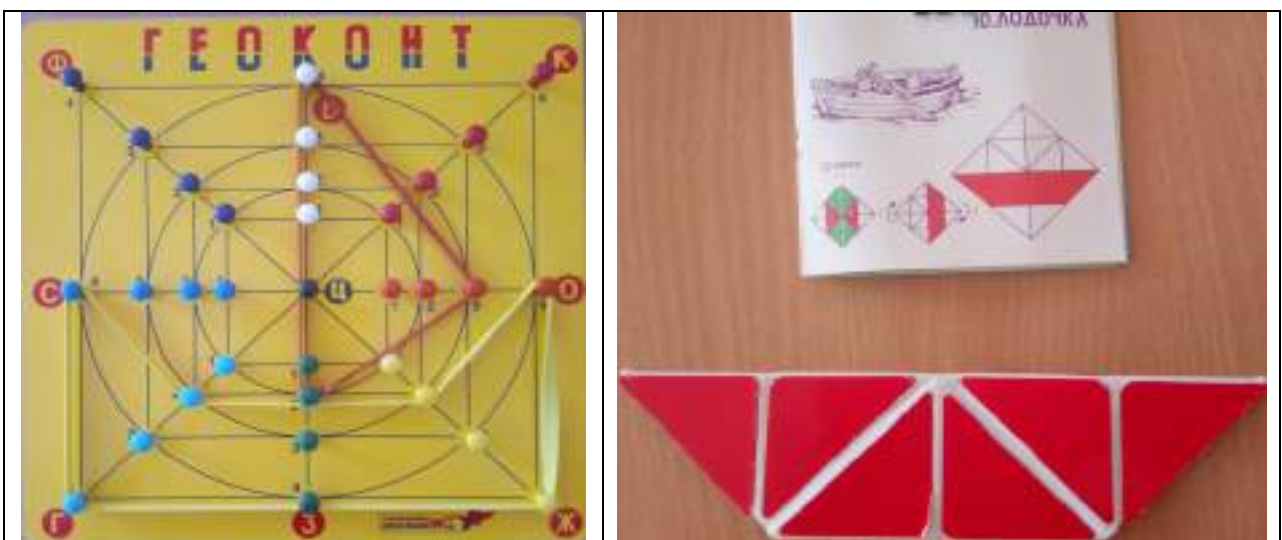


Рисунок 5

**Игровая ситуация: «Паук Юк на лесной полянке»**



Рисунок 6

**Игровая ситуация: «Конфеты для гномиков»**

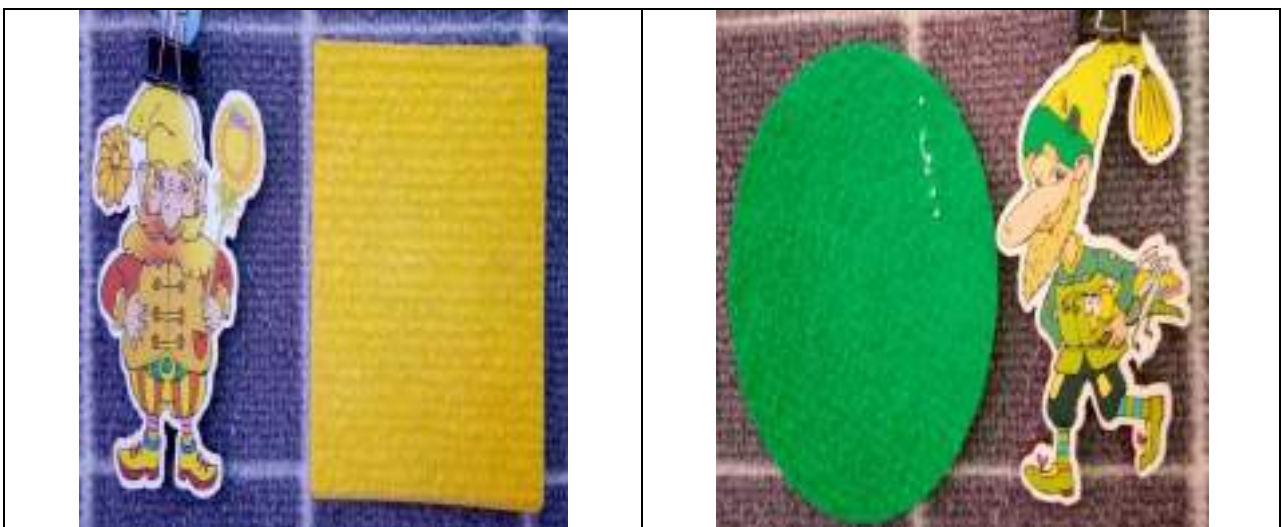






Рисунок 7

**Игровая ситуация: «Путешествие в космос»**

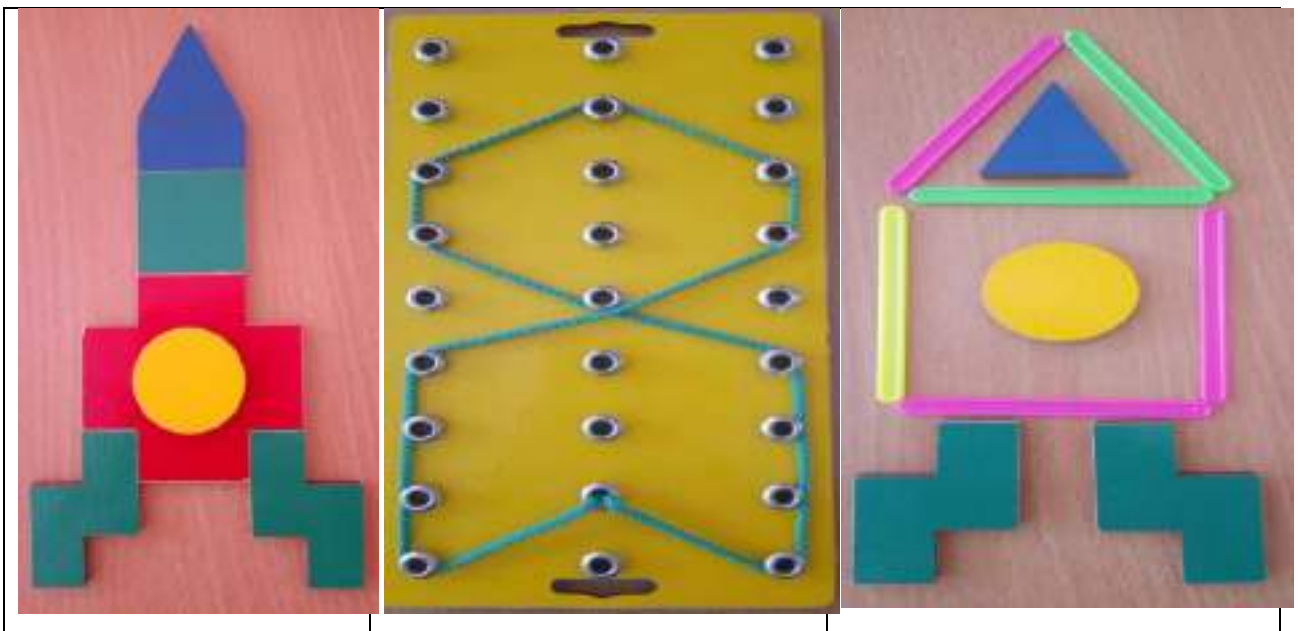
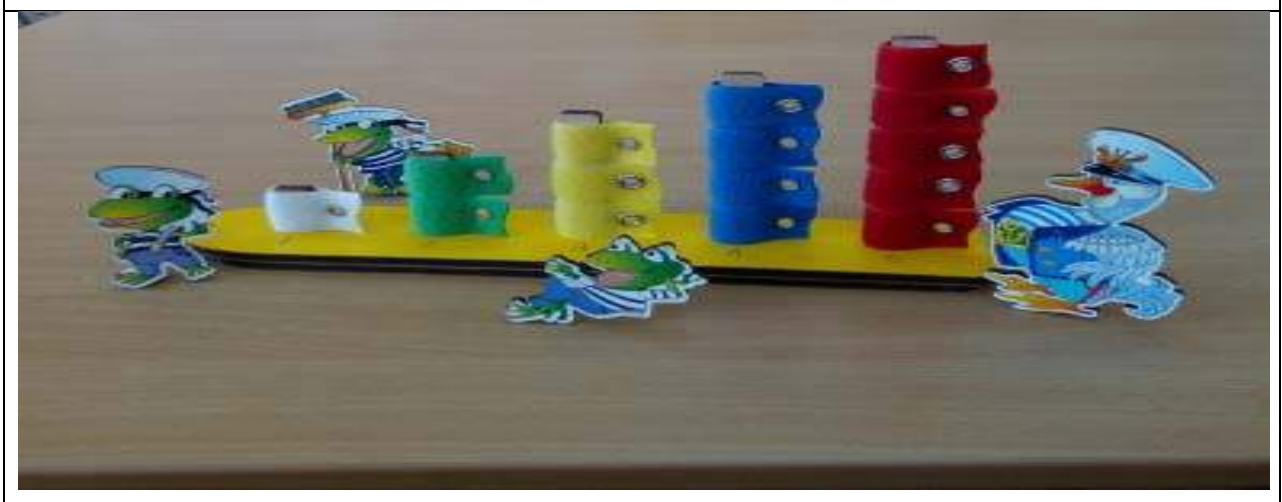
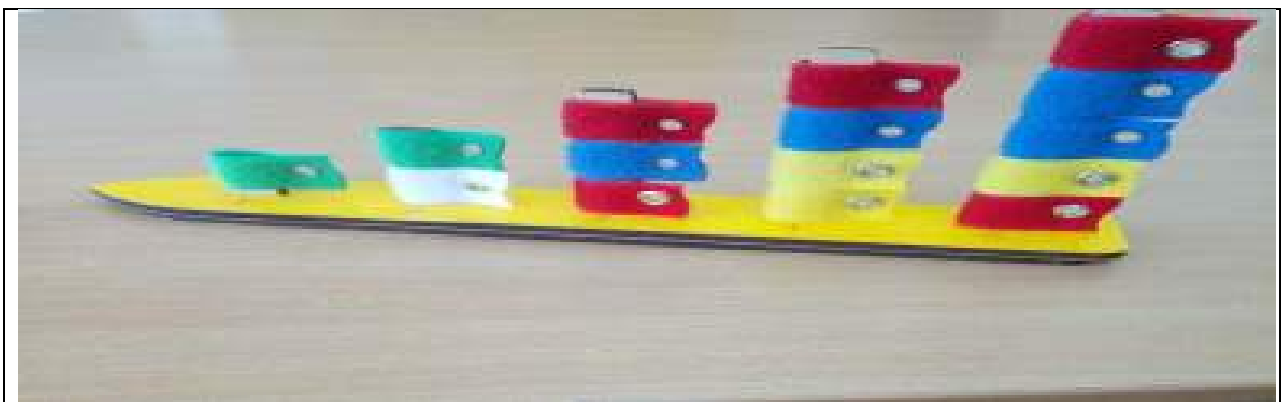




Рисунок 8

**Игровая ситуация: «Речная история»**



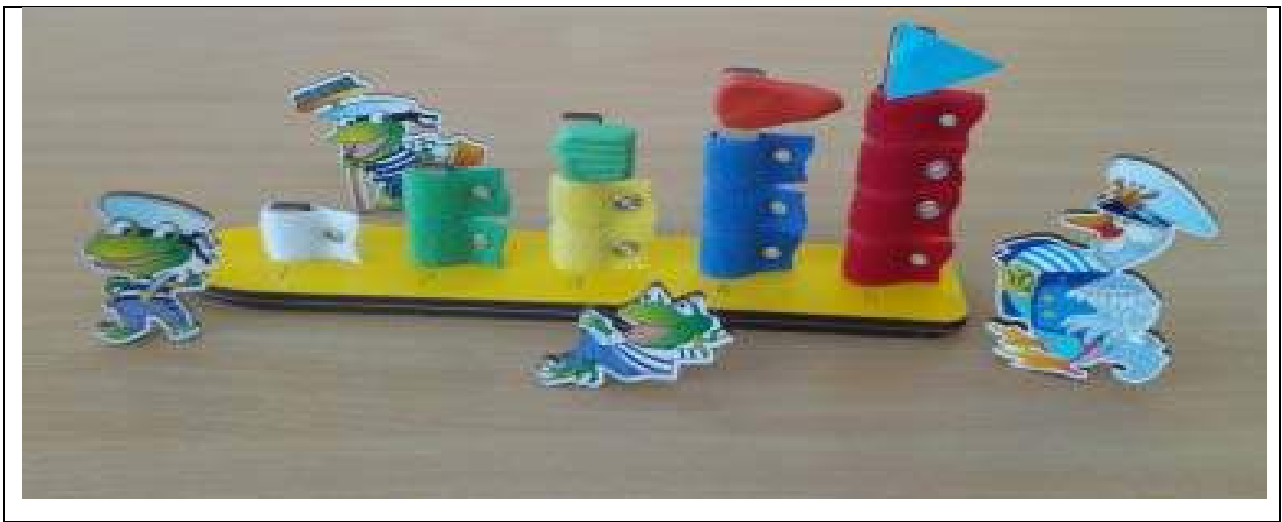
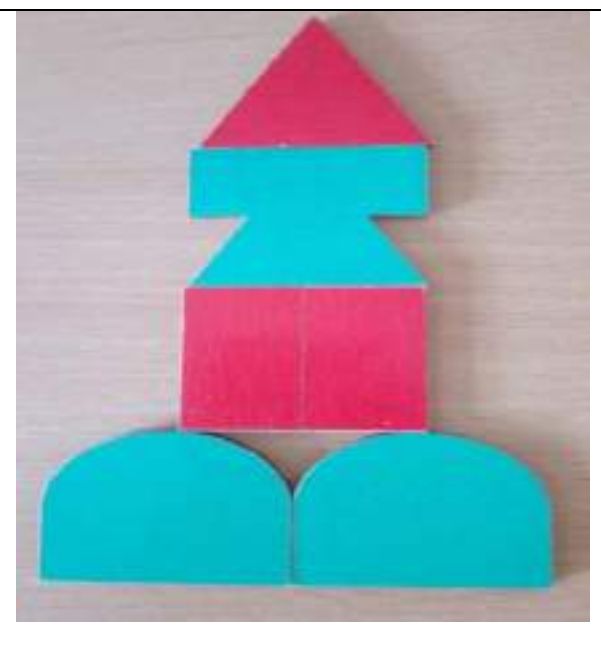
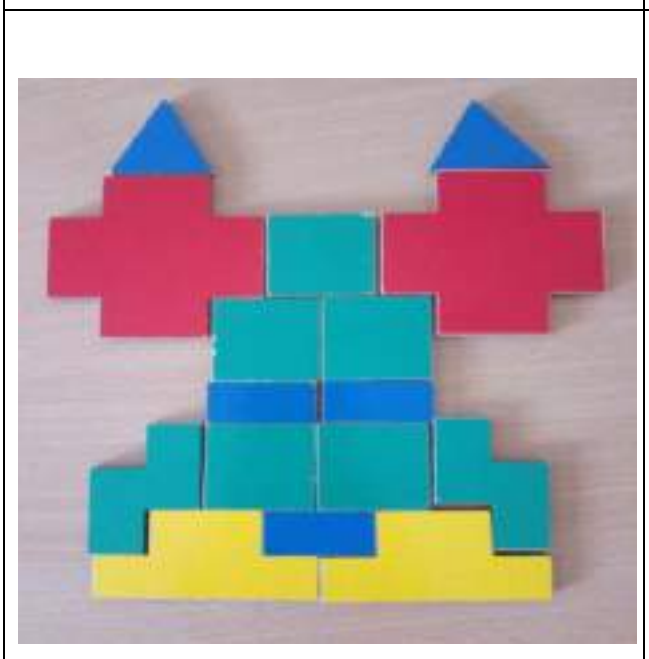


Рисунок 9

**Игровая ситуация: «Магазины разные нужны»**





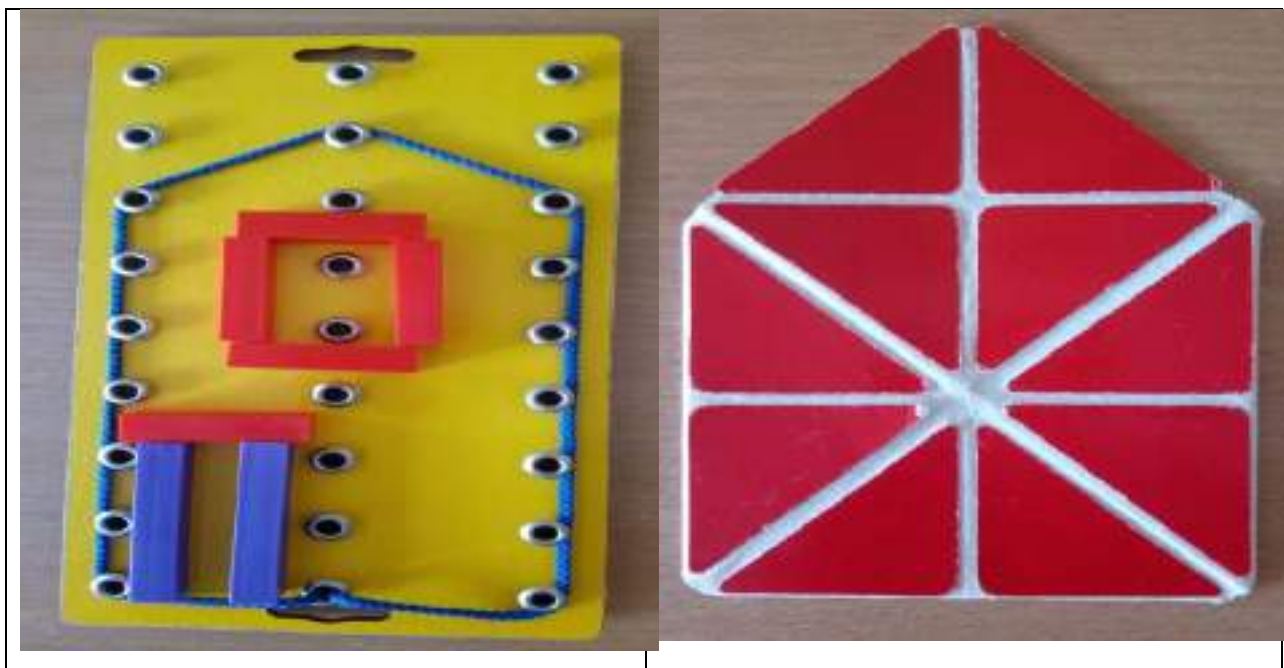


Рисунок 10



ЭКОИНВЕСТ

Отпечатано в типографии издательства «Экоинвест»  
350080, г. Краснодар, ул. Уральская, 162/4  
Тел. +7 (861) 944-65-01  
E-mail: [ecoinvest@mail.ru](mailto:ecoinvest@mail.ru)  
<http://publishprint.ru>

Подписано в печать 20.01.21.  
Формат 60×84 <sup>1</sup>/<sub>16</sub>. Гарнитура Times New Roman.  
Печать цифровая. Бумага офсетная.  
Усл. печ. л. 3,26. Тираж 20 экз.  
Заказ № 2581.