******

***Дидактические игры по***

***STEM- образованию***

***Образовательный модуль «Математическое развитие»***

1. ***«Найди клад»***

**Цель**. Развитие умений выявлять в предметах, абстра­гировать и называть цвет, форму, размер, толщину.

**Материал**. 8 квадратных логических блоков, круги из бумаги («клады»), карточки со знаками цвета, формы, размера, толщины (для II и III вариантов).

**Описание игры:**

Перед детьми лежат 8 квадратных блоков: 4 синих (большой тонкий, маленький тонкий, большой толстый, маленький толстый) и 4 красных (большой тонкий, боль­шой толстый, маленький тонкий, маленький толстый). Дети — кладоискатели, кружок из бумаги — клад.

Кладоискатели отворачиваются, ведущий под одним из блоков прячет клад. Кладоискатели ищут его, называя раз­личные свойства блоков. Тот, кто находит клад, забирает его себе, а под одним из блоков прячет новый клад.

Ведущий (это может быть воспитатель, родитель или ре­бенок) вначале сам выполняет роль кладоискателя и пока­зывает, как вести поиск клада. Называет различные свойства блоков. Если ведущий правильно указывает свойства блока, под которым находится клад, дети должны говорить «да», если неверно — «нет». Например, ведущий спрашивает:

Клад под синим блоком?

Нет, — отвечают дети.

Под желтым?

Нет.

Под большим?

Нет.

Под толстым?

Да.

Кладоискатель проверяет. Если находит клад, забирает его себе, если нет — продолжает поиск. Выигрывает тот, кто найдет больше кладов.

При повторении игры блоки меняют по форме и цвету (желтые и красные треугольники, синие и желтые прямоуголь­ники или синие и красные круги и т. д.), увеличивается их ко­личество за счет присоединения фигур оставшегося цвета.

II

У ведущего карточки-свойства. Количество блоков уве­личивается до 16. В их число входят все блоки одного цвета, но разной формы, размера и толщины. Игрокам нужно уга­дать любые два свойства той фигуры, под которой спрятан клад. При поиске клада они указывают сразу два свойства. На каждое указанное свойство ведущий выставляет карточ­ку с соответствующим знаком. Например:

Под круглой большой фигурой?

Нет.

Под квадратной маленькой?

Под квадратной (выкладывает карточку «квадрат» ), но  
не под маленькой.

Под квадратной большой?

Да (добавляет к ранее выставленной карточку «большой»).

Поднять блок и проверить, есть ли под ним клад, может только тот, кто правильно указал оба свойства блока.

При повторении игры следует взять блоки другого цвета.

***2. «Сложи из палочек»***

Ц**ель**: Упражнять в составлении из палочек геометрические фигуры

**Материал:** счетные палочки на каждого ребенка, образцы изображений

**Описание игры:** Дети по образцу выкладывают из счетных палочек какое - либо изображение или фигуру.

***3. Знакомство с Танграмом***

***Игра «Выложи картинку»***

Ц**ель:** Упражнять детей в умении осуществлять поисковые действия умственного и практического плана. Создавать в воображении новые образы на основе восприятия схематических изображений

**Материал:** Танграм на каждого ребенка, образец выполненной работы

**Описание игры**: Дети из квадрата «Танграм» по образцу выкладывают какое - либо изображение или фигуру.



***4 «Угадай-ка»***

**Цель.** Развитие умения выявлять, абстрагировать и назы­вать свойства (цвет, форму, размер, толщину) предметов, обо­значать словом отсутствие какого-либо конкретного свойства предмета (не красный, не треугольный и т.д.).

**Материал**. Логические блоки, игрушка Буратино, кар­точки-свойства (для II и III вариантов).

**Описание игры:**

Ведущий от имени какого-либо игрового персонажа, на­пример Буратино, обращается к детям: «Я очень люблю делать приятное своим друзьям, а больше всего — дарить подарки. Подарков у меня целая коробка (показывает коробку с блока­ми). Здесь шоколадки, машинки, куклы и все-все, что хотите. Я уже выбрал подарок для Мальвины. Вы тоже можете вы­брать подарки своим друзьям. Но для этого вам надо угадать, какого цвета игрушку я приготовил Мальвине. Сейчас я ее до­стану из своей коробки и спрячу».

Буратино прячет один из блоков, дети пытаются угадать его цвет. Тот, кто угадывает, получает право выбрать пода­рок для своего друга. Он прячет блок (подарок) и говорит, какое его свойство надо угадать.

Каждый раз в игре угадывается только одно свойство блока

***5. «Успей вовремя»***

**Цель:** Продолжать закреплять понятие времени. Развивать чувство времени, учить регулировать свою деятельность в соответствии с временным интервалом.

**Материалы:** Дидактическая игра «Танграм», песочные часы.

**Описание игры:** На столе у воспитателя картинкой вниз лежит 10 карточек (из игры «Танграм»)

Дети разбиваются на пары. Воспитатель предлагает взять конверты с разрезанными частями и собрать из них картинку за 3 минуты (показывает песочные часы). Воспитатель проверяет, все ли дети успели выполнить задание, и напоминает о важности умения укладываться в заданное время.



***6. «Тик - так»***

**Цель:** Продолжать учить определять форму предметов и их частей на примере макета часов. Закреплять знаний о часах, умения устанавливать время на макете часов Развивать познавательный интерес.

**Материал:** Будильник, наручные часы, настенные часы с кукушкой.

**Описание игры**:

На столе у воспитателя под салфеткой разные виды часов: будильник, наручные часы, настенные часы с кукушкой.

Воспитатель читает стихотворение:

«Петушок»

Кукареку-кукареку

Звонко петушок поет.

Озарило солнцем реку,

в небе облако плывет.

Просыпайтесь, звери, птицы!

Принимайтесь за дела.

На траве роса искрится,

Ночь июльская прошла.

Как будильник настоящий,

Разбудил вас петушок.

Распушил он хвост блестящий

И расправил гребешок.

Воспитатель выясняет у детей, какие приборы придумал человек для измерения времени. (Часы). Затем снимает салфетку с разных видов часов и загадывает загадки. Дети показывают отгадки.

 Ежедневно в семь утра я трещу

- Вставать пора!   (будильник)

Живет в резной избушке веселая кукушка.

Она кукует каждый час и ранним утром будит нас.

(настенные часы с кукушкой)

***7. Дострой картинку (дом)***

**Цель:** Учить передавать симметричное строение дома, ориентируясь на его половину, замечать различия в деталях

**Материал**: счетные палочки, образцы выполненных работ

**Описание игры:**

Необходимо показать ребенку схему-рисунок половины какого-либо предмета, изображенного на бумаге. Задание – симметрично достроить картинку, используя те же цвета и пропорции.

***8. Танграм***

***Игра «Выложи картинку»***

Цель: Упражнять детей в умении осуществлять поисковые действия умственного и практического плана. Создавать в воображении новые образы на основе восприятия схематических изображений

Материал: Танграм на каждого ребенка, образец выполненной работы

Описание игры: Дети из квадрата «Танграм» по образцу выкладывают какое - либо изображение или фигуру.

***9. «Сделай узор»***

Цель: Развивать у детей восприятие формы. Учить анализировать

расположение предметов в пространстве.

Материал: аппликация-образец, листы бумаги; геометрические фигуры: круги, треугольники, квадраты, прямоугольники одинакового размера.

Описание игры:

Сделать аппликацию-образец, на который ребенок сможет ориентироваться (образец может быть в виде салфетки, платочка для мишки или куклы). Чтобы ребенок смог выполнить такую же, предложите ему бумагу и геометрические фигуры. Фигуры должны быть несложными. Например, в середине листа бумаги — круг, а по углам треугольники. Чтобы облегчить на первых этапах выполнение задания, можно заранее нарисовать на листе бумаги контуры фигур, ориентиры. Перед выполнением задания целесообразно рассмотреть с детьми образец, обследовать фигуры, назвать их, назвать место их расположения. Затем перейти к составлению орнамента



***10. Дидактическая игра «Автобус».***

Ц**ель:**Создание условий, игровых и проблемных ситуаций для развития сенсорных и познавательно-исследовательской деятельности навыков, ЭМП, расширения кругозора; познавательной активности, готовности к совместной деятельности со сверстниками)

- Мы отправляемся в путешествие на автобусе.

 Улыбается водитель:

- Проходите! Проходите!

У окошка место есть,

Не желаете присесть?

На нашем автобусе

Полоски, как на глобусе!

Мы объедем целый свет!

Вы садитесь или нет?

На каждом столе участников лежит на углу справа белый лист и стоит тарелочка с цветными фигурками различными.

- Послушайте задание: каждая команда, сидящая за столом, вместе должна рассадить «пассажиров» - фигурки из тарелочки- в «автобусе» - на белом листе. Я буду называть, куда класть фигурку- рассаживать «пассажиров», а вы сообща будете выполнять. Положите на середине стола белый лист вертикально - это автобус. Приготовьте тарелочки с фигурками…Внимание! В автобусе будет 3 ряда: нижний, средний, верхний.

- Слушайте инструкцию: пассажир «красный треугольник» сидит в нижнем ряду слева… (дать время).

Пассажир «жёлтый полукруг» сидит в среднем ряду справа……

Пассажир «зелёное кольцо» сидит в верхнем ряду слева……

Пассажир «синий квадрат» сидит в среднем ряду слева……

Пассажир «фиолетовое полукольцо» сидит в верхнем ряду справа……

Пассажир «белый круг» сидит в нижнем ряду справа……

******

***11. «Сложи из палочек»***

**Цель:** Упражнять в составлении из палочек геометрические фигуры

**Материал**: счетные палочки на каждого ребенка, образцы изображений

**Описание игры:** Дети по образцу выкладывают из счетных палочек какое - либо изображение или фигуру.

***12 . Танграм***

***Игра «Выложи картинку»***

**Цель:** Упражнять детей в умении осуществлять поисковые действия умственного и практического плана. Создавать в воображении новые образы на основе восприятия схематических изображений

**Материал**: Танграм на каждого ребенка, образец выполненной работы

**Описание игры:** Дети из квадрата «Танграм» по образцу выкладывают какое - либо изображение или фигуру.

***13 . «Который час»***

**Цель:** Закреплять знаний о часах, умения устанавливать время на макете часов Развивать познавательный интерес.

М**атериал**: циферблаты с цифрами, карточки с изображением времени Картинки: завтрак, обед, ребенок занимается, сон

**Описание игры**:

Детям раздаются картинки

Задание: Посмотри на картинки и назови то время, в которое ты делаешь это действие. Поставь стрелки на часах, обозначив нужное время

Картинки: завтрак, обед, ребенок занимается, сон



***14. «Сложи из палочек»***

**Цель:** Упражнять в составлении из палочек геометрические фигуры

**Материал**: счетные палочки на каждого ребенка, образцы изображений

**Описание игры:** Дети по образцу выкладывают из счетных палочек какое - либо изображение или фигуру.

***15 «Золушка»***

**Цель**. Приобщение воспитанников к художественной литературе.

Развитие интереса к совместным играм. Формирование первичных представлений о свойствах объектов окружающего мира (цвете, размере, форме).

**Материал**: игровые наборы Фребеля №№ 2,7,8,9,10.

**Описание игры:**

Ребята, что это? (Туфелька) Как Вы думаете из какой сказки? А что случилось с героиней этой сказки? Как вы думаете почему Золушку называли Золушкой?

Воспитатель предлагает детям побыть в роли Золушки, а сама в роли –злой мачехи. Высыпает из наборов №9 круги и полукруги и просит рассортировать предметы по одному или нескольким признакам.

Ребята, а как можно облегчить труд Золушки? Детям предлагается сконструировать современные бытовые приборы, облегчающие труд Золушки.

Рефлексия.

Вам понравилась игра? А что именно вам понравилось в этой игре? Как мы облегчили труд Золушки?



***16. «Разноцветные шары»***

**Цель:** Развивать логическое мышление. Учить читать кодовое

обозначение логических блоков.

**Материал:** два больших круга красного, синего цвета, два

овала (1-й — большой зеленого цвета, 2-й — маленький желтого цвета), узкие полоски белого цвета, кодовые карточки, обозначающие цвет и форму геометрических фигур.

Опис**ание игры**

Воспитатель ходит по группе, раскладывает в разных местах кру-

ги и овалы и говорит:

Ходит сказка у ворот,

С нами водит хоровод.

Подарила для игры

Разноцветные шары.

Раз, два, три —

Шары собери!

Дети ходят и собирают шары.

А теперь ищи столы,

Где такие же шары.

На столах разложены тоньше полоски бумаги белого цвета — ни-

точки для шаров. На конце каждой «ниточки» лежат кодовые карточки.

Шар волшебный, дай ответ,

Ты раскрой нам свой секрет.

Дети «читают» значки, обговаривают место каждого шарика и рас-

полагают на заданное место, «привязывают» ниточки к шарикам. Когда дети выполнят задание, воспитатель может сделать сюрприз. детей закрыть глаза и «оживить» шары, подарить детям настоящие шары.

Игры, танцы с шариками

Шарики, шарики

Подарили нам!

Красные, синие дали малышам.

Шарики подняли мы над головой,

Заплясали шарики красный, голубой.



***17. «Сложи из палочек»***

**Цель:** Упражнять в составлении из палочек геометрические фигуры

**Материал:** счетные палочки на каждого ребенка, образцы изображений

**Описание игры**: Дети по образцу выкладывают из счетных палочек какое - либо изображение или фигуру.

***18. Танграм***

***Игра «Выложи картинку»***

**Цель**: Упражнять детей в умении осуществлять поисковые действия умственного и практического плана. Создавать в воображении новые образы на основе восприятия схематических изображений

**Материал**: Танграм на каждого ребенка, образец выполненной работы

**Описание игры:** Дети из квадрата «Танграм» по образцу выкладывают какое - либо изображение или фигуру.

***19 Игра «Зеркало»***

**Цель:** формирование первичных представлений о себе, других людях, объектах окружающего мира, о свойствах и отношениях объектов окружающего мира (форме, цвете, размере, материале, звучании, ритме, темпе, количестве, числе, части и целом, пространстве и времени, движении и покое, причинах и следствиях).

**Материал**:  Наборы «Дары Фрёбеля» № 7,8,9,10, мешочек с разными зеркалами.

**Описание игры:**

Воспитатель. – Ребята, посмотрите какой у меня красивый мешочек. Хотите узнать что там?

Не смотря в окошко,

Был один Антошка.

Посмотрел в окошко –

Там второй Антошка!

Что это за окошко?

Куда смотрел Антошка?

Игра «Волшебный мешочек»

Воспитатель. Посмотрите, ребята, сколько у нас зеркал.

- Свет, мой, зеркальце! Скажи

Да всю правду доложи:

Я ль на свете всех милее,

Всех румяней и белее?»

И ей зеркальце в ответ:

«Ты, конечно, спору нет:

Ты, царица, всем милее,

Всех румяней и белее».

(А. С. Пушкин «Сказка о мертвой царевне и о семи богатырях»)

Я предлагаю вам поиграть в очень интересную и веселую игру «Зеркало». Для этого вам нужно разбиться на пары, встать друг напротив друга и внимательно посмотреть на своего партнера. Постарайтесь запомнить все особенности своего друга.

А теперь я предлагаю выложить «отражение» своего партнера из деталей наборов, лежащих на столе. (Включается веселая музыка)

- Кто все закончил, может рассказать нам о своем партнере: какой он и чем отличается от других?

Рассказы детей.

Воспитатель. Как вы думаете, что можно придумать с этими портретами?

Ответы детей.

Рефлексия.

-Ребята, во что мы сегодня играли? Понравилась вам такая игра? А что именно вам понравилось в этой игре.

***20. «Сложи из палочек»***

**Цель:** Упражнять в составлении из палочек геометрические фигуры

**Материал:** счетные палочки на каждого ребенка, образцы изображений

**Описание игры:** Дети по образцу выкладывают из счетных палочек какое - либо изображение или фигуру.



***21. «Определи и разложи по цвету»***

**Цель**: Развивать умение детей классифицировать и абстрагировать фигуры по цвету. Учить кодировать геометрические фигуры через отрицание. Развивать логическое мышление, внимание.

**Материал:** набор блоков, обруч.

Возможно использование меньшего количества признаков геометрических фигур, в зависимости от знаний детей. На данном этапе обучения можно использовать только цвет и форму.

***22. «Выкладываем из палочек Кюизинера»***

**Цель:** упражнять детей в умении осуществлять поисковые действия умственного и практического плана. Создавать в воображении новые образы на основе восприятия схематических изображений.

Ма**териал:** карточки с образцами, палочки Кюизинера

**Описание игры**: Дети по образцу выкладывают из счетных палочек какое - либо изображение или фигуру.

***23. «Найди и разложи по форме»***

**Цель**: Закреплять умение детей классифицировать и абстрагировать фигуры по форме. Учить кодировать и декодировать геометрические фигуры через знак отрицания. Развивать логическое мышление, внимание.

**Материал:** набор блоков, обруч.

(Можно обратить внимание на цвет, можно не определять)

Идентичные игры можно проводить, объединяя два, три свойства

или исключая. А также классифицировать и абстрагировать по размеру, толщине.

***24. Танграм***

***Игра «Выложи картинку»***

**Цель:** Упражнять детей в умении осуществлять поисковые действия умственного и практического плана. Создавать в воображении новые образы на основе восприятия схематических изображений

**Материал**: Танграм на каждого ребенка, образец выполненной работы

**Описание игры:** Дети из квадрата «Танграм» по образцу выкладывают какое - либо изображение или фигуру.

***20. «Сложи из палочек»***

**Цель:** Упражнять в составлении из палочек геометрические фигуры

**Материал**: счетные палочки на каждого ребенка, образцы изображений

**Описание игры:** Дети по образцу выкладывают из счетных палочек какое - либо изображение или фигуру.

***26 . Игра «Подарок»***

**Цель**. Развитие воображения, творческой активности, формирование познавательных действий, первичных представлений об объектах окружающего мира, отечественных традициях, реализация самостоятельной деятельности детей.

**Материал:**Наборы «Дары Фрёбеля» № 7,8,9,10, мешочек с разными зеркалами.

**Описание игры:** Подарок

Пришла ко мне подружка,

И мы играли с ней.

И вот одна игрушка

Вдруг приглянулась ей:

Лягушка заводная,

Весёлая, смешная.

Мне скучно без игрушки -

Любимая была, -

А всё-таки подружке

Лягушку отдала. (Е. Благинина, «Подарок»)

«Я пришла к вам с подарками. У меня в руках вот какие красивые коробочки для всех вас». Идет по комнате, приговаривает: «пойду к Саше, Танечке, Наташе». Специально называются имена тех детей, которые в этот момент чем-то отвлечены. Затем подходит к самой большой группке детей и говорит: «Здравствуйте, дети! Я к вам пришла, вам подарки принесла. Этот подарок – Маше», – подает коробочку, делает паузу, чтобы понять, догадается ли ребенок сказать «спасибо» или он может просто забыть это сделать, так как увлечен игрой. Ведущий тогда напоминает: «Что нужно сказать, когда получаешь подарок?»

Раздает коробочки до тех пор, пока все дети не получат их. Важно не затягивать этот процесс. Ведущий: Вам понравились подарки? А вы, любите дарить подарки? Кто хочет сделать приятное своим друзьям и близким? Я предлагаю подарки сделать из игровых наборов «Дары Фрёбеля».

Дети выполняют. Далее обсуждается: что сделали? Кому? Почему?

Рефлексия. «Эмоции»

-Ребята, во что мы сегодня играли? Понравилась вам такая игра? А что именно вам понравилось в этой игре.

***27 «Засели домики»***

Цель. Развитие классификационных умений.

Материал. Логические блоки или фигуры, карточки с изображением домиков (табл. 14).

Описание игры:

Перед детьми — таблица 14, а. На ней нарисован новый дом в городе логических фигур. Но жители города — фигуры — никак не могут расселиться в нем. А заселить дом надо так, чтобы в каждой комнате оказались одинаковые по размеру жильцы (фигуры).

Знаки внизу домика подсказывают, какие фигуры в каких комнатах должны поселиться.

Дети разбирают фигуры и раскладывают их в домике. В конце проверяют, называют, чем похожи все фигуры в каждой клетке (квартире), какие они.

Упражнение повторяется с таблицами 14, б, в. Сначала дети классифицируют фигуры по указанным основаниям (заполняют домики со знаками), а затем самостоятельно выделяют признак, по которому можно разделить фигуры (заполняют домики без знаков). Взрослый поощряет само­стоятельный выбор основания классификации.

Примечание. Для упражнений с блоками необходимо увеличить изображения домиков. Их можно располагать на полу, на столе, на коврике и в другом удобном месте.

II

При заселении домиков дети классифицируют фигуры сразу по двум свойствам (табл. 14, г, д, е).

В городе логических фигур появляются новые двухэтаж­ные дома (табл. 14, г). В них еще сложнее расселить жильцов. Но добрый домовой решил помочь жителям. Он нарисовал вокруг дома знаки-подсказки. Знаки подсказы­вают, какие фигуры должны поселиться на каждом этаже и в каждом подъезде дома.

Дети уточняют, где какие фигуры должны помещаться, и заселяют дом. В конце называют, какие фигуры оказались в каждой клеточке (указывают два общих свойства для каждой группы фигур).

Упражнение повторяют с таблицей 14, д. Домик нужно заселить так, чтобы в каждой клетке оказались одинаковые фигуры.

В дальнейших упражнениях взрослый стимулирует и поощряет самостоятельный поиск детьми оснований для классификации предметов по двум свойствам. С этой целью предлагает изображения двухэтажных домиков без знаков-подсказок.

От заселения двухэтажных домов дети переходят к за­селению трехэтажных (табл. 14, е). Эти упражнения можно организовать по-другому — как игру. Для этого дети разбиваются на пары. У каждой.пары — домик и набор фигур. Игроки совместно определяют правила расселения фигур и по очереди выкладывают их в домик. Если кто-то допускает ошибку, он забирает ошибочную фигуру как штрафную. Выигрывает тот, у кого меньше штрафных фигур. Он может определять правила нового расселения фигур в домике.

***28. «Сложи из палочек»***

**Цель**: Упражнять в составлении из палочек геометрические фигуры

**Материал:** счетные палочки на каждого ребенка, образцы изображений

**Описание игры:** Дети по образцу выкладывают из счетных палочек какое - либо изображение или фигуру.

***29. Танграм***

***Игра «Выложи картинку»***

**Цель:** Упражнять детей в умении осуществлять поисковые действия умственного и практического плана. Создавать в воображении новые образы на основе восприятия схематических изображений

**Материал**: Танграм на каждого ребенка, образец выполненной работы

**Описание игры:** Дети из квадрата «Танграм» по образцу выкладывают какое - либо изображение или фигуру.

***30. «Выкладываем из палочек Кюизинера»***

Цель: упражнять детей в умении осуществлять поисковые действия умственного и практического плана. Создавать в воображении новые образы на основе восприятия схематических изображений.

Материал: карточки с образцами, палочки Кюизинера

Описание игры: Дети по образцу выкладывают из счетных палочек какое - либо изображение или фигуру.

***31. Танграм***

***Игра «Выложи картинку***»

**Цель:** Упражнять детей в умении осуществлять поисковые действия умственного и практического плана. Создавать в воображении новые образы на основе восприятия схематических изображений

**Материал:** Танграм на каждого ребенка, образец выполненной работы

**Описание игры:** Дети из квадрата «Танграм» по образцу выкладывают какое - либо изображение или фигуру.



***32. «Выкладываем из палочек Кюизинера»***

**Цель**: упражнять детей в умении осуществлять поисковые действия умственного и практического плана. Создавать в воображении новые образы на основе восприятия схематических изображений.

**Материал:** карточки с образцами, палочки Кюизинера

**Описание игры**: Дети по образцу выкладывают из счетных палочек какое - либо изображение или фигуру.

***33. Танграм***

***Игра «Выложи картинку»***

**Цель:** Упражнять детей в умении осуществлять поисковые действия умственного и практического плана. Создавать в воображении новые образы на основе восприятия схематических изображений

**Материал**: Танграм на каждого ребенка, образец выполненной работы

**Описание игры:** Дети из квадрата «Танграм» по образцу выкладывают какое - либо изображение или фигуру.

***34. «Выкладываем из палочек Кюизинера***»

**Цель:** упражнять детей в умении осуществлять поисковые действия умственного и практического плана. Создавать в воображении новые образы на основе восприятия схематических изображений.

**Материал:** карточки с образцами, палочки Кюизинера

**Описание игры:** Дети по образцу выкладывают из счетных палочек какое - либо изображение или фигуру.

***35. Игра «Морские обитатели».***

**Цель**: формирование представлений о разнообразии мира природы; расширение кругозора; обучение умению выразительно передавать образы окружающего мира; развитие общения со сверстниками, воображения, реализация самостоятельной творческой деятельности.

**Описание игры:.**

Про подводные глубины

Посмотрела я кино:

В батискафе опустились

Ихтиологи на дно.

Впереди большого ската,

Наблюдает командир:

В небольшой иллюминатор,

Виден весь подводный мир.

Словно жизнь на миг заснула

В океанской глубине.

Вот зубастая акула

С батискафом наравне.

Всюду — красные кораллы,

Очень тихо и темно.

Много нового узнала

Я из этого кино!

«Подводный мир (А. Парошин)» «Морские обитатели»

Воспитатель: Ребята, а что вы знаете о морях? Кто живет в море?

А кто хочет придумать нового нереального морского обитателя? Мы с вами превратим наш пол в огромный океан. Предлагаю сконструировать нового морского обитателя и придумать ему название.

Рефлексия. -Ребята, во что мы сегодня играли? Понравилась вам такая игра? А что именно вам понравилось в этой игре

***36. «Сложи из палочек»***

**Цель**: Упражнять в составлении из палочек геометрические фигуры

**Материал**: счетные палочки на каждого ребенка, образцы изображений

**Описание игры**: Дети по образцу выкладывают из счетных палочек какое - либо изображение или фигуру.