Методическая разработка

**Игровой лепбук-трансформер «Петух и краски»** по сказке В. Сутеева «Петух и краски», предназначен для совместной игровой деятельности взрослого и ребенка. Лепбук используется как средство сенсорного развития детей младшего дошкольного возраста (от 3 до 5 лет). Игровой лепбук-трансформер «Петух и краски» соответствует требованиям к РППС ФГОС ДО, разработан на основе сказки В. Сутеева «Петух и краски», с использованием развивающих игр В.В. Воскобовича. Способствует умственному развитию ребенка, развитию восприятия, памяти, мышления.

**Цель:** Развитие игрового опыта каждого ребенка, помощь детям в отражении в игре представлений об окружающей действительности посредством лепбука-трансформера «Петух и краски»,созданного на основе интеграции технологии лепбук и игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры» В. В. Воскобовича.

Развивающие игры представленные в лепбуке - трансформере способствуют социально-коммуникативному, познавательному, речевому, художественно-эстетическому и физическому развитию детей, т.е тем направлениям развития детей, которые предусмотрены ФГОС ДО.

**Задачи:**

1.Социально-коммуникативному развитию младших дошкольников при использовании игрового пособия лепбук-трансформер «Петух и краски» способствуют:

- совместная деятельность со взрослым, в процессе которой происходит становление различных форм самостоятельности, целенаправленности и саморегуляции собственных действий (развиваются самоорганизация, самоконтроль, самооценка);

- совместная игровая деятельность с другими детьми, в процессе которой происходит развитие социального и эмоционального интеллекта, эмоциональной отзывчивости и сопереживания, формируется уважительное отношение к сообществу детей и взрослых в ДОО.

2. Познавательному развитию младших дошкольников при использовании игрового пособия лепбук-трансформер «Петух и краски» способствуют:

 - ориентация ребенка в окружающем мире природном и социальном;

- формирование и совершенствование различных умственных действий и операций;

- развитие интересов, любознательности и познавательной мотивации, проявляемой в игровой активности;

- формирование познавательных действий, осознанности;

- развитие творческой активности и воображения;

- формирование первичных представлений об объектах окружающего мира, о таких их свойствах и отношениях, как форма, цвет, размер, материал, количество, число, часть и целое, пространство и время, движение и покой, причины и следствия и др.

3.Речевому развитию младших дошкольников при использовании игрового пособия лепбук-трансформер «Петух и краски» способствуют:

- обогащение активного словаря;

- развитие связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи;

- развитие звуковой и интонационной культуры речи;

- воспитание интереса к литературным текстам, желания их слушать. Развитие умения воспроизводить короткие ролевые диалоги из сказки в играх-драматизациях, повторять за взрослым знакомые строчки и слова.

4.Художественно-эстетическому развитию младших дошкольников при использовании игрового пособия лепбук-трансформер «Петух и краски» способствуют:

- становление эстетического отношения к окружающему миру;

- воспитание доброжелательности, проявление сопереживания персонажам произведения, стремление оказывать помощь;

- реализация самостоятельной творческой деятельности детей (изобразительной, конструктивно-модульной).

Игровое пособие придает образовательному процессу творческий импровизационный, активный характер, поскольку игры разнообразны. Их использование способствует созданию атмосферы свободного и радостного творчества, создает возможность для конструктивных действий ребенка, основанных на фантазировании.

5. Физическому развитию младших дошкольников при использовании игрового пособия лепбук-трансформер «Петух и краски» способствуют:

- становлению целенаправленности и саморегуляции в двигательной сфере;

- развитию крупной и мелкой моторики обеих рук;

**МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ К ИГРАМ**

1. **Игра «Расскажи сказку»**

**Задачи:**

- формировать умение совместно с воспитателем с опорой на наглядность пересказывать хорошо знакомую сказку;

- развивать связную, грамматически правильную диалогическую и монологическую речь, речевое творчество, звуковую и интонационную культуру речи;

- воспитывать доброжелательность, дружеские взаимоотношения.

 **Материалы и оборудование:**

Алгоритм рассказывания сказки (картинки) в виде брошюрованной книжки- малышки, фигурка петуха на подставке, фигурки лисы с лисятами на подставках;

**Игровая ситуация:** К домику, где живут «ребята-краски» пришли в гости лиса с лисятами - персонажи (фигурки для театра из фетра на подставке) из сказки В. Сутеева, которые хотят услышать историю про петуха. Расскажем для них, сказку про приключения Петуха.

**Задание:** ребенку с помощью взрослого предлагаем рассказать сказку с опорой на картинки. Развивать умения воспроизводить короткие ролевые диалоги из сказки.

1. **Игра « Шнур затейник»**

**Задачи:**

**-** закреплять основные цвета (красный, желтый, зеленый, синий);

-закреплять размер (маленькая, средняя, большая)

-закреплять умения накладывать шаблоны на образец;

- упражнять в шнуровке;

- закреплять умения выполнять задания по заданному образцу(карточка);

-развивать мелкую моторику рук;

- воспитывать сопереживание, умение оказывать помощь;

- закрепить счет до3;

**Материалы и оборудования**: плоскостныефигурки ребят- красок, зайчики четырех основных цветов выполненные из фетра с вставленными в них заклепками, предназначенные для шнурования различных по цвету шнуров; морковки различные по цвету и размеру; карточки с заданиями;

**Игровая ситуация:** Веселые ребята-краски придумали выкрасить зайчиков в основные 4 цвета. Получилось 4 зайчика (красный, желтый, зеленый, синий). Угостим зайчиков морковками разного цвета и размера.

**Задание:** 1 вариант (ребенку предлагается на выбор взять понравившегося зайчика и в лапки ему закрепить при помощи шнуровки морковку ), т.е. угостить его морковкой. 2 вариант (выполнить задание по заданному образцу).

**3.Игра «Лепестки»**

**Задачи:**

**-** развитие памяти, внимания, мышления, воображения, развитие творческого мышления;

-развитие речи;

**-** сенсорное развитие; усвоение свойств: величина (маленький, большой, средний); цвет (различение цветов спектра, белый ,черный)

-формирование навыков силуэтного конструирования;

-развитие мелкой моторики;

-понимание того, что предмет состоит из частей;

- развитие общения и взаимодействия ребенка со взрослыми и сверстниками.

**Материал и оборудование:** коврограф «Мини-ларчик», лепестки всех цветов спектра, черные и белые(трех размеров),карточки с заданиями;

**Игровая ситуация:** в сказочном лесу, где живут персонажи «ребята-краски» из сказки «Петухи краски» есть на поляне необычные лепестки, из которых можно выложить на полянке мышку, птичку, цветочки, бабочек (разные по цвету и размеру). Украсим лесную полянку и познакомимся с новыми героями мышкой и птичкой.

**Задание:** ребенку показывают карточку с заданием, где задан цвет, размер и количество лепестков, для того, чтобы сделать мордочку мышки. По готовому образцу предлагают сконструировать мышку самостоятельно. Аналогично проводятся задания с использованием других карточек.

**4.Игра «Времена года»**

**Задачи:**

-закреплять сезонные изменения в неживой природе (солнце, снег, времена года, сезонность-зима, лето, осень, весна);

- используя макет с изображением деревьев (ель, яблоня, рябина, тополь) закрепить названия деревьев; умение выделять части растения (ствол, ветки, листья, плоды на деревьях);

-проявлять интерес к сосчитыванию небольших групп предметов (3-5предметов);

Например: это шишки, птицы на ели; гроздья ягод рябины на рябине; листочки на тополе (красные, желтые, зеленые); яблоки на яблоне (красные, желтые, зеленые);

- овладение умением ориентироваться в небольшом пространстве: впереди (сзади), сверху (снизу), справа (слева);

-закреплять умения выполнять задания по заданному образцу;

- проявлять интерес к игре и материалам, с которыми можно практически действовать: накладывать, совмещать, раскладывать с целью получения какого-либо «образа», изменять полученное.

**Материал и оборудование:** макеты деревьев, игровое пособие «лепестки», в котором только лепестки среднего размера трех цветов(красные, желтые, зеленые);набор шишек из фетра; набор птиц (вышивка из ткани);набор яблок трех цветов (красные, желтые, зеленые),набор снежинок, солнышко из фетра украшенное липкой лентой, набор гроздьев рябины из липкой ленты, карточки с заданиями.

**Игровая ситуация:** используя различные варианты моделей деревьев придумывать несложный сюжет с игровыми персонажами сказки В. Сутеева (петух, ребята-краски, лиса с лисятами, индюк и др.) Например: У «зеленой краски» было любимое дерево в лесу – это елочка. А у «красной краски» жили в лесу птицы - клесты. Найдем в лесу елочку с птичками, сосчитаем птичек на елочке. Птички проголодались! Как мы поможем птичкам? Чем их накормим? Они любят семена, которые есть в шишках.

**Задание:** обыгрывая несложный сюжет, ребенок выполняет задание, которое есть на готовой карточке.

**5. Игра «Построй домик домашней птице или животному»** с использованием двухцветного квадрата В. Воскобовича

**Задачи:**

**-** формировать умения получать новый образ из двухцветного квадрата В. Воскобовича;

**-** закрепить основные цвета;

-развивать память,логику, мышление, внимание, воображение;

- познакомить с приемами манипулирования квадратом Воскобовича;

- расширять и развивать словарь;

- развивать познавательный интерес и мотивацию детей;

-развивать творческое мышление;

-умение детей выполнять задания по карточкам;

-развивать мелкую моторику рук;

-развивать общение и взаимодействие у ребенка со взрослым и сверстниками.

**Материал и оборудование:** карточки с заданиями -12 вариантов, плоскостные фигурки животных и птиц из фетра и вышивки, наборы двухцветных квадратов (красно-желтый, сине-зеленый, желто-зеленый, красно-синий, красно-зеленый);

**Игровая ситуация:** На птичьем дворе живут домашние животные и птицы. Они хотели бы, чтобы у них был красивый дом для жилья (например: курятник, сарай, будка, конура, домик, скворечник, хлев, коровник, конюшня и др.) Построим для них уютный и красивый дом, чтобы он отличался от домика соседей, в котором живут другие животные и птицы.

**Задание:** ребенку предлагается выполнить задание по карточке (12 вариантов), где есть схема подсказка; можно выполнить задание по словесной инструкции (например: у кошки домик с крышей красного цвета, а стены у домика желтого цвета. Аналогично придумать цвета домика для другого животного. Имеется усложненный вариант: где нарисована будка (без схемы квадрата Воскобовича). Это задание предлагается на усложнение, тем детям, кто справился с предыдущим заданием.

**6. Игра «Геоконт»**

**Задачи:**

- формирование навыков силуэтного конструирования;

- развитие творческого мышления и воображения;

- развитие речи;

- развитие памяти, внимания, мышления, воображения;

- развитие мелкой моторики рук;

- воспитание доброжелательности, сопереживания, стремления оказывать посильную помощь;

- закрепить знания о геометрических фигурах (квадрат, треугольник, круг, прямоугольник;

- формирование точных, целенаправленных движений пальцев;

- упражнять в получении образа знакомых предметов и фигур по сказке В. Сутеева «Петух и краски» (персонажи фигурок - красной, зеленой, желтой, синей красок; будка (конура) для собаки; кораблик; персонаж сказки петух, елочка).

**Материалы и оборудование:** модель с гвоздиками и резинками основных цветов-«Геоконт», карточки с заданиями по схемам (10 вариантов).

**Игровая ситуация:** у «ребят-красок» в доме есть волшебное окно, где нарисован силуэт предмета или персонаж из сказки. Угадай что? или кто? изображен на картинке? Попробуй при помощи «Геоконта» изобразить такой же.

**Задание:** Ребенку предлагается сделать при помощи «Геоконта» и резинок по схеме-карточке силуэт персонажа или предмета из сказки «Петух и краски».

**7.Игра «Чьи следы?»**

**Задачи:**

- развивать познавательные и речевые умения по выявлению свойств, качеств и отношений объектов окружающего мира (природного), способы обследования предметов (обвести пальцем контур);

-закрепить с детьми название лесных животных;

-упражнять в нахождении следа конкретного лесного животного(лиса, белка, волк, барсук, куница, медведь, заяц, кабан);

-воспитывать познавательную активность;

-воспитывать наблюдательность, память, внимание ,воображение;

- воспитывать доброжелательность .дружеские взаимоотношения ,эмоциональную отзывчивость.

**Материалы и оборудование:** макет дерева «Ель» в зимнем варианте, карточки с изображением силуэтов лесных животных и их следов; отдельные маленькие карточки с изображением следов животных на снегу.

**Игровая ситуация:** В зимнем лесу выпало много снега. Скоро Новый год! Лесные животные идут к «ребятам-краскам» праздновать Новый год. Кто из животных собрался праздновать Новый год? Угадай, используя карточки подсказки.

Задание: ребенку выкладываются карточки с изображением следов животных на снегу, предлагается угадать какое животное здесь проходило? Чей это след? Ребенок использует для сравнения карточки подсказки с силуэтами животных и их следов.

**8. Игра кораблик «Плюх-плюх»**

**Задачи:**

- формирование и развитие психических процессов (мышления. внимания, памяти, воображения);

- развитие представлений о сенсорных свойствах и качествах (цвет, величина, высота, пространственное расположение(выше, ниже, между, спереди, сзади);

- развитие творческого мышления;

- развитие речи;

- расширение словаря;

- ознакомление с понятием «симметрия»

-развитие логики, умения сравнивать, сопоставлять ,анализировать

- развитие и тренировка мелкой моторики рук, тактильно осязательных анализаторов;

-упражнять детей в освоении понятий «много», «мало», «поровну», количественного счета в пределах(3-5 предметов),состава числа в пределах 5;

**Материалы и оборудование:** макет кораблика «Плюх - плюх», персонажи сказки плоскостные фигурки из фетра на подставках (петух, лиса с лисятами, ребята-краски, индюк), флажки в количестве 5 шт. каждого цвета(красные, желтые, зеленые, синие),карточки-схемы с заданиями.

**Игровая ситуация:** На птичьем дворе был маленький прудик, в котором купались домашние птицы (гуси, утки), пили воду индюки и курицы с петухами и цыплятами, жили лягушки, которые весело квакали. На этот прудик приходили и домашние животные со своими детенышами. Был у этой компании свой маленький кораблик «Плюх - плюх» и на нем катались те, кто не умел плавать, те кто был еще очень маленьким (детеныши),те кто хотел просто поплавать, хотя и умел это делать сам. Приходили в гости и лесные звери, которые любили тоже поплавать на этом кораблике.

**Задание:** ребенку предлагается построить при помощи карточек-схем животное ,которое поплывет на кораблике(10 вариантов). Необходимо правильно расположить флажки на мачтах определенного цвета. Правильно выложить количество флажков на каждой мачте;

**9. Игра « Помоги петушку стать настоящим!» с использованием пособия «Игровизор»**

**Задачи:**

- развитие наглядно-действенного мышления**;**

- развитие речи;

- развитие воображения, творчества, логического мышления;

- воспитание эмоциональной отзывчивости ,доброжелательности;

-выполнять задания по определенному алгоритму(петушок пришел к краскам, ,вначале его разукрасила красная краска, затем синяя, затем зеленая, затем желтая и в конце петушок приходит разукрашенный на птичий двор.)Необходимо провести дорожку водным фломастером от петушка до определенной краски по лабиринту.

**Материалы и оборудование:** пособие **«**игровизор», схемы-лабиринты с заданиями, фломастеры на водной основе.

**Игровая ситуация:** петуху необходимо найти ребят – красок для того ,чтобы они разукрасили его и он стал настоящим. Для того чтобы петушку найти дорожку к краске. Необходимо преодолеть препятствие и пройти по сказочному лабиринту. Поможем петушку? Покажем ему правильный путь к краске и обратно домой на птичий двор.

Задание: Ребенку дается задание, где он находит правильный путь, по которому петух должен идти к краскам.

 10. **Ира «Найдем друзей»** с использованием игрового пособия «Логоформочки 3»

Задачи:

- развивать логическое мышление, внимание, воображение;

-развивать речь;

- развивать творческие способности, умение составлять из частей целое;

- упражнять детей в самостоятельном конструировании животных из геометрических фигур используя карточку - образец;

- развивать умения находить фигуры по цвету, форме и соотносить их с рисунком -образцом;

- развивать мелкую моторику рук:

- воспитывать доброжелательность, эмоциональную отзывчивость;

**Материалы и оборудование:** игровое пособие «Логоформочки 3», карточки на которых изображены животные сконструированные из геометрических фигур, персонажи плоскостных фигур на подставках из сказки «Петух и краски».

**Игровая ситуация:** Персонажи нашей сказки хотят приобрести новых друзей! Петушок хочет подружиться с петушком, кот с птичьего двора с котом и др. Поможем нашим героям! Сконструируем для них при помощи геометрических фигур необычной формы (животное, сказочного человечка-краску).

Задание: предложить ребенку при помощи карточки-образца составить из геометрических фигур животное, человечка.