

Проведите с ребенком :

Рисование «Сапожки для матрёшки»

Программные задачи: Формировать умение создавать узоры на шаблонах (сапожки), используя линии, мазки, точки, кружки. Формировать умение рисовать кистью разными способами. Развивать мелкую моторику рук. Воспитывать аккуратность в работе.

Материал: конверт с разрезными картинками (сапожки), образцы орнаментов на шаблонах сапожек, шаблоны сапожков для росписи, краски, кисти, стаканчики-непроливайки, салфетки, матрёшка

Ход занятия:

Загадайте ребенку загадку:
Алый шёлковый платочек,
Яркий сарафан в цветочек,
Упирается рука
В деревянные бока.
А внутри секреты есть:
Может – три, а может, шесть.
Разрумянилась немножко.
Это русская... (показ матрёшки)
Но оказывается, матрешке нашей грустно
Оттого, что дома пусто.
Куколки пошли гулять,
Свежим воздухом дышать.
А матрешка не пошла,
Ведь сапожки не нашла.
Помогите мне друзья.
Ножки мерзнут, вот беда,
А без них гулять нельзя!



Взрослый: - Посмотри, у меня уже есть сапожки! (заготовки). Как ты думаешь, понравятся они матрёшке? (нет) - А почему? (они не нарядные)
- А что же нужно сделать, чтобы они стали яркими красивыми? (украсить узором)

Игра малой подвижности «Найди пару»

Сапоги разложены по ковру. Раз- два - три возьми себе только один.

Раз, два, три - сапожок пару найди!

- Давай посмотрим, сколько в паре сапожек? (два)
- Чем украшены сапожки? (Узорами – круги, точки, линии).

Взрослый: - А теперь, садись за стол, и приступай к работе. Нарисуй пару своему сапожку. Не забудь, что сапожки в паре должны быть одинаковыми.

- Отлично, ты постарался, разукрасил сапожки. Молодец, какие яркие и красивые получились сапожки для матрёшки. А теперь все вместе спляшем для матрёшки, хлопаем в ладошки – топают сапожки!

Лепка «Украсим сапожки»

Программные задачи: Формировать умение ребенка отрывать маленькие кусочки пластилина, скатывать их между ладонями прямыми и круговыми движениями, и расплющивать пальцем сверху, прикрепляя их к листу бумаги. Закрепить знание ребенка о цвете. Формировать у ребенка положительное отношение к лепке.

Материал: шаблоны сапожек, пластилин разного цвета, салфетки, картинки с изображением обуви, детская обувь.

Ход занятия.

Обыгрываем ситуацию, в которой кукла Антошка хочет красивые сапоги, а таких нет. Взрослый предлагает украсить сапоги.

Рассматриваем иллюстрации, детскую обувь, обсуждаем элементы украшения. Можно рассмотреть, обследовать пальцами пряжки, пуговицы, верёвочки и т.д.

Затем взрослый проводит показ приёмов лепки украшений.

Физкультминутка.

Вот сапожки для Антошки,

(Два раза топаят каждой ногой).

Чтобы в них не мёрзли ножки,

(Четыре прыжка на обеих ногах).

Топ-топ-топотушки,

(Два раза топают каждой ногой).

Вот сапожки! Как игрушки.

(Выставляют поочередно ноги вперёд).

Выполнение работы с ребенком.

Во время самостоятельной деятельности взрослый подсказывает, помогает.

Взрослый: - Для кого украшали сапожки?

- Хорошо, ты постарался,

разукрасил сапожки. Молодец, какие яркие и красивые получились сапожки.

- А я желаю тебе, чтобы твои сапожки согревали тебя в холодную погоду.



Дидактическая игра «Оденем кукол»

Цель. Учитывать величину в практических действиях с предметами, соотносить предметы по величине; закреплять словесное обозначение величин («большой», «маленький», «больше», «меньше»); учить оценивать свои действия, радоваться положительному результату.

Оборудование. Четыре куклы разного размера, два комплекта одежды для них (платье с чепчиком и пальто с шапкой).

Ход игры. Вначале ребенку дают двух кукол – самую большую и самую маленькую, т. е. кукол, резко контрастных по величине. «Куклы встали после сна и забыли, кто в чем был одет, – говорит взрослый. – Помоги им одеться». Раскладывает на столе вперемешку два платья, два чепчика. Величину предметов взрослый не называет, ребенок должен самостоятельно выбрать одежду для кукол. Взрослый вызывает ребенка и просит его найти куклам их вещи. В случае ошибочного выбора взрослый не останавливает ребенка, а предлагает примерить выбранную вещь маленькой или большой кукле, т. е. практически убедиться в своей ошибке. Когда куклы одеты, взрослый помогает ребенку закрепить свои действия в слове: «Эта кукла большая – ей маленькое платье не подойдет, а нужно большое платье и большой чепчик. А эта кукла маленькая – ей нужно маленькое платье и маленький чепчик».

Вариантом игры может быть задание «Оденем кукол на прогулку». Игра проводится так же, но ребенок надевает куклам пальто и шапку.

В дальнейшем можно дать сразу 3–4 куклы и увеличить количество одежды для них.



Физическая культура

Подвижная игра «Ловкий шофер»

Цель: упражнять ребёнка действовать по цветовому сигналу, двигаться в разных направлениях, использовать всю площадь комнаты. Повторить правила дорожного движения.

Ход игры:

Ребенок передвигается произвольно по всей комнате, в руках у ребенка руль (обруч). По сигналу взрослого: «Поехали!» - ребенок - «машина» разъезжает по всей комнате в разных направлениях. Если взрослый поднимает флажок (круг) красного цвета, то ребенок - машина останавливается. Если зеленый - продолжает движение.



Игра «Найдем зайчика»

Цель: Отдых после физической нагрузки.

Ход игры:

Ребенок закрывает глаза, а взрослый в это время на площадке прячет зайчика. По сигналу ребенок открывают глаза, спокойно ходит по площадке и ищет зайчика. Когда ребенок нашел, поднимает его вверх, игра повторяется снова.



Подвижная игра «Зеркало»

Цель игры: развивать умение показывать и повторять позы и движения, воспитывать артистичность и выразительность движений.

Ход игры:

Игроки находятся на площадке, водящий стоит лицом к ребёнку. Ребёнок – это отражение водящего в зеркале. Водящий «перед зеркалом» выполняет различные позы, движения, имитационные действия (расчёсывается, поправляет одежду, строит рожицы и т. д.). Ребёнок одновременно с водящим копируют все его действия, стараясь точно передать не только жесты, но и мимику. Ребёнок должен повторять все, что показывает водящий, как будто смотрится в зеркало.

