

## ТЕМА НЕДЕЛИ: «МАМИН ПРАЗДНИК»

### 1. ОО Речевое развитие

#### «Моя мама лучше!»

**Цель:** учить образовывать сравнительную степень имён прилагательных.

- Каждый ребёнок любит свою маму, он считает, что его мама самая лучшая. Однажды собрались дети и начали хвастаться друг перед другом. Они говорили: «Моя мама красивая, а моя ещё...красивее. Моя мама добрая, а моя ещё...добрее. Моя мама ласковая, а моя ещё...ласковее. Моя мама умная, а моя ещё...умнее. Моя мама хорошая, а моя ещё...лучше. Моя мама нежная, а моя ещё...нежнее».

### 2. ОО Познавательное развитие (ФЭМП)

#### «Клумба»

**Цель:** закрепить понятие, что число предметов не зависит от расстояния между ними.

**Материал.** Наборное полотно с 2 полосками, предметные картинки с изображением цветов (по 7 штук), карточки с 2 свободными полосками.

**Содержание.** На наборном полотне в 2 ряда точно один под другим расположены по 6 рисунков маков и астр. В. говорит: «Представьте себе, что это клумба и на ней в два ряда растут цветы. Сколько маков? Давайте все вместе сосчитаем! Можно сказать, сколько астр, не пересчитывая их? Почему это можно сказать? Давайте проверим. Коля, громко сосчитай астры! Сейчас я пересажу маки и астры. В. размещает маки вплотную друг к другу и увеличивает расстояние между астрами. Что изменилось? Как теперь растут маки? Астры? Поровну ли теперь цветов? Как можно доказать, что цветов поровну? (Добавляет 1 мак). Сколько стало маков? Как мы получили 7 маков? Каких цветов теперь больше (меньше)? Как доказать, что маков больше? Какое число больше? (меньше: 6 или 7?) Как сделать, чтобы было видно, что маков больше, - чем астр?

### 3. ОО Физическое развитие

#### «Пустое место»

**Цель:** упражнять в быстром беге

**Описание игры:** Играющие становятся в круг, поставив руки на пояс, – получают окошки. Выбирается водящий. Он ходит сзади круга и говорит:

Вокруг домика хожу

И в окошечки гляжу,

К одному я подойду

И тихонько постучу.

После слова «постучу» водящий останавливается, заглядывает в окошко, против которого остановился, и говорит: «Тук – тук – тук». Стоящий впереди спрашивает: «Кто пришел?» Водящий называет свое имя. Стоящий в кругу спрашивает: «Зачем пришел?» Водящий отвечает: «Бежим наперегонки», – и

оба бегут вокруг играющих в разные стороны. В кругу оказывается пустое место. Тот, кто добежит до него первым, остается в кругу; опоздавший становится водящим, и игра продолжается.

#### **4. ОО Художественно – эстетическое развитие**

##### **"Придумай портрет"**

В игре могут принимать участие не более 8 человек.

**Цель игры:** закреплять навыки детей в изображении портрета, создании выразительного образа. Развивать способность детей определять эмоциональное состояние человека по схематическим изображениям. Развитие мелкой моторики.

**Дидактический материал:** карточки-пиктограммы с графическим изображением эмоций человека: горя, гнева, страха, радости, удивления. Вырезанные овалы лица (15X15 см) с нарисованным носом, части лица: глаза, брови, рот, различные по форме и цвету прически (одинаковые наборы для каждого ребенка в конвертах), цветные фишки для оценки работы.

##### **Ход игры:**

Воспитатель предлагает детям за определенное время (2-3 минуты) разложить на подносах перед собой части лица; первый, выполнивший задание, получает фишку. Затем воспитатель берет в руки карточку-пиктограмму и предлагает детям изобразить на портрете это состояние человека, объяснить, какое состояние они изобразили, почему они так считают. На выполнение этого задания отводится 3-4 минуты. Фишку получает тот ребенок, который правильно смог передать эмоциональное состояние, дополнительные фишки получают дети, которые смогли красочно рассказать об этом состоянии.

#### **5. ОО Социально – коммуникативное развитие**

##### **«Магазин»**

**Цель:** Обучение детей реализовывать и развивать сюжет игры. Закрепление знаний о функционировании магазина. Формирование навыков культурного поведения в общественных местах

**Ход игры.** Педагог сообщает, что ребята идут на экскурсию в магазин, после этого проводит этическую беседу о правилах поведения в магазине и в общественных местах. На экскурсии ребята встречаются и беседуют с администрацией магазина, самостоятельно делают покупки.

Возвратившись в группу и обсудив экскурсию, воспитатель организует работу несколько фабрик - швейной, игрушечной, письменных принадлежностей, а также хлебобулочного комбината. Дети под руководством педагога вырезают из бумаги и раскрашивают одежду для кукол, шьют маленькие тетрадошки, делают из пластилина и природного

материала игрушки, различные поделки, пекут хлеб, булки, пирожные, торты и т. п.

Перед началом игры, после распределения ролей и обсуждения плана игры, воспитатель еще раз напоминает, как должен покупатель разговаривать с продавцом, а продавец — с покупателем, и предлагает одно из главных условий игры: без слов «будьте добры», «пожалуйста», «спасибо» товары отпускаться не будут. Далее начинается игра. Директор объявляет об открытии нового магазина и приветливо встречает покупателей. После этого покупатели расходятся по отделам магазина: одни покупают одежду, другие — продукты, третьи — канцелярские товары. Идет оживленная торговля. Все товары имеют цены, но округленные, чтобы дошкольникам было легче считать, в рамках изучаемого в детском саду программного материала. Неплохо в игру ввести маленькие весы для взвешивания продуктов (песок, мелкие камешки, другой природный материал). Желательно продавать молоко, чтобы дети знакомились с емкостями — 0,5 л, 1 л, 2 л. Примерно через полчаса педагог может предложить ребятам поменяться ролями.

Игру в «Магазин» можно соединять с другими играми, такими как «Семья», «Завод», «Фабрика», «Ферма», «Шоферы», и др.