**Игрушечный магазин. Ворота для машины.
подвижные игры**

**Реализация содержания программы в образовательных областях:** «Познавательное развитие» (формирование элементарных математических представлений, конструирование), «Социально-коммуникативное развитие», «Физическое развитие», «Речевое развитие».

**Виды детской деятельности:** игровая, коммуникативная, самообслуживание и элементарный бытовой труд, познавательно-исследовательская, изобразительная.

**Цели деятельности педагога:** учить различать определенное количество движений и называть их словами «один», «много»; совершенствовать умение составлять группу предметов из отдельных предметов и выделять один предмет из группы; развивать вынимание и мышление; упражнять ходить и бегать врассыпную, бросать мяч вверх и ловить его двумя руками, ползать по доске; учить строить разнообразные ворота, разные по высоте.

**Планируемые результаты – целевые ориентиры дошкольного образования:** проявляет интерес к участию в совместных подвижных, дидактических, развивающих играх, интересуется предметами ближайшего окружения, их назначением, признаками (разные игрушки), участвует
в разговорах во время рассматривания и сравнения игрушек, конструирует ворота для машины по образцу, отвечает на вопросы педагога.

Материалы и оборудование: два письма, витрина с игрушками (звери и куклы разного размера), мячик, доска (скамейка), набор строительных деталей.

**Содержание
организованной деятельности детей**

**1. Организационный момент.**

*Дети находят письмо в большом конверте.*

Воспитатель *(читает письмо).*

**2. Подвижная игра «Переползи по мостику».**

*Дети решают помочь продавцу, рассматривают карту и находят на ней мостик, затем выполняют задание: переползают по очереди по доске.*

Воспитатель. Ребята, а вот и магазин игрушек. Смотрите, и правда, как сказал продавец игрушек, все перепутано. Маленькие игрушки совсем не видно за большими. Куклы и зверята перемешались. Давайте поможем продавцу! *(Да.)*

**3. Дидактические игры.**

 ***«Витрина магазина».***

Воспитатель. Давайте на первую полочку поставим кукол, на вторую – зверят *(просит это сделать кого-то из детей)*. А теперь мы зайчат расставим: сначала большого, а рядом поменьше. *(Дети выполняют.)* И медвежат так же разместим, и матрешек.

*Дети выполняют задание: расставляют зверят отдельно от кукол.*

 ***«Чего не стало».***

Воспитатель. Я расставлю игрушки, вы посмотрите на них внимательно и отвернетесь. А когда повернетесь, скажете, что не так.

*Дети отгадывают, что изменилось.*

Воспитатель. Что ж, ребята, пора домой возвращаться, ведь скоро стемнеет. *(Повторяется игра «Переползи по мостику».)* Смотрите, пока мы перебирались через речку, нам еще одно письмо пришло: «Спасибо огромное, ребята. Теперь я и мои игрушки очень рады. В благодарность я дарю вам машину».

**4. Конструирование.**

Воспитатель *(ставит на стол машину)*. Для машины, которую нам подарил продавец игрушек, мы построим ворота *(начинает строить).* Какие детали я взяла? Какого цвета? На какую сторону я кладу кирпичик? Теперь вы постройте ворота, только высокие.

*Дети по заданию воспитателя строят ворота разной высоты.*

*Воспитатель ставит образец (каждая опора из двух кубиков, на которых лежит пластина, на ней с двух сторон стоят призмы, а посередине – флажок. К опорам с обеих сторон приставлены кубики). Постройка анализируется, и педагог предлагает ее воспроизвести. Затем каждому ребенку дается высокая машина, которая не проходит в построенные ворота. Воспитатель спрашивает, почему машина не может проехать в эти ворота и что нужно сделать, чтобы ворота стали выше. Дети думают, пробуют перестроить, экспериментируют. После этого рассказывают, какие детали использовали при строительстве, какого цвета. Воспитатель хвалит детей за красивые, аккуратные ворота.*

*Затем ребята играют с машиной, провозят ее через ворота.*

**5. Рефлексия.**

***Подвижно-дидактическая игра «Игрушки в магазине».***

Дети по очереди подбрасывают мячик, ловят его двумя руками, при этом называют игрушку, которую видели в магазине.

Письмо

Здравствуйте, ребята. Я продавец игрушек. У меня приключилась беда. Шапокляк забралась ко мне в магазин и перемешала все игрушки – большие и маленькие, веселых зверят и кукол. Помогите мне, пожалуйста. В письме находится карта, по которой вы узнаете, где я вас жду. Через речку вы пройдете, магазин там мой найдете.

Карта

