**Тема 1: «Бытовые помощники»**

Это занятие начинается с загадки. Отгадав загадку, дети знакомятся с электрическими бытовыми приборами. Педагог показывает болтик, и говорит что с ним что – то происходит. В гости приходит Симка. И предлагает познакомиться с её помощниками.

***Примечание:*** загадки способствуют мышлению и ознакомлению с бытовыми помощниками.

**Игра «Доскажи словечко» с мячом**

Предложите детям досказать предложения, передавая мяч.

Папа пылесосит ковер чем?

Дочь гладит белье чем?

Бабушка достает продукты из чего?

Мама готовит обед на чем?

Сын любит поговорить с другом по?

Дедушка любит вечером почитать книгу сидя около чего?

**Игра «Большой – маленький – ещё меньше»**

Примечание:игра способствует мышлению, воображению и речи, учит детей сравнивать по величине.

Утюжище – утюг – утюжок

Пылесосище – пылесос – пылесосик

Фенище – фен – фенчик

В практической части дети работают в тетрадях.

В первом задании нужно соединить линиями между собой взаимосвязанные предметы.

Примечание: яблоки нужно положить в соковыжималку, чтобы получить яблочный сок. Или ковер почистить с помощью пылесоса.

Во втором задании найти какой предмет лишний.

Примечание: Зачеркнуть предметы, которые не относятся к электрическим бытовым приборам.

В третьем задании каким электроприборам принадлежат вилки.

Примечание: игра направлена на зрительное внимание, памяти.

Кран с водою мы открыли (открываем кран)

Всю посуду перемыли (трем ладошкой об ладошку)

Терли, терли, мыли, мыли

Всё кругом в воде и мыле. (разводим руки в сторону)

Пена мылится в корыте

Я стираю – посмотрите (имитация стирки)

Примечание: Данное упражнение направлено на имитацию движений, пополнение словарного запаса слов, развитие движений.

**Тема 2: «Красивый двор для LEGO - человечков»**

Это занятие начинается со стихотворения про LEGO. Педагог сообщает, что пришло сообщение от лего - человечков. Они просят помощи. Так как в их городе прошел ураган и поломал их двор.

Дети вместе с педагогом придумывают карту нового двора. И рисуют её на ватмане.

Примечание: в физминутке дети показывают движения.

В практической части дети работают в тетрадях.

В первом задании, Найди 8 отличий и отметь галочкой.

Примечание: дети сравнивают две картинки и ищут отличия.

Игра направлена на зрительное внимание и память, активизируется познавательная активность и сенсорное восприятие.

Во втором задании, Раскрась крыши высоких домов в красный цвет, низких домиков – в зеленый цвет.

Примечание: дети сравнивают по высоте дома. Способствует развитию зрительного и слухового внимания, памяти и мышления, знакомит детей с цветовым спектром.

Игра направлена на восприятие, память. Учит правильно называть цвета.

В третьем задании, В городе спрятались коты. Найди их и раскрась.

Примечание: игра развивает внимание, мелкую моторику рук, активизирует речь.

В заключительной части зачитывается стихотворение.

LEGO умная игра, завлекательна, хитра.

Интересно здесь играть, строить, составлять, искать!

Там и взрослым интересно: В LEGO поиграть полезно!

Расцветай LEGO – страна. Ну а нам домой пора.

**Тема 3: «Полет в космос»**

Это занятие начинается с тихой космической музыки и со стихотворения

Здравствуй, небо – высокое и глубокое!

Здравствуйте, звезды – далекие и прекрасные!

Здравствуй космос огромный и загадочный!

Здравствуй Земля – родная планета моя!

Педагог говорит, что к ним пришел Почемучка. И спрашивает для чего нужен транспорт.

Игра «Отгадай загадки»

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| На корабле воздушном,  Космическом, послушном,  Мы, обгоняя ветер,  Несемся на (ракете) | Человек сидит в ракете.  Смело в небо он летит,  И на нас в своем скафандре  Он из космоса глядит.  (космонавт) | Есть специальная труба,  В ней Вселенная видна,  Видят звезды калейдоскоп  Астрономы в (телескоп) |

Примечание: отгадывание загадок про космос. Развивает находчивость, быстроту реакции, умственную активность, разносторонне осмысливать мир.

Педагог предлагает поднять настроение с помощью речевой игры.

Один, два, три, четыре, пять –

В космос мы летим опять!

Отрываюсь от земли.

Долетаю до луны.

На орбите повисим.

И опять домой спешим!

**Игра «Что я могу увидеть в космосе?**

На что похоже созвездие большой медведицы?

Малой медведицы?

Примечание: игра способствует мышлению, сравнению, развитию речи.

Физминутка

А сейчас мы с вами, дети

Улетаем на ракете!

На носки поднимись,

А потом - руки вниз.

Раз, два, три.

Вот летит ракета ввысь!

Примечание: имитация движений с произношением слов, быстрота реакции.

**Придумываем фантастическое животное.**

Какое животное мы можем встретить на луне?

Например, с хвостом крокодила, горбами верблюда. Придумайте название этому животному. (крокоблюд, верблюдил и т.д…)

А давайте это животное вместе нарисуем.

Примечание: игра способствует креативному мышлению, изображению, развитию речи, мелкой моторики рук.

В практической части дети работают в тетрадях.

В первом задании,Придумай и нарисуй фантастическое животное.

Примечание: дети изображают собственное выдуманное животное.

Во втором задании, Лабиринт. Помоги ракете обратно вернуться на Землю.

Примечание: игра способствует развитию внимания, сообразительности.

В третьем задании,Дорисуй по точкам ракету.

Примечание: дети по точкам соединяют ракету.

А в завершении по порядку назовем все планеты.

Раз – Меркурий,

Два – Венера,

Три – Земля,

Четыре – Марс,

Пять – Юпитер,

Шесть – Сатурн,

Семь – Уран,

За ним – Нептун.

**Тема 4: «Профессия водитель»**

Это занятие начинается с загадки о профессии «водитель».

Кто по адресу любому

Подвезёт вас прямо к дому

На авто зеленоглазом?

Отвечайте, дети, сразу!

Далее педагог знакомит с профессией «водитель». И предлагает отправиться

в путешествие, где нас будут ждать испытания.

Дети рассказывают правила поведения в автобусе и получают за правильный ответ билет с номером посадочного места (1,2,3,4 и т. Д. и рассаживаются на места согласно номеру сидения в автобусе.

Первая остановка «Загадочная»

Примечание: Педагог загадывает загадки.

1. Не летит, не жужжит, жук по улице бежит.

И горят в глазах жука два блестящих огонька. *(Автомобиль.)*

2. Полотно, а не дорожка, конь не конь – сороконожка

По дороге той ползет, весь обоз один везет. *(Поезд.)*

3. Многолюден, шумен, молод под землей грохочет город.

А дома с народом тут вдоль по улице бегут. *(Метро.)*

4. Паровоз без колес! Вот так чудо паровоз!

Не с ума ли он сошел – прямо по морю пошел! *(Пароход.)*

5. Под водой железный кит. Днем и ночью кит не спит.

Днем и ночью под водой охраняет твой покой. *(Подводная лодка.)*

6.Что за птица: песен не поет,

Гнезда не вьет, людей и груз везет? *(Самолет.)*

А управляет самолетом *(Летчик.)*

Примечание: загадки способствуют развитию памяти, речи, являются хорошим способом для развития познавательной активности.

**Подвижная игра «Водитель»**

Качу, лечу

Во весь опор. (ходьба на месте)

Я сам – шофёр (имитируют управление автомобильным рулём)

И сам – мотор (круговые движения плечами вперед – назад)

Нажимаю на педаль (имитируют движение ногой)

И машина мчится вдаль! (бег на месте)

Примечание: игра способствует переключению внимания одной деятельности на другую, снятию утомления, повышает настроение.

**Игра «Что может произойти, если…»**

Если у машины вырастут крылья, то…

Если зимой пойдет дождь, то…

Если трактор поставить на лыжи, то…

Если у самоката будет пропеллер…

Примечание: игра учит самостоятельно придумывать события, креативному мышлению, пополнять словарный запас слов.

Педагог показывает иллюстрации.

«Пешеходный переход»,

«Автобусная остановка»,

«Проезд запрещён»,

«Осторожно, дети!»,

«Велосипедная дорожка».

Примечание: дети знакомятся с дорожными знаками, развивают память, внимание.

Незаконченные рисунки транспортных средств.

Примечание: дети дорисовывают недостающие детали, развивая образное мышление.

Закончите предложение:

В автобусе нельзя баловаться, потому что…

В транспорте надо держаться за поручни, чтобы …

Колёса круглые, потому что…

Автомобилем управляет кто?

Примечание: игра способствует активному мышлению, памяти, развитию речи. Умение работать в коллективе, выдержке.

В практической части дети работают в тетрадях.

В первом задании,Какой знак обозначает пешеходный переход? Обведи в кружок.

Примечание: дети знакомятся с дорожными знаками.

Во втором задании,Обведи карандашом пунктирную линию.

Примечание: с помощью карандаша, нужного цвета, дети соединяют предметы пунктирной линией.

В третьем задании,Обведи наземный транспорт красным цветом, водный транспорт синим цветом, воздушный транспорт желтым цветом.

Примечание: дети обводят цветными карандашами транспорт. Игра способствует закреплению и знанию цветов и транспорта.

В заключительной части дети с помощью смайликов выражают своё настроение.

**Тема 5: «Магнитный Полидрон»**

Это занятие начинается с путешествия в яркую, красочную страну «Полидрон». Педагог знакомит с магнитным конструктором Полидрон, который состоит из геометрических фигур.

«Загадки»

Нет углов у меня

И похож на блюдце я,

На медаль, на блинок,

На осиновый листок.

Людям я старинный друг.

Называют меня … *(круг)*

Ты на меня внимательно смотри –

Ведь у меня всего по три.

Три стороны и три угла,

Три пика – острия.

Теперь быстрее дай ответ,

Кто же я? *(треугольник)*.

Он давно **знакомый мой**,

Каждый угол в нем прямой,

Все четыре стороны

Одинаковой длины.

Вам его представить рад.

А зовут его… *(квадрат)*

Вы подумайте, скажите.

Только помнить вы должны:

Стороны фигуры этой

Противоположные равны. *(прямоугольник)*

Примечание: Развитие любознательности, активизирует словарь детей, закрепляет умение выделять существенные признаки предметов. Развивают любознательность, креативность, сравнивать слова друг с другом.

Педагог сообщает в Магнитной стране много домов, но нет детского сада. Нужно помочь его построить. Для начала рассмотреть геометрические фигуры. Подобрать детали, которые потребуются для постройки.

**Игра «Невероятные фантазии»**

Что произойдет, если машины станут летать?

Что произойдет, если у лодки вырастут ноги?

Примечание: Педагог задает вопросы детям. Игра развивает креативное мышление, словесное творчество, память, создавать новые идеи.

**Игра «Хитрые вопросы»**

На что похожа половина яблока?

Что можно увидеть с закрытыми глазами?

Примечание: Педагог задает вопросы детям. Развивает нестандартное мышление, свободно фантазировать, формировать математические представления и кругозор.

В практической части дети работают в тетрадях.

В первом задании, Назови геометрические фигуры. Нарисуй своего робота.

Примечание: игра формирует представления о геометрических фигурах, развивает зрительное восприятие, мыслительные операции, внимание, фантазию, мелкую моторику рук.

Во втором задании, Найди двух одинаковых роботов.

Примечание: игра учит сравнивать предметы разной величины, развивать мышление, восприятие устной и зрительной информации, увеличивать словарный запас слов.

В третьем задании, Какие геометрические фигуры должны получиться при соединении двух деталей? Нарисуй их в рамочках справа.

Примечание: игра учит сравнивать предметы друг с другом, способствует закреплению цветовой гаммы, внимания.

В заключительной части дети, и педагог обмениваются впечатлениями о проделанной работе.

**­­­­­­­­­­­­**

**Тема 6: «Домики для животных»**

Это занятие начинается с сюрпризного момента. Педагог и дети замечают шкатулочку на столе. В ней кто – то спрятался. Дети размышляют и выдают предполагаемые ответы. Зайчик, мышка, лягушка, волк, медведь. Из какой сказки эти персонажи. Теремок.

Что случилось с этими героями в сказке? Почему, они спрятались в шкатулочке? (дети предполагают, дают ответы).

Педагог предлагает построить из строительного конструктора домик для зверят.

Примечание: загадывает загадки детям.

Все стороны у него – квадраты? (куб).

Сбоку треугольник,

Сверху – я кружок.

Назови меня, дружок. (конус)

По полу он катился

И вот остановился.

Поставь его, дружок

На ровненький кружок. (цилиндр)

**Игра «Неожиданные превращения»**

Придумай, во что можно превратить предметы:

- Моток шерстяных ниток…

- Пластиковую бутылку…

- Стеклянную банку…

Примечание: педагог задает вопросы детям. Игра развивает нестандартное мышление, память, речь.

А сейчас закройте глазки и представьте, какой домик будете строить?

Педагог предлагает схемы построек разных вариантов домиков (высоких, широких, низких).

В практической части дети работают в тетрадях.

В первом задании, Соедини линией, в какую машину нужно посадить человека.

Примечание: Игра учит группировать транспорт в соответствии с профессией.

Во втором задании,Подбери недостающую пару из четырех предложенных предметов и соедини линией.

Примечание: учит устанавливать связи между предметами, рассуждать и доказывать. Развивать умение объединять предметы в пары при наличии общего признака. Развивать познавательный интерес, творческое воображение, внимание.

В третьем задании,Нарисуй то, что поймали на крючок Тузик и Бобик.

Примечание: Игра способствует развитию мышления, фантазии.

В заключительной части обсуждают постройки для героев.

Педагог благодарит за помощь и предлагает поиграть со своими постройками и сказочными героями.

**Тема 7: «Вентилятор»**

Это занятее начинается с знакомством бытовой техники. Педагог загадывает загадку.

Наш приборчик – как живой:

Дует, крутит головой.

Летом отдыха не знает,

Дома воздух разгоняет. (вентилятор)

Примечание: разгадывая загадку, дети знакомятся с прибором «вентилятором». Педагог предлагает собрать вентилятор из электронного конструктора.

Из чего состоит набор электронного конструктора: монтажная плата, пропеллер, жесткие провода, батарейный отсек с батарейками, электродвигатель с насадкой для пропеллера, выключатель.

Дети собирают вентилятор. (См. инструкцию - схему)

**Игра «Счетные палочки»**

Примечание:С помощью счетных палочек нужно выложить картинку, проявив фантазию.

**Игра «Волшебные очки»**

Примечание: Педагог предлагает детям представить, что они надели волшебные очки, которые могут менять свою форму. Например, очки стали круглые и через них можно увидеть только круглые вещи. Дети осматриваются и называют все круглые предметы в помещении. Затем закрывают глаза и представляют, что в этих очках они вышли на улицу. Детям нужно назвать предметы круглой формы, которые они встретят.

В практической части дети работают в тетрадях.

В первом задании, Раскрась лампы, чтобы они были красивыми и яркими. Обрати внимание – только одна лампа светит. Какая? Обведи её в кружок.

Примечание: игра развивает моторику рук, внимание, память, учит логически рассуждать, закреплять цвета.

Во втором задании, Соедини линией предмет с его тенью. Какому предмету не хватило тени? Зачеркни его.

Примечание: данная игра учит детей находить заданные силуэты путем наложения. Развивать познавательную деятельность, зрительное восприятие, внимание, мышление, внимательность, наблюдательность.

В третьем задании, Соедини линиями одинаковые пары вентиляторов.

Примечание: игра формирует собранность внимания, связь внимания и зрительной памяти, реакцию сосредоточения.

В заключительной части дети, и педагог обмениваются впечатлениями о проделанной работе.