



Реализация
РОП в ЦРИ
«Сказки Фиолетового
леса»

по теме недели:
«Мы модельеры»
(одежда обувь, головные
уборы)

период
с 22.11-26.11.2021г.



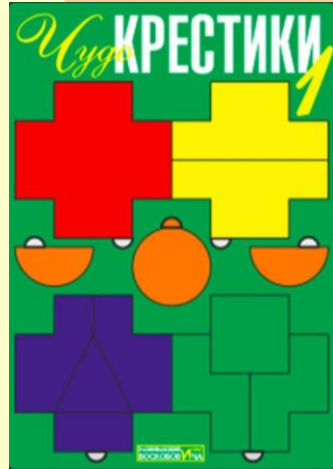
«Как Медвежонок и Магнолик развешивали фонарики»

Педагогическая

цель: Развивать умения находить фигуры по форме, сравнивать их по цвету, размеру или форме

Детская цель:

Помочь Магнолику развесить фонарики на полянке для показа мод



Персонаж:

«Магнолик», Медвежонок «Мишик»

Пособия: «Забавные цифры»

Игра: «Фонарики» и «Чудо Крестики 1»

(по количеству детей), (схема «домик»)

Д.М.: Картинки по теме «Мы модельеры» (одежда, обувь, головные уборы)
Р.М.: «Фонарики».

«Чудо Крестики 1»

(по количеству детей),

Обратная связь: Раскрась для «Магнолика» фонарики в зеленый

цвет, а для Медвежонка «Мишика» в красный цвет



«Как Медвежонок и Магнолик развешивали фонарики»





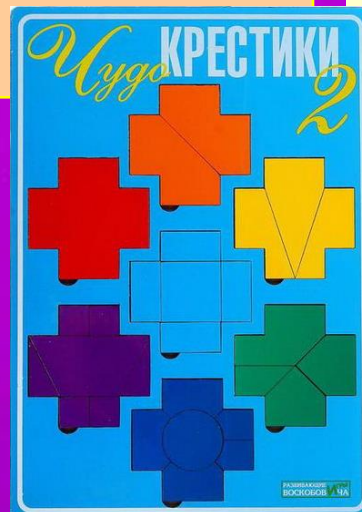
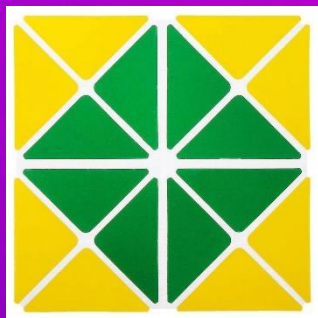
Тема ОС

«Как гусеница Фифа наряжалась»

Педагогическая цель:

Развивать умения складывать фигуру «Башмачок», путем перемещения частей в пространстве, находить геометрические фигуры по признакам (цвет и форма), выкладывать из них горизонтальный ряд, решать простую задачу на изменения положения фигур в ряду, придумывать и конструировать предметные силуэты, называть их

Детская цель: Помочь Гусенице «Фифе»



Персонажи: «Гусеница «Фифа»

Пособия:

«Коврограф Ларчик», схемы сложения «Башмачка»

Игры: «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) и «Чудо крестики 2» (по количеству детей)-

Д.М.: Картинки по теме недели: «Мы модельеры» (одежда обувь, головные уборы)

Р.М.: **Игры:** «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) и «Чудо крестики 2» (по количеству детей)-

Обратная связь:

Гусеница «Фифа» просит подарить ей башмачки (либо нарисовать, либо апплицировать)



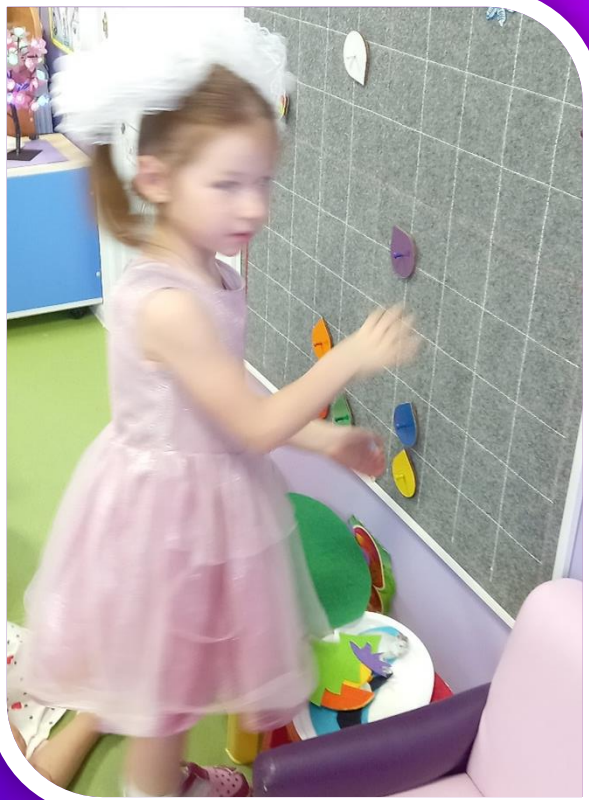


«Как друзья гостили на Чуду - островах. Как команда кораблика опоздала в гости».



Развивать умения складывать фигуру «домик» по схеме путём трансформации решать задачи на поиск геометрических фигур по форме и цвету; определять геометрическую фигуру на ощупь; вышивать её контур; достраивать до предметного изображения, называть его; понимать алгоритм расположения фигур на игровом поле (пространственное положение общей части); придумывать и рассказывать, что может быть подарком.





«Как Магнолик проводил аукцион. Как Малыш Гео потерял льдинки»



