

Занятия для детей в возрасте от 4 до 5 лет

Чтение художественной литературы и развитие речи.

1. Почитайте ребёнку произведение Д.Мамина-Сибиряка «Сказка про Комара Комаровича – Длинный нос и про Мохнатого Мишу – Короткий хвост».

2.Предложите ребёнку рассмотреть иллюстрации любимых сказок, прочитайте им любую из них.

3.Можно прочитать детям сказку «Три медведя», рассмотреть иллюстрации к сказке. Спросить у ребеночка, что понравилось в сказке, побеседовать о героях сказки, какой герой больше всего понравился. Еще раз прочитать понравившийся эпизод сказки. Обыграть с ребенком по ролям эпизод сказки.

4.Прочитайте ребёнку стихи, потешки о солнышке, вспомните песенки, спойте вместе с ребеночком.

5.Предложите ребёнку послушать стихотворение Ю.Кушака «Оленёнок»

Слегла олениха,	Я его очень,
Да так и не встала...	Очень люблю.
У олененка	И всюду за мной
Мама не стало.	Он скачет упрямо,
Я его глажу,	Пусть думает он,
С ладошки кормлю,	Что я – его мама

Побеседуйте с ребенком об этом стихотворение

Как называется стихотворение? (Оленёнок)

Почему не стало оленихи? (ответ ребенка)

Как поступила девочка, когда увидела одного оленёнка?(ответ ребенка)

Как повёл себя оленёнок после того, как девочка его стала гладить? (Ответы детей)

Что значит упрямо?

Повторите слово: Упрямо

Прочтите стихотворение ещё раз, а потом вместе с ребенком; предложите ребёнку самостоятельно прочесть стихотворение.

6. Чтение русской народной песенки «Дед хотел уху сварить»

Дед хотел уху сварить,	Тащат удочки
Дед пошел ершей ловить,	Вдоль по улочке.
А за дедом кот Лаврентий,	Деду одному невмочь,
За котом петух Терентий.	Надо старому помочь.

Побеседуйте с ребенком об этом стихотворении

-Как зовут кота и петуха?

-Легко ли коту и петуху удочки тащить?

(Было бы легко тогда другое слово, а не слово тащить использовалось бы в песенке)

Тащат кот и петух удочки и вздыхают: (Деду одному невмочь. Надо старому помочь).

Вместе с ребенком инсценируйте последние строчки песенки, изобразите петуха, вздыхающего и соглашающего с котом: (Деду одному невмочь. Надо старому помочь).

Прочтите вместе с ребёнком ещё раз песенку выразительно, а потом предложите ребёнку самостоятельно прочитать песенку.

Через некоторое время предложите ребенку вспомнить русскую народную песенку

Ознакомление с окружающим миром.

1. **Игра «Узнай по звуку».** Разложите предметы на столе за ширмой. Ребенок сидит напротив стола, не видя предметы. Поочередно родитель извлекает звуки из предметов за ширмой палочкой (карандашом). Ребенок должен назвать материал, из которого сделан предмет. Например, извлекаете звук палочкой стакана, вазы, ребенок называет - стекло. За правильный ответ поощрите ребенка любой вырезанной фишкой или картинкой.

2. Предложите ребенку **игру с мячом «Что из чего будет»** на закрепление детей о материалах, из которых сделаны предметы. (Например, вы встали с мячом напротив ребенка, кидаете мяч и называете предмет «стакан», ребенок ловит мяч и называет материал, из которого сделан данный предмет «стекло».)

3. Можно предложить ребенку еще игру с мячом **«Есть-нет».**

Вы называете предмет, который у вас будто бы есть., и бросаете ребенку мяч. Ребенок ловит мяч, говорит, чего у него нет, и возвращает мяч вам. (например: У меня есть мяч – (ребенок) А у меня нет мяча, У меня есть кукла – А у меня нет куклы и т.к.)

4. Предложите игру **«Съедобное – не съедобное».**

Взрослый называет любой предмет или продукт и бросает мяч ребенку. Если предмет съедобный ребенок ловит мяч, если не съедобный – отбрасывает мяч взрослому. Например: апельсин (съедобный) – ребенок ловит мяч, затем обратно бросает взрослому, карандаш (несъедобный) – ребенок отбрасывает мяч взрослому. Так игра продолжается.

5. **«Найди названный предмет».**

Разложите предметы на столе, назовите материал, из которого сделан предмет, и объясните, для чего нужны человеку эти предметы. Затем

предложите ребенку отгадать предмет по описанию его признаков. Например: «Этот предмет сделан из металла и пластмассы, небольшого размера, серого цвета,, создан человеком, нужен для того, чтобы резать бумагу, картон».

Формирование элементарных математических представлений

Задания для детей:

1. **«Посчитать с детьми количество предметов или игрушек (одна игрушка, две игрушки три игрушки, четыре, пять – всего пять игрушек),**

2. **«Сравните с детьми величину предметов или игрушек» (большой кубик, поменьше, ещё меньше, самый маленький кубик; высокая елочка, пониже, ещё ниже, самая низкая елочка)**

3. В течении дня вместе с ребенком выяснить **какое время суток;**

Утро – спросите ребенка, что можно делать утром, если есть картинки или иллюстрации из книг, рассмотрите (для обозначения части суток покажите ребенку желтый кружочек и выложите на столе).

День - спросите ребенка, что можно делать днём, если есть картинки или иллюстрации из книг, рассмотрите (для обозначения части суток покажите ребенку красный кружочек и выложите на столе).

Вечер - спросите ребенка, что можно делать вечером, если есть картинки или иллюстрации из книг, рассмотрите (для обозначения части суток покажите ребенку голубой кружочек и выложите на столе).

Ночь - спросите ребенка, что можно делать ночью, если есть картинки или иллюстрации из книг, рассмотрите (для обозначения части суток покажите ребенку черный кружочек и выложите на столе).

Когда все обозначения будут выложены на столе, предложите ребенку назвать части суток.

4.Игра **«День-ночь»**. Выложите обозначения частей суток (кружки из цветной бумаги- желтый, красный, голубой, черный). Предложите установить последовательно обозначения частей суток, затем поменяйте местами обозначения и выясните с ребёнком, что здесь неправильно.

4.Игра **«Найди фигуру»**.

На стол разложите предметы в форме шара и куба: мяч, клубок ниток, коробка в форме куба, кубик и т. д. Ребенок называет фигуру и предмет, похожий на нее. (Например, мяч похоже на форму шара, коробка похоже на форму кубика и т.д.);

5. Игра **«Который ?Какой по счету?»**

Предложите посчитать сколько игрушек на столе. Закрепите с ребенком порядковый счет до 5 (первый, второй, третий, четвертый, пятый). Например,

мишутка первый, зайчик второй, мячик третий, грузовик четвертый, кукла пятая.

5. Игра «**Живые цифры**». Вместе с ребенком считаете игрушки по порядку, предлагаете ребенку закрыть глаза, вы меняете местами игрушки, ребенок открывает глаза и правильно по порядку расставляет игрушки, при этом называет их порядковый счет.

6. Предложите ребенку поиграть в игру «**Поручение**».

Перед началом игры спрячьте игрушки в комнате. По вашему указанию ребенок двигается по комнате в заданном направлении и отсчитывает определенное количество шагов. При правильном выполнении задания ребенок находит игрушку. Например: отсчитай 4 шага в сторону окна, повернись налево, отсчитай 3 шага, загляни за кресло.

Рисование

Темы для рисования :

1. Нарисуйте с ребёнком «**Сказочный домик**» (рассмотрите вместе с ребёнком иллюстрации из книг домиков).

2. Предложите ребенку нарисовать **солнышко** – свое, непохожее на другое. Спросите, какой формы солнышко, какого цвета оно может быть (в зависимости от времени суток, солнце бывает светло-желтым, почти белое, красное, оранжевое, розовое). Спросите, как можно нарисовать лучи. Приготовьте вместе с ребенком альбом, гуашь, акварель или карандаши для рисования. После рисования предложите помочь убрать материал.

3. «**Кукла**»

Рассмотрите с ребенком куклу. Скажите, что кукла красивая, обратите внимание на форму и величину частей, их расположение.

Предложите ребенку нарисовать свою любимую куклу (это может быть и кукла-солдат, кукла-матрос, и т. п.). Напомните об аккуратном закрашивании: кукла должна быть красивой. Проверьте, правильно ли ребенок держит карандаш. Затем с ребенком рассмотрите рисунок, предложите ребенку рассказать о кукле, которую он нарисовал и объяснить, почему нарисовал именно эту куклу. Поощрите ребенка за правильность выполнения рисунка.

4. «**Дом**»

Побеседуйте с ребенком, в каком доме он живет. Уточните форму (квадрат, прямоугольник- основание дома, окна; треугольник – крыша), пропорции, расположение этажей, дверей. Покажите ребенку, как можно нарисовать дом, затем предложите самому нарисовать свой дом. В завершении рисунка

предложите дополнить что-либо: травку, солнышко. деревья, цветы, скамеечку и т.п.

Лепка.

1.«Мисочки для трёх медведей»

Вместе с детьми можно слепить (глина, пластилин) мисочки для трёх медведей одинаковой формы, но разной величины. Постараться у ребенка отработать приёмы лепки: раскатывание и сплющивание, углубление путём вдавливания, уравнивание краев мисочки пальцами. Показать ребенку и упражнять вместе с ним отделять комочки, соответствующие величине будущих предметов.

2.Предложите ребенку вместе с вами слепить чашечку.

Рассмотрите чашечку, определите её форму. Спросите у ребенка, как можно слепить чашечку. Вместе с ребенком повторите приемы лепки: отщипывание пластилина от большого куска, раскатывание круговыми движениями, путем вдавливания делаем углубление чашечки, уравниваем края чашечки пальцами. Обыграйте свою работу, спросите, кого можно напоить чаем из этой чашечки. Слепите вместе ещё чашечки, предложите напоить чаем игрушек.

Аппликация .

Темы для работ:

1. «Что бывает круглое»

Вместе с детьми вырезать кружочки из цветной бумаги. (желтый, красный, голубой и черный). Подготовить из цветной бумаги квадратики и упражнять ребёнка закруглять углы у квадрата для получения круглой формы (круга).

Подготовьте из цветной бумаги заготовки из геометрических фигур (круг, овал, квадрат, прямоугольник, треугольник).

2.Предложите игру **«Составь предмет»**, из готовых геометрических фигур ребенок составляет любой предмет (дом, вагон, цветок, кораблик, снежная баба, неваляшка и др.) Предложить ребенку подумать, что может получиться из заготовленных частей. Объясните, что, если не хватает каких-либо мелких деталей, можно вырезать их из полосок, лежащих на столе. Если ребенок испытывает затруднения при составлении изображения, помогите наводящими вопросами о форме предмета, его составных частях, месте расположения и т. п. Затем предложите ребенку сделать картину, на свободный лист бумаги наклейте готовое изображение.

3.«Лучики для солнышка»

Подготовьте и вырежьте из цветной бумаги круг (красный, желтый, оранжевый цвет). Предложите ребенку из полосок цветной бумаги вырезать лучики для солнышка. Вместе наклейте на альбомный лист. Дополните свою работу фломастерами или цветными мелками (солнышко «смеется», «улыбается», «радуется»).

Конструирование .

Подберите иллюстрации, на которых изображены различные самолёты. Рассмотрите с ребенком, проанализируйте строение самолета (корпус, кабина пилота, крылья самолета), определите функциональное значение (пассажирский, спортивный, военный).

Загадайте загадку: «Белая птица по небу мчится, в облаках пляшет, а крыльями не машет» (самолет). Постройте из любого конструктора самолет и обыграйте пост ройку. Имитируйте полет самолета и звук мотора. Предложите построить аэропорт для посадки самолёта.

Физическая культура.

1.Игра «У оленя дом большой»

У оленя дом большой (Руки вверх домиком)

Он глядит в своё окно (выглядывают)

Зайка беленький бежит (на месте бегут)

В дверь его стучит

«Тук - тук – тук дверь открой (стучат)

Там в лесу охотник злой»

«Зайка, зайка забегай (зовут)

Лапу мне скорей давай!» (Показывают руки)

2.Игра «Совушка».

Взрослый – Совушка, ребенок – бабочка, птичка и т.д.

По сигналу взрослого: «День!» – ребенок бегает по всей комнате, на команду: «Ночь!» – замирает и останавливается в том месте, где застала команда, замирая в движении.

«Совушка» выходит из своего гнезда и смотрит, чтоб ребенок не пошевелился. Игра повторяется. Затем взрослый и ребенок меняются местами.

3. «Самолеты». Подготовьте место для самолета (кубик, пирамидка, флажок и др.). По сигналу взрослого «К полету!» - ребенок выполняет круговые движения согнутыми руками перед грудью – «заводят моторы». На следующий сигнал: «Полетели!» - ребенок поднимает руки в стороны и «летает» в разные направления по комнате. По сигналу: «На посадку!» - ребенок –«самолеты» находят свое место (у кубика). Проведите игру вместе с ребенком.

4. «Совушка»

Играющие свободно располагаются на площадке. В стороне («в дупле») сидит или стоит «Сова». Ведущий говорит: *«День наступает – все оживает»*. Все играющие свободно двигаются по площадке, выполняя различные движения, имитируя руками полет бабочек, стрекоз и т.д. Неожиданно произносит: *«Ночь наступает, все замирает, сова вылетает»*. Все должны немедленно остановиться в том положении, в котором их застали эти слова, и не шевелиться. «Сова» медленно проходит мимо играющих и зорко осматривает их. Кто пошевелится или засмеется, того «сова» отправляет к себе в «дупло». Через некоторое время игра останавливается, и подсчитывают, сколько человек «сова» забрала к себе. После этого выбирают новую «сову» из тех, кто к ней не попал. Выигрывает та «сова», которая забрала себе большее число играющих.

5. «Зайцы и волк»

Одного из играющих выбирают «волком». Остальные – «зайцы». В начале игры «зайцы» стоят в своих домиках, волк находится на противоположной стороне. «Зайцы» выходят из домиков, ведущий говорит:

Зайцы скачут скок, скок, скок,

На зеленый на лужок.

Травку щиплют, кушают,

Осторожно слушают – не идет ли волк.

Игроки прыгают, выполняют движения. После этих слов «волк» выходит из оврага и бежит за «зайцами», они убегают в свои домики. Пойманных «зайцев» «волк» отводит к себе в овраг.

6. «Жмурки»

Жмурка выбирается при помощи считалки. Ему завязывают глаза, отводят на середину площадки, и поворачивают несколько раз вокруг себя. Разговор с ним:

- *Кот, кот, на чем стоишь?*

- *На мосту.*

- *Что в руках?*

- *Квас.*

- *Лови мышей, а не нас!*

Игроки разбегаются, а жмурка их ловит. Пойманного игрока жмурка должен узнать, назвать его по имени, не снимая повязки. Тот становится жмуркой.

7. «Удочка»

Играющие стоят по кругу, в центре – ведущий с веревкой в руках, на конце которой привязан мешочек. Ведущий крутит веревку, а игроки должны перепрыгнуть.

8 «Кот на крыше»

Играющие становятся в круг. В центре – «кот». Остальные игроки – «мыши». Они тихо подходят к «коту» и, грозя друг другу пальцем, говорят хором вполголоса:

Тише мыши, тише мыши...

Кот сидит на нашей крыше.

Мышка, мышка, берегись.

И коту не попадись!

После этих слов «кот» гонится за мышками, те убегают. Нужно отметить чертой мышкин дом – норку, куда «кот» не имеет права забегать.