

Для детей 2-3 лет (с 12.05. -15.05.2020)

Группа «ГНОМИКИ»

Вторник 12.05.2020 год

Художественно – эстетическое развитие ребенка.

Сегодня займемся рисованием

«Лошадка» – дымковская игрушка.

С целью - воспитывать желание рассматривать народные игрушки (лошадка);
- приобщать к пониманию выразительных средств, изображения (яркий, светлый, цвета- желтый, зеленый);

- воспитывать бережное отношение к народной игрушке;

- способствовать возникновению первых ценностных ориентаций, эмоциональной отзывчивости (народной игрушкой надо любоваться, она радует нас, украшает наше жилище);

- учить правильно держать палочку, обмакивать в краску, ритмично наносить точки;
- ориентироваться в пространстве.

Для этого Вам понадобится: шаблон лошадки из бумаги, гуашь, ватные палочки.



Можно прочитать стишок

Ах, лошадка, какая:

Грива золотая.

По бокам кружочки ,

Кружочки, словно точки.

Рассмотреть иллюстрации,
образцов дымковской
игрушки.



-Что случилось? Почему наша гостья, дымковская игрушка – лошадка, не веселая?

Что же могло произойти? Какая беда с ней приключилась?

Лошадка гуляла под дождем, и все красивые узоры смыло водой. И теперь лошадка стала грустной, потому что она уже не нарядная, а просто белая.

Обратите внимание, сама лошадка белая, хвост и грива черные.

-А кружочки, какими цветами раскрашены?

-Посмотрите внимательно, кружочки у нее одинакового размера?

Ах, лошадка, какая грива черная

По бокам кружочки

Точки, точки, точки.

Среда 13.05.2020 год

Двигательная деятельность

Рекомендуем Вам провести подвижную игру «Птичка и кошка».



Ход игры

Игра развивает ловкость, решительность.

Ребенок изображает птичку, бегает по комнате, присаживается «клюет» зернышки. Взрослый (кошка), догоняет птичку, птичка взбирается на диван

«гнездышко». Кошка ложится, мурлычет, засыпает. Птичка по сигналу вылетает из гнезда, летает, хлопает крылышками, клюет зернышки.

Художественно – эстетическое развитие ребенка.

Изобразительная деятельность



Предлагаем Вам сегодня слепить «Цыпленка».

С целью продолжать формировать у ребенка представление о разнообразии животного мира. Показать ребенку, как лепить цыпленка, соединяя детали между собой. Закреплять приемы лепки, скатывание пластилина между ладонями прямыми и круговыми движениями. Развивать творчество у ребенка, желание дополнить работу другими деталями; воспитывать доброжелательное отношение к животному миру. Для лепки Вам потребуется: пластилин двух цветов, доска для лепки.

Загадайте ребенку загадку.

Желтые комочки, легкие, как вата .
Бегают за квочкой. Кто это? (Цыплята)



Четверг 14. 05. 2020

Двигательная деятельность

Предлагаем провести игру «Поймай комара»

с целью развивать умение согласовывать движения со зрительным сигналом, упражнять в прыжках (подпрыгивание на месте)



Ход игры.

Играющие становятся лицом друг к другу, на расстоянии вытянутой руки. Взрослый держит в руках палочку длиной 70 см с привязанным на шнуре картонным комаром. Длина шнура 50 см.

Взрослый обводит палочкой, «кружит комара», немного выше головы ребенка. Когда комар летит над головой, ребенок подпрыгивает, стараясь его поймать.

Развитие речи

Игра - инсценировка по сказке Н.Павловой «Как машина зверят катала»

Предлагаем провести с ребенком игру – инсценировку с целью; развивать способность следить за действиями взрослого, активно проговаривать простые и более сложные фразы, отчетливо произносить звук э, звукоподражание *эй*; активировать в речи ребенка наречия *вперёд, назад* и прилагательные (названия цветов),

Проитать стихотворение А. Барто «Грузовик».

Нет, напрасно мы решили

Прокатить кота в **машине**:

Кот **кататься не привык** –

Опрокинул грузовик.

В комнату въезжает машина. Недалеко от **машины в разных местах размещаются игрушки**: белочка, медвежонок, зайчик, ежонок. Ребенок называет **зверей**.

«Стоит на дороге **машина**, - начинает рассказывать взрослый. – Сама синяя, а кузов (*показывает*) ... желтый, колеса (*показывает*) ... красные». Красивая **машина**! Увидели ее лесные **звери**, остановились, смотрят. Ай, да **машина**! Любопытная белочка подбежала поближе. Заглянула в кузов. Нет никого! Прыгнула белочка в **машину**. А **машина и поехала**!

«Эй, эй! Подожди меня синяя **машина**! – закричал зайка. – Эй, эй! Подожди!» Не слышит его **машина**. Надо зайчишке помочь. (Ребенок просит **машину вернуться назад**, при этом он обязательно должен проговаривать слово эй).

Ты помог зайчнке, волшебная **машина** (*она без шофера может ездить*) подъехала к зайчишке. Только он влез в кузов, **машина тронулась**. Тут и ежонок прибежал, закричал: «Эй, эй, подожди!» (*Что закричал ежонок*) И он оказался в кузове.

Уехала **машина**. Медвежонок почему-то задержался, опоздал, обиделся, захныкал: «Э-э-э, э-э-э!» (*Как он плачет*) Надо его успокоить. Скажи ему: «**Не плачь! Волшебная машина вернется!**»

И **машина вернулась**. Подождала пока медвежонок влез в кузов и стала ездить туда -сюда, туда - сюда, вперед - назад, вперед - назад, вперед - назад (*ребенок вместе с взрослым проговаривает слова*).

Накатались зверята, устали. Первой из **машины выпрыгнула белочка**. За ней зайчик. Потом слез медвежонок. А ежик – он ведь прыгать не умеет – никак не может выбраться из **машины**. Сидит, чуть не плачет! И медвежонок - вот умница-то – вернулся и протянул ежонку лапу. Вот так (*показывает*). Воспитанные **звери** и люди всегда помогают друг другу. Только ежонок вылез из **машины**, она и уехала. А **звери** стояли и смотрели ей вслед. «**До свидания, синяя машина! Спасибо тебе!**» - вдруг закричал зайчишка. И остальные **звери** присоединились к нему.

«**Бип – бип - бип!**» - послышалось издалека. Это **машина просигналила зверушкам**, что услышала их. А что они кричали ей?

Пятница 15 мая 2020

Изобразительная деятельность

Повтор аппликации.



Сегодня предлагаем Вам с ребенком сделать Аппликацию «Вот какие у нас флажки»

С целью учить ребенка составлять композицию из флажков, чередующихся по цвету.

Вам потребуется: лист бумаги, цветная бумага, ножницы, клей, кисточка.