

## ***Игрофестиваль для родителей (педагогов) «Где же весна?»***

Сероева Наталья Сергеевна,  
старший воспитатель МДОУ №19 «Берёзка» ЯМР;  
Шошина Наталия Анатольевна,  
воспитатель МДОУ №19 «Березка» ЯМР

**Цель:** презентация развивающих игр В.В. Воскобовича родителям, как одного из эффективных средств всестороннего развития ребенка

### **Задачи:**

- **Познавательные:**
  - *дать первичные представления о технологии «Сказочные лабиринты игры»;*
  - *познакомить с развивающим потенциалом игр;*
  - *популяризовать продукцию компании «Развивающие игры Воскобовича» среди родителей (педагогов)*
- **Развивающие:**
  - *способствовать развитию интереса родителей к развивающим играм В.В. Воскобовича, как одного из средств всестороннего развития их детей;*
  - *способствовать развитию интереса родителей (педагогов) к организации совместных с детьми досугов средствами игр В.В.Воскобовича.*
- **Воспитательные:**
  - *сплочение семьи в ходе совместных игр взрослых и детей;*
  - *укрепление сотрудничества, взаимопонимания, доверия между детским садом и семьей.*

### **Рекомендуемое количество участников: 8-14**

**Предварительная работа:** подготовка презентации к «Игрофестивалю», изготовление солнышек со стихами про весну (подборка стихов BabyVlog.ru), подбор музыки, изготовление костюмов для героев Луча Владыки, гномов Кохле, Охле, Зеле, Фи, букв для волшебного заклинания КОХЛЕОХЛЕЗЕЛЕФИ.

### **Оборудование:**

Развивающие игры В.В. Воскобовича:

- «Змейка»,
- «Чудо - Крестики 2»,
- «Кораблик «Плюх – Плюх»,
- Комплект «Разноцветные веревочки»,
- Игровое поле «МиниЛарчик»,

- «Шнур-затейник»,
- «Графический тренажер «Игровизор»,
- Дидактический набор «Кружки»,
- Комплект «Зажимы»,
- Солнышки со стихами о весне,
- Иллюстрации солнца, бочонка с медом, подснежника,
- Персонажи: Луч Владыка, Малыш Гео, Незримка Всюсь, Медвежонок Мишик, гномы Кохле, Охле, Зеле, Фи.
- Ноутбук,
- Фонограммы: аудиозапись гула самолета, «Веселая капель» (автор Т.Морозова)

### **Ход игрофестиваля:**

#### **Организационный момент**

##### **Ведущий:**

- Уважаемые гости, мы очень рады, что вы пришли к нам. Сегодня в ходе игры мы познакомим вас с некоторыми развивающими играми технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича, сказочными образами. Если все увиденное здесь заинтересует вас, то мы с удовольствием продолжим дальнейшее знакомство с этой технологией.

*(Далее идет жеребьевка для участия в конкурсных заданиях: каждый участник выбирает по 4 жетончика, на которых написаны названия игр)*

#### **Вводная часть**

##### **Ведущий:**

- На улице ярко светит солнце, тает снег, чирикают птицы – весна идет. Но в волшебном «Фиолетовом лесу» она так и не появилась, что же случилось? Мы можем спросить у Малыша Гео, он давно живет в волшебном лесу и все знает. *(Телефонный звонок Малышу Гео).*

- Оказывается, что и он не может понять, что случилось, и сказал, что мы можем обратиться к Лучу Владыке, он владеет всеми тайнами «Фиолетового леса».

#### **Основная часть**

##### **Ведущий:**

- Чтобы узнать, что произошло, мы напишем письмо. Письмо не простое, а волшебное. При помощи игры «Змейка» мы сделаем конверт.

##### **Ведущий:**

*(См. Слайд 2. Приложение 1):*

*Змейку можно согнуть по вертикали, горизонтали, диагонали, перевернуть, поставить части вертикально, наложить их друг на друга. Занимательная головоломка позволяет конструировать не только плоские, но и объемные фигуры. В цветном приложении вы найдете массу вариантов для сборки. Что развивает данная игрушка?*

Во-первых, интеллект. Ребенок тренирует память и внимание, учится анализировать и сравнивать, знакомится с пространственным конструированием.

Во-вторых, сенсорные навыки. Знание геометрических фигур, основных цветов, умение определять форму и размер очень важно для любого ребенка.

И, в-третьих, творческие способности. Из Змейки можно придумать много новых фигур по собственному замыслу.

**Ведущий:** - Приглашаем 4 участников нашего «Игروفестиваля», согласно выбранным жетонам. Вам предстоит сконструировать «Конверт» из игры «Змейка». Победителя ждет приз.

**Критерии оценивания:**

*Побеждает, тот игрок, который:*

- выполняет задание первым,
- задание выполнено согласно предоставленной схеме,
- задание выполнено с учетом предложенной цветовой схемы.



**Ведущий:** - Теперь письмо надо, как можно быстрее, доставить Лучу Владыке, быстрее всего это получится с помощью Авиапочты, нам нужен самолет, его мы сконструируем при помощи игры «Чудо – Крестики 2».

**(См. Слайд 3. Приложение 1):**

Удивительно простое, по своему воплощению, и увлекательное пособие с невероятным количеством вариантов игры. Ребенок сможет

конструировать фигуры и силуэты на плоскости, ориентируясь на предложенные схемы или придумывая их самостоятельно. Игра представляет собой деревянную рамку-вкладыш, в которую вставлены 7 крестиков, окрашенных во все цвета радуги. Каждый крестик, в свою очередь, поделен на различные части-сегменты, что и позволяет составлять из них большое число различных фигур, узоров и орнаментов.

- Приглашаем 4 участников нашего «Игрофестиваля», согласно выбранным жетонам. Вам предстоит сконструировать самолет по уменьшенной силуэтной схеме из альбома фигурок. Победителю вручается приз.

**Критерии оценивания:**

*Побеждает, тот игрок, который:*

- выполняет задание первым,
- задание выполнено согласно предоставленной схеме.



*Звучит гул самолета, письма отправляются в «Фиолетовый лес».*

*Пока все ждут ответа от Луча Владыки, идет беседа о признаках весны. Вскоре раздается гул самолета, на нем прилетает Луч Владыка и его помощники – Радужные гномы.*



*Луч Владыка рассказывает, что произошло в волшебном лесу. Оказывается, жители леса не пригласили на праздник, посвященный проходам зимы, Незримку Всюя. Он сильно разозлился, спрятал Весну. Жители леса пробовали искать Весну, но не получилось, им требуется помощь.*

*Если присутствующие в зале согласятся отправиться в «Фиолетовый лес» и выполнят задания Незримки, то Весна найдется.*



**Ведущий:**

- Вы, готовы помочь жителям Фиолетового леса? (ответы присутствующих). Тогда в путь.

- Путь нам предстоит не близкий, а попасть в волшебный лес можно только на «Корабликах «Плюх – Плюх», но сильный ветер сорвал все флажки с матч, что же делать?

**(См. Слайд 4. Приложение 1):**

Мачты кораблика различны по высоте и пронумерованы от 1 до 5. На каждой из них уместается соответствующее количество парусов-флажков. Отверстия позволяют нанизывать флажки на шнурок.

Учимся считать до пяти, развиваем мышление, мелкую моторику.  
Красочный набор предназначен для малышей 2-4 лет, но пригодится вашему ребенку и в дальнейшем обучении.

**Ведущий:**

- Приглашаем 4 участников, согласно выбранным жетонам.

**Гном Кохле:**

- Я могу помочь починить кораблики, слушайте меня внимательно:

- надеваем синий флажок на самую высокую мачту;

- оранжевый на самую низкую;

- желтый - на мачту, которая находится между самой высокой и средней;

- красный флажок - между самой низкой и средней.

**Ведущий:**

- Какого цвета флажка еще нет (зеленого). А теперь надо расположить все флажки по вертикали (**конкурсное задание**)

**Критерии оценивания:**

*Побеждает, тот игрок, который:*

- выполняет задание первым,

- все флажки правильно расположены по вертикали.



**Ведущий:**

- Молодцы, можно отправляться в путь.

Все встают и со словами ведущего отправляются в путь (*выполняется физкультминутка*):

- Мы в кораблики садимся  
И по речке быстро мчимся,  
Ветер, ветер помоги  
Корабли нам подгони.  
Нужно нам помочь в лесу  
Разбудить Весну - красну.



**Ведущий:**

- А вот и сказочный лес. Везде уже тает снег, а здесь его полным-полно.

**Гном Охле:**

- Я знаю, что надо делать, чтобы снег в лесу начал таять. В лес должно заглянуть солнышко. У меня есть волшебные веревочки, которые нам помогут.

*(См. Слайд 5. Приложение 1):*

**Ведущий:**

Веревочки используются вместе с игровым полем из ковровина. Благодаря липучкам, веревочки хорошо крепятся на ковровине. Из веревочек можно выкладывать различные фигуры. Можно разрезать веревочки на части, например, первую веревочку в соотношении 1:9, вторую 2:8, третью 3:7... И использовать их в качестве меры чисел. Также можно использовать веревочки в качестве вспомогательных элементов при работе с другими пособиями, например, для разметки игрового поля, соединения элементов.

- Каждый участник делает солнышко из разномерных веревочек на игровом поле «МиниЛарчик» (*неконкурсное задание*).



Луч Владыка касается волшебным посохом туч в лесу, и из-за них выглядывает солнышко.

**Ведущий:**

- В небе солнышко проснулось,  
С неба лесу улыбнулось,  
Снег на солнце засиял  
И водичкой побежал.

**Ведущий:**

- Что- то не так, не весь снег растаял.

**Гном Зеле:** - Мы еще не все задания выполнили, вот он и не тает.

Весной просыпается Медвежонок Мишик. Но он будет спать, пока мы ему не подарим его любимое лакомство – мед.

*(См. Слайд 6. Приложение 1):*

**Ведущий:**

Развивающая игра «Шнур-затейник» делает пальчики вашего ребенка ловкими и умелыми, развивает мышление, память, внимание и воображение.

Представляет игру ребятам фокусник Филимон Коттерфильд. Этот сказочный кот – великий иллюзионист и знаменитый факир, который покажет ребятам свои лучшие фокусы со змеями, то есть с разноцветными шнурочками. Они петляют по доске и «рисуют» на ней цифры, буквы, целые слова и замысловатые узоры.

Игра предназначена для детей 3-8 лет. Основа представляет собой дощечку 24x12 см с выпуклыми дырочками-кнопками. В комплекте 3 шнурка – красный, зеленый и синий. При «вышивании» слов из каждого получается одна буква, а значит, максимальная длина слова на дощечке – 3 буквы.



- Мы приглашаем 4 участников. Берите «Шнур-затейник» и пишете слово «мед». Участник, раньше всех выполнивший задание, получает приз

**Критерии оценивания:**

*Побеждает тот игрок, который:*

*- выполняет задание первым.*



После выполнения задания Луч Владыка вновь касается снега в лесу, и часть его снова «тает», из-за снега выглядывает Медвежонок Мишик с бочонком меда.



**Гном Фи:**

- Надо спешить, время истекает, а нам еще предстоит выполнить одно задание. Весной в лесу появляются цветы (какие?). Правильно, подснежники, их мы нарисуем.

*(См. Слайд 7. Приложение 1):*

### **Ведущий:**

«Графический тренажер «Игровизор» позволяет ребенку рисовать любые фигуры, буквы, цифры, переносить изображения по клеточкам, выполнять графические диктанты на ориентировку в пространстве листа.

- Сейчас мы нарисуем подснежники, а Луч Владыка отправит их в «Фиолетовый лес».

Графический диктант:

Начало: 10 клеток ниже центра.

Сложное движение: 5 влево, 8 вверх

Сложное движение: 5 вправо, 5 вниз  
7 вверх

Сложное движение: 2 влево, 1 вверх

Сложное движение: 2 влево, 5 вверх

Сложное движение: 1 вправо, 3 вверх

Сложное движение: 1 вправо, 3 вниз

Сложное движение: 2 вправо, 4 вверх

Правую часть отразить симметрично левой.

### **Критерии оценивания:**

*Побеждает, тот игрок, который:*

- выполняет задание первым,
- без ошибок, согласно графическому диктанту.
- правая часть выполнена симметрично левой.



**Луч Владыка:**

-Тает, тает, снег вокруг

Вот подснежник – он наш друг.

Луч Владыка касается посохом снега, а под ним спрятался подснежник.



**Ведущий:**

- Луч Владыка, посмотри

И работу оцени,

Мы старались от души,

Просим, нам ты помоги,

Пусть скорей весна найдется

И в волшебный лес вернется.

**Луч Владыка:**

- Чтобы в «Фиолетовом лесу» наступила весна, нужно узнать волшебное заклинание.

*Участникам раздаются 15 солнышек, на которых напечатаны стихи про весну, в каждом стихотворении пропущено слово, из первых букв пропущенных слов должно получиться волшебное заклинание: **КОХЛЕ, ОХЛЕ, ЗЕЛЕ, ФИ.***



**Ведущий:**

- Теперь нам надо дружно произнести это заклинание. (*Участники игрофестиваля произносят заклинание*)



**Луч Владыка:**

- Ты, Весна - красна, найдись  
И в лесу здесь появишься!

*Появляется Весна, все вместе танцуют веселый весенний хоровод «Веселая капель» (автор песни Т.Морозова)*



