

М. М. Зиновкина
Т. М. Горев
В. В. Утёмов

УВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ

ИГРЫ

С СОВЁНКОМ



Киров
2015

УДК 371.398
ББК 74.202.9 + 74.202.20
З-63

Печатается по решению учебно-методического совета
Вятского государственного гуманитарного университета
и редакционно-издательского совета
Межрегионального центра
инновационных технологий в образовании

*Книга написана по заказу кафедры креативной педагогики
Межрегионального центра
инновационных технологий в образовании –
Золотой кафедры России Фонда отечественной науки*

Рецензенты:

доктор педагогических наук, профессор *Р. Т. Гареев*;
доктор педагогических наук, профессор *Н. В. Котряхов*;
доктор педагогических наук, профессор *Г. Н. Некрасова*

Зиновкина М. М., Горев П. М., Утёмов В. В.

З-63 Увлекательные игры с Совёнком: Учебно-методическое пособие по развитию творческого мышления детей дошкольного возраста.– Киров: Изд-во МЦИТО, 2015. – 120 с., ил.

ISBN 978-5-906642-14-1

Учебно-методическое пособие предназначено для организации занятий с дошкольниками в направлении развития их творческих способностей.

Работая в книжке-раскраске и выполняя творческие задания Совёнка и его помощников – гномиков, ребёнок учится видеть необычное в обычном, рассуждать, спорить, доказывать, сопоставлять, критически подходить к решению различных проблем, встречающихся на страницах книги.

Пособие может быть интересно воспитателям и родителям, студентам педагогических направлений подготовки, а также всем тем, кто хочет развить творческую составляющую мышления своего маленького первооткрывателя.

УДК 371.398
ББК 74.202.9 + 74.202.20

ISBN 978-5-906642-14-1 © АНО ДПО «Межрегиональный центр инновационных технологий в образовании», 2015
© Зиновкина М. М., Горев П. М., Утёмов В. В., 2015

Предисловие

Уважаемые взрослые – наставники наших маленьких первооткрывателей! Мы рады представить вам уникальную книгу-раскраску, помогающую в процессе игры развить творческую составляющую мышления вашего воспитанника.

Игра – ведущий вид деятельности в дошкольном возрасте, и она оказывает значительное влияние на развитие ребёнка. Игровая деятельность – главная в жизни малыша, пока он не пошёл в школу.

К сожалению, многие книги для детей, предназначенные для развития их интеллектуальных способностей, малопродуктивны, а в детском саду наблюдается «вытеснение» игры учебными занятиями, студийной и кружковой работой. В современном мире чаще всего уделяют внимание материальному оснащению игры, а не развитию самих игровых действий и интеллектуального мышления детей.

Поэтому мы с удовольствием представляем вам цепочку необычных встреч ребёнка с чудом. Эти встречи являются развивающим курсом; разработан он для детей, недовольных настоящим положением вещей, желающих найти ответы на вопросы своего пытливого мышления.

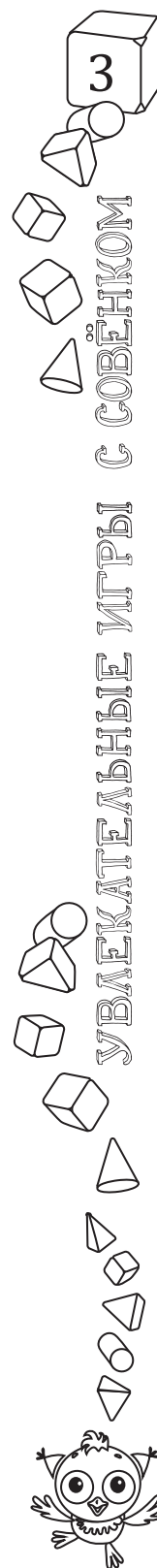
Почему мы уверены, что этот курс необычный? Потому, что каждое из 14 глав-занятий – это креативный урок, составленный по системе непрерывного формирования творческого мышления и развития творческих способностей учащихся (НФТМ-ТРИЗ) известного учёного-педагога профессора М. М. Зиновкиной. Содержание каждого занятия делится на две части с небольшим перерывом.

В конце книги помещена особая глава «Методические материалы для взрослых», в которой подробно описана схема продвижения по материалам книги на каждом занятии – информационная карта урока.

Наши замечательные читатели, используя предлагаемый курс, смогут квалифицированно развивать интеллектуальные способности малыша в домашних условиях, проводя занятия, увлекательно играя с ним. Для этого в приложении приведены самодельные головоломки к каждому занятию, которые надо подготовить вместе с ребёнком, одновременно прививая детям навыки работы с клеем, красками, цветными карандашами, фломастерами и ножницами.

Ну а теперь – в дорогу! Успехов вам в достойном деле развития ребёнка, в поисках путеводных звёзд для вашего малыша! Незабываемой встречи с чудом!

Ваши авторы-попутчики



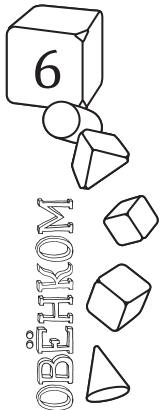
Игра – высшая форма исследования.

*Альберт Эйнштейн,
физик и общественный деятель*





ЗАНЯТИЕ 1
ПРО ГЛАЗКИ



Здравствуй, дорогой друг!

Познакомься: это Совёнок. Он очень любопытный и поможет тебе узнать больше. Для этого тебе надо выполнить задания, подготовленные Совёнком и его друзьями – весёлыми сказочными гномиками.

А вот и первый из них!

Это гномик Глазастик. Вместе с Совёнком он предлагает выполнить тебе задания про глазки. Как ты думаешь, почему гномика так зовут? Что ты можешь рассказать о нём?

Обведи и раскрась сказочного гномика Глазастика. Дорисуй то, чего, по-твоему, не хватает.



Отгадай загадку.

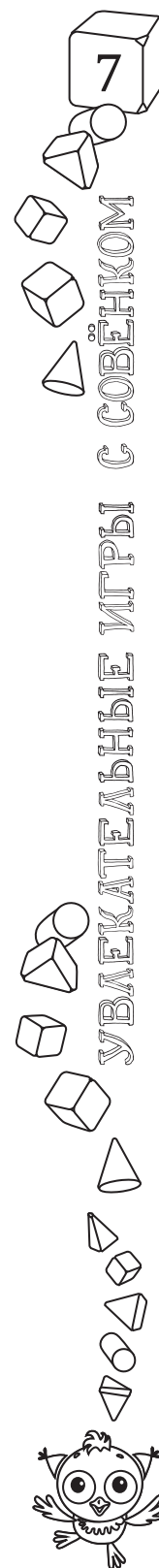
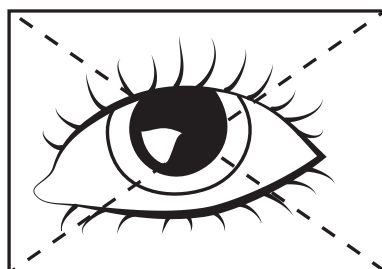
*На ночь два оконца сами закрываются,
А с восходом солнца сами открываются.*

Обведи и раскрась куколку. Дорисуй на лице недостающее.



Головоломка № 1

Из приложения точно по линиям вырежи ножницами нарисованные части. Сложи из получившихся частей глазки.





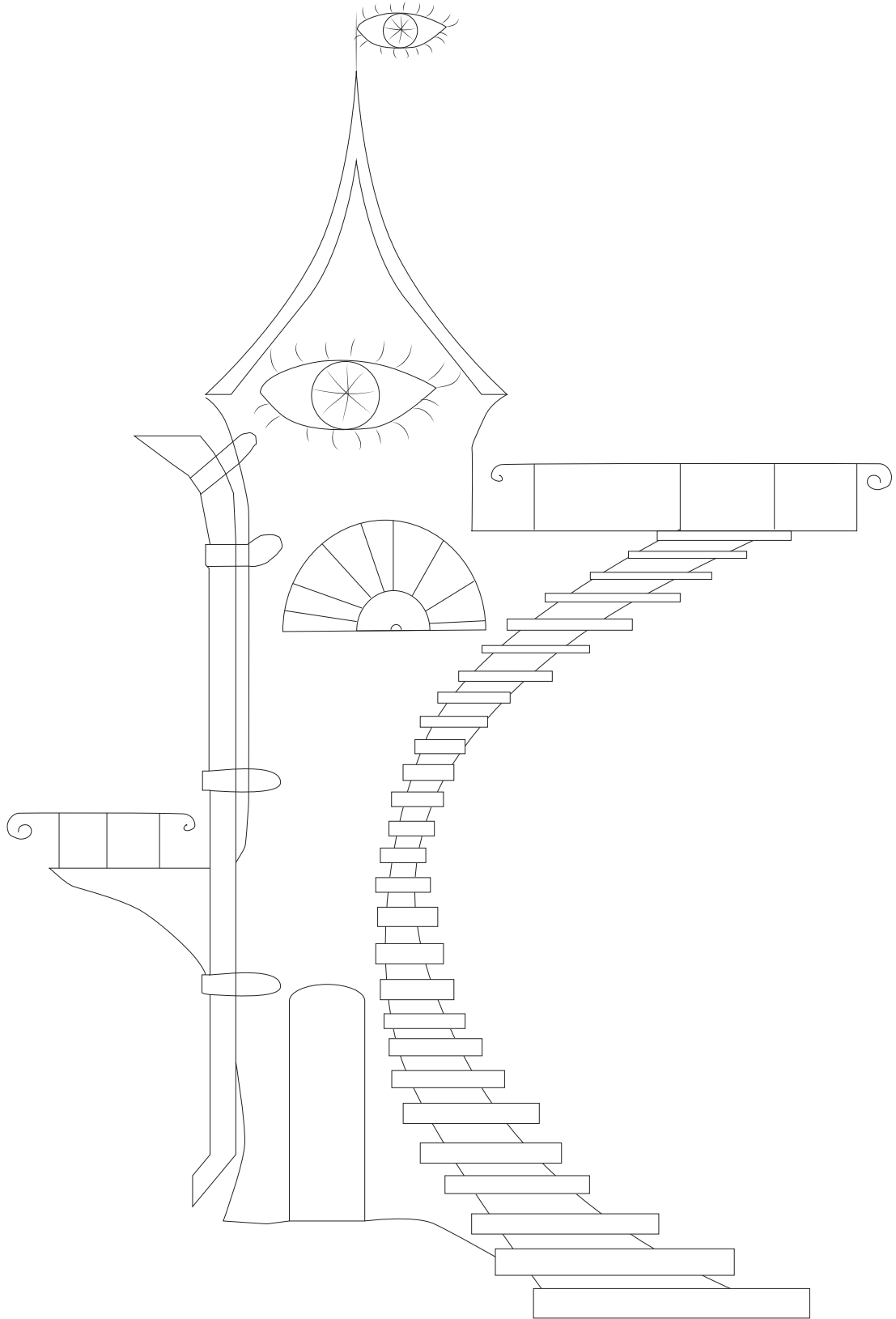
ЗАНЯТИЕ 1



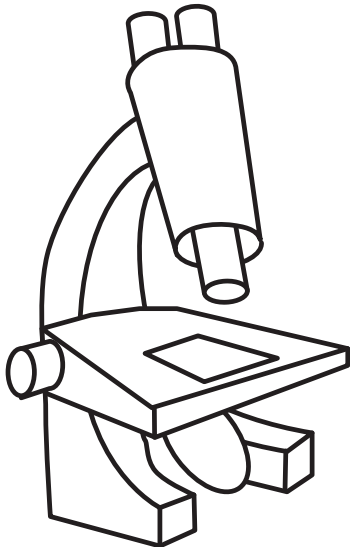
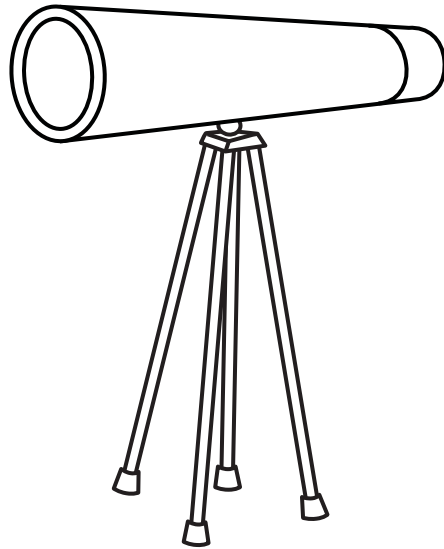
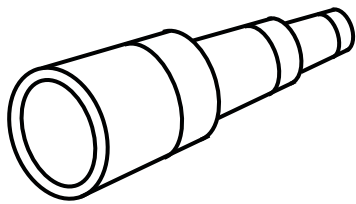
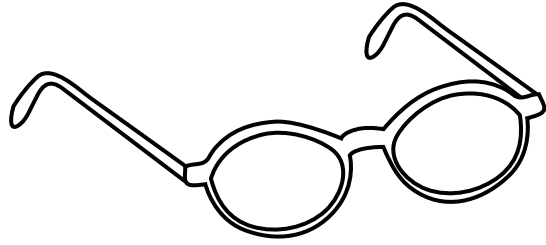
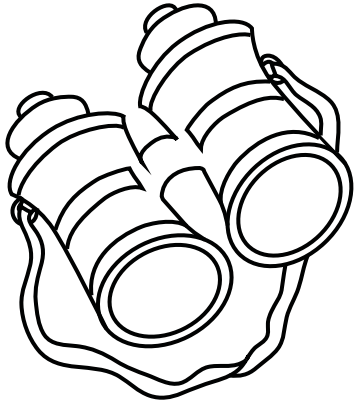
УВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ С СОВЁНКОМ



Обведи и раскрась домик сказочного гномика Глазастика. Дорисуй что хочешь.

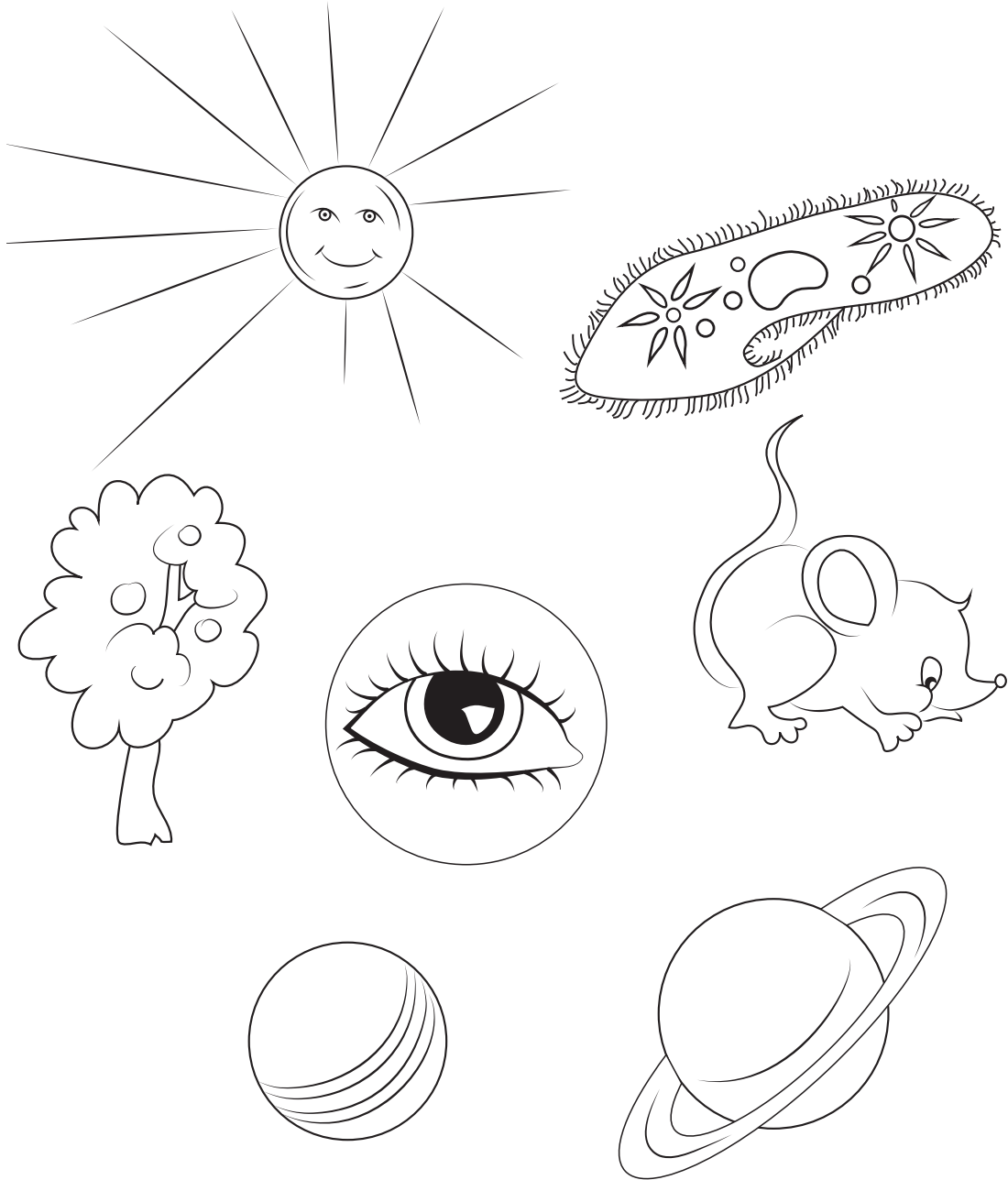


Назови приборы, помогающие лучше видеть, и раскрась их.





Назови изображённые объекты и раскрась их. Соедини линией глаз с теми из них, которые можно увидеть без специальных приборов.



Вот и подошла к концу наша первая встреча. Совёнок и сказочный гномик Глазастик предлагают тебе подвести её итоги. Если занятие тебе понравилось, дорисуй реснички и бровки весёлой девочке, а если нет – грустной (стр. 88–89).



ЗАНЯТИЕ 2
ПРО УШКИ



Добрый день, приятель!

Спешим тебе представить второго весёлого сказочного гномика – друга Совёнка Ушастика. Как ты, наверно, догадываешься, он вместе с Совёнком предлагает тебе выполнить задания про ушки.

Обведи и раскрась сказочного гномика Ушастика. Дорисуй то, чего, по-твоему, не хватает.



Отгадай загадку.

*Оля слушает в лесу песенку кукушки,
А для этого нужны нашей Оле ...*

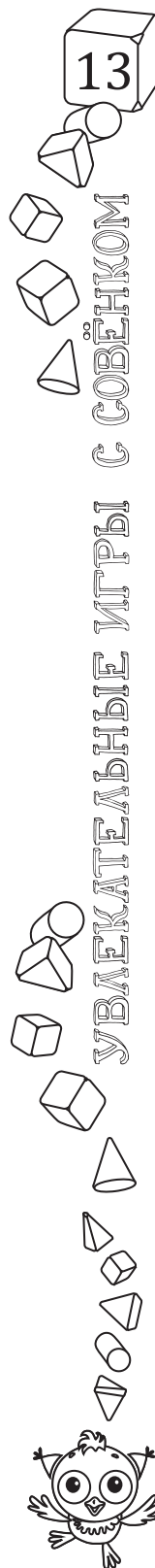
Обведи и раскрась зайчика. Дорисуй недостающее.



Головоломка № 2

Художник торопился и перепутал у зверят ушки. Из приложения точно по линиям вырежи ножницами нарисованные ушки. Исправь ошибку художника – верни зверятам их ушки.

13

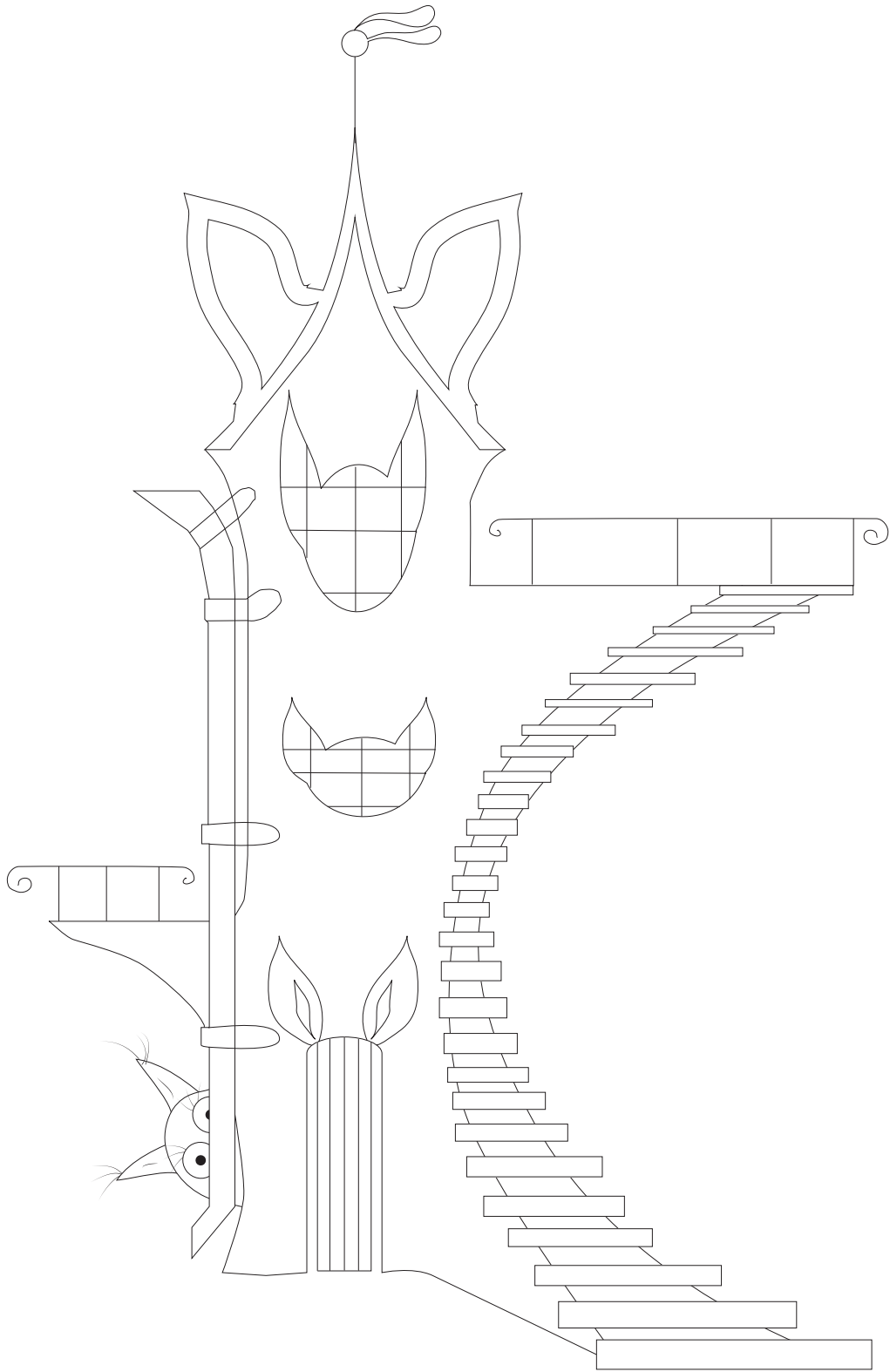


УВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ С СОВЁНКОМ

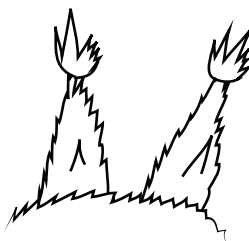
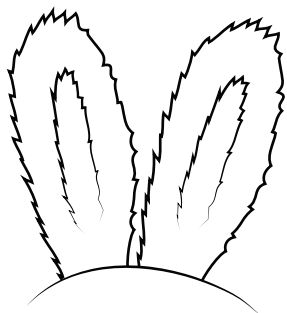
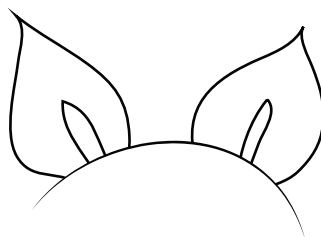
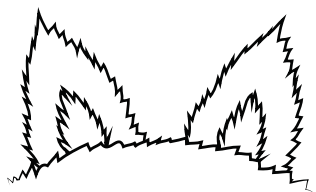
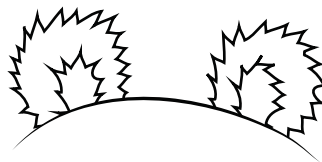
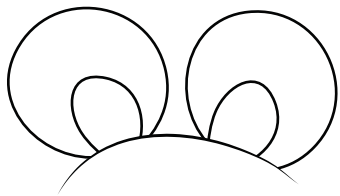
ЗАНЯТИЕ 2



Обведи и раскрась домик сказочного гномика Ушастика. Дорисуй что хочешь.

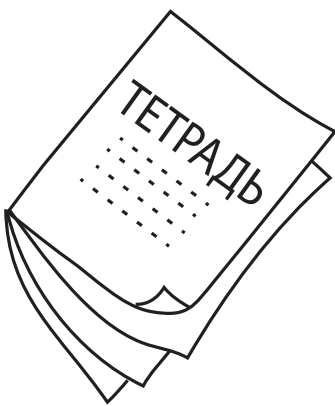
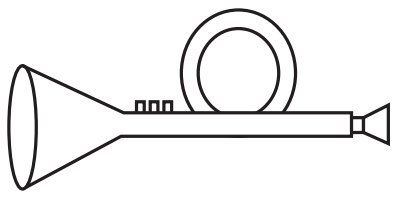
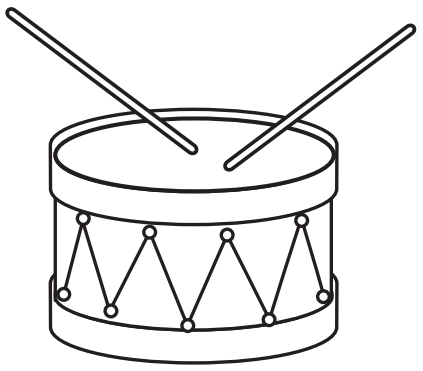
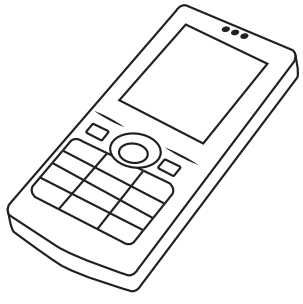
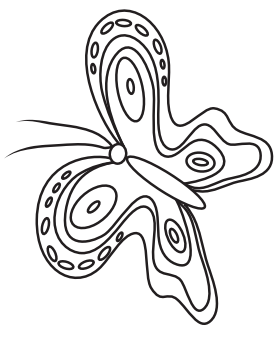


Отгадай, чьи это ушки. Дорисуй их хозяевам мордочки и раскрась получившиеся картинки.

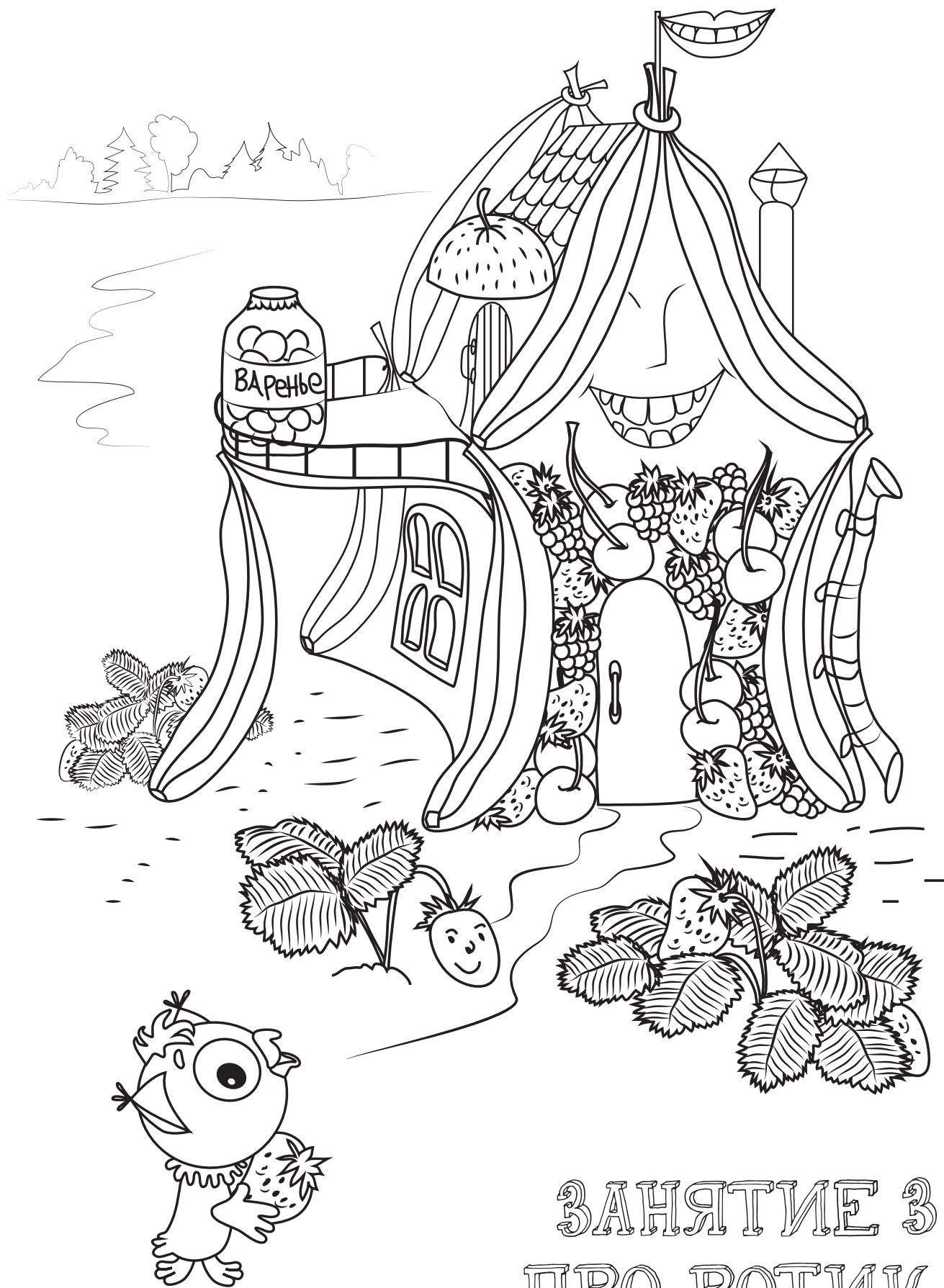




Назови изображённые объекты и раскрась их. Соедини линией ухо с теми из них, которые мы можем слышать.



Подшло к концу наше второе занятие. Давай подведём его итоги. Если занятие тебе понравилось, дорисуй ушки весёлой девочке, а если нет – грустной (стр. 88–89).



ЗАНЯТИЕ 3
ПРО РОТИК



Приветствуем тебя, наш юный друг!



Вот и подошло время нашей очередной встречи с Совёнком и новым знакомым – весёлым сказочным гномиком Вкусняшкой.

Сегодня Совёнок и Вкусняшка предлагают тебе выполнить задания про ротик.

Догадываешься, почему гномика так зовут?

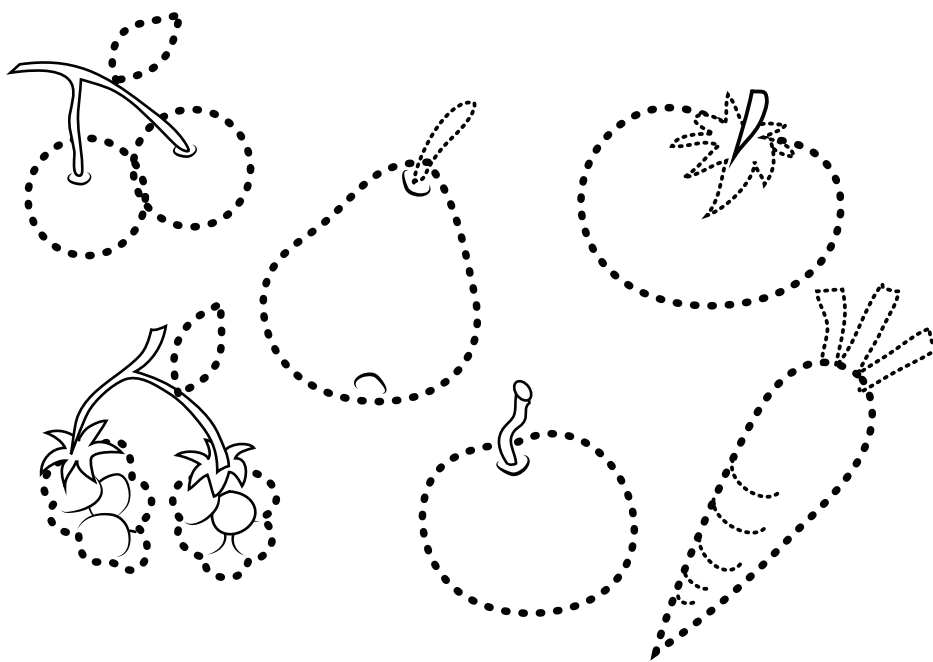
Обведи и раскрась сказочного гномика Вкусняшку. Дорисуй то, чего, по-твоему, не хватает.



Отгадай загадку.

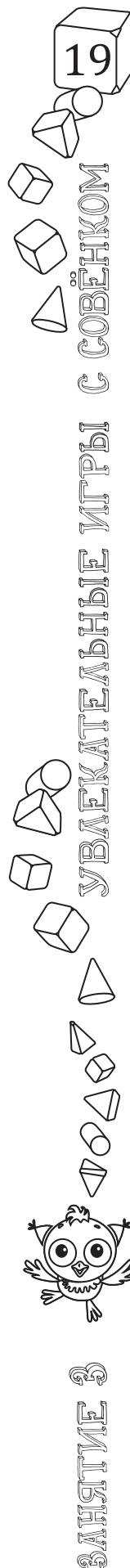
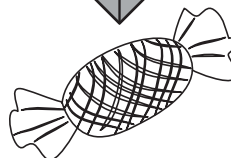
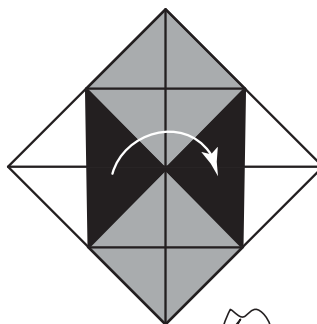
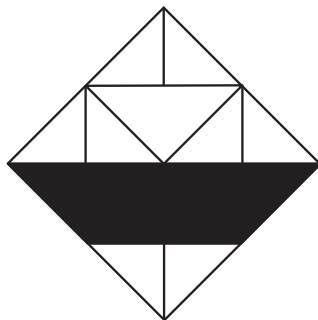
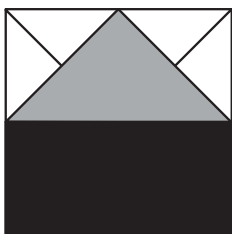
*Красные двери в пещере моей,
Белые звери сидят у дверей.
И мясо, и хлеб – всю добычу мою
Я с радостью этим зверям отдаю.*

Обведи по точкам зелёным цветом овощи, красным цветом – фрукты и жёлтым цветом – ягоды. Раскрась их.



Головоломка № 3

Вырежи из листа цветной бумаги ножницами квадрат. Сложи квадрат так, как показано на рисунках, чтобы получились домик, лодочка и конфетка. Придумай свои фигуры.





ЗАНЯТИЕ 3



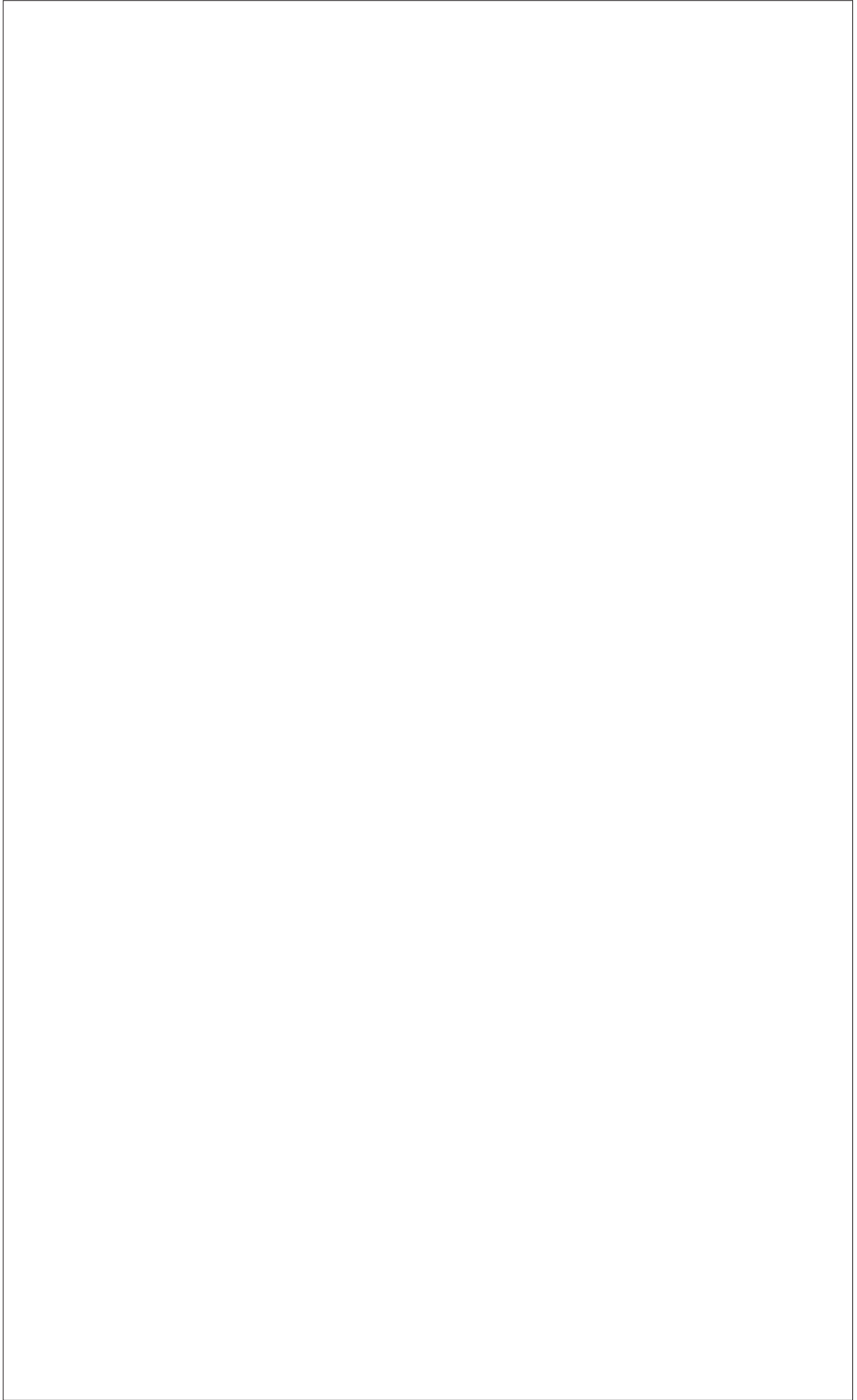
УВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ С СОВЁНКОМ



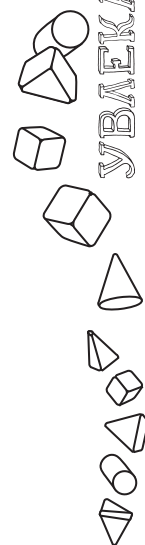
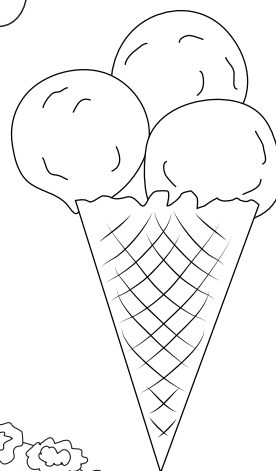
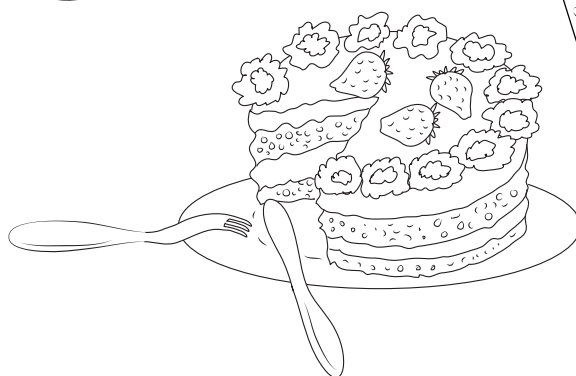
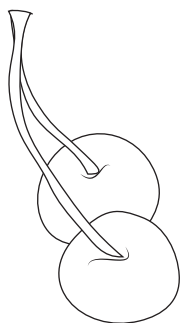
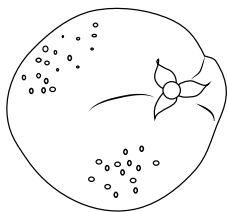
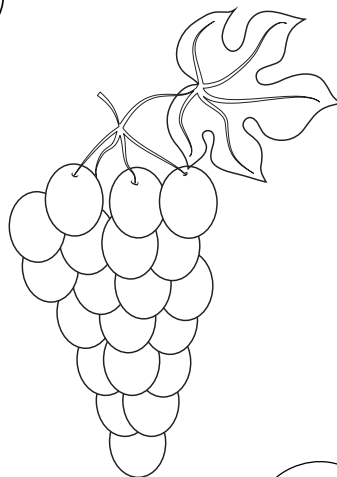
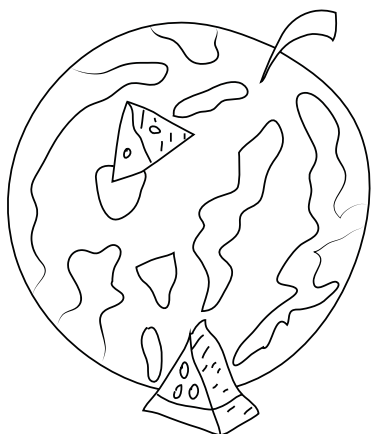
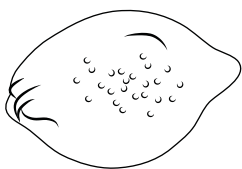
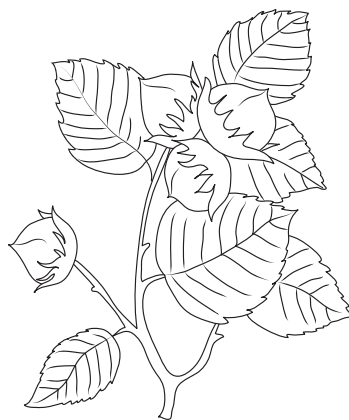
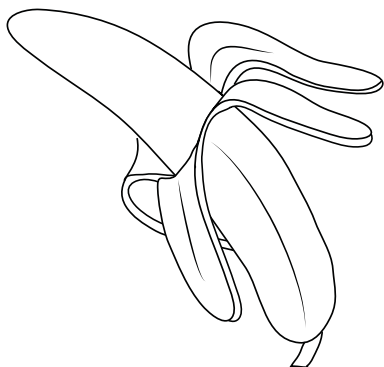
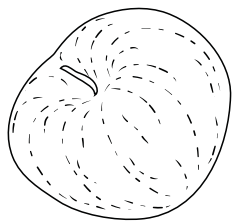
20



Нарисуй и раскрась домик для сказочного гномика Вкусняшки.

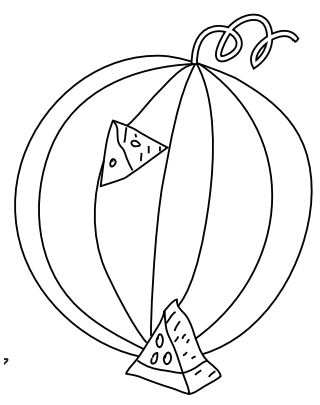
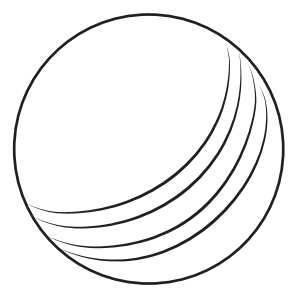
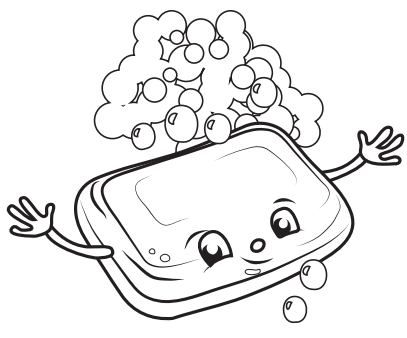
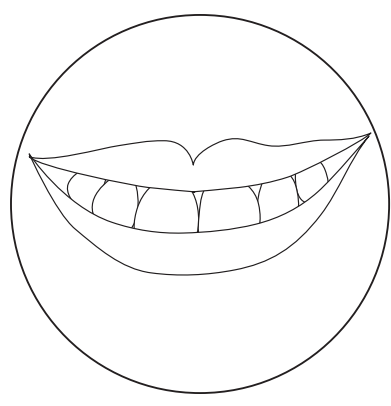
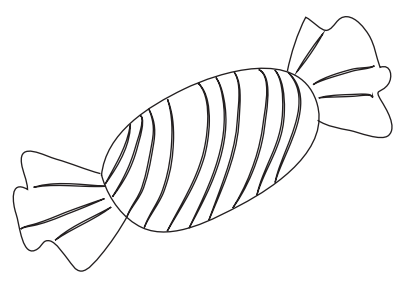
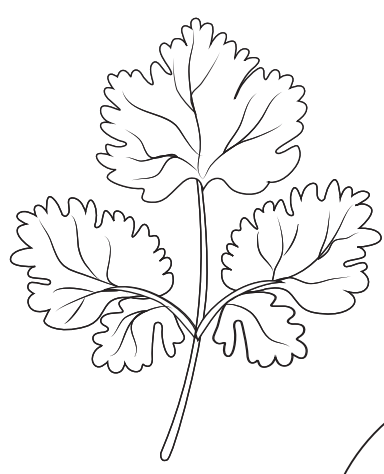


Раскрась картинку. Какое лакомство тебе нравится больше всего? Отметь его крестиком.





Назови изображённые объекты и раскрась их. Соедини линией ротик с теми из них, которые мы можем съесть.



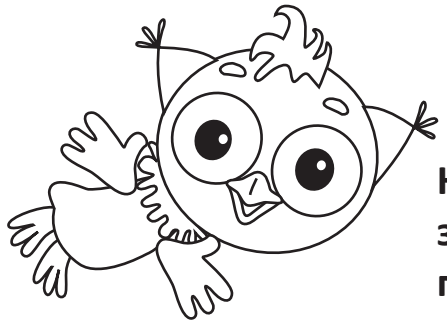
И снова нам пора прощаться и подводить итоги. Если занятие тебе понравилось, раскрась щёчки и ротик весёлой девочки, а если нет – раскрась ротик грустной девочки (стр. 88–89).



ЗАНЯТИЕ 4
ПРО НОСИК



Привет, наш любознательный друг!



Весёлый сказочный гномик Носатик ещё один новый знакомый. Он и его друг Совёнок предлагают тебе выполнить задания проносик. Как ты думаешь, почему гномика зовут именно так?

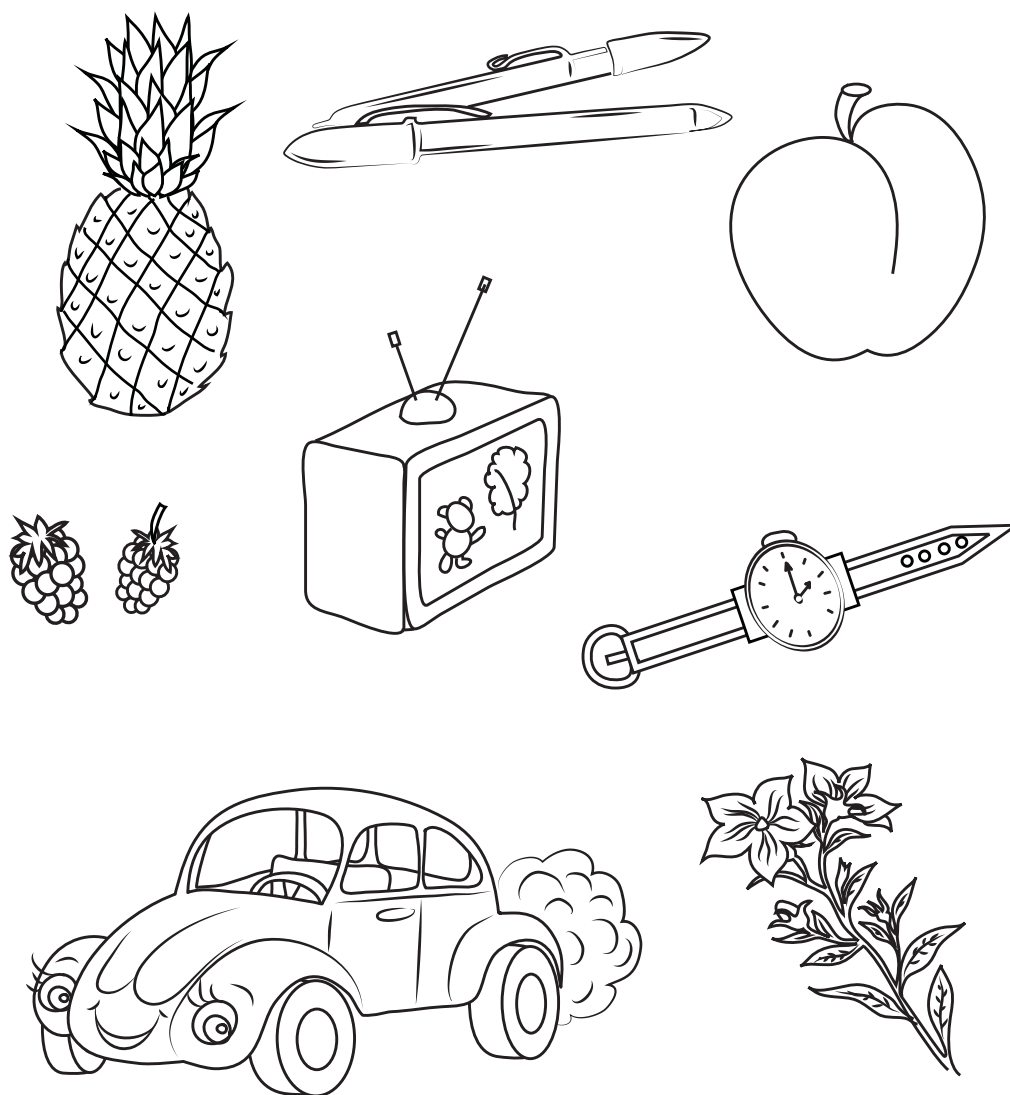
Обведи и раскрась сказочного гномика Носатика. Дорисуй то, чего, по-твоему, не хватает.



Отгадай загадку.

Меж двух светил я посере́дке один!

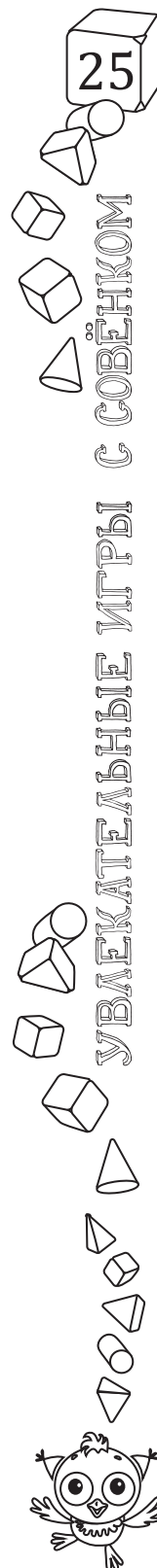
Обведи цветным карандашом и раскрась предметы, запах которых ты можешь почувствовать.



Головоломка № 4

Рассеянный художник перепутал на картинках носики. Из приложения точно по линиям вырежи ножницами мордашки и носики. Помоги вернуть их хозяевам.

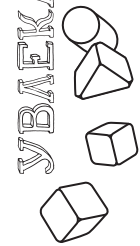
25



ЗАНИМАНИЕ 4



ЗАНЯТИЕ 4



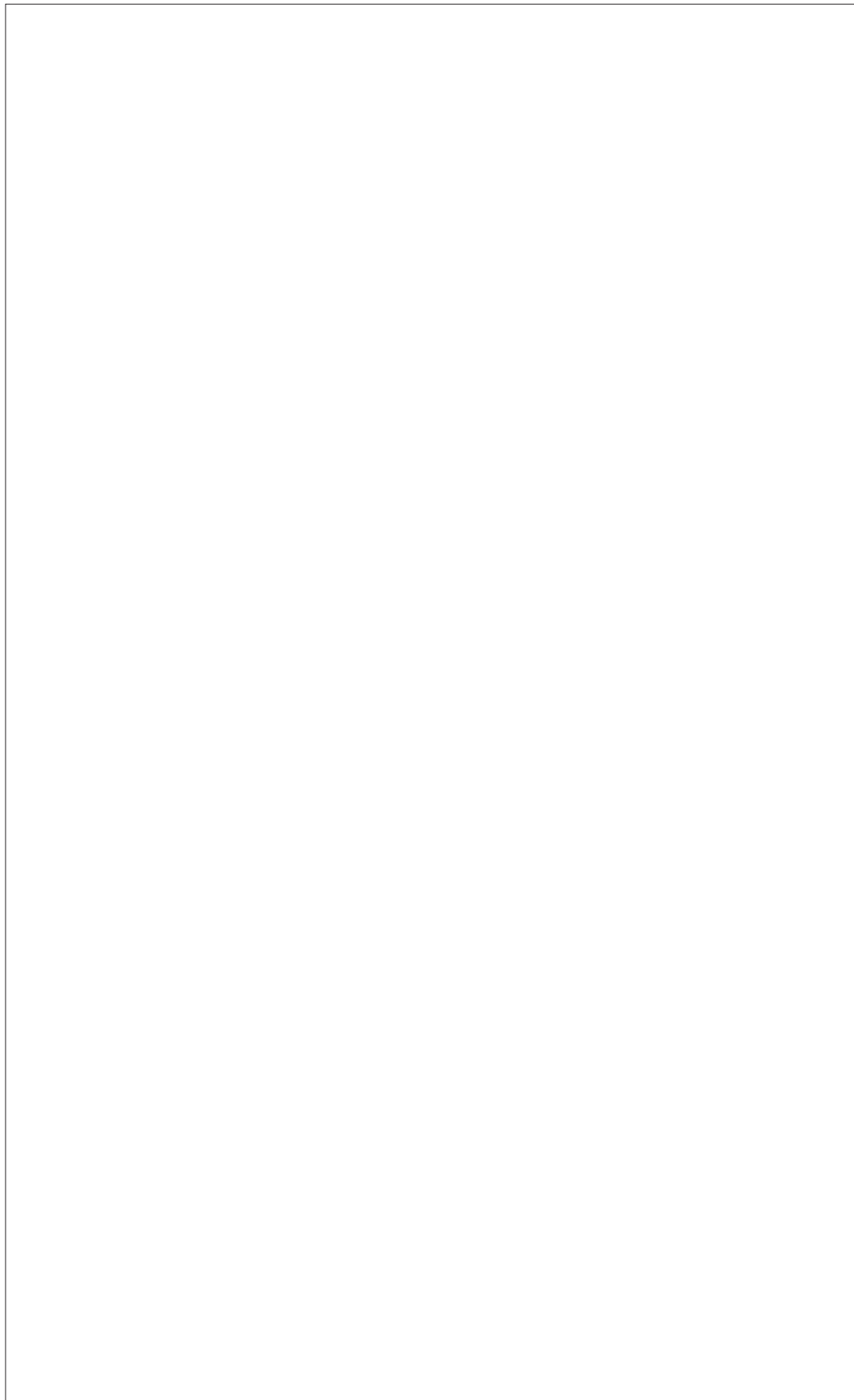
УВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ С СОВЁНКОМ



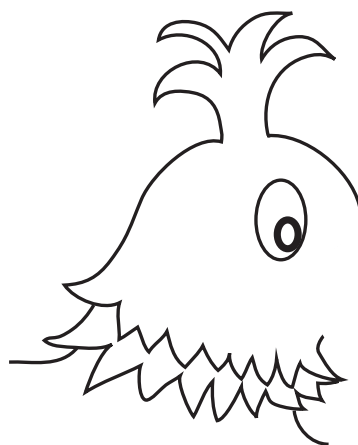
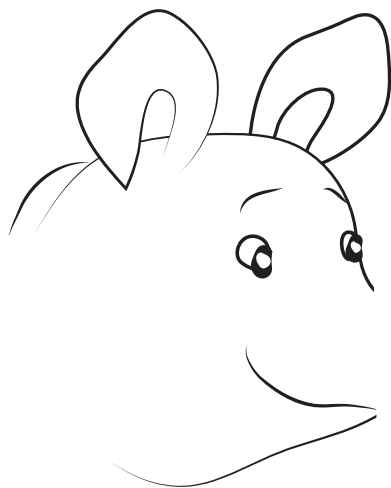
26



Нарисуй и раскрась домик для сказочного гномика Носатика.

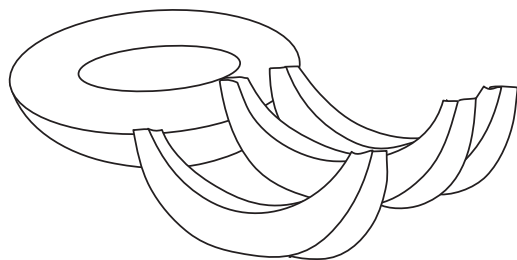
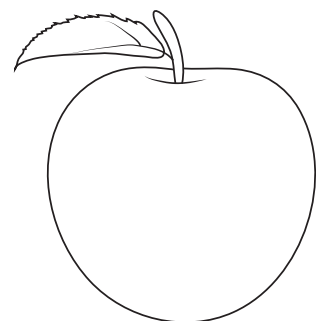
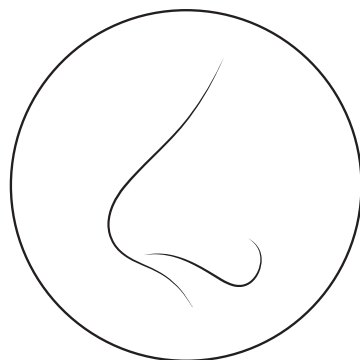
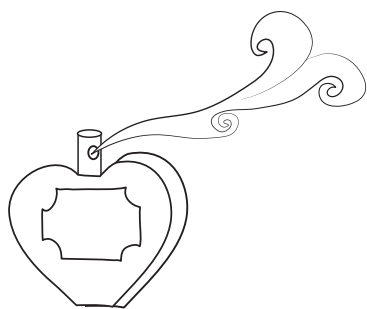
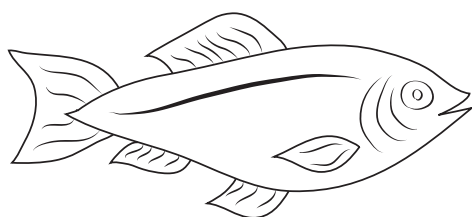
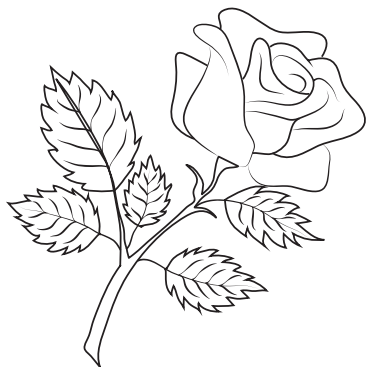


Назови тех, кто изображён на рисунке. Дорисуй носы их хозяевам. Раскрась картинку.

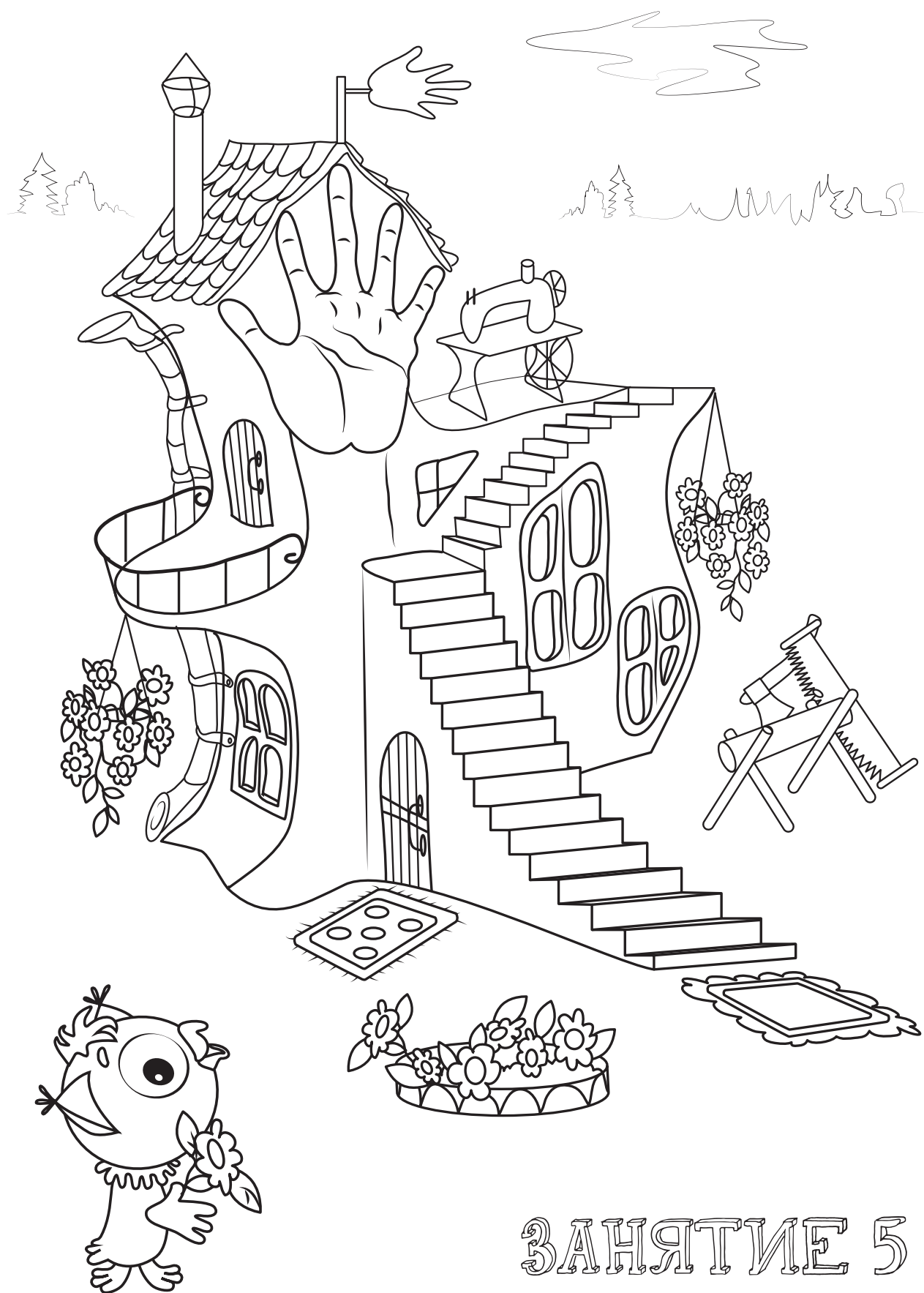




Назови изображённые объекты и раскрась их. Соедини линией нос с теми из них, которые приятно пахнут.



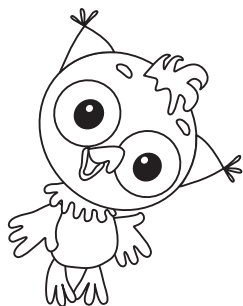
Снова пришло время закончить наше занятие. Совёнок и сказочный гномик Носатик предлагают тебе подвести итоги. Если занятие тебе понравилось, дорисуй носик весёлой девочке, а если нет – грустной (стр. 88–89).



ЗАНЯТИЕ 5
ПРО ЛАДОШКИ

30

УВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ С СОВЁНКОМ



Здравствуй, наш внимательный друг!

Ты уже, наверно, заметил, что у Совёнка много друзей – сказочных гномиков. В их числе – весёлый гномик Ладощкин. Догадываешься, почему его так зовут? Он вместе с Совёнком подготовил для тебя задания про ладошки.

Обведи и раскрась сказочного весёлого гномика Ладощкина. Дорисуй то, чего, по-твоему, не хватает.



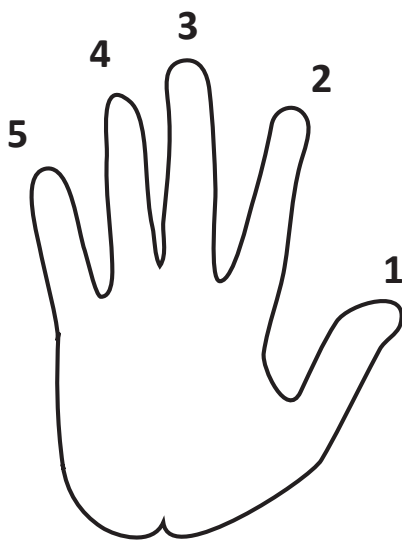
ЗАНЯТИЕ 5

Отгадай загадку.

*Пятёрка братьев неразлучна,
Им вместе никогда не скучно,
Они работают пером,
Пилою, ложкой, топором.*

Каждый пальчик на ладошке имеет своё имя.

Познакомься с ними:



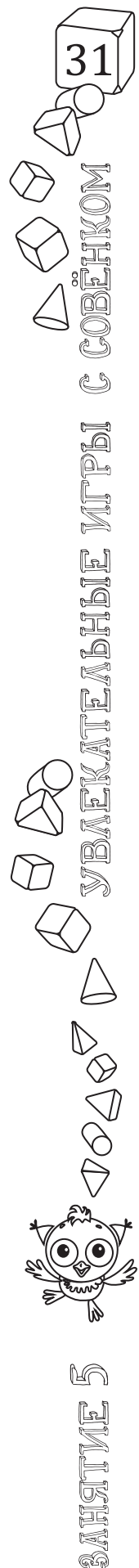
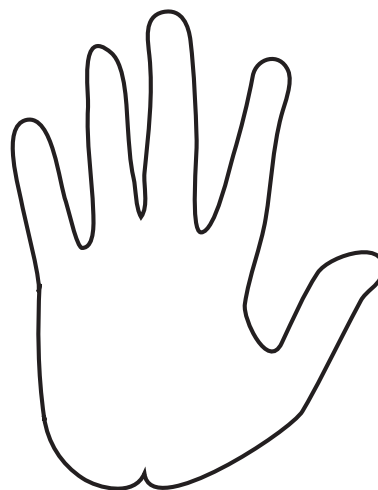
- 1 – большой,
- 2 – указательный,
- 3 – средний,
- 4 – безымянный,
- 5 – мизинец.

Головоломка № 5

Из приложения точно по линиям вырежи ножницами нарисованные картинки.

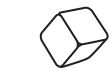
Напевая песенку, размести картинки на нужных пальчиках.

*Этот пальчик – бабушка,
Этот пальчик – дедушка,
Этот пальчик – мама,
Этот пальчик – папа,
Этот пальчик – я!
Вот и вся моя семья!*





ЗАНЯТИЕ 5



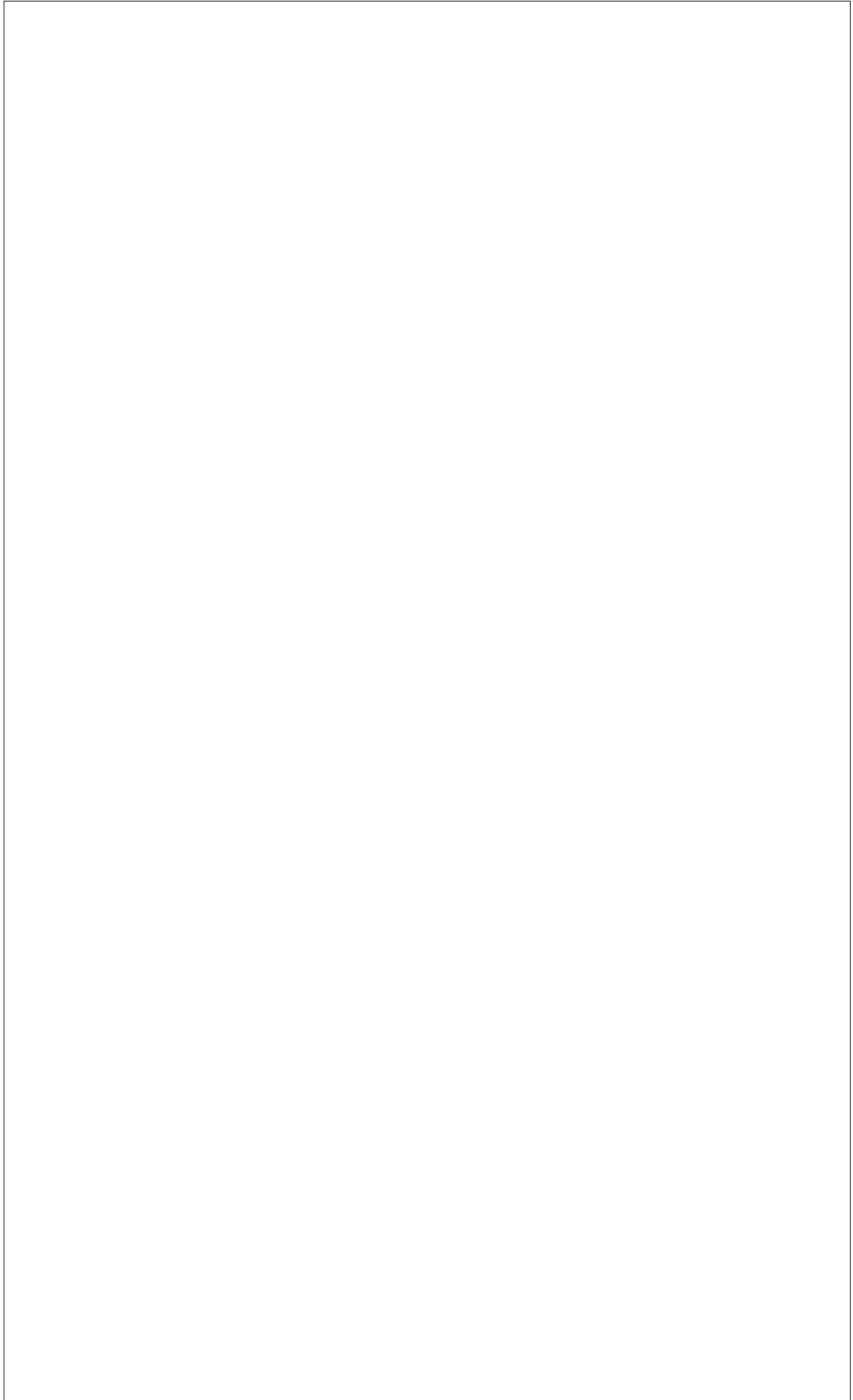
УВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ С СОВЁНКОМ



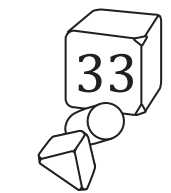
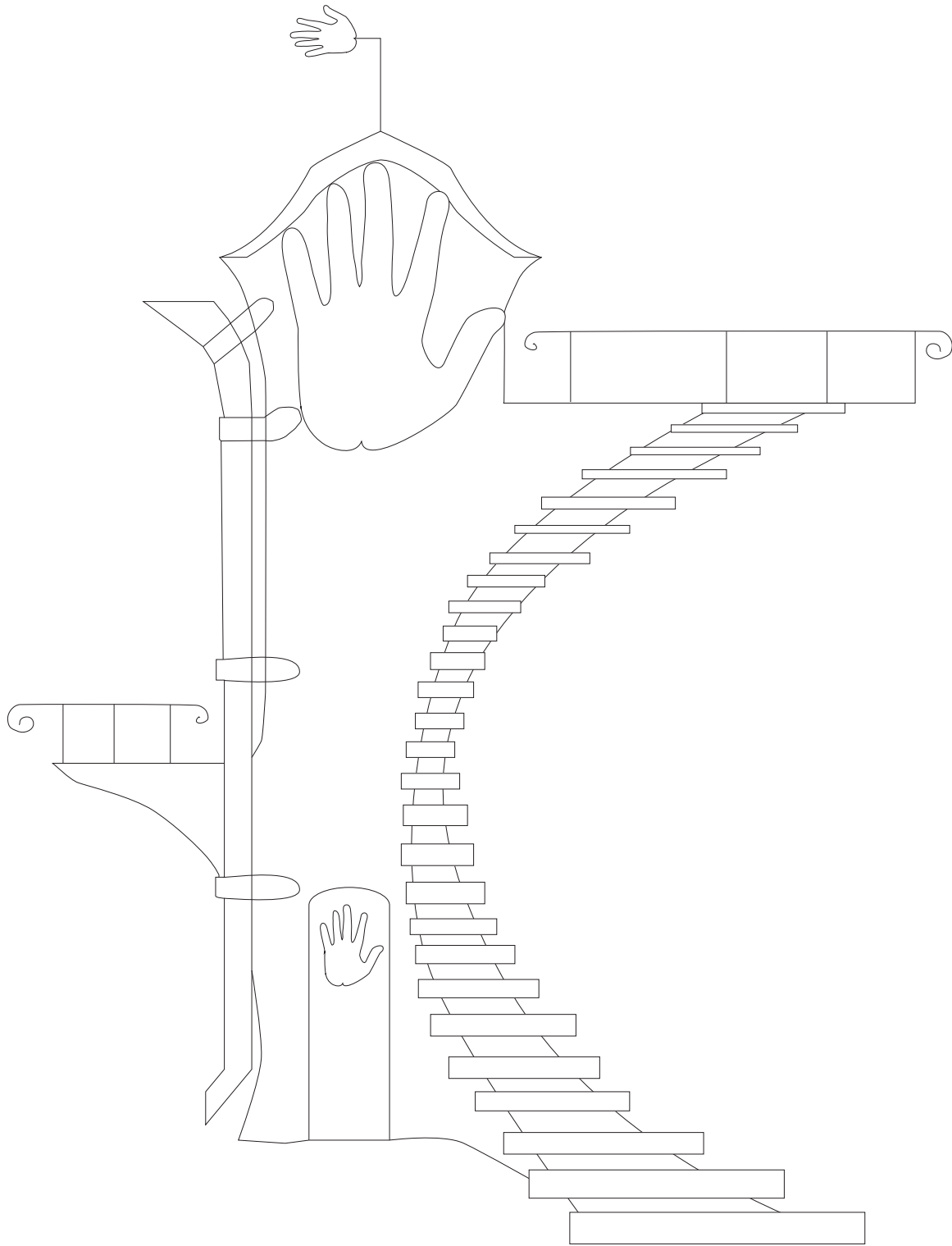
32



Обведи свою ладошку карандашом. Как называется каждый пальчик?



Обведи и раскрась домик сказочного гномика Ладошкина. Дорисуй что хочешь.

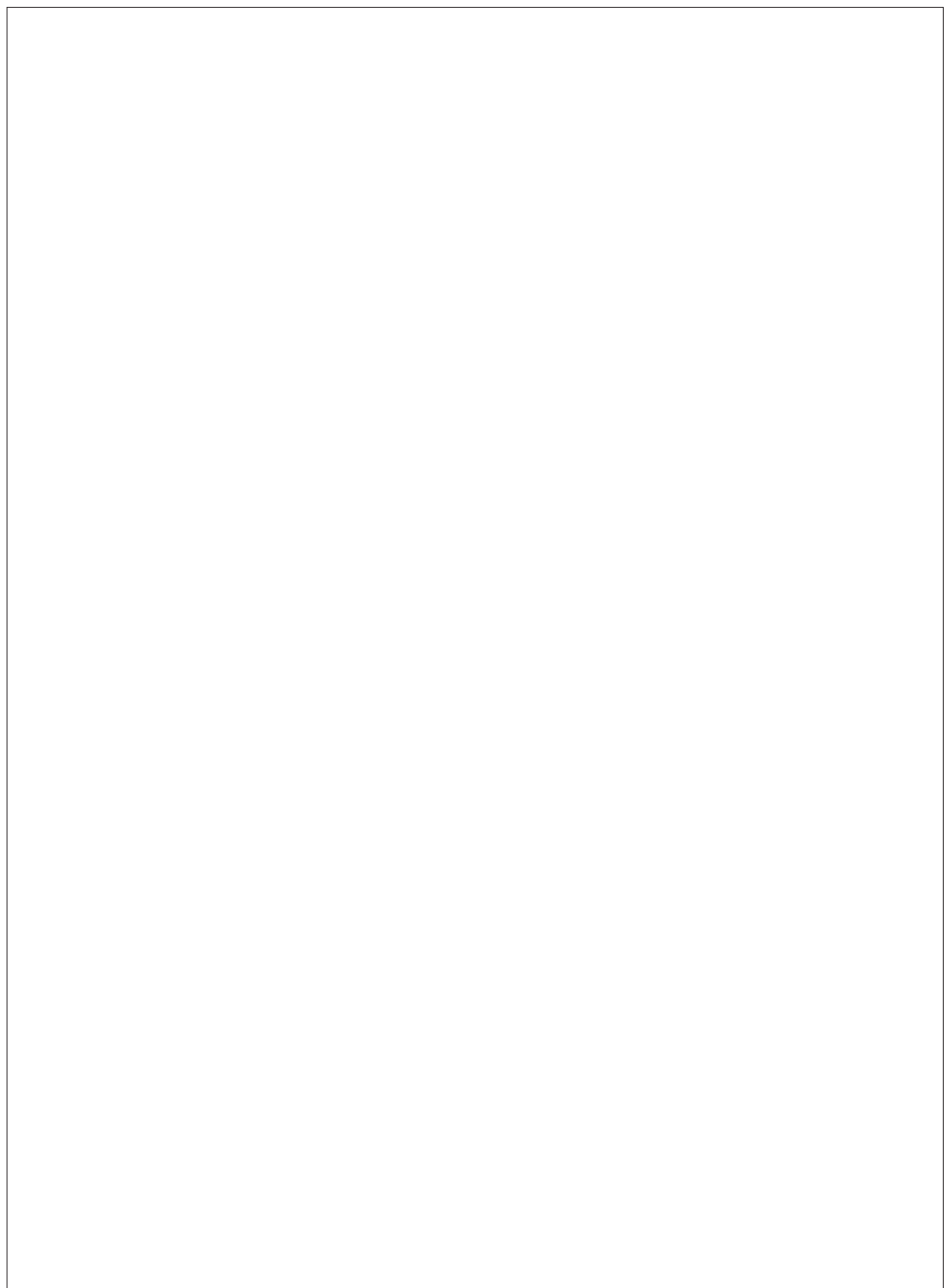


УВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ С СОВЁНКОМ

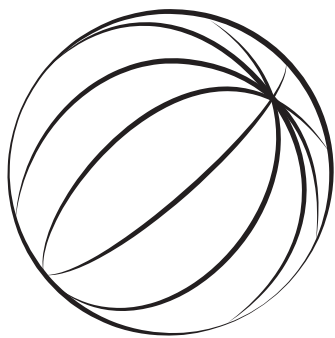
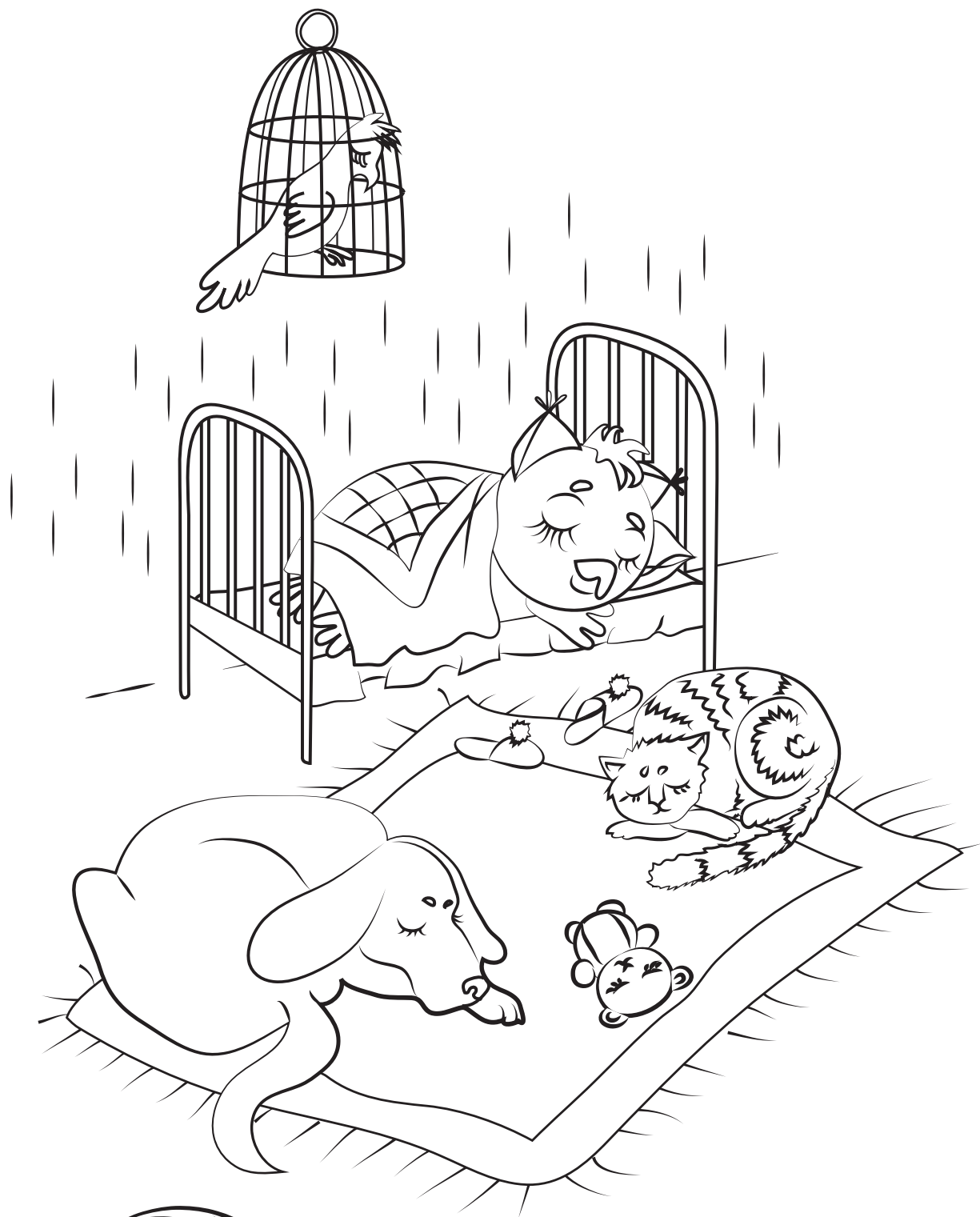




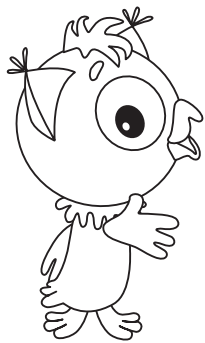
Возьми краски, разбавь их водой. Обмакивая пальчик в краску и прикладывая его к бумаге, нарисуй картину из отпечатков своих пальчиков.



А теперь давай подведём итоги занятия. Если оно тебе понравилось, дорисуй ручки и раскрась рукава платья весёлой девочки, а если нет – грустной (стр. 88–89).



ЗАНЯТИЕ 6
ПРО СОН



Добрый вечер, наш замечательный друг!

Всем просто необходим сон: и Совёнку, и его друзьям-гномикам. Именно сон снимает усталость и делает нас бодрыми на весь день. Совёнок даже сочинил стихи про сон.

*Сны бывают вкусными и не очень,
Сны бывают красными, словно осень.
Сны бывают громкими, словно пушки,
Сны бывают мягкими, как подушки.*

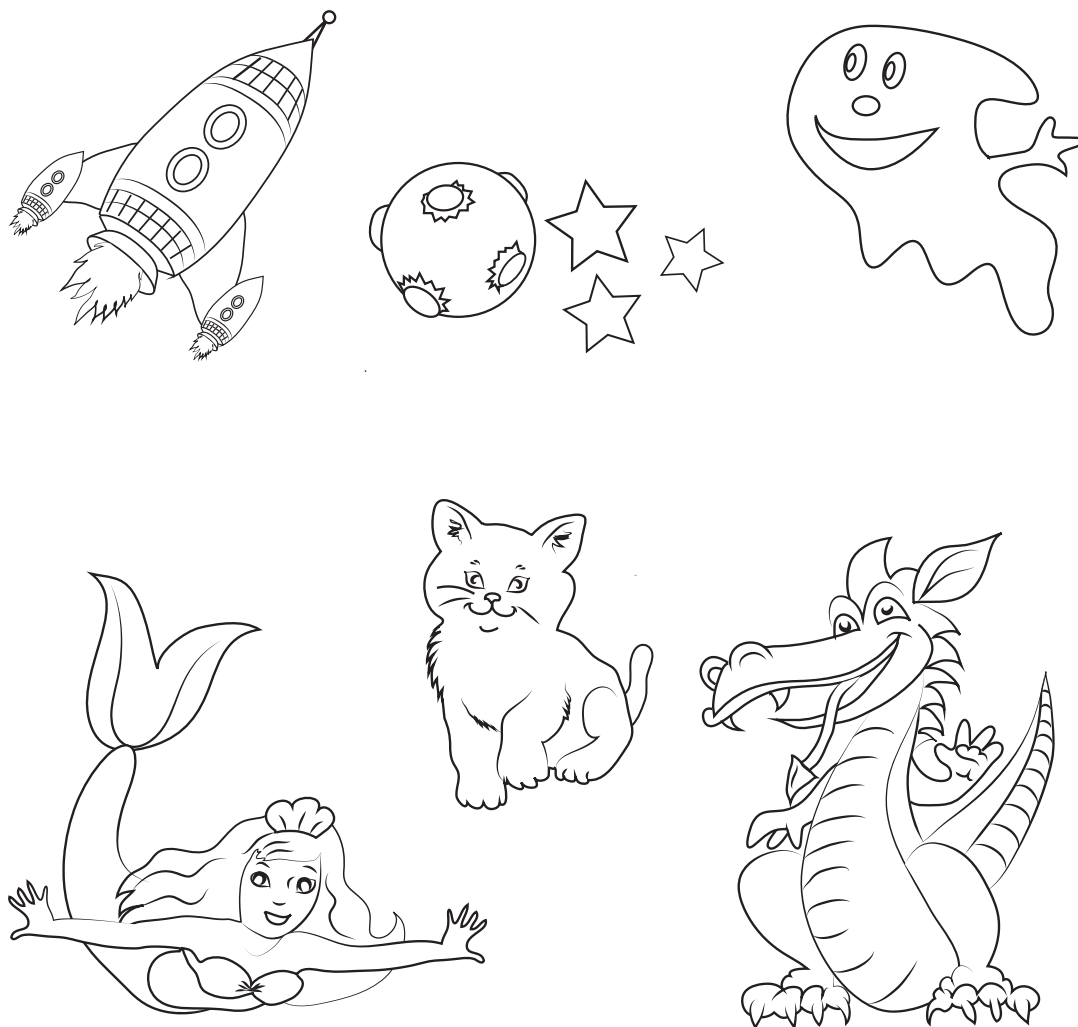
Совёнку приснился сон. Он решил нарисовать его. Раскрась и дорисуй то, чего, по-твоему, не хватает.



Отгадай загадку.

Что можно увидеть с закрытыми глазами?

Назови и раскрась изображённые объекты. Поставь крестиком те из них, которые тебе могут только присниться.

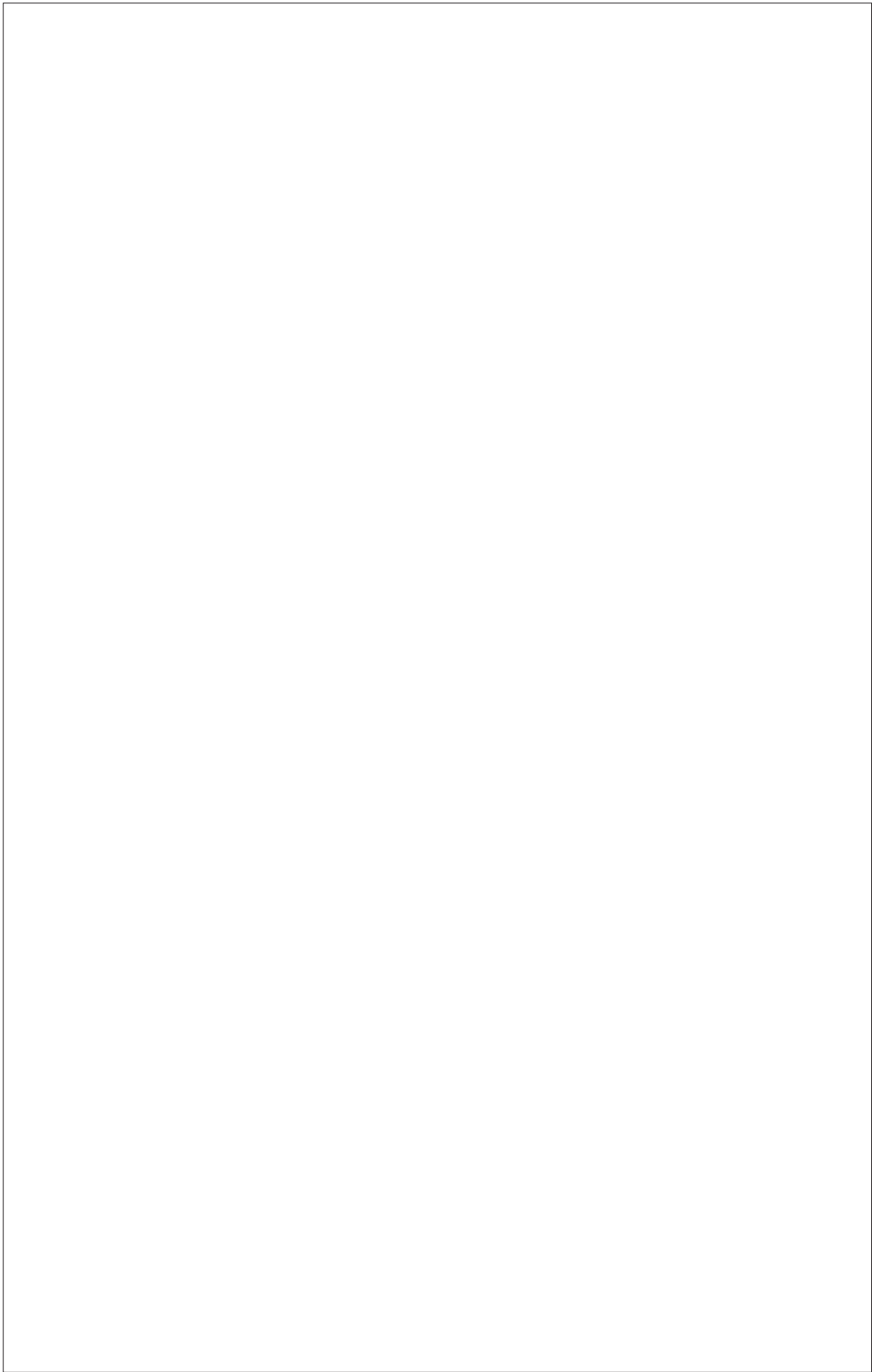


Головоломка № 6

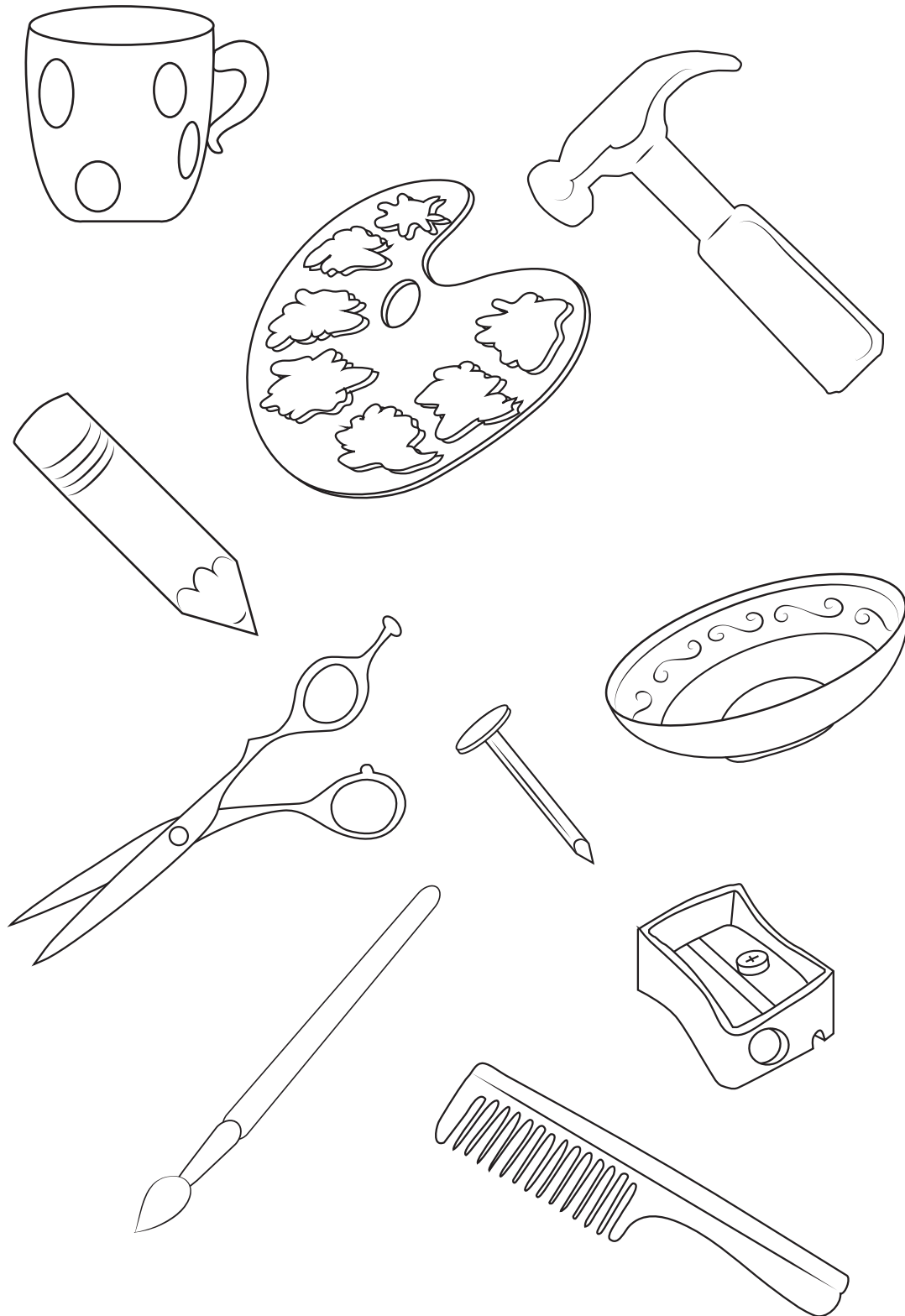
Из приложения точно по линиям вырежи ножницами нарисованные части. Собери из получившихся частей целое.



Сказочные гномики Глазастик, Ушастик, Вкусняшка, Носатик и Ладощкин подружились и решили построить себе общий домик. Придумай, нарисуй его и раскрась.



Назови изображённые объекты и раскрась их. Соедини линией пары связанных между собой объектов, которые приснились Совёнку.



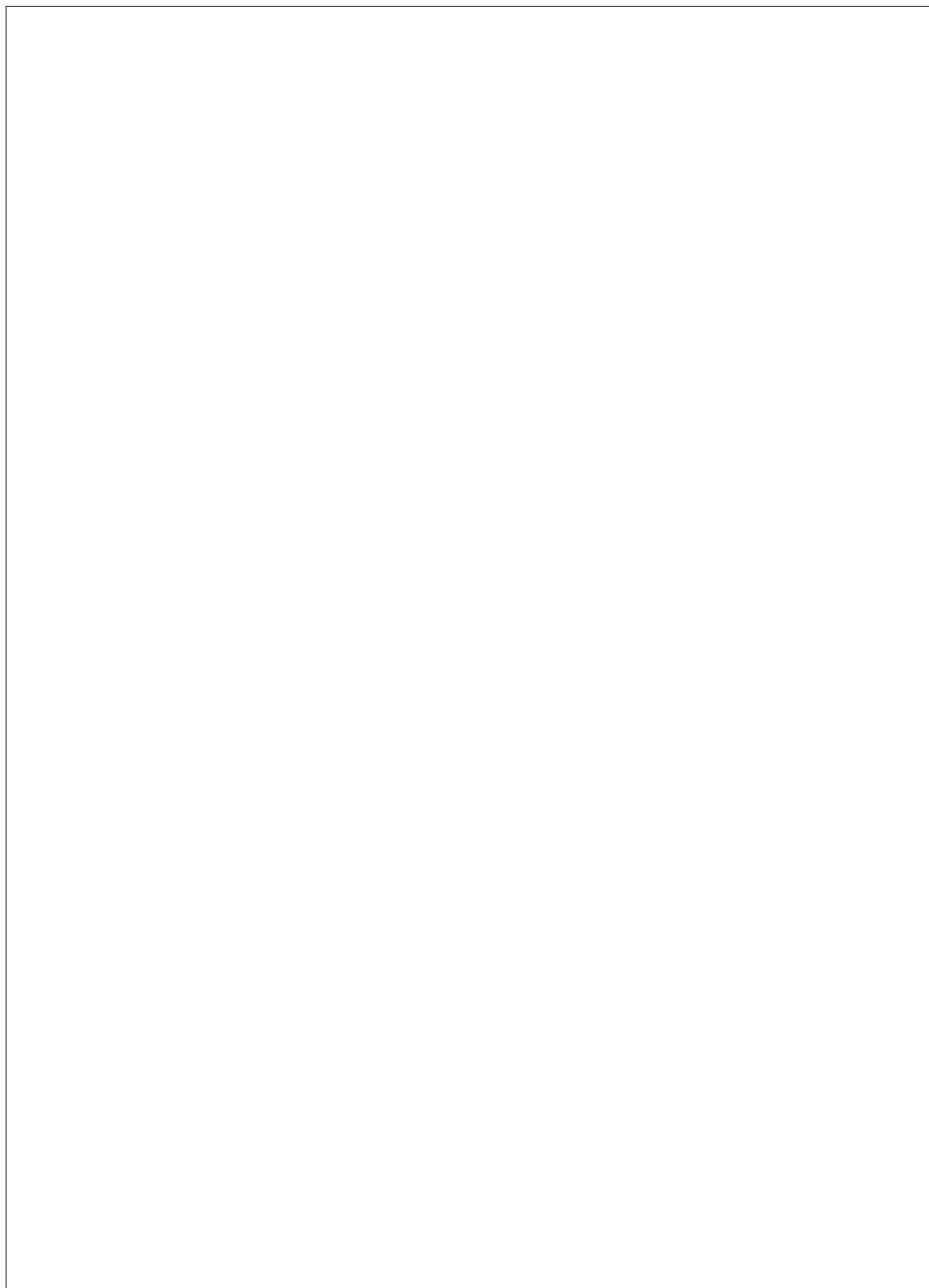
40

УВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ С СОВЁНКОМ



ЗАНЯТИЕ 6

Нарисуй свой самый интересный сон.



И снова пора прощаться: наше занятие про сон подошло к концу. Давай подведём его итоги. Если оно тебе понравилось, раскрась яркими светлыми красками воротник на платье весёлой девочки, а если нет – тёмными красками воротник на платье грустной девочки (стр. 88–89).



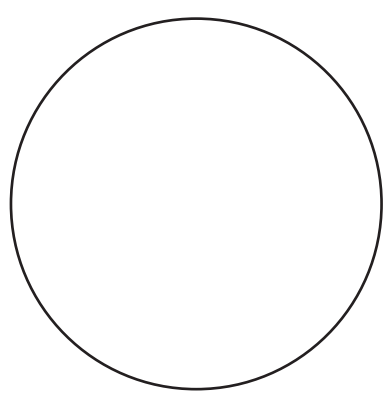
ЗАНЯТИЕ 7
ПРО ОВАЛ И КРУГ



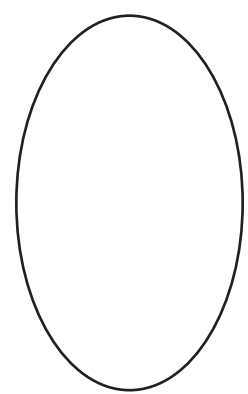
Привет, наш юный первооткрыватель!

Совёнок очень любит рисовать. Для своих рисунков он использует не только линии, но и фигуры, например круги и овалы. Познакомься с этими фигурами и выполни задания про них.

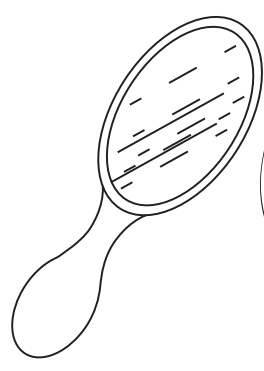
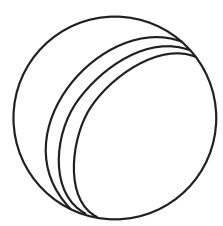
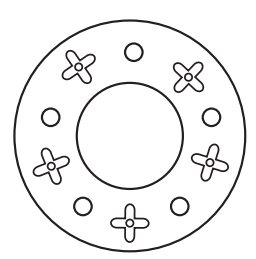
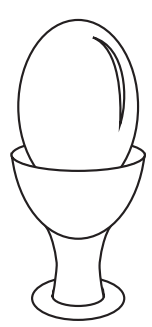
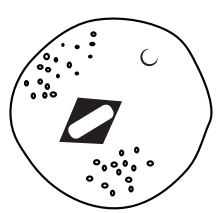
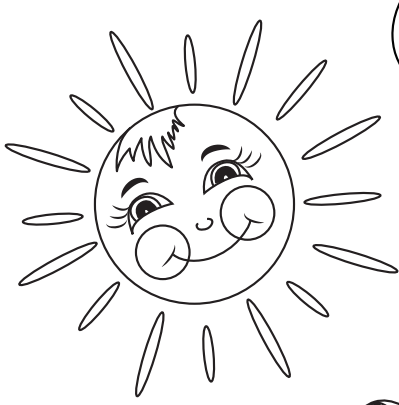
Назови и раскрась фигуры на рисунке. Соедини линиями фигуры с предметами такой же формы.



Это круг



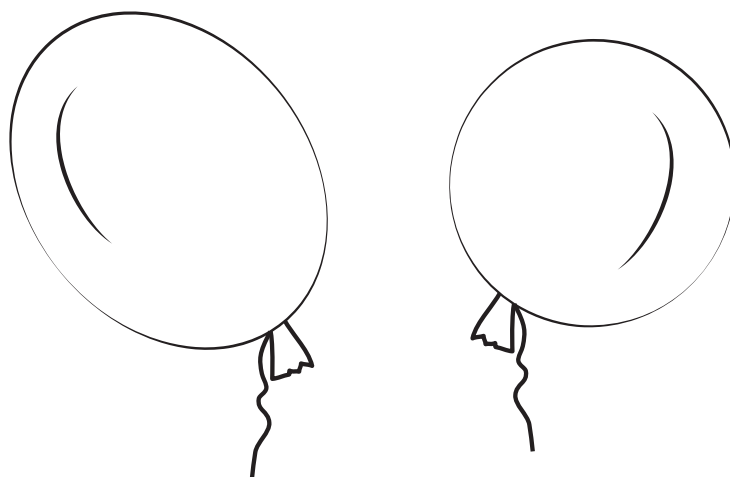
Это овал



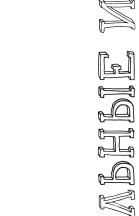
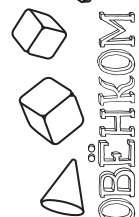
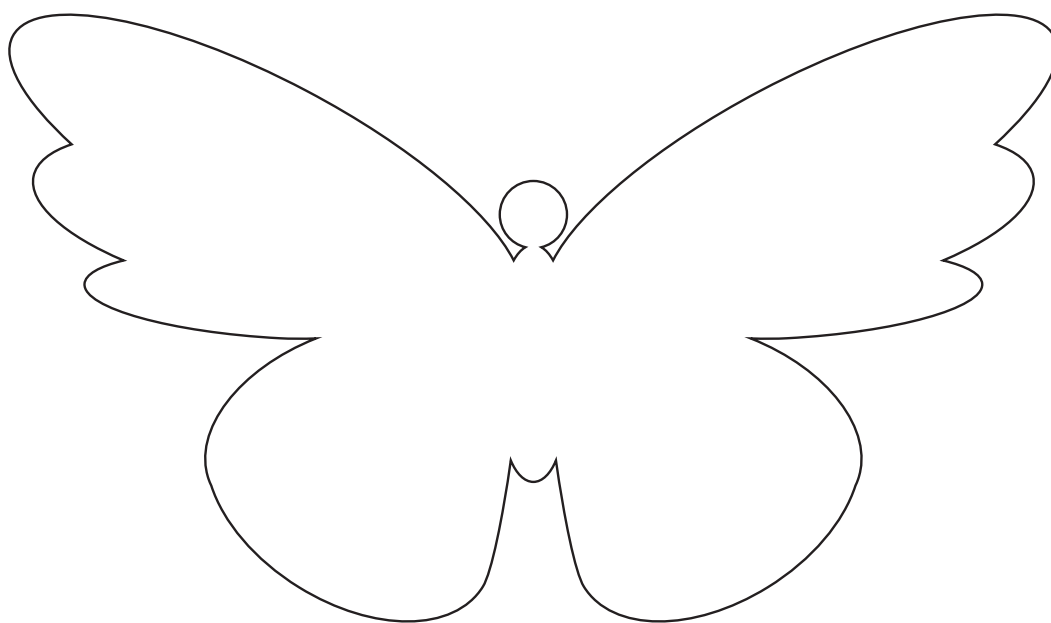
Отгадай загадку.

*Нет углов у меня, и похож на солнце я,
На тарелку и на крышку, на кольцо и колесо.*

Обведи и раскрась воздушные шары в разные цвета. Какой они формы?



Укрась нарисованными кружочками крылья бабочки, дорисуй усики и раскрась её.

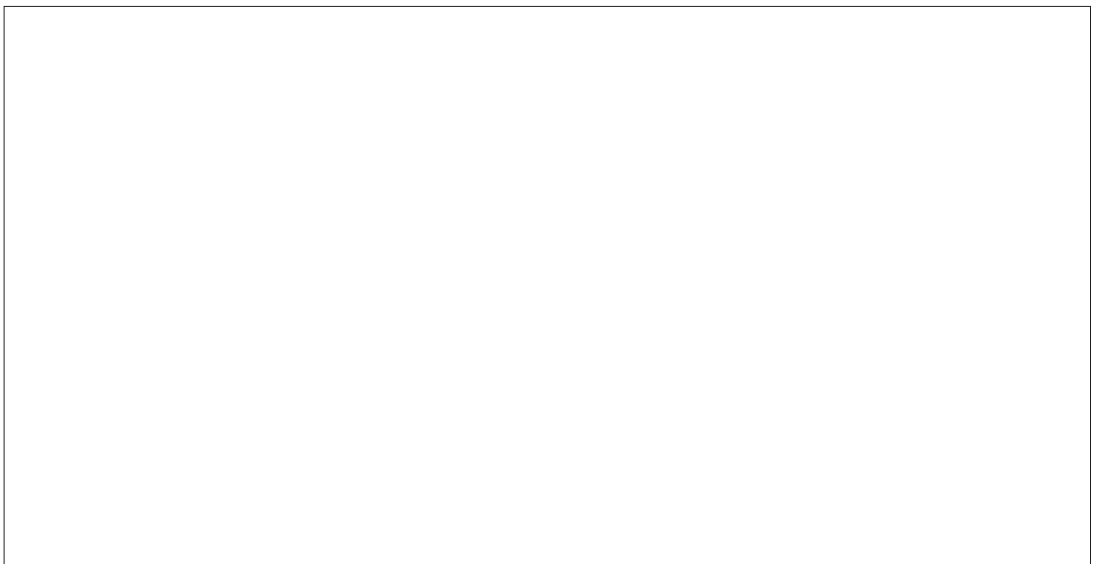
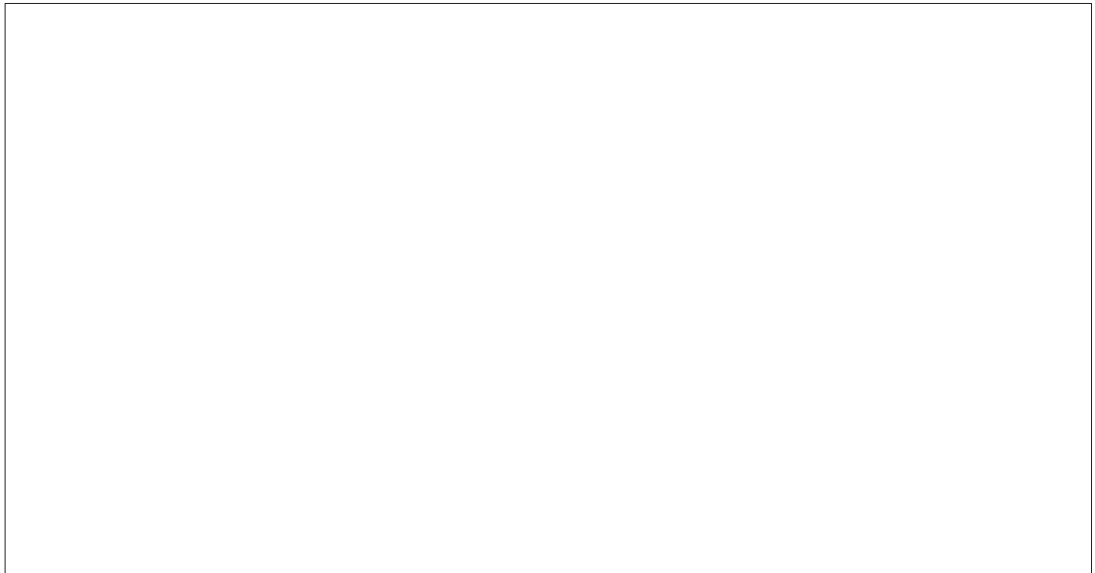
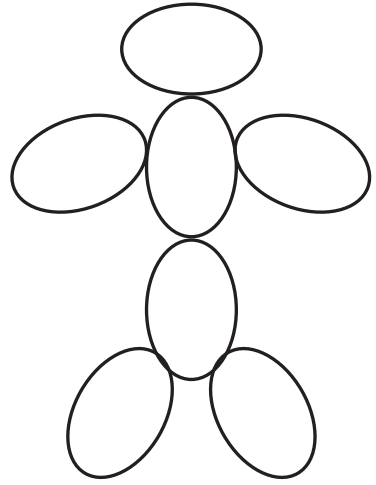




Головоломка № 7

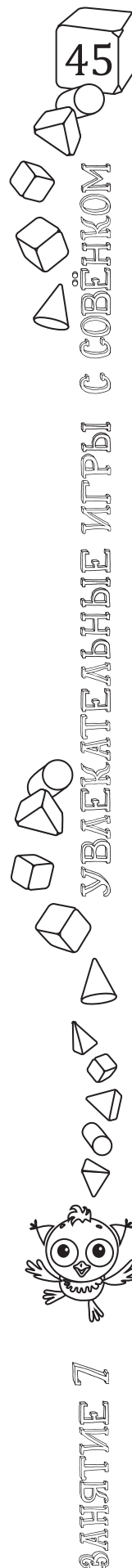
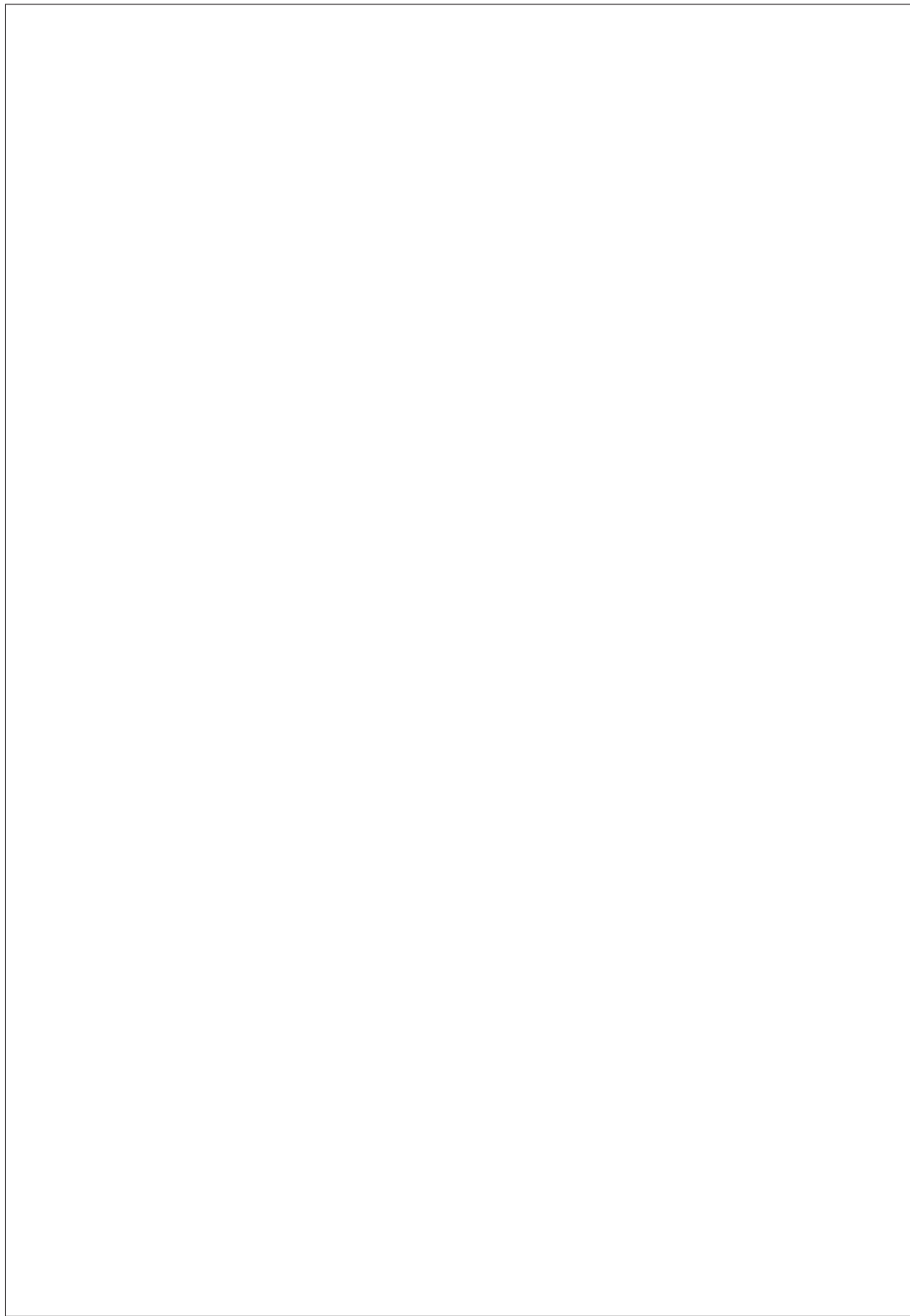
Вырежи ножницами из листа цветной бумаги овалы: оранжевые и зелёные.

Собери и приклей на лист в верхнее окошко из оранжевых овалов человечков так, как показано на рисунке справа, дорисуй им лица и одежду. Собери из зелёных овалов несколько ёлочек и приклей их на лист в нижнее окошко.

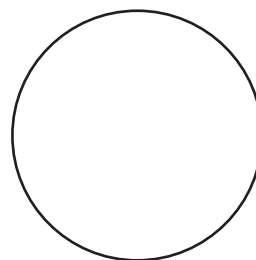
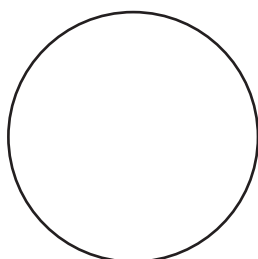
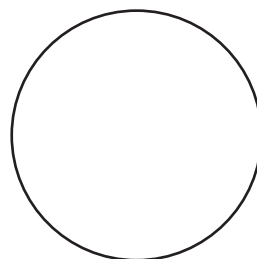
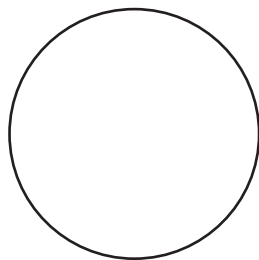
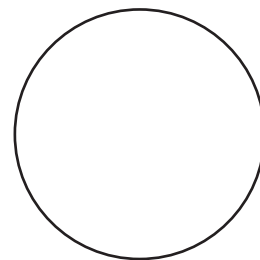
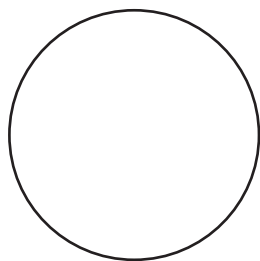


Головоломка № 8

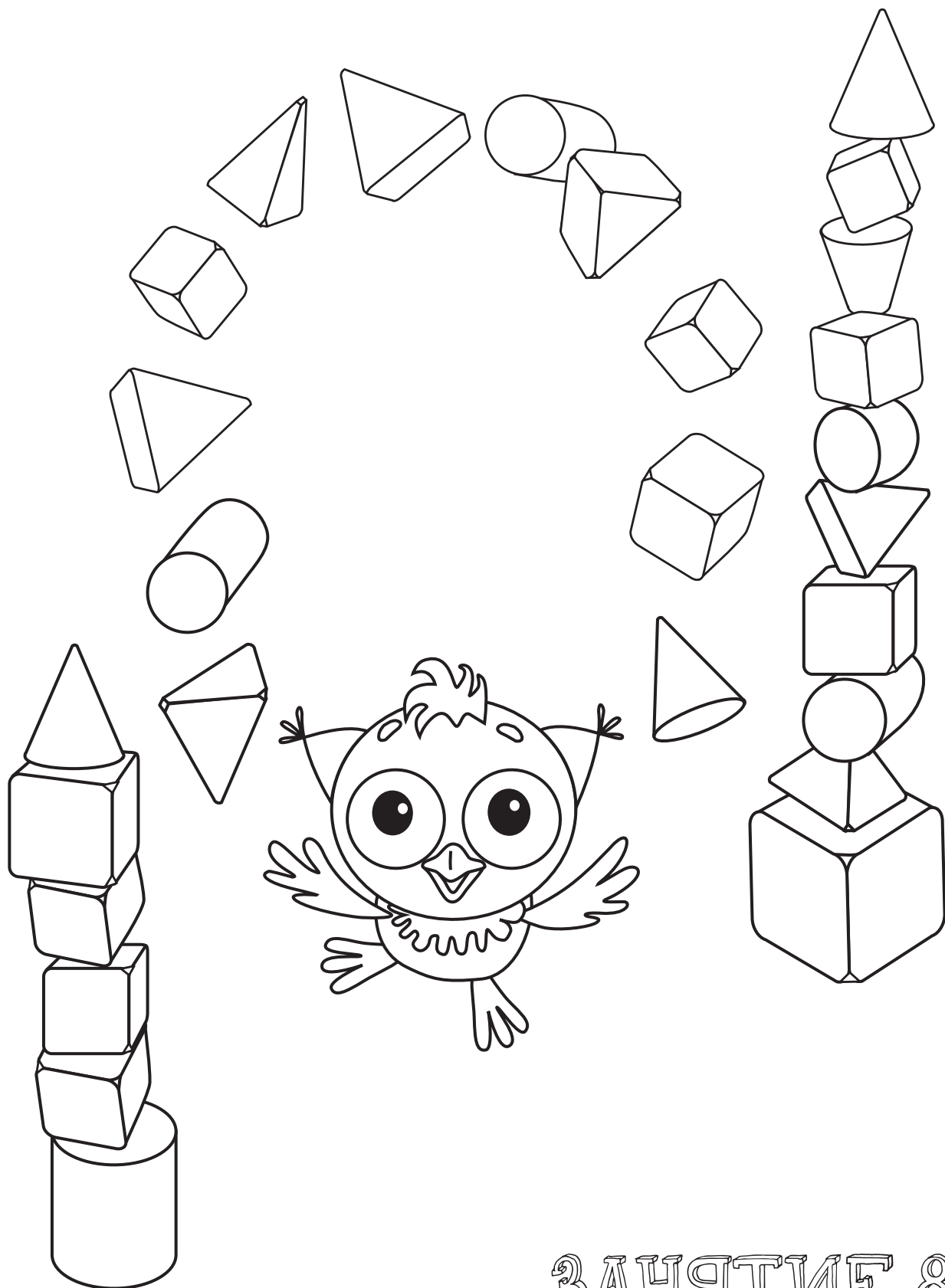
Вырежи ножницами из бумаги разных цветов кружочки и овалы. Придумай, собери и наклей нарядный домик из кружочков и овалов.



Совёнок пил чай и оставил на салфетке несколько отпечатков доньшка стакана. Дорисуй недостающее так, чтобы получилась картина.



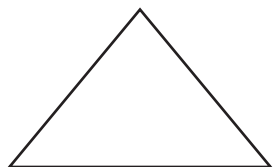
Вот и подошло к концу занятие про овал и круг. Давай подведём его итоги. Если занятие тебе понравилось, нарисуй красный бантик весёлой девочке, а если нет – синий бантик грустной девочке (стр. 88–89).



ЗАНЯТИЕ 8
ПРО ФИГУРКИ

Доброе утро, наш маленький друг!

Совёнок приглашает тебя познакомиться с несколькими новыми фигурками: треугольником, квадратом и прямоугольником – и предлагает выполнить задания с ними.



Это треугольник

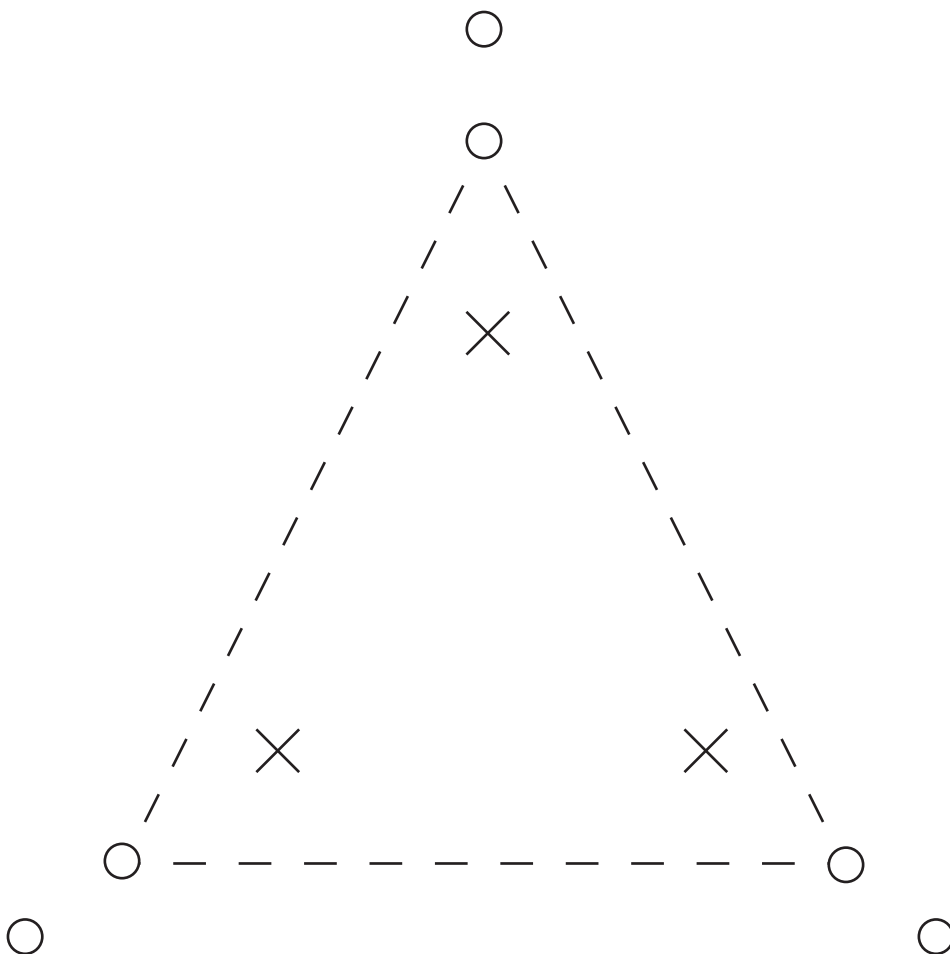


Это квадрат



Это прямоугольник

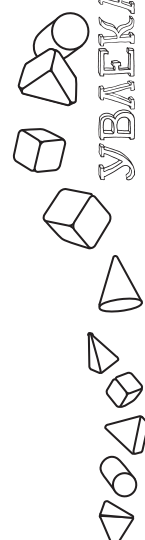
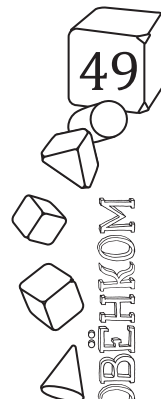
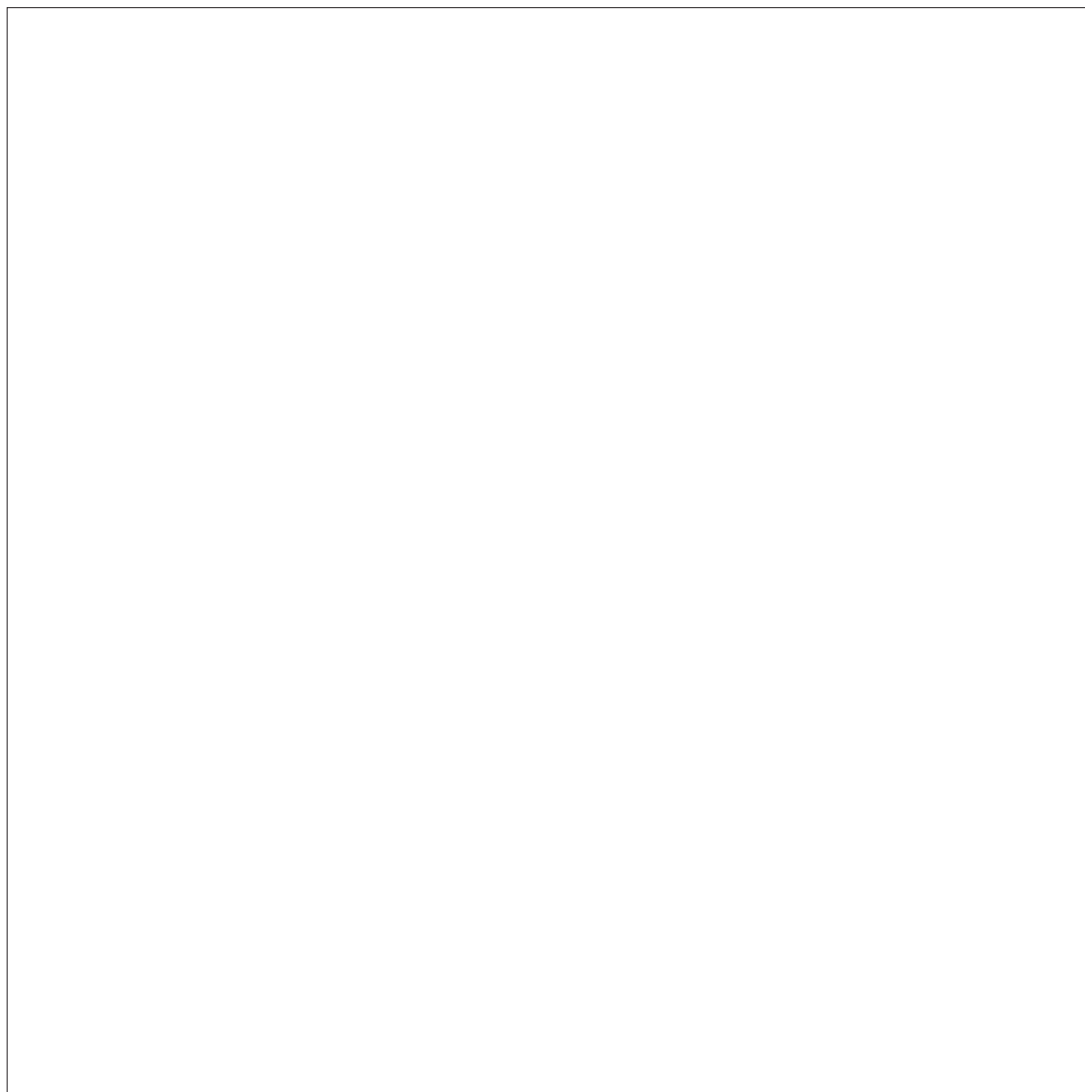
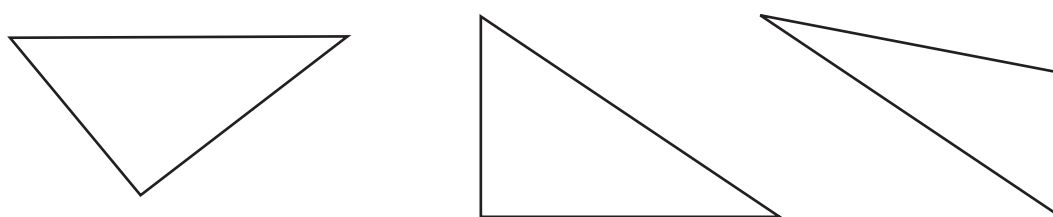
Соедини точки – получишь большой треугольник, соедини крестики – получишь маленький треугольник.



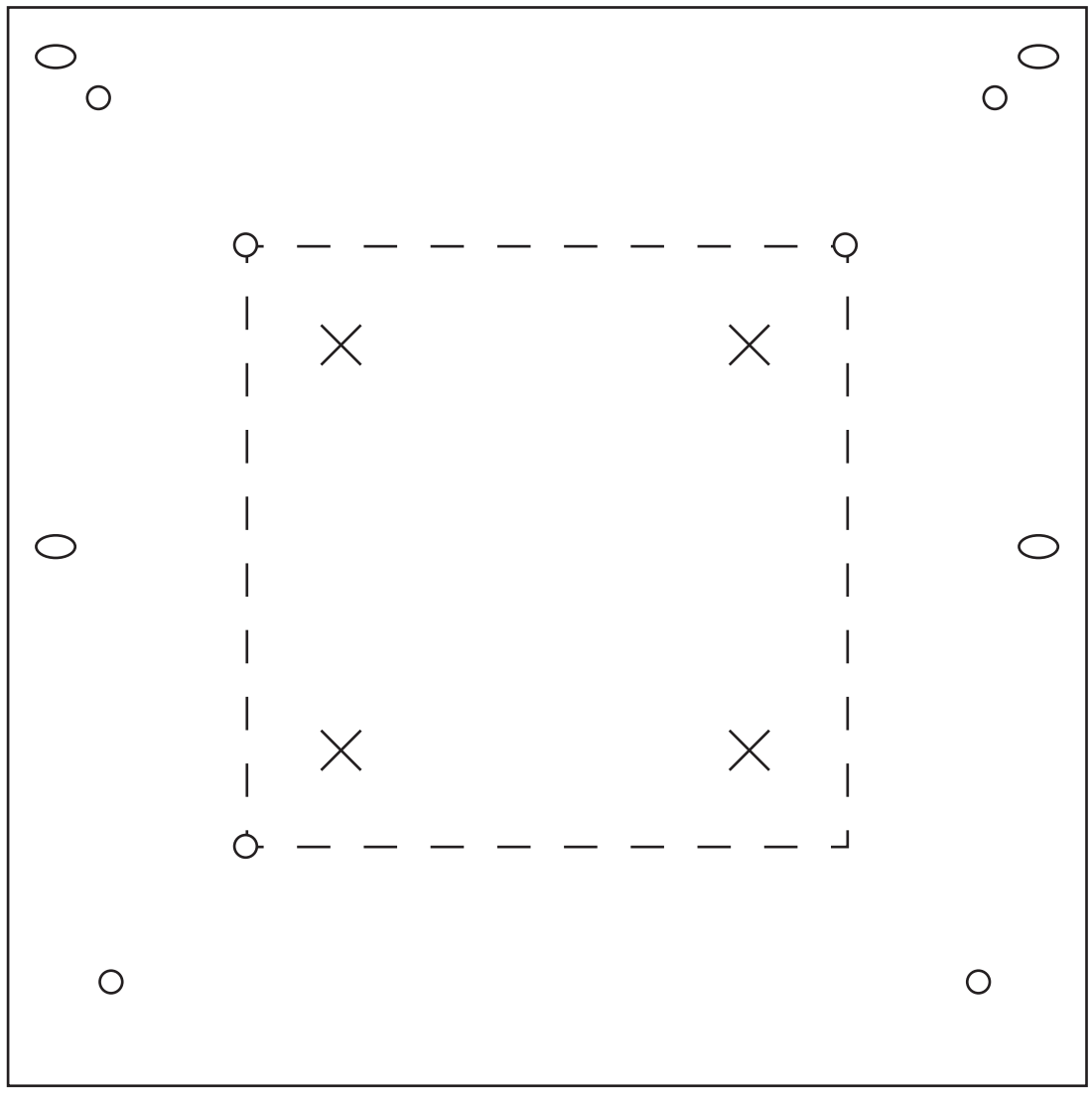
Отгадай загадку.

*Не овал я и не круг,
Треугольнику я друг,
Прямоугольнику я брат,
А зовут меня - ...*

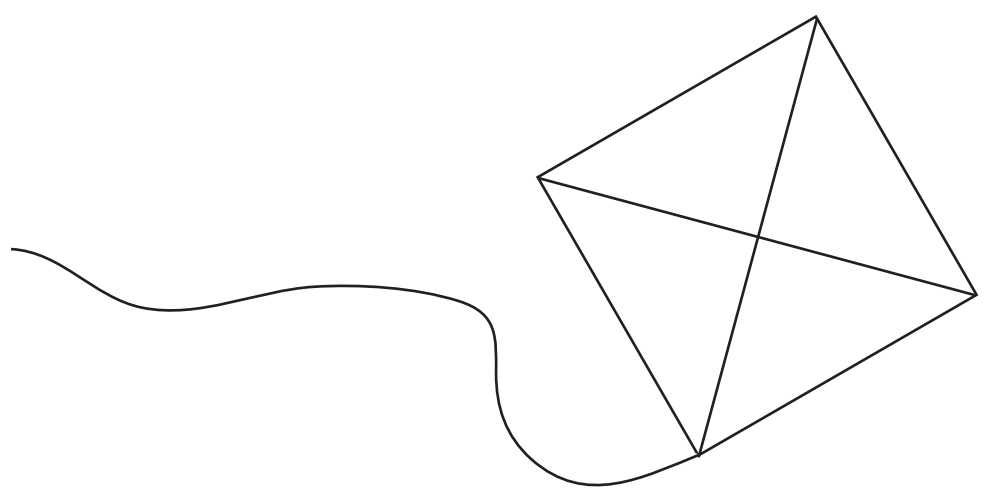
Посмотри на картинку: треугольники бывают разными. Нарисуй здесь свои треугольники, составив из них картину.



Соедини точки - получишь большой квадрат, соедини крестики - получишь меньший квадрат, соедини овалы - получишь прямоугольник.

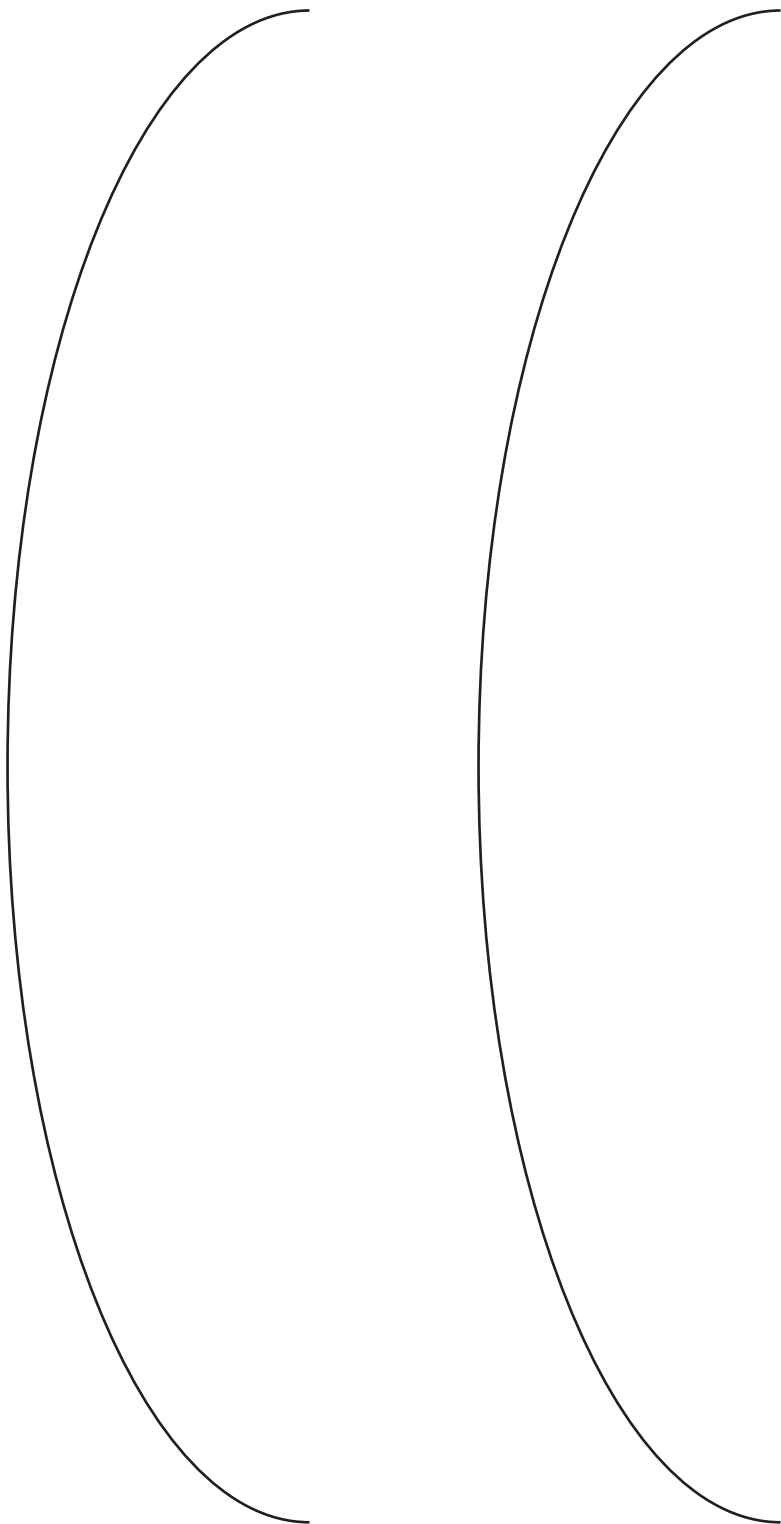


Обведи и раскрась воздушного змея. Из каких фигур он состоит?



Головоломка № 9

Из приложения ножницами вырежи фигуры, из которых состоят бусы. Сложи из фигур бусы для себя и для мамы. Наклей бусы на верёвочки. Назови формы бусинок. Раскрась их и назови цвета.



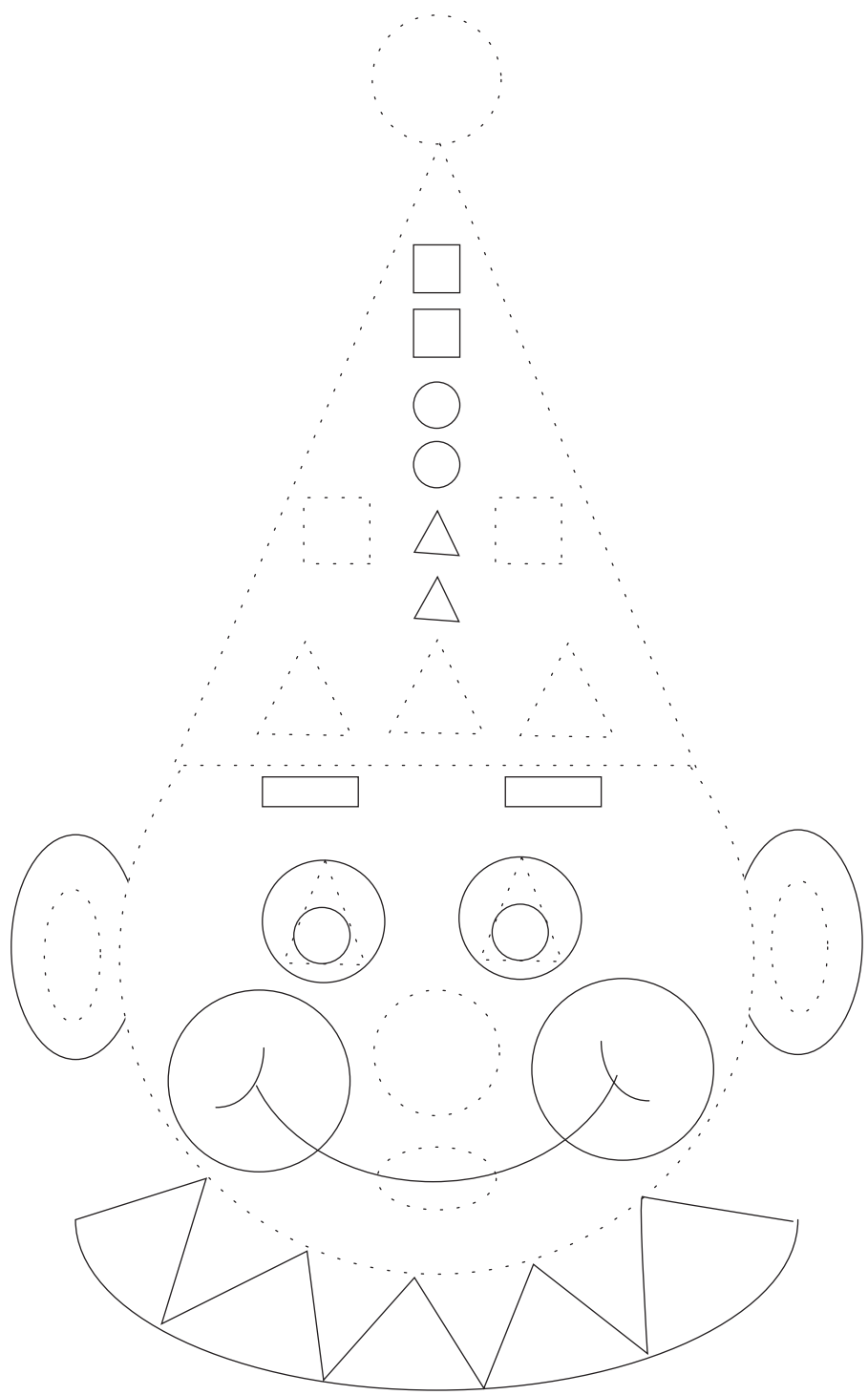
УВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ С СОВЁНКОМ



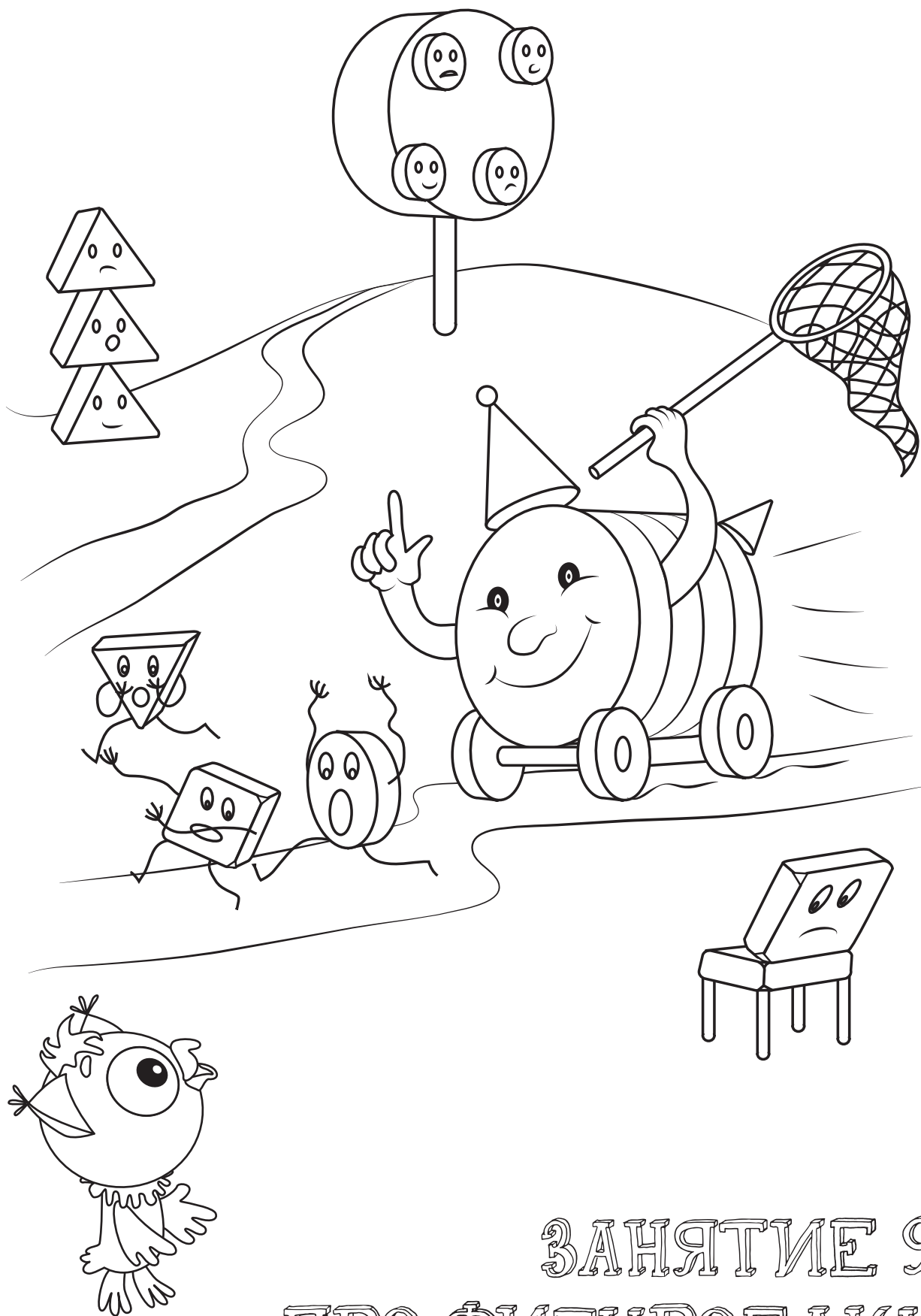
ЗАНЯТИЕ 8



Обведи и раскрась человечка.



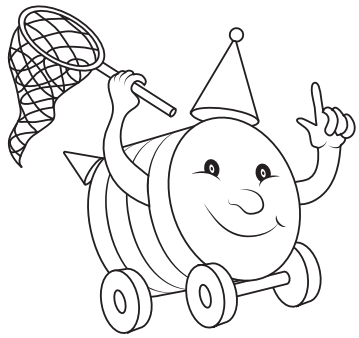
А теперь давай подведём итоги занятия про фигурки. Если оно тебе понравилось, нарисуй красную шапочку весёлой девочке, а если нет – синюю шапочку грустной девочке (стр. 88–89).



ЗАНЯТИЕ 9
ПРО ФИГУРОЕДКУ



Приветствуем тебя, пытливейший друг!

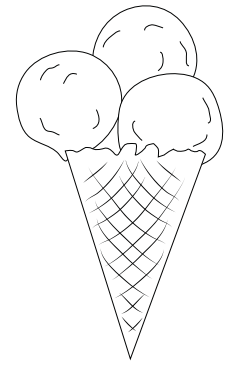


Это хитрая Фигуроедка – главный враг фигур. Чтобы она не узнала и не съела разные фигуры, Совёнок предлагает тебе их спрятать. Внимательно выполни его задания.



Нарисуй из фигур разной формы любые предметы так, чтобы Фигуроедка их не заметила. Например, как это мороженое.

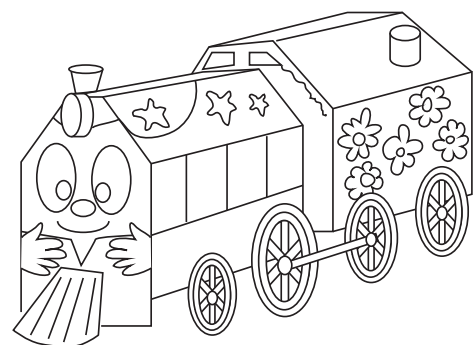
Large empty rectangular box for drawing.



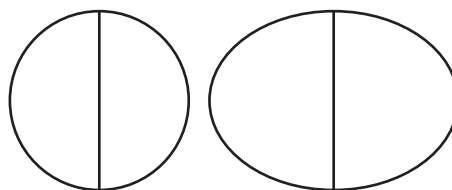
Отгадай загадку.

*Математик Петя наш,
Взял он в руки карандаш –
На столе у бабы Шуры
Чертит разные...*

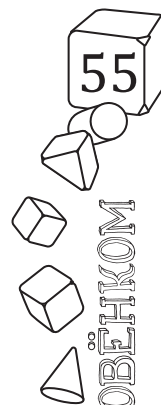
Обведи и раскрась паровозик. Придумай, нарисуй и раскрась вагончики для этого паровозика, в окошках вагончиков нарисуй лица мальчиков и девочек.



Целое можно делить на части. Разрежь круг на 2 половинки – получишь 2 полукруга. Разрежь овал – получишь 2 полуовала.



55



УВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ С СОВЁНКОМ

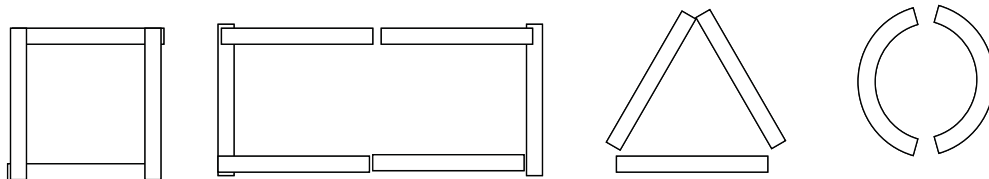


ЗАНЯТИЕ 9



Головоломка № 10

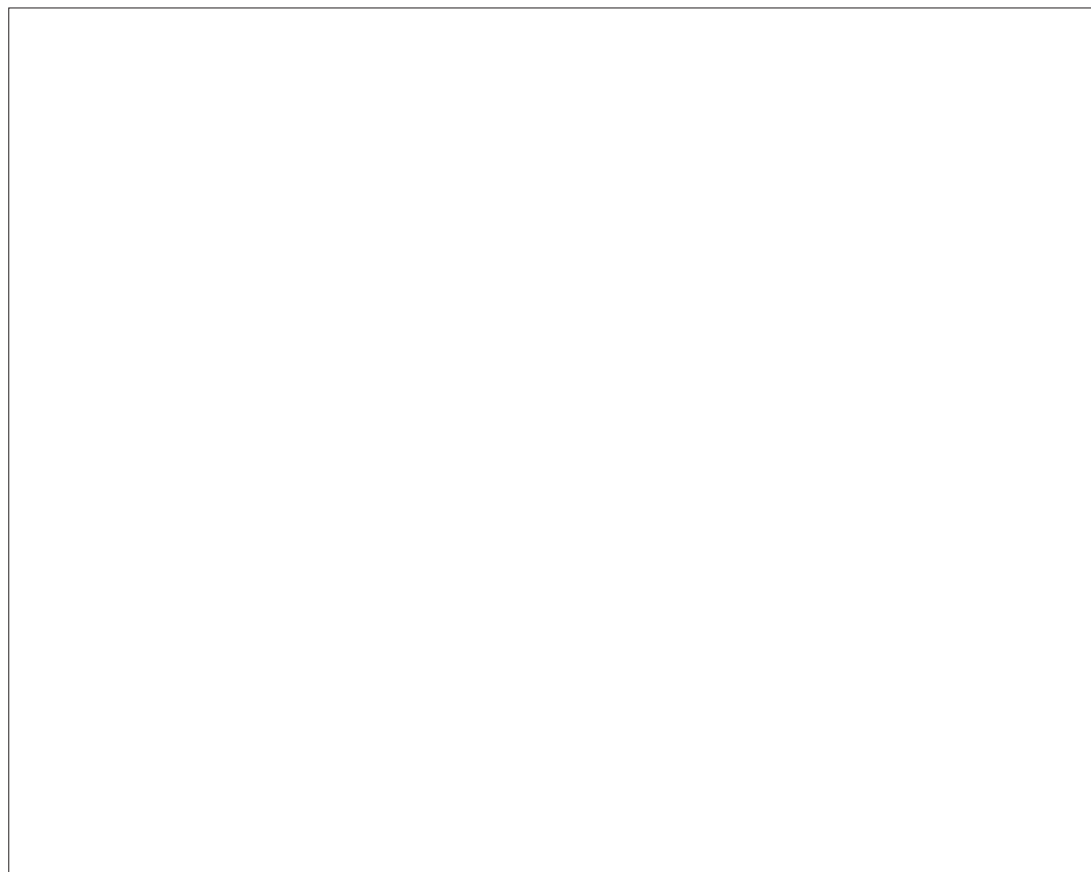
Возьми счётные палочки и верёвочку и сложи из них фигуры, как показано на рисунках.



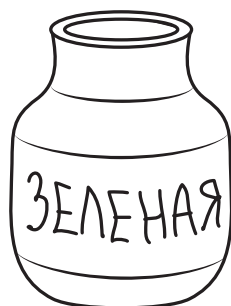
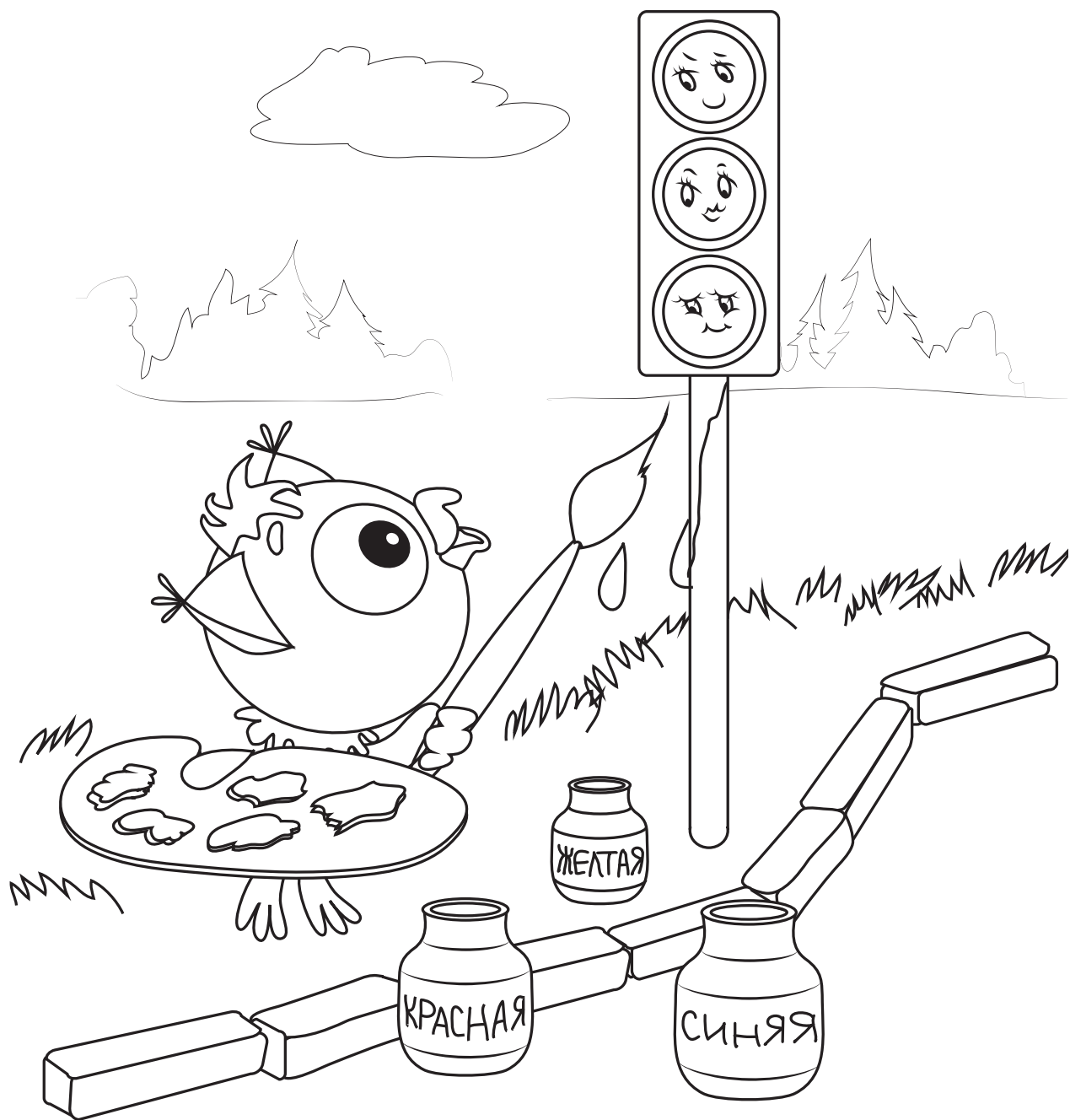
Какая фигура здесь лишняя? Почему? Переложи в прямоугольнике две палочки так, чтобы получились два треугольника.

А теперь сложи из этих палочек снежинку.

Нарисуй из половинок кругов и овалов человечка, цветочек и всё что захочешь.



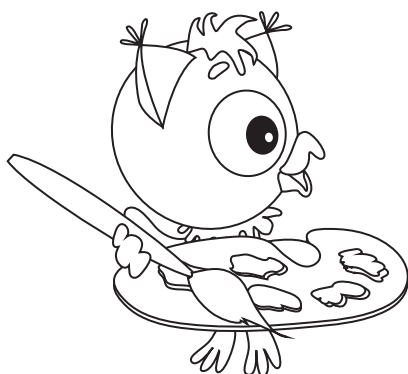
А теперь давай подведём итоги занятия. Если занятие тебе понравилось, нарисуй красный флажок весёлой девочке, а если нет – синий флажок грустной девочке (стр. 88–89).



ЗАНЯТИЕ 10 ПРО ЦВЕТ

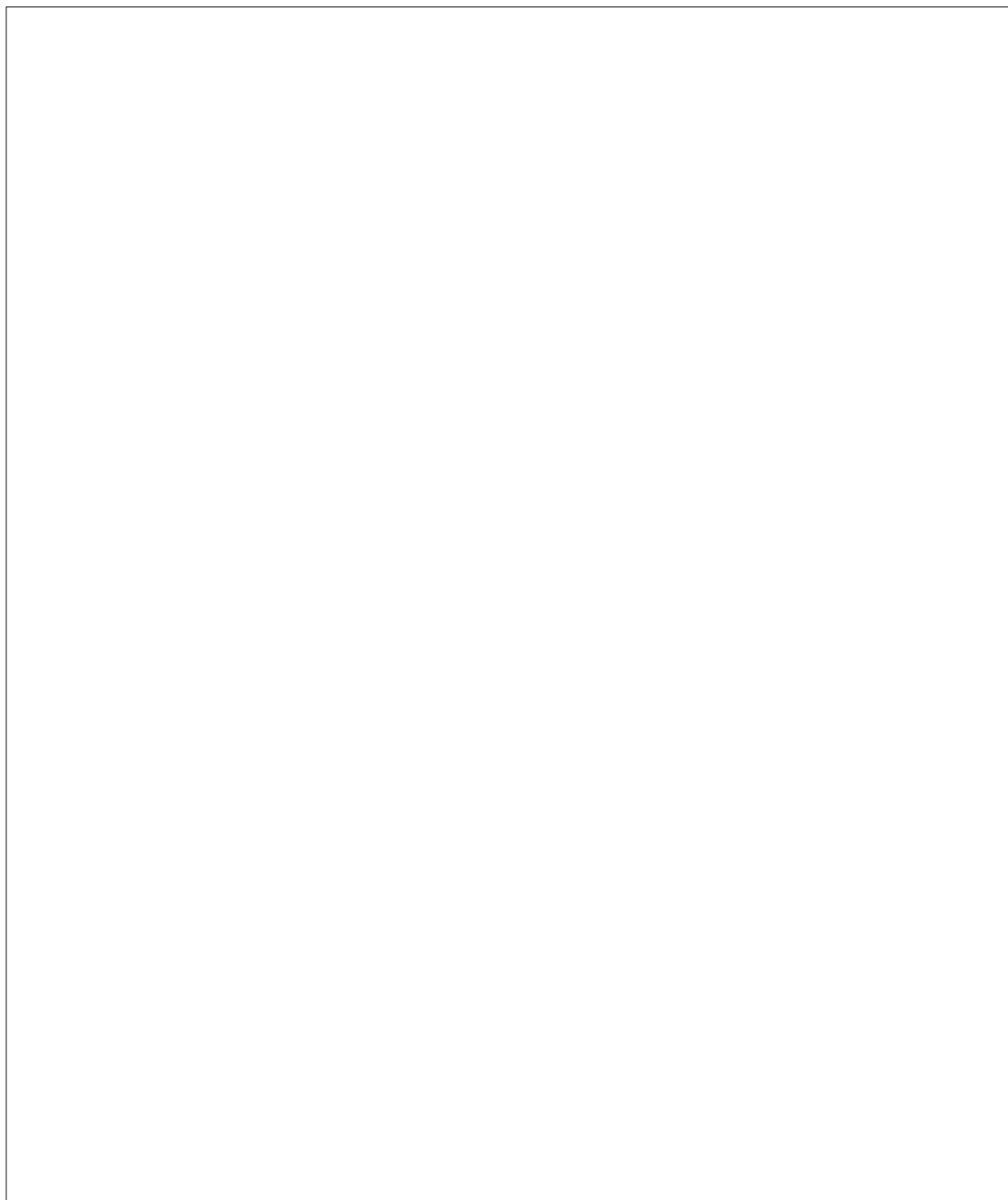


Здравствуй, наш верный друг!



Как ты уже знаешь, Совёнок очень любит рисовать, и для этого у него есть много разных карандашей и фломастеров, поэтому он и тебе предлагает выполнить задания про цвет.

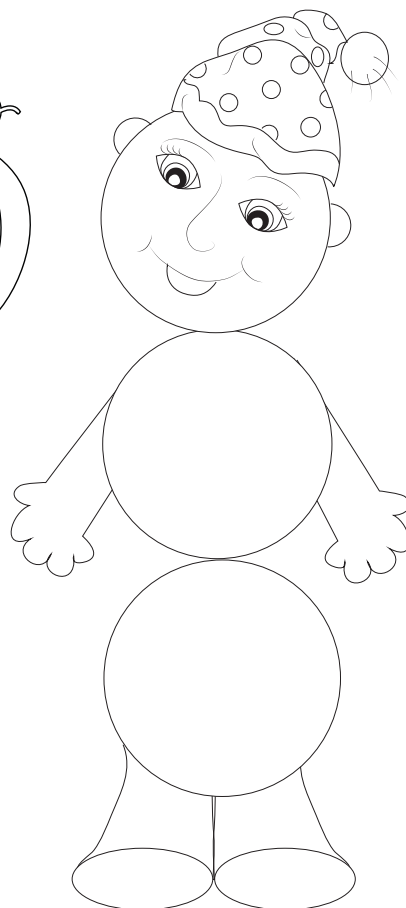
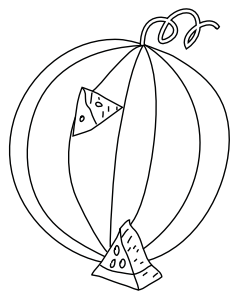
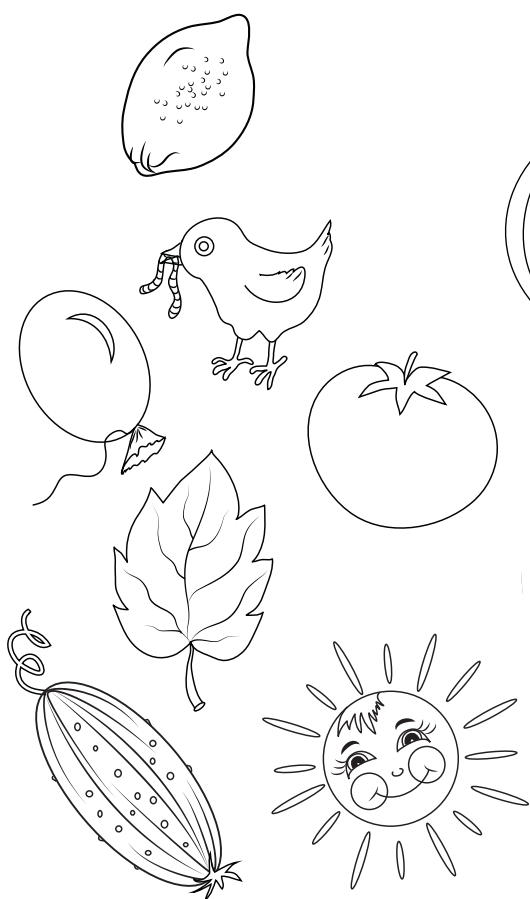
Нарисуй любой узор из разноцветных кружочков и треугольников.



Отгадай загадку и нарисуй отгадку.

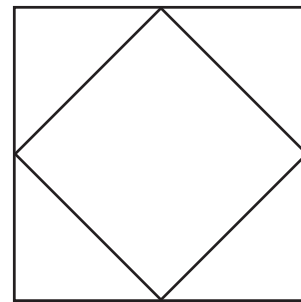
Поднялись врата, всему миру красота.

Обведи и раскрась светофорик правильно. Соедини линиями красный, жёлтый и зелёный цвета светофорика с предметами, имеющими тот же цвет, раскрась их.

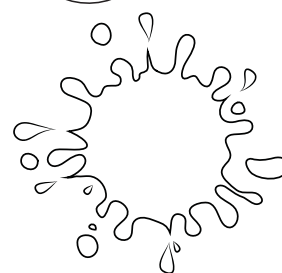
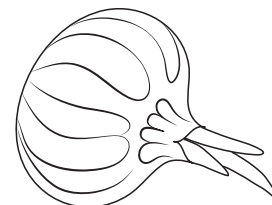
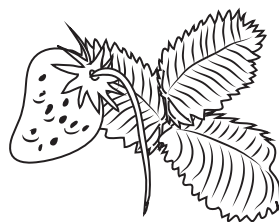
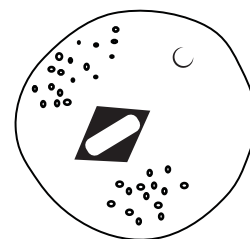
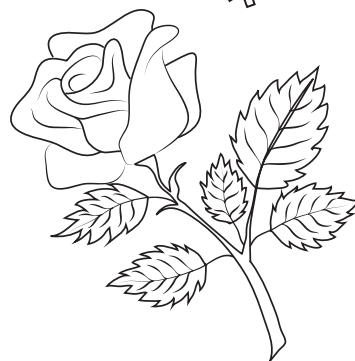
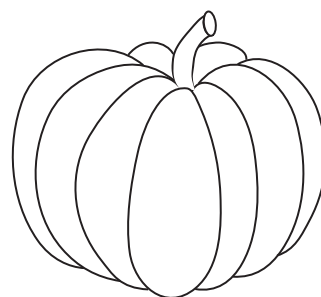
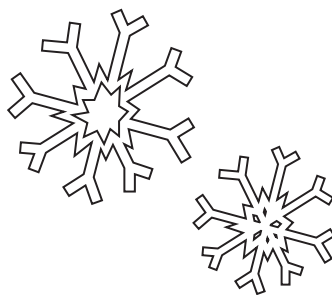


Головоломка № 11

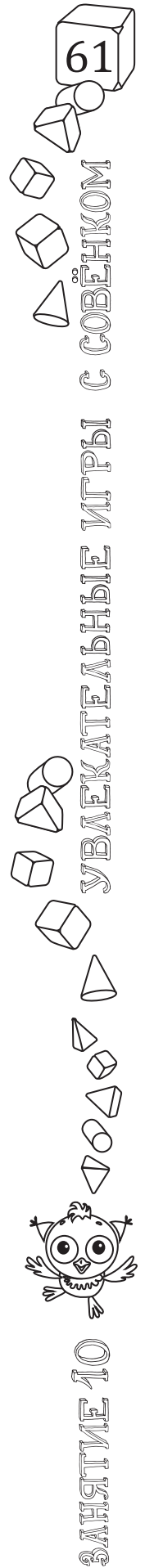
Из приложения аккуратно ножницами вырежи квадрат и разрежь его на части. Сложи из вырезанных частей квадрат, как показано на рисунке справа. Расскажи, сколько получилось треугольников? Сколько у тебя получилось квадратов разного размера?



Назови и раскрась изображённые объекты. Соедини линией предметы одного цвета.



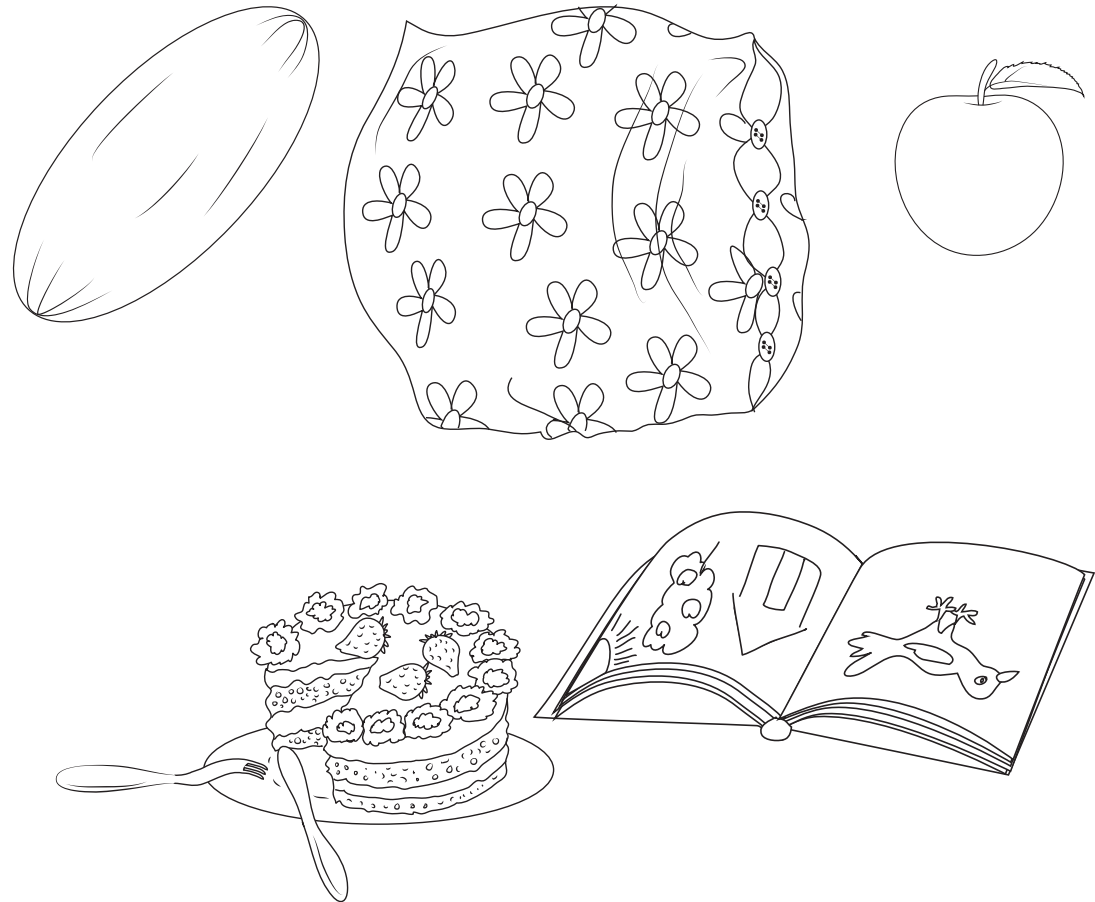
Фигуредка злая потому, что у неё нет своего домика. Нарисуй из известных тебе фигур и раскрась в разные цвета домик Фигуредки так, чтобы она не догадалась об их присутствии и не съела свой домик.





Головоломка № 12

Из приложения аккуратно ножницами вырежи части головоломки. Раскрась белые кружочки и поставь их так, чтобы в одном ряду или в одном столбике не повторялись два кружочка одного вида



Пришло время подвести итоги занятия про цвет. Если занятие тебе понравилось, нарисуй красный шарик весёлой девочке, а если нет – синий шарик грустной девочке (стр. 88–89).



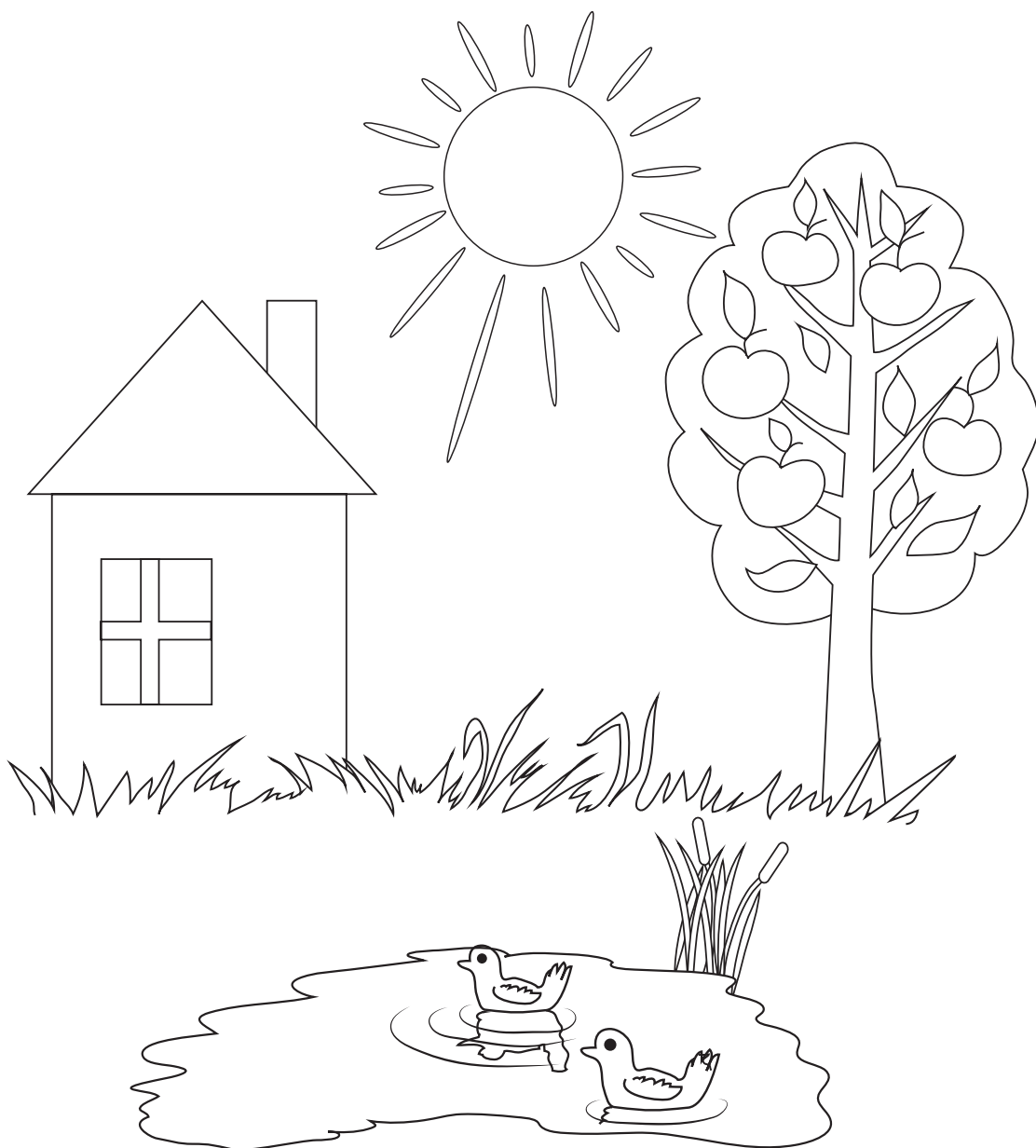
ЗАНЯТИЕ 11
ПРО ЦВЕТ И НЕ ТОЛЬКО



Добрый день, дружок!

Совёнок предлагает тебе продолжить выполнять задания про цвет, но в этот раз не только про него: часто бывает важно, какую форму и размер имеют объекты. Внимательно выполни задания Совёнка.

Обведи объекты и раскрась картинку. Что на ней изображено? Какую форму и цвет имеют изображённые объекты?



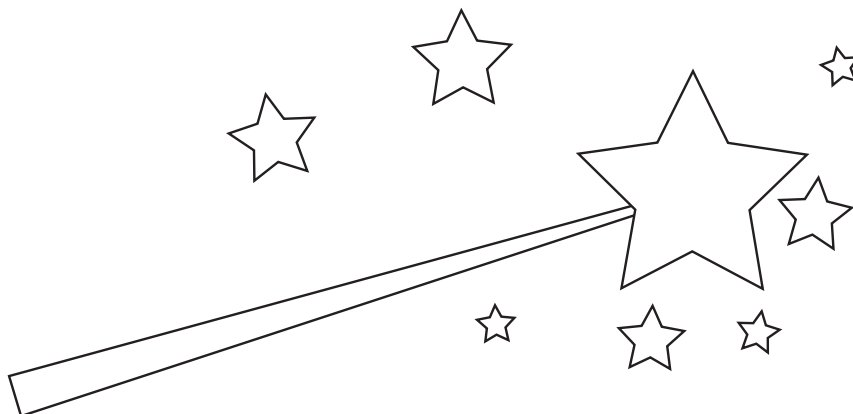
Отгадай загадку.

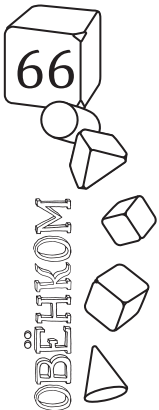
*У малины и клубники,
Помидора и брусники
Вкус, конечно, очень разный,
Ну а цвет похожий - ...*

Обведи и раскрась рыбок в аквариуме. На какие две группы можно разделить рыбок?



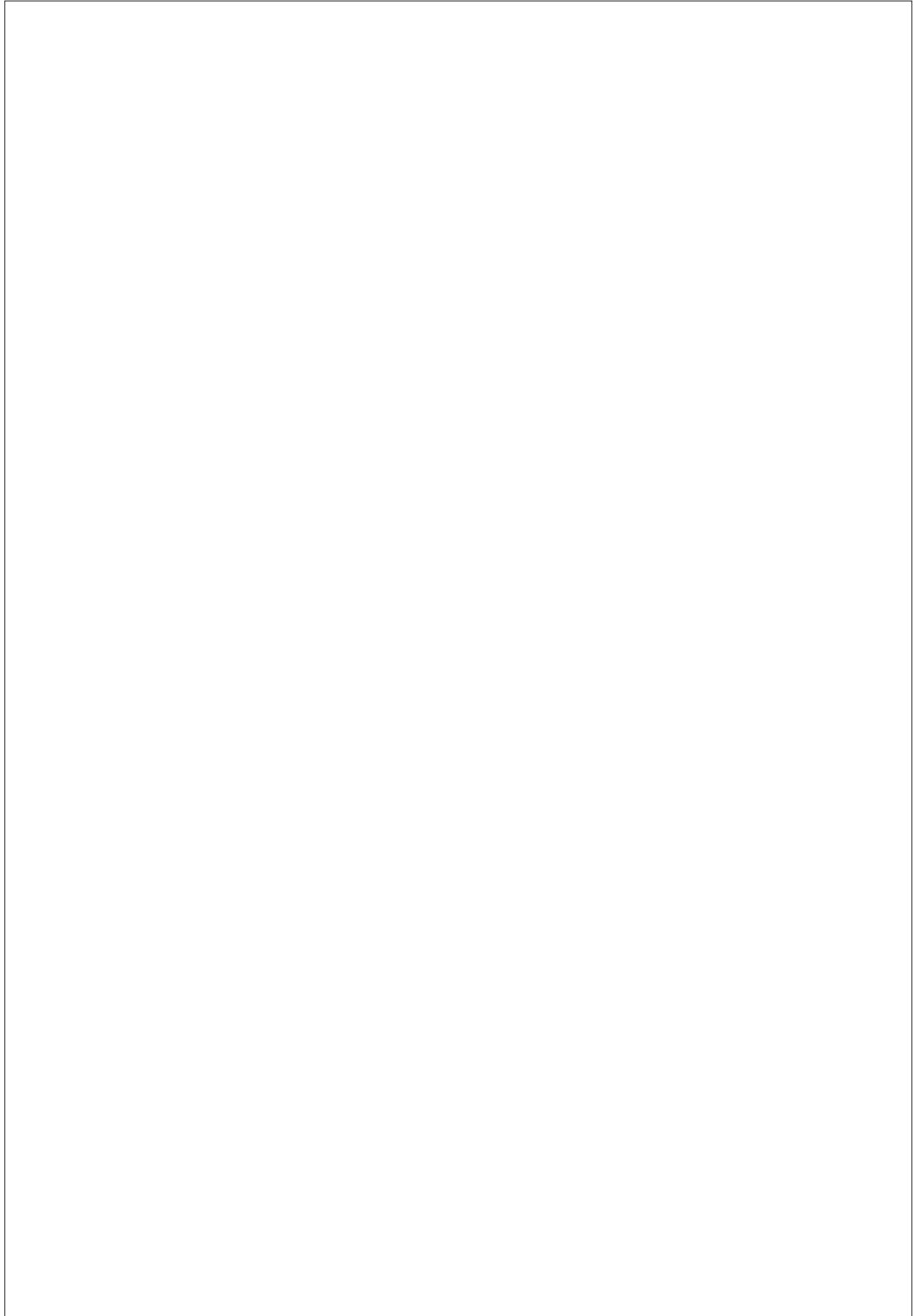
Обведи и раскрась волшебную палочку. Что бы можно было наколдовать с её помощью? Какую форму, цвет и размер имеют эти объекты?



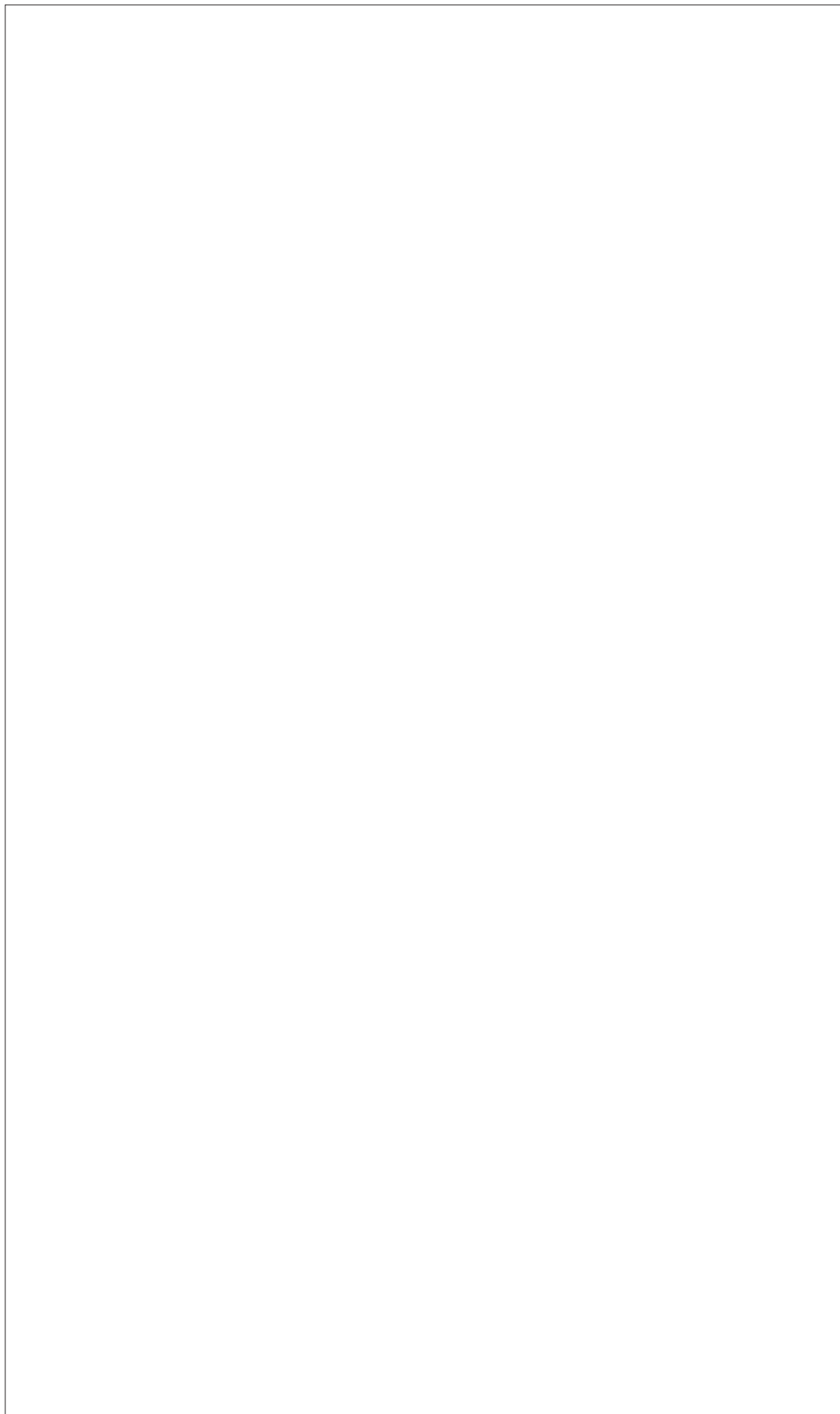


Головоломка № 13

Из приложения аккуратно по контуру вырежи ножницами фигуры. Сложи из вырезанных фигур что хочешь, раскрась и приклей на лист.

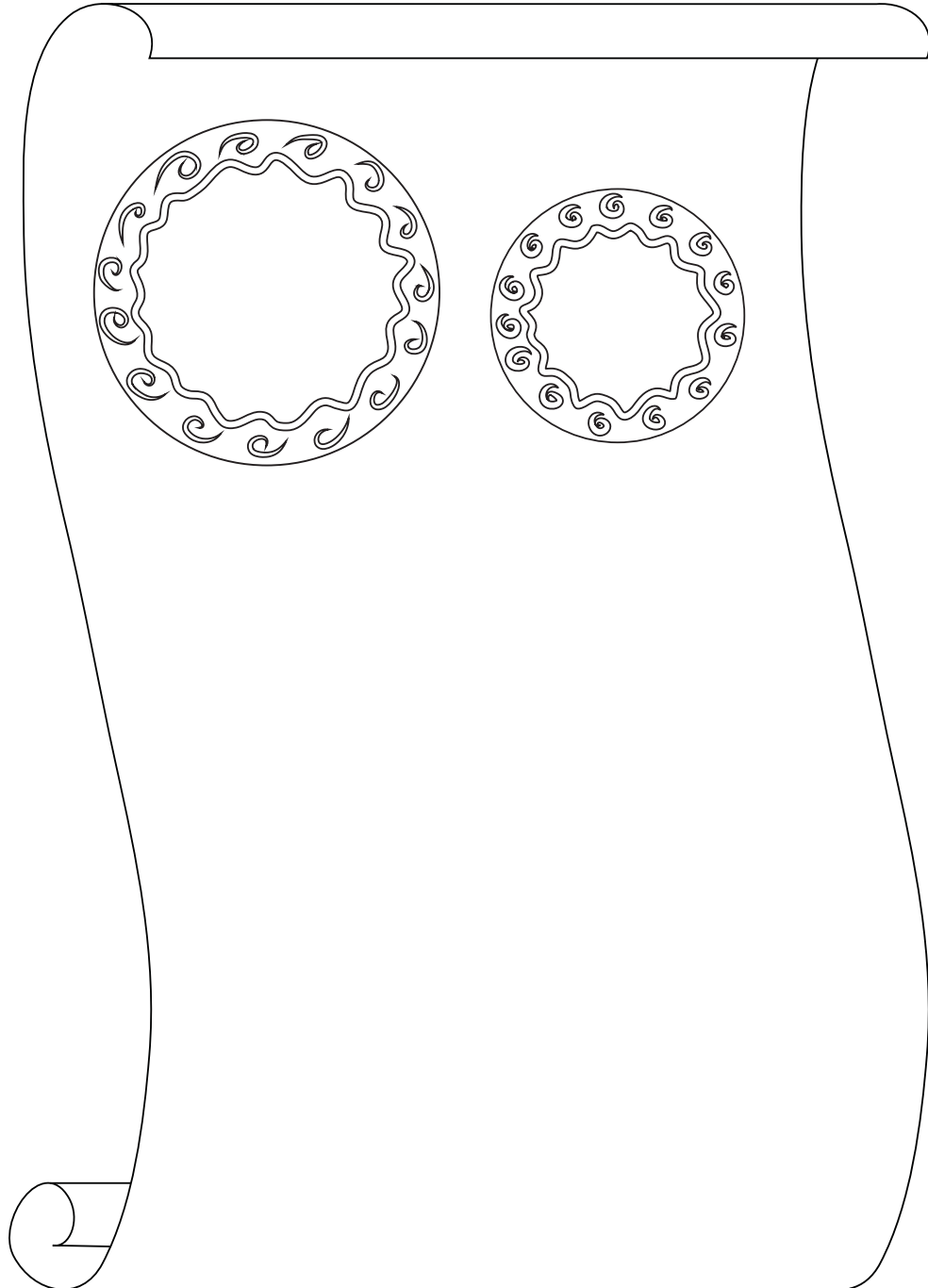


Придумай и нарисуй сказку про снежинку.

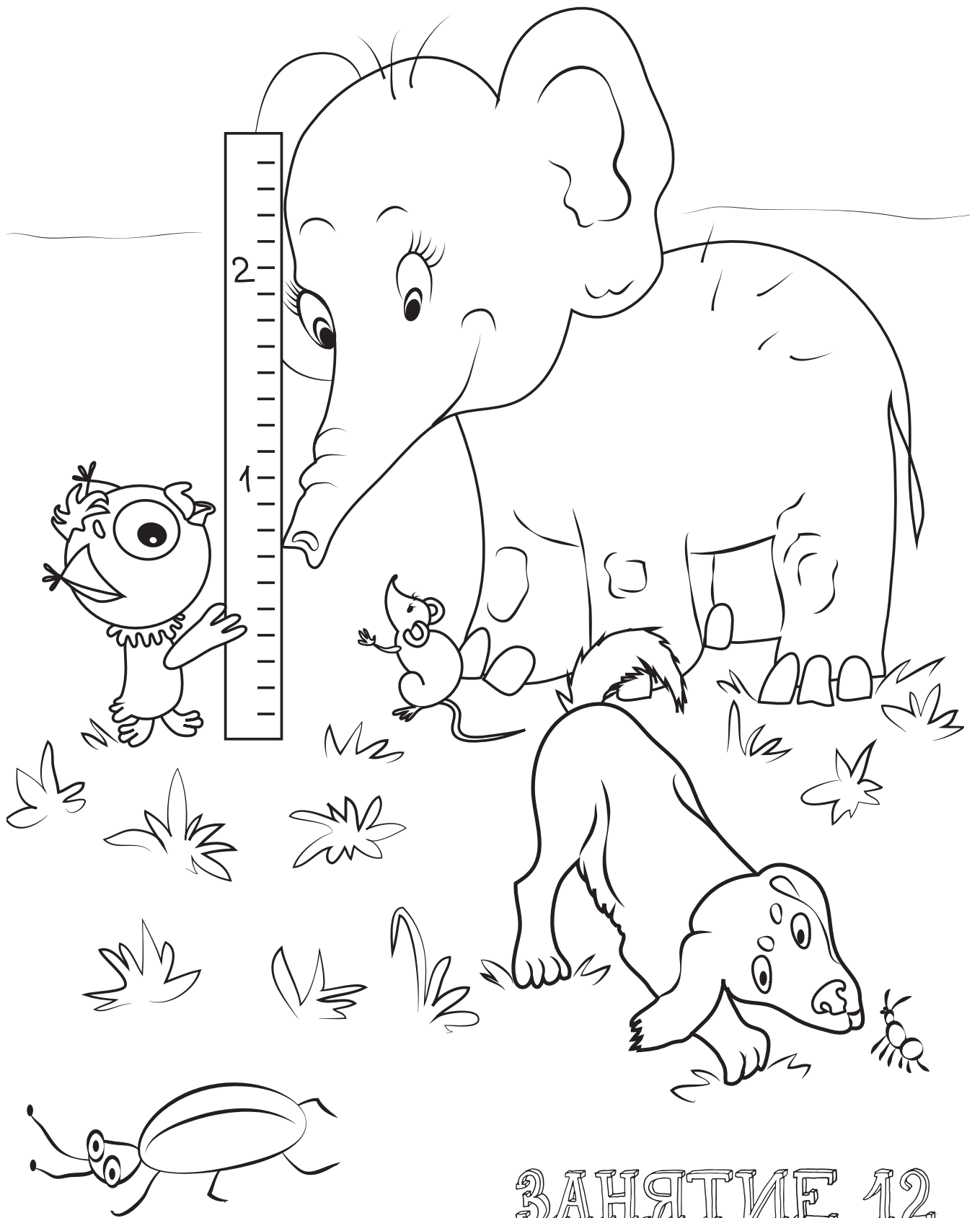




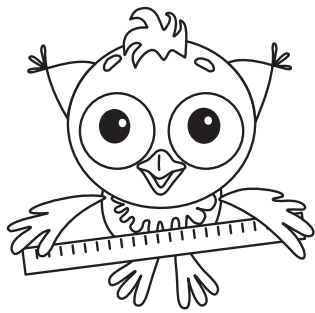
Какие тарелочки стоят на скатерти-самобранке? Нарисуй большое яблоко на большой тарелке и маленькое яблоко на маленькой тарелке. Раскрась их. Дорисуй, что ещё могло бы находиться на этом волшебном столе.



А теперь давай подведём итоги этого занятия. Если занятие тебе понравилось, нарисуй красивое платье весёлой девочке, а если нет – простой халатик грустной девочке (стр. 88–89).



ЗАНЯТИЕ 12
ПРО РАЗМЕР



Привет, наш юный исследователь!

Совёнок заметил, что всё в мире имеет различия. Например, объекты могут быть разными по размеру. Сегодня Совёнок предлагает выполнить тебе задания про размер.

Определи, какая ёлочка самая большая и какая самая маленькая. Раскрась ёлочки.



Отгадай загадку.

*Он макает кисти в краски
И рисует лес, как в сказке.
Вот художник молодчина!
Получается...*

Скажи, чем отличаются дорожка для мышки и дорожка для кошки? Раскрась дорожки для них разными цветами. Маленькую норку закрась зелёным цветом. Обведи и раскрась всё остальное. Дорисуй что хочешь.

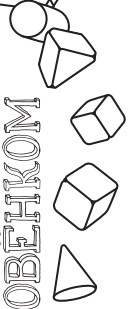


71

УВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ С СОВЁНКОМ

ЗАНЯТИЕ 12





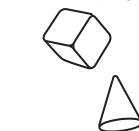
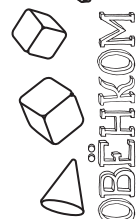
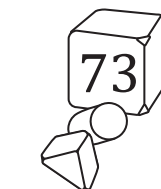
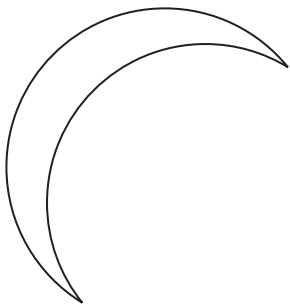
Головоломка № 14

Из приложения аккуратно по контуру вырежи ножницами фигуры. Разложи фигуры по группам на большие и маленькие. Приклей их на лист. Раскрась большие фигуры красным цветом, а маленькие – синим.

Большие	Маленькие

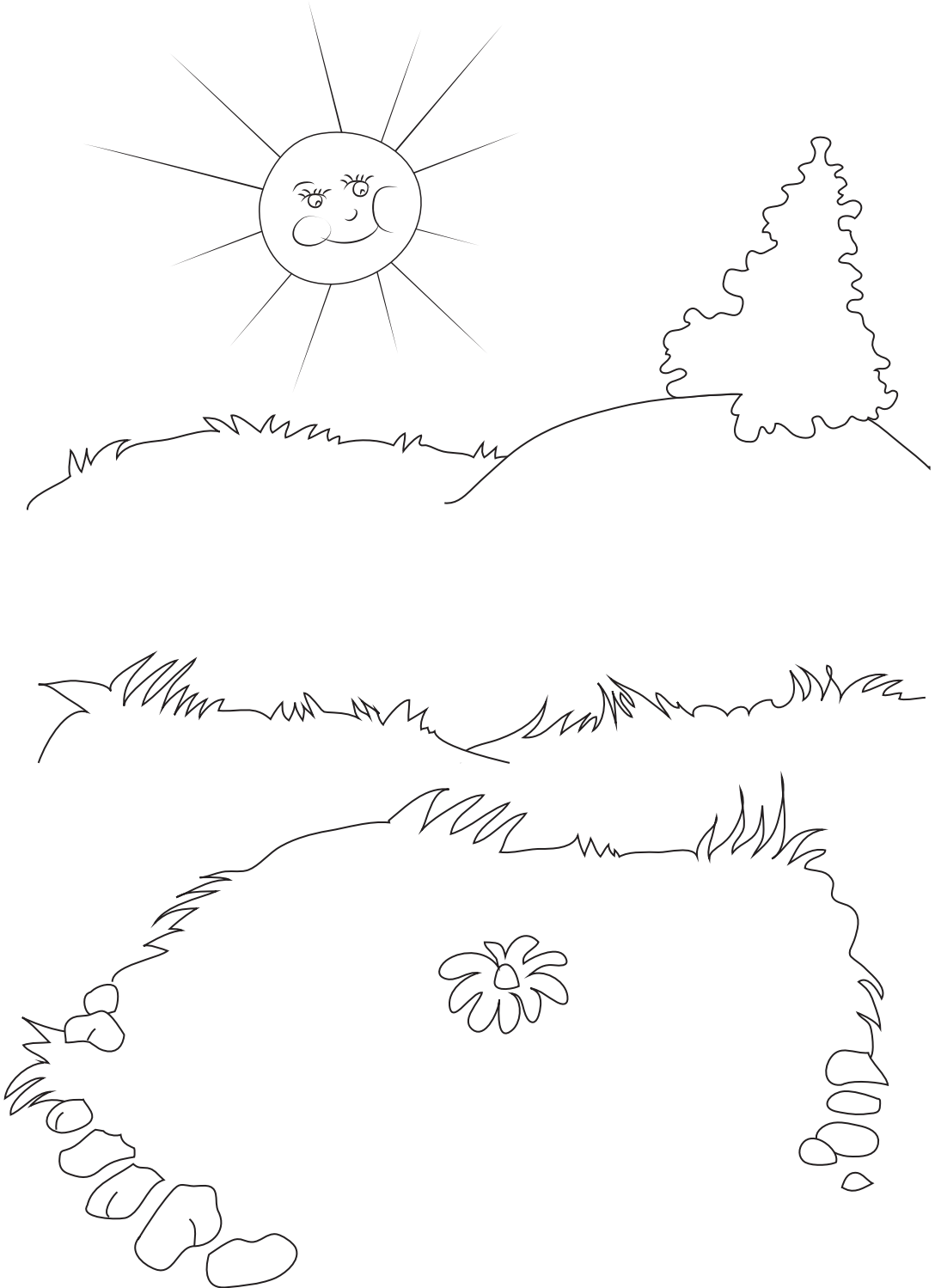
Головоломка № 15

Из приложения аккуратно по контуру вырежи ножницами звёздочки. Разложи звёздочки на небе по порядку: от самой маленькой до самой большой.

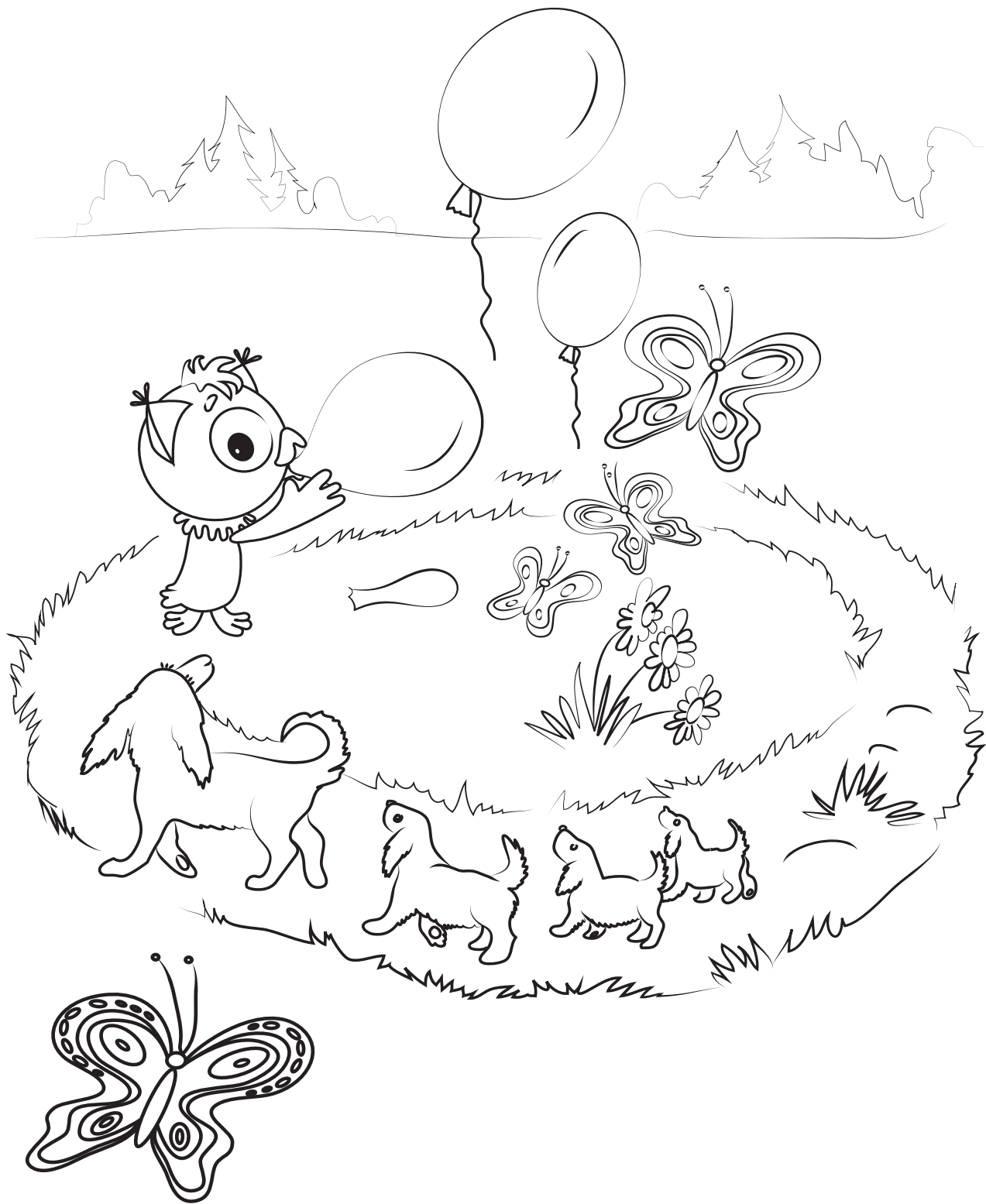




Нарисуй, как цветок растёт, увеличивается в размерах. Обведи и раскрась картинку. Дорисуй что хочешь и как хочешь.



Вновь пришло время подвести итоги. Если занятие тебе понравилось, нарисуй большой цветочек у весёлой девочки, а если нет – маленький цветочек у грустной девочки (стр. 88–89).



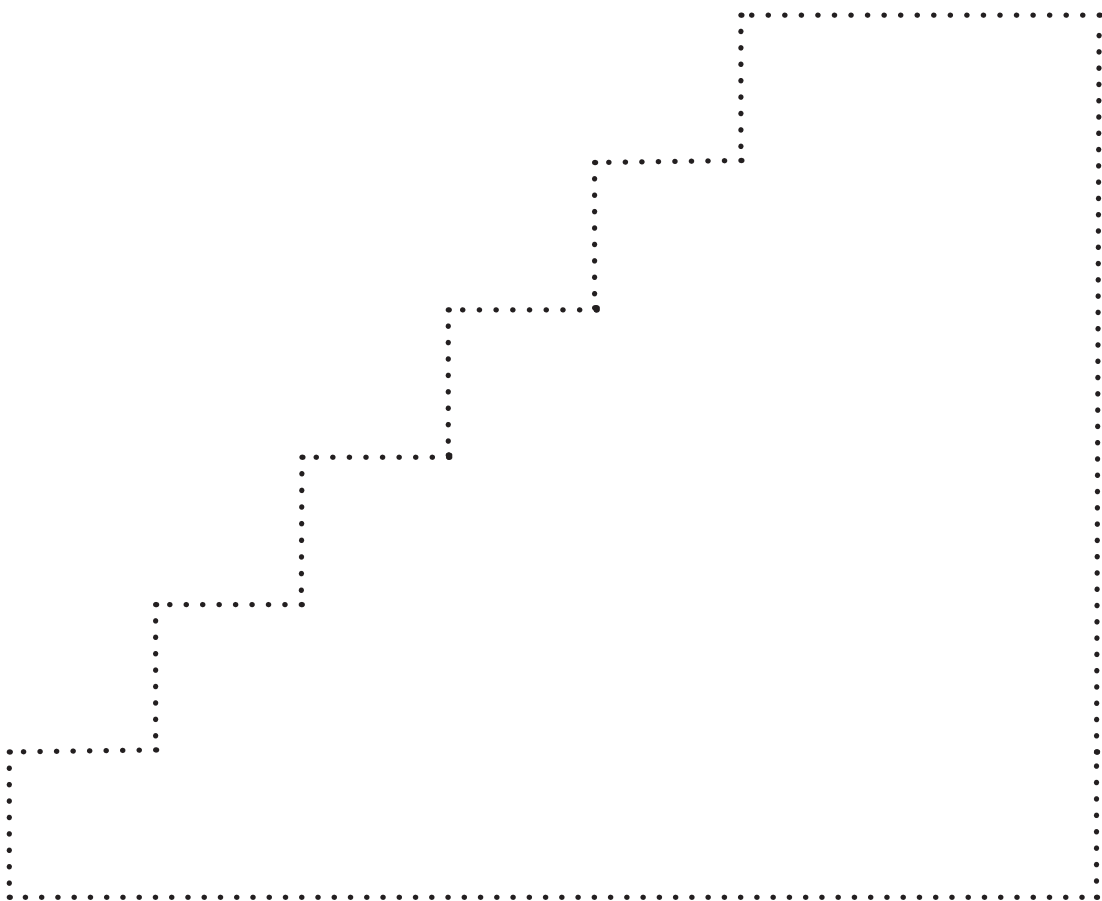
ЗАНЯТИЕ 13
ПРО ИЗМЕНЕНИЕ РАЗМЕРОВ



Здравствуй, наш любопытный друг!

Как ты уже понял из предыдущей встречи с Совёнком, размер может быть разным. Но он может еще и изменяться! Выполни задания Совёнка про изменение размеров.

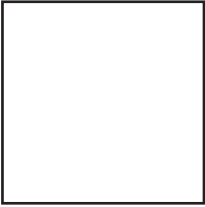
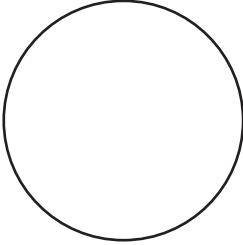
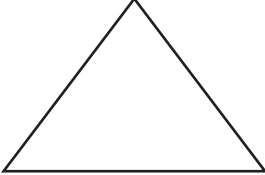
Обведи по точкам картинку. Что у тебя получилось? Раскрась самую высокую ступеньку красным, самую низкую – синим. Раскрась остальные ступеньки так, чтобы получилась радуга. Нарисуй на каждой ступеньке объект, который имеет такой цвет.

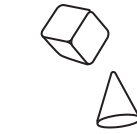
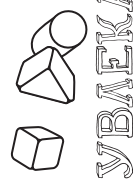
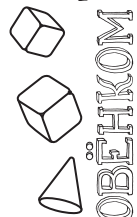


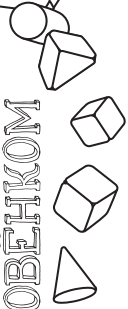
Отгадай загадку.

*Маленький рост, длинный хвост,
Собирает крошки, прячется от кошки.*

Назови изображённые фигуры. Нарисуй под каждой картинкой такие же фигуры, но измени их размеры. Раскрась фигуры в разные цвета.





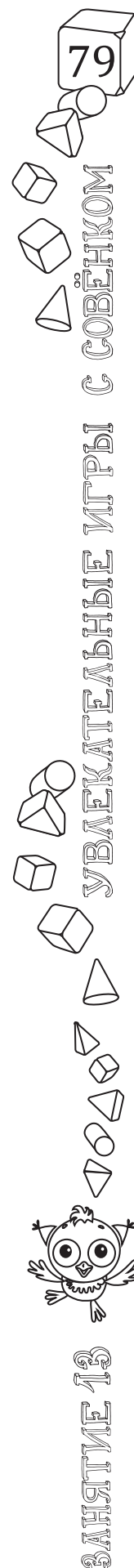
Головоломка № 16

Из приложения аккуратно по контуру вырежи ножницами фигуры. Размести картинки по росту и приклей на лист. Какая из них здесь самая высокая? Какая самая низкая?

Головоломка № 17

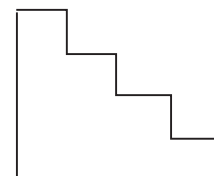
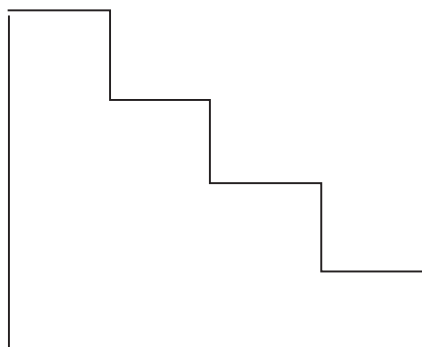
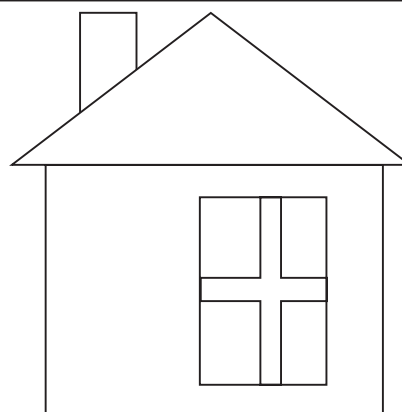
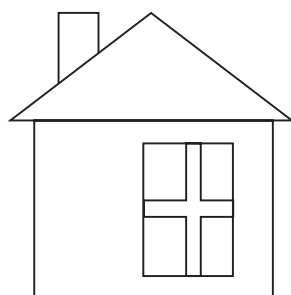
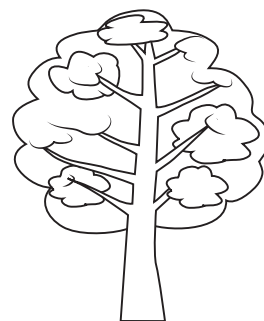
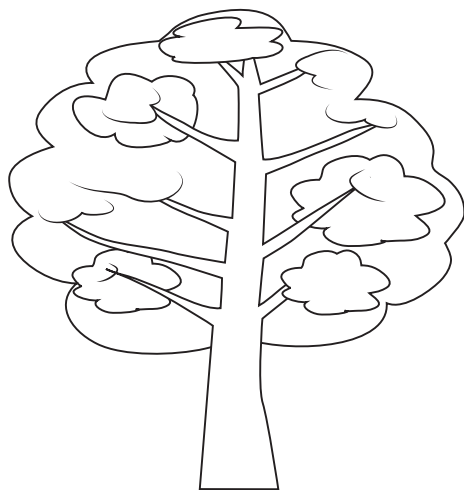
Из приложения аккуратно по контуру вырежи ножницами фигуры. Разложи картинки по группам на широкие и узкие. Приклей их на лист.

Широкие	Узкие

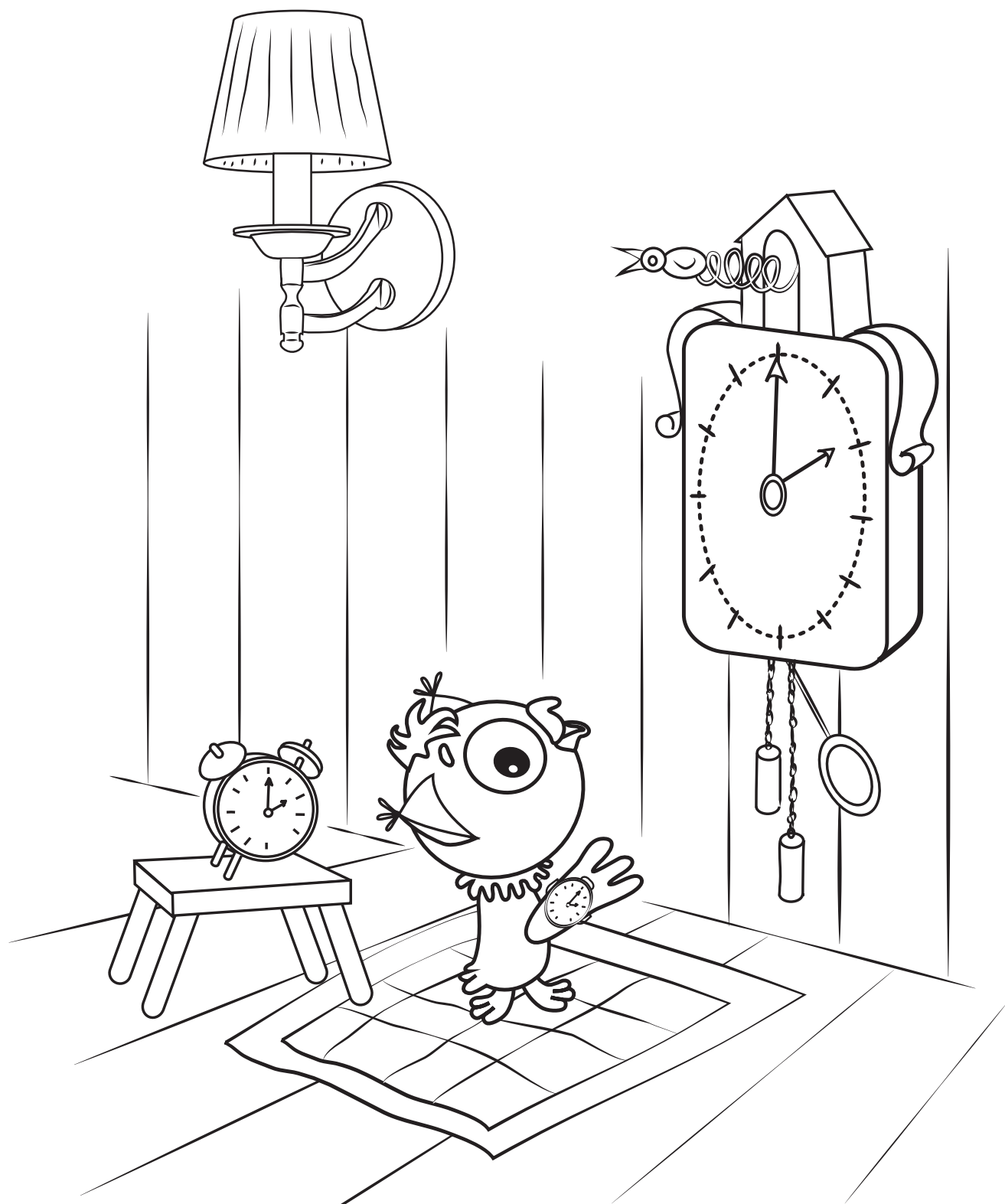




Назови объекты, изображённые на картинке. Раскрась все высокие предметы зелёным карандашом, а низкие – жёлтым.



Подведём итоги занятия про изменение размеров. Если занятие тебе понравилось, дорисуй широкую и длинную юбочку весёлой девочке, а если нет – дорисуй узкую и короткую юбочку грустной девочке (стр. 88–89).



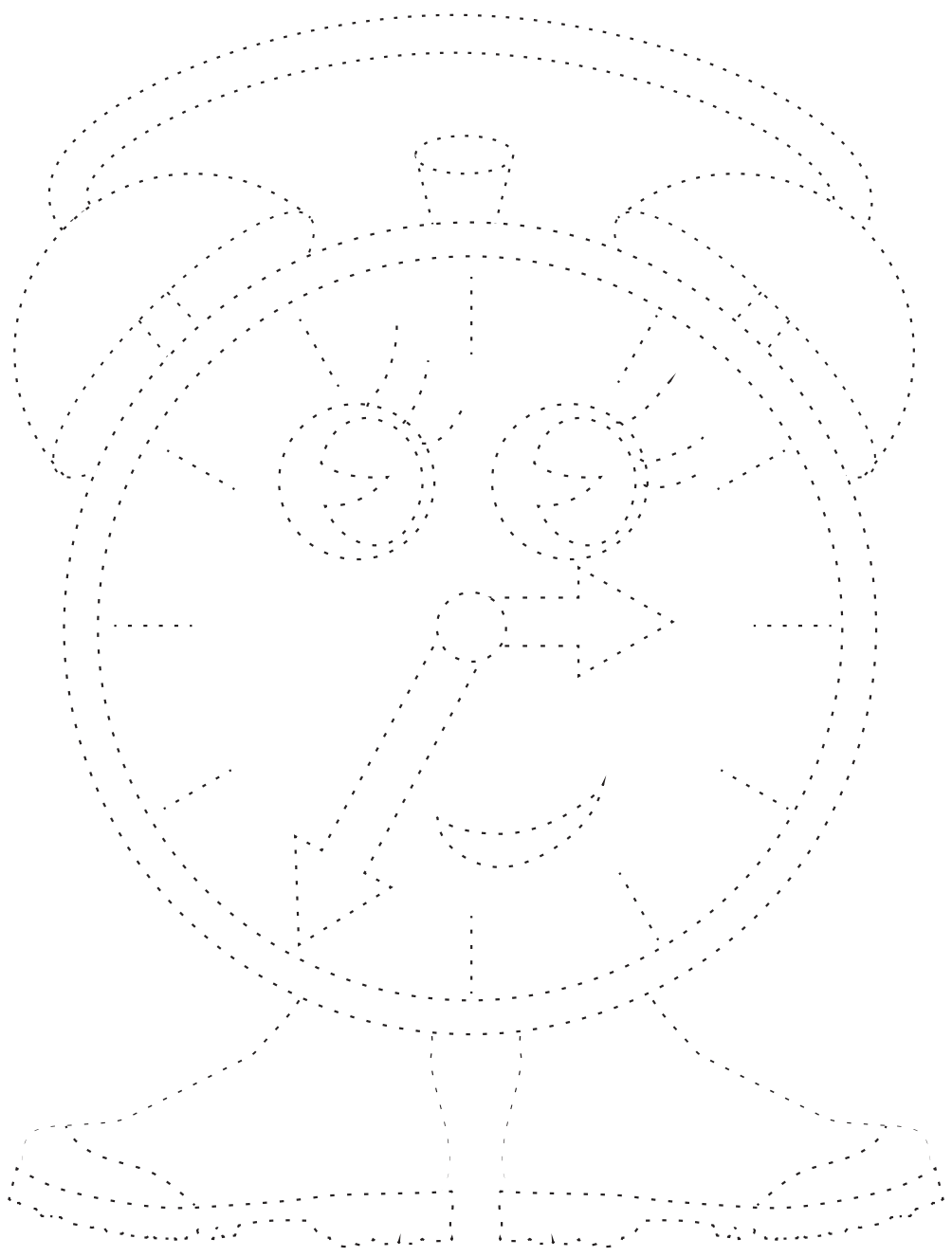
ЗАНЯТИЕ 14
ПРО ЧАСИКИ



Добрый день, наш юный друг!

Сегодня Совёнок приглашает тебя познакомиться еще с одним его другом – гномиком Тик-Таком. Они предлагают тебе выполнить несколько заданий про часики и всё, что с ними связано.

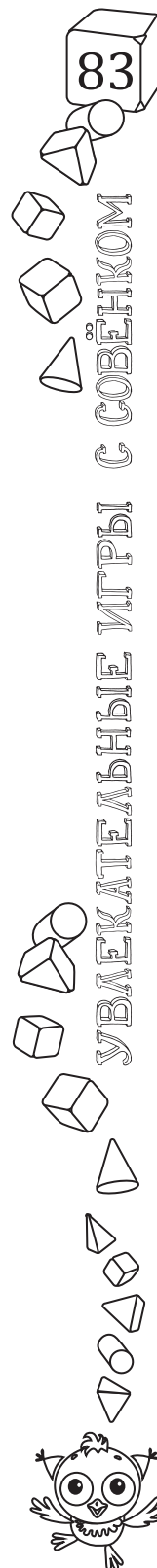
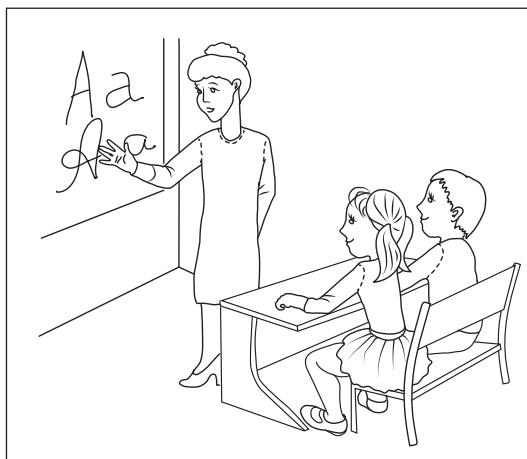
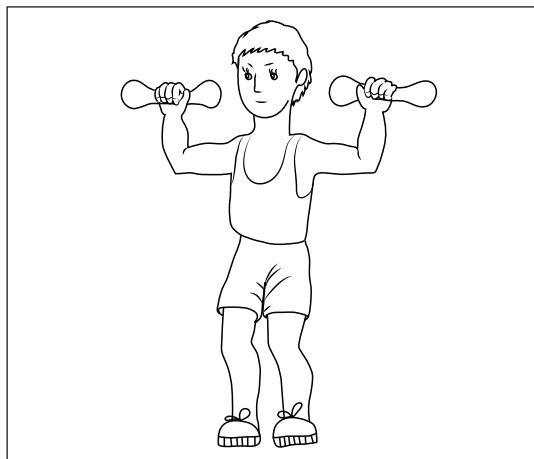
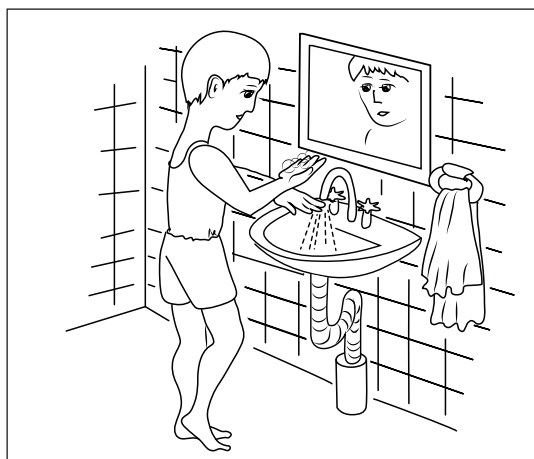
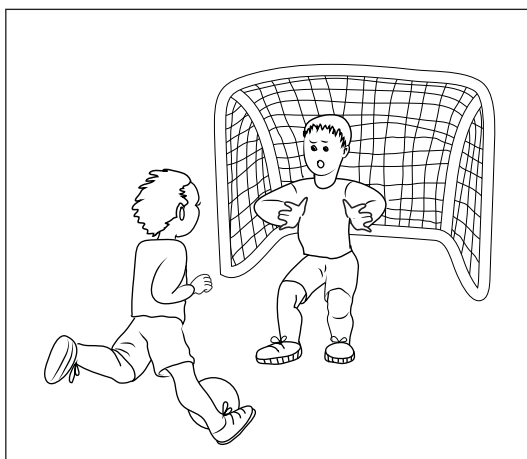
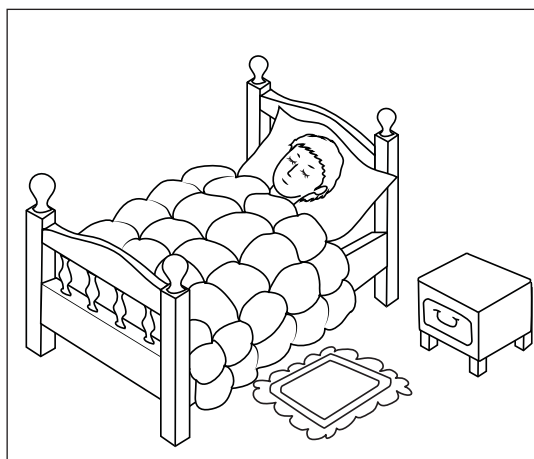
Обведи по точкам и раскрась гномика Тик-Така. Дорисуй что хочешь и как хочешь.



Отгадай загадку.

*Стучат, стучат, не велят скучать.
Идут, идут, а всё тут да тут.*

Рассмотри и раскрась картинки. Подумай, в какое время суток бывает то, что на них изображено.

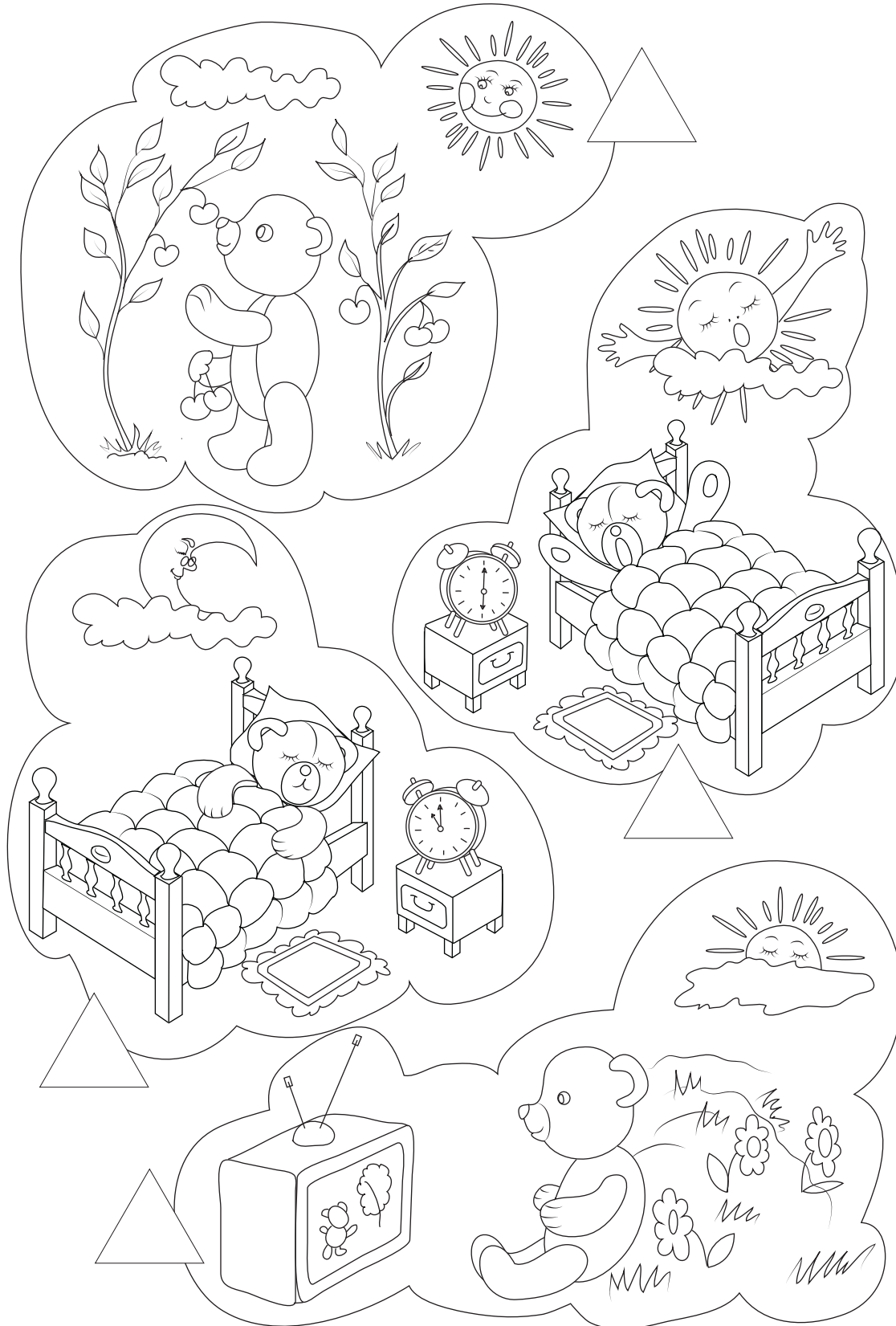


Головоломка № 18

Из приложения аккуратно по контуру вырежи ножницами части часиков. Сложи вырезанные части так, чтобы из них получились часы. Раскрась части в цвета: розовый, синий, жёлтый, чёрный. Подумай, что «сначала», что «потом», и правильно выложи вырезанные части. Приклей их на лист.

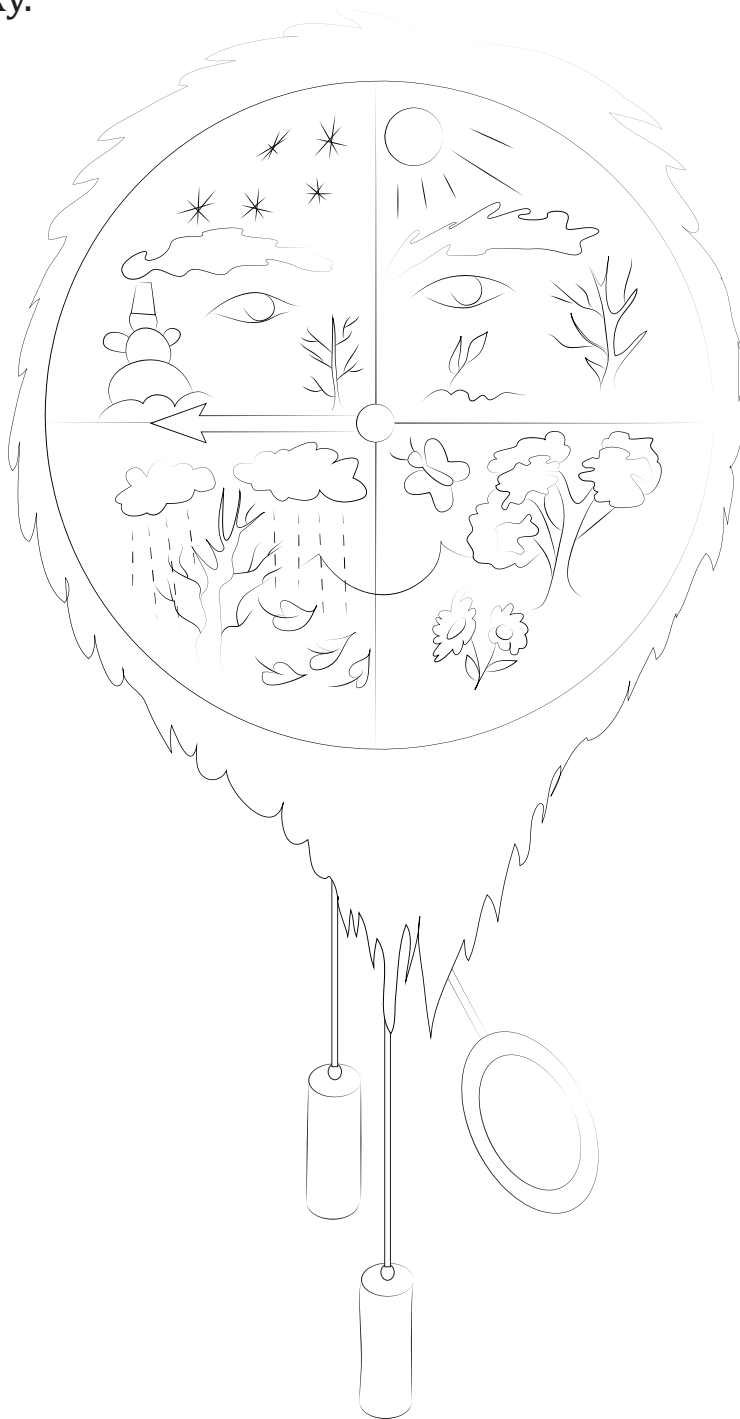
Утро**Вечер****День****Ночь**

Раскрась картинки. Расскажи, что на них изображено. Под каждой картинкой раскрась треугольник в соответствии с изображённым временем суток (розовый – утро, жёлтый – день, синий – вечер, чёрный – ночь).





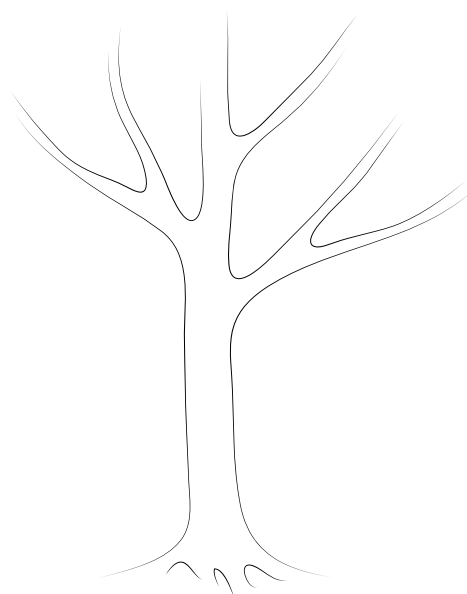
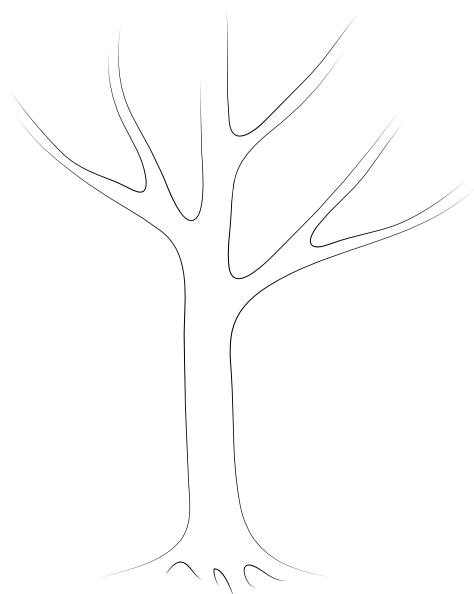
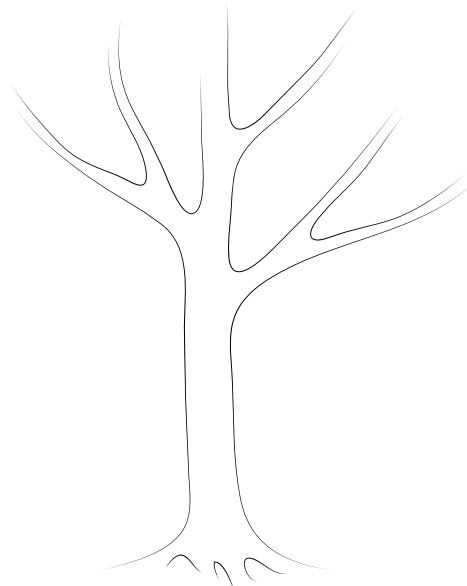
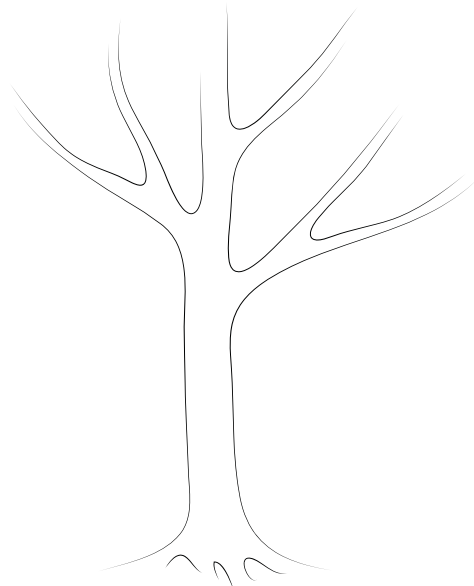
Это дедушка Тик-Така Год. Он показывает времена года – весну, лето, осень, зиму. Рассмотрни внимательно рисунки, покажи, где весна, лето, осень и зима. Раскрась картинку.



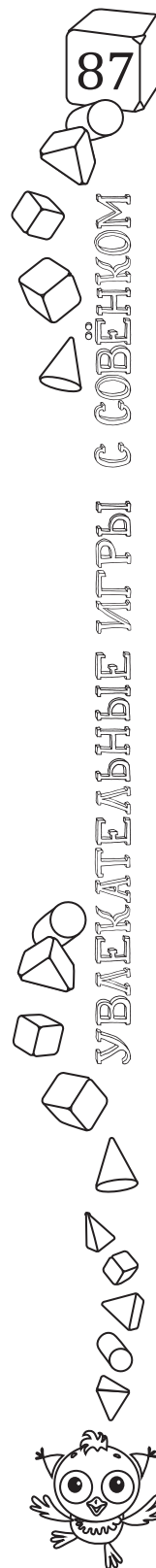
Отгадай загадку.

*Один седой,
Другой молодой,
Третий скачет,
Четвёртый плачет.*

Дорисуй, какими бывают деревья в разное время года. Раскрась получившуюся картинку.



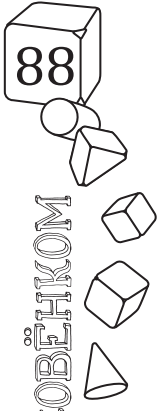
А теперь давай подведём итоги занятия про часики. Если занятие понравилось, нарисуй цветочек весёлой девочке, а если нет – нарисуй листочек грустной девочке (стр. 88–89).





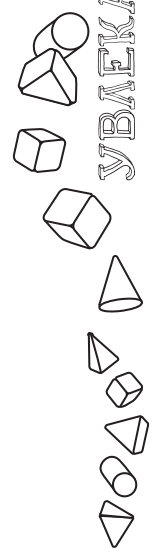
ЗАНИМАНИЕ 14

УВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ С СОВЁНКОМ

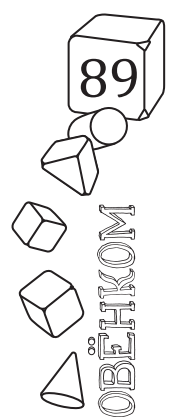




ЗАНИМАНИЕ 14



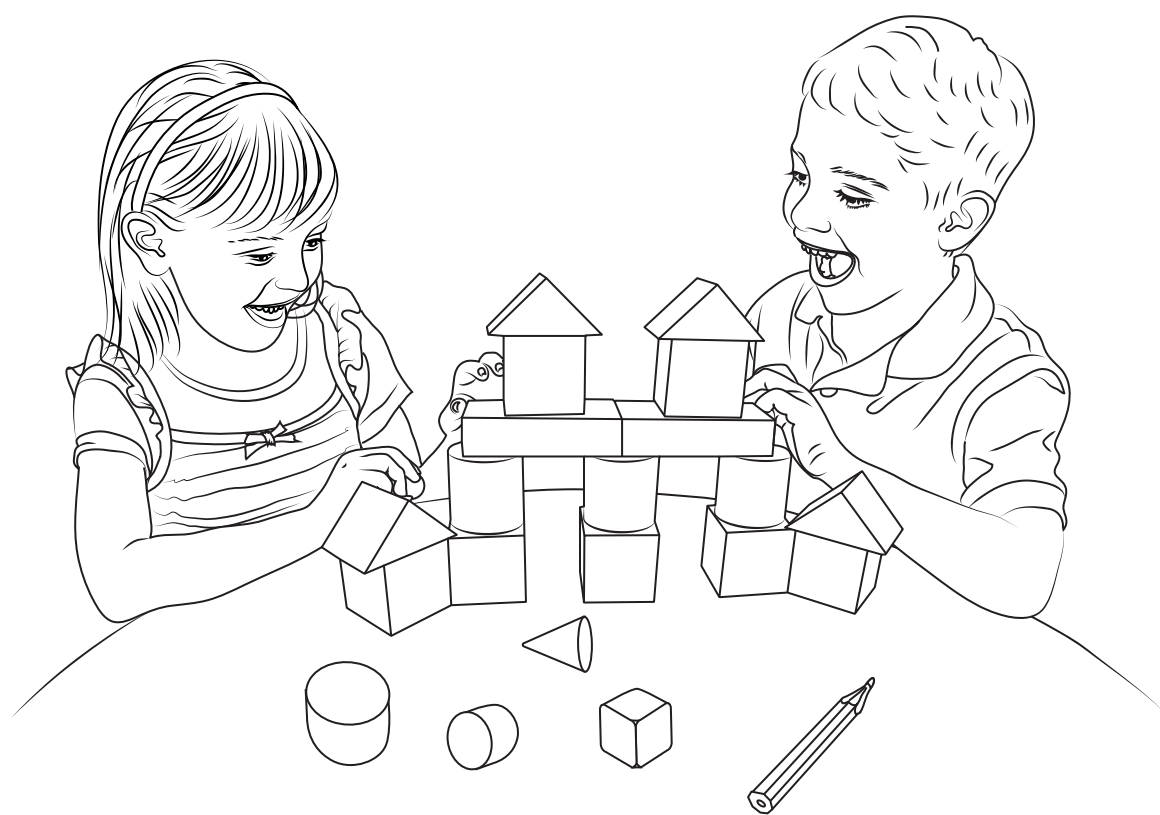
УВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ С СОВЕНОМ



89

Без игры не может быть
умственного развития.
Игра – это огромное светлое окно,
через которое в духовный мир
ребёнка вливается живительный
поток представлений, понятий.
Игра – это искра, зажигающая
огонёк пытливости
и любознательности.

*Василий Александрович Сухомлинский,
советский педагог-новатор*





МЕТОДИЧЕСКИЕ
МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

Структура креативного занятия

В возрасте до 7 лет главное в жизни ребенка – игра. В игре он легко воспринимает новое и развивается, учится видеть необычное в обычном, рассуждать, спорить, доказывать, сопоставлять, критически подходить к решению различных проблем, встречающихся в жизни. В связи с этим ваша задача, дорогие наставники, применить свое творчество для подачи содержания занятий также в игровой форме, поскольку содержание всех предлагаемых занятий книги направлено именно на умственное и творческое развитие ребенка в процессе игры.

Материал занятий подобран таким образом, что он в значительной мере вписывается в схему сдвоенного креативного занятия, разработанную профессором М. М. Зиновкиной. Содержание каждого занятия делится на две части: первая из них проводится до непродолжительного перерыва, вторая – после него.

Каждое креативное занятие состоит из нескольких взаимосвязанных и взаимообусловленных блоков, приведенных в следующей схеме.

Информационная карта (структура креативного занятия)



Блок 1 (мотивация) представляет собой специально отобранную систему оригинальных объектов-сюрпризов, способных вызвать удивление ребенка. Этот блок обеспечивает мотивацию малыша к занятиям и развивает его любознательность.

Блоки 2 и 6 (содержательная часть) содержат программный материал учебного курса и обеспечивают формирование системного мышления и развитие творческих способностей малыша.

Блок 3 (психологическая разгрузка) представляет собой систему психологической разгрузки, которая реализуется через упражнения по гармонизации развития полушарий головного мозга, через аутотренинг, систему спортивно-эмоциональных игр, театрализацию и др.

Блок 4 (головоломка) представляет собой систему усложняющихся головоломок, воплощенных в реальные объекты, в конструкции которых реализована оригинальная, остроумная идея.



Блок 5 (*интеллектуальная разминка*) представляет систему усложняющихся заданий, направленных на развитие мотивации, дивергентного и логического мышления и творческих способностей ребенка. Для дошкольников используется редко.

Блок 7 (*резюме*) обеспечивает обратную связь с малышом и предусматривает качественную и эмоциональную оценку ребенком самого занятия.

Содержание блоков и их психологическое обоснование

Блок 1. Мотивация (встреча с чудом)

Для компенсации информационных перегрузок и с целью пробуждения поисковой активности наилучшим способом включения воспитанников в интеллектуальную работу является акт удивления, или, как его называют, «эффект чуда».

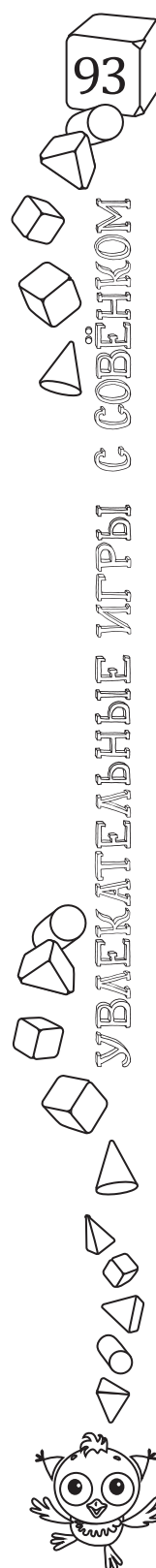
Система встреч с удивительными предметами, разгадывание способов их создания – всё это позволяет обеспечить интерес к поисковой деятельности малышей и её продуктивность. Мотивация реализуется в процессе занятия с помощью объектов, например игрушек, поражающих воображение ребенка загадочностью, тайной, неожиданной красотой решения. Это могут быть необычные часы, по циферблату которых под стеклом ползает паучок, неизвестно как попавший туда, это могут быть бутылки с неведомо каким образом встроенными внутрь их кораблями с огромными мачтами. Это могут быть простейшие фокусы, возбуждающие любопытство (например, мышка, то появляющаяся в коробочке прямо на глазах ребенка, то исчезающая). Это могут быть короткие фокусы на основе физических эффектов, в том числе оптических, голографических, эффекте магнетизма и т. д., например волшебные картинки, кривые зеркала и т. п., фокусы, основанные на ловкости движений, на использовании инерции мышления, удивительных свойств современных материалов, в частности жидкостей (магнитные и реологические жидкости), это игрушки на основе несмешивающихся жидкостей и материалов с памятью формы и другими удивительными свойствами (нитиол, властонит, шунгит и т. д.).

Это могут быть различные забытые остроумные старинные игрушки: деревянные клюющие курочки, медведь, играющий на пианино, мужик, распиливающий с медведем бревно. Вызывает удивление и восторг детей демонстрация игрушек, основанных на мыльных пузырях: например, авторучка с подсветкой и устройством для выдувания мыльных пузырей или пистолет-автомат, выдувающий красивые гирлянды мыльных пузырей. Захватывающе действуют игрушки, идея которых – в использовании эффекта смещения центра тяжести объекта. Это матрешки-неваляшки, стрельба из лука стрелами со смещенным центром тяжести, игрушки на использование гироскопического эффекта, игрушки, созданные в технике оригами, игрушки-головоломки с использованием воды (всякого рода брызгалки, встроенные в различные объекты, или, например, кувшин с дырками «Напейся и не облейся» и т. д. и т. п.).

Блоки 2, 6. Содержательная часть

Содержательная часть на основе системного объединения с другими блоками направлена в целом на развитие творческого воображения и фантазии детей и обеспечивает пропедевтику такой серьезной науки, как теория решения изобретательских задач (ТРИЗ, автор Г. С. Альтшуллер).

Здесь следует учитывать, что для отличных достижений при решении сложных задач важны три фактора: способности, возможности и индивидуальность. Способности к острому, живому восприятию, абстрактному и сложному мышлению, речевой, математической или технической легкости. Важно, чтобы эти способности были положительно оценены другими людьми.





Возможности должны включать ранние опыты, располагающие ребенка быть интеллектуально активным и заинтересованным в самостоятельном решении собственных проблем, в восприятии всего лучшего в окружающих, в восприятии себя как человека компетентного и уверенного. Именно на развитие данных качеств направлены содержание и методы организации обучения.

Индивидуальность может как способствовать усилению влияния первых двух факторов, так и затруднять формирование способностей. Важно, чтобы окружающий мир являлся благоприятным фоном для становления творческой личности.

Блок 3. Психологическая разгрузка

В качестве психологической разгрузки используются:

- физические упражнения на гармонизацию развития полушарий головного мозга (следует помнить, что очень важно развивать равные возможности левой и правой руки; психологи утверждают, что способность работать правой и левой рукой наравне удивительно благотворно влияет на развитие памяти, мышления и речи);

- психорегулирующие упражнения и аутогенная тренировка, обеспечивающие релаксацию, эмоциональную разгрузку;

- игры: спортивно-эмоциональные, танцы-импровизации, театрализация. Сюда отнесены спортивно-эмоциональные игры, такие как «Жонглер», «Перетягивание каната», «Русская баня» и другие, танцы под веселую, шуточную детскую музыку, позволяющие ребенку импровизировать, театрализованные игры: «Игра-улыбка» и ей подобные – это своеобразная смехотерапия. Задания разнообразны и могут быть дополнены по желанию преподавателя, в том числе игрой «Пантомима», в которой разгрузка идет по двум каналам: расслабляются соответствующие группы мышц и осуществляется релаксация за счет положительных эмоций, возникающих во время игры. Помимо того что занятия пантомимой развивают творческое начало и уверенность в себе, они служат хорошей эмоциональной разгрузкой для ребенка.

Психологические и физиологические исследования показывают тесную связь между интенсивной умственной и эмоциональной нагрузкой и напряжением скелетной мускулатуры, вегетативными сдвигами.

Общеизвестно, что систематические физические упражнения имеют огромное значение для поддержания работоспособности и здоровья.

Поддержание оптимального функционального состояния мозга осуществляется, кроме того, и путем регулирования выходящего из мозга эффекторного потока нервных импульсов. При помощи механизма саморегуляции обеспечивается дополнительное переключение центрального возбуждения на периферию, прежде всего скелетную мускулатуру, и тем самым ослабление нервного напряжения. Снижение психической напряженности на фоне мышечного расслабления проявляется в виде «раскрепощения» в общении, поведении, деятельности и проявлении чувств.

Замечено, что мысленное воспроизведение в бодрствующем состоянии ситуации, в прошлом вызывавшей положительные эмоциональные реакции, способно и в настоящем вызывать подобные сдвиги. При наличии определенных воздействий, в том числе самовнушения, следы пережитых эмоциональных состояний могут оживляться. Самовнушение может оказывать влияние не только на весь характер высшей нервной деятельности, но и на регуляторные механизмы любого уровня управления организмом, вплоть до клеточного.

Основным механизмом аутогенной тренировки и психорегулирующих упражнений «Место покоя», «Полный потенциал», «Список удовольствий» является самовнушение необходимых состояний с помощью соответствующих формул и образов на фоне мышечной и психической релаксации.

Обучая детей использованию самовнушения как мощного рычага управления собой, мы обеспечиваем им успех в учебной и творческой деятельности, общении и поведении.

Блок 4. Головоломки

Одним из важнейших элементов структуры современного креативного занятия является творческая деятельность детей с системой натуральных объектов – головоломок, в конструкции которых реализована остроумная изобретательская идея.

Головоломки представляют для школьника проблему, решение которой требует от него нетрадиционного поворота мысли. Головоломки выполнены из безопасных для здоровья детей материалов (дерево, бумага, металл, пластмасса). Предлагаемые головоломки специально отобраны из огромного количества подобных объектов в соответствии с дидактическими принципами. Использовались следующие критерии:

- красота изобретательской идеи, заложенной в головоломках;
- психологическая сила воздействия на любознательность малышей;
- эстетичность взаимодействия ребенка с объектом;
- возрастные творческие возможности и интересы ребенка;
- постепенное увеличение трудности нахождения решения.

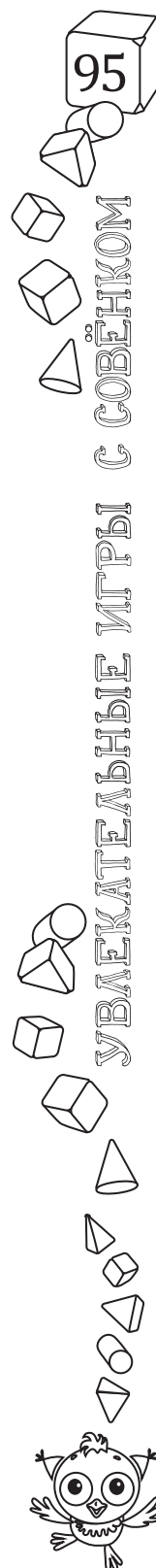
Система головоломок является новым дидактическим средством. Его главная функция – развитие парадоксального, творческого мышления, смекалки, преодоление стереотипов мышления, развитие творческого воображения, в том числе пространственного воображения. Кроме того, эта система головоломок пробуждает наблюдательность и любознательность, интерес ребенка к исследовательской деятельности и, как следствие, интеллектуальную активность.

В решении головоломок удовлетворяется и извечная человеческая потребность в игре. Игра превращается в своеобразную подготовку к творческой деятельности, обеспечивая развитие креативных качеств личности малыша. Не случайно у Эйнштейна в книжном шкафу была целая полка, забитая математическими забавами и остроумными головоломками. А великолепный сказочник Льюис Кэрролл, автор общеизвестных книг «Алиса в Стране чудес» и «Алиса в Зазеркалье», преподававший математику в Оксфорде, был одним из восторженных поклонников головоломок. Он находил чрезвычайно полезным складывание различных фигурок из бумаги (оригами), в том числе занимательных фигурок – флексагонов. Так листок бумаги, согнутый вдоль ничем не примечательных унылых геометрических линий, внезапно преобразуется, превращаясь на глазах ребенка в изящное миниатюрное произведение полуабстрактной скульптуры, поражающее его своим совершенством.

Не менее важна еще одна основная (мотивационная) функция системы головоломок – их способность пробуждать интерес малышей к изучаемому материалу, и вряд ли существует более эффективный способ мотивации.

Для активизации способности выделять принцип решения задачи и осуществления переноса его с определенной задачи на широкий класс задач полезно решать одну и ту же задачу несколькими способами. Деятельность с головоломками как раз позволяет использовать дополнительные резервы повышения продуктивности мышления. Создание пространственных образов по представлению, проверка гипотез, не прибегая к помощи взрослого, позволяет малышу без напряжения осуществить перевод с языка символов на язык образов и обратно.

Учение, выполняемое в форме целостной активной познавательной работы, само по себе является характеристикой умственного развития и в некотором смысле внутренним, относящимся к самому ребенку условием умственного развития.





Блок 5. Интеллектуальная разминка

Интеллектуальная разминка, как и головоломки, позволяет обеспечить мотивацию детей и включить их в творческую деятельность на занятии.

Система заданий интеллектуальной разминки содержит творческие задания, требующие не специальных знаний, а лишь размышлений, смекалки и принятия самостоятельных решений. Эта система усложняющихся заданий, адаптированных к возрасту детей, целенаправленно воздействуя на любознательность, развивает творческие способности, воображение, нестандартный взгляд на вещи.

Она включает в основном задания:

- на выдвижение гипотез (они заставляют ребенка задумываться о причинах и последствиях событий);
- необычное использование объектов (такие задания развивают в ребенке способность уходить от тривиальных ответов, т. е. преодолевать ригидность);
- нахождение закономерностей (эти задания развивают логику мышления, способность к обобщению);
- поиск выхода из невероятных (фантастических) ситуаций (эти задания развивают в ребенке способность к эмпатии и смелость мысли);
- создание схемы на основе существующего образа (такие задания развивают абстрактное мышление, а также учат выделять основные качества и свойства объекта);
- усовершенствование объекта, например игрушки (такие задания развивают способность наблюдать, находить самостоятельные решения и отстаивать свою точку зрения);
- преодоление навязываемого заданием устойчивого образа, т. е. развитие способности выходить за пределы задачи, преодолевая инерцию мышления;
- способность задавать целенаправленные вопросы и по ответам на них выявлять предмет (такие задания развивают любознательность, чувствительность к проблемам, способность к прогнозированию);
- поэтапное развитие пространственного воображения.

Психологическая ценность данного компонента занятия для детей заключается в том, что закрепляются способы и правила умственной работы; выявляются приемы, обеспечивающие повышенную продуктивность мышления; формируются навыки управления отдельными этапами творческого процесса принятия решений.

Главная функция интеллектуальной разминки состоит в подготовке к выполнению сложных заданий через осознание значимости правильно проведенного анализа информации.

Блок 7. Резюме

Последним блоком в структуре креативного занятия является резюме. На этом этапе наставник подводит краткие итоги занятия и устно осуществляет обратную связь с детьми, выявляет их мнение о занятии. Как вариант он просит детей оценить самозанятие (интересно – не интересно, понравилось – не понравилось и т. д.), например, с помощью двух специальных карточек-картинок, на которых изображены рожицы – грустная и улыбающаяся. Показывая одну из этих карточек, дети дают оценку занятию, то есть речь идет о качественной и эмоциональной оценке занятия. Возможны другие варианты оценки со стороны детей. Их нужно сочетать.

Дополнительный вариант качественной и эмоциональной оценки занятия – детям предлагается закрыть глаза. Далее наставник просит поднять руки тех, кому занятие понравилось, затем тех, кому занятие не понравилось. Все это делается с закрытыми глазами. Однако даже такая примитивная оценка занятия позволяет наставнику внести необходимые коррективы в его содержание и методику проведения. Важность интеллектуальной активности ребенка и усилий

по регуляции собственной активности отмечается как главное условие пробуждения и роста способностей. Развитие способностей к самоуправлению в творческой деятельности осуществляется через рефлексию. Рефлексия в детском возрасте проявляется с двух сторон: как оценка задачи, которую надо решать, и как оценка своих ресурсов: могу ли я данную задачу решить.

В данном компоненте занятия предусмотрены развитие навыков качественной оценки и самооценки личной и коллективной деятельности; рецензирование; дискутирование; индивидуальное и коллективное планирование знаний; исключение «неработающих» средств, задач; проверка достижения целей; использование тестов контроля за качеством усвоения и уровнями развития.

Рекомендации к проведению занятий

Во всех занятиях книги используется структура описанного выше креативного занятия: блоки следуют в указанном в информационной карте порядке, часто отсутствует блок 5, характерный для детей более старшего возраста.

Предполагается, что занятия ведутся от имени главного героя книги Совёнка. Замечательно, если при этом на занятии действительно будет присутствовать Совёнок: это может быть большая мягкая игрушка, игрушка-перчатка или пальчиковая кукла. Не забывайте поощрять детей за верные ответы, догадки, выполнение заданий. Для этого заготовьте карточки с изображением Совёнка и устройте конкурс: кто наберёт больше карточек? Ну и, конечно, не забывайте награждать детей добрыми словами и аплодисментами!

Помните, что занятия нужно проводить в игровой форме, «наталкивая» детей на догадки по выполнению непростых творческих заданий пособия. Ниже мы приводим возможный формат работы по пособию: проявите фантазию и оживите ваши встречи с детьми яркими игровыми моментами!

Начнём же мы с описания двух блоков, которые не включили в подробное изложение отдельных занятий.

Блок 3. Психологическая разгрузка под музыку. Этот блок занятия, как правило, состоит из двух частей.

1. Дети выполняют дыхательную гимнастику – несколько дыхательных упражнений для усиления кровоснабжения головного мозга. При этом глубокий вдох через нос, а длинный выдох – через рот.

Игровые формы для реализации дыхательной гимнастики могут быть разнообразны. Приведем некоторые из них (правила дыхания обязательно надо соблюдать):

– игра «Егорка» в виде соревнования: кто больше всего насчитывает Егорок на выдохе (раз Егорка, два Егорка, три Егорка...)?

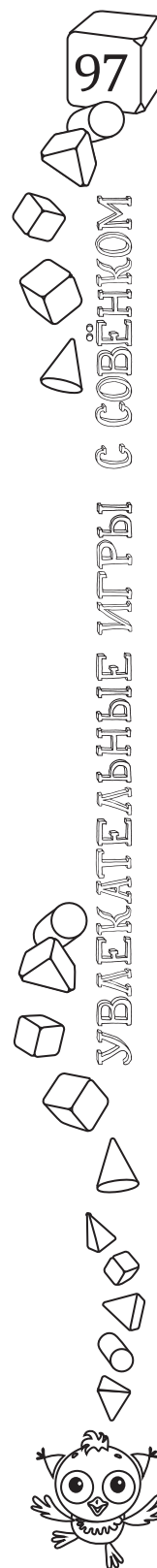
– игра в дутбол: сделать на столе маленькие ворота из бумаги или из книг и положить мячик от пинг-понга; затем расположиться с двух сторон стола и начинать матч; каждый ребёнок должен дуть на мячик, пытаясь загнать его в ворота;

– соревнование бумажных корабликов (или лодочек) на воде: каждому ребёнку выдается бумажный кораблик; кораблики выстраиваются в один ряд в тазике с водой, и по сигналу наставника начинаются гонки: каждый ребёнок дует на свой кораблик;

– каждому ребёнку выдается воздушный шарик, его нужно надуть; кто сделает больше вдохов-выдохов – надует шарик, тот победил.

Не забывайте поощрить победителей аплодисментами и призом!

2. Дети выполняют несколько упражнений в форме спортивного танца-импровизации: перекрёстные движения рук и ног на гармонизацию работы полушарий головного мозга.





Возможен и такой вариант:

– Правой рукой дотроньтесь до правого уха.левой рукой – до левого уха. Правой рукой – до правого колена.левой рукой – до левого колена. Правой рукой – до левого плеча.левой рукой – до правого плеча. Правой рукой покажите вперед.левой рукой – назад. Правой рукой – вверх,левой рукой – вниз. Правой рукой – налево,левой – направо и т. п.

Блок 7. Резюме. Каждый ребёнок вспоминает, чем они занимались на этом занятии, что они нового и интересного узнали. Затем наставник хвалит всех детей за активное участие на занятии. Дети аплодируют. После открывают стр. 88–89 книги и дорисовывают картинку с весёлой или грустной девочкой (что конкретно дорисовывать, указано в конце каждого занятия).

Далее все герои занятия (Совёнок и гномики) благодарят детей за интерес и активность и говорят: «Ждём вас в следующий раз, расскажите дома про наши интересные занятия». Дети благодарят, говорят «спасибо» и прощаются.

Занятие 1. Про глазки

Блок 1. Встреча с чудом. Детям предлагаем игрушку «Очки» с выскакивающими глазками. Следует рассказать детям о глазках – как они служат человеку – и дать поиграть с этими волшебными очками, примерить их.

Блок 2. Содержательная часть. Знакомим детей с Совёнком, умной птичкой с большими глазами, и добрым сказочным гномиком, у которого глазки удивительно смешные. Назовём его с помощью детей Глазастиком. Предлагаем детям задание – раскрасить цветными карандашами или фломастерами одежду, обувь, бороду и волосы гномика, обвести и раскрасить глазки. Можно дополнить рисунок гномика Глазастика чем-либо по желанию ребёнка.

Далее отгадаем загадку. Выучим её наизусть.

А теперь поиграем с зеркалом. Каждый ребёнок должен посмотреть внимательно на свои глазки, увидеть реснички, брови и сами глазки, затем посмотреть на куклу и догадаться, что художник забыл нарисовать у куколочки, дорисовать на лице куколочки недостающее. Пририсовать, например, цветочек в руках.

Блок 4. Головоломка¹. Дети выполняют задание: сначала складывают глазки из отдельных частей по картинке, а затем мы перемешиваем части головоломки и убираем «опору». Дети самостоятельно решают головоломку.

Блок 6. Содержательная часть. Продолжаем работу с гномиком Глазастиком. Устно обсуждаем домик, в котором будет жить гномик Глазастик, и показываем рисунок домика, который придумал сам художник. Предлагаем детям дополнить его идеями и сделать ещё красивее.

Далее предлагаем поиграть с приборами, которые помогают нам лучше видеть. Нужно показать детям реальные предметы: очки, лупу – увеличительное стекло, бинокль и т. д. Дети играют с этими приборами, затем рассматривают рисунки этих предметов, называют их, раскрашивают².

Проводим беседу: «Любой ли объект мы можем увидеть без этих специальных приборов? Назовите, что изображено на рисунке? Что мы можем увидеть невооружённым глазом?»

¹ Есть два варианта работы с головоломками этого пособия: либо головоломка изготавливается наставником совместно с детьми по инструкции, либо наставник выдает каждому ребёнку заранее заготовленные конвертики с частями головоломки. Нужно обеспечить музыкальный фон при решении головоломки.

² Здесь и далее: при ограниченном времени занятия раскрашивание объектов может быть отложено на работу в дополнительное время (например, дома) – это еще раз актуализирует материал, изученный в ходе креативного занятия.

Занятие 2. Про ушки

Блок 1. Встреча с чудом. Детям предлагается игрушка «Большое ухо». Надо рассказать детям об ушках – как они служат человеку. Далее следует кратко напомнить сказку о Красной Шапочке: «Красная Шапочка пошла навестить свою бабушку. В это время Серый Волк пробрался к бабушке в дом и проглотил её. Потом он переоделся в бабушкино платье, лёг в бабушкину кровать и стал поджидать Красную Шапочку, чтобы её тоже съесть. Но Красная Шапочка, когда пришла в дом к бабушке, сразу спросила Волка: “Бабушка, а почему у тебя такие большие уши?” На что Серый Волк ей сразу ответил хриплым голосом: “Это для того, дитя моё, чтобы тебя лучше слышать”. Красная Шапочка сразу догадалась, что это Серый Волк, а не бабушка».

Блок 2. Содержательная часть. Знакомим детей со смешным, добрым сказочным гномиком, у которого ушки удивительно большие. Назовём его с помощью детей Ушастиком. Предлагаем детям задание: обвести фигурку, подрисовать что хочешь у гномика Ушастика, раскрасить цветными карандашами или фломастерами его одежду, обувь, бороду и волосы. Обвести и раскрасить ушки, подрисовать серёжки, чтобы сделать гномика ещё смешнее. Можно дополнить рисунок гномика Ушастика чем-либо по желанию ребёнка – маленьким телевизором, ноутбуком, мобильным телефоном и др.

Посмотрим, какие есть у гномика игрушки, которые помогают ему слышать и видеть своих друзей: колокольчик, барабан, мобильный телефон, ноутбук и др. Надо подобрать фонд этих игрушек и дать детям возможность в них немного поиграть.

Далее отгадаем загадку. Выучим загадку наизусть.

Детям предлагаем дорисовать у весёлого зайчика недостающее – ушки. Можно поиграть с детьми и оживить морковку, нарисовав ей мордочку и ушки.

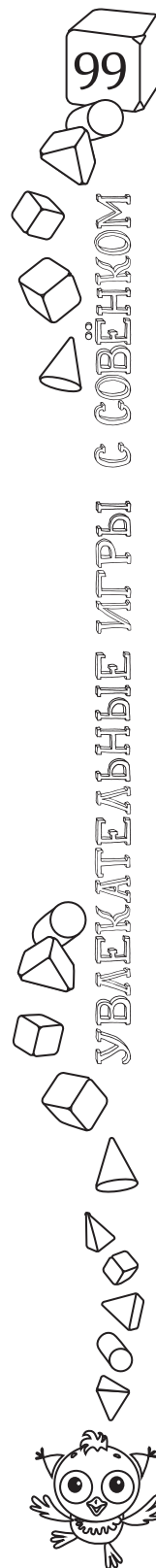
А теперь поиграем с зеркалом и раскроем его секрет. Каждый ребёнок должен посмотреть внимательно в зеркало на свои ушки, поднять правую руку и взяться за своё правое ухо. А теперь посмотреть в зеркало, увидеть себя и обратить внимание, что изображение в зеркале почему-то держится левой рукой за левое ухо: «Задумайтесь над этим чудом, которое происходит каждый день, когда вы подходите к зеркалу. В этом состоит тайна зеркала».

Блок 4. Головоломка. Ребёнок наклеивает ушки зверушкам по своему усмотрению, то есть решает головоломку. Решив головоломку, дети нашли ошибки художника, который так спешил, что перепутал все ушки у зверушек. Далее дети учат наизусть русскую поговорку «Поспешишь – людей насмешишь».

Блок 6. Содержательная часть. Продолжаем игру с гномиком Ушастиком. Сначала устно обсуждаем, каким должен быть домик, в котором будет жить наш весёлый гномик Ушастик. Собираем идеи, высказанные детьми. Затем показываем детям рисунок домика, который придумал для гномика Ушастика художник: «Давайте обведём домик цветными карандашами или цветными фломастерами и дополним его вашими идеями, сделаем домик для гномика Ушастика ещё красивее и удобнее».

Вспомним рассеянного художника и попытаемся не повторять его ошибок. Внимательно изучим, чьи ушки изображены в книге, и дорисуем их хозяевам мордочки.

Наконец, поиграем: кто быстрее соединит линиями ухо с предметами, которые мы можем слышать?



Занятие 3. Про ротик

Блок 1. Встреча с чудом. Предлагаем детям игрушку «Ротик с выскакивающим язычком». Надо рассказать детям о ротике – для чего он нужен человеку.

Блок 2. Содержательная часть. Знакомим детей со смешным, добрым сказочным гномиком. Назовём его с помощью детей Вкусняшкой. Предлагаем детям задание: обвести, подрисовать что хочешь у гномика Вкусняшки, раскрасить цветными карандашами или фломастерами одежду, обувь, бороду и волосы гномика. Раскрасить ротик, подрисовать булочку или пирожное, чтобы сделать гномика ещё смешнее. Можно дополнить рисунок вокруг гномика Вкусняшки чем-либо по желанию ребёнка, например конфетами, мороженым, пирожками и т. д. Надо подобрать фонд игрушек-вкусностей и дать детям возможность в них немного поиграть.

Ротик у Вкусняшки почти не закрывается, он всегда говорит самые добрые слова, делает для всех добрые дела, любит есть вкусности, а ещё он любит загадывать загадки. Давайте попробуем отгадать одну из его загадок. Выучим наизусть эту загадку, а отгадку нарисуем на листочке бумаги по точкам через зеркало и узнаем ещё один секрет зеркала.

Дальше предлагаем обвести по точкам овощи, фрукты, ягоды – любимую еду гномика Вкусняшки: красным цветом фрукты, жёлтым цветом – ягоды, а зелёным цветом – овощи – и назовём их.

Теперь посмотрим компьютерную игру «Овощи и фрукты»³. Спросим детей, знают ли они, чем отличаются овощи от фруктов. Все взрослые прекрасно знают, что помидоры, огурцы и картошка – это овощи, а бананы и яблоки – фрукты. Овощи растут в земле, а фрукты на деревьях и кустах. Однако не так всё просто. Например, сливу относят и к ягодам, и к фруктам одновременно. В этой игре два уровня. На первом уровне нужно показать все нарисованные на картинке овощи. Если всё сделать правильно, то появится второй уровень, в котором нужно будет показать всё нарисованные фрукты. Уверены, это будет несложно!

А теперь ещё одна смешная загадка от весёлого гномика Вкусняшки. Все пробовали вкусный арбуз. Это фрукт, овощ или ягода?

Блок 4. Головоломка. Дети получают волшебный квадрат от любопытного Совёнка. Он предлагает выполнить три задания: сложить из волшебного квадрата красную лодочку, разноцветную конфетку и разноцветный домик.

Блок 6. Содержательная часть. Продолжим игру с весёлым гномиком Вкусняшкой. Сначала устно обсуждаем, каким должен быть домик, в котором будет жить наш весёлый гномик Вкусняшка. Собираем идеи, высказанные детьми. Дети самостоятельно рисуют домик.

Предлагаем детям посмотреть на рисунок и отметить лакомство, которое нравится больше всего!

Наконец, поиграем: кто быстрее соединит линиями ротик с предметами, которые мы можем съесть?

Занятие 4. Про носик

Блок 1. Встреча с чудом. Можно организовать игру «Чихнул». Один ребёнок чихнул, и это служит сигналом: появляются переодетые дети – живые игрушки: клоун со смешным носом-картошкой, снеговик с носом-морковкой, с носом-указкой Буратино, Бармалей с носом и усами, Баба Яга с противным горбатым носом и т. д. Все веселятся под музыку.

100

УВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ С СОВЁНКОМ



Блок 2. Содержательная часть. Знакомим детей со смешным, добрым сказочным гномиком. Назовём его с помощью детей Носатиком. Предлагаем детям задание: обвести, подрисовать что хочешь у гномика Носатика, раскрасить цветными карандашами или фломастерами одежду, обувь, бороду и волосы гномика. Раскрасить носик, подрисовать что-нибудь, чтобы сделать гномика ещё смешнее. Можно дополнить рисунок вокруг гномика Носатика – например, носовым платочком, бутылочкой с каплями «Длянос» и другими предметами для лечения носа, цветочком, для того, чтобы понюхать его запах и аромат.

Нужно подобрать фонд игрушек для осознания, зачем нужен нос. Затем дать детям возможность в них немного поиграть.

Гномик Носатик живёт в сказочном лесу и дружит с Совёнком, который любит читать умные книжки и поэтому много знает. Он опять придумал загадку. Давайте её разгадаем! Когда разгадаем, выучим загадку наизусть.

Обведём и раскрасим предметы, запах которых мы можем почувствовать.

А теперь поиграем с волшебным зеркалом, которое нам прислал гномик Носатик. Каждый ребёнок должен посмотреть на свой носик в обычное зеркало, затем закрыть глаза и сказать: «Носик, носик, расти большой». Незаметно поворачиваем зеркало и просим ребёнка открыть глаза и посмотреть – носик стал большим! Затем посмотреть внимательно ещё раз на свой большой носик, закрыть глаза и сказать волшебные слова: «Носик, носик, стань таким, каким ты был у меня». В это время мы незаметно поворачиваем зеркало в исходное положение. Ребёнок открывает глаза и видит волшебное превращение его большого носика в прежний. Далее пробуют все по очереди. Так мы узнали ещё одну тайну зеркала.

Блок 4. Головоломка. Ребёнку следует подумать и приклеить носики правильно: каждому животному – свой носик.

Блок 6. Содержательная часть. А теперь продолжим игру с весёлым гномиком Носатиком. Сначала обсуждаем, каким должен быть домик, в котором будет жить наш весёлый сказочный гномик Носатик. Собираем идеи, высказанные детьми, и они рисуют домик.

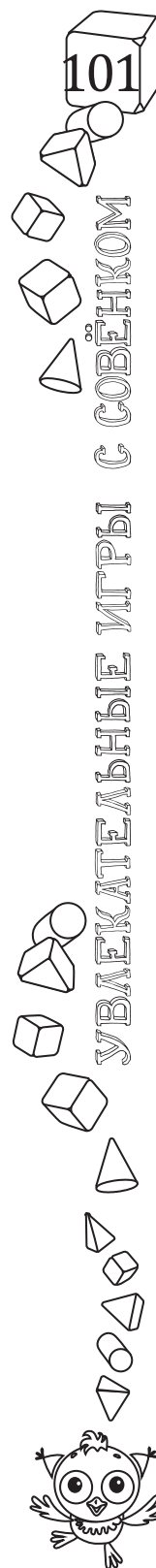
Носатик никак не может разобраться в носиках, и очень просит помочь ему. Для этого надо дорисовать носики их хозяевам.

Наконец, поиграем: кто быстрее соединит линиями нос с предметами, которые приятно пахнут?

Занятие 5. Про ладошки

Блок 1. Встреча с чудом. Можно организовать игру «Хлопушка». Демонстрируем детям игрушку, выполненную в виде скрепленных между собой ладошек на палочке, которые при потряхивании и покачивании издают звук, похожий на аплодисменты. Дети удивлены, как это ладошки сами хлопают. Каждому ребёнку надо дать «хлопушку» похлопать в ладошки. Затем один ребёнок хлопает хлопушкой-ладошками под музыку Шаинского «Пусть бегут неуклюже...», а остальные дети хлопают в такт музыке своими собственными ладошками.

Блок 2. Содержательная часть. Знакомим детей со смешным, добрым сказочным гномиком. Назовём его с помощью детей Ладошкиным. Его друг Совёнок предлагает детям выполнить задание: обвести портрет гномика Ладошкина, раскрасить цветными карандашами или фломастерами его одежду, обувь, бороду, глаза, щёки, ротик, волосы. После этого подрисовать к ладошкам гномика всё что захотите, чтобы гномик стал ещё веселее и смешнее. Придумайте так, чтобы гномик Ладошкин от души посмеялся над вашими смешными рисунками. Например, можно нарисовать цветными карандашами вокруг гномика Ладошкина разные игрушки, которые ему могут нравиться.





Заметьте, что на каждой ладошке 5 пальчиков, поэтому можно подвесить к каждому из них на ниточках какие-нибудь маленькие игрушки. Гномик этому очень обрадуется. Можно пригласить на встречу с Ладошкиным смешного клоуна, ручки которого висят на ниточках, и дети могут поиграть с ним и посмотреть на его ладошки. Желательно подобрать игрушки, перчатки, колечки и прочее для осознания того, для чего служат ладошки.

Совёнок снова придумал загадку. Давайте её разгадаем! Когда разгадаем, выучим загадку наизусть.

Блок 4. Головоломка. Детям рассказывают, как называется каждый пальчик. Далее в книге на специально подготовленном пустом месте ребёнок должен обвести свою ладошку карандашом. Напевая весёлую песенку, надо подумать и наклеить картинки на пальчики своей нарисованной ладошки по порядку, начиная с большого пальца, вспоминая, кто главный в семье.

Блок 6. Содержательная часть. А теперь продолжим игру с весёлым сказочным гномиком Ладошкиным. Придумаем вместе домик для Ладошкина, а потом нарисуем его. Сначала устно обсудим, каким хотел бы видеть свой домик гномик. Теперь посмотрим, какой домик нарисовал художник. Вспомним идеи, которые придумали дети, и дополним рисунок художника ими. Дети дорисовывают домик для гномика Ладошкина.

В завершение каждый ребёнок макает свои пальчики в блюдце с краской, затем на пустом месте создаёт картинку из отпечатков.

Занятие 6. Про сон

Блок 1. Встреча с чудом. Это может быть оригинальная, вкусная игрушка – волшебное мороженое. Красивое, аппетитное, но стоит до него дотронуться – и оно выскакивает из кулечка, так как закреплено на невидимой глазу резинке. Дадим всем детям поиграть с мороженым.

Блок 2. Содержательная часть. «А вот пришёл ваш друг Совёнок. Он знает стишок про сны. Когда вечером вы идёте спать, нужно задумать увидеть во сне что-то очень красивое или вкусное, например любимую игрушку, картинку, любимую маму, или то, где будете путешествовать, или что-то другое. И Совёнку снятся сны. Как ты думаешь, что ему могло присниться?»

А ещё Совёнок придумал загадку: «Что можно увидеть с закрытыми глазами?» Дети закрывают глаза и говорят, что ничего не видно. А ночью? Глаза закрыты, а вы видите... Дети говорят: «Сны».

Совёнок доволен! Дети правильно отгадали загадку, и теперь он предлагает отметить те объекты, которые могут только присниться во сне, а в окружающем нас мире их нет. Дети называют объекты и отмечают крестиком не существующие в природе.

Блок 4. Головоломка. Детям нужно собрать из частей вкусных фруктов, ягод и других лакомств целое, то, что приятно увидеть во сне.

Блок 5. Интеллектуальная разминка. Поиграем в новую интересную игру «Данетку». Знакомим детей с правилами игры. Совёнок достаёт из мешка предмет и не показывает его детям, а только описывает его свойства, его функции, которые он может выполнять. Дети задают вопросы и пытаются по ответам «да» или «нет» на свои вопросы догадаться, что это за предмет.

Блок 6. Содержательная часть. «К нам пришли гости: весёлые гномики Глазастик, Ушастик, Вкусняшка, Носатик и Ладошкин. Они решили построить себе общий домик, чтобы было веселее жить. Так вот, они просят вас придумать такой домик, чтобы каждый из гномиков чувствовал себя в нём уютно».

Проводим с детьми беседу и записываем их идеи. Затем ребята рисуют домик, учитывая предложенные идеи – свои и детей из группы.

Далее предлагаем соединить линией разные предметы, которые недавно приснились Совёнку, непосредственно связанные между собой.

Наконец, Совёнок предлагает детям нарисовать самый интересный сон, который они видели. Дети рисуют свой цветной сон.

Занятие 7. Про овал и круг

Блок 1. Встреча с чудом. Это, например, может быть оригинальная «выворотка» – волшебный кубик из поролона. Показываем детям обыкновенный поролоновый цветной кубик. Затем просим детей закрыть глаза и в этот момент произносим волшебные слова «Ахалай! Махалай!» Далее просим детей открыть глаза, и они видят чудесное превращение кубика в фантастическое смешное животное. На самом же деле мгновенно, вместе с произносимыми волшебными словами, выворачиваем кубик наизнанку, и на пальце вместо кубика оказывается фантастическое животное. Дети поражены увиденным! Каждый хочет дотронуться до животного. Дайте им эту возможность! Все задумываются над чудесным превращением.

Блок 2. Содержательная часть. Просим назвать детей форму солнышка: это круг или овал? Показываем игрушку-смайлик, а также апельсин, яйцо, мячик, дыню, зеркальце с ручкой, блюдце, воздушный шарик. Давайте посмотрим в книжку и соединим линиями геометрическую фигуру круг с предметами такой же формы. А далее соединим линиями геометрическую фигуру овал с предметами такой же формы.

Совёнок хочет вам предложить хитрую загадку. Какую форму имеют объёкты, перечисленные в загадке? Что их объединяет?

Один и тот же предмет может иметь разную форму. Например, воздушный шарик. Просим детей назвать, какой они формы.

Наконец, поиграем: украсим кружочками крылья бабочки, дорисуем ей усики и раскрасим крылышки.

Блок 4. Головоломка. Детям нужно собрать и приклеить на лист из оранжевых овалов человечка, дорисовать ему лицо и одежду. Ещё задание: собрать из зелёных овалов ёлочку.

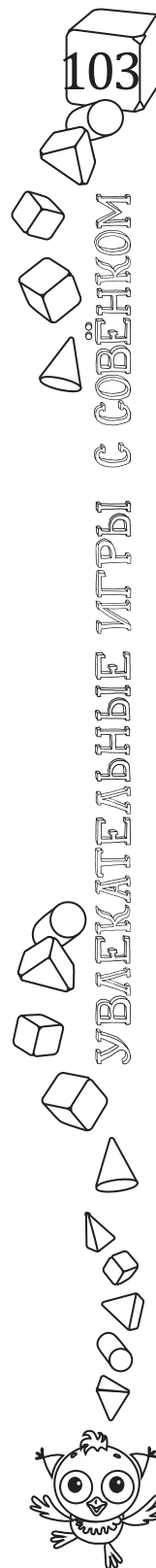
А теперь Совёнок даёт трудное задание, над которым надо поломать голову, тот есть крепко подумать. Просим детей придумать и собрать⁴ нарядный домик из кружочков и овалов.

Блок 6. Содержательная часть. В этом занятии ребёнок впервые встречается с настоящей творческой задачей: дорисовать картинку с отпечатками стакана. Это может быть велосипед с двумя наездниками, один из которых держит воздушный шарик. Они едут под лучами улыбающегося солнышка. Ребёнок может придумать любую композицию. Необходимо обязательно похвалить ребят, даже если они нарисовали лишь часть композиции.

Занятие 8. Про фигурки

Блок 1. Встреча с чудом. Это может быть, например, ластик, выполненный в форме поросенка или веера. Нужно задать вопрос: «Что это такое?» Пусть называют то, что им кажется. А потом, когда иссякнут аналогии, сказать, что это ластик, и дать детям попробовать стереть текст, написанный простым ка-

⁴Здесь и далее в подобного рода заданиях нужно научить детей пользоваться трафаретом.





рандашом, т. е. дать убедиться детям в том, что это действительно ластик. Все задумываются над чудесным превращением поросёнка или веера в ластик.

Блок 2. Содержательная часть. На странице книги нарисованы геометрические фигуры: треугольник, квадрат и прямоугольник. Просим детей раскрасить их: треугольник в красный цвет, квадрат – в зелёный и прямоугольник – в жёлтый.

Далее предлагаем детям соединить три точки и получить геометрическую фигуру – большой треугольник, затем соединить три крестика и получить геометрическую фигуру – маленький треугольник, причём обе эти фигуры находятся внутри геометрической фигуры под названием квадрат.

Предлагаем отгадать загадку. Про какую из раскрашенных фигур идёт речь?

Совёнок хочет показать разные треугольники. У каждого треугольника по три угла, и они могут быть разными. Давайте пересчитаем все углы у каждого треугольника, нарисуем картину из разных треугольников и раскрасим её.

Давайте теперь соединим линиями точки, получим большой квадрат, соединим крестики – получим маленький квадрат, а соединим линиями овалы – получим прямоугольник. А теперь сами так соедините линиями точки, чтобы получились треугольники с разными углами.

Все наверняка видели воздушного змея. Вот и Совёнок нарисовал его. Из каких фигур состоит змей? Сколько разных треугольников можно найти на рисунке? Просим раскрасить змея так, чтобы он празднично выглядел.

Блок 4. Головоломка. Детям нужно собрать на двух ниточках из вырезанных из приложения фигур бусы для мамы и для себя.

Блок 6. Содержательная часть. Снова пришёл Совёнок, он, как всегда, весёлый и находчивый. Он просит детей обвести по точкам клоуна и раскрасить его, причём квадратики раскрасить жёлтым цветом, треугольники – синим, круги – красным, овалы – зелёным.

Занятие 9. Про Фигуроедку

Блок 1. Встреча с чудом. Нужно заранее подготовить волшебную игрушку Фигуроедку (например, в виде головы злой медведицы, у которой зубы стучат, а глаза злобно вращаются). Фигуроедка для нас очень опасна, так как может съесть все наши фигуры. Это треугольник, квадрат, прямоугольник, овал и круг. Она ест всё подряд. На завтрак она очень любит лакомиться нашими фигурками. Только хруст стоит! Дайте недолго поиграть детям со злой и хитрой Фигуроедкой.

Блок 2. Содержательная часть. Чтобы хитрая и злая Фигуроедка не узнала и не съела наши разные фигурки, давайте их спрячем от неё. А как? Для этого нарисуем из фигур разной формы любые предметы, и Фигуроедка их не узнает и не съест. Например, нарисуем мороженое в виде шариков в вафельном стаканчике, как показано на рисунке: «Скажите, какие геометрические фигуры мы спрятали в мороженом?»

А что же Совёнок спрятал в своей загадке? Попробуем догадаться!

А сейчас давайте придумаем для паровозика по имени Радость красивые вагончики. Такие паровозики ходят на ВДНХ. Кстати, кто знает и был с мамой или папой на ВДНХ? Это самая большая выставка в Москве, и ножки устанут ходить по ней. У кого какие будут предложения и идеи? Каким будет каждый вагончик? Соберем идеи и приступим к рисованию. Не забываем в окошках вагончика рисовать весёлые лица девочек и мальчиков.

Блок 4. Головоломка. Детям нужно сложить геометрические фигурки, которые показаны на рисунке. Какая фигурка здесь лишняя и почему? Далее просим детей переложить у прямоугольника две палочки так, чтобы получилось два треугольника.

Блок 6. Содержательная часть. К нам снова пришёл Совёнок. Он хочет научиться, как делить целое на части. Например, у нас есть геометрическая фигура овал. Если мы разрежем овал на две половинки, то получим два полуовала. Просим детей ответить на вопрос: «А если у нас есть круг и мы его разрежем на две половинки, то что мы получим?» Правильно – два полукруга.

Найдем на трафарете кружки и овалы и их половинки и нарисуем из половинок кругов и овалов фигуру человечка, цветочек и всё, что захотим. Когда сложим человечка, то раскрасим его. Также раскрасим цветочек и всё остальное, что нарисуем.

Занятие 10. Про цвет

Блок 1. Встреча с чудом. Например, можно продемонстрировать детям волшебную игрушку калейдоскоп, которую прислал Совёнок. Надо обыграть появление разноцветных волшебных мозаик с различными узорами. Обязательно нужно описывать словесно узоры с вдохновением и восторгом, подчеркнуть красоту окружающей нас природы. Обязательно дать каждому посмотреть в калейдоскоп.

Блок 2. Содержательная часть. Вспомним, какие фигуры уже знаем. Совёнок предлагает нарисовать узор из разноцветных треугольников и кружочков.

Совёнок опять приготовил хитрую загадку. Сначала узнаем, что такое врата. Теперь давайте попробуем разгадать загадку и нарисуем отгадку на оставленном месте аккуратно и красиво. Выучим загадку наизусть.

Давайте отгадаем ещё одну загадку Совёнка. Что скрывается за словами: «Каждый охотник желает знать, где сидит фазан»? Нужно разъяснить детям, кто такой фазан, и показать картинку этой птицы. Давайте тоже выучим наизусть и разберём, что означают первые буквы – это названия цветов радуги.

Совёнок хочет спросить, знают ли дети, что в праздник вывешивают флаги нашей страны на домах. Какие цвета есть на флаге?

А теперь задачка от Совёнка ещё хитрее. Соединим красный, жёлтый и зелёный цвета светофора с предметами, имеющими тот же цвет.

Блок 4. Головоломка. Из красных и синих треугольников дети должны сложить волшебный квадрат, как показано на рисунке. Сколько получилось красных и синих треугольников? А сколько получилось квадратов разного размера?

Ещё одна головоломка (№ 12). Каким цветом из трёх уже имеющихся надо раскрасить белые кружочки и поставить их на место, чтобы в одном ряду и в одном столбике не повторялись два кружочка одинакового цвета?

Блок 6. Содержательная часть. Теперь поиграем в игру. Надо соединить линиями предметы одного цвета и назвать цвет.

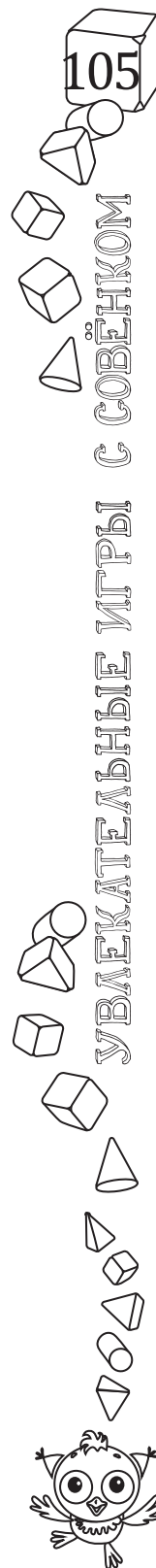
Помните злую и хитрую Фигуроедку? Чтобы она стала доброй, Совёнок предлагает нарисовать ей домик из разноцветных фигур, но так, чтобы она не догадалась о присутствии фигур и не съела их.

Ну и, наконец, ещё одна игра. Просим детей рассказать о каждом предмете, нарисованном на картинке: какого он цвета, формы, какой у него вкус и запах.

Занятие 11. Про цвет и не только

Блок 1. Встреча с чудом. Необходимо приготовить аквариум с рыбками, которые растут прямо на глазах. Давайте скажем рыбкам волшебные слова «Ахалай! Махалай!». Рыбки начинают расти на глазах у детей.

Совёнок хочет задать вопрос: «Могут ли яблоки и груши расти сразу на одном дереве?» Да, могут, но надо делать специальные «прививки» от других деревьев к яблоне.





Блок 2. Содержательная часть. Предлагаем детям раскрасить цветными карандашами картинку, чтобы зимой мы вспоминали жаркое лето в деревне или на даче. Какую форму и цвет имеют изображенные объекты? Могут ли эти объекты быть другого цвета?

Отгадаем загадку Совёнка. Какого цвета все перечисленные в ней объекты?

Спросим: «У кого дома есть аквариум с рыбками?» А пока посмотрим на рыбок в аквариуме, который в книжке. Совёнок спрашивает: «На какие две группы можно разделить рыбок, которые в нём плавают? Чем они отличаются друг от друга и чем они похожи?»

Но и это ещё не всё! Совёнок принёс волшебную палочку. Надо показать детям игрушку – волшебную палочку. Что с её помощью можно наколдовать? Какую форму и цвет имеют эти объекты?

Блок 4. Головоломка. Детям нужно раскрасить разными цветами фигурки. Надо выполнить это задание аккуратно, не «заезжая» за границу фигурки.

Блок 6. Содержательная часть. Представим, что сейчас зима и Совёнок просит умниц и умников придумать и нарисовать «Сказку про красавицу Снежинку».

Совёнок нарисовал красивые тарелочки на скатерти-самобранке. Что умеет эта скатерть? Совёнок просит посмотреть на тарелочки, нарисовать на большой тарелке большое яблоко, а на маленькой – маленькое яблоко и раскрасить. Предлагаем детям дорисовать по своему усмотрению, что ещё могло бы быть на скатерти-самобранке.

Занятие 12. Про размер

Блок 1. Встреча с чудом. Можно показать детям фокус с волшебным шариком и рюмочкой: с исчезновением и внезапным появлением шарика у всех на глазах.

Блок 2. Содержательная часть. Давайте сравним ёлочки между собой и найдём среди нарисованных ёлочек самую большую и самую маленькую. Рядом с самой большой ёлочкой поставим красный крестик, а рядом с самой маленькой – синий.

Отгадаем загадку и выучим её наизусть.

А теперь посмотрим на рисунок и подумаем, какую дорожку выбрать для мышки. А какую дорожку для кошки? Раскрасим простым карандашом (серым) дорожку для мышки, а оранжевым карандашом – дорожку для кошки.

Блок 4. Головоломка. Детям предлагается раскрасить звёздочки, кружочки, овалы, треугольники, прямоугольники. Сделать это надо очень аккуратно. Нужно прокомментировать детям их работы. А теперь разложим и приклеим раскрашенные фигурки по двум группам: слева – большие фигурки, а справа – маленькие.

Далее нужно выдать каждому ребёнку конверт с вырезанными звёздочками, большими и маленькими. «Ваш друг Совёнок нарисовал для вас ночное небо. Видите, вверху светит месяц. Достаньте из конверта звёздочки разных размеров, раскрасьте их жёлтым цветом и приклейте их на этом ночном тёмном небе, от самой маленькой до самой большой. Вот вы сами создали картину звёздного неба. Совёнок любит красочность вашего звёздного неба».

Блок 6. Содержательная часть. Ну и хитрый Совёнок! Придумал же смешное задание! Нарисуем для Совёнка, как растёт цветок, увеличивается в размерах: когда солнышко показывается, он быстро начинает расти.

Занятие 13. Про изменение размеров

Блок 1. Встреча с чудом. Детям предлагаем игрушку «Портрет-перевертыш» (девушка – старуха). Покажем портрет сначала одной стороной: что увидели? А теперь перевернём листок вниз головой: присмотритесь, что те-

перь можно увидеть на рисунке? Чем отличаются картинки? Что происходит с людьми в течение жизни? Какими они были сначала? Какими станут потом?

Блок 2. Содержательная часть. А теперь Совёнок хочет решить такую интересную задачу. Он просит обвести по точкам картинку и получить рисунок лесенки, а затем раскрасить самую высокую ступеньку красным карандашом, а самую низкую ступеньку синим карандашом. Раскрасим и остальные ступеньки так, чтобы получилась радуга. Что имеет те же цвета? Нарисуем.

Отгадайте загадку. На какой ступеньке мы могли бы изобразить мышку?

А теперь Совёнок просит нарисовать под каждой картинкой такие же фигуры, но изменить их размер.

Блок 4. Головоломка. Детей просим разложить вырезанные картинки по росту и по группам на широкие и узкие.

Блок 6. Содержательная часть. Давайте раскрасим все высокие предметы зелёным карандашом, а низкие – жёлтым.

Занятие 14. Про часики

Блок 1. Встреча с чудом. Показываем детям песочные часы. Показывают они только минуты, например 5 минут. Переворачиваем часики, а в них песочек начинает сыпаться вниз. Пока он весь пересыплется, пройдет 5 минут. Даём поиграть песочные часы детям: «Каким образом можно увидеть, как идут эти 5 минут ожидания? А кто ещё из вас видел какие-нибудь часы (например, в компьютере или в сотовом телефоне; они называются электронными часами)?»

Блок 2. Содержательная часть. Вот к нам пожаловали гости: весёлые гномики Глазастик, Вкусняшка, Ушастик, Ладошкин, Носатик а также Совёнок. С ними пришёл и хочет познакомиться ещё один весёлый гномик. Давайте придумаем ему имя. Он похож на часики. Значит, назовём его Тик-Так. Посмотрите, какие у него хитрые глазки, а на носике две стрелочки – большая и маленькая. А на голове два звоночка. Маленькая стрелка показывает, который час, а большая стрелка показывает, сколько минут, то есть показывает время суток. А сутки – это время, которое проходит с утра до утра или с вечера до другого вечера.

Отгадаем загадку, после чего надо спросить детей о её смысле.

А теперь давайте внимательно рассмотрим каждую картинку и подумаем, в какое время суток это бывает? А дальше каждый должен объяснить, как он догадался, что на первой картинке ночь. И так же по каждой картинке.

Блок 4. Головоломка. Детям даётся задание: сложить фигурки-части так, чтобы из них получились часы.

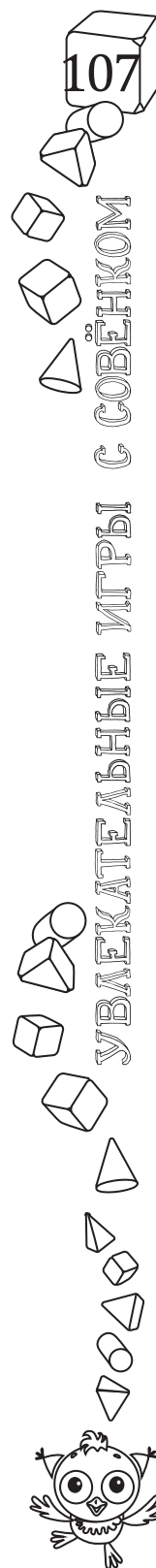
Блок 6. Содержательная часть. Рассмотрим картинки и раскрасим треугольники, которые нарисованы около каждой картинке, в соответствии со временем суток (розовый – утро, жёлтый – день, синий – вечер, чёрный – ночь). Необходимо прокомментировать детям их работы.

Посмотрим на картинку: здесь нарисован дедушка Год. Кого он напоминает? Правильно! Гномика Тик-Така. Но он другой. Он показывает времена года: весну, лето, осень, зиму.

А теперь Совёнок просит внимательно рассмотреть рисунки и показать, где весна, лето, осень, зима, а потом рассказать почему.

А вот и ещё одна загадка Совёнка, о чём в ней идёт речь? Как это связано с дедушкой Годом?

Ещё одну хитрую задачку задаёт весёлый Совёнок. Посмотрим на рисунки деревьев: дорисуем, какими бывают деревья в разное время года.



Библиографический список

- Альтшуллер Г.С.* Алгоритм изобретения. – М.: Московский рабочий, 1973. – 208 с.
- Альтшуллер Г. С.* Краски для фантазии. Прелюдия к теории развития творческого воображения. – Петрозаводск: Карелия, 1987. – 304 с.
- Альтшуллер Г. С.* Найти идею. Введение в теорию решения изобретательских задач. – Петрозаводск: Скандинавия, 2003. – 240 с.
- Альтшуллер Г. С.* Творчество как точная наука. – Петрозаводск: Скандинавия, 2004. – 208 с.
- Андреев В. И.* Диалектика воспитания и самовоспитания творческой личности: Основы педагогики творчества. – Казань: Изд-во Казан. ун-та, 1988. – 238 с.
- Верткин И. М.* Бороться и искать... О качествах творческой личности // Нить в лабиринте / Сост. А. Б. Селюцкий. – Петрозаводск: Карелия, 1988. – С. 7–94.
- Гареев Р. Т.* Эвристические приемы ТРИЗ: Учебное пособие. – М.: Изд-во МГИУ, 2008. – 133 с.
- Горев П. М., Утёмов В. В.* Волшебные сны Совёнка: Учебно-методическое пособие. – Киров: Изд-во ВятГГУ, 2012. – 138 с.
- Горев П. М., Утёмов В. В.* Летние открытия Совёнка: Учебно-методическое пособие. – Киров: Изд-во МЦИТО, 2014. – 144 с.
- Горев П. М., Утёмов В. В.* Летнее расследование Совёнка: Учебно-методическое пособие. – Киров: Изд-во «О-Краткое», 2014. – 136 с.
- Горев П. М., Утёмов В. В.* Научное творчество: Практическое руководство по развитию креативного мышления. – М.: Книжный дом «ЛИБРОКОМ», 2013. – 112 с.
- Горев П. М., Утёмов В. В.* Научное творчество: Практическое руководство по развитию креативного мышления. Методы и приёмы ТРИЗ: Учебное пособие. – М.: Книжный дом «ЛИБРОКОМ», 2014. – 112 с.
- Горев П. М., Утёмов В. В.* Полёт к горизонтам творчества: Учебное пособие. – Киров: Изд-во «О-Краткое», 2012. – 112 с.
- Горев П. М., Утёмов В. В.* Полёт к горизонтам творчества: Учебное пособие. – Киров: Изд-во «О-Краткое», 2013. – 112 с.
- Горев П. М., Утёмов В. В.* Путешествие в Страну творчества: Учебно-методическое пособие. – Киров: Изд-во ВятГГУ, 2012. – 144 с.
- Горев П. М., Утёмов В. В.* Путешествие в Страну творчества: Учебно-методическое пособие. – Киров: Изд-во ВятГГУ, 2013. – 116 с.
- Горев П. М., Утёмов В. В.* Творческие прогулки под звёздами: Учебно-методическое пособие. – Киров: Изд-во МЦИТО, 2014. – 123 с.
- Горев П. М., Утёмов В. В.* Упрощенный алгоритм решения творческих задач: Учебное пособие. – Saarbrücken: LAP LAMBERT Academic Publishing, 2014. – 64 с.
- Горев П. М., Утёмов В. В.* Формула творчества: Решаем открытые задачи. Материалы эвристической олимпиады «Совёнок»: Учебно-методическое пособие. – Киров: Изд-во ВятГГУ, 2011. – 288 с.
- Горев П. М., Утёмов В. В.* Школа Совёнка: На пути к творческому мышлению: Учебное пособие. – Киров: Изд-во ВятГГУ, 2011. – 114 с.
- Горев П. М., Утёмов В. В.* Экспедиция в мир творчества: Учебно-методическое пособие. – Киров: Изд-во «О-краткое», 2013. – 128 с.



Горев П. М., Утёмов В. В. Учимся вместе с Совёнком: Эвристические методы мышления и активизации творчества: Учебное пособие. – Киров: Изд-во ВятГГУ, 2010. – 104 с.

Горев П. М., Утёмов В. В. Учимся вместе с Совёнком: Эвристические методы мышления и активизации творчества: Учебное пособие. – Киров: Изд-во ВятГГУ, 2012. – 112 с.

Горев П. М., Утёмов В. В., Зиновкина М. М. Летнее путешествие с Совёнком: Учебно-методическое пособие. – Киров: Изд-во ВятГГУ, 2013. – 174 с.

Гурин Ю. В. Загадки от Шерлока Холмса. – М.: Олма Медиа Групп, 2010. – 176 с.

Зиновкина М. М. Многоуровневое непрерывное креативное образование и школа: Пособие для учителей. – М.: Приоритет-МВ, 2002. – 48 с.

Зиновкина М. М. Основы технического творчества и компьютерная интеллектуальная поддержка творческих решений: Учебное пособие. – М.: МГИУ, 2001. – 184 с.

Зиновкина М. М. Поиграем весело и забавно: Пособие для репетитора-воспитателя дошкольника: Комплект из 14 книг. – М.; Ганновер: ICS "Resurs", 2010. – 115 с.

Зиновкина М. М., Гареев Р. Т. Психологическая инерция и ее преодоление: Модульно-кодоевое учебное пособие для использования в мобильной системе обучения КИП-М к циклу курсов по бесконфликтной адаптации и саморазвитию личности (режим «Обучение»). – М.: МГИУ, 2005. – 68 с.

Зиновкина М. М., Гареев Р. Т., Андреев С. П. Психология творчества: Развитие творческого воображения и фантазии в методологии ТРИЗ (РТВ и Ф – ТРИЗ): Учебное пособие. – М.: МГИУ, 2004. – 364 с.

Зиновкина М. М., Гареев Р. Т., Горев П. М., Утёмов В. В. Научное творчество: Инновационные методы в системе многоуровневого непрерывного креативного образования НФТМ-ТРИЗ: Учебное пособие. – Киров: Изд-во ВятГГУ, 2013. – 109 с.

Иванов Г. И. Формулы творчества, или Как научиться изобретать. – М.: Просвещение, 1994. – 208 с.

Иванов Г. И. Денис-изобретатель: Рассказы и задачи для развития творческого мышления: Кн. для учащихся старших классов. – М.: Речь, 2010. – 112 с.

Михайлов В. А., Горев П. М., Утёмов В. В. Научное творчество: Методы конструирования новых идей: Учебное пособие. – Киров: Изд-во МЦИТО, 2014. – 94 с.

Саламатов Ю. П. Как стать изобретателем. – М.: Просвещение, 2006. – 272 с.

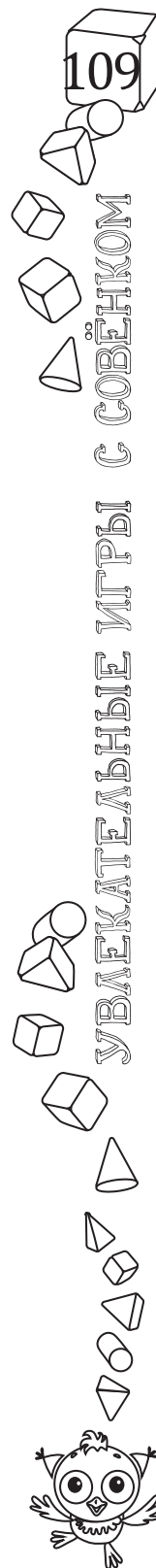
Утёмов В. В., Горев П. М. Педагогика + ТРИЗ: Курс научного творчества: Монография. – Барнаул: ИГ «Си-пресс», 2014. – 211 с.

Утёмов В. В., Зиновкина М. М., Горев П. М. Педагогика креативности: Прикладной курс научного творчества. – Киров: АНОО «Межрегиональный ЦИТО», 2013. – 212 с.

Шустерман М. Н., Шустерман З. Г. Колобок и все-все-все, или Как раскрыть в ребенке творца. – М.: Речь, 2006. – 144 с.

Шустерман М. Н., Шустерман З. Г. Новые приключения Колобка, или Развитие талантливого мышления ребенка. – М.: Речь, 2006. – 208 с.

109



110

УВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ С СОВЁНОМ



Сведения об авторах

Зиновкина Милослава Михайловна –

доктор педагогических наук, профессор, руководитель ИЦС «Ресурс» Московской городской организации Всероссийского общества изобретателей и рационализаторов, профессор кафедры «Профессиональная педагогика и креативное образование» ФГБОУ ВПО «Московский государственный индустриальный университет», академик Академии профессионального образования, мастер ТРИЗ (сертифицирована лично автором ТРИЗ Г. С. Альтшуллером), научный руководитель Межвузовского научно-образовательного центра инженерного творчества МГИУ, обладатель диплома «Европейский преподаватель» (ING-PAED IGIP Ru № 115 Klagenfurt 9 03 2000).

Горев Павел Михайлович –

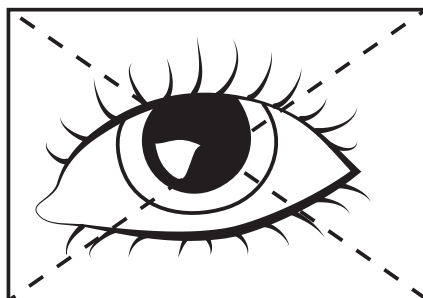
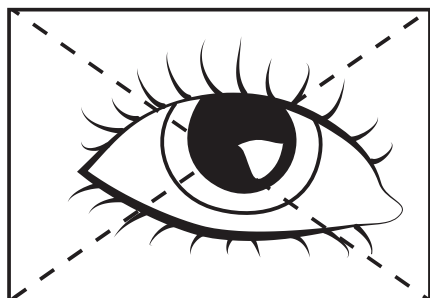
кандидат педагогических наук, доцент, профессор Российской академии естествознания, член-корреспондент Международной академии образования, член ИЦС «Ресурс» Московской городской организации Всероссийского общества изобретателей и рационализаторов, доцент кафедры фундаментальной и компьютерной математики ФГБОУ ВПО «Вятский государственный гуманитарный университет», заведующий кафедрой креативной педагогики АНО ДПО «Межрегиональный центр инновационных технологий в образовании», главный редактор научно-методического журнала «Концепт», журнала «Образовательные проекты “Совёнок” для младших школьников», разработчик и организатор образовательных курсов «Совёнок», олимпиад «Совёнок», «Прорыв» и лагерей актива «Прорыв».

Утёмов Вячеслав Викторович –

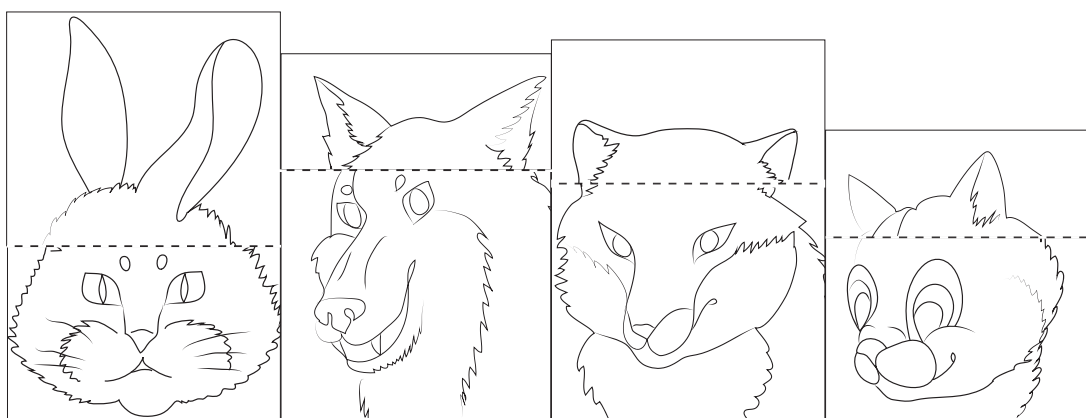
кандидат педагогических наук, сертифицированный специалист ТРИЗ, член-корреспондент Международной академии образования, член ОО «НФТМ-ТРИЗ Московского государственного индустриального университета», член ИЦС «Ресурс» Московской городской организации Всероссийского общества изобретателей и рационализаторов, доцент кафедры педагогики ФГБОУ ВПО «Вятский государственный гуманитарный университет», директор АНО ДПО «Межрегиональный центр инновационных технологий в образовании», разработчик и организатор образовательных курсов «Совёнок», олимпиад «Совёнок», «Прорыв» и лагерей актива «Прорыв».

Приложение

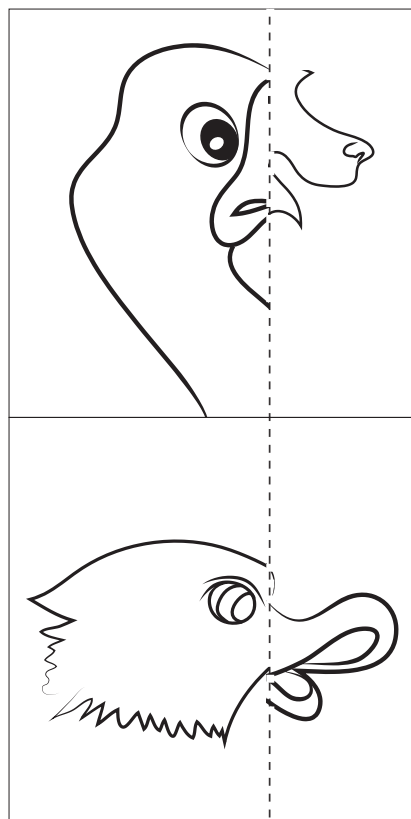
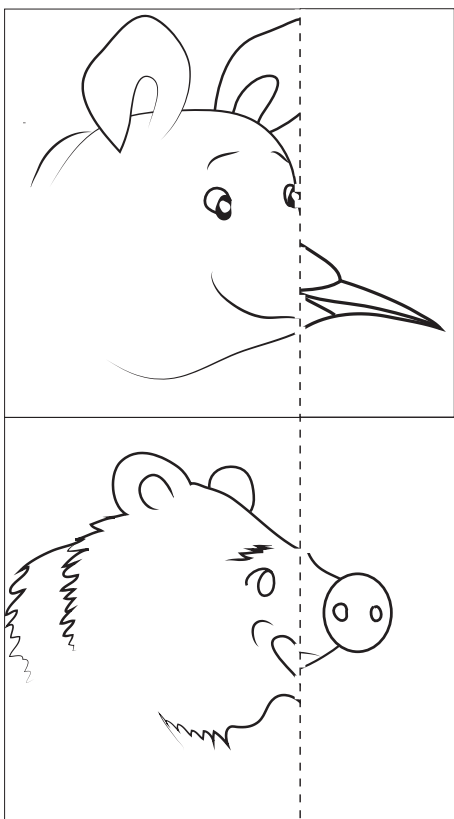
К головоломке № 1



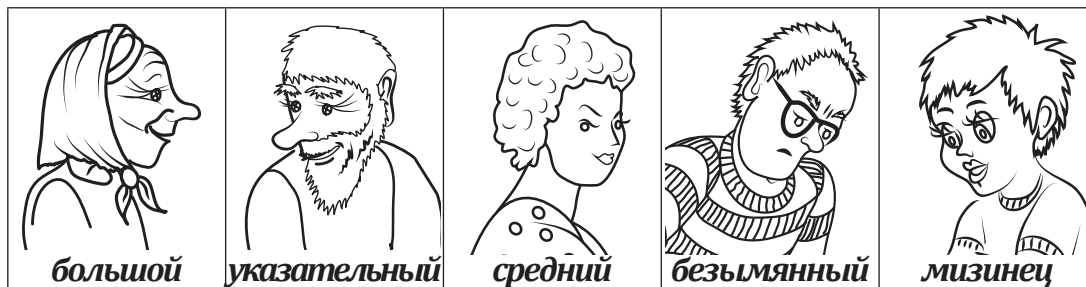
К головоломке № 2



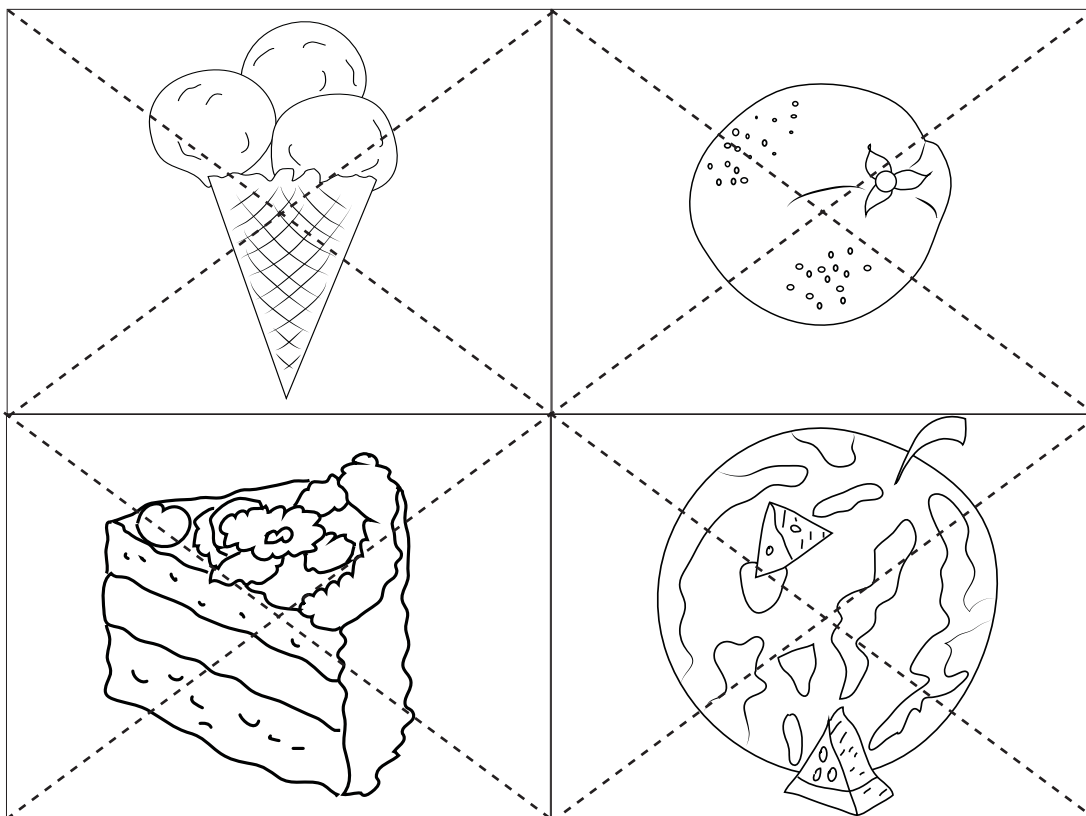
К головоломке № 4



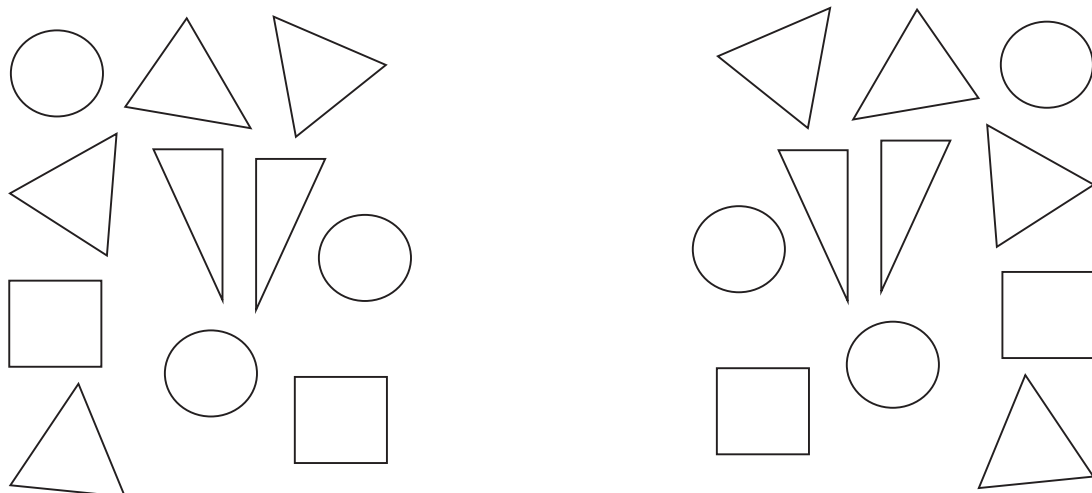
К головоломке № 5



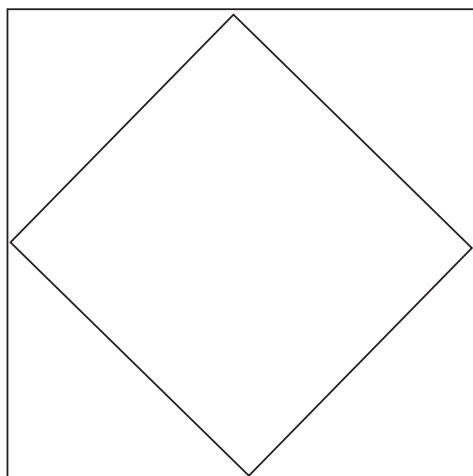
К головоломке № 6



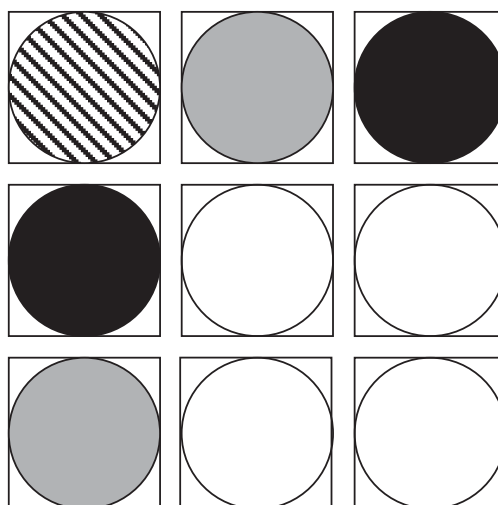
К головоломке № 9



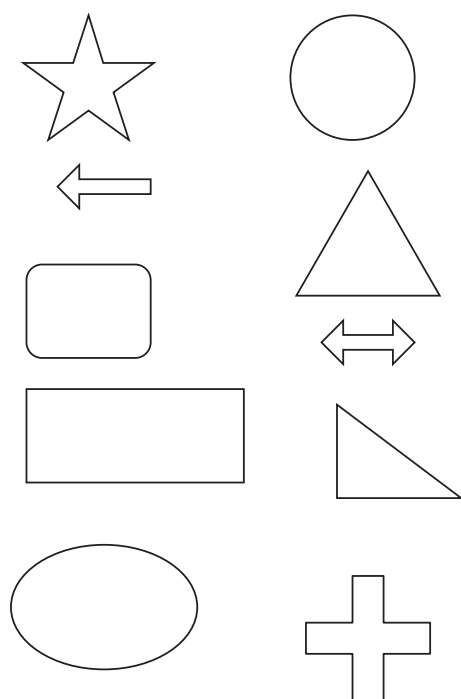
К головоломке № 11



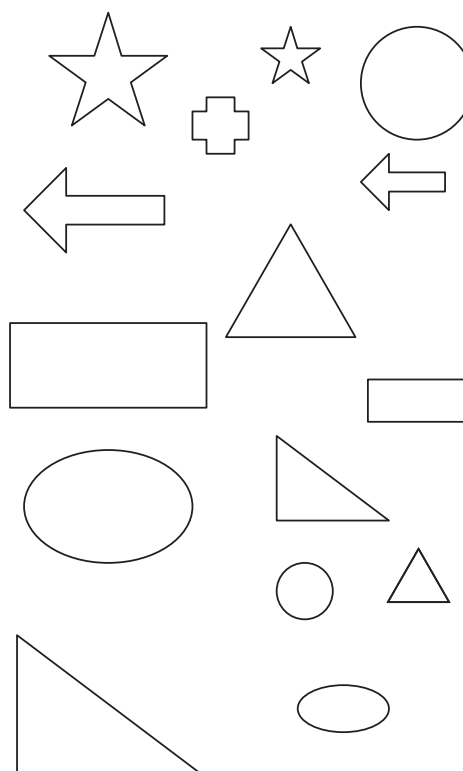
К головоломке № 12



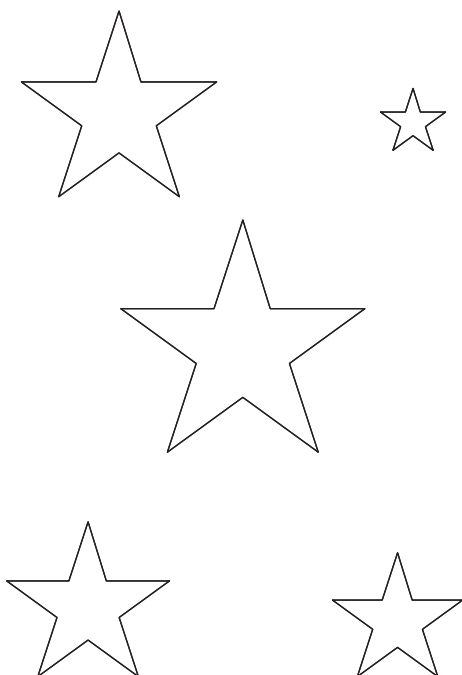
К головоломке № 13



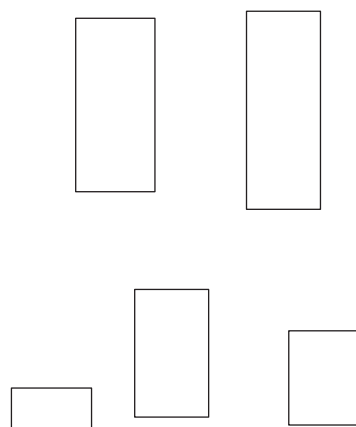
К головоломке № 14



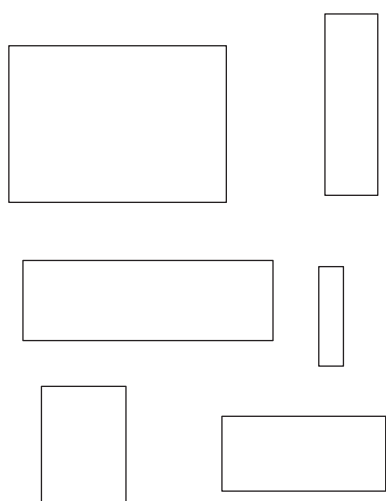
К головоломке № 15



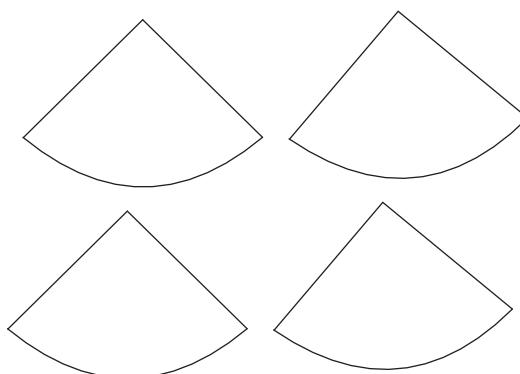
К головоломке № 16



К головоломке № 17



К головоломке № 18



Оглавление

Предисловие	3
<i>Занятие первое. Про глазки</i>	5
<i>Занятие второе. Про ушки</i>	11
<i>Занятие третье. Про ротик</i>	17
<i>Занятие четвёртое. Про носик</i>	23
<i>Занятие пятое. Про ладошки</i>	29
<i>Занятие шестое. Про сон</i>	35
<i>Занятие седьмое. Про овал и круг</i>	41
<i>Занятие восьмое. Про фигурки</i>	47
<i>Занятие девятое. Про Фигуроедку</i>	53
<i>Занятие десятое. Про цвет</i>	57
<i>Занятие одиннадцатое. Про цвет и не только</i>	63
<i>Занятие двенадцатое. Про размер</i>	69
<i>Занятие тринадцатое. Про изменение размеров</i>	75
<i>Занятие четырнадцатое. Про часики</i>	81
Методические материалы для взрослых	88
Библиографический список	108
Сведения об авторах	110
Приложение	111

119

УВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ С СОВЁНКОМ



Учебное издание

**Зиновкина Мирослава Михайловна
Горев Павел Михайлович
Утёмов Вячеслав Викторович**

Увлекательные игры с Совёнком

*Редактор Ю. Болдырева
Макет и верстка – Т. Никольская
Художник Т. Никольская*

Подписано в печать 02.03.2015. Формат 60x84/16.
Гарнитура «Cambria». Бумага офсетная. Усл. п. л. 14,4.
Тираж 3 000 экз. Заказ № .