**Тема: Посуда.**

***«Поможем Федоре»***

**Программное содержание.**

1. Задачи на развитие познавательных способностей:

- развивать системность мышления в процессе расширения знаний о предметах домашнего обихода;

- продолжать учить классифицировать посуду (чайная, столовая, кухонная);

придумать фантастическую кастрюлю, используя метод фокальных объектов;

- развивать логическое и образное мышление, творческое воображение, умение конструировать.

2. Задачи на развитие связной речи:

- составлять описание посуды, используя схему.

**Загадка:**

«Я рукотворная, звучащая, воды не боюсь, для еды гожусь, а ударь - разобьюсь». (Посуда.)

**«Угадай по описанию»**

Учить детей по описанию определять объект.

Ведущий показывает картинку с изображенным объектом только одному из детей. Ребенок описывает объект (не называя его) так, чтобы остальные играющие догадались, о чем идет речь.

Правило: ведущий описывает объект, следуя от общего к частному.

**Этюд «Закипающий чайник»**

Представьте себе, что вы - пустой чайник, в вас медленной струйкой наливают холодную воду (может, вас даже холодный пот прошиб). Чайник поставили на огонь, вода внутри вас начинает медленно закипать, бурлить. (Можно даже удивиться.) И вот - нет терпения! Кипит вода, пар из носика валит! (Слышится свист.) Вода вся выкипела: «Спасите! Помогите!»

- В какой сказке посуда убежала от своей хозяйки? Почему посуда убежала от Федоры? Что нужно сделать, чтобы она вернулась?

**«Чудесные вещи».**

Давайте изобретем для Федоры «чудесную кастрюлю», непохожую на все другие кастрюли.

1. Из какого материала будет сделана эта кастрюля? (Выкладывает перед детьми игровые карточки из серии «материал»)

Воздушный шарик. Какой он, шарик?

Легкий, прозрачный, переливающийся, изменяющийся по форме и размеру ...

2. Если бы кастрюля умела двигаться, как бы она передвигалась?

 (Выбрать карточку из серии - «способ передвижения») Вертолет.

- Как вертолет передвигается? Летит, вертится, крутится ...

3. Что же еще волшебного будет в нашей кастрюле? Может быть, запах? (выбрать изображение в игровой серии «запах») Роза.

- Как благоухает роза? Приятно, хорошо пахнет, духами ...

Расскажите с самого начала, какая у нас получилась «чудесная кастрюля» (показывает на выбранные детьми карточки «воздушный шарик», «вер-
толет», «магнитофон» и «роза»).

Кастрюля получилась легкая, прозрачная, переливающаяся, изменяющаяся, музыкальная, смешная, летающая, самоперемешивающаяся, самомоющаяся, с запахом розы ...

**Пальчиковая гимнастика «Помощники»**

 Раз, два, три, четыре,

Мы посуду перемыли:

 Чайник, чашку, ковшик, ложку

 И большую поварешку.

 Мы посуду перемыли:

 Только чашку мы разбили,

 Ковшик тоже развалился,

 Нос у чайника отбился.

 Ложку мы чуть-чуть сломали,

 Так мы маме помогали.

**«Хорошо – плохо»**

Цель: учить находить в одном объекте или ситуации противоположные свойства и объяснять их наличие и причины

- Чем хороша такая кастрюля?

Чем плоха? Как устранить плохие качества?

 **«Фантазеры»**

Цель: формировать умение детей самостоятельно рассказывать о неиспользованных возможностях конкретного объекта (его ресурсах). Правило: воспитатель называет объект, детям дается задание: «Перечисли как можно больше способов использования предмета не по назначению». Следует поощрять описание необходимых для выполнения новой функции технических изменений.

**«Маша – растеряша»**

Цель: тренировать внимание, умение видеть ресурсы решения проблем.

Правило: ведущий сам берет на себя роль Маши-Растеряши и обращается к остальным:

- Ой!

- Что с тобой?

- Я потеряла (называет какой-то предмет, например, тарелка). Из чего я теперь буду (называет функцию потерянного предмета, например, кушать)?

Играющие называют ресурсы для выполнения данной функции. Маша-Растеряша может предоставить за хороший совет небольшое вознаграждение.

**«История, рассказанная предметами».**

Цель: формировать умение детей составлять сказки морально – этического плана на основе очеловечивания неживых объектов. Побуждать выводить жизненное правило в полученном тексте. Правило: базовый алгоритм составления морально – этической сказки и пример:

1. Предлагается рассмотреть какую – либо предметную реальность без присутствия человека (буфет с посудой).

2. Наделить объекты реальности человеческими чертами характера или свойствами (блюдце болтливое, сахарница добрая сильная и т.д.).

3. Появление Случая (необычный предмет попал в буфет, например, залетела

птичка и вылететь никак не может).

4. Оценка Случая каждым из героев этого места (дети распределяют роли и

от имени каждого героя составляют монологи).

5. Придумывание названия сказки.

**Загадки о посуде.**

Вы отгадайте их и скажите, к какому виду посуды относится отгаданный предмет (кухонная, столовая, чайная) .

При виде еды

Не считают ворон,

Бросаются дружно.

С обеих сторон.

Один разрезает,

Другая хватает,

Обоим в тарелке

Работы хватает. (Нож и вилка.)

На огне я стою,

Еду вкусную варю. (Кастрюля.)

Новая посуда, а вся в дырках

(Дуршлаг, решето.)

Из горячего колодца

Через нос водица льется. (Чайник.)