

Т. Г. Харько

**МЕТОДИКА**  
**ПОЗНАВАТЕЛЬНО-ТВОРЧЕСКОГО**  
**РАЗВИТИЯ ДОШКОЛЬНИКОВ**  
**«СКАЗКИ ФИОЛЕТОВОГО ЛЕСА»**  
*(для детей 5—7 лет)*

Санкт-Петербург  
ДЕТСТВО-ПРЕСС  
2016

**ББК 74.100**  
**X23**

**Харько Т. Г.**

**X23** Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового Леса» (для детей 5—7 лет). — СПб. : ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2016. — 304 с.

ISBN 978-5-906797-93-3

В книге представлена игровая методика, разработанная с учетом ФГОС ДО к дошкольному образованию.

Методика познавательно-творческого развития детей 5—7 лет «Сказки Фиолетового леса» представляет собой систему игровых ситуаций в виде занимательных сказочных историй с использованием развивающих игр Воскобовича В. В., разработанных с учетом образовательных задач и сюжетных линий. В методике отражены требования ФГОС ДО к организации образовательной деятельности: активная деятельная позиция ребенка, партнерские отношения взрослых и детей, интеграция содержания и деятельностей, развивающее образование дошкольников, развитие речи как средства общения.

Методика «Сказки Фиолетового Леса» издана в трех книгах (для детей 2—4 лет, 4—5 лет и 5—7 лет) и представляет собой полный цикл реализации игрового развивающего подхода к образованию детей дошкольного возраста.

Издание предназначено педагогам ДОО (воспитателям, дефектологам, психологам, педагогам дополнительного образования) и родителям.

## ОТ АВТОРА

Цель методики «Сказки Фиолетового Леса» — развитие познавательного-творческих способностей детей 5—7 лет в условиях организации этого процесса в игровой форме. Она предполагает решение следующих задач.

1. Стимулировать у дошкольников желание и готовность познавать свойства, отношения, зависимости через разнообразие действия с предметами.

2. Совершенствовать у детей процессы анализа, сравнения и синтеза, воображения и памяти.

3. Способствовать накоплению детского познавательно-творческого опыта через практическую деятельность.

4. Поощрять проявление детьми самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в разных видах деятельности.

5. Развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения, видеть противоречивые свойства в предметах и явлениях.

6. Создавать условия для становления элементов коммуникативной культуры — умения слушать друг друга и договариваться между собой в процессе решения различных задач.

Содержание разработанных игровых ситуаций способствует становлению **процессов внимания, памяти, умений анализировать, сравнивать** предметы, геометрические фигуры, их признаки и свойства, находить сходство и различие, **видеть разные образы** в знакомых предметах. Детям 5—7 лет в процессе составления силуэтов из частей, выкладывания контуров, складывания фигур путем трансформации приходится активно анализировать образец, сравнивать исходный вариант и полученный результат. Рисование изображений по точкам координатной сетки, действия по словесной модели развивают способность воспринимать условия задачи на слух и действовать по определенным правилам. Дети обобщают фигуры или предметы по признакам, принадлежности к определенному классу или группе, доказывают правильность решения. Занимательный проблемно-игровой сюжет, в который органично вплетены логические задачи и поисковые вопросы, помогает детям преодолевать себя и добиваться результата на фоне чувства радости и удовлетворения. В итоге такая интеграция методов и приемов эффективно развивает **волевую регуляцию**.

В методике реализуется **деятельный подход** к развитию детей 5—7 лет. Они, осваивая различное содержание — математическое, речевое, об окружающем мире, — манипулируют с различными предметами (крупными и мелкими, твердыми и мягкими, упругими и гибкими) и получают результат от действий с ними: собранную фигуру, построенную башню, «вышитый» контур и т. д. Это не только мотивирует детей, но и способствует разви-

тию **мелкой моторики пальцев и рук, координации действий «глаз — рука».**

Содержание методики «Сказки Фиолетового Леса», организация детской деятельности по ней направлены на развитие **творческих способностей и гибкости ума.** Проблемные ситуации в игровом сюжете, продуктивные задачи и творческие вопросы развивают у детей самостоятельность мышления, способность найти решение, иногда нестандартное и фантастическое, аргументировать выбор. Вопрос «Почему?» помогает детям устанавливать причинно-следственные связи между предметами, явлениями и событиями в жизни персонажей. В методике используются элементы **технологии ТРИЗ**, которые направлены на развитие у детей старшего дошкольного возраста творческого воображения, гибкости мышления, способности видеть знакомый предмет в необычной ситуации, придумывать разные функции, противоречивые свойства в привычных предметах и явлениях, мысленно видоизменять предмет и предлагать варианты решения проблемных ситуаций, возникших в результате этого изменения. Кроме того, приемы ТРИЗ придают игровым ситуациям **занимательность и усиливают мотивацию.** Взрослый не дает отрицательной оценки нестандартным решениям детей, тем самым создавая чувство внешней и внутренней безопасности, условия для свободного высказывания любого мнения и выбора разнообразных способов действий.

В игровом общении детей друг с другом и взрослым развиваются **речь и коммуникативная культура**, создается ощущение свободы и комфорта. Дети придумывают названия составленным предметным силуэтам, описывают их, рассказывают о назначении предметов, сочиняют рассказы, например на тему «Какой бывает сказочная зима?», беседуют друг с другом и взрослым, высказывают предположения. В детской деятельности используются игры на буквенный анализ слов, составление букв из частей по графическому образцу, придумывание и видоизменение слов. Коллективное составление слов из заданных букв развивает у детей умение самостоятельно принимать общее для всех решение, учитывать мнение других, слушать и слышать другого.

В процессе освоения **математического содержания** происходит дальнейшее постижение геометрических фигур, пространственных отношений (выполнение различных графических диктантов, понимание положения предметов относительно друг друга). Ребенок 5—7 лет решает логические задачи на поиск предметов по признакам, задачи на пересечение множеств (круги Эйлера), понимание алгоритма расположения частей на игровом поле. Дети, действуя в рамках сюжета, составляют цифры по модели, выполняют разнообразный счет (обратный, через один и два в различных направлениях числового ряда), понимают отношения чисел в числовом ряду, действуют с числами, составляют их из единиц и меньших чисел. В результате такой разнообразной счетной деятельности, которая мотиви-

руется проблемно-игровым подходом к решению задач (например, специально допущенная ошибка или загадка, которую совершает или загадывает персонаж), дети эффективно осваивают предложенный образовательный материал.

Методика разработана таким образом, что происходит **интеграция** различных направлений образовательного процесса. В игровых ситуациях на фоне преобладающего логико-математического развития частично решаются вопросы познания мира предметов и природы. Детям предоставляется возможность выполнять физические упражнения, участвовать в экспериментировании, рисовать придуманный предмет, представлять себя персонажем и от его лица рассказывать, показывать, как он будет действовать. Кроме того, использование сюжета позволяет затрагивать нравственные проблемы поведения сказочных героев в различных бытовых ситуациях, беседовать о нормах и правилах поведения, принятых в социальном обществе. Например, какой и как выбирать подарок для своих друзей и знакомых, когда лучше приходить в гости, как вести себя за столом и т. д.

Образовательное содержание методики «Сказки Фиолетового Леса» выстроено по принципу **усложнения, постепенного и постоянного**, как бы «накручиваясь» по спирали. Представления, умения, которые получают дети, опираются на уже приобретенные, поэтому, если работа не велась планомерно с младшего возраста, лучше освоить предшествующие игровые ситуации. Степень отступления назад будет зависеть от уровня развития и подготовки детей, интереса к играм и пособиям. Задачи, вопросы, действия придуманы с учетом **достаточно высокого уровня трудности**. Это помогает эффективно развивать познавательные способности детей дошкольного возраста, ведь, как отмечают психологи, отсутствие перед ребенком препятствий, которые надо преодолевать, делает развитие слабым и вялым.

Содержание методики «Сказки Фиолетового Леса» реализуется через **игровое взаимодействие** детей и взрослых в сюжетных линиях сказок Фиолетового Леса.

**Сюжет** — это приключения персонажей в Фиолетовом Лесу, во время которых происходят различные превращения и чудеса, случаются фантастические вещи. Например, в Школе Волшебства невозможно просто так перевернуть стулья, а надо решить задачу, или в Замке Превращений есть Комната теней, в которой по виртуальной тени части предмета проявляются целые и реальные.

**Игровые действия** — это складывание путем трансформации, расположение деталей на игровом поле по определенному алгоритму, составление из частей по образцу и замыслу, шнурование с помощью графического диктанта, конструирование контура по точкам координатной сетки.

**Игровые роли** выполняют персонажи, такие как Гусь-капитан и Лягушки-матросы, Магнолик и его труппа, Околесик и гномы — будущие

волшебники, знаменитый фокусник Филимон Коттерфильд и другие. Взрослый или ребенок, действуя с развивающей игрой, от лица персонажа решает проблемные ситуации и логические задачи, отвечает на различные вопросы.

Использование сказочных сюжетов и сказочной среды, завуалированность задач и заданий делают обучение опосредованным, придают игровую форму взаимодействию детей и взрослых, реализуют игровую мотивацию. Кроме того, все это создает эмоционально положительный фон, вызывает ощущение радости и переживание удовлетворения от деятельности.

Содержание методики лучше реализовывать с помощью **среды в виде сказочного Фиолетового Леса**, которая может существовать в двух вариантах.

**Первый вариант** — это организация предметно-пространственной среды в отдельной комнате или игровом уголке на тему «Фиолетовый Лес». Такой лес — мир фантазии и творчества, населенный необычными существами, в котором есть сказочные поляны, города, озера, ручьи, острова, школы и т. д., связанные с играми определенной направленности и линией усложнения (см. приложение 2). Например, Цифроцирк — это мир занимательной математики, в котором дети вместе с персонажами Магноликом и забавными зверятами-цифрятами играют с «математическими корзинками», катаются на «счетовозике», отгадывают тайну «волшебной восьмерки». Каким вы сделаете Фиолетовый Лес, уважаемые коллеги, будет зависеть от вашей фантазии и ваших представлений об этом сказочном мире. При организации игрового уголка или комнаты стоит руководствоваться принципами не только сказочности, но и функциональности, то есть предоставления ребенку возможности действовать в созданной среде. Допустимый, но нежелательный вариант — это просто создание наглядного ряда (картина, панно на стене и т. д.).

**Второй вариант** — это использование воображаемого Фиолетового Леса в совместной деятельности детей и взрослых. В этом случае понадобятся только сюжетные линии сказок и фигуры персонажей к ним.

Материалом, с которым ребенок действует, являются развивающие игры и пособия фирмы «**Развивающие игры Воскобовича**» (ООО «РИВ»). Им свойственны:

- вариативность и некая незавершенность игровых действий, то есть возможность решать, придумывать и воплощать в действительность разнообразные игровые задания и задачи;
- широкий возрастной диапазон участников игр — от малышей до взрослых;
- возможность проявлять творчество и детям, и взрослым. Все это помогает поддерживать детский интерес в течение длительного времени, а взрослому использовать различные методические приемы и «изюминки», превращая игры в «долгоиграющий восторг».

Развивающие игры и пособия В. В. Воскобовича можно условно разделить на три группы по целям развития.

Первая группа — игры, направленные на математическое развитие. В процессе развития мыслительных операций происходит освоение чисел, геометрических фигур, пространственных отношений. Сюда можно отнести игры на трансформацию («Квадраты Воскобовича», «Змейка»), плоскостное моделирование («Чудо-крестики», «Чудо-соты»), освоение целого и части («Чудо-цветик»), контурное конструирование («Геоконт», «Шнур-затейник»), трансфигурацию («Прозрачный квадрат» и «Прозрачная цифра»).

Вторая группа — это игры, в которых ребенок решает логические задачи с использованием букв («Конструктор букв»), составляет слоги и слова («Теремки Воскобовича»), занимается словотворчеством («Яблонька», «Снеговик», «Ромашка»).

И наконец — игровые универсальные пособия («Коврограф „Ларчик“», «Игровизор»).

Но, несмотря на различную направленность, все игры и пособия дают возможность участвовать в творческом процессе, который проявляется в придумывании и практическом воплощении различных образов, решении задач и выполнении действий.

Сказочная среда в виде Фиолетового Леса насыщается развивающими играми и пособиями в количестве, предназначенном для взаимодействия с подгруппой детей 8—10 человек, зависит от возраста и этапа освоения игр детьми (см. приложение 3).

Содержание методики «Сказки Фиолетового Леса» представлено в виде игровых ситуаций, которые по своей сути являются **совместной игровой деятельностью детей и взрослых**. При ее организации взрослый говорит от лица автора-рассказчика и имени персонажей, которые появляются постепенно в течение всего учебного года. Все вместе рассматривают нового персонажа, дети описывают его, высказывают предположения, почему у сказочного героя такое имя, что оно может означать. Характерные проявления героя предполагают использование различных методических приемов и способов познания, например умный загадывает загадки, аккуратный сортирует или обобщает, а легкомысленный допускает ошибки. Взрослый как участник игры дает возможность детям 5—7 лет подумать и самостоятельно выполнить действия, решить задачу, ответить на вопрос. Такой подход способствует развитию у детей самостоятельности, проявлению творческих способностей, желания добиться результата. Некоторые игровые ситуации выстроены таким образом, что ребенку дается возможность предложить решение, выбрать способы действия, любую игру или придумать сюжетную линию. Затем взрослый выбирает наиболее интересные детские варианты и исходя из этого организывает дальнейший ход игровой ситуации. Например,

дети помогают фокуснику Коту Филимону придумать, что ему делать с большим количеством разных животных, выбрать для Незримки Всеюся подарок за сказочных героев — предметы с ручкой или любимые буквы, предположить, как Крыска-силачка будет смешить зрителей Цифроцирка и т. д. Игровые действия, конструирование придуманных силуэтов или картинок может сопровождать подходящая по звучанию музыка. В конце игровой ситуации взрослому желательно задать детям своего рода **итоговые вопросы**, которые показывают, внимательно ли они слушали сюжет, что усвоили и запомнили, что понравилось или, наоборот, не понравилось.

Использование задач, развивающих волевую регуляцию, умений действовать по заданным правилам и алгоритмам, с одной стороны, и игровой подход, активное участие в занимательном сюжете с творческими проявлениями, — с другой, — развивают у детей **познавательную мотивацию к школьному обучению**, любознательность и желание узнавать новое, интерес к разнообразной логико-математической деятельности.

Методика разработана с учетом новых федеральных образовательных государственных стандартов и направлена на освоение детьми задач образовательных областей «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Социально-коммуникативное развитие» и других (см. перспективное планирование, приложение 1). Игровые ситуации можно проводить в то время, которое удобно педагогу: в утренний отрезок времени как вариант **организованной образовательной деятельности** или в вечерний отрезок времени как **совместную игровую деятельность детей и взрослых**. В пособии предложены две игровые ситуации в неделю, но можно ограничиться одной, на ваш взгляд наиболее интересной. Условия задач, действия с играми (например, использование составных или силуэтных схем, графические диктанты) можно упрощать или усложнять в зависимости от уровня развития детей.

**Самостоятельная игровая деятельность** детей 5—7 лет чрезвычайно важна для их развития. В самостоятельных играх происходит дальнейшее развитие умений, приобретенных в совместной игровой деятельности детей и взрослых, совершенствуются ручная умелость и интеллект и, самое главное, появляется неограниченная возможность придумывать и воплощать задуманное в действительность. Организация самостоятельных игр проявляется в том, что взрослый создает среду, обеспечивает доступность развивающих игрушек и пособий и возможность играть с понравившимися.

В методике «Сказки Фиолетового Леса» не используются методические разработки, изложенные в инструкциях к развивающим играм и пособиям ООО «Развивающие игры Воскобовича», поэтому взрослый может дополнительно организовывать деятельность детей, направленную на конструирование по схемам и чтение сказок к играм.



В летний период можно играть с детьми 5—7 лет в коллективные соревновательные игры, которые помогут придать досугу развивающий эффект.

**Перспективное планирование** познавательно-творческого развития детей представлено по неделям (приложение 1).

Методика «Сказки Фиолетового Леса» может быть использована педагогами **дополнительного образования и родителями**, так как здесь четко выстроена линия усложнения и развития у детей познавательно-творческих способностей в игровой форме.

Уважаемые коллеги! Надеемся, что методика «Сказки Фиолетового Леса» поможет сделать насыщенным и интересным ваше взаимодействие с детьми и достичь высоких результатов в их познавательно-творческом развитии.

***Татьяна Григорьевна Харько,**  
автор методики «Сказки Фиолетового Леса», генеральный директор  
ООО «Центр развивающих игр и методик»*

# Игровые ситуации для детей 5—6 лет

## СЕНТЯБРЬ, ВТОРАЯ НЕДЕЛЯ

### *Как Малыш Гео узнал о волшебстве считалки*

**Цель:** развивать умения определять пространственное положение предметов, составлять фигуру-головоломку из частей по алгоритму «цвет», придумывать и называть предметы заданного цвета, выкладывать их контуры, высказывать предположения.

**Материал:** игры «Чудо-крестики 2», «Геоконт Малыш» (все — по количеству детей), пособия «Коврограф „Ларчик“», «Цветные квадраты»: персонажи: Малыш Гео, Паучок, Медвежонок Мишик.

#### *Ход игровой ситуации*

В з р о с л ы й. В Фиолетовом Лесу живет Малыш Гео.

*Прикрепляет к игровому полю «Коврографа» фигуру персонажа.*

В з р о с л ы й. На кого похож этот сказочный герой?

*Дети описывают персонажа, рассказывают о его характере.*

В з р о с л ы й. Однажды Малыш услышал волшебную считалку: «Кохле-Охле-Желе-Зеле-Геле-Селе-Фи». Запомнили ее?

*Дети произносят считалку.*

В з р о с л ы й. Считалкой зашифрованы цвета радуги: Кохле — красный, Охле — оранжевый, Желе — желтый, Зеле — зеленый, Геле — голубой, Селе — синий, Фи — фиолетовый.

*Взрослый рассказывает и одновременно выкладывает на игровом поле «Коврографа» горизонтальный ряд из квадратов: красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый (пособие «Цветные квадраты»).*

В з р о с л ы й. «Почему считалка волшебная?» — подумал Малыш Гео. Как вы думаете, в чем может заключаться ее волшебство?

*Дети высказывают предположения.*

В з р о с л ы й. Малыш Гео побежал к жителям Чудо-островов — поделиться новостью. Первым, кого встретил Гео, был Медвежонок Мишик. Он нес игру «Чудо-крестики 2».

*Дети берут игру «Чудо-крестики 2».*

В з р о с л ы й. Малыш окликнул Медвежонка, тот резко повернулся и уронил головоломку.

*Дети высыпают части игрового поля.*

В з р о с л ы й. Детали рассыпались по всем Чудо-островам. Друзья разочарованно вздохнули — собирать части головоломки придется очень дол-

действовать, затем располагает палочки синего и фиолетового цветов на игровом поле своей игры. Если у детей интерес не угас, то можно попросить их назвать пространственное положение синей и фиолетовой палочек.

В з р о с л ы й. Получилась цифра. Какая?

*Дети называют цифру — восемь (рис. 1).*

В з р о с л ы й. Эта игра называется «Волшебная восьмерка». У каждой разноцветной палочки есть свое место на игровом поле. Малыш был удивлен. Оказывается, Магнолик знал о тайне волшебной считалки. Тут Повелитель Ноля предложил Гео назвать любую цифру. «Четыре!» — сказал Малыш. Цифра восемь стала цифрой «четыре».

*Дети убирают из цифры восемь лишние палочки, видоизменяя ее в цифру «четыре». Взрослый действует после того, как дети справятся с задачей (рис. 2). Если дети не могут самостоятельно трансформировать цифру «восемь» в цифру «четыре», то они пользуются образцом взрослого.*

В з р о с л ы й. И тут на арене цирка начались чудеса — стали появляться предметы, у которых есть четыре части.

*Дети называют предметы: машина, стол, стул и т. д. Если у детей много версий, то можно предложить им составить силуэты этих предметов с помощью любых игр.*

В з р о с л ы й. Из-за кулис показалась Крыска-силачка — артистка Цифроцирка. «Ты меня вызывал?» — спросила она Магнолика. Как вы думаете, почему появился именно этот персонаж, а не какой-нибудь другой?

*Дети высказывают предположения (например, это любимая цифра Крыски, она сама похожа на цифру четыре и т. д.).*

В з р о с л ы й. Крыска-силачка взяла любимое количество предметов и стала показывать силовые упражнения.

*Дети берут любой спортивный инвентарь (гантели, мячи, флажки, ленточки и т. д.) по четыре предмета, придумывают и показывают с ними упражнения.*

В з р о с л ы й. Вот так Малыш Гео побывал у Магнолика.

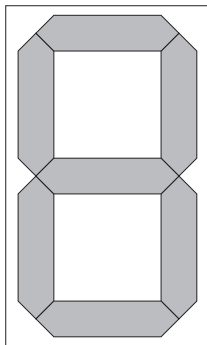


Рис. 1

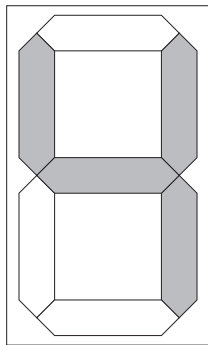


Рис. 2

## Перспективное планирование

Месяц	Неделя	ДЛЯ ДЕТЕЙ 5—6 ЛЕТ	
		<i>Направление развития и образования детей</i>	
		Название игр, технологий, видов деятельности	Образовательные задачи
СЕНТЯБРЬ	2	<i>Познавательное развитие</i>	
		«Чудо-крестики 2»	Составление фигур-головоломок из частей по алгоритму «цвет», определение пространственного положения фигур на игровом поле (слева сверху, справа сверху, справа снизу, слева снизу, над, под)
		«Геоконт»	Придумывание и выкладывание контура предмета заданного цвета, его название
		«Волшебная восьмерка»	Составление цифры «восемь» из палочек, понимание алгоритма расположения деталей на игровом поле (цвет и пространственное положение), видоизменение цифры «восемь» в «четыре»
		Любые игры по выбору	Придумывание и называние предметов, в составе которых есть четыре части, конструирование их силуэтов
		<i>Речевое развитие</i>	
	Описание персонажа и его характера, высказывание предположений		
	<i>Физическое развитие</i>		
	Придумывание и показ физических упражнений с определенным количеством предметов		
	3	<i>Познавательное развитие</i>	
		«Чудо-крестики 2»	Составление силуэта «самолет» по составной схеме
		«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)	Самостоятельное складывание фигуры «конфета» путем перемещения частей в пространстве, трансформация ее по цвету в соответствии со словесным описанием
		«Забавные цифры»	Исправление специально допущенных ошибок в числовом ряду
		«Прозрачная цифра»	Составление цифры «семь» путем наложения пластинок на схему и друг на друга
«Волшебная восьмерка»		Понимание алгоритма расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение), самостоятельное составление цифры «восемь», ее видоизменение в цифру «девять»	
«Шнур-затейник»		Придумывание и вышивание узора	
Любые игры по выбору детей		Придумывание желания за персонажа, составление картинки, его иллюстрирующей	
Формирование представлений об окружающем мире		Придумывание предметов с украшением в виде узора	

## ИГРЫ И ПОСОБИЯ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ СИТУАЦИЙ В ИГРОВОЙ ФОРМЕ

### *Для детей 5—6 лет*

1. «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) — по количеству детей в подгруппе.
2. «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный) — по количеству детей в подгруппе.
3. «Чудо-крестики 2» — по количеству детей в подгруппе.
4. «Чудо-крестики 2 Ларчик» — 1 шт.
5. «Чудо-соты 1» — по количеству детей в подгруппе.
6. «Лепестки» — один или по количеству детей
7. «Логоформочки 5» — по количеству детей в подгруппе.
8. «Геоконт Малыш» — по количеству детей в подгруппе.
9. «Геоконт Великан» — 1 шт.
10. «Прозрачный квадрат» — по количеству детей в подгруппе.
11. «Прозрачная цифра» — по количеству детей в подгруппе.
12. «Математические корзинки 10» — по количеству детей в подгруппе.
13. «Счетовозик» — по количеству детей в подгруппе.
14. «Кораблик „Брызг-Брызг“» — один или по количеству детей в подгруппе.
15. «Чудо-цветик» — по количеству детей в подгруппе.
16. «Игровизор + маркер» — по количеству детей в подгруппе.
17. «Волшебная восьмерка 1» — по количеству детей в подгруппе.
18. «Волшебная восьмерка 3» — 1 шт.
19. «Шнур-затейник» — по количеству детей в подгруппе.
20. «Геовизор» — по количеству детей в подгруппе.
21. «Теремки Воскобовича» — один или на подгруппу детей.
22. «Конструктор букв 1» — по количеству детей в подгруппе.
23. «Коврограф „Ларчик“» — 1 шт.

**Персонажи:** Магнолик, Забавные цифры (Ежик-наездник, Зайка-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пес-жонглер, Кот-акробат, Крокодил-канатоходец, Обезьяна-заклинательница змей, Лиса-фокусница), Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик, Китенок Тимошка, Краб Крабыч, Пчелка Жужа, Крутик По, Гусеница Фифа, Лопушок, Девочка Долька, Гусь и Лягушки, Ворон Метр, Малыш Гео, Паучок, Незримка Всюсь, Филимон Коттерфильд, Околесик, Забавные буквы (близнецы-акробаты Арлекин, Орлекин, Урлекин, Ырлекин, Эрлекин, Ярлекин, Ёрлекин, Юрлекин, Ерлекин, Ирлекин).

### *Для детей 6—7 лет*

1. «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный) — по количеству детей в подгруппе.
2. «Змейка» — по количеству детей в подгруппе.
3. «Чудо-крестики 2» — по количеству детей в подгруппе.
4. «Чудо-крестики 3» — по количеству детей в подгруппе.
5. «Логоформочки 5» — по количеству детей в подгруппе.
6. «Геоконт Малыш» — по количеству детей в подгруппе.
7. «Геоконт Великан» — 1 шт.
8. «Прозрачный квадрат» — по количеству детей в подгруппе.
9. «Прозрачная цифра» — по количеству детей в подгруппе.
10. «Математические корзинки 10» — по количеству детей в подгруппе.
11. «Счетовозик» — по количеству детей в подгруппе.
12. «Кораблик „Брызг-Брызг“» — один или по количеству детей в подгруппе.
13. «Чудо-цветик» — по количеству детей в подгруппе.
14. «Игровизор + маркер» — по количеству детей в подгруппе.
15. «Волшебная восьмерка 1» — по количеству детей в подгруппе.
16. «Шнур-затейник» — по количеству детей в подгруппе.
17. «Геовизор» — по количеству детей в подгруппе.
18. «Теремки Воскобовича» — один или на подгруппу детей.
19. «Конструктор букв 1» — по количеству детей в подгруппе.
20. «Ромашка», «Яблонька», «Снеговик» — каждая по количеству детей в подгруппе.
21. «Коврограф „Ларчик“» — 1 шт.

**Персонажи:** Магнолик, Забавные цифры (Ежик-наездник, Зайка-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пес-жонглер, Кот-акробат, Крокодил-канатоходец, Обезьяна-заклинательница змей, Лиса-фокусница), Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик, Китенок Тимошка, Краб Крабыч, Пчелка Жужа, Крутик По, Гусеница Фифа, Лопушок, Девочка Долька, Гусь и Лягушки, Ворон Метр, Малыш Гео, Паучок, Незримка Всясь, Филимон Котгерфильд, Околесик, Забавные буквы (близнецы-акробаты Арлекин, Орлекин, Урлекин, Ырлекин, Эрлекин, Ярлекин, Ёрлекин, Юрлекин, Ерлекин, Ирлекин).

## СОДЕРЖАНИЕ

От автора . . . . .	3
<b>Игровые ситуации для детей 5–6 лет . . . . .</b>	<b>10</b>
<b>СЕНТЯБРЬ, ВТОРАЯ НЕДЕЛЯ</b>	
Как Малыш Гео узнал о волшебстве считалки . . . . .	10
Как Магнолик удивил Малыша Гео . . . . .	12
<b>СЕНТЯБРЬ, ТРЕТЬЯ НЕДЕЛЯ</b>	
Как цветок исполнял желания . . . . .	14
Как в Цифроцирке появились новые артисты . . . . .	16
<b>СЕНТЯБРЬ, ЧЕТВЕРТАЯ НЕДЕЛЯ</b>	
Как Лиса показывала фокусы, а Магнолик их репетировал . . . . .	18
Как в Буквоцирк приехал Кот Филимон . . . . .	19
<b>ОКТАБРЬ, ПЕРВАЯ НЕДЕЛЯ</b>	
Как у Девочки Дольки появились цветы . . . . .	21
Как команда отправилась в плавание на новом кораблике . . . . .	22
<b>ОКТАБРЬ, ВТОРАЯ НЕДЕЛЯ</b>	
Как команда кораблика помогла Девочке Дольке . . . . .	24
Как Малыш Гео получил приз . . . . .	27
<b>ОКТАБРЬ, ТРЕТЬЯ НЕДЕЛЯ</b>	
Как друзья делили фигуры . . . . .	29
Как Медвежонок и Китенок играли . . . . .	31
<b>ОКТАБРЬ, ЧЕТВЕРТАЯ НЕДЕЛЯ</b>	
Как Кот Филимон поведал Крутику По великую тайну . . . . .	33
Как проходило представление в Буквоцирке . . . . .	35
<b>НОЯБРЬ, ПЕРВАЯ НЕДЕЛЯ</b>	
Как зверята в лесу собирали грибы . . . . .	37
Как Гусеница Фифа угощала Лопушка грибами . . . . .	38
<b>НОЯБРЬ, ВТОРАЯ НЕДЕЛЯ</b>	
Как Малыш Гео сначала развлекался, а потом трудился . . . . .	41
Как Краб Крабыч украшал Чудо-острова . . . . .	43
<b>НОЯБРЬ, ТРЕТЬЯ НЕДЕЛЯ</b>	
Как друзья гостили на Чудо-островах . . . . .	45
Как команда кораблика опоздала в гости . . . . .	49
<b>НОЯБРЬ, ЧЕТВЕРТАЯ НЕДЕЛЯ</b>	
Как Гусеница Фифа нашла украшения . . . . .	49
Как Лопушок ловил муху . . . . .	51
<b>ДЕКАБРЬ, ПЕРВАЯ НЕДЕЛЯ</b>	
Как в Буквоцирке появились новые артисты . . . . .	53
Как друзья катались с горки . . . . .	55

## ДЕКАБРЬ, ВТОРАЯ НЕДЕЛЯ

Как зверята нашли и принесли грибы в Цифроцирк . . . . . 56

Как паучок пил чай и слушал истории . . . . . 58

## ДЕКАБРЬ, ТРЕТЬЯ НЕДЕЛЯ

Как Малыш Гео и Девочка Долька украшали елку . . . . . 61

Как Паучок вешал на елку новогодние игрушки . . . . . 63

## ДЕКАБРЬ, ЧЕТВЕРТАЯ НЕДЕЛЯ

Как команда кораблика и Крутик По готовились к празднованию

Нового года . . . . . 65

Как Ворон Метр приготовил для гостей сюрприз . . . . . 67

## ЯНВАРЬ, ТРЕТЬЯ НЕДЕЛЯ

Как Незримка Всюсь создавал проблемы в пути . . . . . 68

Как друзья побывали в Замке Превращений . . . . . 70

## ЯНВАРЬ, ЧЕТВЕРТАЯ НЕДЕЛЯ

Как Буквоцирк превратился в Цифроцирк . . . . . 73

Как Галчонок Каррчик помогал своим друзьям . . . . . 74

## ФЕВРАЛЬ, ПЕРВАЯ НЕДЕЛЯ

Как Лопушок и Гусеница Фифа измеряли длину лучей солнышка . . . . . 77

Как начались занятия в Школе Волшебства . . . . . 79

## ФЕВРАЛЬ, ВТОРАЯ НЕДЕЛЯ

Как закончились занятия в Школе Волшебства . . . . . 81

Как Околесик встретил Крутика По . . . . . 83

## ФЕВРАЛЬ, ТРЕТЬЯ НЕДЕЛЯ

Как команда кораблика сражалась с льдинками . . . . . 85

Как Магнолик добрался до Замка Превращений . . . . . 86

## ФЕВРАЛЬ, ЧЕТВЕРТАЯ НЕДЕЛЯ

Как Магнолик выручил шутов . . . . . 88

Как Зверята и Крутик По нашли загадочный след . . . . . 90

## МАРТ, ПЕРВАЯ НЕДЕЛЯ

Как Девочка Долька и Малыш Гео веселились на празднике . . . . . 92

Как Лопушок ждал Гусеницу Фифу . . . . . 94

## МАРТ, ВТОРАЯ НЕДЕЛЯ

Как в Буквоцирке состоялось необычное представление . . . . . 96

Как кораблик «Брызг-Брызг» попал в шторм . . . . . 98

## МАРТ, ТРЕТЬЯ НЕДЕЛЯ

Как команда кораблика гостила на Чудо-островах . . . . . 100

Как в Замке Превращений проходил турнир . . . . . 102

## МАРТ, ЧЕТВЕРТАЯ НЕДЕЛЯ

Как Малышу Гео приснился необычный сон . . . . . 103

Как Ворон Метр помог Паучку решить задачу . . . . . 105



<b>АПРЕЛЬ, ПЕРВАЯ НЕДЕЛЯ</b>	
Как зверята спорили из-за грибов . . . . .	107
Как Гусеница Фифа сначала удивилась, а потом обрадовалась . . . . .	109
<b>АПРЕЛЬ, ВТОРАЯ НЕДЕЛЯ</b>	
Как артисты Цифроцирка собирали плоды . . . . .	111
Как друзья помирились с Незримкой Всюсем . . . . .	113
<b>АПРЕЛЬ, ТРЕТЬЯ НЕДЕЛЯ</b>	
Как шуты придумывали новые забавы . . . . .	116
Как прошел день в Замке Превращений . . . . .	117
<b>АПРЕЛЬ, ЧЕТВЕРТАЯ НЕДЕЛЯ</b>	
Как Околесик приготовил подарки для своих друзей . . . . .	119
Как Лягушки-магросы угадывали желание Гуся-капитана . . . . .	121
<b>МАЙ, ПЕРВАЯ НЕДЕЛЯ</b>	
Как Лопушок отдыхал на берегу Озера Айс . . . . .	123
Как Краб Крабыч всем загадывал загадки . . . . .	125
<b>МАЙ, ВТОРАЯ НЕДЕЛЯ</b>	
Как Ворон Метр помог найти Крутику По его часы . . . . .	127
Как Гусеница Фифа развеселила друзей . . . . .	129
<b>МАЙ, ТРЕТЬЯ НЕДЕЛЯ</b>	
Как Малыш Гео искал плод знаний . . . . .	130
Как Малыш Гео нашел плод знаний . . . . .	133
<b>МАЙ, ЧЕТВЕРТАЯ НЕДЕЛЯ</b>	
Как выступали Кот Филимон и Магнолик . . . . .	135
Как гномы рассказывали о предстоящих каникулах . . . . .	136
<b>Игровые ситуации для детей 6–7 лет . . . . .</b>	<b>138</b>
<b>СЕНТЯБРЬ, ВТОРАЯ НЕДЕЛЯ</b>	
Как у Паучка появился парашют . . . . .	138
Как друзья Паучка прыгали с парашютом . . . . .	140
<b>СЕНТЯБРЬ, ТРЕТЬЯ НЕДЕЛЯ</b>	
Как друзья играли в интеллектуальные фанты . . . . .	142
Как команда кораблика «Брызг-Брызг» готовилась к плаванию . . . . .	143
<b>СЕНТЯБРЬ, ЧЕТВЕРТАЯ НЕДЕЛЯ</b>	
Как в Цифроцирке состоялось веселое представление . . . . .	146
Как Кот Филимон показывал необычные фокусы . . . . .	148
<b>ОКТАБРЬ, ПЕРВАЯ НЕДЕЛЯ</b>	
Как Незримка Всюсь сделал укрытие для бабочек . . . . .	149
Как зверята-цифрята нашли не только грибы . . . . .	151
<b>ОКТАБРЬ, ВТОРАЯ НЕДЕЛЯ</b>	
Как Лиса и Мышка несли грибы домой . . . . .	153
Как Крутик По нашел три формочки . . . . .	155

## ОКТАБРЬ, ТРЕТЬЯ НЕДЕЛЯ

Как Крутик По гостил в Школе Волшебства . . . . . 156

Как Гусеница Фифа наводила порядок на Ковровой Полянке . . . . . 158

## ОКТАБРЬ, ЧЕТВЕРТАЯ НЕДЕЛЯ

Как друзья сделали Гусенице Фифе оригинальный подарок . . . . . 160

Как Малыш Гео попал в неприятное положение . . . . . 161

## НОЯБРЬ, ПЕРВАЯ НЕДЕЛЯ

Как шуты искали выход из лабиринтов Замка Превращений . . . . . 163

Как шуты развеселили короля . . . . . 165

## НОЯБРЬ, ВТОРАЯ НЕДЕЛЯ

Как Медвежонок Мишик наводил порядок . . . . . 167

Как Паучок увидел космический мир . . . . . 169

## НОЯБРЬ, ТРЕТЬЯ НЕДЕЛЯ

Как Магнолик проводил аукцион . . . . . 171

Как Малыш Гео потерял льдинки . . . . . 173

## НОЯБРЬ, ЧЕТВЕРТАЯ НЕДЕЛЯ

Как Малыш Гео нашел льдинки . . . . . 175

Как Лягушки-Матросы решали задачи Гуся-Капитана . . . . . 177

## ДЕКАБРЬ, ПЕРВАЯ НЕДЕЛЯ

Как Гусеница Фифа лепила снеговика . . . . . 178

Как знаменитый фокусник встречал зиму . . . . . 180

## ДЕКАБРЬ, ВТОРАЯ НЕДЕЛЯ

Как Магнолик путешествовал по заснеженному лесу . . . . . 182

Как Девочка Долька укрывалась от снегопада . . . . . 183

## ДЕКАБРЬ, ТРЕТЬЯ НЕДЕЛЯ

Как в Замке Превращений наряжали елку . . . . . 185

Как в Школе Волшебства готовились к Новому году . . . . . 187

## ДЕКАБРЬ, ЧЕТВЕРТАЯ НЕДЕЛЯ

Как в Замке Превращений происходили новогодние чудеса . . . . . 188

Как в Школе Волшебства праздновали Новый год . . . . . 190

## ЯНВАРЬ, ТРЕТЬЯ НЕДЕЛЯ

Как Малыш Гео и Крутик По решали кроссворд . . . . . 191

Как друзья отвозили близнецов-акробатов в Буквоцирк . . . . . 193

## ЯНВАРЬ, ЧЕТВЕРТАЯ НЕДЕЛЯ

Как Кот Филимон удивил зрителей . . . . . 195

Как Лягушки-матросы убирали флажки в коробки . . . . . 196

## ФЕВРАЛЬ, ПЕРВАЯ НЕДЕЛЯ

Как Малыш Гео и Краб Крабыч побывали в Комнате теней . . . . . 198

Как Пчелка Жужа рисовала картину . . . . . 200

## ФЕВРАЛЬ, ВТОРАЯ НЕДЕЛЯ

Как Ворон Метр подбирал задачи для книги . . . . . 202

Как Крутик По и Краб Крабыч придумывали загадку . . . . .	203
ФЕВРАЛЬ, ТРЕТЬЯ НЕДЕЛЯ	
Как зверята заполняли корзинки Магнолика . . . . .	205
Как Гусеница Фифа училась читать . . . . .	207
ФЕВРАЛЬ, ЧЕТВЕРТАЯ НЕДЕЛЯ	
Как Гусь-капитан потерял голос . . . . .	209
Как у Гуся-капитана появился голос . . . . .	210
МАРТ, ПЕРВАЯ НЕДЕЛЯ	
Как в Фиолетовом Лесу поздравляли девочек . . . . .	212
Как будущие волшебники готовили класс к занятиям . . . . .	214
МАРТ, ВТОРАЯ НЕДЕЛЯ	
Как проходили занятия в Школе Волшебства . . . . .	216
Как прошел день в Замке Превращений . . . . .	218
МАРТ, ТРЕТЬЯ НЕДЕЛЯ	
Как на Ковровой Полянке выросли грибы . . . . .	220
Как Незримка Всюсь «помогал» Малышу Гео. . . . .	222
МАРТ, ЧЕТВЕРТАЯ НЕДЕЛЯ	
Как Крутик По привлек внимание Пчелки Жужи . . . . .	223
Как Крутик По нашел остальных жителей Чудо-островов . . . . .	225
АПРЕЛЬ, ПЕРВАЯ НЕДЕЛЯ	
Как команда кораблика наводила порядок после шторма. . . . .	227
Как Крокодил-канатоходец всех поразил, а Крыска-силачка рассмешила . . . . .	229
АПРЕЛЬ, ВТОРАЯ НЕДЕЛЯ	
Как эхо привело Ворона Метра в Буквоцирк . . . . .	231
Как в Замке Превращений встречали неожиданных гостей. . . . .	232
АПРЕЛЬ, ТРЕТЬЯ НЕДЕЛЯ	
Как Девочка Долька догнала бабочку. . . . .	234
Как Крутик По увидел необычную яблоньку. . . . .	237
АПРЕЛЬ, ЧЕТВЕРТАЯ НЕДЕЛЯ	
Как пассажиры развлекали команду кораблика . . . . .	239
Как Незримка Всюсь получил оригинальный подарок. . . . .	240
МАЙ, ПЕРВАЯ НЕДЕЛЯ	
Как Филимон Коттерфильд превратил овощ в животное. . . . .	243
Как артисты Цифроцирка оказались в Замке Превращений. . . . .	245
МАЙ, ВТОРАЯ НЕДЕЛЯ	
Как в Замке Превращений прошел праздничный обед . . . . .	246
Как Паучку приснился сон. . . . .	248
МАЙ, ТРЕТЬЯ НЕДЕЛЯ	
Как Лягушки выполняли команды капитана . . . . .	250
Как Гусь и Лягушки помирили друзей . . . . .	252

## МАЙ, ЧЕТВЕРТАЯ НЕДЕЛЯ

Как Крутик По и Малыш Гео попали в неприятную ситуацию . . . . .	254
Как Ворон Метр снимал фильм. . . . .	255
Приложение 1. Перспективное планирование . . . . .	258
Приложение 2. Фиолетовый Лес (игры и персонажи). . . . .	292
Приложение 3. Игры и пособия, необходимые для организации образовательных ситуаций в игровой форме . . . . .	295

**Татьяна Григорьевна Харько**  
**Методика познавательно-творческого развития дошкольников**  
**«Сказки Фиолетового Леса» (для детей 5—7 лет)**

Главный редактор С. Д. Ермолаев

Редактор Е. А. Ушакова

Художник Н. М. Эрстед

Корректор Н. И. Григорьева

Дизайнер А. В. Чипчикова

Верстка А. В. Шакиров

ООО «Издательство «ДЕТСТВО-ПРЕСС»,  
197348 СПб., а/я 45. Тел.: (812) 303-89-58  
E-mail: detstvopress@mail.ru  
www.detstvo-press.ru

Представительство в Москве: МОО «Разум»,  
127434 Москва, Ивановская ул., д. 34.  
Тел.: (499) 976-65-33  
E-mail: razum34@gmail.com  
www.raz-um.ru

Служба «Книга — почтой»:  
ООО «АРОС-СПб»,  
192029 Санкт-Петербург, а/я 37.  
Тел. (812) 973-35-09  
E-mail: arosbook@yandex.ru

Налоговая льгота — Общероссийский классификатор  
продукции ОК 005-93—953000.

Подписано в печать 03.02.2016.

Формат 60×90  $\frac{1}{16}$ . Бумага офсетная. Печать офсетная.

Гарнитура Таймс. Усл. печ. л. 19,0.

Тираж 10 000 (1-й завод 2000) экз. Заказ № .

Отпечатано с готовых файлов заказчика  
в ОАО «Первая Образцовая типография»,  
филиал «УЛЬЯНОВСКИЙ ДОМ ПЕЧАТИ».  
432980, г. Ульяновск, ул. Гончарова, д. 14.