

# Мир погремушек

Краткий сюжет:

Мы входим в мир. Сначала перед нами разыгрывается сценка как три игрушки: музыкальная игрушка со звуками животных, пирамидка и головоломка (коробочка с отверстиями под разные геометрические фигурки) и пирамидка спорят с какой-то непонятной игрушкой. Непонятная игрушка обижается и садится в угол комнаты, а все остальные продолжают ставить танец. Дети подходят к загрустившей игрушке и спрашивают у нее: «что случилось?». Она рассказывает, что ее не пускают в их тусовку, потому что она не такая, как они, хотя она уверена, что должна быть с ними. Дети решают выяснить у остальных

## Сценарий

Игрушки:

Пирамидка – Аня

Головоломка – Поля Г

Музыкальная игрушка – Поля М

Погремушка – Катя (Неёлова)

*//Дети входят в мир, перед их глазами разыгрывается маленькая сценка.//*

**Головоломка:** мы даже не знаем кто ты такая. Как же мы можем тебя принять?

**Пирамидка:** вот-вот! Ты совсем не похожа ни на одного из нас.

**Музыкальная игрушка:** муу.. я считаю, что тебе стоит сначала вспомнить кто ты, а потом уже навязываться к нам!

**Погремушка:** ой, не очень-то и хотелось быть с вами. — *разворачивается и уходит в угол комнаты, где садится на пол, облокотившись на стенку.* — подумаешь, нашлись тут главные. Раз такие умные, то почему не могут понять кто я? А правда.. кто я?

*//Дети подходят к расстроенной «непонятной игрушке», что узнать у нее что случилось тут//*

**Дети:** эй, привет. Что у тебя случилось?

**Погремушка:** ой, кто вы такие? И откуда вы тут появились?

**Дети:** бла-бла-бла. Мы хотим помочь. Ты сможешь рассказать то, как ты тут появилась?

**Погремушка:** я очутилась в этом мире, но совсем ничего не помнила. Вдруг наткнулась на этих игрушек, они показались мне очень знакомыми. Я подошла поговорить с ними, но они очень резко отреагировали на то, что я не помню кто я есть. Я надеюсь, что вы мне можете помочь и вспомнить какая я игрушка.. Может с вами те игрушки будут более сговорчивыми? Попробуйте их расспросить.

*//Дети идут к веселящейся троице игрушек*

Инфа:

Игрушка-сортер имеет следующий вид – сортировочная основа для распределения фигур по какому-либо признаку – чаще всего это цвет, размер, форма.

Панель-основа может представлять собой рамки, столбики (по типу пирамидки),

объемные фигурки (домики, шары, кубы). Второе название этой игрушки – сортировщик, в чем собственно, и суть всей игры. Принципиальное отличие от простой сортировки в том, что **здесь существуют точные контуры и цветовая гамма, что не позволяет произвольного сортирования**, и требует от ребенка точности и результата.

Сортер – несомненно, полезная игрушка, направленная на разностороннее развитие чада:

- знакомит с понятиями: «одинаковый – разный», «такой же», «похожий», «подходят – не подходят»;
- активизирует способности к сравнению, анализу, классификации, сортировке, помогает устанавливать причинно-следственные связи;
- развивает память – ребенок запоминает, что чему соответствует, также на память влияет одновременное воздействие на зрение и осязание, тактильные ощущения;
- учит различать фигуры по признакам (форма, цвет, количество, текстура);
- учит ориентироваться в пространстве;
- развивает мелкую моторику, координацию движений, ловкость, которые влияют на мыслительные способности, логическое мышление и речевой аппарат, то есть благодаря этому ребенок может раньше начать говорить;
- если сортеров несколько, то лучше приобретать их из различных материалов, ребенок научится различать дерево, пластик, ткань и запомнит ощущения от каждого из них;
- сортеры со звуковыми эффектами тренируют слух, помогают запомнить и создавать звуковые ассоциации;
- формирует техническое мышление, конструкторские навыки;
- развивает усидчивость и внимательность, старательность, заставляет сосредоточиться;
- способствует раннему развитию деток, не зря эта игрушка – основа педагогики раннего развития.

## Лабиринт

На первый взгляд может показаться, что это просто занимательная игра, способ провести время. Но на самом деле лабиринты учат ребенка анализировать информацию, воспринимать всю картину целиком и искать нестандартные решения, то есть мыслить смело, креативно и, вместе с тем, рационально

Эта развивающая игрушка предназначена для детей от 8 – 9 месяцев. Обычно она выглядит как хитросплетение прутьев, закрепленных на деревянной основе. На прутьях есть бусины, шарики или фигурки животных и транспорта. Как правило, лабиринт тематический: нужно отвести автобус в депо, состыковать бусины по цвету или составить сюжет сказки, выстроив фигурки в определенной последовательности.