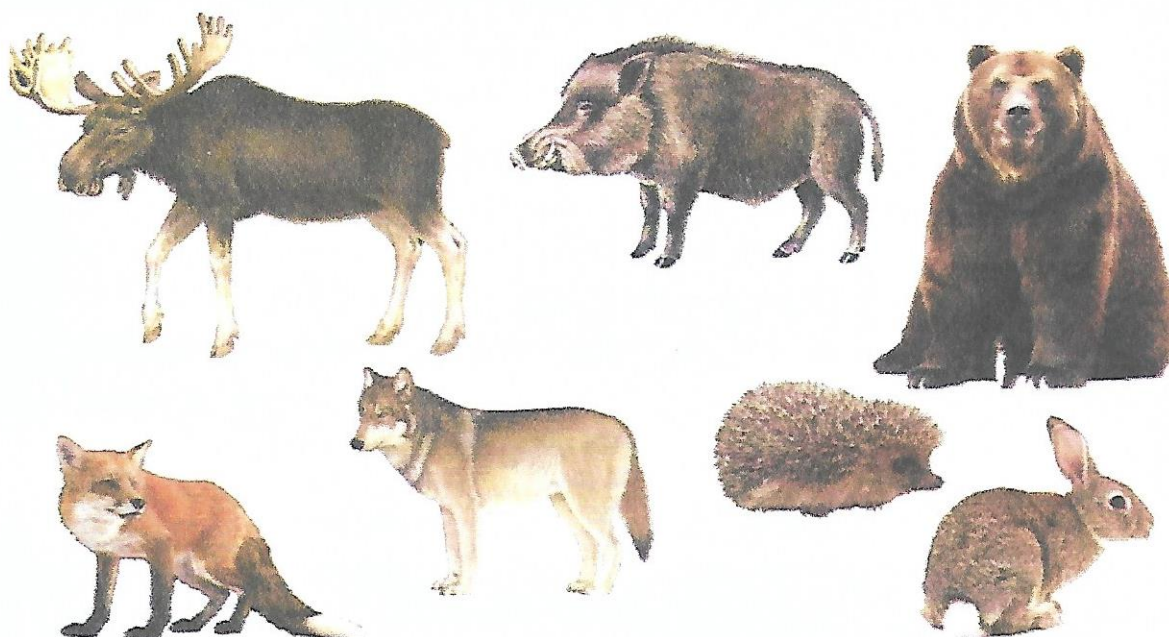


Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
центр развития ребенка – детский сад № 44 «Серебряное копытце».

## ПАСПОРТ

### Magic Box (волшебная коробочка) «ДИКИЕ ЖИВОТНЫЕ НАШИХ ЛЕСОВ»



#### Авторы:

Сажаева  
Наталья  
Николаевна,  
педагог  
дополнительного  
образования  
(высшая  
квалификационная  
категория)

Дербышева  
Елена  
Дмитриевна,  
родитель,  
воспитатель  
МАДОУ №44  
(высшая  
квалификационная  
категория)

Иванова  
Елена  
Сергеевна,  
родитель,  
воспитатель  
МАДОУ №44

ГО Сухой Лог, 2024.

**Данный Magic Box предназначен для детей дошкольного возраста с 3 до 7 лет**

**Проблема проекта:** Дети в недостаточной степени имеют представление об образе жизни, повадках, питании и жилищах диких животных наших лесов; о том, как они готовятся к зиме в лесу. Некоторые животные спят, а некоторые животные живут в лесу в своих домиках.

**Цель проекта:** Создать условия для развития познавательных и творческих способностей детей в процессе проекта «Жизнь диких животных наших лесов зимой». Продолжать обогащать представление детей об образе жизни диких животных.

**Задачи проекта:**

1. Сформировать представления о жизни диких животных (как передвигаются, спасаются от врагов, чем питаются, как приспосабливаются к жизни в зимних условиях).
2. Обогащать словарь за счет имен существительных (дупло, берлога, логово, нора); имен прилагательных (колючий, лохматый, неуклюжий, хитрый, злой, голодный); глаголов (прятаться, охотиться, притаиться, выглядывать и др.).
3. Развивать познавательный интерес, воображение.
4. Вызвать интерес детей к явлениям природы; воспитывать заботливое отношение к животным, окружающей природе.
5. Развивать связную речь через составление описательного рассказа о животных.
6. Активизировать совместную деятельность родителей и детей;

**Ожидаемый результат проекта (продукт проекта):**

- У детей сформируются знания о животных нашего края, об их жизнедеятельности в зимний период.
- Обогатится развивающая среда по теме проекта.
- У детей повысится познавательный интерес, творческая активность детей и их родителей.
- В процессе занятий, бесед, совместной деятельности, игр у детей активизируется словарный запас, повысится уровень коммуникативной компетентности.

## **1 раздел «Познавайка»**

1. **Иллюстрированная книжка-веер «Жизнь диких животных наших лесов зимой»**  
**Цель:** Систематизировать знания детей о среде обитания, повадках, питании зверей в зимнем лесу.  
**Задачи:** Обогащить словарь детей качественными прилагательными, глаголами.
- Развивать познавательный интерес.
  - Формировать заботливое отношение к животным и окружающей природе.
2. **Загадки о диких животных.**  
**Цель:** Обучение разгадыванию загадок о диких животных при помощи иллюстраций с их изображением.  
**Задачи:**
- продолжать знакомить детей с дикими животными родного края (зайцем, волком, медведем, лисой, белкой, ежом);
  - учить детей выделять и называть отличительные особенности диких животных;
  - стимулировать познавательный интерес малышей, способствовать развитию памяти, внимания, сообразительности;
  - воспитывать гуманное и бережное отношение и любовь к животным.

## **2 раздел «Поиграйка»**

1. **Настольная игра ходилка «Вообрази»**  
**Цель игры:** Уточнить и систематизировать знания о диких животных.  
**Задачи:**
- Расширять кругозор детей
  - Закрепить знания и представления о диких животных
  - Развивать воображение и фантазию
  - Создать ситуацию успеха.
- Правила игры:**  
В игре могут принимать участие от 2 до 4 игроков. Игроки выбирают себе фишки и ставят их на старт. Карточки с животными перемешиваются и кладутся рядом с полем картинками вниз. Все участники бросают кубик. Первым ходит тот, у кого выпало наибольшее количество очков.  
Игроки по очереди бросают кубик и передвигают свою фишку на выпавшее на нем количество ходов. Если во время движения игрок проходит голубой кружок с лапкой, он останавливается и берет верхнюю карточку из стопки. Игрок жестами, без слов показывает изображенное на карточке животное, а соперники стараются отгадать.  
**«Животное отгадано»** – игрок продолжает свой путь на остановившемся у него количестве ходов, угадавший участник так же передвигает свою фишку на 1 ход вперед.

	<p><b>«Животное не отгадано»</b> - игрок заканчивает свой ход. И его фишка остается на кружке с лапкой. Остальные игроки передвигают свои фишки на 1 ход назад.</p> <p>Если игрок останавливается на зеленом кружке, он передает свою фишку вперед по стрелке. Остановившись на красном поле, игрок возвращается по стрелке назад.</p>
<p><b>3 раздел «Собери картинку»</b></p>	
1.	<p><b>Игра «Картинки палочки»</b></p> <p><b>Цель игры:</b> Умение соединять части предметов в одно целое.</p> <p><b>Задачи:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• формировать первичные представления о многообразии предметного окружения.</li> <li>• развивать познавательные интересы детей, сенсорное развитие, формировать познавательные действия, развивать внимание, память, выделять характерные признаки предмета.</li> <li>• Воспитывать.</li> </ul> <p><b>Правила игры:</b> Предложите малышу собрать картинку и посчитать палочки. Затем можно перепутать палочки местами и попросить ребёнка исправить ваши ошибки — малыш потренирует счёт от 1 до 10 и наоборот.</p> <p>Можете убрать некоторые палочки, оставив пустые места, а малыш скажет, какого элемента или цифры не хватает.</p>
2.	<p><b>Звериные пазлы</b></p> <p><b>Цель игры:</b> Обучение навыку правильного составления объекта из частей</p> <p><b>Задачи:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• формировать способности соотносить представленный образ с реальным целостным объектом;</li> <li>• обучать навыку выполнения действий руками;</li> <li>• развивать память, способность анализировать, сопоставлять, логически мыслить;</li> <li>• воспитывать усидчивость, нацеленность на результат;</li> <li>• формировать интерес к самостоятельному выполнению работы.</li> </ul> <p><b>Правила игры:</b> Для работы нужны карточки, изображающие диких зверей, произвольно разрезанные на части.</p> <p>Педагог раздает пазлы воспитанникам, просит собрать изображение. Выполнив задание игрок говорит, какое животное у него получилось.</p>
<p><b>4 раздел «Сообразалка»</b></p>	
1.	<p><b>Игра с фонариком «Кто живет в лесу»</b></p> <p><b>Цель игры:</b> Закрепление представлений об обитателях леса.</p> <p><b>Задачи:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• развитие у детей самостоятельности, инициативности, творческих проявлений в условиях активного участия их в</li> </ul>

	<p>поиске и проверке эффективности игрового действия, нового, неизвестного им способа подхода к решению познавательных задач;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• продолжить формировать умение самостоятельно узнавать обитателей леса и правильно называть их;</li> <li>• развивать правильное поведение по отношению к животным;</li> <li>• воспитывать интерес к окружающему миру.</li> </ul> <p><b>Правила игры:</b> педагог раскладывает перед детьми картинки с полянками и просит при помощи фонарика определить, кто находится в лесу, как называется, рассказать где живут, какого цвета, где встречаются с человеком, чем полезны или опасны, чем питаются и т.д. Просит у ребенка ответ полным предложением.</p>
2.	<p><b>Игра «Чей след»</b></p> <p><b>Цели игры:</b> уточнять и закреплять знания детей о диких животных, об их образе жизни в зимнем лесу. Познакомить с понятием «следы», выяснить, каким образом следы появляются зимой и почему их не видно летом. Познакомить с видами следов диких животных, формировать умение соотносить зверя с оставленными им следами в зимнем лесу. Развивать логическое мышление, воображение, связную речь.</p> <p><b>Задачи:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Узнавать и называть правильно диких животных и их следы.</li> </ul> <p><b>Правила игры:</b> распределить картины со следами на столе, а животных забирает ведущий и показывает игрокам. Кто отгадает тот и забирает животное. Выигрывает тот кто больше всего наберёт животных и соединит с следами.</p>
<b>Дно коробочки Magic Vox</b>	
1.	<p><b>Круги Луллия «Дикие животные. Найди след. Что едят».</b></p> <p><b>Цель игры:</b> Развитие внимания, навыков устной речи, мелкой моторики рук, воображения. Кроме того, происходит освоение способа познания мира, формирование навыков, позволяющих самостоятельно решать возникающие проблемы.</p> <p><b>Задачи:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Совершенствовать и закреплять знания детей о диких животных ;</li> <li>• Воспитывать желание заботиться о диких животных;</li> <li>• Учить детей находить следы диких животных и называть их;</li> <li>• Развивать мышление, внимание, память.</li> </ul> <p><b>Правила игры:</b> Педагог предлагает ребёнку рассмотреть животное в окошке, назвать его. На первом круге раскладываются картинки с изображением зверей, на втором круге изображения следов. Ребенку предлагается подобрать и соединить изображение. Затем, путём вращения, подобрать питание данного животного.</p>
<b>Крышка коробочки Magic Vox</b>	
1.	Теневое лото «Найди тень лесного жителя».

**Цель игры «Теневое лото»** — развитие зрительного восприятия.

**Задачи:**

- содействовать развитию у детей логического мышления, наблюдательности, внимательности;
- развивать мелкую моторику, координацию движений;
- продолжать формировать представление детей о животном мире.

**Правила игры:** Педагог предлагает рассмотреть силуэты лесных обитателей, проанализировать и дать ответ. На правильный ответ ребенку выдается картинка отгаданного животного, которую необходимо при помощи липучки присоединить на тень. Игра продолжается пока все тени не найдут своего хозяина.