

**Организованная образовательная деятельность
муниципального дошкольного образовательного учреждения
«Верхнекугунерский детский сад «Родничок»»
на 2019-2020 учебный год**

| Дни недели | I группа раннего возраста | | I младшая группа | | Средняя группа | | Старшая группа | |
|---------------------------|--|--|--|---|--|---|---|--|
| | Время | занятия | Время | занятия | Время | занятия | Время | занятия |
| Понедельник 11.05.2020 | 9 ⁰⁰ -9 ¹⁰ 9 ²⁰ -9 ³⁰ | Познание (формирование целостной картины мира/конструктивная деятельность) Художественное творчество (рисование) | 9 ⁰⁵ -9 ²⁰ 9 ³⁰ -9 ⁴⁵ | Познание (формирование целостной картины мира/конструктивная деятельность) Художественное творчество (рисование) | 9 ⁰⁰ -9 ²⁰ 9 ³⁰ -9 ⁵⁰ | Познание (формирование целостной картины мира/конструктивная деятельность) Художественное творчество(рисование) | 9 ⁰⁵ -9 ³⁰ 9 ⁴⁰ -10 ⁰⁵ 10 ¹⁵ -10 ⁴⁰ | Познание (формирование целостной картины мира) Художественное творчество (рисование) Физическая культура |
| Вторник 12.05.2020 | 9 ⁰⁰ -9 ¹⁰ 9 ²⁰ -9 ³⁰ | Коммуникация (развитие речи) Повторение стихотворения «Наша Таня громко плачет» Физическая культура Цель: учить ориентироваться в пространстве, развивать интерес к | 9 ³⁰ -9 ⁴⁵ у | Познание (ФЭМП) «Длинное - короткое» Цель: развитие у детей четкого дифференцированного восприятия новых качеств величины. Материал. Атласные и | 9 ⁰⁰ -9 ²⁰ 9 ³⁰ -9 ⁵⁰ | Познание (ФЭМП) Дидактическая игра «Живые числа» Цель: упражнять в прямом и обратном счете в пределах 10. Материал: карточки с нарисованными на них | 9 ⁰⁵ -9 ³⁰ 9 ⁴⁰ -10 ⁰⁵ 10 ¹⁵ -10 ⁴⁰ | Познание (ФЭМП) Дидактическая игра «Живые числа» Цель: упражнять в прямом и обратном счете в пределах 10. Материал: карточки с нарисованными на них кружочками от 1 до 10. |

| | | | | |
|--|--|---|--|---|
| | <p>игре. Выбирают водящего - "совушку", остальные дети изображают птичек. Птички свободно бегают по площадке, размахивая руками, как крыльями. "Совушка" сидит в дупле (обозначенное на площадке место). Когда вожатый произнесет слово "Ночь", совушка вылетает из дупла и бегают по площадке, зорко следя за птичками. Птички по сигналу "Ночь" должны остановится на месте и не двигаться. Кто пошевелится, того "совушка" уводит в свой дом, и сама снова выбегает на площадку. Когда вожатый скажет "День", "совушка" прячется в дупло, а птички, кроме уведенных совушкой, начинают летать. Игра прерывается, когда совушка уведет</p> | <p>капроновые ленты разных цветов и размеров, картонные полоски, сюжетные игрушки: толстый мишка и тоненькая кукла.</p> <p>Перед началом игры В. заранее раскладывает на двух столах комплекты игрового дидактического материала (разноцветные ленточки, полоски). Педагог достает две игрушки - плюшевого мишку и куклу Катю. Он говорит детям, что Мише и Кате хочется сегодня быть нарядными, а для этого им нужны пояски. Подзывает двух детей и дает им свернутые в трубочку ленточки: одну короткую - поясочек для Кати, другую длинную - поясочек для мишки. Дети с помощью В. примеряют и завязывают пояски</p> | <p>кружочками от 1 до 10.</p> <p>Ход игры: Дети получают карточки. Выбирается водящий. Дети ходят по комнате. По сигналу водящего: «Числа! Встаньте по порядку!» - они строятся в шеренгу и называют свое число. Водящий говорит: «Все ли встали на свои места? Сейчас они нам скажут, какое из них и на сколько больше или меньше какого?» Число 1 говорит числу 2: «Я меньше тебя на 1». Что ему ответит число 2? (Число 2 отвечает: «Я больше тебя на 1»). А что ты скажешь числу 3? и т. д.</p> <p>Затем дети меняются карточками. Игра продолжается.</p> <p>Физическая культура</p> <p>Цель: учить ориентироваться в пространстве, развивать интерес к игре. Выбирают водящего - "совушку", остальные дети изображают птичек. Птички свободно бегают по площадке, размахивая руками, как крыльями.</p> | <p>Ход игры: Дети получают карточки. Выбирается водящий. Дети ходят по комнате. По сигналу водящего: «Числа! Встаньте по порядку!» - они строятся в шеренгу и называют свое число. Водящий говорит: «Все ли встали на свои места? Сейчас они нам скажут, какое из них и на сколько больше или меньше какого?» Число 1 говорит числу 2: «Я меньше тебя на 1». Что ему ответит число 2? (Число 2 отвечает: «Я больше тебя на 1»). А что ты скажешь числу 3? и т. д.</p> <p>Затем дети меняются карточками. Игра продолжается.</p> <p>Коммуникация (развитие речи)</p> <p>Дидактическая игра «Назови ласковые слова о маме» (игра с мячом – стоя в круге)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ласковая 2. Добрая 3. Милая 4. Отзывчивая 5. Красивая 6. Доброжелательная 7. Хорошая 8. Пригожая 9. Счастливая |
|--|--|---|--|---|

| | | | | | | |
|--|--|---|--|--|--|---|
| | | <p>к себе 3-х птичек. Тогда выбирают новую совушку и игра возобновляется.</p> | <p>игрушкам. Игрушки выражают радость и кланяются. Но затем игрушки хотят поменяться поясками. Педагог предлагает снять пояски и поменять их игрушки. Вдруг обнаруживает, что на мишке поясок куклы не сходится, а для куклы поясок слишком велик. Педагог предлагает рассмотреть пояски и расстилает их рядом на столе, а затем накладывает короткую ленточку на длинную. Он объясняет, какая ленточка длинная, а какая короткая, т. е. дает название качества величины - длина. После этого В. показывает детям две картонные полоски - длинную и короткую. Показывает детям, как можно сравнить полоски с ленточками путем накладывания и сказать, какая из них</p> | <p>"Совушка" сидит в дупле (обозначенное на площадке место). Когда вожатый произнесет слово "Ночь", совушка вылетает из дупла и бегаёт по площадке, зорко следя за птичками. Птички по сигналу "Ночь" должны остановиться на месте и не двигаться. Кто пошевелится, того "совушка" уводит в свой дом, и сама снова выбегает на площадку. Когда вожатый скажет "День", "совушка" прячется в дупло, а птички, кроме уведенных совушкой, начинают летать. Игра прерывается, когда совушка уведет к себе 3-х птичек. Тогда выбирают новую совушку и игра возобновляется.</p> | | <p>10. Задорная 11. Светлая 12. Ясная 13. Нарядная 14. Красатулечка</p> <p><u>2 препятствие – аттракцион:</u> Дидактическая игра «На кого (на что) была, может быть мама похожая?» Воспитатель: Ребята, давайте подумаем, на кого наша мама может быть похожа? Дети: ответы детей:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. На водителя была похожая 2. Была она от солнышка Лучик 3. Была она на пламя похожая 4. На акробатку похожая 5. На танцовщицу похожая 6. На сказочника была похожая, сказки читала, героев прославляла 7. Была на (баскетболистку) спортсменку похожая 8. Была она на гонщика похожая 9. Бала она |
|--|--|---|--|--|--|---|

| | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | <p>короткая, какая – длинная.</p> <p>Физическая культура</p> <p>Цель: учить ориентироваться в пространстве, развивать интерес к игре.</p> <p>Выбирают водящего - "совушку", остальные дети изображают птичек.</p> <p>Птички свободно бегают по площадке, размахивая руками, как крыльями.</p> <p>"Совушка" сидит в дупле (обозначенное на площадке место).</p> <p>Когда вожатый произнесет слово "Ночь", совушка вылетает из дупла и бегаёт по площадке, зорко следя за птичками.</p> <p>Птички по сигналу "Ночь" должны остановиться на месте и не двигаться.</p> <p>Кто пошевелится, того "совушка" уводит в свой дом, и сама снова выбегает на площадку.</p> <p>Когда вожатый скажет "День", "совушка" прячется в дупло, а</p> | | | <p>прекрасная как солнышко ясное</p> <ol style="list-style-type: none"> 10. Была она на фею похожая 11. На бабочку была похожая 12. Была она на актрису похожая 13. На забудку похожая 14. На солнышко она была похожая 15. На птичку была похожая 16. На пёрышко была похожая 17. На облачко была похожая 18. На мотылька была похожая |
|--|--|--|--|--|--|--|

| | | | | | | | | |
|---------------------|--|---|--|--|--|---|---|---|
| | | | | птички, кроме уведенных совушкой, начинают летать. Игра прерывается, когда совушка уведет к себе 3-х птичек. Тогда выбирают новую совушку и игра возобновляется. | | | | |
| Среда 13.05.2020 | 9 ⁰⁰ -9 ¹⁰ 9 ²⁰ -9 ³⁰ | Коммуникация/чтение худ. литературы (ч/д) Чтение сказки «Бычок – черный бочок, белые копытца» | 9 ⁰⁵ -9 ²⁰ 9 ³⁰ -9 ⁴⁵ | Коммуникация/чтение худ. литературы (ч/д) Чтение сказки «Бычок – черный бочок, белые копытца» | 9 ⁰⁰ -9 ²⁰ 9 ³⁰ -9 ⁵⁰ | Коммуникация (чтение худ. литературы) Чтение сказки « Лисичка сестричка и волк» | 9 ⁰⁰ -9 ²⁵ 9 ³⁵ -10 ⁰⁰ 10 ¹⁰ -10 ³⁵ | <p>Коммуникация (чтение худ. литературы) Чтение сказки « Лисичка сестричка и волк»</p> <p>Физическая культура Цель: учить ориентироваться в пространстве, развивать интерес к игре. Выбирают водящего - "совушку", остальные дети изображают птичек. Птички свободно бегают по площадке, размахивая руками, как крыльями. "Совушка" сидит в дупле (обозначенное на площадке место). Когда вожатый произнесет слово "Ночь", совушка вылетает из дупла и бегают по площадке, зорко следя за птичками. Птички по сигналу "Ночь" должны</p> |

| | | | | | | | | |
|--------------------------------|--|--|--|---|--|--|---|---|
| | | | | | | | | <p>остановится на месте и не двигаться. Кто пошевелится, того "совушка" уводит в свой дом, и сама снова выбегает на площадку. Когда вожатый скажет "День", "совушка" прячется в дупло, а птички, кроме уведенных совушкой, начинают летать. Игра прерывается, когда совушка уведет к себе 3-х птичек. Тогда выбирают новую совушку и игра возобновляется.</p> <p style="text-align: center;">Познание (конструирование/ручной труд) Контруирование водного транспорта из конструктора «Лего»</p> |
| <p>Четверг 14.05.2020</p> | <p>9⁰⁰-9¹⁰ 9²⁰-9³⁰</p> | <p>Художественное творчество(апликация/лепка Лепка по замыслу на тему «Весеннее пробуждение»(цветы, насекомые, животные) Физическая культура \\(на улице) Цель: развивать двигательную активность, умение прыгать в длину.</p> | <p>9⁰⁵-9²⁰ 9³⁰-9⁴⁵</p> | <p>Художественное творчество(апликация/лепка Лепка по замыслу на тему «Весеннее пробуждение» цветы, насекомые, животные) Физическая культура \\(на улице) Цель: развивать двигательную активность, умение</p> | <p>9⁰⁰-9²⁰ 9³⁰-9⁵⁰</p> | <p>Художественное творчество (апликация/лепка) Лепка по замыслу на тему «Весеннее пробуждение» цветы, насекомые, животные) Физическая культура(на улице) Цель: развивать двигательную активность, умение прыгать в длину. На противоположных сторонах площадки</p> | <p>9⁰⁰-9²⁵ 9³⁵-10⁰⁰</p> | <p>Художественное творчество (лепка/апликация) Лепка по замыслу на тему «Весеннее пробуждение» цветы, насекомые, животные) Физическая культура (на улице) Цель: развивать двигательную активность, умение прыгать в длину. На противоположных</p> |

| | | | | |
|--|--|---|---|---|
| | <p>На противоположных сторонах площадки проводят линии на расстоянии 10 м друг от друга — это дома. Играющие делятся на 2—3 группы и встают у одной линии. Дети, назначенные водящими, переходят на противоположную сторону и встают у черты, каждый напротив своей группы. Игру начинают первые номера. По сигналу они бегут к противоположной линии, добегают до водящих, ударяют их по протянутой ладони и быстро возвращаются. Водящие стараются догнать убегающих и осалить. Если игрок осален, то он идет на сторону водящего и встает впереди него. Игроки, которым удалось уйти неосаленными, встают в конец своего ряда. Игра кончается, когда пробегут последние игроки групп.</p> | <p>прыгать в длину. На противоположных сторонах площадки проводят линии на расстоянии 10 м друг от друга — это дома. Играющие делятся на 2—3 группы и встают у одной линии. Дети, назначенные водящими, переходят на противоположную сторону и встают у черты, каждый напротив своей группы. Игру начинают первые номера. По сигналу они бегут к противоположной линии, добегают до водящих, ударяют их по протянутой ладони и быстро возвращаются. Водящие стараются догнать убегающих и осалить. Если игрок осален, то он идет на сторону водящего и встает впереди него. Игроки, которым удалось уйти неосаленными, встают в конец своего ряда. Игра кончается, когда пробегут последние</p> | <p>проводят линии на расстоянии 10 м друг от друга — это дома. Играющие делятся на 2—3 группы и встают у одной линии. Дети, назначенные водящими, переходят на противоположную сторону и встают у черты, каждый напротив своей группы. Игру начинают первые номера. По сигналу они бегут к противоположной линии, добегают до водящих, ударяют их по протянутой ладони и быстро возвращаются. Водящие стараются догнать убегающих и осалить. Если игрок осален, то он идет на сторону водящего и встает впереди него. Игроки, которым удалось уйти неосаленными, встают в конец своего ряда. Игра кончается, когда пробегут последние игроки групп. Побеждает группа, в которой меньше осаленных участников игры. Указания к проведению Если площадь игровой площадки позволяет, то расстояние между домами</p> | <p>сторонах площадки проводят линии на расстоянии 10 м друг от друга — это дома. Играющие делятся на 2—3 группы и встают у одной линии. Дети, назначенные водящими, переходят на противоположную сторону и встают у черты, каждый напротив своей группы. Игру начинают первые номера. По сигналу они бегут к противоположной линии, добегают до водящих, ударяют их по протянутой ладони и быстро возвращаются. Водящие стараются догнать убегающих и осалить. Если игрок осален, то он идет на сторону водящего и встает впереди него. Игроки, которым удалось уйти неосаленными, встают в конец своего ряда. Игра кончается, когда пробегут последние игроки групп. Побеждает группа, в которой меньше осаленных участников игры.</p> |
|--|--|---|---|---|

| | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|---|---|--|--|--|
| | | <p>Побеждает группа, в которой меньше осаленных участников игры.</p> <p>Указания к проведению</p> <p>Если площадь игровой площадки позволяет, то расстояние между домами можно увеличить до 30 м. Количество игроков не ограничивается.</p> | | <p>игроки групп.</p> <p>Побеждает группа, в которой меньше осаленных участников игры.</p> <p>Указания к проведению</p> <p>Если площадь игровой площадки позволяет, то расстояние между домами можно увеличить до 30 м. Количество игроков не ограничивается.</p> | | <p>можно увеличить до 30 м. Количество игроков не ограничивается.</p> | | <p>Указания к проведению</p> <p>Если площадь игровой площадки позволяет, то расстояние между домами можно увеличить до 30 м. Количество игроков не ограничивается.</p> |
| <p>Пятница 15.05.2020</p> | <p>9⁰⁰-9¹⁰</p> <p>9²⁰-9³⁰</p> | <p>Физическая культура</p> <p>Цель: учить ходить четко, ритмично, с хорошей осанкой и координацией движений (использовать ходьбу как средство воспитания у детей выносливости).</p> <p>Участники встают парами друг за другом, лицом в центр круга. Игру начинают двое, один из них — водящий, он стоит на 3—4 шага сзади того, кто убегает от него. Убегающий хлопает три раза в ладоши, после третьего хлопка бежит от водящего.</p> | <p>9⁰⁵-9²⁰</p> <p>9³⁰-9⁴⁵</p> | <p>Физическая культура</p> <p>Цель: учить ходить четко, ритмично, с хорошей осанкой и координацией движений (использовать ходьбу как средство воспитания у детей выносливости).</p> <p>Участники встают парами друг за другом, лицом в центр круга. Игру начинают двое, один из них — водящий, он стоит на 3—4 шага сзади того, кто убегает от него. Убегающий хлопает три раза в ладоши, после третьего хлопка бежит от водящего.</p> | <p>9⁰⁰-9²⁰</p> <p>9³⁰-9⁵⁰</p> | <p>Физическая культура</p> <p>Цель: учить ходить четко, ритмично, с хорошей осанкой и координацией движений (использовать ходьбу как средство воспитания у детей выносливости).</p> <p>Участники встают парами друг за другом, лицом в центр круга. Игру начинают двое, один из них — водящий, он стоит на 3—4 шага сзади того, кто убегает от него. Убегающий хлопает три раза в ладоши, после третьего хлопка бежит от водящего. Чтобы не быть осаленным, он встает впереди какой-нибудь пары. Прежде чем встать,</p> | <p>9⁰⁰-9²⁵</p> <p>9³⁵-10⁰⁰</p> | <p>Художественное творчество (рисование)</p> <p>Цель: учить ходить четко, ритмично, с хорошей осанкой и координацией движений (использовать ходьбу как средство воспитания у детей выносливости).</p> <p>Участники встают парами друг за другом, лицом в центр круга. Игру начинают двое, один из них — водящий, он стоит на 3—4 шага сзади того, кто убегает от него. Убегающий хлопает три раза в ладоши, после третьего хлопка бежит от водящего. Чтобы не быть осаленным, он встает</p> |

| | | | | |
|--|---|---|--|---|
| | <p>Чтобы не быть осаленным, он встает впереди какой-нибудь пары. Прежде чем встать, на бегу кричит: «Много троих, хватит двоих». Тот, кто в этой игре стоит последним, убегает от водящего. Если водящему удалось осалить убегающего, то они меняются ролями.</p> <p>Правила</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Во время игры нельзя пробегать через круг. 2. Убегающему нельзя пробегать более двух кругов. 3. Как только он вбегает в круг, он должен сразу встать впереди какой-нибудь пары. Нарушивший это правило становится водящим. <p>Указания к проведению</p> <p>Если водящему удалось осалить убегающего и они поменялись ролями, то убегающий может встать впереди одной из пар после</p> | <p>Чтобы не быть осаленным, он встает впереди какой-нибудь пары. Прежде чем встать, на бегу кричит: «Много троих, хватит двоих». Тот, кто в этой игре стоит последним, убегает от водящего. Если водящему удалось осалить убегающего, то они меняются ролями.</p> <p>Правила</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Во время игры нельзя пробегать через круг. 2. Убегающему нельзя пробегать более двух кругов. 3. Как только он вбегает в круг, он должен сразу встать впереди какой-нибудь пары. Нарушивший это правило становится водящим. <p>Указания к проведению</p> <p>Если водящему удалось осалить убегающего и они поменялись ролями, то убегающий может встать впереди одной из пар после</p> | <p>на бегу кричит: «Много троих, хватит двоих». Тот, кто в этой игре стоит последним, убегает от водящего. Если водящему удалось осалить убегающего, то они меняются ролями.</p> <p>Правила</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Во время игры нельзя пробегать через круг. 2. Убегающему нельзя пробегать более двух кругов. 3. Как только он вбегает в круг, он должен сразу встать впереди какой-нибудь пары. Нарушивший это правило становится водящим. <p>Указания к проведению</p> <p>Если водящему удалось осалить убегающего и они поменялись ролями, то убегающий может встать впереди одной из пар после кратковременного бега. Иногда водящему долго не удастся догнать убегающих от него игроков, так как они сильнее его и быстрее бегают. В этом случае нужно заменить его, но не упрекать, а положительно оценить его усилия.</p> | <p>впереди какой-нибудь пары. Прежде чем встать, на бегу кричит: «Много троих, хватит двоих». Тот, кто в этой игре стоит последним, убегает от водящего. Если водящему удалось осалить убегающего, то они меняются ролями.</p> <p>Правила</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Во время игры нельзя пробегать через круг. 2. Убегающему нельзя пробегать более двух кругов. 3. Как только он вбегает в круг, он должен сразу встать впереди какой-нибудь пары. Нарушивший это правило становится водящим. <p>Указания к проведению</p> <p>Если водящему удалось осалить убегающего и они поменялись ролями, то убегающий может встать впереди одной из пар после кратковременного бега. Иногда водящему долго не удастся догнать убегающих от него игроков, так как они сильнее его и быстрее</p> |
|--|---|---|--|---|

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | <p>кратковременного бега. Иногда водящему долго не удается догнать убегающих от него игроков, так как они сильнее его и быстрее бегают. В этом случае нужно заменить его, но не упрекать, а положительно оценить его усилия.</p> <p style="text-align: center;">Музыка 5. "Сдуй пёрышко"</p> <p>Цель: Развивать фонематический слух, речевое дыхание. Активизация мышц губ.</p> <p>Содержание: 1вариант Воспитатель предлагает ребёнку взять пёрышко , положить на ладошку и подуть на него так сильно, чтобы оно слетело с ладошки.</p> <p>2 вариант Можно предложить подуть на маленький кусочек ваты, лежащий на столе на столе и воздухом загнать его в</p> | <p>кратковременного бега. Иногда водящему долго не удается догнать убегающих от него игроков, так как они сильнее его и быстрее бегают. В этом случае нужно заменить его, но не упрекать, а положительно оценить его усилия.</p> <p style="text-align: center;">Музыка 5. "Сдуй пёрышко"</p> <p>Цель: Развивать фонематический слух, речевое дыхание. Активизация мышц губ.</p> <p>Содержание: 1вариант Воспитатель предлагает ребёнку взять пёрышко , положить на ладошку и подуть на него так сильно, чтобы оно слетело с ладошки.</p> <p>2 вариант Можно предложить подуть на маленький кусочек ваты, лежащий на столе на столе и воздухом загнать его в</p> | <p style="text-align: center;">Музыка 5. "Сдуй пёрышко"</p> <p>Цель: Развивать фонематический слух, речевое дыхание. Активизация мышц губ.</p> <p>Содержание: 1вариант Воспитатель предлагает ребёнку взять пёрышко , положить на ладошку и подуть на него так сильно, чтобы оно слетело с ладошки.</p> <p>2 вариант Можно предложить подуть на маленький кусочек ваты, лежащий на столе на столе и воздухом загнать его в ворота(кубики)</p> | <p>бегают. В этом случае нужно заменить его, но не упрекать, а положительно оценить его усилия.</p> <p style="text-align: center;">Музыка 5. "Сдуй пёрышко"</p> <p>Цель: Развивать фонематический слух, речевое дыхание. Активизация мышц губ.</p> <p>Содержание: 1вариант Воспитатель предлагает ребёнку взять пёрышко , положить на ладошку и подуть на него так сильно, чтобы оно слетело с ладошки.</p> <p>2 вариант Можно предложить подуть на маленький кусочек ваты, лежащий на столе на столе и воздухом загнать его в ворота(кубики)</p> |
|--|--|--|--|--|

| | | | | | | | | |
|--|--|----------------|--|----------------|--|--|--|--|
| | | ворота(кубики) | | ворота(кубики) | | | | |
|--|--|----------------|--|----------------|--|--|--|--|

10 занятий по 10 минут

10 занятий по 20 минут

13 занятий по 25 минут

14 занятий по 30 минут