

Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
центр развития ребенка -детский сад № 29  
Красносельского района  
Санкт-Петербурга

Конспект занятия в первой младшей группе  
по сказке «Репка»

Подготовила и провела  
Воспитатель первой младшей группы  
Леонова А.Ф.

2015г.

## **Цель.**

Познакомить детей со сказкой

## **Задачи.**

### **Образовательные.**

- закрепление знаний похожий/разный, подбор элемента.

### **Развивающие.**

- Совершенствовать работу обеих рук, продолжать развивать их согласованную работу.

- Развивать зрительно-двигательную координацию, речь детей.

### **Воспитательные.**

- Расширять знание о речевых формах вежливого обращения.

- Воспитывать доброжелательность, заботливое отношение.

- Формировать образное мышление, восприятие, положительную самооценку, познавательный интерес.

## **Предварительная работа.**

Чтение сказок.

### **Материалы:**

куклы «Дедушка», «Бабушка», плоскостной театр, фигурки героев для театра, дидактические игры, рабочие листы.

## **Планзанятия.**

1. Игровая мотивация.

Воспитатель (далее «В»)- Ребята! А вы любите сказки?

Дети (далее «Д») –да.

2. Д/и: «Угадай сказку»

Воспитатель предлагает детям по иллюстрации сказки определить саму сказку.

(иллюстрации сказок: «Колобок», «Теремок», «Три медведя»)

«В» - Верно все сказки отгадали! И правильно героев назвали!

3. Сюрпризный момент.

«В» - Вот и к нам пришли в гости Дедушка и Бабушка!

«В» - Давайте по здороваемся с ними!

«Д» - Здравствуйте!

«Бабушка и Дедушка» - Здравствуйте ребята!

«В» - Дедушка, Бабушка! А вы откуда к нам пришли?

«Дедушка»: - Из сказки ... какой-то... забыл из какой, совсем старый стал...  
Бабка, ты не помнишь?

«Бабушка»: - Нет... не помню...

«Дедушка»: - Поможете ребята нам вспомнить сказку?! (ответы детей)

«В» – Усаживаемся по удобнее, и вы Бабушка и Дедушка! Сейчас я вам прочитаю сказку.

4. Основная часть. (разрешение проблемной ситуации).

Чтение сказки.

«В»: - Слушайте внимательно сказку:

«В»:- Посадил Дед репку. Выросла репка большая - пребольшая.

«В»:- Какая выросла репка?

«Д» – большая.

«В»:- Стал Дед репку из земли тянуть, тянет – потянет, вытянуть не может. Позвал Дед Бабку.

«В»:- Кого позвал Дед?

«Д.»: - Бабку

(воспитатель на плоскостном театре вставляет первую фигурку героя «дедку»)

«В»:- Давайте слушать сказку дальше:

«В»:- Бабка за Дедку, Дедка за репку, тянут - потянут вытянуть не могут.

- Позвала Бабка Внучку. Кого позвала Бабка?

«Д.»: - Внучку

(воспитатель на плоскостном театре вставляет фигурку героя «бабки»)

«В»:- Слушаем сказку дальше:

«В»:- Внучка за Бабку, Бабка за Дедку, Дедка за репку, тянут – потянут, вытянуть не могут.

«В»:-Позвала Внучка Жучку! Кого позвала Внучка?

(воспитатель на плоскостном театре вставляет фигурку героя «внучки»)

«В»: - А мы читаем сказку дальше:

«В»:- Жучка за Внучку, Внучка за Бабку, Бабка за Дедку, Дедка за репку, тянут – потянут, вытянуть не могут.Позвала Жучка Кошку! Кого позвала Жучка?

«Д.»: - Кошку.

(воспитатель на плоскостном театре вставляет фигурку героя «кошку»)

«В»: - А Кошка приглашает нас на игру.

## 5. Игровой момент (подвижная игра) «Кошка »

«В»: - Давайте покажем и вместе скажем, что есть у Кошки.

«В»:- Есть у Кошки глазки

Дети показывают глазки.

«В»:- Есть у Кошки ушки

Дети показывают ушки.

«В»: - Есть у Кошки лапки

Дети показывают «лапки»

«В»:- В лапках цап – царапки

Дети показывают «растопыренные» пальчики и сжимают их в кулачки.

«В»:- Кошка, Кошка не сердись

«В»:- Не царапай деток, брысь! (хлопают в ладоши)

*Игра повторяется два раза.*

## 6. Продолжение чтения сказки.

«В»: - Вот и наша Кошка побежала тянуть репку. Кто побежал помогать?

«Д.»: - Кошка

«В»: - Кошка за Жучку, Жучка за Внучку, Внучка за Бабку, Бабка за Дедку, Дедка за репку, тянут – потянут вытянуть не могут.

«В»: - Позвала Кошка Мышку. Кого позвала Кошка?

(воспитатель на плоскостном театре вставляет фигурку героя «мышку»)

«В»: - Мышка за Кошку, Кошка за Жучку, Жучка за Внучку, Внучка за Бабку, Бабка за Дедку, Дедка за репку – тянут потянут и вытянули репку!

7.Итог: беседа по вопросам.

«В»: - Вам понравилось сказка?

«Д» - да

- Как же она называется?

«Д.»: - Репка

«В»: - Ребята, а кто тянул репку?

«Д.»: - дедка, бабка, внучка, жучка, кошка и мышка.

«В»: - Молодцы, угадали!

«Бабушка»: - Благодарим вас за помощь!Теперь мы знаем, из какой сказки пришли к вам! И нам пора идти. – До свиданья ребята!!!

«В»: - Давайте скажем «Спасибо!» и попрощаемся с нашими героями.

«Д»: - до свидания

8. Творческая деятельность -аппликация.

**Цель** – наклеить фигурки героев сказки в правильном порядке, воспитатель помогает,задавая наводящие вопросы.

**Ход работы:**

Детям раздаются литы, с фоном огорода и фигурки персонажей сказки.

«В»:- Ребята, а что выросло на огороде у Деда?

«Д.»: - репка

«В»: - А давайте выберем из наших картинок изображение репки и приклеим её на наш огород.

*Дети приклеивают репку на огород.*

«В»: - Кто первый начал тянуть репку

«Д»: - дедка

*Так, с помощью наводящих вопросов, дети создают свою сказку*

«В»: - Смотрите, какая у нас красивая сказка получилась.

*Дети рассматривают результаты своего творчества.*

8. Дидактические игры предлагаются детям по их желанию. («кто за кем», «что изменилось», «найди силуэт» и др.)

## Дидактические игры на основе русской народной сказки «Репка»

### «КТО ЗА КЕМ»

**Цель игры:** учить ориентироваться в пространстве, развивать наглядное мышление, знакомить ребенка с предлогами: *за, перед, до, после, между*. Развивать элементарные математические представления: *сначала, потом, первый, второй, последний*.

**Материал:** фигурки героев сказки из настольного театра, кружки-жетоны.

#### Ход игры

1) Ведущий просит разместить героев в определенной последовательности. Например: внучку между бабкой и Жучкой; сначала мышку, а затем собачку. Далее показывает и объясняет ребенку, что означает каждое понятие, и просит его повторить это. После того как дети усвоят все понятия, начинается игра. Ведущий просит разместить Жучку за внучкой, мышку — последней, кошку — между дедом и бабкой, за кошкой — разместить собачку и т.д.

За правильное выполнение задания ребенок получает жетон-наклейку.

2) Если дети успешно овладевают всеми понятиями, можно игру усложнить, добавив понятия *право, лево*.

### «ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?»

**Цель игры:** развитие внимания, наглядного мышления, связной речи.

**Материал:** фигурки героев сказки из настольного театра, кружки-жетоны.

#### Ход игры

1) Ведущий с помощью фигурок воспроизводит на поле сюжет сказки и просит одного из детей описать, что изображено. Затем один ребенок отворачивается и ведущий вместе с другими детьми меняет две фигурки-шаблоны местами. Ребенок должен сказать, что изменилось. За правильные ответы он получает жетон. Побеждает самый наблюдательный.

2) Если дети успешно усвоили эту игру, попросите их самих продолжить игру, назначив ведущим одного из детей.

### «НАЙДИ ПО СИЛУЭТУ»

**Цель игры:** развитие наглядного мышления, внимания, образной памяти.

**Материал:** фигурки героев сказки из настольного театра, кружки-жетоны.

#### Ход игры

Ведущий просит детей рассмотреть фигурки со всех сторон. Далее он объясняет, что такое силуэт, и просит детей обвести пальчиком силуэт фигурки, а затем — карандашом.

Ведущий выкладывает фигурки обратной стороной и просит найти героев сказки, предметы. Если ребенок правильно находит героя, он получает жетон. Побеждает тот, кто наберет больше жетонов.

### «ПОКАЖИ ОДИНАКОВОЕ»

**Цель игры:** учить ребенка мыслительным операциям: сравнению, обобщению, логическому мышлению; развивать фантазию, умение классифицировать предметы по разным основаниям.

**Материал:** фигурки героев сказки из настольного театра, кружки – жетоны.

### **Ход игры**

Ведущий рассказывает о том, что есть одинаковые предметы, части тела у разных людей и т.д., и просит показать детей одинаковое в группе.

Затем он просит ответить на его вопросы и показать одинаковое на фигурках. Например: у кого есть хвосты, кто одет в юбки, чем похожи дед, бабка и внучка (*ходят на ногах, люди*), чем похожи Жучка, кошка, мышка (*животные*) и т.д.

За правильные ответы ребенок получает жетон. Побеждает тот, кто даст больше всех правильных ответов.

### **«СОБЕРИ ИЗ ЧАСТЕЙ»**

**Цель игры:** развитие внимания, памяти, координации мелких движений рук.

**Материал:** разрезные картинки к сказке, фигурки к сказке из настольного театра, (кубики с картинками, 4 элемента)

### **Ход игры**

Покажите детям фигурки героев сказки. Спросите, как их зовут. Затем покажите, что из частей можно сложить фигурку любого из героев.

Затем надо перемешать части карточек и попросить малыша отгадать загадку и сложить фигурку героя.

Гладишь — ласкается,  
Дразнишь — кусается.  
(Собака)

Мохнатенькая,  
Усатенькая,  
Ест и пьет,  
Песенки поет.  
(Кошка)

Собой не птица,  
Петь не поет.  
Кто к хозяину идет,  
Она знать дает.  
(Собака)

Желтая, как солнце,  
А не солнце,  
Хвост имеет,  
А не мышь.  
(Репка)

Мягкие лапки,  
А в лапках царапки.  
(Кошка)

Кругла, а не месяц,  
Желта, а не масло,  
Сладка, а не сахар,  
С хвостом, а не мышь.  
(Репка)

Заворчал живой замок,  
Лег у двери поперек.  
(Собака)

### **«ШЛЯПА ФОКУСНИКА»**

**Цель игры:** развитие тактильной чувствительности, мелкой моторики рук, внимания и образной памяти.

**Материал:** фигурки-шаблоны всех героев одной из сказок, шляпа или шапка, платок, кружки-жетоны.

### **Ход игры**

Ведущий показывает шляпу и платок: «Это шляпа фокусника, в ней лежат фигурки героев сказки. Вам надо по очереди на ощупь определить героя и назвать его (дед, репка, кошка). За правильный ответ вручается жетон.

### **«РАССКАЖИ НАОБОРОТ»**

**Цель игры:** познакомить детей с противоположными понятиями, учить сравнивать, составлять сложные предложения.

**Материал:** фигурки героев сказки.

#### **Ход игры**

1) Ведущий начинает предложения и просит детей их продолжить:

*Репка большая, а мышка...*

*Внучка молодая, а бабка...*

Если дети успешно отвечают на эти и подобные вопросы, можно игру усложнить.

2) Дети сами по очереди составляют предложения. Побеждает тот, кто составит больше всех предложений или первым заканчивает предложение.

### **«УГАДАЙ СКАЗКУ»**

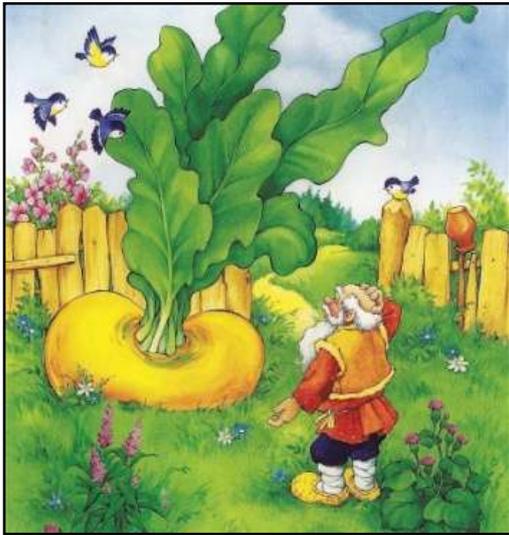
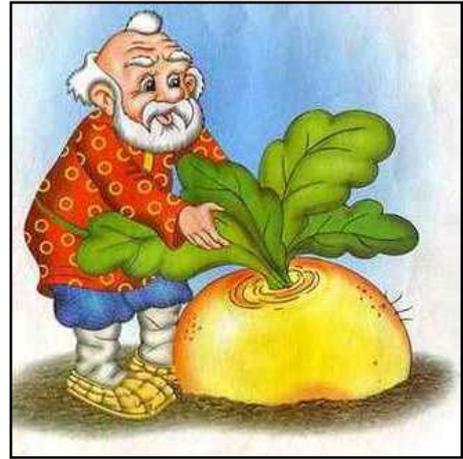
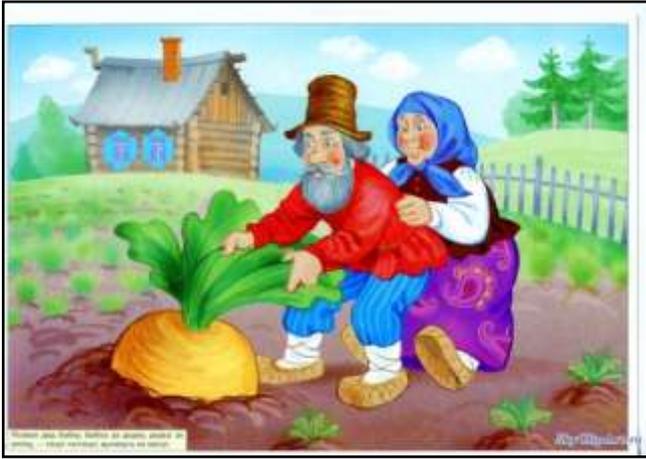
**Цель игры:** развитие внимания, памяти, наглядного мышления, связной речи.

**Материал:** иллюстрации различных художников к сказкам известным детям.

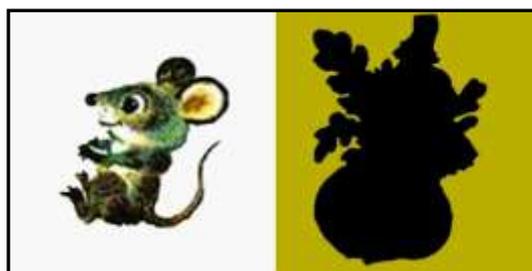
**Ход игры:** детям предлагаются для рассмотрения иллюстрации и задаются вопросы: «какая сказка изображена на картинке?», «что за персонажи изображены на картинке, из какой они сказки» и др.

Примеры разрезных картинок на основе русской народной сказки «Репка»  
(рекомендации по количеству деталей: 2-3 детали)





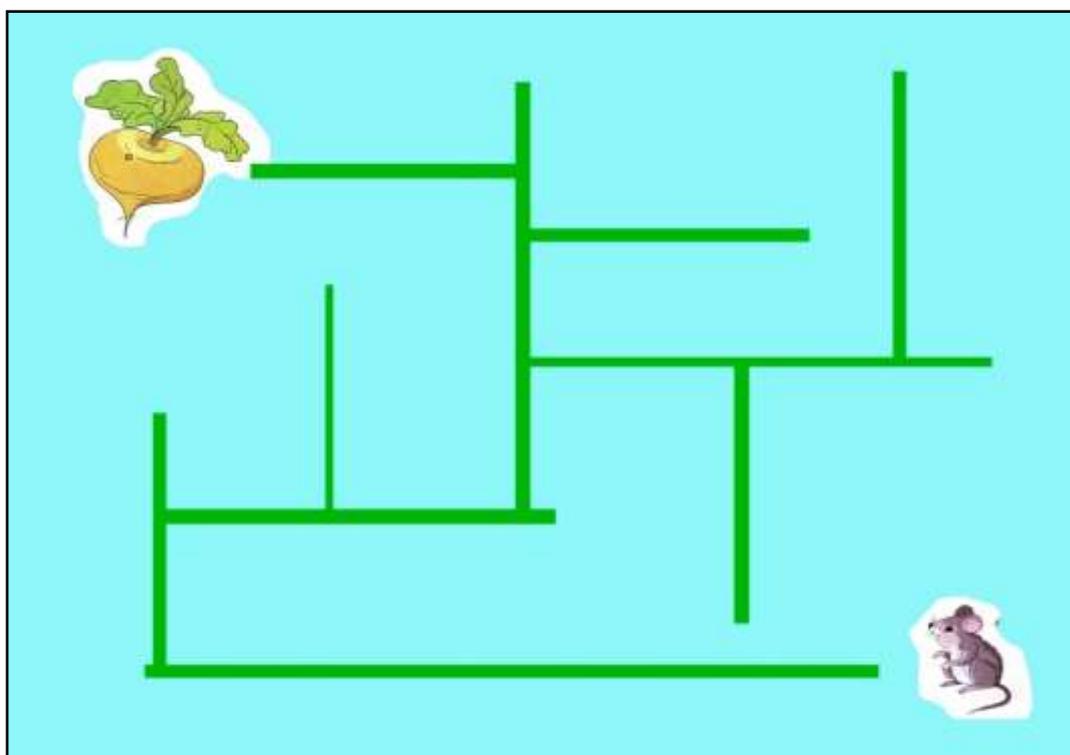
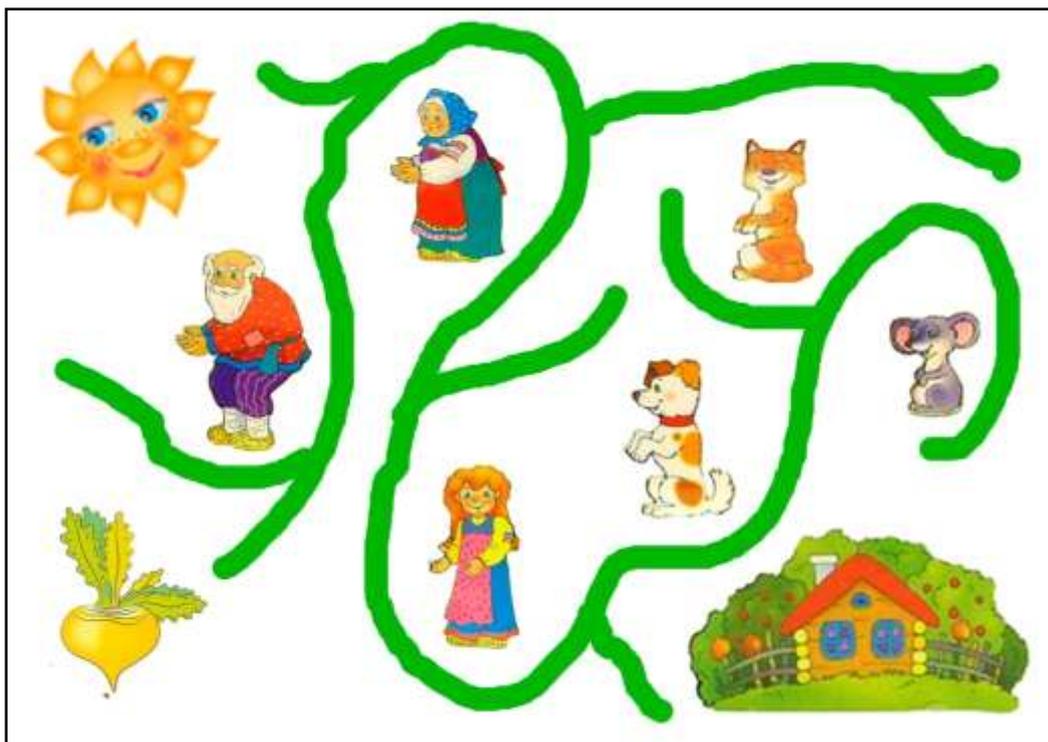
## Домино:



## Подбери контур:

Можно использовать картинки домино, но каждую картинку отдельно.

Рабочие листы (лабиринты):



Найди ошибку:



что забыл художник?

