**Логика совместной деятельности:**

**Круглый стол для родителей на тему: «Развивающие игры Воскобовича В.В. – как универсальное средство всестороннего развития ребенка»**

Воспитатель приглашает родителей сесть за столы и предлагает познакомиться с игровой технологией интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста «Сказочные лабиринты игры» Вячеслава Вадимовича Воскобовича.

Рассказывает родителям о том, что толчком к изобретению игр послужили собственные дети. Походы по магазинам игрушек вгоняли молодого отца в тоску. Там предлагались игры, в которые играли еще бабушки наших бабушек. А в стране уже активно велись разговоры об альтернативной педагогике. И Вячеслав Вадимович решил внести собственную лепту в передовые методы воспитания. Первые игры Воскобовича появились еще в 90-х. "Геоконт", "Игровой квадрат" (сейчас это "Квадрат Воскобовича"), "Складушки", "Цветовые часы" сразу привлекли к себе внимание. С каждым годом их становилось все больше - "Прозрачный квадрат", "Прозрачная цифра", "Домино", "Планета умножения", серия "Чудо-головоломки", "Математические корзинки". Затем появились и методические сказки.

Воспитатель рассказывает родителям о достоинствах развивающих игр В.В Воскобовича, о многофункциональности, вариативности и универсальности.

Китайская мудрость гласит:

«Расскажи – и я забуду,

Покажи – и я запомню,

Дай попробовать – и я пойму»

Воспитатель предлагает взрослым окунуться в мир детства и поиграть в сказку. Она рассказывает, что в Фиолетовом лесу живут разные сказочные персонажи, которые знакомят детей с различными играми. Предлагает послушать сказку.

Педагог рассказывает, что на цветочной поляне живет девочка Долька. Она пригласила Радужных гномов на свой День рождения. Гномы долго думали, что же подарить девочке, да так и не смогли прийти к общему мнению.

Воспитатель просит у родителей помощи, из «Чудо Крестикиков 2» собрать подарки для Дольки.

Родители из деталей игры «Чудо Крестиков 2» собирают различные фигуры – подарки для Дольки. Они объясняют, что у них получилось. Девочка Долька очень обрадовалась таким замечательным подаркам. Воспитатель благодарит родителей и просит поделиться друг с другом впечатлениями об игре.

Воспитатель спрашивает родителей, сталкивались ли они раньше с играми Воскобовича? Интересуется их отношением к играм Воскобовича В.В.? Узнает хотели бы они иметь такие игры дома? И каким образом можно разнообразить семейный досуг с помощью игр Воскобовича? Интересуется хотелось бы им больше узнать об этих играх?

Выслушав ответы родителей, воспитатель предлагает создать семейную игротеку игр Воскобовича В.В., где каждая семья могла бы взять любимую игру домой на вечер, поиграть с ней и поделиться впечатлениями с другими родителями.

Педагог предлагает родителям порассуждать о том, возможно ли использование игр Воскобовича В.В. в других видах детской деятельности: творческой, физической, трудовой? Выслушав ответы родителей, предлагает принять участие в совместном детско-родительском проекте «Развиваемся, играя», итогом которого станет проведение физкультурного досуга.

Воспитатель раскрывает, в какой форме будет проходить досуг и роли родителей в организации и проведении досуговой деятельности.

**Мастер-класс для родителей на тему «Что такое ГЕОКОНТ?»**

Воспитатель объявляет родителям тему мастер-класса: «Использование развивающих игр  Воскобовича В.В. в развитии познавательной деятельности дошкольников» и приглашает совершить мини-путешествие в волшебный мир развивающих игр.

Воспитатель предлагает познакомиться с одной из игр Воскобовича В.В. «Геоконт».

Прежде чем начать вместе работать, педагог предлагает родителям поделиться друг с другом своим настроением и ожиданиями по поводу мастер-класса, написать на лепестке ромашки в двух словах свои мысли и прикрепить лепесток к сердцевине цветка.

После этого педагог рассказывает родителям об игре «Геоконт», которую в народе называют "дощечкой с гвоздиками". Но для ребят - это не просто доска, а сказка - "Малыш Гео, Ворон Метр и я, дядя Слава». На игровое поле "Геоконт" нанесена координатная сетка. На гвоздики натягиваются "паутинки" (разноцветная резинка), и получаются контуры геометрических фигур, предметных силуэтов.

Педагог объясняет родителям, что малыши создают их по примеру взрослого или по собственному замыслу, а дети старшего возраста - по схеме-образцу и словесной модели.

Родители по очереди достают из волшебного мешочка фигурку гнома Зеле или Селе. Далее воспитатель предлагает родителям разделиться на две команды с помощью жеребьевки по цвету выбранного гнома.

**Первое задание для команд родителей.** Составить по координатам на геоконте букву. После этого необходимо назвать как можно больше сказочных героев на эту букву.

**Второе задание для родителей.** Педагог предлагает родителями определиться со словом, которое будет собирать вся команда. Каждый член команды составляет свою букву, из которых будет составлено общее слово.

**Третье задание для родителей.**Воспитатель предлагает придумать схему рисунка для команды противника.

**«Рефлексия»**

Воспитатель предлагает родителям поделиться мыслями со всеми участниками мастер-класса об увиденном и проделанном. Обобщает сказанное и просит напомнить, что можно развивать посредством игры «Геоконт».

**Квест - игра «Вместе с папой, вместе с мамой».**

Воспитатель предлагает родителям стать участниками квеста с применением РИВ. Педагог начинает квест с истории произошедшей в Фиолетовом лесу. Фея Злючка рассорила всех жителей леса. Участникам квеста предлагается помочь жителям, помирив их. Сделать этот можно только выполнив совместно задания и собрав все подсказки (буквы Р, Д, Ж, У, А, Б)

* Для получения первой подсказки на игровом поле «Коврограф Ларчик» из цветных веревочек необходимо построить радугу, вспомнив правильное расположение всех ее цветов. После получают первую букву – подсказку.
* Из игры «Чудо Крестики 3» необходимо собрать по схеме волшебный цветок Дружбы, что дает вторую подсказку - букву.
* Выполнив задание на пособии «Игровизор» дети вместе с родителями определяют героев друзей и получают третью букву - подсказку.
* Собирают по схеме следующую букву – подсказку на Геоконте.
* С помощью игры «Прозрачный квадрат» необходимо собрать фигуру в форме сердца. После выполнения задания участники получают пятую букву-подсказку.
* Педагог вручает игрокам последнюю букву – подсказку и предлагает из всех букв сложить слово отгадку – спасение от злой феи Злючки.

В конце игры педагог предлагает всем участникам поделиться впечатлениями за чаепитием.

**Физкультурный досуг**

Педагог приглашает отправиться в туристический поход по Фиолетовому лесу. Предупреждает о препятствиях на их пути.

1. **Прохождение полосы препятствия по Фиолетовому лесу:**

* ходьба в колонне по одному по узкой тропинке,
* ходьба в парах, держась за руку,
* ходьба в парах, ладонь к ладони, не расцепляя рук, образуя лодочку. Плывут по озеру Айс. (выполняя задания ладони вверх, ладони в стороны, лодочкой, ладони в противоход, в кружении),
* подлезание под дугу (превращение в муравьев страны Муравии)
* ходьба по скамейке – мостику через озеро Айс на коленях и руках.

1. **Подвижно-дидактическая эстафета с игрой «Чудо-Крестики 3».**Участники команд бегут по прямой до стола с игрой, находят необходимую фигуру и выкладывают ее в соответствии со схемой, возвращаются назад к своей команде. В результате получается фигура котелка над костром.
2. **Задание для капитанов**. Из деталей игры «Прозрачный квадрат» необходимо сложить фигуру палатки. Вариантов может быть несколько.
3. **Подвижно - дидактическая эстафета «Выполни задание с игрой « Геоконт»**. Участники делятся на две команды по цветным меткам. Каждый получает свою координату игры «Геоконт». Затем игроки бегут по одному до столика с заданием змейкой. На игре «Геоконт» отмечают свою координату. Возвращаются к своей команде. В конце получается рисунок компаса.
4. **Подвижная игра с использование пособия «Восьмерка».**У каждого игрока на форме имеется цветная палочка-деталь. По сигналу участникам необходимо построится восьмеркой таким образом, чтобы цветовые дорожки совпали с образцом, показанным ведущим. Игра проводиться 5-6 раз, каждый раз ведущий меняет расположение деталей палочек.
5. **Игра малой подвижности «Шнур-затейник»**. Все участники выстраиваются в колонну по одному за ведущим, держась за руки. Не разрывая цепочки идут друг за другом змейкой, ныряют и выныривают в обручи и огибают конусы.