**Лепбук «Сказы из малахитовой шкатулки»**

Лэпбук предназначен для детей старшего дошкольного возраст.

Лепбук включает в себя задания на познавательное, речевое развитие.

Дидактическое пособие – лэпбук «Сказы Уральских гор» представляет собой папку, на страницах которой имеются различные кармашки, картинки, в которых собрана информация по теме, различные игры и задания.

В лэпбуке собраны материалы с заданиями на познавательное, речевое развитие и восприятие окружающего мира.

***Цель:***

Создание условий для развития познавательных и творческих способностей дошкольников в процессе игр с лепбуком.

***Задачи:***

* Формировать представление об уральском писателе П.П. Бажове, его сказах, как части культуры уральского народа.
* Формировать элементарные представления о разнообразии природных камней, их ролью в жизни человека.
* Способствовать индивидуальному самовыражению, творческих способностей детей в процессе продуктивной деятельности.
* Развивать у детей познавательный интерес, внимание, речь, воображение.

***Содержание лепбука***

*1 страница: титульная – название лепбука.*

*2 страница*

Цель: расширять знания детей о П.П. Бажове.

Портрет писателя и краткая информация о нём.

Находится слева вверху в виде маленькой книжечки.

Краткая биография.

Находится слева вверху в виде книжки на кольцах.

Дом писателя.

Находится внизу страницы в виде «раскладушки».

*3 страница*

«Сказы Бажова».

Небольшая «раскладушка» с информацией о том, что такое сказы.

«Бажовских сказов дивные слова».

Книжка-гармошка с «переводом» старинных слов из сказов на современный язык. Находится посередине страницы.

«Сказы Бажова в работах художников».

Карман с иллюстрациями работ. Находится внизу страницы.

*4 страница*

«Сказы Бажова в стихах».

Стихи о сказах в книжке на кольцах.

Находится вверху слева.

Цель: расширять знания по сказам П.П. Бажова.

«Сказы Бажова в загадках».

Книжка на кольцах находится посередине страницы справа.

Цель: учить детей отгадывать героя сказа, расширять знания по сказам П.П Бажова.

«Собери и расскажи».

Пазлы по сказкам Бажова. Карман находится внизу страницы.

Цель: Развивать умение складывать из частей целое.

*5 страница*

«Из какой сказки?»

Картинка с предметами из сказов находится вверху страницы.

«Собери цветок».

Карман с игрой в форме пазлов находится внизу страницы.

Цель: Развивать умение складывать из частей целое.



*6 страница*

«Дидактические игры».

Карман с описанием игр находится вверху страницы.

Материал для воспитателя.

«Раскрась и расскажи».

Раскраски по сказам П.П. Бажова.

Цель: Развивать творческие способности, познание окружающего мира и развитие фантазии; вырабатывать аккуратность и внимательность; закреплять навыки работы с карандашами и красками.

*7 страница*

«Природные камни».

Картинка с камнями и их названиями находится вверху страницы.

«Собери бусы для Хозяйки медной горы».

Карман с игрой находится внизу страницы.

*8 страница*

Игра – бродилка «Путешествие по сказам Бажова».



**Вид настольно-печатной игры:** игра - бродилка.

Для игры необходимо распечатать игровое поле, карточки и вырезать их, обозначив соответствующие цвета с обратной стороны задания.

**Задачи:**

1. Обобщить знания детей о сказах П.П. Бажова: героях сказок, сказочных предметах.
2. Способствовать развитию связной речи, внимания, воображения.
3. Развивать творческие способности детей.
4. Развивать смекалку, находчивость, терпение, выдержку.
5. Развивать интерес к сказам П.П. Бажова.

**Игровые атрибуты:** игровое поле, фишки, кубик.

**Правила игры.**

В игре принимают участие 4 - 6 человек. Игроки выбирают себе фишки и ставят их на старт.

Чтобы определить очередность хода каждого игрока, все участники бросают кубик. Первым ходит тот, у кого выпало большее количество очков. И так далее по убыванию. Игроки по очереди бросают кубик и передвигают свою фишку на выпавшее на нем количество ходов.

Фишки двигаются по **зелёным кружкам.** Если фишка остановится у картинки со сказом или у картинки с предметом из сказки, нужно назвать сказ или назвать предмет, и рассказать из какого он сказа.

**Красный круг** – игроку необходимо сделать 2 хода назад.

**Синий круг** – игроку необходимо сделать 2 хода вперёд.

**Желтый круг** – игроку необходимо взять карточку желтого цвета – карточка сюрприз.

***Побеждает тот игрок, который первым придёт к финишу.***