

Т. Г. Харько

**МЕТОДИКА**  
**ПОЗНАВАТЕЛЬНО-ТВОРЧЕСКОГО**  
**РАЗВИТИЯ ДОШКОЛЬНИКОВ**  
**«СКАЗКИ ФИОЛЕТОВОГО ЛЕСА»**  
(ранний и младший возраст)

Санкт-Петербург  
ДЕТСТВО-ПРЕСС  
2012

ББК 74.100  
Х23

Харько Т. Г.

**Х23** Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового Леса» (ранний и младший возраст). СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2012. — 208 с.

ISBN 978-5-89814-706-8

*Рецензент:* Михайлова З. А., кандидат педагогических наук, профессор кафедры дошкольной педагогики РГПУ им. А. И. Герцена.

В книге представлена игровая методика, разработанная с учетом новых ФГТ к дошкольному образованию. Интегрированное развитие детей осуществляется в игровой форме с использованием развивающих игр В. В. Воскобовича и сюжета сказок Фиолетового Леса.

Данное пособие предназначено для воспитателей ДОУ, педагогов дополнительного образования, психологов, гувернеров, студентов педагогических учебных заведений и родителей.

## ОТ АВТОРА

Цель методики «Сказки Фиолетового Леса» — развитие познавательных и творческих способностей детей 2—7 лет в игровой деятельности. Методика предполагает решение следующих задач.

1. Стимулировать у дошкольников желание и готовность познавать свойства, отношения, зависимости через разнообразные сенсомоторные действия.

2. Совершенствовать у детей процессы анализа, сравнения и синтеза.

3. Способствовать накоплению детского познавательно-творческого опыта через практическую деятельность.

4. Поощрять у детей проявление самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в игровой и творческой видах деятельности.

5. Создавать условия для становления у дошкольников элементов коммуникативной культуры: умения слушать и договариваться между собой в процессе решения игровых задач.

Содержание разработанных игровых упражнений и ситуаций способствует становлению **процессов внимания, памяти, умений анализировать, сравнивать** предметы и их свойства, определять сходство и различие, **видеть различные образы** в знакомых предметах. Использование в игровом сюжете разных препятствий, которые ребенку от лица персонажа приходится преодолевать и в конце концов получать результат на фоне чувства радости и удовлетворения, помогает развивать волевую регуляцию.

Развитие **сенсорных способностей** пронизывает всю деятельность детей младшего дошкольного возраста. Малыши не просто осваивают цвет, форму, величину и пространственные отношения, они учатся выделять связи между элементами рассматриваемых предметов, оценивать сочетания цвета, формы и величины. Дети 2—4 лет различают не четыре цвета, а все семь цветов радуги, действуют с различными геометрическими фигурами: квадратами, треугольниками и кругами, прямоугольниками и овалами, сравнивают три—пять предметов по величине, знакомятся с пространственными характеристиками: «левый», «правый», «верхний», «нижний».

Детская деятельность в игровых ситуациях является **результативной**. Ребенок всегда получает результат от действий с различными предметами (крупными и мелкими, твердыми и мягкими, жесткими и гибкими) — собранную фигуру, построенную башню, сложенный конверт. Это способствует не только развитию **мелкой моторики пальцев и рук**, но и становлению **речемышлительной функции**.

Содержание методики «Сказки Фиолетового Леса», организация детской деятельности направлены на развитие **творческих способностей и самостоятельности**, гибкости и подвижности ума у детей. Взрослый создает ощущение внешней и внутренней безопасности, которое проявляется в отсутствии с его стороны отрицательной оценки и критических замечаний. При этом ребенок может свободно высказывать свое мнение, предлагать варианты решения задачи, выбирать способы действия. Уже малышам 2—4 лет предлагаются творческие задачи и проблемные ситуации. Понятно, что у детей этого возраста еще недостаточно опыта для того, чтобы решить какую-то проблему с достаточной степенью достоверности, но малышам дается возможность высказать свое мнение и предложить разные варианты решения, пусть даже самые фантастические.

В игровом общении детей друг с другом и с взрослым развивается коммуникативная культура, создается ощущение свободы и комфорта. Дети дают ответы на вопросы взрослого, называют составленные из частей предметы: посуда, одежда, животные и другие, сочиняют о них простые рассказы.

В процессе освоения математического содержания больше внимания уделяется тому, чтобы ребенок узнавал, называл и действовал с познаваемыми предметами, таким образом нет засилья деятельности по анализу геометрических фигур (называние количества углов и сторон).

Образовательное содержание методики «Сказки Фиолетового Леса» выстроено по принципу **усложнения, постепенного и постоянного**, как бы по спирали. Представления, умения, которые получают дети, опираются на уже приобретенные, поэтому, если работа не ведется планомерно с младшего возраста, приходится возвращаться немного назад и осваивать предшествующее содержание. Содержание выстроено на **достаточно высоком уровне трудности**. Это помогает эффективно развивать познавательные способности детей дошкольного возраста, ведь, как отмечают психологи, отсутствие перед ребенком препятствий, которые надо преодолевать, делает развитие слабым и вялым.

Методика «Сказки Фиолетового Леса» — это взаимодействие детей и взрослых через реализацию сюжета сказок Фиолетового Леса. В игровых ситуациях есть сюжет, роли и действия, но отсутствует воображаемая ситуация из-за того, что главный акцент сделан на освоении детьми развивающих игр и развитии познавательных процессов.

**Сюжет** — это приключения персонажей в Фиолетовом Лесу с различными превращениями и чудесами, участвуя в которых сказочный герой, а значит, и ребенок от его лица действует с развивающей игрой. Приключения могут быть реальные (лягушата наводят порядок на «Кораблике „Плюх-плюх“») и для этого подбирают соответствующие инструменты)

и фантастические (квадрат превращается в конфету или конверт). Если игра новая для ребенка или решение задач в хорошо знакомой игре требуют от него проявления волевых усилий, сюжет ситуаций становится схематичным.

**Игровые действия** — это складывание, нанизывание на стержень или шнурок, прикрепление частей к игровому полю, конструирование по образцу и замыслу, шнурование, составление из частей.

**Игровые роли** выполняют персонажи: Гусь-капитан, Пчелка Жужа, Магнолик и другие. Взрослый и ребенок действуют от лица персонажа и помогают ему в решении неотложных проблем и различных задач.

Использование сказочных сюжетов и сказочной среды, завуалированность задач и заданий делает обучение опосредованным, придает игровую форму взаимодействию детей и взрослых, реализует игровую мотивацию. Кроме того, все это создает эмоционально-положительный фон, вызывает ощущение радости и переживание удовлетворения от деятельности. В результате ребенок дошкольного возраста эффективно развивается в соответствии с принципом «Не навреди».

Подготовительным этапом к реализации содержания методики является **создание специфической среды в виде сказочного Фиолетового Леса**, которая может существовать в двух вариантах.

**Первый вариант** — это организация реально существующей среды в отдельной комнате или игровом уголке. Если вы решились пойти по этому пути, то стоит помнить, что Фиолетового Леса в природе нет, поэтому его внешний облик будет немного отличаться от настоящего леса. Это мир фантазии и творчества, населенный необычными существами, в котором есть сказочные поляны, города, озера, ручьи, острова, школы и т. д., связанные с играми определенной направленности и линиями усложнения (см. приложение 2). Например, Цифроцирк — это мир занимательной математики, в котором дети знакомятся с персонажами Магноликом, забавными зверятами-цифрятами и играют с «Математическими корзинками», «Фонариками», «Черепашками».

Каким вы сделаете Фиолетовый Лес, уважаемые коллеги, будет зависеть от вашей фантазии и ваших представлений об этом сказочном мире. При организации игрового уголка или комнаты стоит руководствоваться принципами не только сказочности, но еще и функциональности, то есть предоставления ребенку возможности действовать в сказочной среде. Допустимый, но нежелательный вариант — это просто создание наглядного ряда (картина, панно на стене и т. д.).

**Второй вариант** — это использование воображаемого Фиолетового Леса в совместной деятельности детей и взрослых. В этом случае используются только сюжетные линии сказок и фигурки персонажей к ним.

Материалом, с которым ребенок действует, являются развивающие игры и пособия фирмы «**Развивающие игры Воскобовича**». Они отличаются рядом особенностей, которые обусловлены структурой самой игры. Во-первых, вариативностью и некой незавершенностью игровых действий, то есть возможностью решать, придумывать и воплощать в действительность разнообразные игровые задания и задачи. Во-вторых, широким возрастным диапазоном участников игр — от малышей до взрослых. В-третьих, возможностью проявлять творчество и детям, и взрослым. Все вышеперечисленное помогает поддерживать детский интерес в течение длительного времени, а взрослому — использовать различные методические приемы и «изюминки», превращая игры в «долгоиграющий восторг».

Развивающие игры и пособия В. В. Воскобовича можно условно разделить по целям развития на три группы.

Первая группа — игры, направленные на математическое развитие. В процессе освоения цифр, понятия «количество», геометрических фигур, пространственных отношений происходит развитие мыслительных операций. Сюда можно отнести игры на трансформацию («Квадраты Воскобовича», «Змейка»), плоскостное моделирование («Чудо-крестики», «Чудо-соты»), освоение целого и части («Чудо-цветик», «Геоконт», «Шнур-затейник», «Прозрачный квадрат»).

Вторая группа — это игры с буквами, слогами и словами. В них ребенку приходится решать логические задачи с буквами («Конструктор букв»), составлять слоги и слова («Теремки Воскобовича»), заниматься словотворчеством («Яблонька», «Снеговик», «Ромашка»).

Третья группа — игровые универсальные пособия (коврограф «Ларчик», «Игровизор»). Несмотря на различную направленность, все игры и пособия дают возможность участвовать в творческом процессе, который проявляется в придумывании различных образов, задач и действий.

Сказочная среда в виде Фиолетового Леса заполняется этими развивающими играми и пособиями в количестве, предназначенном для взаимодействия с подгруппой детей в 8—10 человек (см. приложение 3), зависит от возраста и этапа освоения игр детьми.

Все содержание представлено в виде игровых ситуаций, которые являются **совместной игровой деятельностью детей и взрослых**. При ее организации взрослый говорит от лица автора-рассказчика и от имени персонажа, участвует в игре как умный, опытный товарищ, не спешит ответить за ребенка на поставленный вопрос, решить задачу, что-то собрать или сделать за него, а дает возможность малышу подумать и самостоятельно выполнить действия, найти ответ на ту или иную задачу. Такой подход будет способствовать развитию у детей са-

мостоятельности, проявлению творческих способностей, желания добиться результата.

Сюжетная линия игровых ситуаций выстроена таким образом, что часто познавательная деятельность заканчивается **подвижной игрой, танцем или пластичным движением под музыку**. В конце взрослый предлагает детям своего рода контрольный вопрос, который показывает, внимательно ли малыши слушали материал, что усвоили и запомнили.

Совместную игровую деятельность можно организовывать в то время, которое удобно педагогу: в **утренний отрезок времени** — как вариант образовательных ситуаций по математическому и речевому развитию, ознакомлению с предметным миром и экологическому образованию, в **вечерний отрезок времени** — как досуг или познавательно-творческое развлечение детей и взрослых. В пособии предложены две или три игровые ситуации в неделю, но можно ограничиться одной наиболее, на ваш взгляд, интересной.

**Самостоятельная игровая деятельность** детей чрезвычайно важна для их развития. В самостоятельных играх происходит дальнейшее развитие умений, приобретенных в совместной игровой деятельности детей и взрослых, совершенствуются ручная умелость и интеллект и самое главное — появляется неограниченная возможность придумывать и воплощать задуманное в действительность. Организация самостоятельных игр проявляется в том, что взрослый создает среду, обеспечивает доступность развивающих игрушек и пособий и возможность играть с понравившимися. Если во время игровых ситуаций малыши проявляют к рассматриваемой игре интерес и прощаться с ней не желают, то совместная деятельность детей и взрослых плавно перетекает в самостоятельную.

**Перспективное планирование** познавательно-творческого развития детей представлено по неделям (см. приложение 1). Методика «Сказки Фиолетового Леса» реализует цели любой образовательной комплексной программы, так как решает типичные задачи развития и воспитания детей дошкольного возраста.

Методика «Сказки Фиолетового Леса» подходит и для проведения **дополнительных занятий**, так как здесь четко выстроена линия усложнения и развития у малышей познавательно-творческих способностей.

Уважаемые коллеги! Надеемся, что методика «Сказки Фиолетового Леса» поможет сделать насыщенным и интересным ваше взаимодействие с детьми и достичь высоких результатов в их познавательно-творческом развитии.

*Татьяна Григорьевна Харько,  
автор методики «Сказки Фиолетового Леса»,  
генеральный директор ООО «Центра развивающих игр и методик»*

## Игровые ситуации для детей 2—3 лет

СЕНТЯБРЬ, ЧЕТВЕРТАЯ НЕДЕЛЯ

### *Как Магнолик играл с фонариками*

**Цели:** развивать умения определять цвет и размер фигур, составлять целое из двух частей одинакового цвета.

**Материалы:** игра «Фонарики» (по количеству детей), пособие «Забавные цифры» (персонаж Магнолик).

#### *Ход игровой ситуации*

Взрослый. В Фиолетовом Лесу живет Магнолик.

*Показывает детям карточку пособия «Забавные цифры» с изображением персонажа и рассматривает ее вместе с детьми.*

Взрослый. На Магнолике надета большая голубая шляпа. Он загадочно улыбается, наверное, о чем-то думает или мечтает. У Магнолика есть любимая игра «Фонарики».

*Раздает детям игру «Фонарики».*

Взрослый. Фонарики красного и зеленого цветов.

*Предлагает малышам выбрать сначала фигуры красного цвета, потом — зеленого. Дети повторяют название цвета — красный и зеленый, показывают фигуры.*

Взрослый. Зеленые фонарики большого и маленького размеров.

*Называет и показывает зеленые фигуры такого же размера. Дети повторяют название размера — большой и маленький, показывают эти фигуры.*

Взрослый. Магнолик все зеленые фонарики сделал только большими. Для этого маленький зеленый фонарик он вложил в большой.

*Дети самостоятельно вкладывают маленькие фигуры зеленого цвета в большие. В результате получаются две группы фигур: маленькие красные и большие зеленые.*

Взрослый. Какие замечательные фонарики у нашего Магнолика! Какого цвета большие фонарики? Какого размера красные фонарики?

*Дети называют цвет больших фонариков — зеленые, размер красных — маленькие. В конце игровой ситуации малыши собирают фонарики в игровом поле следующим образом: большие — зеленые, маленькие — красные.*

**Итоговый вопрос:** какого цвета были маленькие фонарики?

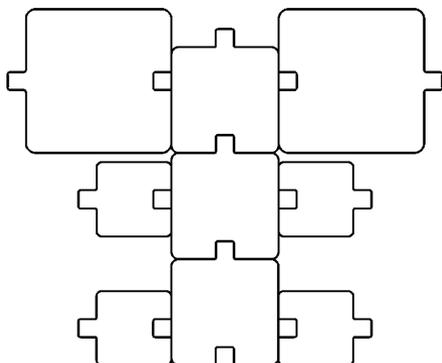


Рис. 1

*Дети составляют силуэт «Чебурашка», накладывая фигуры на схему. Игровую ситуацию можно закончить разговором о Чебурашке с рассматриванием мягкой игрушки и прослушиванием песенки об этом персонаже.*

**Итоговый вопрос:** черепашек какого цвета было по две?

### **Как Крутик По собирал красные формочки**

**Цели:** развивать умения определять цвет и форму геометрических фигур, выкладывать горизонтальный ряд из них по простому алгоритму (пространственное положение трех предметов относительно друг друга), составлять геометрические фигуры из двух частей.

**Материалы:** игра «Логоформочки 3» (по количеству детей), персонаж Крутик По.

#### **Ход игровой ситуации**

**Взрослый.** Как-то раз Крутик По взял формочки красного цвета.

*Дети берут три целые красные фигуры, называют форму: круг, квадрат, треугольник.*

**Взрослый.** Крутик По расположил фигуры в ряд: сначала круг, справа от круга треугольник, а рядом с треугольником — квадрат.

*Малыши выкладывают по алгоритму горизонтальный ряд из этих фигур.*

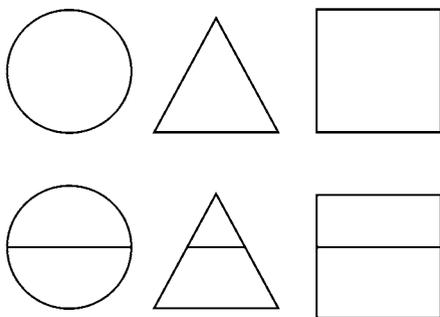
**Взрослый.** Крутик По нашел в игровом поле еще три фигуры точно такого же цвета и формы. Где они находятся?

*Дети самостоятельно находят красные фигуры, разделенные на части, и выкладывают их перед собой.*

**Взрослый.** Когда Крутик взял формочки в руки, они рассыпались на части. У вас тоже так получилось? Как вы думаете, почему?

*Дети объясняют, что эти фигуры состоят из частей.*

Взрослый. «Надо снова сложить формочки», — подумал Крутик По и под своим рядом сложил точно такой же, но из фигур, разделенных на части (рис. 1).



*Рис. 1*

*Малыши выполняют.*

Взрослый. Для того чтобы формочки, составленные из частей, больше не рассыпались, Крутик накрыл их сверху целыми фигурами.

*Дети накладывают целые фигуры на формочки, состоящие из частей.*

Взрослый. В конце Крутик По собрал свои формочки в игровое поле.

*Малыши собирают формочки в игровом поле.*

**Итоговый вопрос:** какие фигуры Крутик По складывал из частей?

## **ФЕВРАЛЬ, ЧЕТВЕРТАЯ НЕДЕЛЯ**

### **Как Магнолик собрал куклу-неваляшку**

**Цели:** развивать умения составлять силуэт «неваляшка» путем наложения частей на схему, определять форму и цвет геометрических фигур круг и треугольник, конструировать знакомый силуэт по памяти.

**Материалы:** игра «Фонарики» (по количеству детей), схема «неваляшка» (по количеству детей), персонажи Магнолик (пособие «Забавные цифры»), Галчонок Каррчик.

#### **Ход игровой ситуации**

Взрослый. Магнолик решил составить куклу-неваляшку из фонариков.

Раздает детям схему «неваляшка» (рис. 1).

Взрослый. Сначала Магнолик сделал кукле туловище.

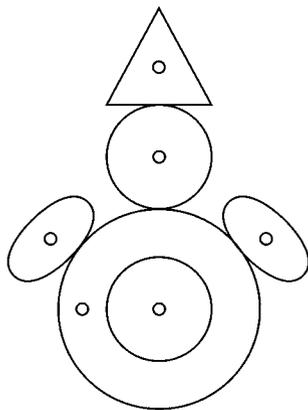


Рис. 1

Малыши накладывают на схему большой круг.

Взрослый. Какой формы туловище? Какого цвета?

Дети называют форму — круг и цвет — зеленый.

Взрослый. Для головы Магнолик выбрал фигуру красного цвета. Какой она формы?

Дети называют форму и накладывают на схему красный круг.

Взрослый. Осталось надеть неваляшке колпачок. Какой формы колпачок?

Малыши называют форму — треугольник.

Взрослый. Его цвет может быть или красный, или зеленый. Какой вам больше нравится?

Дети выбирают треугольник красного или зеленого цвета и накладывают его на схему.

Взрослый. Что осталось добавить неваляшке, чтобы она была полностью готова?

Малыши отвечают, что добавить нужно ручки, и заканчивают конструирование.

Взрослый. Магнолик поставил неваляшку на стол и позвал Галчонок Каррчика, чтобы показать ему новую игрушку. Галчонок так быстро влетел в комнату, что нечаянно задел стол, на котором стояла кукла. Она упала и рассыпалась на части.

Дети разбирают сложенный силуэт, а взрослый в это время собирает у малышей схемы.

Взрослый. Магнолик и Галчонок Каррчик начали собирать игрушку снова.

**ПЕРСПЕКТИВНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

Месяц	Неделя	Название игр	Образовательная задача	
<i>Для детей 2—3 лет</i>				
Сентябрь	четвертая	«Фонарик»	Определение и называние цвета (красный и зеленый), размера (большой, маленький), составление целого из двух частей	
		«Черепашки»	Поиск фигур по цвету (красный), определение и называние размера (большой, поменьше, маленький), нанизывание фигур на стержень по уменьшению их размера (пирамидка)	
Октябрь	первая	«Фонарики»	Сравнение фигур по цвету (красный и зеленый), определение геометрической фигуры (круг) по цвету и размеру	
		«Черепашки»	Группировка фигур по цвету (красный и зеленый)	
	вторая	«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)	Сгибание квадрата пополам по горизонтали и получение прямоугольника, образное называние формы («как шоколадка»), определение цвета	
		«Черепашки»	Поиск фигур по цвету (синий и желтый), группировка по размеру (большой, маленький), понимание простой проблемной ситуации и ее решение	
	третья	«Фонарики»	Определение формы фигур, называние размера (большой и маленький) и цвета (красный и зеленый), составление целого из двух частей, беседа на тему «Для чего нужны фонарики»	
		«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)	Сгибание квадрата пополам по диагонали и получение треугольника, образное называние формы («как горка»), понимание пространственных характеристик «верх», «низ»	
	четвертая	«Черепашки»	Поиск фигур по цвету (синий или красный), группировка по размеру (большой, средний, маленький), понимание простой проблемной ситуации и ее решение	
		«Чудо-крестики 1»	Придумывание образного названия предмета («На что похож?»), составление целого из двух, трех, четырех частей по простому алгоритму (цвет)	
	Ноябрь	первая	«Фонарики»	Поиск фигур по размеру (маленький), группировка по форме (круг, квадрат, треугольник), определение цвета (красный, зеленый), понимание пространственных характеристик (слева, справа)
			«Черепашки»	Поиск фигур по цвету (синий, зеленый, желтый и красный), группировка по размеру (большой, поменьше, маленький), понимание простой проблемной ситуации и ее решение
вторая		«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)	Сгибание квадрата пополам по диагонали и получение треугольника, образное называние формы («как навес»), перемещение «навеса» в пространстве (поворот), беседа на тему «Для чего нужен навес»	
		«Фонарики»	Составление силуэта «дом» путем наложения двух частей на схему, определение формы стен (квадрат) и крыши (треугольник), понимание пространственных характеристик «верх», «низ»	
		«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)	Сгибание квадрата пополам по вертикали и получение прямоугольника, образное называние формы («как семафор»), понимание пространственных характеристик «верх», «низ», беседа о семафоре	

## **ФИОЛЕТОВЫЙ ЛЕС (игры и персонажи)**

### **«Чудесная Поляна Золотых Плодов»**

*Игры:* «Геоконт Малыш», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный).

*Персонажи:* Паучок-внучок (веселый, общительный, любит играть).

### **«Цифроцирк»**

*Игры:* «Математические корзинки 5», «Фонарики», «Черепашки», «Шнур-затейник», «Прозрачный квадрат», «Прозрачная цифра».

*Персонажи:* Магнолик (директор Цифроцирка, Великий Маг и Повелитель Нуля, умный и таинственный), Ежик-наездник, Зайка-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пес-жонглер (артисты Цифроцирка, одновременно игровые персонажи и цифры, веселые, активные, как настоящие артисты).

### **«Чудо-острова»**

*Игры:* «Чудо-крестики 1», «Чудо-соты 1».

*Персонажи:* Пчелка Жужа (художница, составляет картинки из частей игр), Китенок Тимошка (творческая натура, любит придумывать и сочинять), Галчонок Каррчик (легкомысленный и часто ошибается — неправильно называет, кладет лишние детали или, наоборот, недокладывает), Медвежонок Мишик (хозяйственный и во всем любит порядок), Краб Крабыч (самый умный, любит загадки, сложные вопросы и задачи).

### **«Поляна Чудесных Цветов»**

*Игра:* «Чудо-цветик».

*Персонажи:* Девочка Долька (нежная, хрупкая, впечатлительная, лепесток цветка).

### **«Голубой Ручей»**

*Игры:* «Кораблик „Плюх-плюх“».

*Персонажи:* Гусь-капитан (строгий, ответственный, дает четкие и правильные команды), Лягушки-матросы (старательно выполняют все команды капитана, но если возникает возможность, могут и проигнорировать поставленную задачу).

### **«Ковровая Полянка»**

*Игры и пособия:* «Коврограф „Ларчик“», „Лепестки“».

## ИГРЫ И ПОСОБИЯ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

### *Для детей 2—3 лет*

1. «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) — по количеству детей в подгруппе.
2. «Квадрат Воскобовича» + сказка — 1 шт.
3. «Фонарики» — по количеству детей в подгруппе.
4. «Фонарики „Ларчик“» — 1 шт.
5. «Чудо-крестики 1» — по количеству детей в подгруппе.
6. «Лепестки» — можно по количеству детей, можно 1 шт.
7. «Логоформочки 3» — по количеству детей в подгруппе.
8. «Черепашки „Пирамидка“» — по количеству детей в подгруппе.
9. «Черепашки „Ларчик“» — 1 шт.
10. «Коврограф „Ларчик“» — 1 шт.
11. Персонажи: Магнолик, Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик, Крутик По, Гусеница Фифа.

### *Для детей 3—4 лет*

1. «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) — по количеству детей в подгруппе.
2. «Квадрат Воскобовича» + сказка — 1 шт.
3. «Фонарики» — по количеству детей в подгруппе.
4. «Фонарики „Ларчик“» — 1 шт.
5. «Чудо-крестики 1» — по количеству детей в подгруппе.
6. «Лепестки» — можно по количеству детей, можно 1 шт.
7. «Логоформочки 3» — по количеству детей в подгруппе.
8. «Черепашки „Пирамидка“» — по количеству детей в подгруппе.
9. «Черепашки „Ларчик“» — 1 шт.
10. «Коврограф „Ларчик“» — 1 шт.
11. Персонажи: Магнолик, Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик, Крутик По, Гусеница Фифа.

#### **Добавляются игры и пособия:**

12. «Чудо-соты 1» — по количеству детей в подгруппе.
13. «Чудо-цветик» — по количеству детей в подгруппе.
14. «Геоконт Малыш» — по количеству детей в подгруппе.

**Татьяна Григорьевна Харько**  
***Методика познавательно-творческого развития дошкольников***  
**«Сказки Фиолетового Леса»**  
**(ранний и младший возраст)**

Главный редактор С. Д. Ермолаев

Редактор Е. А. Ушакова

Художник Н. М. Эрстед

Корректоры М. Э. Дылева, Н. И. Григорьева

Дизайнеры Е. В. Сеницына, А. В. Чипчикова

Верстка А. В. Шакиров

ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС»,

197348 СПб., а/я 45. Тел.: (812) 303-89-58.

E-mail: detstvopress@mail.ru

www.detstvo-press.ru

Представительство в Москве: ООО «Разум»,

127434 Москва, Ивановская ул., д. 34.

Тел.: (499) 976-65-33

Служба «Книга — почтой»:

ООО «Арос»,

192029 Санкт-Петербург, а/я 37.

Тел.: (812) 973-35-09.

E-mail: ale3225@ya.ru

Подписано в печать 28.11.2011.

Формат 60×90 1/16. Бумага офсетная. Печать офсетная.

Гарнитура Таймс. Усл. печ. л. 13,0. Тираж 2000 экз. Заказ №

Отпечатано по технологии Стр  
в ИПК ООО «Ленинградское издательство»

194044 СПб., ул. Менделеевская, д. 9.

Тел./факс: (812) 495-56-10