



Посидишь и погодворки

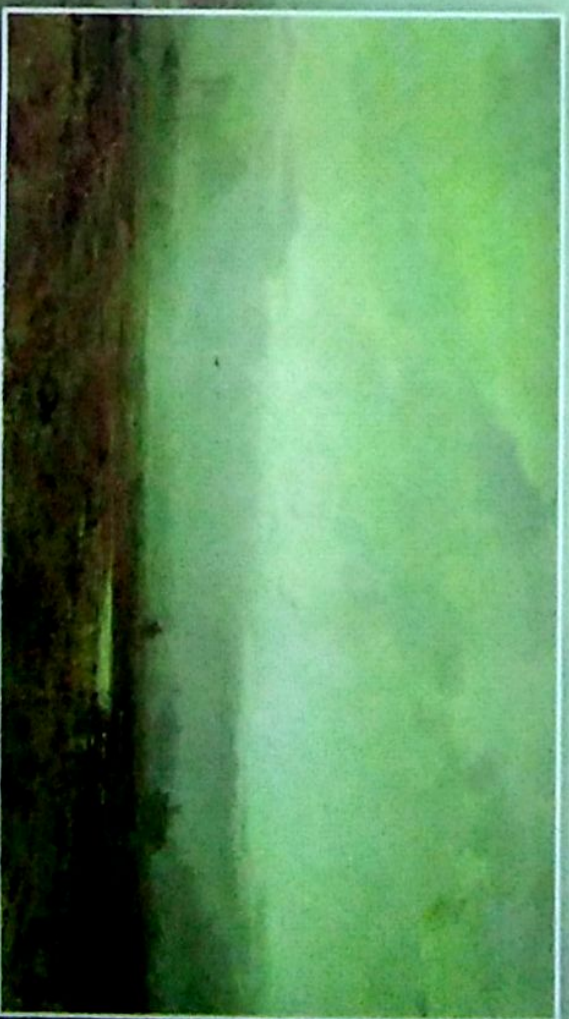
В осеннее ненастье семь погод на дворе:
сеет, веет, крутит, мутит, ревет, сверху льет и снизу метет.
Осенний дождь мелко сеется, да долго тянется.
Осень – погоды перемен восемь.
Быстро тает октябрьский день – не привяжешь за плетень.

«Унылая пора»

Увядаете ли вы

Унылая пора! Очей очарованье!
Приятна мне твоя прощальная краса –
Люблю я пышное природы увяданье,
В багрец и золото одетые леса.

(А. С. Пушкин)



Ф. А. Васильев «Утро»

Осенние прогулки. «Унылая пора»

Цель прогулки

Систематизировать представления детей об осени по основным, существенным признакам. Расширить представления детей о природных явлениях осенью, об их значении в жизни нашей планеты. Развивать речь, мышление.

Ход беседы

Почему про осень говорят, что она унылая? А кто думает иначе? Докажите.

Предлагаю вам стать экспертами — людьми, которые внимательно изучают какой-нибудь предмет, все хорошо обдумывают и делают выводы.

Создадим две группы. Одна группа будет доказывать, что осень — это грустная пора, а вторая, что — веселая. Вот два кувшинчика, в них мы будем класть камешки в доказательство каждого утверждения, а потом посмотрим, в каком кувшинчике их больше.

○ Педагог следит за тем, чтобы камешков было поровну. Во время игры педагог может использовать знания детей о микрорайоне.

○ Возможные аргументы: грустная пора: не пускают гулять, холодные и частые дожди, непрорыхающие лужи, сильный и холодный ветер, грязь и слякоть, улетают птицы и т. д.; веселая пора: красивые пейзажи; можно увидеть и услышать, как летит журавлинный клин; много красивых цветов; много вкусных даров осени; можно подбрасывать вверх листья; можно пойти в гости к другу и там поиграть и т. д.

○ Педагог вместе с детьми делает вывод: осень — это прекрасное время года, забываемая пора, нервная звуками, запахами и яркими красками. Осень любят и взрослые и дети. Осени бы всем очень не хватало.

Игра на прогулке. «Собери шишки»

Каждому игроку дают в руки корзину и завязывают глаза. На игровой площадке раскладывают кубики или настоящие шишки. По сигналу в течение минуты игроки на ощупь ищут шишки и кладут их в свои корзинки.

Победит тот, кто сумеет собрать больше всех шишек.