Конспект прогулки

Часть № 1

Беседа «Радуга в небе» (Экспериментирование)

**Задачи:**

- познакомить детей со свойствами света превращаться в радужный спектр;

- расширять представление детей о смешении цветов, составляющих белый цвет;

- упражнять в изготовлении мыльных пузырей по схеме-алгоритму;

- развивать внимание.

**Материалы:**

- стеклянная призма;

- картинка «РАДУГА»;

- мыло в куске;

- жидкое мыло;

- чайные ложки;

- пластмассовые стаканы;

- палочка с кольцом на конце;

- миска с водой;

- зеркало;

- белый лист бумаги.

Ход беседы с проведением эксперимента:

Воспитатель:

Ребята, я вам сейчас загадаю загадку, а вы попробуйте её отгадать.

Через речку - прыг да скок –

Перекинулся мосток.

Подружила берега

Семицветная дуга.

(Радуга)

А знаете ли вы от чего в небе бывает радуга?.....

А в какое время года мы её чаще всего видим?...

А при какой погоде бывает радуга?.....

Обычно радуга появляется на небе, когда во время дождя светит солнце. В воздухе во время дождя бывает очень много водяных капелек. (Показ иллюстрации «Капельки воды»)

-Какие они по цвету?.........

А какие они по форме?..........

А на какую фигуру они похожи?.......

(Показ иллюстрации «Разложение цветов»)

Около300 лет назад один очень известный учёный Исаак Ньютон пропустил солнечные лучи через призму и сделал открытие, что белый цвет – «это чудесная смесь цветов» Вы можете назвать эти цвета?

(Показ картинки «Радуга»)

А вы хотите попробовать разложить солнечный луч?

(Проводится опыт, дети повторяют опыт с помощью воспитателя. В ёмкость наливается вода, в воду опускают зеркало под наклоном, а полученный при этом луч направляют на лист бумаги и поворачивают, пока не появится «СПЕКТР»).

-Что мы с вами увидели?

Вода у нас выполнила роль призмы, которая разложила солнечный свет на 7 цветов, эти 7 цветов и есть – РАДУГА.

Цвета в радуге всегда идут в одном порядке. Чтобы не перепутать порядок чередования цветов люди придумали себе маленькую подсказку. Вот послушайте её: «Каждый. Охотник. Желает. Знать. Где. Сидит. Фазан.». Каждый цвет соответствует определённому слову………..

А вы любите играть с мыльными пузырями?

(Дааааа)

А давайте попробуем изготовить их самостоятельно. Я вам покажу картинку-подсказку, а вы попробуете изготовить мыльные пузыри сами. (Показ детям схемы-алгоритма)

(Из предложенных атрибутов дети выбирают необходимые материалы и с помощью воспитателя изготавливают мыльные пузыри.)

-Какого цвета пузыри у нас получились?.....

(Радужные)

-А почему не белые? …..А потому, что мы в состав мыльных пузырей добавили воду и сквозь неё проходят солнечные лучики и на поверхности пузырей получается что?.....

(РАДУГА)

Часть № 2.

«ТВОРЧЕСКАЯ МАСТЕРСКАЯ»

Рисование радуги.

**Материалы:**

краски акварельные или гуашь;

листы бумаги на каждого ребёнка;

баночки для воды;

широкие кисти 2-3 штуки;

узкие кисти 7 штук:

салфетки бумажные.

**Задачи:**

Научить детей рисовать радугу разными способами:

*1 способ*  рисование радуги способом прорисовывания каждого цвета по отдельности, соблюдая правильное чередование цветов.

*2 способ* методом нанесения на широкую кисть одновременно нескольких цветов с помощью узких кисточек и дальнейшего нанесения изображения радуги на листок бумаги одним движением кисти.

Часть №3

**Подвижная игра «Совушка»**

**Задачи игры:** развитии у детей двигательной активности, внимательности, быстроты реакции, умение соотносить движение с текстом. Количество игроков должно быть больше 4 человек.

Ход игры:

Перед началом игры выбирается «Совушка», которая должна сидеть в гнезде. Гнездом может быть что угодно, например песочница или начерченный на земле круг. Все остальные участники игры должны в хаотичном порядке расположиться по игровой площадке.

По звуковому сигналу ведущего: **«День наступает – все оживает»,** дети должны спокойно бегать, прыгать по площадке, изображая всевозможных зверей, птиц или насекомых. А «Совушка» в это время спокойно спит в своем гнезде.

Далее звучит следующая команда ведущего **«Ночь наступает – все замирает»** и в этот момент все дети должны замереть в той позе, в которой они оказались во время звучания команды. Сова в это время просыпается и вылетает на охоту. Она должна заметить игроков, которые пошевелились, и увести к себе в гнездо. Все пойманные совой игроки в последующих раундах становятся совами и все вместе по определенной команде вылетают на охоту. Игра ведется до того момента, пока не будут пойманы все участники игры. По результатам игры также можно отметить того участника, который поймал всех больше игроков.

Часть №4

Самостоятельная игровая и двигательная деятельность.

Цель: формирование досуговых компетенций, умение находить занятия по интересам.