**Многофункциональное панно «В гостях у осьминожек»**

*Цель данного пособия:*

Развитие познавательных интересов и способностей, познавательных процессов, интеллектуальное развитие на основе практических действий с сенсорными эталонами.

*В комплект пособия входят:*

Магнитное панно в виде морского дна с разными видами креплений (кнопками, пуговицами, липучками, зажимами, шнурками, тесьмой) с сюрпризом (при расстёгивании замка открывается мини-экосистема -побережье моря из ковролина), детали для выполнения заданий.

*Задачи:*

1.Формировать целостную картину мира, расширять кругозор.

2.Формировать элементарные математические представления. 3.Работать над звукопроизношением и связной речью.

3.Развивать все виды восприятия: зрительное, слуховое, тактильно-двигательное.

4. Совершенствовать координацию руки и глаза; продолжать развивать мелкую моторику рук.

5.Способствовать развитию интегративных качеств.

*Описание пособия:*

Данное панно - это обучающий инструмент со скрытыми интересными элементами, позволяющими решать воспитательные, развивающие и обучающие цели и задачи.

Панно сделано с учётом интеграции образовательных областей: познание, коммуникация, социализация, художественное чтение.

Многофункциональность панно даёт возможность избежать перегрузок детей, удерживать внимание длительное время путём смены функций и заданий.

Сказочная форма панно позволяет снизить напряжённость процесса обучения, проявить творческую инициативу, активизировать все познавательные процессы (память, мышление, внимание, речь).

Речь развивается под влиянием кинетических импульсов рук, точнее пальцев.

Одновременно панно развивает мелкую моторику, тактильную чувствительность, математические способности, усидчивость, приучает выполнять правила и инструкции. Панно учит выделять цвет, форму и величину, группировать предметы по сенсорным признакам, находить лишнее, обобщать и классифицировать.

Задача ребёнка - выбрать из множества предоставленных предметов те, которые соответствуют конкретному заданию, подумать и найти место расположения объекта и способ его крепления к основе. Дети пристегивают кнопки, пуговицы; шнуруют, прикрепляют на «липучку», застегивают молнию, плетут косички, прицепляют прищепкой. Это пособие научит определять настроение, познакомиться с эмоциями. Оно поможет ориентироваться в пространстве и удовлетворит потребности в

 двигательной активности. Играя на панно, дети не только тренируют свои пальчики, но и узнают много нового, получают первоначальные сведения о морских обитателях, об их особенностях, повадках, питании.

Опираясь на панно, можно рассказать сказку, составить рассказ, отгадывать загадки, проговаривать скороговорки, найти, что изменилось, чего не стало, определить лишний предмет, определить на ощупь и многое другое. Обучение на данном панно вызывает у детей приятные эмоции - от чувства сопричастности к тайне, от радости открытия, которая рождается при выполнении заданий, и от контакта с взрослым, и просто от того, что все фактурные материалы рождают приятные ощущения. Многофункциональность пособия безгранична и зависит от того, насколько сильно развито воображение и фантазия воспитателя!

*Синим - синим, стало море, От земли и до земли Тучи гонят корабли. Дождь прошёл уже,*

*И вот-*

*Солнце яркое «стаёт*

*Высоко над морем.*

*Радуга умытая*

*видится вдали.*

*Коромысло дивное*

*на плечах Земли.*

*В самом центре океана*

*Бьёт струя как из фонтана!*

*Фантастичный, чудный вид*

*Это чудо - синий кит.*

*На дне скучает осьминог,*

*Сложив печально восемь ног.*

*А рядом с ним ползёт жена,*

*Ведёт детей домой она.*

*На этом сказка не кончается,*

*Она лишь только начинается.*

*Сказка, сказка прибаутка-*

*Рассказать её не шутка.*

*Чтобы сказочка сначала.*

*Словно реченька журчала,*

*Чтоб к концу ни стар, ни мал*

*От неё не задремал.*

*«Глубоко-глубоко на морском дне жила - была семья осьминожек:*

*папа-осьминог,*

*мама-осьминожек*

*и пятеро детишек-*

*непоседливых шалунишек...»*

**РАЗВИТИЕ МЕЛКОЙ МОТОРИКИ.**

Задания направлены на развитие мелкой моторики рук; в период плеоптического лечения - на повышение зрения амблиопичного глаза.

 - Прикрепить на липучку тучи.

-Тучи на замке. Расстегнуть замки, пойдёт дождь - золотая тесьма. - - - На море поднялась буря. Продеть шнур через петли, которые пришиты на панно. Вытянуть шнур.

- Дождь кончился. Отлепить тучи.

- Прикрепить на липучку солнце.

-Заплести косички солнышку, привязать бантики к лучам солнца.

- Вышла радуга — дуга. Радуга - цветные молнии. Расстегнуть и застегнуть
их,

-Выложить дно моря. Прикрепить камушки на липучку. -Выложить дно моря из разноцветных камушков (на столе). -Нанизать листочки, геометрические формы на водоросли. ! -Повесить на крючки водоросли. -Выложить осьминожек на магните на магнитное панно. -Зашнуровать жилетки осьминожкам шнурками цвета самих жилеток, цвета самих осьминожек,

-Пристегнуть на кнопки бантики, кепки осьминожкам. -Пристегнуть на пуговицы геометрические фигуры на щупальца осьминожкам по заданию воспитателя.

-На липучку прикрепить эмоции взрослым осьминожкам - грусть, радость, зло, удивление.

 -Вытащить из кармана на замке кита.

-Сделать фонтан киту - продеть шнурки через петли.

-Прикрепить на скрепки на движущейся ленте дельфина, акулу.

-Прищепить на замок — прищепку медузу.

-Сплести косички из щупалец медузы.

-Нанизать бусы на щупальца медузы.

-Прикрепить крабики на щупальца медузы по цвету шнурков, привязать

бантики по цвету шнурков.

-Прикрепить на крючки геометрические формы - украсить медузу.

-Посадить морских рыб, краба на магните на магнитное панно.

-Прикрепить на липучку жемчужную ракушку

-Расстегнуть замок у ракушки, внутри лежит жемчужина - бусинка на

крючке. Жемчужинка растёт. Менять бусинки-на крючок вешать маленькую

бусинку, чуть больше, большую.

-Пристегнуть на кнопки морских коньков.

-Прикрепить на липучку улитку.

-На улитке есть петли, в которые продевается тесёмка (цвет тесёмки ребёнок

выбирает сам).

-Чтобы выползла морская змея из- за рифов, надо продеть шнурок в петли от

крючков, закреплённые на рифах.

-Панно с сюрпризом - расстегнуть замки, и откроется мини - экосистема - побережье моря.

-Выложить на ковролин деревья. Дуб с дуплом - карман открывается, там можно положить любое задание.

-Менять листочки по сезону - сажать на кнопки у берёзы, на крючки - у дуба

-Прикрепить облака на липучке. Внутри целлофановый пакет.

-Прикрепить на липучку солнышко из губки (для развития тактильных

ощущений)

-Выложить на берегу цветные камушки.

-На поверхность моря положить обьёмных игрушек - кита, осьминожку.

Осьминожка музыкальная. За хорошую работу дарит песню (для развития

слуховых ощущений).

Задания можно придумывать самим!

*Варианты игр.*

**ПОЗНАНИЕ (ФОРМИРОВАНИЕ ЦЕЛОСТНОЙ КАРТИНЫ МИРА)**

ЗРИТЕЛЬНЫЕ ОРИЕНТИРЫ

***Цель:*** снять статическое напряжение, зрительное утомление, нервную возбудимость.

Плоские игрушки (осьминожки, морские коньки, жемчужная ракушка,

улитка, морские рыбы, краб, медуза) на панно в разных углах.

Педагог предлагает детям посмотреть на одну игрушку, перевести взгляд на

вторую и т. д.

УЗНАЙ, О КОМ РЕЧЬ.

***Цель:*** уточнить представления детей о морских обитателях; научить различать их по внешнему виду; развивать зрительно-моторную координацию, зрительное внимание, память.

В игре участвует подгруппа детей.

Перед началом игры необходимо раздать плоскостные игрушки.

***1 вариант***

Игрушки раздаются играющим поровну. Ведущий поочередно описывает каждого морского обитателя, не называя его. Играющие должны угадать животное по описанию. И тот, у кого находится плоскостная игрушка, сажает на панно.

**2 *вариант***

На панно выкладываются горизонтально или вертикально плоскостные

игрушки. Детям дается задание перечислить игрушки в направлении сверху вниз (снизу вверх; справа налево; слева направо). Можно дать задание сосчитать игрушки: указать порядковый номер животного, если считать в направлении справа налево (слева направо).

***3 вариант***

*«Угадай, кто спрятался»*

Перед детьми на панно раскладываются плоскостные игрушки – морские обитатели

Детям предлагается внимательно посмотреть на них и запомнить их. Затем

дети закрывают глаза. В это время ведущий убирает одного из обитателей, приговаривая: «1,2,3 - смотри» По команде «Смотри!» дети открывают глаза. Необходимо угадать, какой игрушки не стало, кто из ж спрятался.

***4 вариант***

 *«Угадай, что изменилось»*

Перед детьми на панно разложены горизонтально или вертикально плоскостные игрушки - морские обитатели. (Игрушки можно постепенно, используя загадки о животных.) Детям предлагается запомнить расположение игрушек, затем закрывают глаза. В это время ведущий переставляет местами 1-2 игрушки, меняя их расположение в направлении сверху вниз или слева. По команде «1, 2, 3 — смотри!» дети открывают глаза и раса игрушки в нужном порядке.

**ЧЕТВЕРТЫЙ ЛИШНИЙ**

*Цели:* учить устанавливать простейшие взаимосвязи предметов замечать и выделять общие признаки; развивать связную речь, логическое мышление.

В игре могут участвовать 1—4 ребенка. Выложить на панно животных, один из них лишний. Дается перечислить то, что выложено на панно в направлении слева справа налево.

Ребенку предлагается исключить лишний предмет и объясни, почему он выбрал именно этот объект.

**СИЛУЭТЫ**

*Цель:* развитие зрительного внимания, образного мышления.

***1 вариант***

На панно выкладываются все морские обитатели. Ребёнку выдается полоска бумаги с темными силуэтами животных, соответствующие плоскостным игрушкам. Ребёнку предлагается рассмотреть плоскостные игрушки и темные силуэты. Дается задание: «Угадай, кто, где спрятался» Подбери игрушку к силуэтам».

***2 вариант***

На столе у детей полоска бумаги с темными силуэтами живо: Воспитатель выкладывает по одному на панно животного. Дети должны определить, относится это животное к его картинке или нет. Если относится то игрок забирает ее себе и выкладывает под темными силуэтами или накладывает на теневые изображения.

**СОСТАВЛЕНИЕ ЦЕЛОГО ИЗ ЧАСТЕЙ**

*Цели:* расширять представления детей об объектах окружающего мира, развивать зрительно-моторную координацию.

***1 вариант***

Ребенок из предложенных частей должен составить целое изображение с опорой на образец, который находится на панно. Усложнение: на основе образов памяти. ***2 вариант***

Перед началом игры следует перемешать все части предметных картинок. Картинки нужно разобрать, составить правильное изображение и сравнить его с образцом.

**ПЕРЕСЕЧЕННЫЕ КОНТУРЫ**

*Цель:* учить различать контуры наложенных друг на друга изображений разных предметов.

**1 *вариант***

Каждому игроку выдается картинка с контурными изображениями животных. Плоскостные игрушки выкладываются отдельно на панно. Детям предлагают подобрать игрушку к каждому контурному изображению, выложив их под своей картинкой,

***2 вариант***

Предложите детям обвести пальцем по контуру поочередно все представленные контурные изображения. Затем можно обвести указкой.

**ЗАШУМЛЕННЫЕ ПРЕДМЕТЫ**

***Цели:*** учить различать перечеркнутые контурные изображения предметов, выделять их существенные признаки; развивать зрительное внимание.

***1вариант***

Ребенку предлагают внимательно посмотреть на картинку и ответить на вопрос:«Какого морского обитателя ты видишь?», или узнать предмет, который спрятал художник. Сравнить с образцом на панно.

**ПРЯТКИ (Отыщи животных)**

***Цель:*** развивать зрительное внимание, зрительно-моторную координацию, связную *речь.*

Игра проводится индивидуально или с подгруппой детей.

***1 вариант***

На панно перед детьми воспитатель прячет морских обитателей за

камушками, рифами. Он предлагает внимательно посмотреть, найти и

показать морских жителей. Кто где спрятался?

***2вариант***

Ведущий предлагает детям рассказать, по каким особым приметам они узнали

морских жителей.

Он просит рассказать о каждом животном: например, кит *(какой?)* —

большой, огромный, синий

Медуза *(какая?)* — красивая, прозрачная, нежная, розовая

**ЧТО НЕ ДОРИСОВАЛ ХУДОЖНИК?**

*Цели:* учить детей сравнивать изображения, находить в них различия, дорисовывать недостающие части, детали; развивать логическое мышление, зрительное внимание, мелкую моторику пальцев рук.

Предложите детям внимательно посмотреть на картинки и плоскостную игрушку - морского обитателя, который выложен на панно, и сравнить их. Затем дети должны рассказать, что забыл нарисовать художник. Предложите детям исправить ошибки, воспользовавшись фломастером.

**НАЙДИ ПАРУ. ЧЕЙ ПОРТРЕТ?**

*Цель:* Учить находить заданное изображение среди нескольких похожих, развитие аналитического восприятия.

Педагог рассказывает: «Все осьминожки были похожи друг на друга. Только по цвету различались. Однажды они сфотографировались. Чья это фотография? Детям предлагается найти осьминога того же цвета.

**УЗНАЙ МОРСКОГО ОБИТАТЕЛЯ ПО ЕГО ПОЛОВИНКЕ.**

*Цель:* Учить узнавать объект по его половинке, обучать подбору ряда изображений к части предмета.

На панно выложены все морские обитатели. Педагог показывает половинку и предлагает найти среди предметных изображений то, которому принадлежит половинка.

**КАКОЕ ВРЕМЯ ГОДА?**

*Цель:* Закрепить представления о сезонных изменениях в природе. Учить устанавливать причинно — следственные связи в явлениях природы. Развивать мелкую моторику рук.

На панно выкладываются плоскостные изображения деревьев (берёза, дуб). «Однажды выплыли осъминожки на поверхность моря и увидели, что всё кругом белым-бело. Что же случилось?» Педагог предлагает показать

изменения, которые происходят в природе? (ребёнок пристёгивает на пуговицы листья, соответствующие этому времени года).

**В ПОИСКАХ ПИЩИ.**

*Цель:* Закреплять знания об особенностях питания морских обитателей.

Педагог предлагает подобрать картинки с пищей к плоскостным изображениям морских обитателей.

**МАМА, ПАПА, БРАТЬЯ, СЕСТРЫ, Я-ВОТ И ВСЯ НАША**

**СЕМЬЯ.**

*Цель:* Формировать у детей представления о семье, о родственных отношениях.

Педагог рассказывает сказку:

«Глубоко-глубоко на морском дне жила - была семья осьминожек: папа-осьминог, мама-осьминог и пятеро детишек - непоседливых шалунишек... Ребенок выкладывает игрушки на панно, при этом называет их.

**ПОЗНАНИЕ (ФОРМИРОВАНИЕ ЭЛЕМЕНТАРНЫХ МАТЕМАТИЧЕСКИХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ)**

**КТО, ГДЕ?**

*Цепь:* Упражнять в ориентировке на ограниченной плоскости.

На панно выложены морские обитатели. Педагог предлагает назвать, кто находится слева, справа, сверху, снизу.

***Вариант игры: «Что изменилось?»***

**ГДЕ ЛЕВАЯ, ГДЕ ПРАВАЯ?**

Упражнять в ориентировке в пространстве, отражать в речи направление «налево», «направо».

В гости к осьминожкам приплыли морские коньки. Сказать, в какую сторону они плывут. Педагог просит, поставить так коньков, чтобы они плыли направо, налево.

**ПОКАЖИ СТОЛЬКО ЖЕ.**

*Цель:* Закреплять умение соотносить количество с цифрой.

Педагог предлагает посчитать, сколько морских коньков приплыло к осьминожкам, соотнести количество с цифрой и числовой карточкой. ***Варианты заданий****:* посчитать осьминожек, тучек на небе, лучей

у солнца, камушков.

**КОТОРЫЙ ПО СЧЁТУ?**

*Цель:* Закрепить порядковый счёт.

Педагог рассказывает: «Мама - осьминожка водила гулять шаловливых осьминожек в строю, чтобы они не потерялись. Назови, которой по счёту ползёт красная осьминожка, синяя» и т.д.

**СКОЛЬКО?**

*Цель:* Упражнять в счёте.

Педагог просит посчитать, сколько рыб, морских коньков, улиток и т.д.

**РЕШАЕМ ЗАДАЧИ.**

*Цель:* Закреплять умение решать задачи на сложение и вычитание в пределах

10**.**

**ПОЗНАНИЕ (СЕНСОРНОЕ РАЗВИТИЕ)**

**ЗВЁЗДЫ.**

*Цель:* Закрепить умение детей составлять сериационный ряд из объектов по цветовой насыщенности в порядке убывания или возрастания светлоты.

«К осьминожкам в гости пришли морские коньки и стали водить хоровод. Но, чтобы получился хоровод, морские коньки должны встать от самой светлой до самой тёмной. Давайте поможем построить хоровод из морских коньков». Педагог предлагает расставить морских коньков в ряд по цветовой насыщенности в порядке убывания или возрастания светлоты.

***Варианты игр:*** *«Найди ошибку», «Дострой ряд», «Найди место в ряду».*

**СОБЕРИ РАДУГУ.**

*Хель:* закрепить представления детей о последовательности цветов в радужном спектре.

Педагог рассказывает сказку:

«Глубоко на дне морском жили-были осьминожки: мама, папа и детишки-сьминожки. Однажды, поднявшись со дна моря, они увидели на небе радугу. Она была такая красивая. Но вдруг набежали тучки и радуга пропала. Расстроились детишки, ведь они не запомнили цвет радуги. Но они представить себе не могли, что их ровно столько, сколько цветов радуги», Давайте, их расставим по порядку, последовательно по цветам спектра. Тогда ни обрадуются.

***вариант игры: «Кого не хватает»***

**ВЫКЛАДЫВАНИЕ МОРСКИХ КОНЬКОВ В
ПОРЯДКЕ ВОЗРАСТАНИЯ И УБЫВАНИЯ**

**ВЕЛИЧИНЫ**

*Цели:* учить сравнивать предметы по величине; развивать зрительное восприятие; расширять словарный запас.

***1 вариант***

Игрок получает морских коньков, представленных в 3—5 величинах. Ребёнку предлагают сравнить и выложить их в порядке убывания величины (от самого большого до самого маленького) и наоборот.

***2 вариант***

ребёнку предлагают сосчитать животных, представленных в одной цепочке, Просят показать самого маленького, чуть больше, еще больше, самого большого. Можно предложить сосчитать, каким по счету стоит самый большой конёк (самый маленький .,.), если считать в направлении слева направо, справа налево и т. д.

**КАК ОСЬМИНОЖКИ ВЫРАЩИВАЛИ В САДУ**

**ВОДОРОСЛИ.**

*Цель:* Закреплять умение составлять сериационный ряд из объектов с учётом ворастания и убывания величины.

Педагог рассказывает: «У осьминожек в саду росли водоросли. Они были

разной высоты».

Разложите водоросли от самой высокой до самой короткой и наоборот.

***Вариант игры:***

-Разложи у солнышка все длинные лучи, короткие; все широкие лучи, узкие;

**ВКЛАДЫШИ.**

*Цель:* развитие зрительного восприятия, внимания, памяти, логического мышления.

Играть могут 1—2 ребенка.

Перед началом игры приготовить картинки с изображением морских

 обитателей, вырезать из них фигурки-вкладыши, затем отделить их от

предметных картинок с изображениями животных.

 Ведущий выкладывает на панно морского обитателя, раздает детям цветные картинки с изображениями животных. Цветные фигуры-вкладыши

перемешиваются и выкладываются перед игроками.

Детям дается задание: « Посмотреть на свой образец. Подобрать

недостающие части для своей картинки».

Выигрывает тот, кто быстрее соберет все фигурки.

 **НАРЯДИМ ОСЬМИНОЖЕК.**

*Цель:* Закреплять геометрические фигуры. Закреплять представления детей о тёплых и холодных цветах.

*1 вариант:* Педагог предлагает ребёнку разглядеть пуговицы на щупальцах осьминожек. Затем рассказывает, что красные пуговицы обозначают тёплые 1 цвета, а синие - холодные. Предлагает ребёнку пристегнуть на щупальца фигуры соответствующего цвета.

*2 вариант:* Педагог рассказывает: «Осьминожки очень любили наряжаться. Давайте нарядим их щупальца кругами, квадратами, треугольниками».

*3 вариант:* «В гости к осъминожкам приплывала госпожа-медуза. Давайте, нарядим медузу». Педагог предлагает ребёнку подобрать крабики или бантики к шнуркам по цвету.

**ЗАКОНЧИ УЗОР.**

*Цель:* Развивать зрительное восприятие. Упражнять в различении и

назывании геометрических фигур. Закреплять представления о цвете, форме,величине.

 -Педагог предлагает украсить щупальца осьминожек разными фигурами разложить узор в определённом порядке (по образцу)

-Педагог предлагает нанизать на водоросли только квадратные листики, только овальные листики и т.д.; только красные листики и т. д.

**ЧТО У НАС СИНЕЕ, КРАСНОЕ, ЗЕЛЁНОЕ, ЖЁЛТОЕ**.

*Цель:* Закреплять представления о цвете.

Педагог предлагает найти всё, что на панно красного цвета и т.д.

 **УКРАСИМ ДНО МОРЯ.**

*Цель:* Закреплять знание геометрических форм, представления о цвете.

Педагог предлагает украсить дно моря квадратными камушками, овальными камушками и т.д.; украсить красными камушками, зелёными и т.д.

***Вариант*** *игры:* подбери шнурки к жилеткам осьминожек по цвету

 **КОММУНИКАЦИЯ.**

 **«ВОТ ЯРКО - РОЗОВАЯ МЕДУЗА...»**

**(серия игровых упражнений, посвященных морским**

**обитателям)**

*Цель:* Закреплять умение составлять описательные рассказы, опираясь на опорные схемы. Развивать сообразительность, внимание. Педагог предлагает рассказать о морских жителях, не употребляя их название. -Опиши.

-Отвечай на вопрос, какой морской житель так выглядит?

**«ЗОВУТ МЕНЯ...»**

*Цель:* Упражнять в словесном описании. Закреплять знания детей о морских обитателях, об особенностях внешнего строения.

Игра - загадка, где требуется словесное описание морских жителей (составить описание от имени кита, медузы и т.д.). После отгадывания выложить игрушку-отгадку на панно,

 **СОЧИНЯЕМ РАССКАЗ.**

*Цель:* Развивать связную речь детей. Упражнять в составлении творческих рассказов.

 На панно педагог выкладывает игрушки (например, осьминожек ,играющих в мячик).Педагог предлагает придумать рассказ или сказку о жителях моря, начав со слов: «Однажды я спустился на дно моря и увидел...»

**ПОДБЕРИ ПРИЗНАКИ.**

*Цель:* Упражнять в подборе слов - прилагательных к существительным. Закреплять умение согласовывать существительные с прилагательными.

Педагог предлагает сказать: -Какой кит? -Какая медуза?

-Какая жемчужина? И т.д.

Панно можно использовать для развития *звуковой культуры речи. Варианты игр:* «Найди морского обитателя на заданный звук», «Где спрятался звук?», «Назови слово, начинающееся с последнего слога заданного слова», «Ударение» и т.д.

Педагог рассказывает сказку: « Детишки — осьминожки были шалунишки, и мама часто на них сердилась. Но однажды придя из гостей от своей подружки медузы, она увидела, как красиво расцвёл её сад. Это дети постарались и украсили водоросли красивыми необыкновенными листочками. Она так удивилась, обрадовалась и расплылась в улыбке. Сказку можно придумывать любую. По ходу ребёнок должен подбирать эмоции.

**СОЦИАЛИЗАЦИЯ (РАЗВИТИБ ТЕАТРАЛИЗОВАННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ).**

-Панно можно использовать для показа *настольного театра. Варианты:*

-«Сказка о рыбаке и рыбке»;

* «Сказка о попе и работнике его Балде»;
* «Серая шейка».

-Панно можно использовать *для показа сказок на фланелеграфе.*

-Панно можно использовать как ширму *для показа варежкиного или пальчикового театра.*

**БЕЗОПАСНОСТЬ (ФОРМИРОВАНИЕ ПРЕДПОСЫЛОК ЭКОЛОГИЧЕСКОГО**

**СОЗНАНИЯ)**

Играя на панно можно формировать элементарные представления о способах взаимодействия с растениями и животными: рассматривать растения, не нанося им вред; наблюдать за животными, не беспокоя их и не причиняя им вреда.

*Всех функций назвать невозможно, друзья! Такой вам рецепт предлагаю я.*

*Есть сказки начало,*

*Конец придумайте сами*

*Нужна лишь ваша*

*ФАНТАЗИЯ!*