**Перспективное планирование дополнительно –образовательной программы
интеллектуально-образовательной направленности «Лабиринты игры» по играм Воскобовича**

**Составила воспитатель Шарапова А. В.**

**МБДОУ детский сад «Лесная поляна»**

**П. Новый Уоян, р. Бурятия**

**Подготовительный к школе возраст**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Тема** | **Программные задачи:** | **Литература** |
| **Сентябрь** |
| **2 неделя: Игровая ситуация** «Как у Паучка появился парашют» | Развивать умение придумывать, конструировать и называть контуры предметов, рассказывать о них; выкладывать конур парашют сначала по картинке с изображением этого предмета, затем по образцу. Дорисовывать его, складывать прямоугольник путем трансформации по описанию цвета фигуры; рассказывать о насекомых. | Т.Г.Харькостр. 138-139 |
| **Игровая ситуация** «Как друзья паучка прыгали с парашютом» | Развивать умения рисовать изображение заданной площади; составлять силуэт по схеме, видоизменять его; предлагать варианты решения проблемной стуации. | Т.Г.Харькостр. 140-141 |
| **3 неделя: Игровая ситуация** «Как друзья играли в интеллектуальные фанты.» | Развивать умения различать и называть дополнительные цвета и оттенки цветов решать логические задач на поиск предметов по признакам; придумывать и составлять из частей предметные силуэты, называть их и рассказывать о них; конструировать букву из деталей; придумывать предметы на заданную букву; называть прилагательные, характеризующее персонаж. | Т.Г.Харькостр. 142-143 |
| **Игровая ситуация «**Как команда кораблика Брызг-Брызг готовилась к плаванию» | Развивать умения понимать алгоритм расположения частей на игровом поле; определять положение предметов относительно друг друга; конструировать предметный силуэт по схеме, видоизменять его в зависимости от назначения предмета. Называть прилагательные, характеризующие сказочных героев; придумывать и выполнять движения только одной частью тела (технология ТРИЗ) | Т.Г.Харькостр. 143-145 |
| **4 неделя: Игровая ситуация** «Как в Цифроцирке состоялось веселое представление.  | Развивать умение понимать отношение чисел в числовом ряду; находить геометрические фигуры по заданному количеству углов; составлять предметный силуэт по схеме; придумывать на что похож; конструировать цифру из палочек по модели. | Т.Г.Харькостр. 146-148 |
| **Игровая ситуация** «Как Кот Филимон показывал необычные фокусы» | Развивать умения вышивать контур буквы с помощью графического диктанта; придумывать животных и конструировать силуэты; предлагать варианты решения проблемной ситуации; рисовать предметный контур по точкам координатной сетки; придумывать как можно больше вариантом использования предметов (технология ТРИЗ) | Т.Г.Харькостр. 148-149 |
| **Октябрь** |
| **1 неделя: Игровая ситуация** «Как Незримка Всюсь сделал укрытие для бабочки».  | Развивать умения составлять целое из разного количества частей ;определять состав числа 8 из меньших чисел; изменять фигуру в предметный силуэт бабочки; выбирать из множества предметов заданные по цвету; конструировать силуэт по схеме путем наложения пластинок друг на друга; придумывать предметы по одной и той же части | Т.Г.Харькостр. 149-151 |
| **Игровая ситуация «**Как Зверята-цифрята нашли не только грибы»  | Развивать умения понимать порядковые числительные; образовывать числа путем присчитывания по одному; понимать отношения между числами; складывать геометрическую фигуру по схеме путем трансформации; видоизменять ее в другую по цвету; придумывать положительные и отрицательные стороны в предмете после смены его функции на противоположную; придумывать и составлять картинку из частей. | Т.Г.Харькостр. 149-151 |
| **2 неделя: Игровая ситуация** «Как Лиса и Мышка несли грибы домой».  | Развивать умения понимать отношения между числами ;составлять число из меньших чисел; предлагать варианты решения проблемной ситуации; придумывать и составлять картинку ;конструировать предметный силуэт по схеме; придумывать положительные характеристики. | Т.Г.Харькостр. 153-154 |
| **Игровая ситуация «**Как Крутик По нашел три формочки.»  | Развивать умения ориентироваться на полскости; анализировать фигуры, выделять составные части; конструировать контур по образцу; сравнивать фигуры между собой и находить различия; дорисовывать до предметного силуэта, рассказывать о нем; объяснить лексическое значение слова «следопыт» | Т.Г.Харькостр. 154-156 |
| **3 неделя: Игровая ситуация** «Как Крутик По гостил в Школе Волшебства» | Развивать умения конструировать контур по точкам координатной сетки; делить квадрат на две равные и неравные части; сравнивать фигуры между собойи находить одинаковые; составлять квадрат из двух частей путем наложения пластинок друг на друга; конструировать предметный силуэт из заданного кол-ва геометрических фигур. | Т.Г.Харькостр. 156-158 |
| **Игровая ситуация** Как «Гусеница Фифа наводила порядок на Ковровой полянке»  | Развивать умения определять длину веревочек; выкладывать из них сериационный ряд; уравнивать веревочки по длине; составлять предметный силуэт по схеме; придумывать и конструировать предмет для украшения, рассказывать о нем. | Т.Г.Харькостр. 158-160 |
| **4 неделя: Игровая ситуация** «Как друзья сделали Гусенице Фифе оригинальный подарок».  | Развивать умения выбирать из множества фигур заданные по цвету; составлять из них предметный силуэт по схеме; называть съедобные предметы жёлтого цвета; рисовать их; придумывать и складывать путем трансформации геометрическую фигуру названного цвета; составлять из частей картинку, иллюстрирующую придуманное желание; рассказывать о нем | Т.Г.Харькостр. 160-161 |
| **Игровая ситуация «**Как Малыш Гео попал в неприятное положение» | Развивать умения решать логические задачи на поиск предметов по признакам; понимать алгоритм расположения частей на игровом поле; высказывать предположения. | Т.Г.Харькостр. 161-163 |
| **Ноябрь** |
| **1 неделя: Игровая ситуация** «Как шуты искали выход из лабиринтов Замка Превращений»  | Развивать умения складывать геометрическую фигуру заданного цвета путем трансформации; видоизменять ее в соответствии с условиями задачи; определять направление с помощью тактильных ощущений; конструировать букву из частей по схеме; составлять слово из букв; работать в команде.. | Т.Г. Харько стр.163-165 |
| **Игровая ситуация** «Как шуты развеселили короля»  | Развивать умение выбирать предмет по его назначению; аргументировать свой выбор; конструировать предмет по схеме; решать логические задачи на анализ игрового поля; придумывать и складывать фигуры путем трансформации; называть их; рассказывать о предполагаемых действиях сказочного героя; выполнять движения в разных вариантах. | Т.Г. Харько стр.165-167 |
| **2 неделя: Игровая ситуация** «Как Медвежонок Мишик наводил порядок».  | Развивать умения называть теплые цвета; решать задачи на пересечение множеств(Круги Эйлера);придумывать геометрические фигуры неугольной и угольной форм; рисовать и обводить их понимать пространственные хар-ки; называть прилагательные, характеризующие предмет. | Т.Г. Харько стр.167-169 |
| **Игровая ситуация** «Как Паучок увидел космический мир»  | Развивать умения выкладывать контур букв по точкам координатной сетки; придумывать предмет на эту букву, конструировать его силуэт по схеме; составлять буквы из частей по схеме, из них слово; придумывать и конструировать предметы, необходимые сказочному герою; решать кроссворд; работать в команде; воспринимать информацию о космосе. | Т.Г. Харько стр.169-171  |
| **3 неделя: Игровая ситуация** «Как Магнолик проводил аукцион» | Развивать умения решать арифметические и логические задачи на определение геометрических фигур по форме; понимать расположение фигур на игровом поле; придумывать и называть как можно больше вариантов использования одного предмета. | Т.Г. Харько стр.171-173 |
| **Игровая ситуация** «Как Малыш Гео потерял льдинки» | Развивать умение находить среди множества геометрических фигур заданные по форме, называть их; составлять квадрат из разных геометрических фигур с помощью наложения пластинок друг на друга; определять количество частей; составлять силуэт по схеме; конструировать картинки; раскрывать значение слова. | Т.Г. Харько стр.173-175 |
| **4 неделя: Игровая ситуация** «Как Малыш Гео нашел льдинки» | Развивать умения понимать вертикальную линию симметрии; воссоздавать вторую половину симметричной фигуры; конструировать контур по точкам координатной сетки; составлять буквы из частей по схеме. | Т.Г. Харько стр.175-176 |
| **Игровая ситуация** «Как Лягушки матросы решали задачи Гуся капитана» | Развивать умения составлять цифру из палочек по модели; понимать расположение частей на игровом поле; решать логические задачи на определение множеств; придумывать и конструировать из палочек предметные силуэты; называть их; составлять описательные рассказы; высказывать предположения. | Т.Г. Харько стр.177-178 |
| **Декабрь** |
| **1 неделя: Игровая ситуация** «Как Гусеница Фифа лепила снеговика» | Развивать умения выкладывать контурную аппликацию геометрических фигур заданной площади; составлять разные слова из букв; высказывать предположения ;аргументировать свои ответы, придумывать положительные и отрицательные стороны в явлении; придумывать и конструировать различные предметные силуэты. | Т.Г. Харько стр.178-180 |
| **Игровая ситуация** «Как знаменитый фокусник встречал зиму.» | Развивать умения составлять слова из букв; изменять одни слова в другие; раскрывать значение слов; придумывать и составлять из частей сюжетную картину по предложенной теме; рассказывать о ней, работать в команде. | Т.Г. Харько стр.180-182 |
| **2 неделя: Игровая ситуация** «Как Магнолик путешествовал по заснеженному лесу» | Развивать умения определять цифры по словесной модели; сравнивать числа и действовать с ними; предлагать варианты решения проблемной ситуации; решать задачи на определение геометрических фигур; рисовать их по точкам координатной сетки; называть геометрические фигуры и дорисовывать их до названного предмета; придумать и назвать предметы, которые можно найти в заснеженном лесу. | Т.Г. Харько стр.182-183 |
| **Игровая ситуация**  «Как Девочка Долька укрылась от снегопада» | Развивать умения решать задачи на составление целого из разного количества; понимать соотношение «целое – часть»; конструировать контур по точкам координатной сетки; придумывать, на что похож предмет в результате изменения его пространственного положения; придумывать и составлять картинки из частей. | Т.Г. Харько стр.183-184 |
| **3 неделя: Игровая ситуация** «Как в Замке Превращений наряжали елку» | Развивать умения придумывать и составлять из частей силуэт необычного дерева; складывать по схеме путем трансформации; видоизменять его по цвету. | Т.Г. Харько стр.185-186 |
| **Игровая ситуация** «Как в Школе Волшебства готовились к Новому году» | Развивать умения рисовать изображение по точкам координат; дорисовывать его; восстанавливать вторую половину симметричного изображения; составлять из частей силуэт; мысленно преобразовывать его; придумывать хорошие и плохие характеристики такого предмета; действовать за персонажей и рассказывать о них. | Т.Г. Харько стр.187-188 |
| **4 неделя: Игровая ситуация** «Как в Замке Превращений происходили новогодние чудеса».  | Развивать умения сравнивать геометрические фигуры разной формы измеряя форму условной меркой; конструировать предметный силуэт по силуэтной схеме путем наложения; придумывать и составлять картинки из частей, передавая эмоциональный окрас музыки; рассказывать по ним; конструировать буквы из частей, а из букв-слово. | Т.Г. Харько стр.188-190 |
| **Игровая ситуация**  «Как в Школе Волшебства праздновали Новый год». | Развивать умения делить целое на разное количество частей; сравнивать числа и определять большие на один и два; делить их поровну; сомтавлять предметный силуэт, рассказывать о нем; придумывать празднование Нового года за рерсонажей. | Т.Г. Харько стр.190-191 |
| **Январь** |
| **3 неделя: Игровая ситуация** «Как Малыш Гео и Крутик По решали кроссворд» |  Развивать умения искать фигуры по их описанию; анализировать силуэт и определять составные части; называть недостающие буквы в слове; высказывать предположения. | Т.Г. Харько стр. 191-193 |
| **Игровая ситуация** «Как друзья отвозили близнецов –акробатов в Буквоцирк» | Развивать умения выбирать из множества фигур заданные по форме; составлять из них силуэт по схеме и словесной инструкции; предлагать варианты решения проблемной ситуации; составлять картинку из частей; рассказывать о ней; придумывать прилагательные и глаголы, характеризующие предмет. | Т.Г. Харько стр. 193-195 |
| **4 неделя: Игровая ситуация** «Как Кот Филимон удивил зрителей» | Развивать умения составлять силуэт буквы из частей; решать задачу на определение представителей живой природы; группировать животных по среде обитания; вышивать цифру с помощью графического диктанта; придумывать и доделывать фигуру до предметного силуэта. | Т.Г. Харько стр. 195-196 |
| **Игровая ситуация**  «Как лягушки-матросы убирали флажки в коробки» | Развивать умения понимать алгоритм расположения флажков и отношения предметов по порядку; складывать фигуры по схеме; решать задачи на определение площади фигур; предлагать варианты решения проблемной ситуации; мысленно придумывать предмет и описывать его (технология ТРИЗ) | Т.Г. Харько стр. 196-198 |
| **Февраль** |
| **1 неделя: Игровая ситуация** «Как Малыш Гео и Краб Крабыч побывали в Комнате теней» | Развивать умения рисовать изображение с помощью графического диктанта; решать задачу на воссоздание геометрической фигуры; складывать фигуру путем трансформации; составлять предметный силуэт по схеме; придумывать предметы по заданной форме; высказывать предположения. | Т.Г. Харько стр.198-200 |
| **Игровая ситуация «**Как Пчелка Жужа рисовала картину»  | Развивать умение решать логические задачи на поиск фигур по признакам; определять представителей живой и неживой природы; аргументировать свой выбор; придумывать и составлять предметные силуэты из частей; придумывать сюжетный рассказ; обводить силуэты из частей; дорисовывать изображение. | Т.Г. Харько стр.200-202 |
| **2 неделя: Игровая ситуация** «Как Ворон Мэтр подбирал задачи для книги» | Развивать умения объяснять лексическое значение слов; самостоятельно придумывать различные задачи и рассказывать о них; понимать соотношение целое-часть; учавствовать в интеллектуальной викторине | Т.Г. Харько стр.202-203 |
| **Игровая ситуация**  «Как Крутик По и Краб Крабыч придумали загадку»  | Развивать умение делить фигуру на части; находить геометрические фигуры по части; понимать алгоритм составления образных фигур из частей геометрических; придумывать, на что похоже игровое поле; находить среди множества фигур одну по словесному описанию; придумывать загадку о предмете. | Т.Г. Харько стр.203-205 |
| **3 неделя: Игровая ситуация** «Как зверята заполняли корзинки Магнолика» | Развивать умения понимать отношения чисел в числовом ряду; определять состав десяти из меньших чисел и чисел второго десятка; рассказывать о действиях сказочных героев; высказывать предположения; придумывать и составлять из частей предметные силуэты; называть их. | Т.Г. Харько стр.205-207 |
| **Игровая ситуация** «Как Гусеница Фифа училась читать»  | Развивать умение находить зеркально написанные буквы; понимать смысл прочитанных слов; решать задачи на поиск фигур по признакам и ориентировку в пространстве; придумывать и конструировать предметные силуэты; рассказывать о них; приходить к единому мнению | Т.Г. Харько стр.207-209 |
| **4 неделя: Игровая ситуация** «Как Гусь-капитан потерял голос» | Развивать умения придумывать и выкладывать фигуры деревьев и называть их; составлять цифру з палочек по модели; понимать алгоритм расположения частей на игровом поле; решать задачу на воссоздание формы геометрической фигуры; дорисовывать изображение; придумывать название. | Т.Г. Харько стр.209-210 |
| **Игровая ситуация**  «Как у Гуся –капитана появился голос» | Развивать умения придумывать положительные и отрицательные стороны в предмете после его изменения; предлагать варианты решения проблемной ситуации; понимать алгоритм расположения частей на игровом поле; решать задачу на определение цифр по словесной модели; высказывать предположения; определять причинно-следственные связи. | Т.Г. Харько стр.210-212 |
| **Март** |
| **1 неделя: Игровая ситуация** «Как в Фиолетовом лесу поздравляли девочек» | Развивать умение конструировать букву из частей по схеме; составлять слово из букв; придумывать и конструировать силуэт цветок, похожий на сказочного героя; называть его; показывать моторный образ буквы; придумывать слова на заданные буквы; понимать линию симмметрии; слушать и слышать другого. | Т.Г. Харько стр.212-214 |
| **Игровая ситуация** «Как будущие волшебники готовили класс к занятиям.» | Развивать умение решать задачу на изменение пространственного положения изображения; рисовать его по точкам координатной сетки; дорисовывать изображение; решать проблемные ситуации; придумывать различные функции предмету(технология ТРИЗ); находить геометрические фигуры по форме; составлять из них квадрат; высказывать предположения; придумывать действия за сказочного героя. | Т.Г. Харько стр.214-216 |
| **2 неделя: Игровая ситуация** «Как проходили занятия в Школе Волшебства» | Развивать умения придумывать слова из заданных букв; определять предмет по его части; понимать классификацию транспорта; придумывать положительные и отрицательные стороны в предмете после изменения одной части; называть одну функцию; высказывать предположения; придумывать действия за сказочного героя. | Т.Г. Харько стр.216-218 |
| **Игровая ситуация** «Как прошел день в Замке Превращений» | Развивать умение решать задачи на складывание фигур разного цвета путем трансфорации; поиск фигур по признакам; составление предметного силуэта и цифры из ограниченного числа пластинок; называть предметы по части (технологии ТРИЗ) и игровые действия с выбранной игрой. | Т.Г. Харько стр.216-218 |
| **3 неделя: Игровая ситуация** «Как на Ковровой полянке выросли грибы» | Развивать умения придумывать положительные и отрицательные стороны в хорошо знакомом явлении; варианты решения проблемной ситуации; решать арифметические задачи. | Т.Г. Харько стр.218-220 |
| **Игровая ситуация** «Как Незримка Всюсь помогал Гео» | Развивать умения решать задачу на составление квадрата из разных геометрических фигур; оценивать правильность решения задач; рисовать квадрат по клеточкам; определять наличие в своем предмете названных частей, свойств, назначений. | Т.Г. Харько стр.222-223 |
| **4 неделя: Игровая ситуация** «Как Крутик привлек внимание Пчелки Жужи» | Развивать умение решать задачу на ориентировку в пространстве, составлять предметный силуэт по предметной схеме; понимать алгоритм расположения частей на игровом поле; придумывать цветы заданного цвета; высказывать предположения. | Т.Г. Харько стр.223-225 |
| **Игровая ситуация** «Как Крутик По нашел остальных жителей Чудо -островов» | Развивать умение решать задачи на поиск предметов; придумывать действия за сказочного героя и рассказывать о них; конструировать контур по точкам координатной сетки; придумывать на что похоже изображение. | Т.Г. Харько стр.225-227 |
| **Апрель** |
| **1 неделя: Игровая ситуация** «Как команда кораблика наводила порядок после шторма» | Развивать умения ориентироваться на плоскости игрового поля; решать задачи на поиск предметов по признакам; конструировать буквы из частей по схеме; составлять из букв слово; видоизменять его;предлагать варианты решения проблемной ситуации; придумывать предметы из дерева; конструировать их силуэты приходить к единому мнению | Т.Г. Харько стр.227-228 |
|  **Игровая ситуация** «Как крокодил –канатоходец всех поразил, а Крыска-силачка всех рассмешила.» | Развивать умение считать на слух; определять цифру по числу и словесной модели; понимать алгоритм расположения частей на игровом поле; ориентироваться на плоскости; определять направление движения; предлагать варианты решения проблемной стуации; придумывать действия за сказочного героя. | Т.Г. Харько стр.229-230 |
| **2 неделя: Игровая ситуация** «Как эхо привело Ворона Мэтра в Буквоцирк» | Развивать умения вышивать слово по схеме; придумывать слова на заданный слог; определять любимую букву персонажа; конструировать ее контур; аргументировать свой выбор; составлять квадрат из двух , четырех, восьми частей путем наложения пластинок друг на друга. | Т.Г. Харькостр.231-232 |
| **Игровая ситуация** «Как в Замке Превращеий встречали нежданных гостей» | Развивать умение решать задачи на складывание геометрических фигур разного цвета и формы; рисовать контур квадрата по точкам координатной сетки; делить фигуру на части; решать задачу на их сравнение по размеру; дорисовывать изображение; высказывать предположение. | Т.Г. Харькостр.232-234 |
| **3 неделя: Игровая ситуация** «Как Девочка Долька догнала бабочку» | Развивать умения понимать «целое-часть»;делить части на группы; составлять из них силуэт; ориентироваться в пространстве; предлагать варианты решения проблемной ситуации; конструировать картинки; составлять слово из букв; составлять предметный силуэт по схеме; осуществлять выбор за сказочного героя; аргументировать его. | Т.Г. Харькостр.234-237 |
| **Игровая ситуация** «Как Крутик По увидел необычную яблоньку» | Развивать умение решать задачу на поиск предметов по признакам; определять сказочных героев по названному признаку; составлять слова из заданных букв; придумывать характеристики сказочным героям | Т.Г. Харькостр.237-238 |
| **4 неделя: Игровая ситуация** « Как пассажиры развлекали команду кораблика» | Развивать умения решать задачу на состав числа 10 из меньших чисел; понимать отношения чисел в числовом ряду; алгоритм расположения частей на игровом поле; называть части предмета; составлять цифры по словесной модели; называть модель цифр4придумывать и рассказывать о предполагаемых действиях персонажа. | Т.Г. Харькостр.239-240 |
|  **Игровая ситуация**  «Как НезримкаВсюсь получил оригинальный подарок » | Развивать умения решать задачу на составление силуэтов разного цвета путем наложения пластинок; придумывать и конструировать силуэт из частей; составлять контур по рисунку; придумывать, для чего нужен предмет сказочному герою; выбирать транспорт по виду и составлять его силуэт по схеме; высказывать предположения. | Т.Г. Харькостр.240-242 |
| **Май** |
| **1 неделя: Игровая ситуация** « Как Филимон Коттерфильд превратил овощ в животное» | Развивать умение составлять слоги из букв, а из слогов –слово, видоизменять его; решать задачу на составление целого из разного кол-ва частей; называть животных одной среды обитания; придумывать и конструировать их силуэты из частей ;высказывать предположения; придумывать загадку. | Т.Г. Харькостр.243-244 |
| **Игровая ситуация** «Как артисты Цифроцирка оказались в Замке Превращений» | Развивать умение располагать цифры в порядке возрастания значения; решать арифметические задачи на сравнение чисел и состав числа;рисовать геометрическую фигуру, называть ее; дорисовывать до предметного изображения; предлагать варианты решения проблемных ситуаций. | Т.Г. Харькостр.245-246 |
| **2 неделя: Игровая ситуация** «Как в Замке Превращений прошел праздничный обед» | Развивать умения складывать фигуры путем трансформации; рассказывать о назначении предмета рисовать геометрическую фигуру по словесному описанию ее признаков; придумывать и составлять картинку из пластинок путем наложения их друг на друга; рассказывать о ней; конструировать букву из частей по схеме ;составлять из букв слово; действовать в команде.  | Т.Г. Харькостр.246-248 |
| **Игровая ситуация** «Как Паучку приснился сон» | Развивать умение выкладывать контур геометрической фигуры по точкам координатной сетки; видоизменять одни геометрические фигуры в другие; достраивать фигуру до предметного контура, называть его, решать задачи на поиск фигур по признакам, высказывать предположения. | Т.Г. Харькостр.248-250 |
| **3 неделя: Игровая ситуация** «Как Лягушка выполняла команды Капитана»  | Развивать умения понимать алгоритм расположенияпредметов на игровом поле; вышивать контур помощью графического диктанта; составлять силуэты из частей; придумать и составлять вопросы; определять предмет, о котором идет речь; высказывать предположения. | Т.Г. Харькостр.250-252 |
|  **Игровая ситуация** «Как Гусь и лягушка помирили друзей»  | Развивать умения предлагать варианты решения проблемных ситуаций; решать задачи на пересечение множеств (круги Эйлера); определять оттенки красного цвета; придумывать и конструировать предметный силуэт по теме из заданного количества деталей; высказывать предположения. | Т.Г. Харькостр.252-253 |
| **4 неделя: Игровая ситуация** «Как Крутик По и Малыш Гео попали в неприятную ситуацию.  | Развивать умения выбирать игры и играть в них; понимать алгоритм расположения частей на игровом поле; составлять предметный силуэт из пластинок по схеме и правилам; называть фрукты заданного цвета; видоизменять силуэт. | Т.Г. Харькостр.254-255 |
| **Игровая ситуация** Как Ворон Мэтр снимал фильм» | Придумывать положительные и отрицательные стороны в предмете после видоизменения; высказывать предположения. | Т.Г. Харькостр.255-257 |