

Долго шел Маленький принц через  пески, скалы и снега и,  наконец, набрел на дорогу.

А все дороги ведут к людям.

*- Добрый день, -* сказал он. Перед ним был сад, полный роз.

 *- Добрый день, -* отозвались розы. И Маленький принц увидел, что все они похожи на его цветок.

*- Кто вы? -* спросил он, пораженный.

*- Мы - розы, -* отвечали розы.

*- Вот как... -* промолвил Маленький принц. (Антуан де Сент-Экзюпери. Маленький принц. Отрывок.)

**Роза** – собирательное название видов и сортов представителей рода Шиповник (лат.Rosa), выращиваемых человеком. Большая часть сортов роз получена в результате длительной селекции путём многократных повторных скрещиваний и отбора. Некоторые сорта являются формами дикорастущих видов. Форма куста может быть от раскидистой до узкопирамидальной. Высота групп чайно-гибридных и флорибуна от 30 до 90 сантиметров; полиановых – 30-45 см., некоторые сорта достигают 60 сантиметров; миниатюрные 25-35 см. Длина цветоноса у садовых роз колеблется от 10 до 80 см.Цветки роз удивляют своим многообразием. Их размеры колеблются 1,8 до 18 см., количество лепестков может составлять от 5 до 128, существует до десятка различных форм цветка. Цветки могут быть как одиночные, так и в соцветиях от трех до двухсот штук.

 **«Осенняя роза»**

**А.Фет**

Осыпал лес свои вершины, Сад обнажил свое чело,

Дохнул сентябрь, и георгины Дыханьем ночи обожгло.

Но в дуновении мороза Между погибшими одна,

Лишь ты одна, царица-роза, Благоуханна и пышна.

Назло жестоким испытаньям И злобе гаснущего дня

Ты очертаньем и дыханьем Весною веешь на меня.

**Дидактическая игра (подвижная)**

**Цель:** развивать внимание и ловкость движений, умение действовать по сигналу, ориентироваться в пространстве и умение двигаться в разных направлениях.

**Ход игры:** Каждый играющий ребенок выбирает себе название какого-нибудь цветка. Одно и то же название не может быть у нескольких детей. По жребию выбранный цветок, например, «Роза» начинает игру: вызывает какой-нибудь цветок, например, «Мак». «Мак» бежит, а «Роза» его догоняет. Когда ему грозит опасность быть пойманным, он произносит название какого-нибудь другого цветка, убегает следующий цветок. Пойманный меняет свое название и снова включается в игру. Нельзя придумывать повторно одно и то же название цветка.