

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
МАДОУ «ЦРР-детский сад №16»
Ново-Савиновского района г.Казани

СОГЛАСОВАНО
Педагогический совет
протокол от 28.08.2023 № 1
Председатель педсовета
Хамидуллина А.З. _____

«УТВЕРЖДАЮ»
заведующий МАДОУ
«ЦРР – детского сада № 16»
приказ № 13-ДПУ от 01.09.2023г.
_____ Шайдуллина Е.В

**Дополнительная общеразвивающая программа
социально-педагогического направления
(ПРОГРАММА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ)
для детей среднего дошкольного возраста (5-6 лет)
"Математические игры"
с использованием методики В.В.Воскобовича**

Возраст обучающихся – 5-6 лет

Срок реализации – 1 год

Разработчик программы

Хамидуллина А.З.

Пояснительная записка

Программа дополнительного образования разработана в соответствии с

- Федеральный закон от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в РФ»
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 27 октября 2020 года N 32 Об утверждении санитарно-эпидемиологических правил и норм СанПиН 2.3/2.4.3590-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организации общественного питания населения";

СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»; СП 2.4.3648-20 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

В современных условиях одним из приоритетных направлений образовательной политики является развитие дополнительного образования детей. Дополнительное образование можно рассматривать как особое образовательное пространство, где объективно задается множество отношений, где осуществляется специальная образовательная деятельность различных систем по обучению, воспитанию и развитию индивида, где формируются процессы самообучения, самовоспитания и саморазвития, где реально осуществляется самореализация личности. Дополнительное образование детей нельзя рассматривать как некий придаток к основному образованию, выполняющий функцию расширения возможностей образовательных стандартов. Основное его предназначение – удовлетворять постоянно изменяющиеся индивидуальные социокультурные и образовательные потребности детей.

Игра в детском возрасте – норма, ребёнок должен играть, даже если он делает самое серьёзное дело. Игра отражает внутреннюю потребность детей в активной деятельности, это средство познания окружающего мира. Благодаря использованию развивающих игр процесс обучения дошкольников проходит в доступной и привлекательной форме, создаются благоприятные условия для развития интеллектуально – творческого потенциала ребёнка.

Игра – не только вид деятельности дошкольника, но и средство его умственного и нравственного развития и воспитания. Полноценное развитие интеллектуальных способностей важно для детей дошкольного возраста, которым предстоит в недалёком будущем учиться в школе. Интенсивное

развитие интеллекта в дошкольном возрасте повышает обучаемость детей в школе и играет большую роль в образованности взрослого человека. Вопрос полноценного развития интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста по – прежнему остаётся актуальным на сегодняшний день. Дошкольники с развитым интеллектом легче учатся, быстрее запоминают материал, уверены в собственных силах, легче адаптируются в новой обстановке. Творческие качества личности и высокая культура мышления помогают ребёнку адаптироваться в различных жизненных ситуациях.

Большую роль в будущей жизни ребёнка – дошкольника играют творческие способности. Дети с высоким уровнем интеллекта и креативности уверены в своих способностях, имеют адекватный уровень самооценки, обладают внутренней свободой и высоким самоконтролем. Проявляя интерес ко всему новому и необычному, они обладают большой инициативой, но вместе с тем успешно приспосабливаются к требованиям социального окружения, сохраняя личную независимость суждений и действий. Поиск новых путей в развитии интеллектуально – творческих способностей детей старшего дошкольного возраста привёл к решению данной проблемы посредством развивающих игр.

Использование развивающих игр Воскобовича позволяет организовать совместную игровую деятельность педагога и детей.

Одним из необходимых условий создания для ребёнка – дошкольника комфортной обстановки в учреждении является положительное эмоционально окрашенное общение с взрослыми. Совместные игры детей со взрослыми и детьми, выполнение интересных игровых заданий, яркое, красочное оформление игровых пособий делают пребывание ребёнка в дошкольном учреждении радостным.

Настоящая программа описывает курс развития интеллектуально – творческих способностей детей дошкольного возраста, по которой осуществляются дополнительные образовательные услуги. Программа разработана на основе источников, приведённых в списке литературы.

Цель программы: всестороннее развитие личности ребёнка дошкольного возраста, развитие его интеллектуально – творческих способностей через развивающие игры В.В. Воскобовича.

Принципы при построении программы:

- развитие у ребёнка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое;
- развитие воображения, креативности мышления (умение гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения);
- гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально – образного и логического начал;
- формирование представлений (математических, об окружающем мире), речевых умений;
- развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности.

Задачи:

- развитие у ребёнка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое;
- развитие воображения, креативности мышления (умение гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения);
- гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально – образного и логического начал;
- формирование представлений (математических, об окружающем мире), речевых умений;
- развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности.

Средства реализации программы:

- Комплекты развивающих игр Воскобовича, сказочные герои фиолетового леса.

Планируемые результаты освоения программы дополнительного образования

1. Умеют ориентироваться на плоскости;
2. Умеют анализировать, сравнивать, сопоставлять;
3. Умение непосредственно сравнивать предметы по длине, ширине, высоте, раскладывать до 20 предметов в возрастающем порядке, выражать в речи соотношение между ними (шире-уже, длиннее-короче...)
4. Умение называть и узнавать объёмные фигуры: цилиндр, конус, пирамида, треугольная, четырехугольная призма, эллипс, прямоугольный, параллелепипед.
5. Умение считать в пределах 20 в прямом порядке и обратно.
6. Умение соотносить запись чисел 1-20 с количеством и порядком предметов.
7. Хорошо развита мелкая моторика рук.
8. Умеет видеть проблему, самостоятельно принимать решение в выборе решений
9. Дети научатся креативно мыслить, планировать свои действия, осуществлять решения в соответствии с заданными правилами.
10. Умеют выполнять сложные мыслительные операции и доводить начатое до конца
11. У детей будет развито эмоционально-образное и логическое мышление
12. Первоначальные умения складывать и вычитать в пределах 20.

Тематическое планирование

№ п/п	Название тем	Количество часов
ОКТАБРЬ		
1,2	«Геоконт» Знакомство с игрой сказкой.	2
3,4	«Квадрат Воскобовича (двухцветный)». Конструирование геометрических фигур.	2
5,6	«Кораблик брызг - брызг». Знакомство с понятиями: вертикаль, диагональ, горизонталь.	2
7,8	«Чудо - цветик». Определение на ощупь предметов.	2
НОЯБРЬ		
9, 10	«Кораблик брызг - брызг». Количественный счет.	2
11, 12	«Чудо - соты». Сложение предметов из частей по образцу.	2
13, 14	«Прозрачная цифра». Определение количества недостающих полосок.	2
15, 16	«Квадрат Воскобовича». Самостоятельное рассказывание сказки.	2
ДЕКАБРЬ		
17, 18	«Прозрачный квадрат». Конструирование квадрата.	2
19, 20, 21	«Ларчик». Выкладывание на ковролине.	3
22, 23, 24	«Чудо - соты». Придумывание детьми разных фигур.	3
ЯНВАРЬ		
25,	«Чудо - цветик».	2

26	Выкладывание из головоломки.	
26, 28	«Прозрачная цифра». Конструирование цифры.	2
29, 30	«Счетовозик». Количественный и порядковый счет .	2
31, 32	Игры на развитие логического мышления («Геоконт», «Кораблик «Брызг-Брызг», «Квадрат Воскобовича»	2
ФЕВРАЛЬ		
33,34	«Шнур - малыш». Знакомство с приемом закручивания вокруг.	2
35,36	«Математические корзинки - 5». Количественный и порядковый счет.	2
37,38	«Геоконт». Строение паутинок.	2
39,40	«Прозрачный квадрат». Создание из пластинок сюжетной картинки.	2
МАРТ		
41,42, 43	«Кораблик брызг - брызг». Определение пространственных отношений.	3
44,45, 46	«Ларчик». Чтение карточек - схем.	3
47,48	«Геоконт» Придумывание сказки.	2
АПРЕЛЬ		
49,50	«Волшебная восьмерка». Прямой и обратный счет.	2
51,52	«Чудо - крестики». Восприятие цвета, формы, величины.	2
53,54	«Четырехцветный квадрат». Сложение многоугольников по схемам.	2
55,56	«Ларчик». Ориентировка в пространстве.	2
МАЙ		
57,58	«Шнур - затейник». Вышивание шнуром слов.	1

59	«Счетовозик». Сравнение чисел первого десятка.	1
60	«Геоконт». Конструирование предметных фигур по образцу.	1
61,62	«Ларчик». Закрепление формы.	1
63	«Чудо - крестики». Конструирование предметных форм.	1
64	«Прозрачный квадрат». Складывание квадрата из треугольников.	1
	Всего:	64

Материально-техническое обеспечение программы:

	Наименование ДПУ	Технические средства обучения	Демонстрационный материал	Помещение
1	«Математические игры»	Мультимедийный проектор, интерактивная доска, мультимедийный проигрыватель, ПК.	1.Развивающие игры Воскобовича: Коврограф «Ларчик» (Ковролиновое поле и набор пособий для работы с ним), Кораблик "Брызг-Брызг", Кораблик "Плюх-Плюх" , Математические корзинки 10 , Математические корзинки 5 , Математические корзинки Ларчик 10 Счетовозик , Геовизор , прозрачный квадрат (красный, синий), сказочные образы. 2. Комплект наглядного и демонстрационного материала по Л.Г.Петерсон,	Кабинет татарского языка

		Кочемасова	
--	--	------------	--

Методическое обеспечение программы

Литература:

1. В.В.Воскобович, Н.А.Мёдова «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей. Сказочные лабиринты игры»: методическое пособие. Санкт-Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича». КАРО, 2017.-325с.
2. В.В.Воскобович «Сказка об удивительных приключениях – превращениях квадрата».СПб 2007.
3. В.В.Воскобович «Сказка о прозрачном квадрате». СПб 2006.
- 4.В.В.Воскобович, Т.Г. «Ларчик» (методические рекомендации к игровому комплекту МиниЛарчик
- 5..Развивающие игры Воскобовича. Сборник методических материалов. Под ред. В.В.Воскобович, Л.С.Вакуленко
6. В.В.Воскобовича, Л.С.Вакуленко, О.М.Вотиновой Играем в математику. Использование технологии В.В.Воскобовича Сказочные лабиринты игры в математическом развитии детей. - Санкт-Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2018. – 312с.

Приложение:

1.« Геоконт» (конст.)

Количество занятий 2. Знакомство с игрой, сказкой; учить плести из паутинок разные четырёхугольники, треугольники, называть их; разделить прямоугольник на две, четыре равные части; конструирование различных сначала по образцу взрослого, затем по картинке и по собственному замыслу.

2. «Квадрат Воскобовича» (двухцветный).

Количество занятий 2. Знакомство с игрой, сказкой;

Конструирование геометрических фигур, назвать сходства и различия.

Определение количества квадратов красного (зелёного) цвета, разноцветных квадратов. Учить складывать разноцветные и одноцветные фигуры так, чтобы в ней было два красных (зелёных или разноцветных) квадрата, треугольника.

3. «Кораблик брызг-брызг».

Количество занятий 2. Знакомство с игрой, определение высоты мачт, порядковый счёт; количественный счёт; соотнесение цифры и количества, знакомство с условной меркой; определение пространственных отношений (1-3).

4. «Чудо - соты».

Количество занятий 2. Знакомство с игрой. Помочь детям освоить приёмы сложения предметов из частей по образцу, развивать умение самостоятельно создавать образцы предметов и называть их. Учить находить детали по определённым признакам.

5.«Прозрачный квадрат».

Количество занятий 2. Знакомство с игрой, со свойствами прозрачного квадрата (гибкость, цвет, форма), чем отличаются обыкновенные льдинки от «нетающих»?; учить сортировать пластины по группам: треугольники, четырёхугольники, многоугольники и называют их количество; учить конструировать квадраты из одинаковых и из разных фигур.

6. «Ларчик».

Количество занятий 2.

Выкладывание на ковролине

Верёвочками фигур, дети должны придумать название предметам, похожим на данные фигуры. Развивать пространственные отношения: рядом, между, за...Игра «Забавные цифры» (дети считают на карточках предметы и обозначают цифрой).

7. «Чудо-цветик».

Количество занятий 2. Знакомство с игрой, чтение сказки, придумывание названия всем частям чудо-цветика; складывание из лепестков 2х,3х,4х, 5 и глазок (назвать части, из которых это возможно сделать). Выкладывание из деталей головоломки фигурки из альбома.

8. «Прозрачная цифра».

Количество занятий 2. Познакомить детей с игрой.

Учить сортировать пластинки по цвету, количеству и пространственному расположению закрашенных полосок. Учить детей конструировать цифры, сначала разноцветные, а затем одноцветные.

9. «Шнур-малыш».

Количество занятий 2. Знакомство с игрой, чтение сказочной истории, знакомство с приёмом отгибания шнуром «кнопки» (рис. № 1-2). Знакомство с приёмом закручивания вокруг «кнопки» и сквозь «кнопку» (рис. 7-8). Познакомить со схемами «Шнура-затейника»; плетение из двух шнуров (рис.25).

10. «Математические корзинки-5».

Количество занятий 2. Познакомить детей с героями Цифроцирка, с игрой. Обучать детей количественному и порядковому счёту в пределах 10. Знакомство с составом чисел первого десятка. Закрепить понятия «больше - меньше».

11. «Кораблик «брызг-брызг».

Количество занятий 2. Определение высоты мачт, порядковый счёт; количественный счёт; соотнесение цифры и количества, знакомство с условной меркой; определение пространственных отношений (1-3).

12. «Ларчик».

Количество занятий 2. Закрепить цвет, форму, размер, порядковый счёт; развивать логическое мышление. Игры «Цепочка», «Раздели фигуры», учить читать карточки-схемы

13. «Волшебная восьмёрка».

Количество занятий 2. Обучать прямому и обратному счёту в пределах десяти; закрепить количественный состав чисел в пределах 10 из единиц, понятия «больше-меньше-поровну»; учить детей уравнивать множества.

14. «Чудо - крестики».

Количество занятий 2. Развивать сенсорные способности: восприятие цвета, формы, величины.

Разгадывание загадок Краб Крабыча: найти все не треугольные или не красные детали; складывание нецветной полянки; игра «Волшебный мешочек».

15.«Четырёхцветный квадрат».

Количество занятий 2.

Сложение многоугольников по схемам в книжке «Квадратные забавы», сложение квадратов одноцветных, двухцветных, трёхцветных. Сложение фигур, в которых нет красного (зелёного, синего) цвета. Складывание плоскостных фигур по сказке.

16.«Ларчик».

Количество занятий 2. Закрепление цвета, количественный и порядковый счёт; условную мерку, развивать умение задавать вопросы, закрепить ориентировку в пространстве.

17. «Шнур-затейник».

Количество занятий 2. Продолжать работать по схемам «шнура-затейника: сначала дети вышивают непрерывные дорожки (рис.

7-12), прокладывают «стёжки-дорожки»(рис.13-24), плетут узоры из двух-трёх шнурков(рис.25-36);

Затем вышивают слова, меняя в них по одной букве (рис.37-48), отгадывание загадок.

18.«Счетовозик».

Количество занятий 2. Закрепление счёта в пределах десяти, сравнение чисел первого десятка, знакомство со знаками «больше - меньше», «равно - неравно»; развивать речь.

19. «Геоконт».

Количество занятий 2. Продолжаем выполнять задания Паука Юка:

Выложить на «Геоконте» прямоугольник и разделить его сначала на четыре равные, а затем неравные части. На какие геометрические фигуры разделили фигуру? Конструирование различных предметных фигур по образцу взрослого, по картинке, по заданной теме («одежда», «посуда», «транспорт»), по собственному замыслу.

20. «Ларчик».

Количество занятий 2. Продолжаем развитие сенсорных способностей (цвет, форма, размер) и элементарных математических представлений: игра «Кто спрятался?» (на закрепление цвета); игра «Кто остался?» (закрепление формы); игра «Какой по порядку? (порядковый счёт); игра «Какой длины Фифа?» (размер).

21. «Чудо - крестики».

Количество занятий 2. Конструирование предметных форм по силуэтным схемам и любым схемам в уменьшенном масштабе: пчёлка Жужа мечтает собрать коллекцию всех фигурок, дети самостоятельно складывают все фигурки из деталей головоломки; взрослый складывает простую геометрическую фигуру, а дети говорят, на что она похожа.

22. «Прозрачный квадрат».

Количество занятий 2. Складывание из маленьких треугольников или других геометрических фигур цветной лединки; складывание цветного квадрата из большого треугольника или другой геометрической фигуры; конструирование фигур по памяти в процессе чтения сказки.

23. «Кораблик «брызг-брызг».

Количество занятий 2. Сортировка флажков по цвету, познакомить с понятиями: вертикаль, горизонталь, диагональ. Игры «Надеть флажки на мачты!», «Радуга», «Лесенка», «Матросская тельняшка».

24. «Чудо-цветик».

Количество занятий 2. Определение на ощупь деталей головоломки; найти детали, из которых можно сложить Трёхглазку (три лепестка или двухглазка и один лепесток), четырёхглазку и т. д. (закрепить состав числа).

25. «Прозрачная цифра».

Количество занятий 2. Определение количества недостающих полосок и достраивание незаконченной цифры; Воспитатель загадывает цифры, дети должны догадаться и сложить эту цифру из пластинок; Дети складывают из пластинок различные объекты, называют их.

26. «Квадрат Воскобовича» (двухцветный).

Количество занятий 2. Дети самостоятельно рассказывают сказку и конструируют по схемам все фигуры;

Дети придумывают новые фигуры, а также свои приёмы сложения хорошо известных фигур. Сочиняют свою сказочную историю.

27. «Чудо - соты».

Количество занятий 2. Придумывание детьми разных фигур из деталей головоломки на какую-то тему: «транспорт», «мебель» и т. д., объясняют из каких деталей выполнено, составление описательного рассказа.

28. «Счетовозик».

Количество занятий 2. Закреплять счёт количественный и порядковый в пределах десяти, познакомить с образованием чисел второго десятка; сравнение чисел.

29. «Геокоонт».

Количество занятий 2. Взрослый на своём «Геокоонте» строит и показывает паутинку необычной формы. Затем эта паутинка исчезает, а дети воспроизводят её на своём «Геокоонте».

Затем взрослый предлагает свой вариант какой-либо фигуры, а дети свои.

30. «Логоформочки».

Количество занятий 2. Игры с игровизором

Дети рисуют маркером в соответствии с заданием ведущего (классификация логоформочек по двум свойствам).

31.«Прозрачный квадрат».

Количество занятий 2. Взрослый предлагает детям сложить из пластинок любую сюжетную картинку, перерисовать её на лист бумаги и придумать рассказ.

32.«Геокопт». Строеие паутинки. Перенос ее на бумагу дорисовываем и какой – либо персонаж и придумываем сказку.

Используемая литература в составлении программы:

Петровский В.А., Ярошевский М.Г. Основы теоретической психологии. М. Инфа-М, 1998.

Новый подход к содержанию и организации дошкольного образования детей 5-6 лет. Полиграфист. 2008.

Карелина С.Н. Развитие познавательных способностей детей в процессе использования развивающих игр В.Воскобовича. ДП., 2008.№10.

В.Воскобович Сказочные лабиринты игры. СПб., 2000

Картотека развивающих игр В. В. Воскобовича для детей 5–6 лет

«Сказочные лабиринты»

Картотека построена с учетом усложняющих развивающих вопросов и игровых заданий. Игры разработаны с учетом интересов детей.

К каждой игре разработано большое количество разнообразных заданий и упражнений, направленных на решение одной или нескольких образовательных задач.

Данные игры проводятся в трёх формах работы: индивидуальная, подгрупповая и групповая.

Цели:

- развитие у ребенка познавательного интереса и исследовательской деятельности;
- развитие речи, наблюдательности, воображения, памяти, внимания, мышления и творчества;
- гармоничное развитие у детей эмоционально-образного и логического начал;

- формирование базисных представлений об окружающем мире, математических понятиях, звукобуквенных явлениях;
- развитие мелкой моторики.

Кораблик «Плюх-Плюх»

Форма работы: индивидуальная/групповая

Образовательные области согласно ФГОС ДО: познавательное развитие, речевое развитие.

Задачи игры:

закрепить умение различать высокие и низкие мачты,

понятия «больше/меньше/поровну»,

развивать логическое и творческое мышление

Материалы и оборудование: Кораблик «Плюх – Плюх»,

сказочные персонажи капитан Гусь, матросы лягушата.

Игра «Отважные мореплаватели»

Сюжет игры : Кораблик рассекает волны под разноцветными парусами.

На его борту – отважная команда: Гусь-капитан, лягушки-матросы и ребята.

Игровое задание:

Снять все флажки и надеть их на мачты в том же порядке.

Подул сильный ветер, и все флажки перепутались. Сортируем их по цвету и сравниваем по количеству.

«Флажки одного цвета на мачту!» На какую мачту наденется больше всего флажков? А на какую меньше всего?

Вдруг кораблик захлестнула волна. «Сушить флажки!»

– командует Гусь. Надеваем все флажки на шнурок, сушим.

Выкладываем флажки на берегу в 5 рядов по цветам,

пересчитываем, говорим, где флажков меньше, больше.

Кораблик «Плюх-Плюх»

Форма работы: индивидуальная/групповая

Образовательные области согласно ФГОС ДО: познавательное развитие, речевое развитие.

Задачи игры:

- закрепить умение различать высокие и низкие мачты;

- развивать логическое и творческое мышление, моторику пальцев;

- воспитывать умение самостоятельно выполнять задания.

Материалы и оборудование: Кораблик «Плюх – Плюх»,

сказочные персонажи капитан Гусь, матросы лягушата.

Игра «Весёлое путешествие» Сюжет игры : Кораблик рассекает волны под разноцветными парусами.

На его борту – отважная команда: Гусь-капитан, лягушки-матросы

Игровое задание: выполнение узоров их флажков по схеме и по замыслу.

Лягушки-матросы отдыхают и вместе с ребятами складывают из флажков красивые узоры.

«Полный вперед! Поднять паруса!» – кричит капитан. Надеваем на мачты сначала по одному

флажку, затем еще по одному и так далее.

На сколько мачт поместилось по одному флажку?

На сколько – по два, три, четыре, пять?

"Счетовозик"

Форма работы: Индивидуальная/групповая

Образовательные области согласно ФГОС ДО: познавательное развитие, речевое развитие.

Задачи: развитие у ребенка пространственно-логическое мышления, внимания, памяти, мелкой моторики рук, знакомство с составом числа.

Материалы и оборудование: игра «Счетовозик», верёвочка.

Игра «Путешествие с Магноликом» Сюжет игры:

Магнолик приглашает ребят в путешествие по «Фиолетовому лесу» на сказочном «Счетовозике», который весело светит фонариками в окнах.

Игровое задание: закрепление порядкового счета и сравнения групп предметов.

Предлагает ребятам найти окошко, в котором три фонарика.

А в каком окошке фонариков в два раза больше?

(Ребята продевают шнурок в кнопку)

Какой номер у окошка, в котором вообще не горит свет?

В каком окне фонариков больше всего? Где оно находится?

Предлагает ребятам найти окошко, в котором три фонарика.

А в каком окошке фонариков в два раза больше?

Какой номер у окошка, в котором вообще не горит свет?

«Математические корзинки»

Форма работы: Индивидуальная/групповая

Образовательные области согласно ФГОС ДО: познавательное развитие, речевое развитие.

Задачи игры:

обучать счёту в пределах 10;

развивать умение ориентироваться в пространстве;

способствовать совершенствованию мелкой моторики руки и умений следовать внутреннему

плану действий;

воспитывать внимание, отзывчивость.

Материалы и оборудование: игра «Математические корзинки», карточки цифрята – зверята.

Игра «На помощь цифрятам» Сюжет игры :

Ребята, у цифрят неприятность, кто-то навёл беспорядок на полянках, разбросал корзинки и грибочки. Кто же им поможет?

Игровые задания: Достаньте корзинки и выложите их по порядку. Вставьте грибочки в корзинки.

Сколько грибов поместилось в корзинку Ёжика Единички?

Зайки Двойки, Мышки Тройки, Крыски Четвёрки, Пса Пятёрки.

А сколько грибочков в корзинках Ёжика Единички и Зайки Двойки?

Посчитайте сколько грибочков в корзинках Зайки Двойки и Мышки Тройки?

(Мышки Тройки и Крыски Четвёртке; Крыски Четвёртке и Пса Пятёрки)

Разложите все корзинки и грибочки на полянке.

«Математические корзинки»

Форма работы: индивидуальная/групповая

Образовательные области согласно ФГОС ДО: познавательное развитие, речевое развитие.

Задачи игры:закрепить счёт в пределах 10, понятие полное, неполное;

Добро пожаловать в группу «Я — воспитатель»: <https://vk.com/yavosp>

развивать умение ориентироваться в пространстве;

способствовать совершенствованию мелкой моторики руки;

воспитывать внимание, отзывчивость.

Материалы и оборудование: игра «Математические корзинки»,

карточки цифрята – зверята.

Игра «Собери грибы в корзинки»

Сюжет игры: Цифрята – зверята приглашают ребят в фиолетовый лес.

Игровые задания: Отсчитайте 10 грибов и разложите их по корзинкам.

У кого из зверят корзинка оказалась пустой, полной и неполной? Сколько надо добавить грибов в корзинку, чтобы она стала полной? Положите, в корзинки Зайки, Крыски и Мышки по

три грибочка.

Дети замечают и объясняют, что в корзинку Зайки нельзя положить 3 грибочка.

Сколько грибов в корзинке Мышке Тройки? А в корзинке Крыске Четвёртке сколько грибов? По

сколько грибов в каждой корзинке? (По 3). Поровну и грибов в корзинках? У кого из цифрят

корзинка полная? (У Мышки Тройки). А какая корзинка у Крыске Четвёртки? (Неполная).

Сколько надо добавить грибов в корзинку Крыске Четвёртки? Нам осталось разложить грибочки, корзинки на полянки и попрощаться с цифрятами – зверятами.

«Квадрат Воскобовича»

Форма работы: Индивидуальная/групповая

Образовательные области согласно ФГОС ДО: познавательное развитие, речевое развитие.

Задачи:

- развивать у детей умение различать геометрические фигуры, определять их свойства и размеры;
- формировать у ребёнка абстрактное мышление;
- развивать навыки моделирования, память, внимания, умение ориентироваться в пространстве;
- воспитывать креативный потенциал, желание помочь.

Добро пожаловать в группу «Я — воспитатель»: <https://vk.com/yavosp>

Материалы и оборудование: квадрат Воскобовича.

Игра «Цирк»

Сюжет игры : Вот мы с вами и в цирке, но что случилось с дрессировщиком, он расстроен. Оказывается его дрессированные летучие мыши улетели. Предлагаю из квадратов сложить

летучих мышей.

Игровые задания:

Возьмите квадрат и положите перед собой в виде ромба, верхний угол складываем к нижнему углу, получается треугольник, и загибаем один нижний угол.

И вот на арену цирка вылетают летучие мыши. Приземляются на пол, снова взлетают вверх, садятся на руку дрессировщика. Умницы мышки, за это надо дать вам угощение. Дети имитируют, как кормят мышек.

Коврограф «Ларчик»

Форма работы: Индивидуальная/групповая

Образовательные области согласно ФГОС ДО: познавательное развитие, речевое развитие.

Задачи игры: формирование представлений о сенсорных эталонах цвета, формы, величины; обучение способам обследования предметов, умению различать их форму, цвет и величину.

Материалы и оборудование: коврограф «Ларчик», геометрические фигуры, домики, разноцветные верёвочки.

Игра «Чей домик?» Сюжет игры

На коврографе располагаются геометрические фигуры (треугольники, четырёхугольники) и два домика (четырёхугольник и треугольник).

В фиолетовом лесу на поляне в четырёхугольном домике поселились братья – четырёхугольники, а в треугольном – треугольники.

Игровые задания:

Добро пожаловать в группу «Я — воспитатель»: <https://vk.com/yavosp>

Расселите фигуры.

Однажды к ним в гости приехали круг, овал и трапеция.

В каком домике они остановятся?

Дети из разноцветных верёвочек строят дома для круга и овала.

Коврограф «Ларчик»

Форма работы: Индивидуальная/групповая

Образовательные области согласно ФГОС ДО: познавательное развитие, речевое развитие.

Задачи игры:

- развивать умение ориентироваться в пространстве; понимать смысл пространственных отношений (вверху, внизу, справа, слева, в центре)
- способствовать совершенствованию мелкой моторики руки;
- воспитывать внимание, отзывчивость.

Материалы и оборудование: Ларчик, картинки цифрята - зверята.

Игра «В гостях у Ёжика Единички»

Сюжет игры: Ёжик Единичка приглашает ребят поиграть с ним и с его друзьями цифрятами.

Игровые задания:

Где находится Ёжик Единичка?

Ёжик единичка перемещается по коврографу, дети определяют его местоположение.

Ребята, цифрята тоже хотят с вами поиграть возьмите и разместите их на полянке.

Дети размещают и рассказывают, кто где находится.

Ёжик Единичка находится вверху с левой стороны.

А где сидит Зайка Двойка? (Вверху с правой стороны)

Где спряталась Мышка Тройка? (Внизу с левой стороны)

А где притаилась Крыска Четвёрка? (Внизу с правой стороны).

А кто сидит в центре? (Пёс Пятёрка сидит в центре).

«Волшебная восьмерка»

Форма работы: Индивидуальная/групповая

Образовательные области согласно ФГОС ДО: познавательное развитие, речевое развитие.

Задачи игры: развитие логического мышления, внимания, памяти, воображения, мелкой моторики руки.

Материалы и оборудование: игра «Волшебная восьмёрка»

Игра «Фокусник» Сюжет игры: Чтобы стать фокусниками надо сказать волшебные слова:

«Вокруг себя мы повернулись и в фокусников обернулись»

Игровые задания: Возьмите 4 палочки, составьте квадрат.

Переложите 1 палочку так, чтобы получился стульчик.

Из 6 палочек составьте домик. Переложите 2 палочки так, чтобы получился флажок.

Возьми все палочки из «волшебной восьмерки», составь лесенку, располагая ступеньки по цвету, используя считалку:

«Кохле – Охле – Желе – Зеле – Геле – Селе - Фи»

Преврати лесенку в кораблик

ОТПРАВИТЕЛЬ МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ "ЦЕНТР РАЗВИТИЯ	ПОДПИСАНО
ВЛАДЕЛЕЦ СЕРТИФИКАТА Шайдулина Елена Васимовна	
ДОЛЖНОСТЬ Заведующая	
СЕРТИФИКАТ 00E83611EF4AE3262AE7694283CCEAA8 E6	ПОДПИСАН 14.11.2023 09:12:23 МСК
ПОДПИСЬ ВЕРНА	