

Принято на педагогическом совете Протокол № 1 от "29" августа 2025 г	Утверждаю» Заведующий МБДОУ «Детского сад № 6 «Солнышко» г. Нурлат Республики Татарстан» Н. Н. Мугинова Приказ № 138 от «29» августа 2025 года
--	---

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Увлекательная математика»

Направленность: естественно - научная

Возраст обучающихся: 6 – 7 лет

Срок реализации: 1 год (36 часов)

Автор-составитель:

Шакирова Айгуль Фаниловна, воспитатель



ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат: 21F10693135951301CDA28D0A429A47

Владелец: Мугинова Назлыгуль Насыховна

Действителен с 08.04.2025 до 02.07.2026

г. Нурлат, 2025

СОДЕРЖАНИЕ

1. Пояснительная записка	3
1.1. Направленность дополнительной общеразвивающей программы	4
1.2. Новизна, актуальность, педагогическая целесообразность Программы	4
1.3. Цели и задачи реализации Программы по дополнительному образованию	5
1.4. Сроки реализации дополнительной общеразвивающей программы, формы и режим занятий	6
2. Учебно-тематический план. Содержание дополнительной общеразвивающей программы	6
3. Планируемые результаты освоения дополнительной общеразвивающей программы	17
4. Условия реализации образовательной программы дополнительного образования	17
5. Система оценки достижений планируемых результатов	19
Приложение 1. Дидактические игры, направленные на формирование элементарных математических представлений для детей подготовительной группы	20
Приложение 2. Схемы для работы с математическим планшетом Геометрик	41

Пояснительная записка

Для умственного развития детей дошкольного возраста существенное значение имеет приобретение ими математических представлений, которые активно влияют на формирование умственных способностей, так необходимых для познания окружающего мира.

В настоящее время математика необходима огромному числу людей различных профессий.

Математическое развитие ребенка – это не только умение дошкольника считать и решать арифметические задачи, это и развитие способности видеть в окружающем мире отношения, зависимости, оперировать предметами, и знаками, символами. Наша задача – развивать эти способности, дать возможность маленькому человеку познавать мир на каждом этапе его взросления.

Помня о том, что ведущий вид деятельности детей дошкольного возраста – игровая деятельность, я пришла к выводу, что для повышения уровня знаний детей и лучшей подготовки их к школе, нужно использовать большее количество дидактических игр и упражнений формирование математических представлений.

Активное использование разнообразных дидактических игр математического содержания позволяет, с одной стороны, углублять математические знания, а с другой – способствует формированию умений общаться с воспитателем (преподавателем), развивает навыки сотрудничества со сверстниками, формирует умения оценивать свои действия, работать в одном ритме со всеми, когда это необходимо.

Программа составлена на основе следующих **нормативно-правовых документов**:

1. Федеральный закон об образовании в Российской Федерации от 29.12.2012 №273-ФЗ (с изменениями и дополнениями)
2. Федеральный закон от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»
3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная Распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 г. №678-р
4. Федеральный проект «Успех каждого ребенка» в рамках Национального проекта «Образование», утвержденного Протоколом заседания президиума Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам от 3.09.2018 №10
5. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 3.09.2019 №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»
6. Федеральный закон от 13 июля 2020 г. №189-ФЗ «О государственном (муниципальном) социальном заказе на оказание государственных (муниципальных) услуг в социальной сфере» (с изменениями и дополнениями, вступившими в силу с 28.12.2022 г.)
7. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности

по дополнительным общеобразовательным программам»

8. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 №816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ» (утратит силу с 1 сентября 2023 года) (если программа реализуется с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий);

9. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 5 августа 2020 года № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ» (если программа реализуется в сетевой форме);

10. СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденные Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. №28;

11. Методические рекомендации по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (Письмо Министерства просвещения от 31 января 2022 года № ДГ-245/06 «О направлении методических рекомендаций») (если программа реализуется с применением электронного обучения дистанционных образовательных технологий);

12. Устав образовательной организации.

13. Письмо Министерства образования и науки Республики Татарстан от 07.03.2023 № 2749/23 «О направлении методических рекомендаций по проектированию и реализации дополнительных общеобразовательных программ в новой редакции».

14. Письмо Министерства образования и науки Республики Татарстан от 02.02.2024 № 1235/24 «О методическом сопровождении деятельности советов обучающихся общеобразовательных организаций».

1.1. Направленность дополнительной общеразвивающей программы

Программа «Занимательная математика» по содержанию является научно-предметной; по функциональному предназначению – учебно-познавательной; по форме организации – кружковой; по времени реализации – годичной.

1.2. Новизна, актуальность, педагогическая целесообразность Программы

Математическое развитие дошкольника предполагает не только усвоение детьми определенных знаний, формирование у них количественных, пространственных и временных представлений. Наиболее важным является развитие у дошкольников мыслительных способностей, а умение конструктивно мыслить - актуальным и современным. Реализация программы развивает у воспитанников тактильные ощущения, мелкую моторику, координацию движений пальцев, зрительно-пространственную ориентировку, концентрацию внимания, оперативную и долговременную память, логическое мышление; формирует навыки анализа плоских и объемных геометрических

фигур, навыки классификации по форме, размеру и цвету, навыки устного счёта и самостоятельности мышления.

Актуальность дополнительной образовательной программы. Наибольшую трудность в начальной школе испытывают не те дети, которые имеют недостаточно большой объем знаний, а те, которые проявляют интеллектуальную пассивность, отсутствие желания и привычки думать, узнавать что-то новое. К тому же, развитие – это не только объем знаний, полученных ребенком, а умение пользоваться им в разнообразной самостоятельной деятельности, это высокий уровень психических процессов, логического мышления, воображения, связной речи, это развитие таких качеств личности, как: любознательность, сообразительность, смекалка, наблюдательность, самостоятельность.

1.3. Цели и задачи реализации Программы по дополнительному образованию

Цель: Формирование математических представлений посредством дидактических игр и пособия Геометрик. Подготовка детей к школе.

Задачи:

- Развитие математических способностей и склонностей.
- Развитие личностных качеств и навыков самоконтроля и самооценки.
- Обучение самостоятельному решению поставленных задач, выбору приемов и средств, проверке правильности решения.
- Овладение мыслительными операциями (*анализ и синтез, сравнение, обобщение, классификация*)
- Обучить количественному и порядковому счёту в прямом и обратном порядке, счёту двойками, десятками.
- Расширить знания о геометрических фигурах.
- Упражнять определять величины (размер, вес, длину, высоту и т.д.).
- Научить ориентировки во времени и в пространстве.
- Научить решать логические задачи.

Задачи упражнений с Геометриком направлены на развитие:

- мелкой моторики, координации движений и ловкости обеих рук; подготовка руки к письму, и, как следствие, развитие речи;
- представлений о свойствах предметов: цвет, размер, форма;
- математических представлений (геометрические фигуры, длина, понятия «один-много», счёт, изображение цифр, знакомство с понятиями площади, периметра, угла);
- логического и пространственного мышления, зрительной памяти;

- умения моделировать и ориентироваться на плоскости, упражнения с понятиями направления («справа, слева, вверху, внизу»);
- умения создать изображение по образцу;
- усидчивости и внимания.

1.4. Сроки реализации дополнительной общеразвивающей программы, формы и режим занятий

Организация образовательного процесса регламентируется учебным планом и расписанием занятий, утверждаемых руководителем дошкольного учреждения.

Программа рассчитана один учебный год (с 01 сентября по 29 мая). Она предназначена для воспитанников подготовительной к школе группы – от 6 до 7 лет.

Периодичность занятий – один раз в неделю (по вторникам) во вторую половину дня. Режим оказания дополнительных образовательных услуг устанавливается в соответствии с СанПиН 2.4.1.3049-13. Продолжительность одного занятия – 30 минут.

Форма организации занятий: групповая

Общее количество: 36 занятий.

2. Учебно-тематический план. Содержание дополнительной общеразвивающей программы

Режим занятий: 1 раз в неделю

Продолжительность занятий: 30 минут

Календарно – тематическое планирование кружковой работы по ФЭМП в подготовительной группе

Месяц	Занятия	Название игры	Цель игры
Сентябрь	1 неделя	1. Игра с Геометрик «Домик».	Цель: упражнять составлять изображение по образцу. Цель: упражнять в количественном и порядковом счете, выкладывании из счетных палочек предметов по образцу и собственному замыслу.
		2. Игра со счетными палочками «Молоток», «Морковь», «Лопата».	

	2 неделя	1. Д/игра «Когда это бывает». «Лопата». 2. Игра Геометрик «Коврик».	Цель: закрепить знания о частях суток. Цель: упражнять в изображении геометрических фигур, ориентировке на плоскости, закреплять понятия левый нижний угол, правый верхний угол, центр и т.д.
	3 неделя	1. Д/игра «Незнайка в гостях». 2. Д/игра «Кто больше увидит».	Цель: учить видеть равное количество разных предметов, закрепить умение вести счет предметов. Цель: закреплять знания о геометрических фигурах.
	4 неделя	1. Игра со счетными палочками «Кошка», «Гриб». 2. «Игра «Сложи из спичек».	Цель: упражнять в количественном и порядковом счете, выкладывании из счетных палочек предметов по образцу и собственному замыслу. Цель: учить целенаправленным поисковым действиям, развивать смекалку.
Октябрь	1 неделя	1. Д/игра «Матрешки» 2. Д/игра «Подбери фигуру».	Цель: упражнять в порядковом счете; развивать внимание, память. Цель: упражнять в сопоставлении формы изображенных на картинах предметов с геометрическими фигурами.
	2 неделя	1. Д/игра «Живые числа». 2. Д/игра «Художники».	Цель: упражнять в прямом и обратном счете в пределах 10. Цель: развивать ориентировку в пространстве.
	3 неделя	1. Д/игра «Сосчитай правильно». 2. Д/игра «Какой сегодня	Цель: упражнять в счете предметов по осязанию. Цель: формировать знания о днях недели и закрепить их последовательности. Цель: упражнять в изображении геометрических фигур, ориентировке на плоскости, закреплять понятия левый

		день?»	нижний угол, правый верхний угол , центр и т.д.
	4 неделя	1. Д/игра «Угадайте, какое число пропущено?». 2. Д/игра «Разложи по порядку». 3. Графический диктант «Квадрат».	Цель: закрепить знания и последовательности чисел. Цель: упражнять в сравнении предметов по длине и ширине. Цель: продолжать развивать представления о геометрических фигурах и умение зарисовывать их на листе бумаги в клетку.
Ноябрь	1 неделя	1. Д/игра «Каких кружков больше». 2. Д/игра «Как расположены фигуры». 3. Игра с Геометрик «Кораблик».	Цель: упражнять в счете и отсчете предметов в пределах 10. Цель: учить детей располагать геометрические фигуры на плоскости. Цель: учить работать со схематическими изображениями предметов и выкладывать резиночками изображение по образцу.
	2 неделя	1. Д/игра «Сколько разных игрушек?». 2. Д/игра «Времена года». 3. Графический диктант «Сердечко».	Цель: закреплять знания об основном правиле счета: считать можно в любом направлении, не пропуская ни один предмет. Цель: закреплять представления о временах года и месяцах осени. Цель: развивать умения ориентироваться на листе бумаги в клетку, действовать в заданном направлении: вниз, вправо, влево; развитие слуховой памяти и восприятия, развивать графомоторные навыки.

	3 неделя	1. Д/игра «Веселые соседи».	Цель: развивать умение группировать предметы по разным признакам, определять взаимное расположение предметов; упражнять в сравнении смежных чисел в пределах 10.
		2. Д/игра «Назови скорей».	Цель: формировать знания о днях недели и их последовательности.
	4 неделя	3. Д/игра «Линии и точки».	Цель: развивать умение ориентироваться на листе бумаги в клетку. Развивать внимание, мыслительные операции, воображение.
		1. Д/игра «Угадай, какой по счету цветок».	Цель: закрепить навык порядкового счета.
		2. Д/игра «Кто какого роста?».	Цель: учить устанавливать отношения между величинами.
Декабрь	1 неделя	3. Игра с Геометрик «Звезда».	Цель: учить работать со схематическими изображениями предметов и выкладывать резиночками изображение по образцу.
		1. Д/игра «Освободим принцессу».	Цель: развивать логическое мышление; упражнять в порядковом счете, в увеличении и уменьшении числа на единицу.
		2. Д/игра «Найди парную картинку».	Цель: ориентировка на плоскости листа; учить описывать расположение геометрических фигур на карточках.
	2 неделя	3. Графический диктант «Собачка».	Цель: развивать умения ориентироваться на листе бумаги в клетку, действовать в заданном направлении: вниз, вправо, влево; развитие слуховой памяти и восприятия, развивать графомоторные навыки.
		1. Д/игра «Что звучит и сколько».	Цель: упражнять в порядковом счете звуков.
		2. Д/игра «Сломанная машина».	Цель: закреплять названия геометрических фигур, учить замечать нарушения в изображенном предмете.
		3. Математические загадки-	Цель: развивать логическое мышление.
			Цель: упражнять в количественном и порядковом счете, выкладывании из счетных палочек предметов по образцу и собственному замыслу.

		шутки. 4. Игры со счетными палочками «Листок», «Жук» и «Волк».	
	3 неделя	1. Дигра «Заполни квадрат». 2. Работа с математическими раскрывающимися.	Цель: упражнять в упорядочивании предметов по различным признакам. Цель: упражнять в решении примеров на сложении и вычитание, умение соотносить полученный ответ с заданным цветом.
	4 неделя	1. Дигра «Поможем Элли вернуться домой». 2. Дигра «Сравни между собой».	Цель: закреплять умение ориентироваться в пространстве с помощью условных обозначений на плане, определять направление движения объектов, отражать в речи их пространственное положение. Цель: упражнять в сравнении чисел и количества предметов, используя математические знаки сравнения $<$, $>$, $=$.
		3. Игра с Геометрик «Новогодняя снежинка».	Цель: учить работать со схематическими изображениями предметов и выкладывать резиночками изображение по образцу и собственному замыслу.
Январь	1 неделя	1. Дигра «Сколько?» 2. Дигра «Тик-так». 3. Графический диктант «Кенгуру».	Цель: развивать логическое мышление. Цель: продолжать учить определять форму предметов и их частей на примере макета часов. Продолжить знакомство с часами, учить устанавливать время на макете часов Цель: развивать умения ориентироваться на листе бумаги в клетку, действовать в заданном направлении: вниз, вправо, влево; развитие слуховой памяти и восприятия, развивать графомоторные навыки.

2 неделя	1. Д/игра «Яблоня и яблоки». 2. Математические загадки. 3. Д/игра «Посадим ели». 4. Работа в тетради в крупную клетку «Повтори узор».	Цель: упражнять в составлении и решении примеров на сложение и вычитание в пределах 10. Цель: развивать логическое мышление, тренироваться в счете и решении примеров. Цель: совершенствовать навыки определения величины предметов на глаз. Цель: развивать внимание, память, графомоторные навыки.
3 неделя	1. Игра «Соедини по цифрам» - «Трактор» и «Поезд». 2. Игра с Геометрик «Ракета».	Цель: упражнять в порядковом счете в пределах 20. Закреплять знание последовательности чисел. Цель: учить работать со схематическими изображениями предметов и выкладывать резиночками изображение по образцу.
4 неделя	1. Д/игра «Назови части суток». 2. Д/игра «Куда бросим мяч?». 3. Игра с Геометрик «Решаем примеры».	Цель: закреплять представления о частях суток (утро, день, вечер, ночь) Цель: продолжать учить ориентироваться в пространстве. Цель: учиться изображать образы цифр и математических знаков (+, -, =) с помощью резиночек; упражняться в составлении задач и решении примеров.

Февраль	1 неделя	1. Д/игра «Веселые соседи». 2. Д/игра «Решаем задачи бабушки Загадушки». 3. Графический диктант «Олень».	Цель: развивать умение группировать предметы по разным признакам, определять взаимное расположение предметов; упражнять в сравнении смежных чисел в пределах 10. Цель: продолжать знакомить с монетами достоинством 1,2,5,10 рублей, их набором и разменом. Цель: развивать умения ориентироваться на листе бумаги в клетку, действовать в заданном направлении: вниз, вправо, влево; развитие слуховой памяти и восприятия, развивать графомоторные навыки.
	2 неделя	1. Д/игра «Успей вовремя». 2. Д/игра «Сравни по весу». 3. Работа с математическими раскрасками.	Цель: продолжать закреплять понятие времени. Цель: упражнять в сравнении предметов по весу с помощью чашечных весов. Цель: упражнять в решении примеров на сложении и вычитание, умение соотносить полученный ответ с заданным цветом.
	3 неделя	1. Д/игра «Угадай, какое число пропущено». 2. Д/игра «Кто больше увидит». 3. Игры со счетными палочками «Танк», «Корабль».	Цель: определить место числа в натуральном ряду, назвать пропущенное число. Цель: закреплять знания о геометрических фигурах. Цель: упражнять в количественном и порядковом счете, выкладывании из счетных палочек предметов по образцу и собственному замыслу.

Март	4 неделя	1. Д/игра «Яблоки и перцы». 2. Д/игра «Сравни и заполни». 3. Игра с Геометрик «Слон».	Цель: упражнять на определение количества предметов на ощупь. Цель: учить осуществлять зрительно-мысленный Цель: учить работать со схематическими изображениями предметов и выкладывать резиночками изображение по образцу.
	1 неделя	1. Д/игра «Бумеранг». 2. Математические логические задачи. 3. Д/игра «Мастерим геометрические фигуры».	Цель: составить слово, решив примеры и расставив в правильной последовательности буквы. Цель: развивать логическое мышление детей. Цель: развивать умение конструировать геометрические фигуры по словесному описанию и перечислению характерных свойств.
	2 неделя	1. Игра «Соедини цифры» - «Подводная лодка» и «Собака». 2. Д/игра «Выбери фигуру». 3. Графический диктант «Цветок».	Цель: упражнять в порядковом счете в пределах 20. Закреплять знание последовательности чисел. Цель: определить и нарисовать вместо вопросительного знака пропущенную фигуру. Цель: развивать умения ориентироваться на листе бумаги в клетку, действовать в заданном направлении: вниз, вправо, влево; развитие слуховой памяти и восприятия, развивать графомоторные навыки.
	3 неделя	1. Д/игра «Угадайте, какое число пропущено?». 2. Д/игра «Сложи фигуру».	Цель: закрепить знания и последовательности чисел. Цель: составлять модели знакомых геометрических фигур из частей по образцу. Цель: учить работать со схематическими изображениями предметов и выкладывать резиночками изображение по образцу.

		3. Игра с Геометрик - «Утёнок».	
	4 неделя	1. Д/игра «Числовые домики». 2. Д/игра «Волшебная линейка». 3. Д/игра «Чародеи».	Цель: закреплять состав числа первого десятка. Цель: продолжить изучение отрезка, луча, линий – прямой и ломанной, замкнутой и незамкнутой; упражнять чертить линии с помощью линейки. Цель: закреплять названия геометрических фигур, уметь преобразовывать геом. фигуры в изображения предметов путем дорисовывания элементов.
	1 неделя	1. Д/игра «Продолжи считать». 2. Д/игра «Сложи фигуру». 3. Работа в тетради в крупную клетку «Повтори и продолжи узор».	Цель: упражнять в прямом и обратном счете, а также в счете парами и десятками. Цель: составлять модели знакомых геометрических фигур из частей по образцу. Цель: учить выявлять закономерность (ритм) в узор и продолжать его.
Апрель	2 неделя	1. Д/игра «Найди неправильную цифру». 2. Д/игра «Путешествие». 3. Д/игра «Работа с геометрическим конструктором» - «Краб» и	Цель: упражнять находить и отличать правильное написание цифр от неправильных (перевернутых, зеркально написанных).\ Цель: учить ориентироваться в пространстве. Цель: составить фигуру-силуэт, ориентируясь на образец.

	«Бабочка».	
3 неделя	1. Д/игра «Веселые соседи». 2. «Успей вовремя». 3. Игра с Геометрик «Рыбка».	Цель: закреплять знания соседних цифр числа и состава числа. Цель: продолжать закреплять понятие времени. Цель: учить работать со схематическими изображениями предметов и выкладывать резиночками изображение по образцу.
4 неделя	1. Д/игра «Выходные- будни». 2. Д/игра «Клад». 3. Графически й диктант «Верблюд» и «Белочка».	Цель: закреплять названия будних дней и выходных; уметь различать их по сигналу. Цель: упражняться в ориентировке в пространстве, учить рисовать план помещения. Цель: развивать умения ориентироваться на листе бумаги в клетку, действовать в заданном направлении: вниз, вправо, влево; развитие слуховой памяти и восприятия, развивать графомоторные навыки.

Май	1 неделя	1. Д/игра «На зарядку становись». 2. Д/игра «12 месяцев». 3. Игра «Сложи из спичек» - «Пароход». Игра-головоломка из спичек «Поверни оленя».	Цель: совершенствовать навыки счета в пределах 20. Цель: закрепить понятие о месяцах и их последовательность. Цель: учить целенаправленным поисковым действиям, развивать смекалку.
	2 неделя	1. Д/игра «Дополни число». 2. Д/игра «Зазеркалье»	Цель: закреплять знание состава чисел в пределах 10, упражнять в решении примеров на сложение и вычитание. Цель: учить зеркально отображать действия, закреплять пространственную.
	3 неделя	1. Д/игра «Скажи последующее/предыдущее число». 2. Д/игра «Сосчитай и построй».	Цель: закреплять знания соседей чисел. Цель: закреплять знания геометрических фигур, упражнять строить из счетных палочек геометрическую фигуру по памяти.
	4 неделя	1. Графический диктант «Крокодил». 2. Игра с Геометрик «Летающая тарелка» и «Меч».	Цель: развивать умения ориентироваться на листе бумаги в клетку, действовать в заданном направлении: вниз, вправо, влево; развитие слуховой памяти и восприятия, развивать графомоторные навыки. Цель: учить работать со схематическими изображениями предметов и выкладывать резиночками изображение по образцу.

4. Планируемые результаты освоения дополнительной общеразвивающей программы

Процесс работы ориентирован не только на сформированность отдельных математических представлений и понятий у детей, но и на развитие умственных возможностей и способностей, чувство уверенности в своих знаниях, интереса к познанию, стремление к преодолению трудностей, интеллектуальному удовлетворению.

Развивая умственные способности детей, логическое мышление, умение рассуждать, отстаивать своё мнение, способность логично и обстоятельно выдвигать свои идеи, стремиться к тому, чтобы каждый ребёнок, посещающий детский сад, в дальнейшем мог стать интересным, грамотным человеком, личностью.

5. Условия реализации образовательной программы дополнительного образования

Материально-техническое обеспечение:

1. Пособия для обучения детей счёту:
 - счетные палочки;
 - счетный материал (игрушки, пуговицы, шишки, желуди, камешки);
 - набор цифр, знаков;
 - числовые карточки;
 - счёты.
2. Пособия для упражнений детей в распознавании формы предметов и геометрических фигур:
 - комплект геометрических фигур;
 - геометрические конструкторы: «Колумбово яйцо», «Волшебный круг», в которых из набора плоских геометрических фигур требуется создать сюжетное изображение на основе силуэтного, контурного образца или по замыслу;
 - математические планшеты Геометрик, цветные резиночки.
3. Пособия для упражнений в распознавании величины предметов:
 - изображения предметов: плоские, контурные, нарисованные на карточках;
 - ленты различной ширины и длины;
4. Пособия для упражнения детей в ориентировке во времени:
 - настенный календарь для наблюдения смены времен года, месяцев, дней недели;
 - часы;
 - плакаты и сюжетные картинки с изображением времен года, частей суток.
5. Пособия для упражнения детей в пространственной ориентировке.
6. Настольно-печатные игры.
7. Головоломки, геометрические мозаики и конструкторы, задачи на

трансфигурацию с приложением образцов, наглядных инструкций;

8. Книги с учебно-познавательным содержанием для чтения детям и рассматривания иллюстраций.

9. «Змейка» Рубика, «Магнитные шарики».

10. Различные задачи, головоломки, лабиринты на развитие логического мышления.

11. Пособия для упражнения детей в ориентировке во времени:

- настенный календарь для наблюдения смены времен года, месяцев, дней недели;
- часы;
- плакаты и сюжетные картинки с изображением времен года, частей суток.

12. Пособия для упражнения детей в пространственной ориентировке.

13. Настольно-печатные игры.

14. Головоломки, геометрические мозаики и конструкторы, задачи на трансфигурацию с приложением образцов, наглядных инструкций;

15. Книги с учебно-познавательным содержанием для чтения детям и рассматривания иллюстраций.

16. «Змейка» Рубика, «Магнитные шарики».

17. Различные задачи, головоломки, лабиринты на развитие логического мышления.

Литература

- Е. В. Соловьева «Математика и логика для дошкольников»
- Ерофеева Т.И. и др. Математика для дошкольников. М.: Просвещение, 1997 г.
- Е. А. Носова, Р. Л. Непомнящая «Логика и математика для дошкольников».
- Л. Г. Петерсон, Н. П. Холина. «Раз – ступенька, два – ступенька»
- Т. И. Ерофеева «Дошкольник изучает математику»
- З. А. Михайлова «Игровые занимательные задачи для дошкольника» М.: Просвещение 1989 г.
- Т. А. Фалькович, Л. П. Барылкина «Формирование математических представлений» 2005г.
- В.П.Новикова «Математические игры в детском саду»;
- О.А.Новиковская «Математика в играх и картинках»;
- В.Бачурина «Развивающие игры для дошкольников»;
- Ю.А.Вакуленко «Математика считалочка-выручалочка. Занимательный материал для занятий с детьми 5-7 лет»;
- Л.В.Воронина, Н.Д.Суворова «Знакомим дошкольников с математикой»;
- Р.А.Жукова «Математика. Занимательные материалы. Средняя группа»;
- В.Волина «Праздник числа. Занимательная математика для детей»;
- Л.Бабич «365 увлекательных занятий для дошкольников»;
- «Давайте поиграем» под ред. А.А.Столяра.

5. Система оценки достижений планируемых результатов.

Для контроля реализации Программы определены следующие виды проверок:

- Текущая – на каждом педагогическом мероприятии проводится проверка выполняемой работы и ее оценка.

- Диагностические срезы на начало учебного года и на конец учебного года. Основная задача диагностики заключается в том, чтобы определить степень освоения ребенком программы дополнительного образования по познавательному развитию детей с использованием занимательных игр и упражнений математического содержания. Основной метод диагностики: педагогическое наблюдение

**Дидактические игры, направленные на формирование элементарных математических представлений
для детей подготовительной группы**

1. Игры на количественные представления.

№1 «Незнайка в гостях» Цель: учить видеть равное количество разных предметов, закрепить умение вести счет предметов. Материал: 3 группы игрушек из 5, 6, 7 штук; карточки с кружками. Ход игры: Воспитатель обращается к детям: «Сегодня в гостях у нас Незнайка. Я попросила его, чтобы он к каждой группе игрушек поставить карточку, на которой столько же кружков, сколько стоит игрушек. Посмотрите, правильно ли Незнайка расставил карточки». Выслушав ответы детей, педагог предлагает 1 ребенку подобрать к каждой группе соответствующую карточку. Организует проверку. Дети по очереди (два ребенка) пересчитывают игрушки одной из групп и кружки на представленной на ней карточке. Последнюю группу игрушек педагог предлагает сосчитать всем детям вместе.	№2 «Угадай, какое число пропущено» Цель: определить место числа в натуральном ряду, назвать пропущенное число. Материал: магнитная доска, 10 карточек с изображением на них кружков от 1 до 10 (на каждой карточке кружки другого цвета) флажки. Ход игры: Воспитатель расставляет на доске карточки в последовательности натурального ряда. Предлагает детям посмотреть, как они стоят, не пропущено ли какое-нибудь число. Затем ребята закрывают глаза, а воспитатель убирает одну карточку. После того как дети отгадают, какое число пропущено, показывает спрятанную карточку и ставит ее на место. Тому, кто первый назовет пропущенное число, получает флажок.
---	--

№3 «Матрешки»

Цель: упражнять в порядковом счете; развивать внимание, память.

Материал: цветные косынки от 5 до 10.

Ход игры: Выбирается водящий. Дети повязывают косынки и становятся в ряд — это матрешки. Они пересчитываются вслух по порядку: первая, вторая, третья и т. д. Водящий запоминает, на котором месте стоят все матрешки и выход? за дверь. В это время две матрешки меняются местами. Водящий входит и говорит, что изменилось, например: «Красная матрешка была пятой, а стала второй, а вторая стала пятой» Иногда матрешки остаются на местах.

№4 «Встань на свое место»

Цель: упражнять в порядковом счете, в счете по осязанию.

Материал: два набора карточек из картона с нашитыми на них в ряд пуговицами от 2 до 10.

Ход игры: Играющие становятся в ряд, руки за спиной, перед ними 10 стульев. В. раздает всем карточки. Дети пересчитывают пуговицы, запоминают их число. По сигналу: «Числа встаньте по порядку», каждый из играющих становится за стульчиком, порядковый номер которого соответствует числу пуговиц на его карточке.

№5 «Живые числа»

Цель: упражнять в прямом и обратном счете в пределах 10.

Материал: карточки с нарисованными на них кружочками от 1 до 10.

Ход игры: Дети получают карточки. Выбирается водящий. Дети ходят по комнате. По сигналу водящего: «Числа! Встаньте по порядку!» - они строятся в шеренгу и называют свое число. Водящий говорит: «Все ли встали на свои места? Сейчас они нам скажут, какое из них и на сколько больше или меньше какого?» Число 1 говорит числу 2: «Я меньше тебя на 1». Что ему ответит число 2? (Число 2 отвечает: «Я больше тебя на 1»). А что ты скажешь числу 3? и т. д.

Затем дети меняются карточками. Игра продолжается.

№6 «Сосчитай правильно»

Цель: упражнять в счете предметов по осязанию.

Материал: карточки с нашитыми на них в ряд пуговицами от 2 до 10.

Ход игры: Дети становятся в ряд, руки держат за спиной. Ведущий раздает всем по одной карточке. По сигналу дети передают друг другу слева направо карточки. По сигналу «Стоп!» - перестают передавать карточки. Затем ведущий называет числа «2 и 3», а дети, в руках которых карточка с таким же числом пуговиц показывают ее.

Правила игры. Считать пуговицы можно только за спиной. Если ребенок ошибся, он выходит из игры, его место занимает другой ребенок. Игра продолжается.

№7 «Кто первый назовет»

Цель: развитие внимания, упражнение в порядковом счете.

Ход игры: В. показывает детям картинку, на которой в ряд слева направо или сверху вниз изображены разнородные предметы. В. договаривается, откуда начинать пересчет предметов: слева, справа, сверху, снизу. Ударяет молоточков несколько раз. Дети должны посчитать количество ударов и найти игрушку, которая стоит на указанном месте. Кто первым назовет игрушку, становится победителем и занимает место ведущего.

№8 «Угадайте, какое число пропущено?»

Цель: закрепить знания и последовательности чисел.

Ход игры: В. предлагает детям поиграть в игру «Угадайте, какое число я пропустила?», объясняет ее содержание: «Я буду называть 2 числа, пропуская между ними одно, а вы угадывать, какое число я пропустила». Называет числа: 2 и 4, 3 и 5, 4 и 6, 5 и 7, 8 и 10 и т. п.

№9 «Каких кружков больше»

Цель: упражнять в счете и отсчете предметов в пределах 10.

Материал: карточки с 2 полосками, красные и синие кружочки (по 10 кружков каждого цвета на ребенка).

Ход игры: Педагог дает детям задание: на верхнюю полоску карточки положить 6 красных кружков вплотную, а на нижнюю - 5 синих кружков на некотором расстоянии друг от друга. Затем обращается к детям: «Каких кружков у вас больше: красных или синих. Почему вы думаете, что красных кружков больше? Что надо сделать, чтобы кружков стало поровну?» и т. д. (до 10).

№10 «Сколько разных игрушек»

Цель: закрепление знаний об основном правиле счета: считать можно в любом направлении, не пропуская ни один предмет.

Материал: наборы игрушек, числовые фигуры с количеством кружков от 6 до 10 (по 3-4 карточки на каждое число); карточки, на которых нарисованы разные предметы в количестве от 5 до 10 (по 3-4 карточки на каждое число, 1-2 карточки на каждого ребенка).

Ход игры: В. ставит на стол три группы предметов в ряд и спрашивает: «Как узнать, сколько разных игрушек?» Одному ребенку предлагает сосчитать какие-либо игрушки слева направо, а другому - эти же игрушки - справа налево. В. заключении спрашивает: Как дети считали игрушки? Изменился ли результат счета? И делает вывод: «Когда нужно узнать, сколько предметов, их можно считать в любом направлении, результат получится один и тот же». В. помещает на доску 3 числовые фигуры, а карточки с изображением предметов раскладывает на столе рисунками вниз. Затем обращается к детям: «На столе лежат карточки рисунками вниз. Те, кого я вызову, должны взять по одной карточке, сосчитать, сколько предметов на ней нарисовано, найти на доске карточку, на которой нарисовано столько же кружочков, и поставить под нею свою. Выиграет тот, кто правильно и быстрее других сделает это».

№11 «Угадай, какой по счету цветок»

Цель: закрепить навык порядкового счета.

Материал: наборное полотно с 3 полосками, набор предметных картинок с изображением разных цветов (9 штук).

Ход игры: На наборном полотне в ряд В. ставит 7 различных цветков и говорит: «Сейчас мы поиграем в игру «Угадай, который по счету цветок я спрятаю?» Посмотрите, сколько всего цветков? Как составлена группа из цветков? выслушав, ответ; детей, объясняет задание: «Постарайтесь запомнить, в каком порядке расположены цветы. Затем 1 цветок я спрячу, а вы скажете, который по счету он был. Кто хочет пересчитать цветы по порядку? Ребенок считает: Первый — голубой, второй - зеленый. Затем дети закрывают глаза, а воспитатель убирает 1 цветок. Упражнение повторяется несколько раз.

№12 «Что звучит и сколько»

Цель: упражнять в порядковом счете звуков.

Материал: барабан, металлофон, 2 палочки, бубен, погремушка, ширмочка.

Ход игры: Воспитатель размещает на столе барабан, металлофон, палочки, бубен, погремушку. Предлагает детям сначала послушать, как звучит каждый инструмент, затем ставит ширмочку и говорит: «Сейчас мы с вами поиграем. Надо будет угадать, на каких инструментах я играла, и сколько всего было звуков? Педагог извлекает 3 звука. Ребенок отвечает: «Один раз вы ударили по барабану, 1 раз по металлофону, 1 раз палочкой, всего было три звука». Задание повторяется — педагог извлекает от 2 до 5 звуков.

Вариант №2. **Ход игры:** В. предлагает детям взять карточки с кружками и поясняет: «Я буду стучать молоточком, а вы с закрытыми глазами посчитать звуки, а затем найдите карточки, на которых нарисовано на 1 кружок больше (меньше), чем количество звуков» и т. п. Игра повторяется несколько раз.

№13 «Освободим принцессу»

Цель: развивать логическое мышление; упражнять в порядковом счете, в увеличении и уменьшении числа на единицу.

Ход игры: В.: «В некотором царстве, в некотором государстве жил-был король, у которого была красавица дочь. Однажды небо потемнело, из-за туч вылетел Змей Горыныч, подхватил принцессу и понес в свой замок. Давайте освободим принцессу. В замке 9 башен, у каждой, кроме одной, числа написаны по определенному правилу. Принцесса находится в башне, где это правило нарушено. В какой башне находится принцесса? Догадайтесь, по какому правилу написаны числа?». Дети находят башню и объясняют: во всех записях числа увеличиваются на единицу, а под зеленой башней числа уменьшаются на единицу.

№14 «Веселые соседи»

Цель: развивать умение группировать предметы по разным признакам, определять взаимное расположение предметов; упражнять в сравнении смежных чисел в пределах 10.

Ход игры: В.: «Посмотрите, перед вами целая улица с домами. Рассмотрите ее и скажите, кто живет в этих домах? У каждого животного свой дом. А если бы животные захотели бы жить вместе, на какие группы вы их разделили бы? Сколько домов понадобилось? (Два дома: для диких животных и домашних животных). Какие животные здесь дикие, какие домашние? А теперь ответьте, какие соседи у собаки? Чей сосед петух? Кто соседи у бабочки? Кто живет слева от мышки? Кто живет справа от мышки? Кто живет справа от коровы? внимательно рассмотрите номера домов. Какие числа-соседи числа 2, Какое число идет до 4? А после 4? Какое число сосед 8 справа? После какого числа называют число 6? Какое число меньше чем 6? Какое число пропущено между числами 3 и 5?».

№15 «На зарядку становись»

Цель: совершенствовать навыки счета в пределах 20.

Материалы: картинки с изображением мышат (у 15 мышат на майках написаны цифры)

Ход игры: На доске располагают 20 картинок с изображением мышат. У 15 мышат на майках написаны цифры. Воспитатель предлагает детям дать номера остальным спортсменам (от 16 до 20). При этом воспитатель уточняет, какая цифра обозначает количество десятков и единиц, и вместе с детьми пересчитывает спортсменов.

Затем зачитывает стихотворение:

Двадцать спортсменов бегут на зарядку,

Но не желают бежать по порядку.

Последний, случается, первым придет –

Такой вот бывает неправильный счет.

В заключении воспитатель предлагает детям пересчитать спортсменов в обратном порядке.

№16 «Сколько?»

Цель: развитие мышления.

Ход игры: В. предлагает детям ответить на вопросы:

-Сколько хвостов у семи ослов?

-Сколько носов у двух псов?

-Сколько пальчиков у одного мальчика?

-Сколько ушей у пяти малышей?

-Сколько ушек и трех старушек? и т. д.

2. Игры на расширение представлений о геометрических фигурах.

№1 «Сломанная машина» Цель: закреплять названия геометрических фигур, учить замечать нарушения в изображенном предмете. Материал: машина, состоящая из геометрических фигур, на которой не достаёт какой-либо части. Ход игры: На магнитной доске строится машина, состоящая из геометрических фигур. Затем все дети, кроме одного - ведущего, отворачиваются. Ведущий убирает какую-либо деталь машины. Кто раньше других скажет чего не стало и какой она формы, становится ведущим. Если дети легко справляются с задачей, можно одновременно убрать две детали.	№2 «Подбери фигуру» Цель: упражнять в сопоставлении формы изображенных на картинах предметов с геометрическими фигурами. Материал: Подставка, на которой размешены модели геометрических фигур, картинки, на которых нарисованы предметы, состоящие из нескольких частей. Ход игры: В. объясняет задание: «Я буду указывать на фигуры, а вы среди своих картинок выбирайте те, на которых нарисованы предметы такой же формы. Если у вас есть предмет, у которого есть часть такой же формы, ту карточку вы тоже покажите».
---	---

№3 «Как расположены фигуры»

Цель: учить детей располагать геометрические фигуры на плоскости.

Материал: 2 таблицы, на которых посередине нарисована 1 фигура и вокруг нее (вверху, внизу, справа, слева), по одной фигуре, лист бумаги, конверт с моделями геометрических фигур (круг, квадрат, прямоугольник, треугольник, овал).

Ход игры: В. вывешивает таблицу с геометрическими фигурами и объясняет задание: «Внимательно рассмотрите таблицу, запомните, как расположены фигуры и разместите свои фигуры на листе точно так же. Чтобы хорошо все запомнить, надо рассмотреть таблицу в следующем порядке: сначала назвать фигуру, расположенную посередине, затем вверху и внизу, справа и слева. Кто хочет рассказать, как те положены фигуры? После этого В. поворачивает таблицу обратной стороной к детям. Выполнив задание, дети рассказывают, как они разместили фигуры, сверяют результат своей работы с образцом, исправляют ошибки. Могут быть даны аналогичные задания.

№4 «Кто больше увидит»

Цель: закрепление знаний о геометрических фигурах.

Материал: фланелеграф, геометрические фигуры.

Ход игры: На фланелеграфе в произвольном порядке размещают различные геометрические фигуры. Дошкольники рассматривают и запоминают их. Ведущий считает до трех и закрывает фигуры. Детям предлагает, как можно больше назвать геометрических фигур, которые были на фланелеграфе. Выигрывает тот, кто запомнит и назовет больше фигур. Продолжая игру, ведущий меняет количество фигур.

№5 «Найди парную картинку»

Цель: ориентировка на плоскости листа; учить описывать расположение геометрических фигур на карточках.

Ход игры: На доске вывешивается 4-6 карточек, парные к ним раскладываются на столе рисунками вниз. В. объясняет задание: «Сейчас мы поиграем в игру «Найди парную картинку «Тот, кого я вызову, возьмет одну из карточек на этом столе, назовет, какие фигуры на ней нарисованы и где они расположены. Затем найдет такую же карточку среди висящих на доске и поместит под ней свою». В. может вызывать детей одного за другим, не дожидаясь, пока будет найдена нужная карточка.

№6 «Сравни и заполни»

Цель: учить осуществлять зрительно-мысленный анализ способа расположения фигур.

Материал: набор геометрических фигур.

Ход игры: Каждый из игроков должен внимательно рассмотреть свою табличку с изображением геометрических фигур, найти закономерность в их расположении, а затем заполнить пустые клеточки со знаками вопроса, положив в них нужную фигуру. Выигрывает тот, кто правильно и быстро справится с заданием.

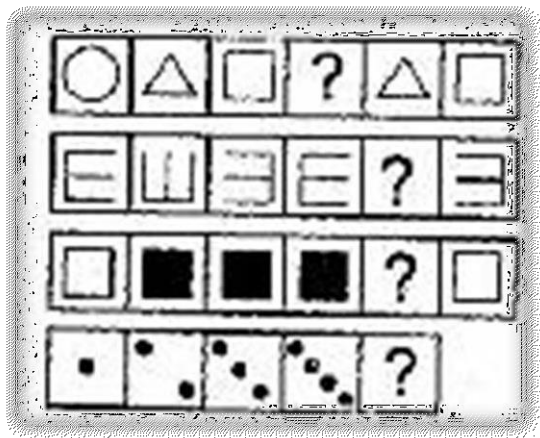
№7 «Найди свою фигуру» Цель: учить детей различать и правильно называть геометрические фигуры, выбирать фигуры по зрительно воспринимаемому образцу. Материал: ящик из картона с прорезанными отверстиями треугольной, круглой, квадратной и т. д. формы, геометрические фигуры, подобранные соответственно прорезам на ящике, конверты с изображением геометрических фигур. Ход игры: Игра заключается в том, что одни дети опускают в ящик геометрические фигуры (каждую в соответствующую прорезь), а другие должны выбрать их из ящика, ориентируясь на изображения в своих конвертах. В этой игре обязательно возникает познавательное общение детей, благодаря чему возникает речевая активность детей, дети хорошо видят ошибки друг друга: «Что ты берешь? У тебя же треугольник!» Группы детей в этой игре рекомендуется менять местами.	№8 «Кто быстрее найдет» Цель: учить сопоставлять результаты зрительного и осязательно-двигательного обследования геометрических фигур. Материал: на полочках подставки размешены модели геометрических фигур. На 3 полосках - модели этих же фигур, но меньшего размера. Подносы закрыты салфетками. Ход игры: На подставке расставлены модели геометрических фигур. В. говорит детям: «Сейчас мы поиграем в игру «Кто быстрее найдет». Те, кого я вызову, должны найти на ощупь под салфеткой такую же фигуру, на какую я укажу. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее». (Вызывает сразу по 3 человека).
№9 «Заполни квадрат» Цель: упорядочивание предметов по различным признакам. Материал: набор геометрических фигур, различных по цвету и форме. Ход игры: Первый игрок кладет в квадраты, не обозначенные цифрами, любые геометрические фигуры, например красный квадрат, зеленый круг, желтый квадрат. Второй игрок должен заполнить остальные клетки квадрата так, чтобы в соседних клетках по горизонтали (справа и слева) и по вертикали (снизу и сверху) были фигуры, отличающиеся и по цвету, и по форме. Исходные фигуры можно менять. Игроки тоже могут меняться местами (ролями). Выигрывает тот, кто сделает меньше ошибок при заполнении мест (клеточек) квадрата.	№10 «Учимся рисовать круги» Цель: учить рисовать круги в квадратах. Ход игры: В. напоминает, какие фигуры они рисовали по клеткам и сообщает: «Сегодня мы будем учиться рисовать круги. Для того чтобы круг получился ровным, его удобнее рисовать в квадрате. Посмотрите, я наложу круг на квадрат. Видите, круг касается всех сторон квадрата, а углы остаются свободными». Затем дети рисуют квадраты, воспитатель показывает на доске, как надо рисовать круги (рисуют красным карандашом круги в квадратах.).

№11 «Выбери фигуру»

Цель: определить и нарисовать вместо вопросительного знака пропущенную фигуру.

Ход игры: Условия подобных задач можно написать мелом на доске и предложить детям решить их фронтально. Дети могут не повторять условие – достаточно нарисовать их или поднять карточку с правильным ответом.

Пример задачи.



№12 «Геометрическая мозаика»

Цель: учить анализировать способ расположения частей, составлять фигуру, ориентируясь на образец.

Ход игры: Организуя игру, В. заботится об объединении детей в одну команду в соответствии с уровнем их умений и навыков. Команды получают задания разной трудности: составление изображения – предмета из геометрических фигур: работа по готовому расчлененному образцу, работа по нерасчлененному образцу, работа по условиям (собрать фигуру человека - девочка в платье), работа по собственному замыслу (просто человека). Каждая команда получает одинаковые наборы геометрических фигур. Дети должны самостоятельно договориться о способах выполнения задания, о порядке работы, выбрать исходные материал. Каждый играющий в команде по очереди участвует в преобразовании геометрической фигуры, добавляя свой элемент, составляя отдельные элементы предмета из нескольких фигур. В заключение дети анализируют свои фигуры, находя сходства и различия в решении конструктивного замысла.

№13 «Мастерим геометрические фигуры»

Цель: Развивать умение конструировать геометрические фигуры по словесному описанию и перечислению характерных свойств.

Материал: наборы счетных палочек, веревочки (шнурки)

Ход: Воспитатель читает стихи, а дети делают геометрические фигуры из веревочек и счетных палочек.

*Жили-были два брата:
Треугольник с квадратом.
Старший – квадратный,
Добродушный, приятный.
Младший – треугольный,
Вечно недовольный.
Тот кричит ему:
- Смотри, ты полней меня и шире,
У меня углов лишь три,
У тебя же их четыре.*

(Дети из счетных палочек моделируют квадраты и треугольники, затем называют фигуры).

*Но настала ночь, и к брату,
Натыкаясь на углы,
Младший лезет воровато
Срезать старшему углы.
Уходя, сказал: - Приятных, Я желаю тебе снов!
Спать ложился ты квадратом,
А проснешься без углов!*

Воспитатель уточняет у детей, какая фигура получится, если у квадрата срезать углы. (Круг). Дети делают круги из веревочек.

*Но наутро младший брат
Страшной мести был не рад.
Поглядел – нет квадрата.
Онемел... Стоит без слов..
Вот так месть. Теперь у брата
Восемь новеньких углов!*

Дети составляют восьмиугольник и называют все сделанные геометрические фигуры.

№14 «Нарисуй квадрат»

Цель: Продолжать развивать представления о геометрических фигурах и умение зарисовывать их на листе бумаги в клетку.

Материалы: тетрадные листы в клетку, простые и цветные карандаши.

Ход игры: Воспитатель загадывает детям загадку:

*Четыре есть у нас угла,
Четыре стороны.
Все стороны равны у нас
И все углы равны. (квадрат)*

Воспитатель предлагает детям нарисовать квадраты разных цветов и показывает последовательность рисования: «От точки вправо нужно провести прямую линию, равную двум клеткам, вниз провести еще одну прямую линию, равную двум клеткам, затем влево еще одну такую же линию и вверх до исходной точки. От верхнего правого угла квадрата вправо надо отсчитать три клетки и нарисовать еще один такой же квадрат»

Дети в тетрадях от предыдущего задания отчитывают вниз четыре клетки, ставят точку и рисуют квадраты простым карандашом до конца строки.

Затем воспитатель показывает на доске прием штриховки квадрата сверху вниз, не отрывая руки.

Дети заштриховывают квадраты разными цветами.

№15 «Сложи фигуру»

Цель: составлять модели знакомых геометрических фигур из частей по образцу.

Материал: фланелеграф, модели геометрических фигур.

Содержание. В. помещает модели геометрических фигур на фланелеграф, вызывает ребенка, просит его показать и назвать фигуры. Объясняет задание: «У каждого из вас такие же геометрические фигуры, но они разрезаны на 2 или 4 равные части; если их правильно приложить друг к другу, то получаются целые фигуры». Выполняя задание, дети рассказывают, из какого количества они составили фигуру.

Вариант №1.

Материал: 8 равнобедренных треугольников, вырезанных из двустороннего картона, — в конвертах на каждого ребенка; образцы фигур-силуэтов краба и бабочки; песочные часы.

Задания:

1) Подумайте и мысленно представьте себе, какая геометрическая фигура получится, если составить два треугольника. Составьте ее и расскажите, как вы это сделали.

2) Составьте фигуру-силуэт краба, ориентируясь на образец.

Инструкция:

— рассмотрите фигуру краба;

— подумайте, из какого количества треугольников сделано туловище, как они расположены;

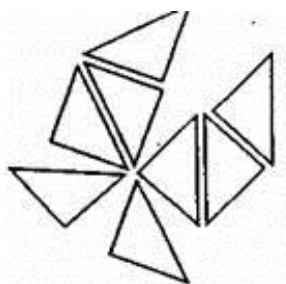
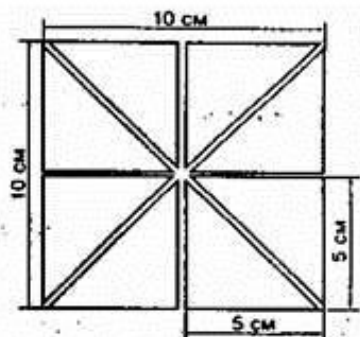
— подумайте, как сделана клешня краба. Сравните с образцом;

— за 2 минуты аккуратно составьте фигуру краба;

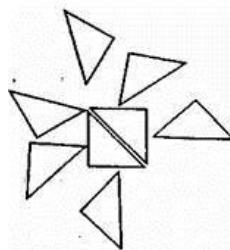
— расскажите, как вы ее составляли.

3) Составьте фигуру-силуэт бабочки, ориентируясь на образец. (Задание выполняется по аналогии с предыдущим.)

4) Сравните, силуэт краба и силуэт бабочки. Чем они похожи? Чем отличаются? Докажите (развернутое связное высказывание).



Бабочка.



Краб.

Вариант №2.

Материал: конверты с восемью равнобедренными треугольниками — для каждого ребенка; образцы фигур-силуэтов собачки и лисички; песочные часы.

Задания:

1) Подумайте и мысленно представьте себе, как из двух треугольников сделать четырехугольник? Составьте его и раскажите, как это сделать.

2) Составьте фигуру-силуэт щенка, ориентируясь на образец.

Инструкция:

— рассмотрите фигуру щенка;

— подумайте, из какого количества треугольников сделана голова, как они расположены;

— подумайте, как сделано туловище щенка, сравните с образцом;

— за 2 минуты аккуратно составьте фигуру щенка;

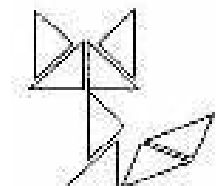
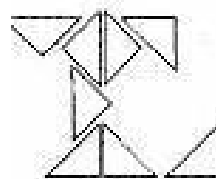
— расскажите, как вы выполняли задание.

3) Составьте фигуру-силуэт лисички, ориентируясь на образец.

Инструкция: задание выполняется по аналогии с предыдущим.

4) Сравните, пожалуйста, силуэт щенка и силуэт лисички. Чем они похожи, чем отличаются? Докажите (развернутое связное высказывание).

5) Сделайте из набора треугольников то, что вы хотите. Расскажите о своей работе.



Собачка и лисичка.

Вариант №3.

Материал: конверты с восемью равнобедренными треугольниками — для каждого ребенка; образцы фигур-силуэтов самолета и парохода; песочные часы

Задания:

Инструкция:

— рассмотрите фигуру вертолета;
— подумайте, из какого количества треугольников сделана кабина, как они расположены;

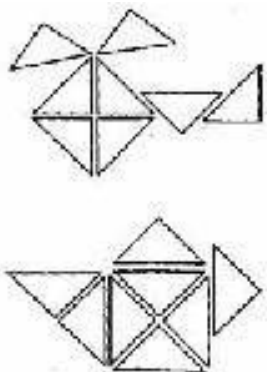
— подумайте, как сделаны лопасти вертолета, сравните с образцом;
— за 2 минуты аккуратно составьте фигуру вертолета;
— расскажите, как вы составили фигуру.

2) Составить фигуру-силуэт чайника, ориентируясь на образец.

Инструкция: задание выполняется по аналогии с предыдущим.

3) Сравните силуэты вертолета и чайника. Чем они похожи и в чем различаются? Докажите (развернутое связное высказывание).

4) Сделайте из данного набора треугольников все, что хотите, а я буду отмечать, кто за какое время аккуратно и творчески выполнил работу.



Вертолет и чайник.

Вариант №4.

Материал: конверты с восемью равнобедренными треугольниками — для каждого ребенка; образцы фигур-силуэтов самолета и парохода; песочные часы.

Задания: 1) Подумайте и мысленно представьте себе, какая геометрическая фигура получится из пяти треугольников. Составьте ее и расскажите, как это можно сделать.

2) Составьте фигуру-силуэт самолета, ориентируясь на образец.

Инструкция:

- рассмотрите фигуру самолета;
- подумайте, из какого количества треугольников сделан фюзеляж, как они расположены;

- подумайте, как сделаны крылья. Сравните с образцом;

- за 2 минуты аккуратно составьте фигуру самолета;

- расскажите, как вы ее составляли.

3) Составьте фигуру-силуэт парохода, ориентируясь на образец.



№17 «Сложи из спичек»

Цель: учить целенаправленным поисковым действиям, развивать смекалку.

Материал: наборы спичек (без серы) для каждого ребенка, доска, мел, песочные часы.

Вариант №1.

Задание 1. Составьте 2 равных квадрата из 7 спичек. Расскажите о ходе своих действий.

Задание 2. Составьте домик по данному образцу (нарисованному на доске). Инструкция:

- посмотрите на доску, сосчитайте, сколько вам понадобится спичек, чтобы построить этот домик;
- сколько спичек нужно добавить или убрать из того количества, что у вас было на столе?

Расскажите, как вы делали свою работу, доказывая правильность выполнения задания.

Задание 3. Сделайте из домика флажок (трансфигурация). Инструкция:

- переложите две спички так, чтобы получился флажок;
- объясните, как вы это сделали; научите товарища, если у него не получается.

Задание 4. Посмотрите на доску, сосчитайте, сколько спичек нужно убрать или добавить из тех, которые перед вами на столе. Сделайте телевизор, сравните с образцом. Расскажите, как вы это делали, помогите товарищу. Если дети качественно и быстро справляются с заданием, им предлагают составить любую фигуру по собственному желанию из определенного количества спичек. В этом случае требуется обязательно развернутое высказывание о том, что было задумано и как выполнялось задание.



Вариант №2.

Задание 1. Выложите из спичек часы по образцу.

Инструкция:

- посмотрите на доску;
- сосчитайте, сколько спичек понадобится, чтобы выложить эти часы (10 спичек + 2 на стрелки).
- Который час показывают часы?

Задание 2. Выложите из спичек зонтик по образцу.

Инструкция:

- сосчитайте, сколько понадобится спичек для того, чтобы сделать такой зонтик;
- выложите зонтик на парте (спички из коробки выбирайте по одной);
- делайте работу аккуратно, чтобы было красиво.

Задание 3. Сделайте из зонтика 3 равных треугольника (трансфигурация).

Инструкция:

- переложите 2 спички так, чтобы получилось 3 равных треугольника;
- из 7 спичек составьте 3 равных треугольника, расположенных по-другому.



Задание 4. Сделайте любую фигуру (предмет) из 10 спичек — по своему выбору.

Вариант №3.

Задание 1. Выложите из спичек пароход по образцу.

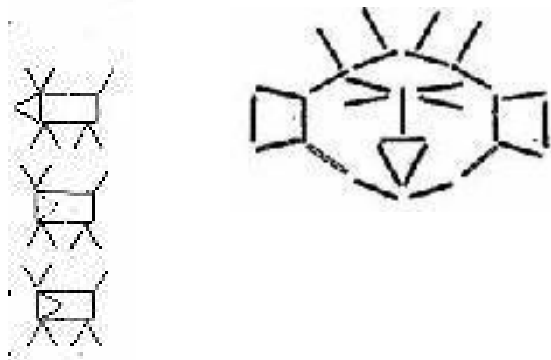
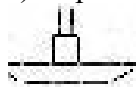
Инструкция:

- посмотрите внимательно на доску, определите, что на ней нарисовано;
- посчитайте, сколько надо спичек, чтобы выложить верхнюю линию парохода, нижнюю линию парохода, боковые, трубу;
- отложите нужное число спичек;
- выложите пароход, сравните его с образцом.

Задание 2. а) Выложите из спичек оленя по образцу. Инструкция:

- посмотрите на доску, определите, что нарисовано;
- сосчитайте, сколько спичек нужно, чтобы выложить туловище, голову, ноги, хвост, рога оленя;
- отложите нужное число спичек;
- выложите оленя, сравните с образцом.

б) Переложите 2 спички так, чтобы олень смотрел в другую сторону.



Задание 3. Подумайте, что можно сделать из этого количества спичек, и выложите любую фигуру.

Вариант №4.

Задание 1. Выкладывание из спичек бабочки по образцу.

Инструкция:

- посмотрите внимательно на доску, определите, что на ней нарисовано;
- посчитайте, сколько спичек понадобится, чтобы выложить верхние крылышки, нижние крылышки, усики;
- отложите нужное число спичек;
- выложите бабочку, сравните ее с образцом.

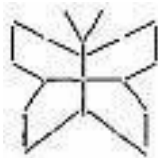
Задание 2. Выкладывание из спичек фигуры, похожей на ключ.

Инструкция:

- посмотрите на доску, сосчитайте, сколько спичек понадобится, чтобы выложить фигуру, похожую на ключ; выложите фигуру; сравните ее с образцом;
- переложите четыре спички так, чтобы получилось 3 квадрата.

Задание 3. Выложите из любого количества спичек портрет свой, своего друга или сказочного персонажа. Расскажите, какое настроение у изображенного лица.

По следам выполнения задания дети дают развернутый словесный отчет о своем замысле и способах его реализации.



3. Игры на ориентировку в пространстве.

№1 «Художники» Цель: развитие ориентировки в пространстве. Ход игры: Ведущий предлагает детям нарисовать картину. Все вместе продумывают ее сюжет: город, комната, зоопарк и т. п. Затем каждый рассказывает о задуманном элементе картины, поясняет, где он должен находиться относительно других предметов. Воспитатель заполняет картину предлагаемыми детьми элементами, рисуя ее мелом на доске или фломастером на большом листе бумаги. В центре можно нарисовать избушку (изображение должно быть простым и узнаваемым) вверху, на крыше дома – трубу. Из трубы вверх идет дым. Внизу перед избушкой сидит кот. В задании должны быть использованы слова: вверху, внизу, слева, справа, от, за, перед, между, около, рядом и т. д.	№2 «Путешествие» Цель: учить ориентироваться в пространстве. Ход игры: В.обозначает направление на полу групповой комнаты стрелка; разного цвета, а ребенку говорит: «Сначала иди туда, куда указывает красная стрелка, потом поверни туда, куда указывает синяя, затем пройди три шага и там ищи». Задания могут быть любые как одному ребенку, так и всей группе детей.
№3 «Нарисуй по описанию» Цель: развитие внимания, воображения. Ход игры: В. два раза читает текст: «Стоял белый дом, крыша у него была треугольная. Большие окна были красными, а маленькое окно над ними - желтое. А дверь у него была коричневая». Второй раз читает медленнее. Дети слушают с закрытыми глазами, потом рисуют его.	№4 «Куда бросим мяч?» Цель: продолжать учить ориентироваться в пространстве. Ход игры: Дети встают в круг. В. дает задания: «Брось мяч тому, кто стоит перед тобой. Брось мяч тому, кто стоит справа от тебя» и т. п.
№5 «Расскажи про свой узор» Цель: учить овладевать пространственными представлениями. Ход игры: У каждого ребенка картинка (коврик) с узором. Дети должны рассказать, как располагаются элементы узора: в правом верхнем углу круг, в левом верхнем углу - квадрат, в левом нижнем углу - овал, в правом нижнем углу - прямоугольник, в середине - треугольник.	№6 «Линии и точки» Цель: Развивать умение ориентироваться на листе бумаги в клетку. Развивать внимание, мыслительные операции, воображение. Материал: тетрадные листы в крупную клетку, цветные карандаши. Ход игры: Воспитатель раздает листы в клетку и карандаши и просит детей украсить «коврики для гномов». Затем на доске цветным мелом проводит линии слева направо и сверху вниз, называя их направление, и уточняет: Что образуют линии (клеточки). Клеточки помогают расположить рисунок ровно. В центре клеточки и на пересечении линий можно поставить точки. (Показывает несколько вариантов) А теперь давайте украсим коврики для гномов с помощью цветных линий, клеточек и точек.

№7 «Рисуем дорожку к участку»

Цель: Развивать умение ориентироваться в пространстве с помощью условных обозначений и схем.

Материал: листы бумаги с изображением плана территории

Ход игры: у детей листы бумаги с изображением плана территории д\сада (здание и участок д\сада).

Воспитатель предлагает детям помочь Петрушке найти дорогу к участку и дает указания:

- придумайте, как мы будем обозначать направления движения. (Прямой линией со стрелкой)

- положите треугольник посередине листа
- проведите прямую линию со стрелкой от прямоугольника до треугольника.

- положите круг посередине одной из боковых сторон листа (участок другой группы)

Проведите прямую линию со стрелкой от треугольника до круга.

- уточните дальнейшее направление движения до участка
- проведите прямую линию со стрелкой от круга к участку.

Затем дети по очереди рассказывают о направлении движения от д\сада до участка, используя пространственные понятия.

№8 «Поможем Элли вернуться домой»

Цель: Закреплять умение ориентироваться в пространстве с помощью условных обозначений на плане, определять направление движения объектов, отражать в речи их пространственное положение.

Материал: Альбомный лист с изображением плана, конверты с заданиями.

Ход игры: Воспитатель напоминает детям отрывок из сказки, в котором девочка Элли с другом Тотошкой после урагана попала в другую страну. Воспитатель предлагает детям помочь ей вернуться домой. Вместе с детьми он рассматривает план возвращения домой:

3 4
5
1 2

Взрослый обращает внимание детей на то, что путь Элли обозначен на плане цифрами, а в группе – конвертами с заданиями. Дети находят на плане цифру 1, а в группе – конверт с цифрой 1 (В котором размещен текст с заданием на счет).

Затем предлагает найти на плане цифру 2 и определить, в каком направлении надо нарисовать стрелку (слева направо из нижнего левого угла в нижний правый угол). Дети находят в группе конверт с цифрой 2 (с заданием).

Аналогично дети находят конверты с цифрами 3, 4 и 5, рисуют стрелки и выполняют задания последовательно.

4. Игры на временные представления.

№1 «12 месяцев» Цель: закрепить понятие о месяцах. Материал: карточки, на которых изображены предметы от 1 до 12. Ход игры: Воспитатель раскладывает карточки изображением вниз и перемешивает их. Дети выбирают любую карточку и выстраиваются по порядку в соответствии с числом, указанным на карточке. Они превратились в «12 месяцев» Каждый «месяц» вспоминает, что он может рассказать о себе. Ведущий задает вопросы: «Пятый месяц, как тебя зовут?» Так зовут второй месяц?» Затем задания усложняются: «Январь, придумай загадку о своем месяце. Октябрь вспомни пословицу о своем времени года. Март, ты какой по счету в году? Сентябрь, назови сказку, где встречается твое время года. Апрель, в каких сказках встречается твое время года?» Далее игру можно усложнить. Для этого используется набор картинок с изображением времен года и ярко выраженных сезонных явлений. Играющие рассматривают картинки и выбирают те, которые соответствуют его месяцу или времени года.	№2 «Назови пропущенное слово» Цель: закрепить знания о временах года, частях суток, днях недели, месяцев. Материал: мяч. Ход игры: Ведущий начинает сразу и бросает мяч одному из играющих: - Солнышко светит днем, а луна . . . - Утром я пришла в детский сад, а вернулась домой . . . - Если вчера была пятница, то сегодня . . . - Если за понедельником был вторник, то за четвергом . . . Аналогично можно проводить игру о временах года, месяцах.
№3 «Когда это бывает» Цель: закрепить знания о частях суток. Материал: модель суток, картинки. Ход игры: В. выставляет модель суток, стрелка указывает поочередно на разные части суток — дети выбирают те картинки, на которых изображена трудовая деятельность людей, осуществляемая в это время суток. Примерные вопросы: Что изображено на картинке? Почему ты выбрал именно эту картинку? Как называется эта часть суток?	№4 «Назови скорей» Цель: формирование знания о днях недели и закрепить знания о их последовательности. Содержание. Дети образуют круг. С помощью считалки выбирается ведущий. Он бросает мяч кому-либо из детей и говорит: «Какой день недели перед четвергом? Ребенок, поймавший мяч, отвечает «Среда». Теперь он становится ведущим и задает вопрос: «Какой день недели был вчера?» (Назови дни недели после вторника. Назови день недели между средой и пятницей). <u>Вариант №2.</u> «Какой сегодня день?» Содержание. В. предлагает детям встать в круг и поиграть в игру: «Назови следующий день». Объясняет игровые действия и правила: «Ребенок называет день недели, например, воскресенье, и бросает мяч другому. Тот, поймав мяч, называет следующий день и т. д.2.

№5 «Составь неделю»

Цель: Закреплять умение последовательно называть дни недели.

Материалы: два набора с карточками от 1 до 7, музыкальное сопровождение.

Ход игры: Дети делятся на две команды по набору карточек с цифрами от 1 до 7. Воспитатель предлагает детям построиться в шеренгу, образуя неделю: первым встает ребенок, у которого на карточке написана цифра 1 (понедельник), вторым, у которого на карточке – цифра 2 и тд. Затем дети называют дни недели по порядку и показывают соответствующие карточки с цифрами.

Дети под музыку по заданию воспитателя выполняют различные движения, а по ее окончании строятся в шеренгу, образуя неделю начиная со вторника. Затем дети составляют неделю, начиная с четверга и тд.

Игра повторяется 2-3 раза.

После выполнения каждого задания дети по порядку называют дни недели начиная с заданного дня. За правильно выполненное задание команда получает звездочку.

В конце игры подсчитывается количество звездочек и определяется победитель.

№6 «Тик-так»

Цель: Продолжать учить определять форму предметов и их частей на примере макета часов.

Познакомить с часами, учить устанавливать время на макете часов.

Воспитывать интерес к играм.

Материалы: будильник, наручные часы, настенные часы с кукушкой.

Ход игры: На столе у воспитателя под салфеткой разные виды часов: будильник, наручные часы, настенные часы с кукушкой.

Воспитатель читает стихотворение:

Петушок

Кукареку-кукареку

Звонко петушок поет.

Озарило солнцем реку, в небе облако плывет.

Просыпайтесь, звери, птицы!

Принимайтесь за дела.

На траве роса искрится,

Ночь июльская прошла.

Как будильник настоящий,

Разбудил вас петушок.

Распушил он хвост блестящий

И расправил гребешок.

Воспитатель выясняет у детей, какие приборы придумал человек для измерения времени. (Часы). Затем снимает салфетку с разных видов часов и загадывает загадки. Дети показывают отгадки.

Ежедневно в семь утра

Я трещу

- Вставать пора! (будильник)

Живет в резной избушке

Веселая кукушка.

Она кукует каждый час

И ранним утром будит нас. (настенные часы с кукушкой)

№7 «Успей вовремя» Цель: продолжать закреплять понятие времени. Развивать чувство времени, учить регулировать свою деятельность в соответствии с временным интервалом. Воспитывать любознательность. Материалы: материалы игры «Колумбово яйцо», песочные часы. Ход игры: На столе у воспитателя картинкой вниз лежит 10 карточек (из игры «Колумбово яйцо») Дети разбиваются на пары. Воспитатель предлагает взять конверты с разрезанными частями и собрать из них картинку за 3 минуты (показывает песочные часы). Воспитатель проверяет, все ли дети успели выполнить задание, и напоминает о важности умения укладываться в заданное время.	№8 «Назови части суток» Цель: закреплять представления о частях суток (утро, день, вечер, ночь) Материалы: карточки, с изображением частей суток. Ход: Воспитатель вместе с детьми выясняет, из скольких частей состоят сутки, предлагает назвать их, показать соответствующие картинки и выложить их в правильной последовательности (Утро, день, вечер, ночь). Взрослый предлагает составить сутки и называет одну из частей суток. Дети перечисляют остальные части суток и показывают соответствующие картинки. Игра повторяется 2-3 раза.
№9 «Времена года» Цель: закреплять представления о временах года и месяцах осени Материалы: модель времени года. Ход игры: Воспитатель показывает детям модель «Времени года»: квадрат, разделенный на 4 части (времена года), окрашенные в красный, зеленый, голубой и желтые цвета. Желтой сектор разделен еще на 3 части, окрашенные в светло-желтый, желтый и желто-коричневый. Воспитатель спрашивает у детей: «Сколько всего времен года? Назовите их по порядку. (Показывает времена года на модели, уточняя цвет.) Покажите на модель осень. На сколько частей разделено это время года? Как вы думаете, почему здесь 3 части? Какие месяцы осени вы знаете? Последний месяц осени – ноябрь. Назовите месяцы осени по порядку». (сентябрь, октябрь, ноябрь.) Воспитатель показывает месяцы на модели.	

5. Игры на сравнение по величине.

№1 «Достань мяч» Цель: закрепить понятие величины. Ход игры: В. играет с детьми, а затем прячет мяч и предлагает его достать. Мяч прячут то высоко, то низко. Сначала мяч лежит высоко на шкафу. Перед детьми стоит задача — принести мяч и продолжить игру. Но мяч лежит высоко, и достать его, протянув руку, невозможно. Здесь важно, чтобы дети смогли проанализировать условия задачи и найти правильное решение. Хочется продолжить игру, но для этого нужен мяч. В обсуждении того, почему трудно достать мяч и как это можно сделать, принимают участие все дети. Они предлагают разные способы: подставить стул, достать мяч палкой, подпрыгнуть и т. д.; поиске средств достижения цели выполняется важная мыслительная задача.	№2 «Что шире, что уже» Цель: упражнять в сравнении предметов по длине, ширине. Материал: по 7 полосок разной длины и ширины. Ход игры: В. предлагает взять детям полоски, положить их перед собой и задает вопросы: «Сколько всего полосок? Что можно сказать об их размере? Покажите самую длинную (короткую, узкую, широкую) полоску. Как разложить по порядку полоски от самой короткой до самой длинной? (Каждый раз надо брать самую короткую из оставшихся). Положите полоски по порядку от самой длинной. В каком порядке вы положили полоски? Которая по счету самая длинная полоска? (короткая?). На котором по счету месте оказалась узкая полоска? (широкая?). Разложите полоски по порядку от самой узкой до самой широкой. Которая по счету узкая (широкая) полоска? Которая по счету самая длинная (короткая) полоска?»
№3 «Разложи по порядку» Цель: упражнять в сравнении предметов по длине и ширине. Материал: наборы палочек (прутиков) разной длины и толщины. (По 5 палочек на каждого ребенка). Ход игры: В. предлагает детям разложить перед собой палочки и спрашивает: «Сколько палочек? Чем они отличаются? Поскольку палочек разного размера? Как вы будете выбирать нужную по порядку палочку, чтобы разложить их от самой толстой до самой тонкой? Помните, что брать нужно сразу нужную палочку, примеривать и прикладывать нельзя! После того как задание выполнено, кто-либо из детей называет сравниваемую толщину палочек в порядке их расположения (самая толстая, толще), указывает, сколько по счету всего и какая по счету самая длинная (самая короткая). Затем дети раскладывают палочки в ряд по порядку от самой длинной до самой короткой и определяют, где теперь оказалась самая тонкая и самая толстая.	№4 «Кто какого роста?» Цель: установление отношений между величинами. Ход игры: В. вызывает 5 детей разного роста и предлагает им встать по росту за ребенком самого низкого роста. Когда дети построятся, задает вопросы: «Кто из детей самого низкого роста? Каких детей он ниже? Кто самого высокого роста? Каких детей он выше? Сравнивает рост детей, стоящих рядом. Кто выше, Коля или Лена? Лена или Вера?» Затем предлагает решить задачи. 1. В старшую группу ходят Юля, Боря, и Маша. Юля выше ростом. Бори. А Боря - выше Маши. Кто из этих ребят самого высокого роста? Самого низкого? Почему вы так думаете? 2. Коля выше Юли, Наташа - ниже Юли. Кто из детей самого низкого роста? Почему вы так думаете? Расскажите.

№5 «Посадим ели»

Цель: Совершенствовать навыки определения величины предметов на глаз.

Материалы: счетные палочки, ватман, рисованный домик и ели.

Ход: Воспитатель показывает детям изображение дома и «сажает» возле него ель. Затем предлагает ребятам подобрать ели такой же высоты (из предложенных на подносе) для озеленения двора.

Предварительно уточняет: «Как узнать высоту ели? (Измерить). Чем можно измерить высоту ели? (Палочкой, она будет являться условной мерой). Как вы думаете, сколько раз уложится счетная палочка в высоте ели?»

Вызванный ребенок измеряет высоту ели (без остатка).

Воспитатель спрашивает у детей: «Чему равна высота ели? (Двум счетным палочкам). Какой высоты нужно подобрать ели для озеленения двора? (Высота ели должна быть равна двум счетным палочкам.)»

Воспитатель уточняет правила измерения: «Приложите меру к основанию ели и отметьте конец меры. К этой точке опять приложите меру. И так до конца ели».

Дети подбирают ели заданной высоты, измеряя их палочкой.

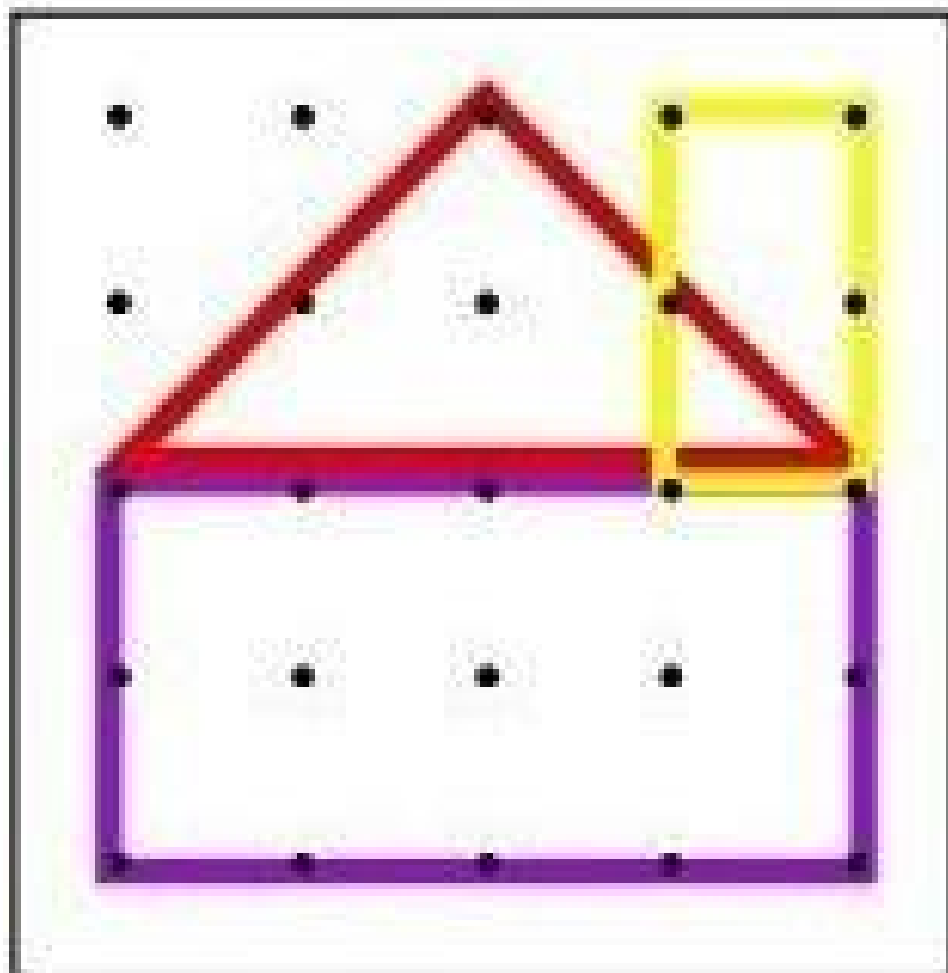
Выбранные ели дети наклеивают вокруг дома на ватман.

№6 «Решаем задачи бабушки Загадушки»

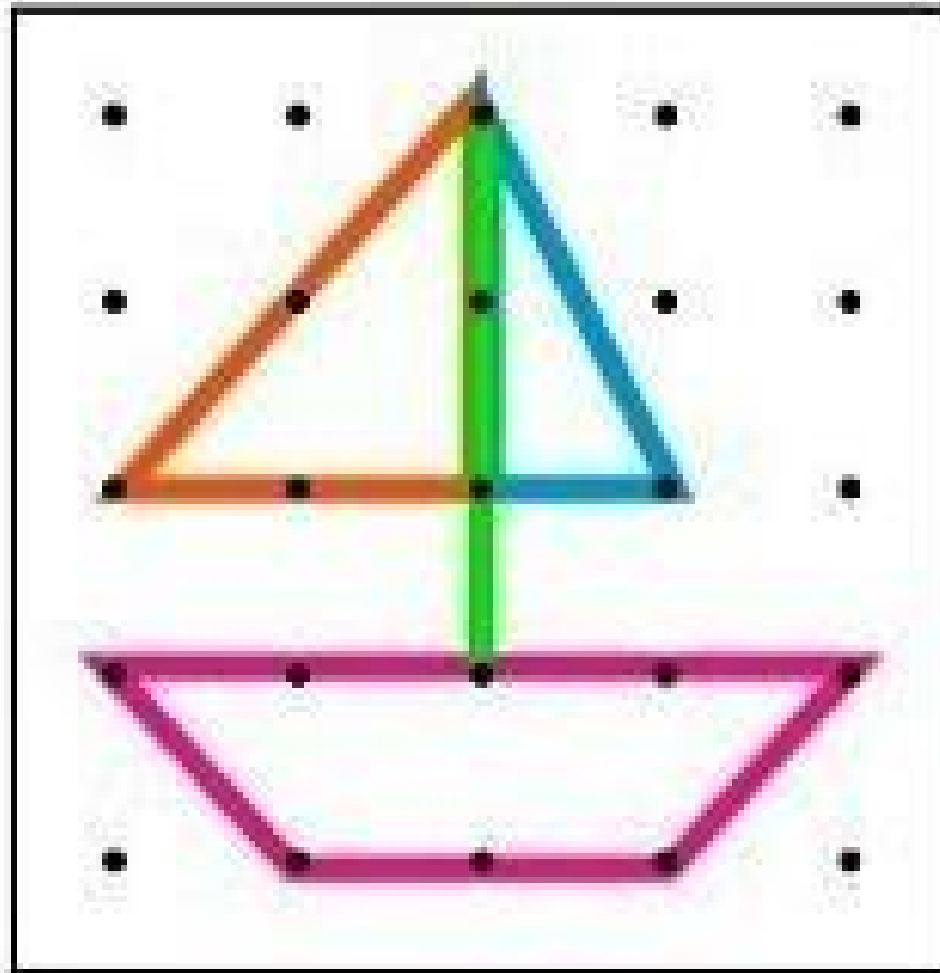
Цель: Продолжать знакомить с монетами достоинством 1,2,5,10 рублей, их набором и разменом.

Материалы: монеты достоинством 1,2,5,10 рублей

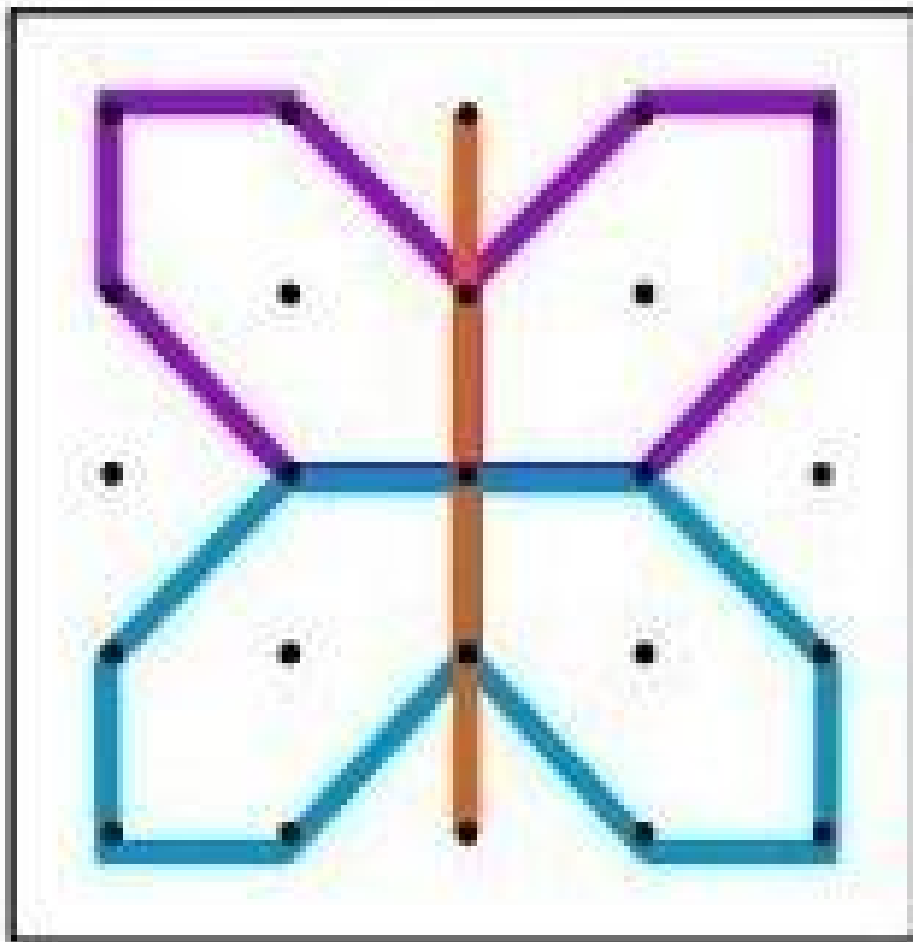
Ход: Воспитатель предлагает детям решить задачу бабушки Загадушки: «У меня было 10 рублей. На базаре я купила бублик за два рубля. Сколько денег у меня должно остаться после покупки?»



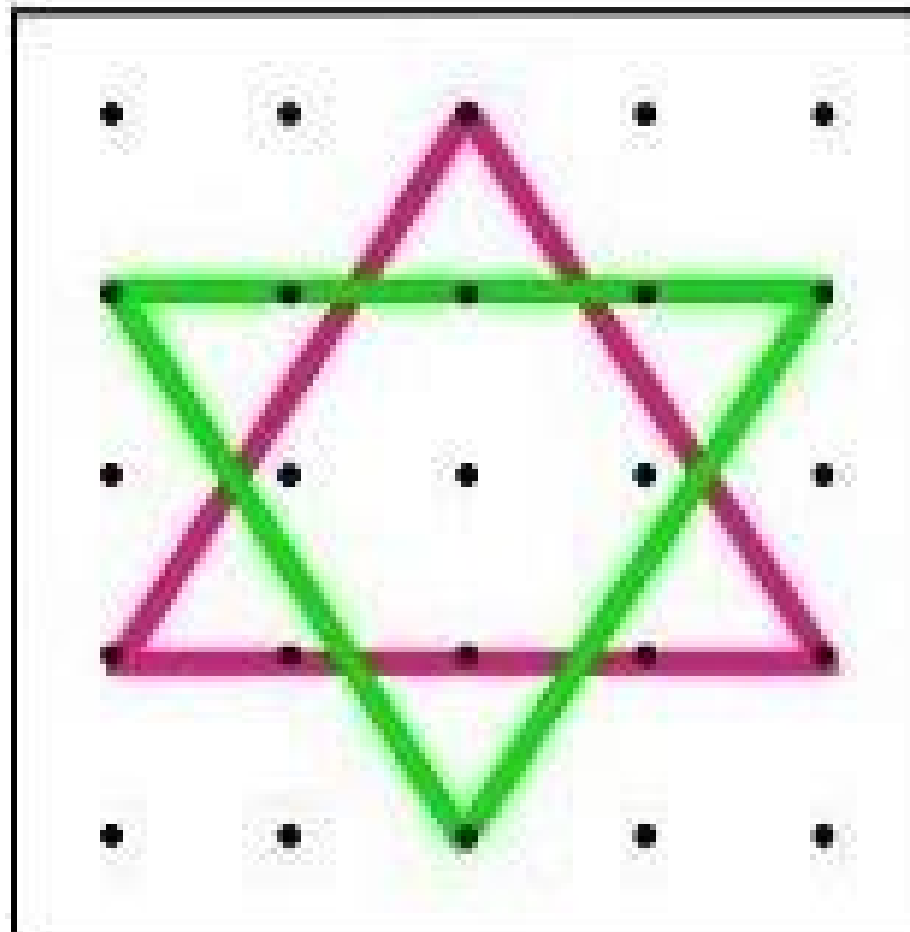
Д о м и к



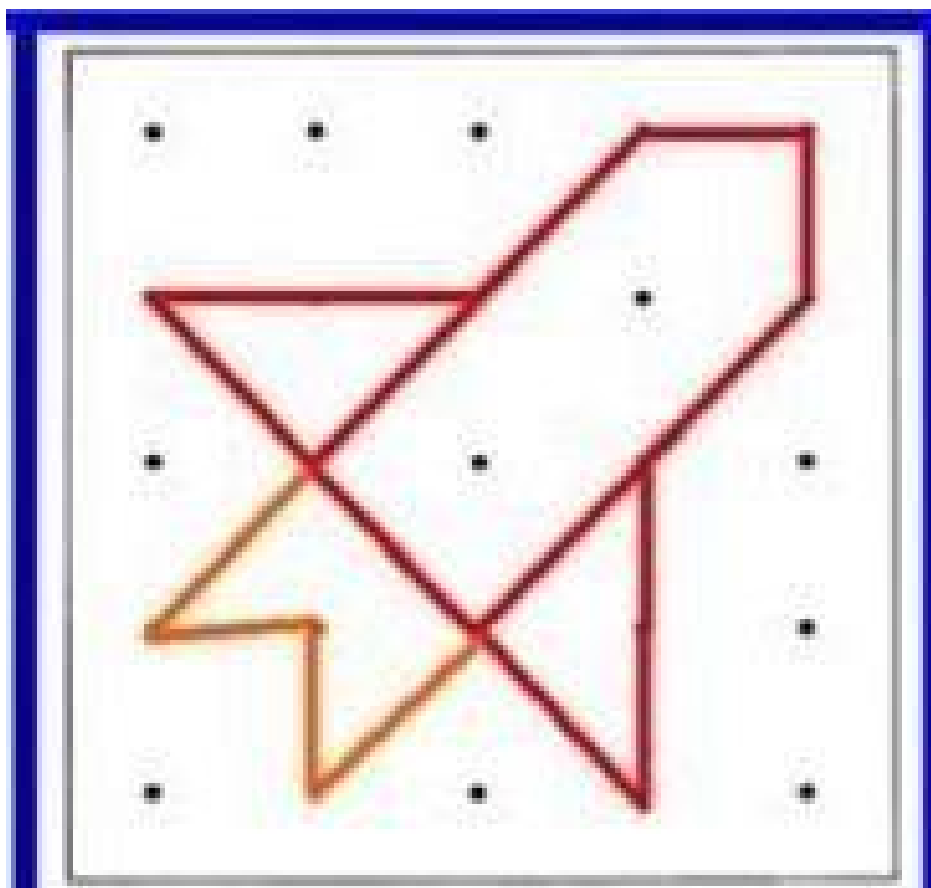
К о р а б л и к



Бабочка



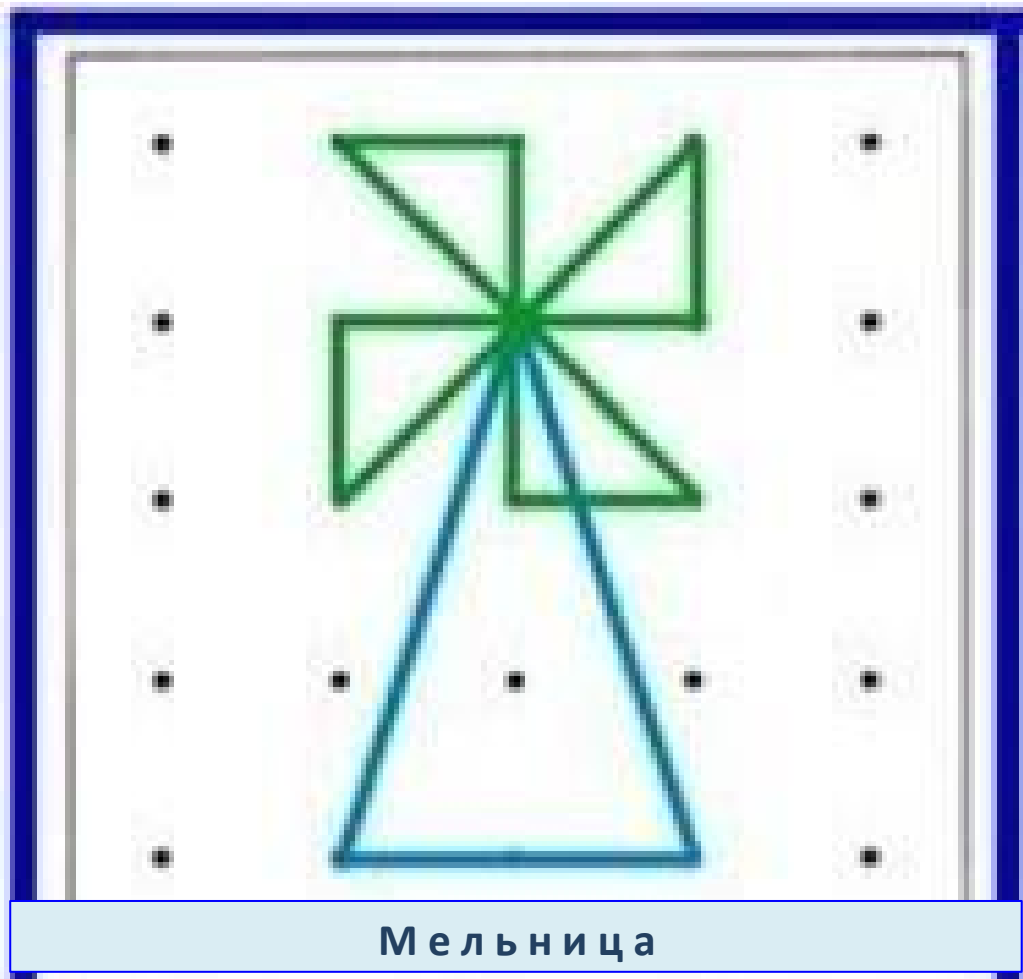
Звезда



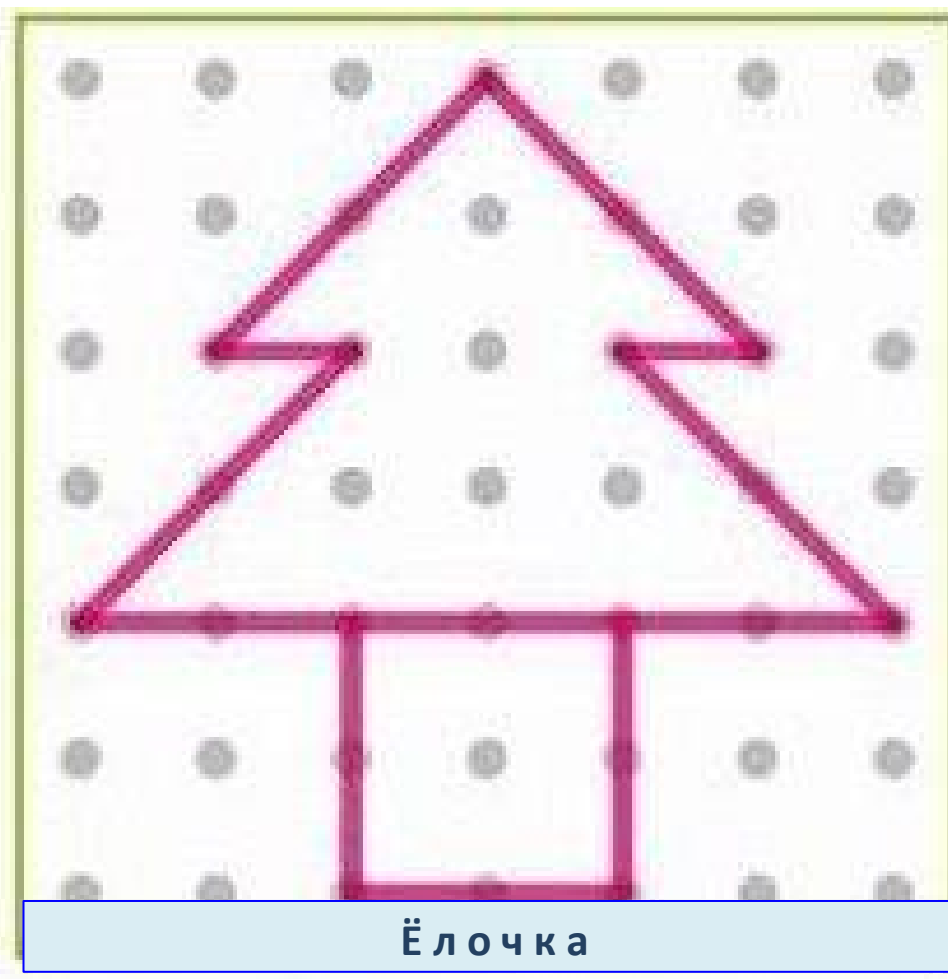
Ракета



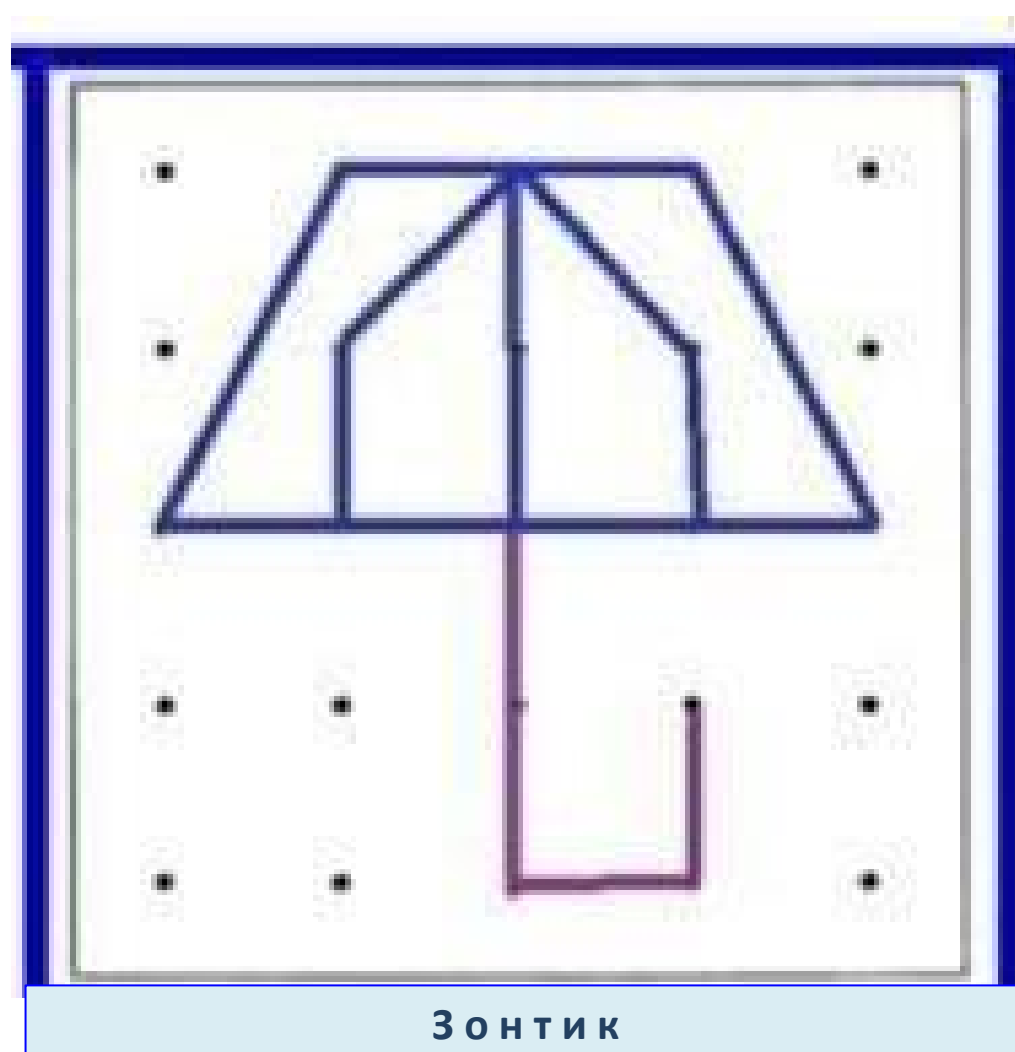
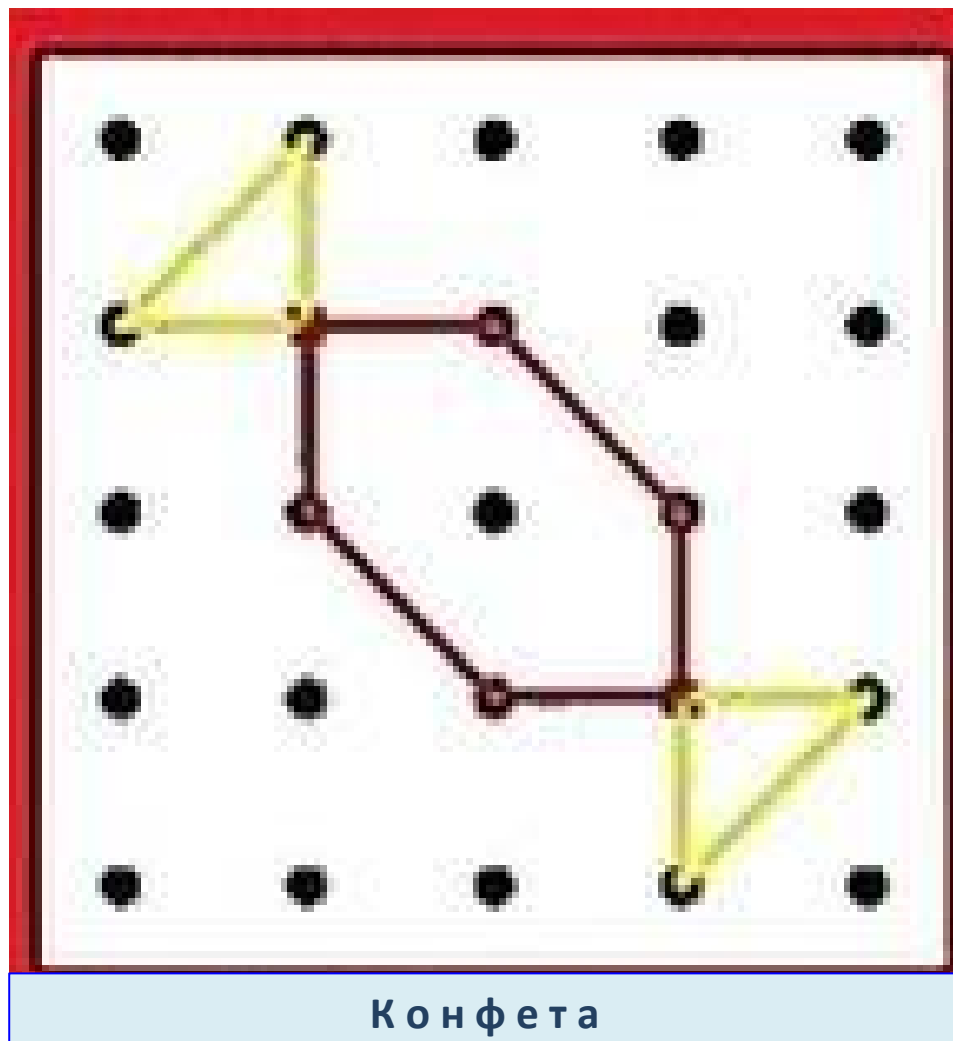
Тюльпан

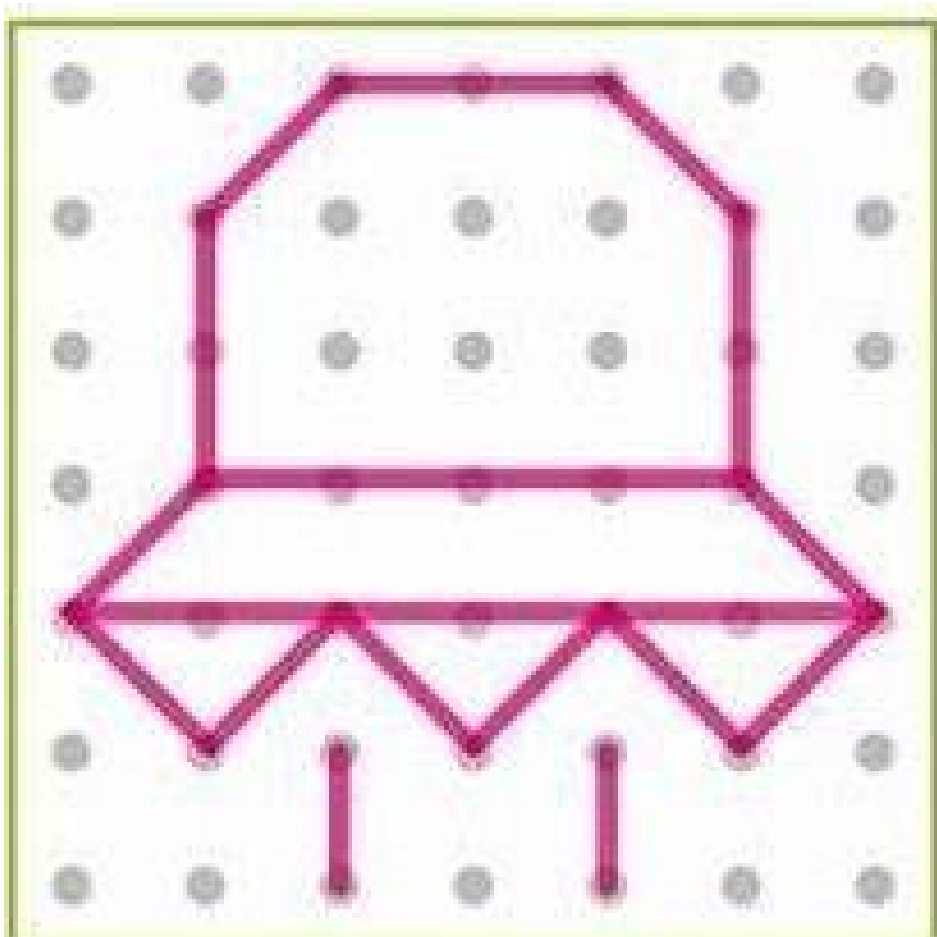


Мельница

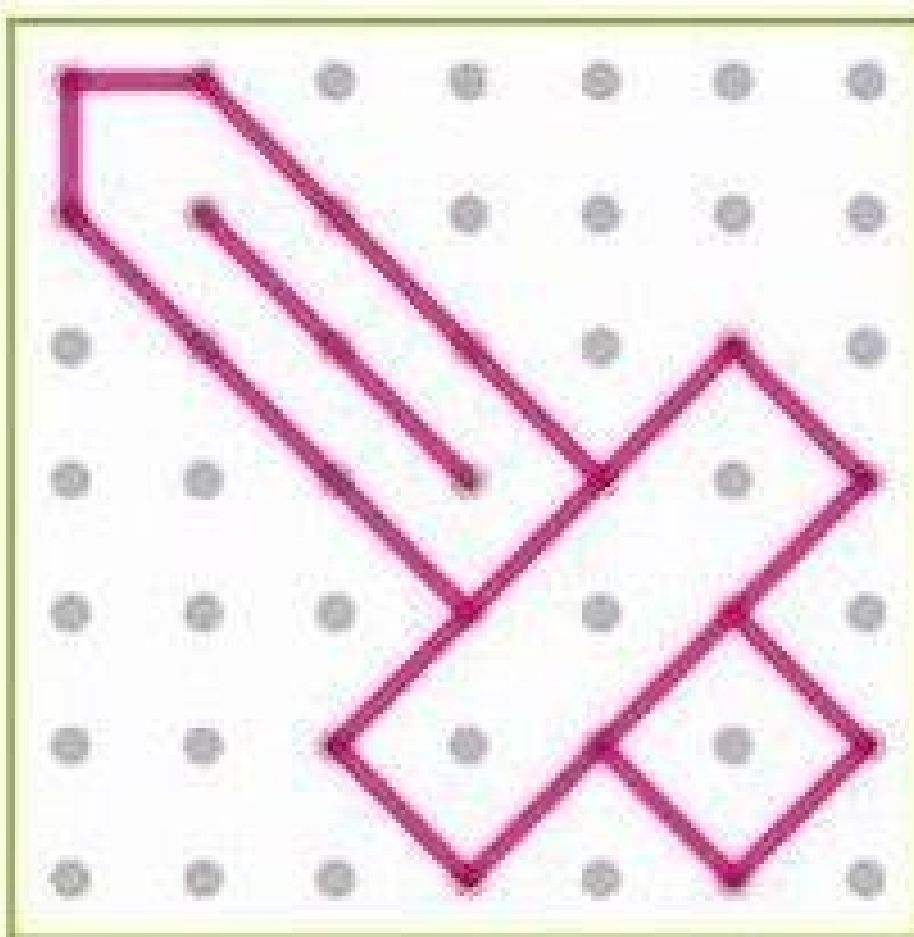


Ёлочка

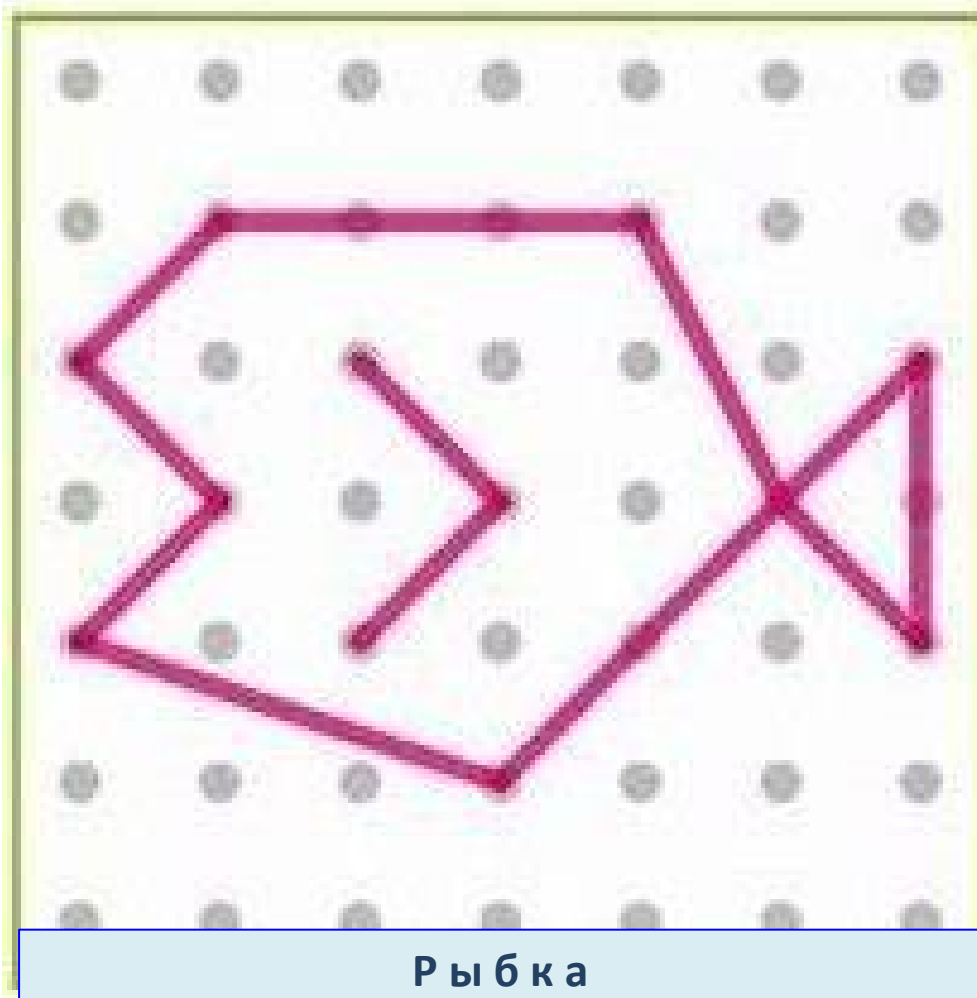


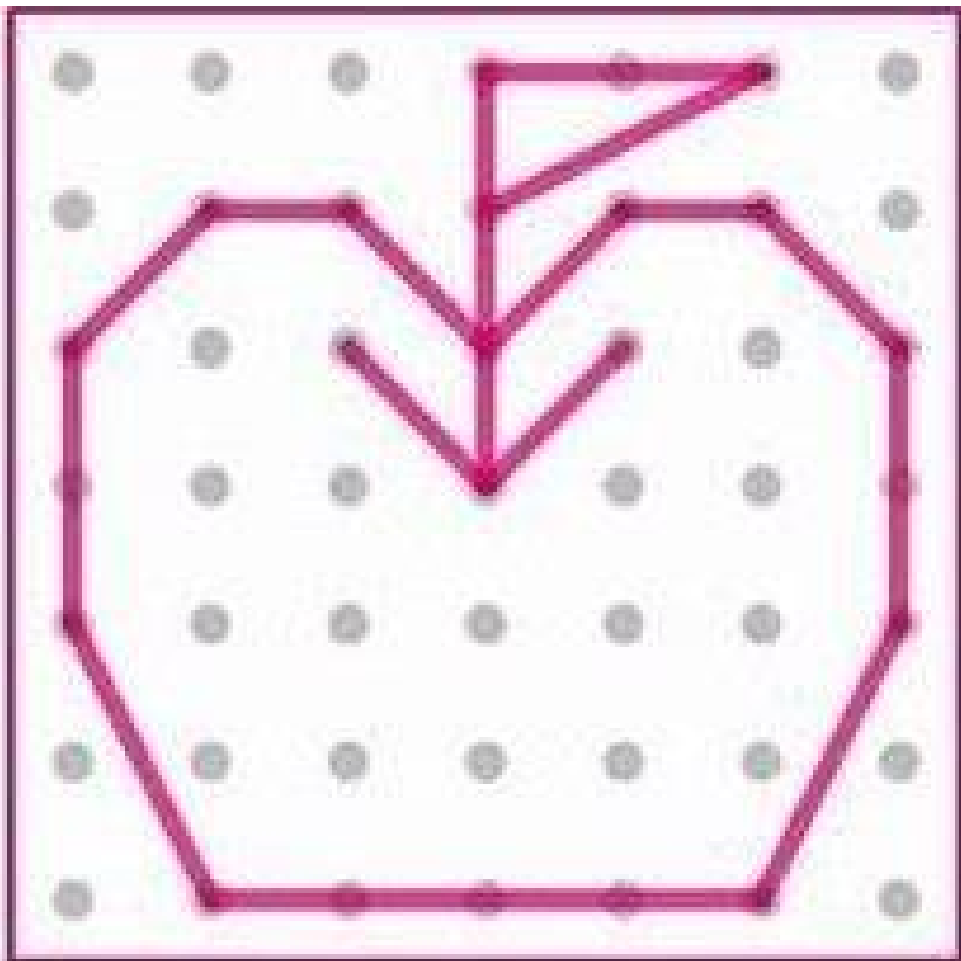


Летающая тарелка



Меч





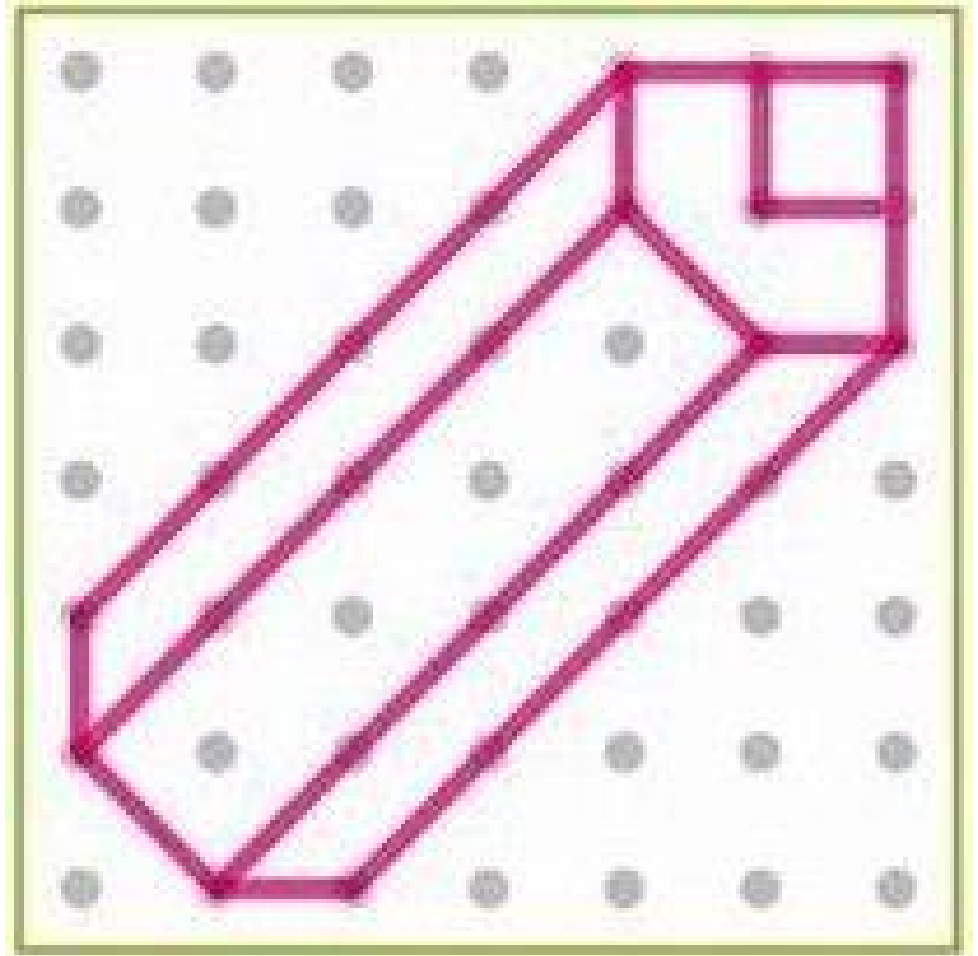
Яблоко



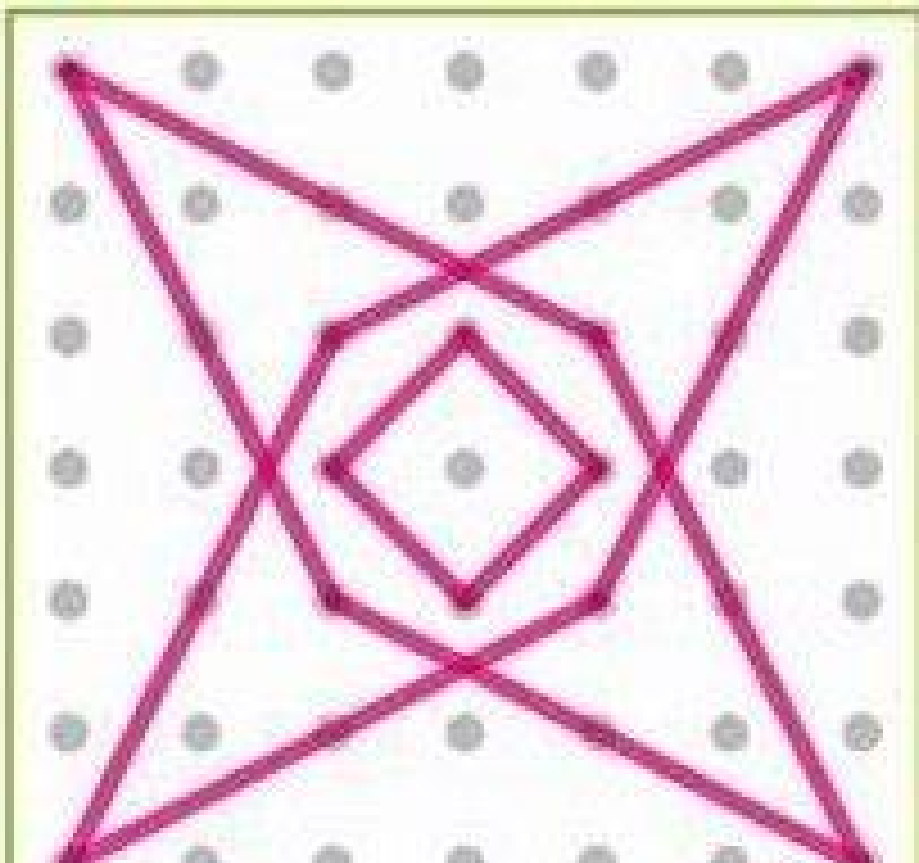
Гусь



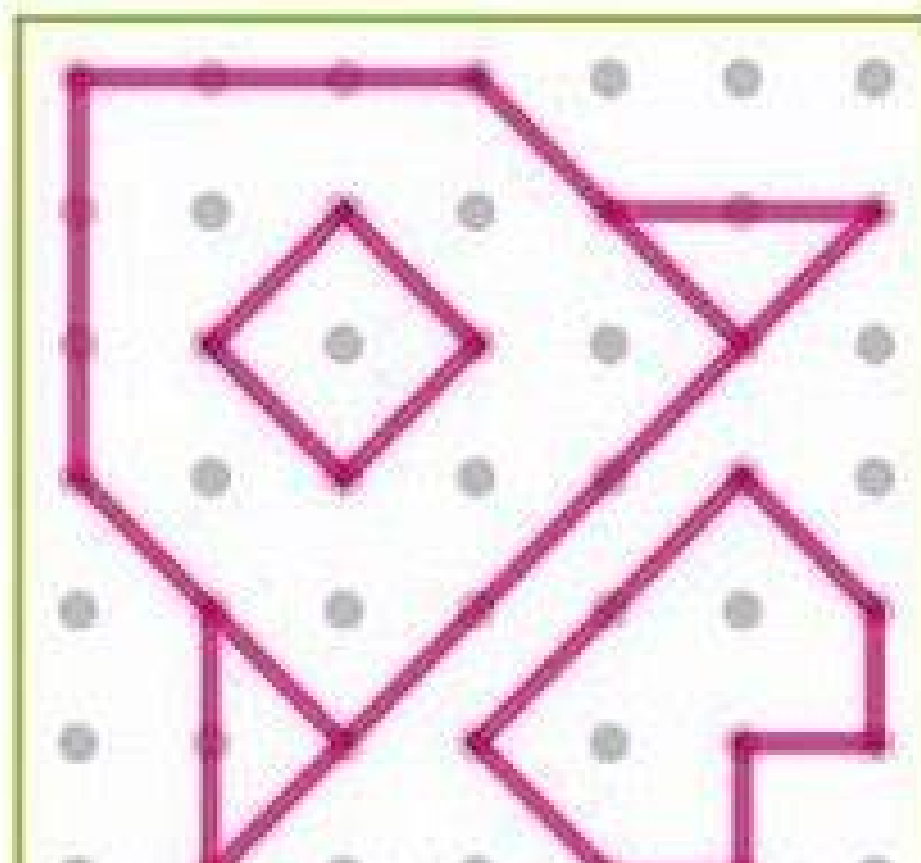
Д о м и к (вариант 2)



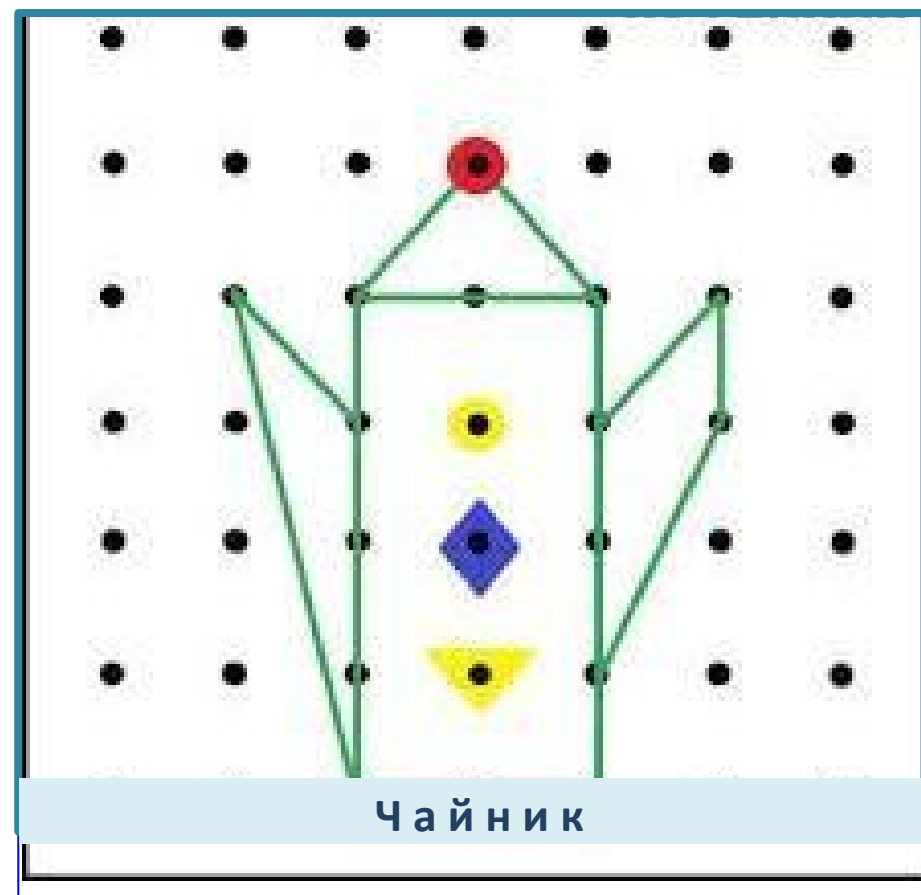
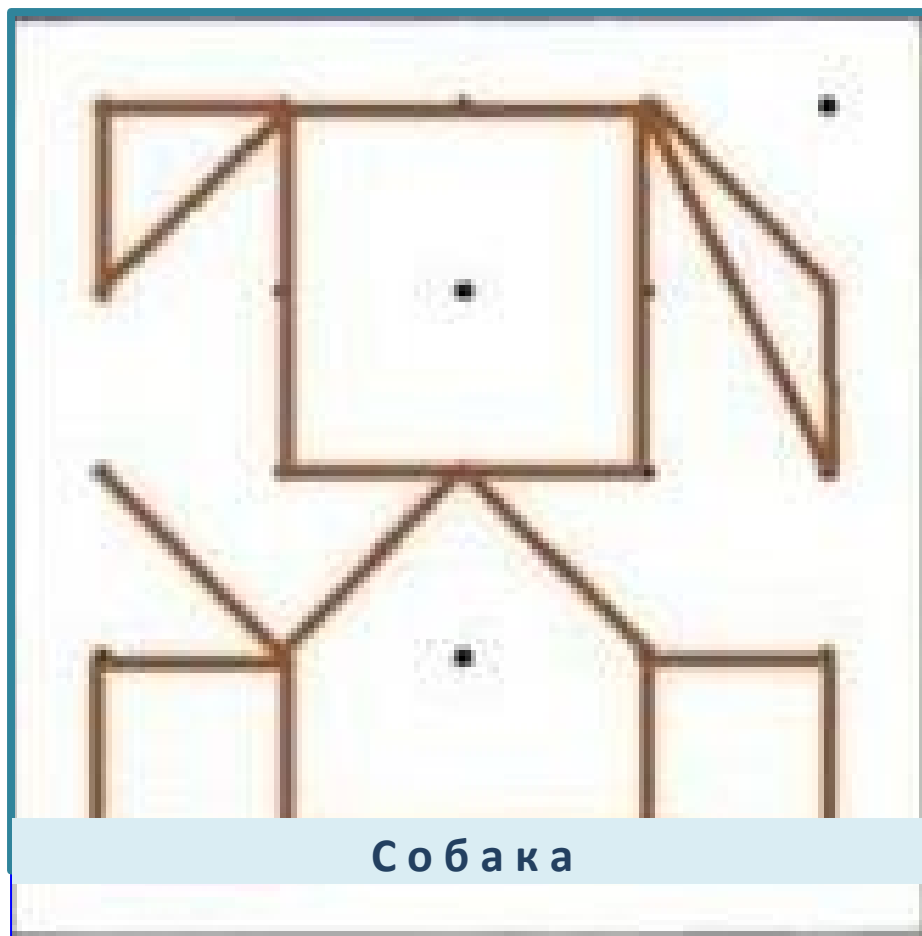
К а р а н д а ш



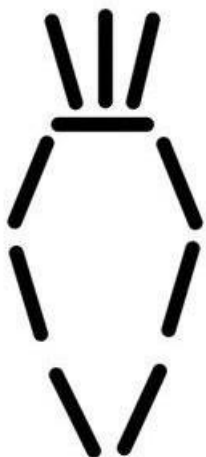
Звёздочка



Ракета



МОРКОВЬ



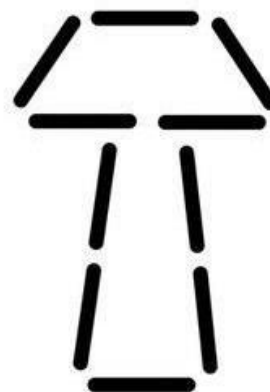
Расту в земле на грядке я,
Красная, длинная, сладкая.

ОДУВАНЧИК



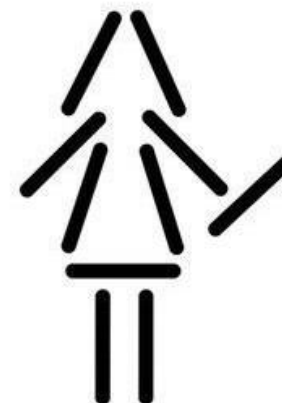
То он Солнышко лучистое,
То он Облачко пушистое.
Лета ждать не захотел.
Ветер дунул - облетел!

ГРИБ



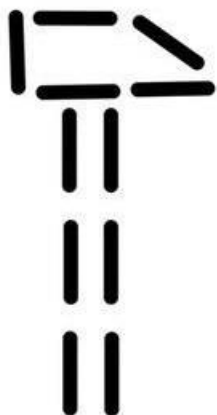
Весь Антошка -
Шляпка да ножка.
Дождь пойдёт -
Он подрастёт.

ВОСПИТАТЕЛЬ



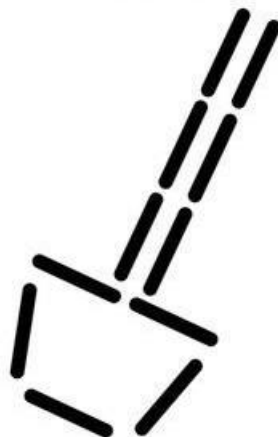
Ты учишь буквы складывать, считать,
Цветы растить и бабочек ловить,
На все смотреть и все запоминать,
И все родное, родину любить.

МОЛОТОК



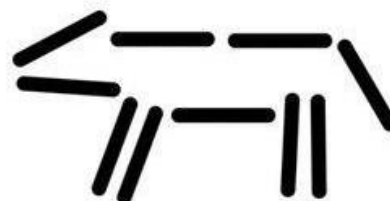
Деревянная шея,
Железный клюв,
Кричит: «тук-тук-тук!»

ЛОПАТА



Рядом с дворником шагаю,
Разгребаю снег кругом
И ребятам помогаю
Делать гору, строить дом.

ВОЛК



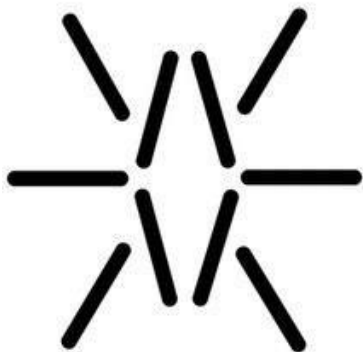
Серый, страшный и зубастый
Произвел переполох.
Все зверята разбежались.
Напугал зверят тех ...

БРЮКИ



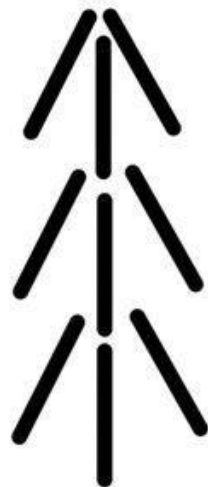
По дороге я шёл,
Две дороги нашёл,
По обеим пошёл.

ЖУК



Не жужжу, когда сижу,
Не жужжу, когда хожу,
Если в воздухе кружусь,
Тут уж вдоволь нажужжусь.

ЁЛКА



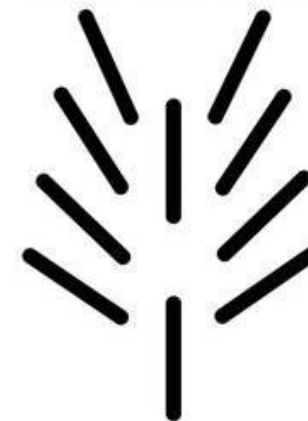
Что же за девица:
Ни швея, ни мастерица
Ничего сама не шьёт,
А в иголках круглый год.

ЛИСТЯ



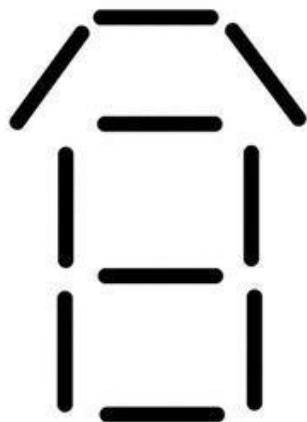
Падают с ветки
Золотые монетки.

КУСТАРНИК



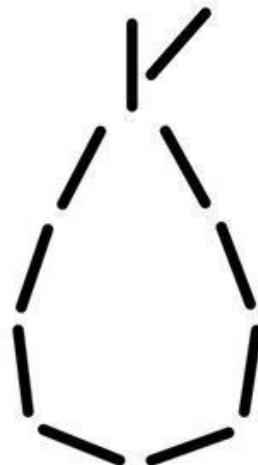
Я не низок, не высок,
Я не дерево и не цветок,
Но зелёный и цвету.

ДОМ



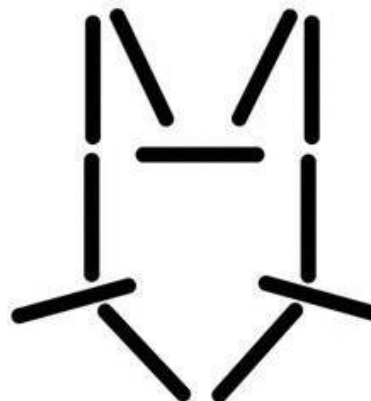
Где семье комфортно нашей?
Где поутру пахнет кашей?
Там ступают кошки лапки,
А у входа стоят тапки.

ГРУША



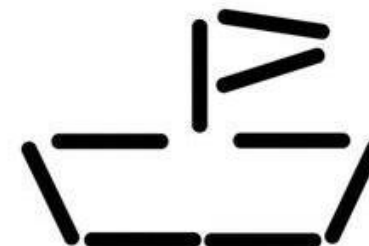
Все о ней боксеры знают
С ней удар свой развивают.
Хоть она и неуклюжа,
Но на фрукт похожа ...

КОШКА



Кто мяучит у дверей?
Открывайте поскорей,
Очень холодно зимой!
Кто к нам просится домой?

КОРАБЛЬ



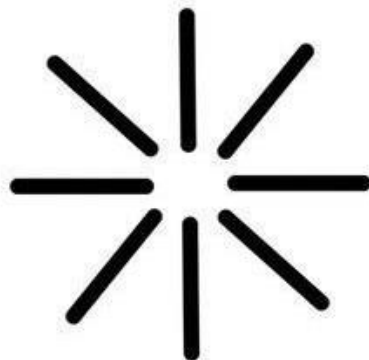
Это что за чудеса:
Дует ветер в паруса?
Ни паром, ни дирижабль —
По волнам плывет...

СТУЛ



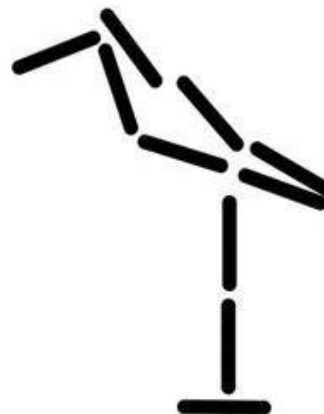
Есть спина, а не лежит,
Четыре ноги, а не ходит,
Но всегда стоит
И всем сидеть велит.

СНЕЖИНКА



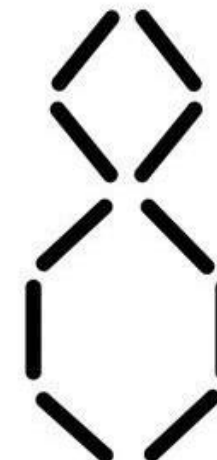
Покружилась звёздочка
В воздухе немножко,
Села и растаяла
На моей ладошке.

АНГСТ



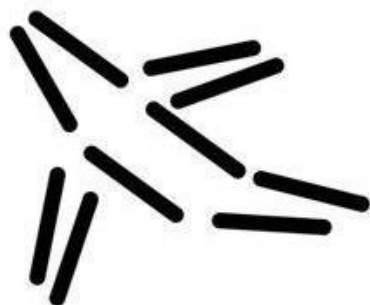
Это старый наш знакомый:
Он живет на крыше дома –
Длинноногий, длинноносый,
Длинношеий, безголосый.
Он летает на охоту
За лягушками к болоту.

8 МАРТА



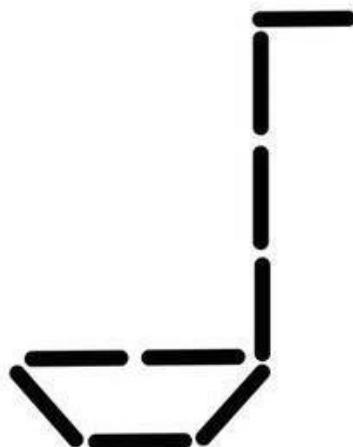
В этот светлый день весны
Дарят женщинам цветы.
А в садах и школах детки
Мамам мастерят поделки!

САМОЛЁТ

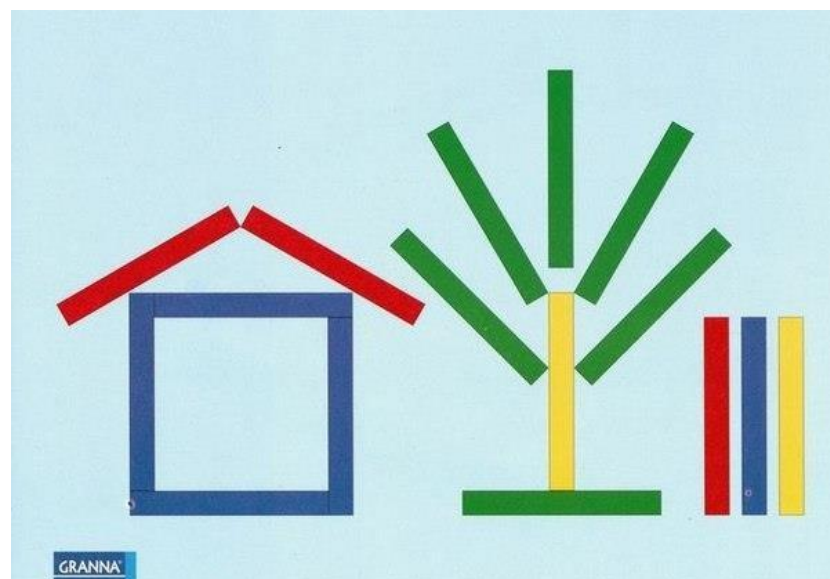
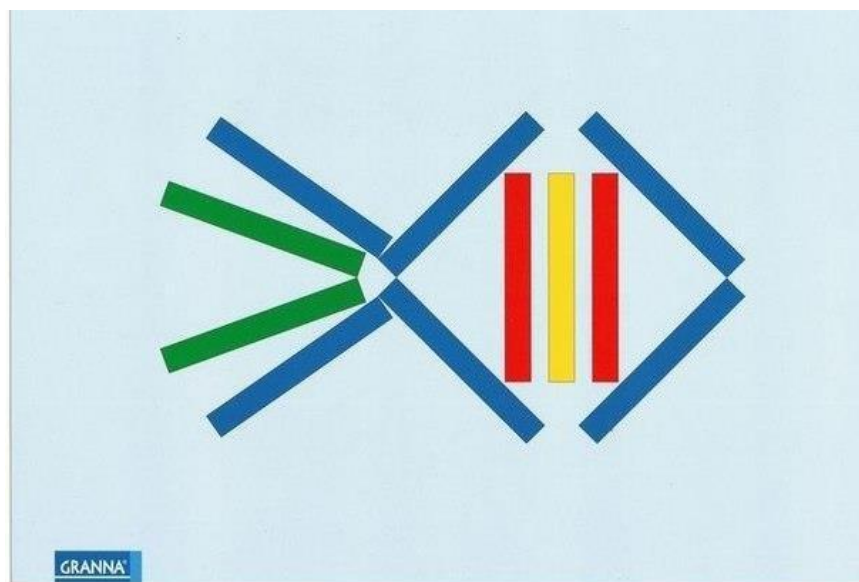
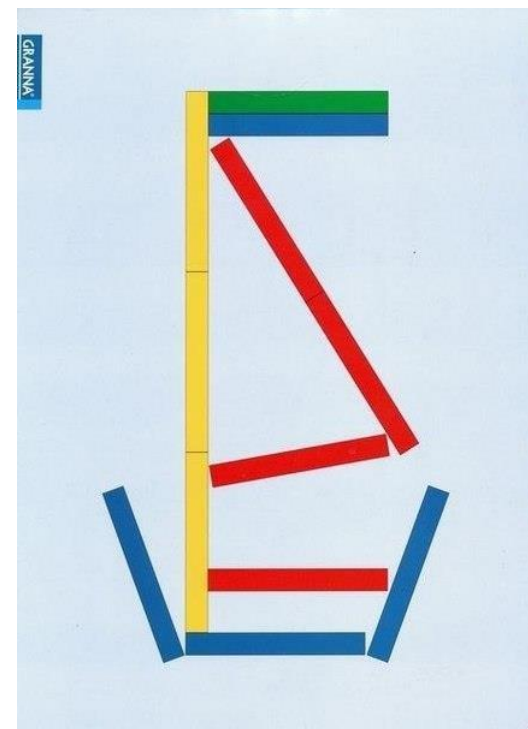


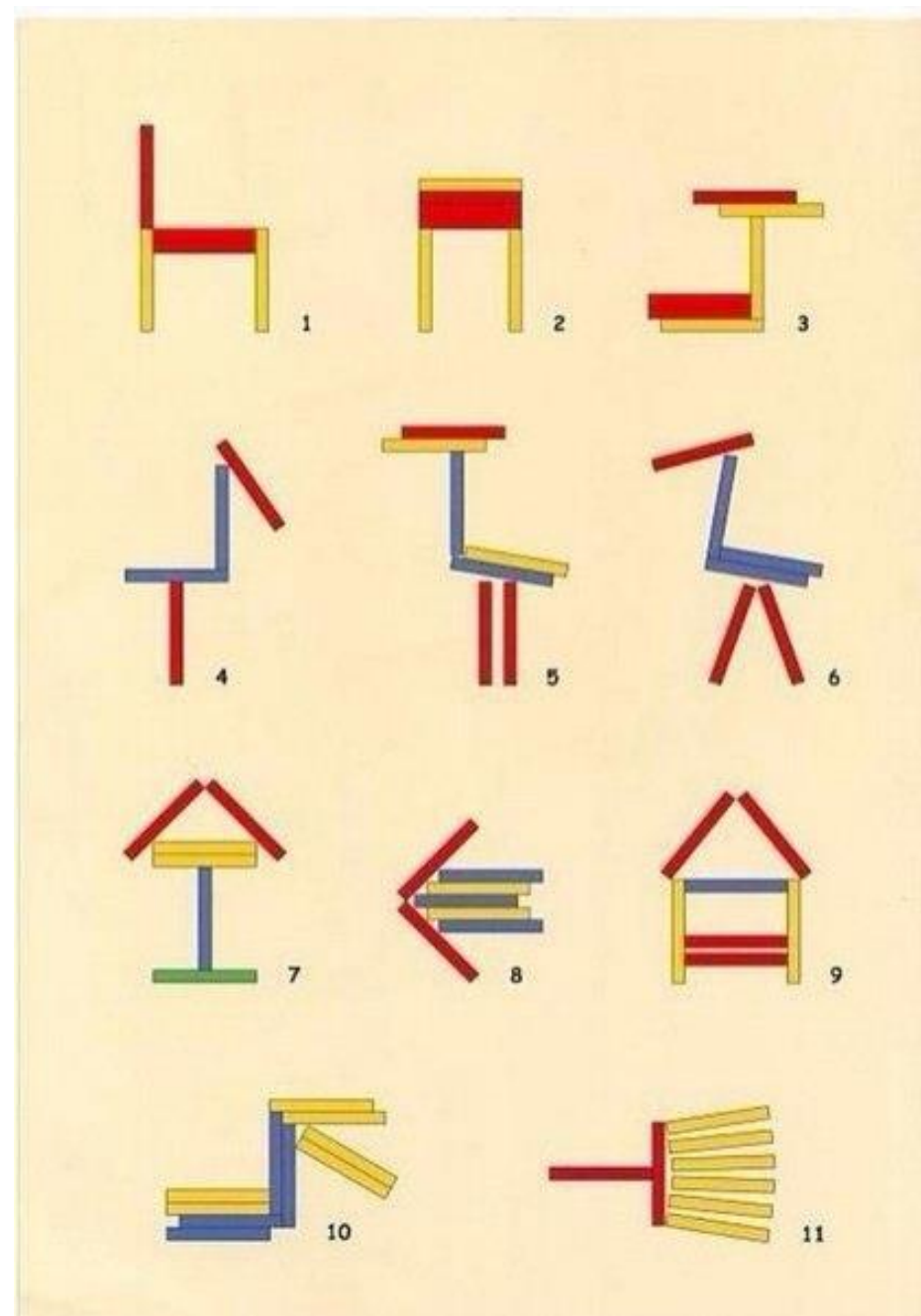
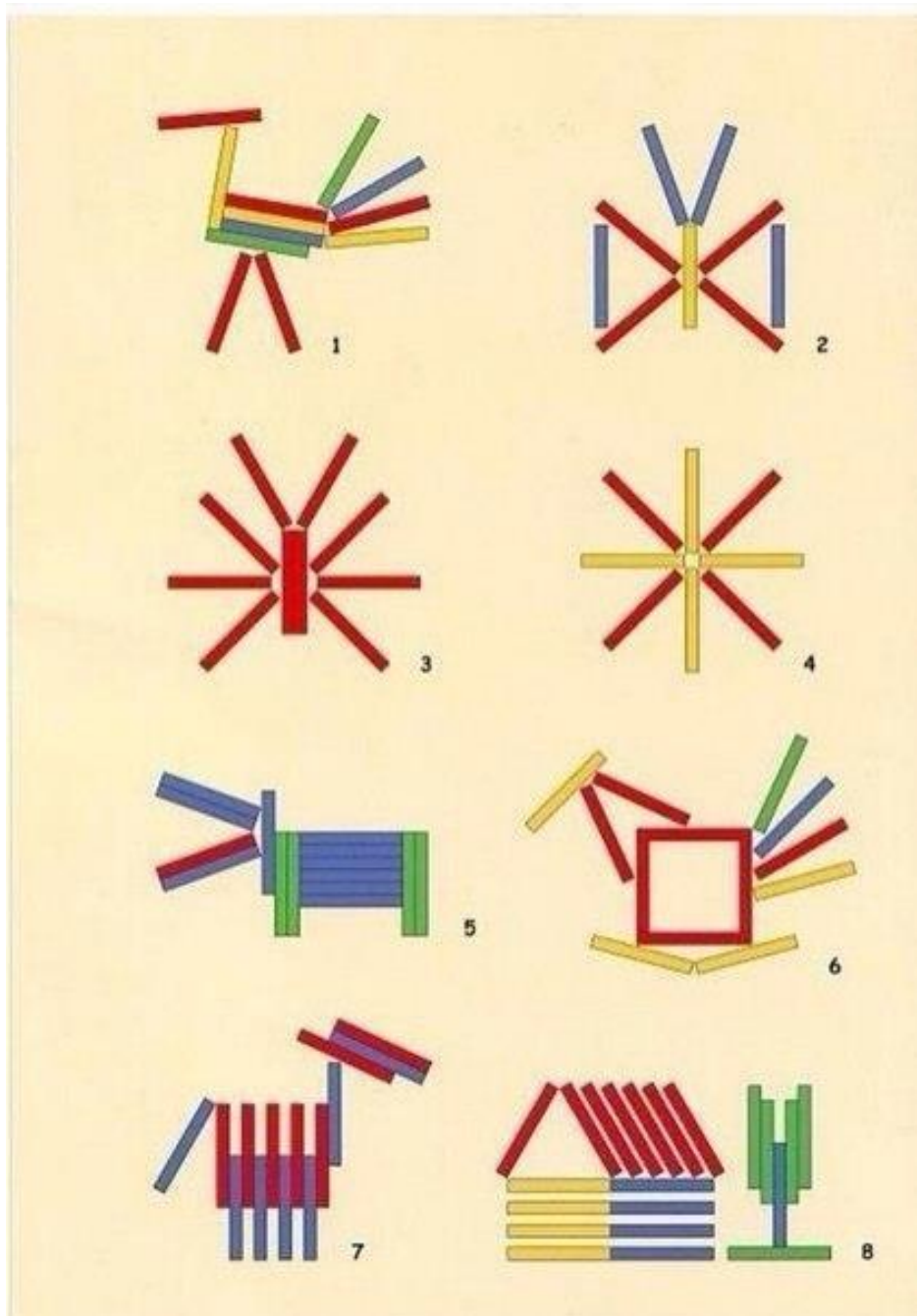
Вот по небу быстро мчится
К нам стальная чудо-птица,
Всех нас к морю унесёт,
Эта птица...

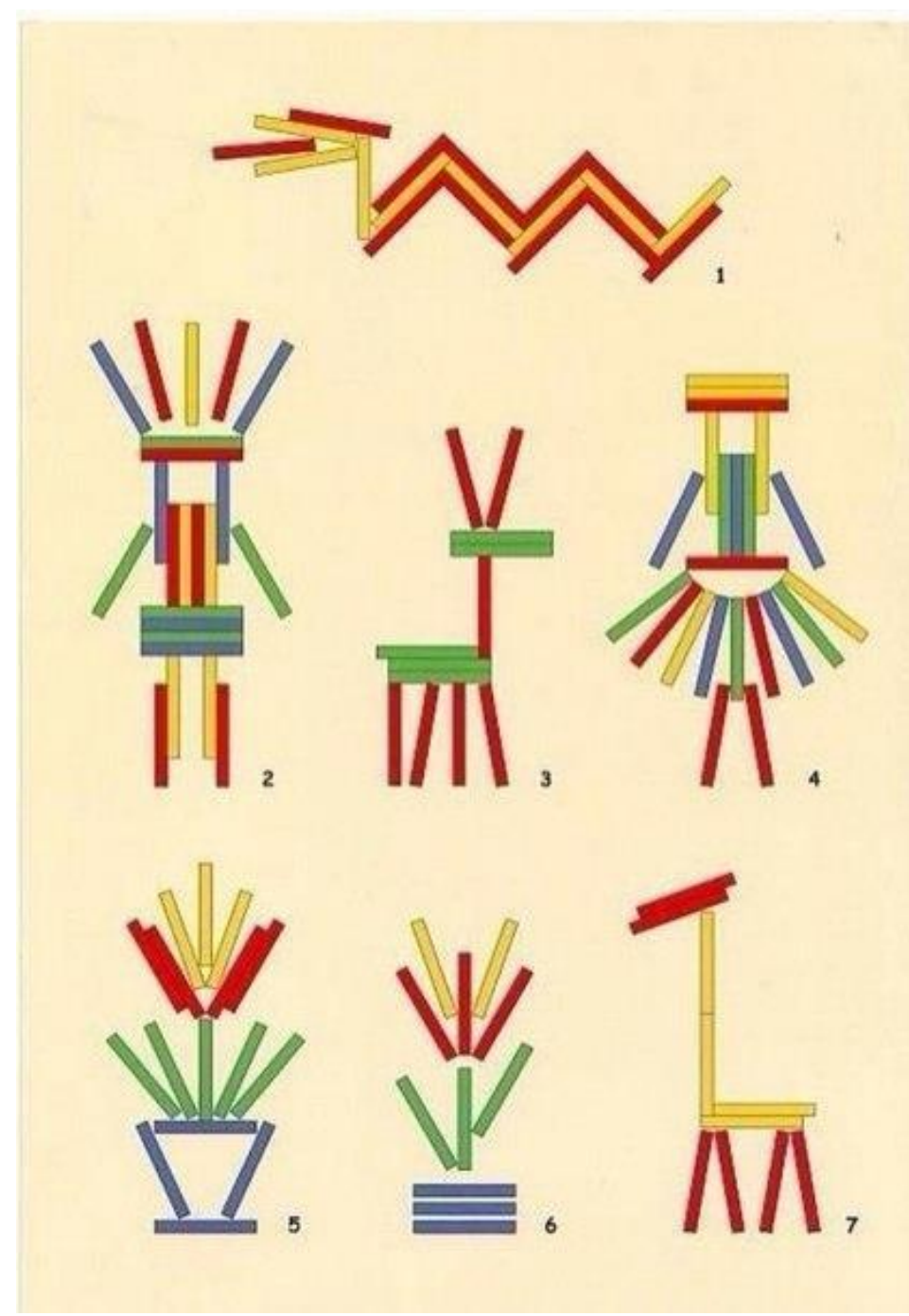
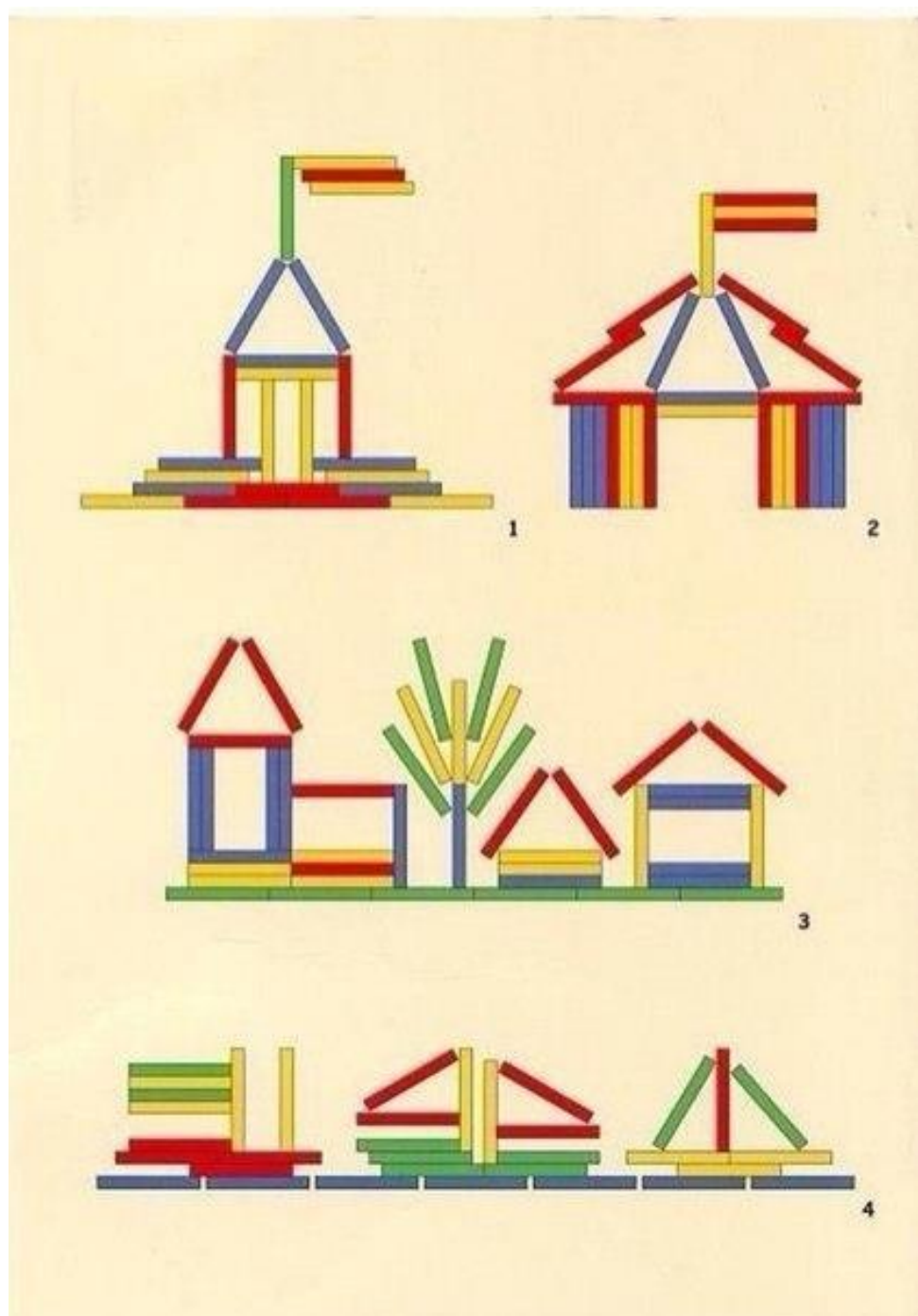
ПОЛОВНИК

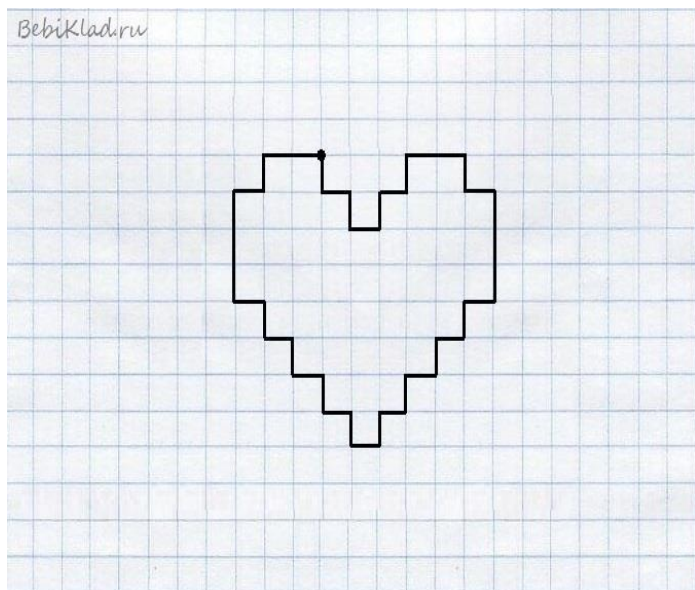


Среди ложек я полковник.
И зовут меня?







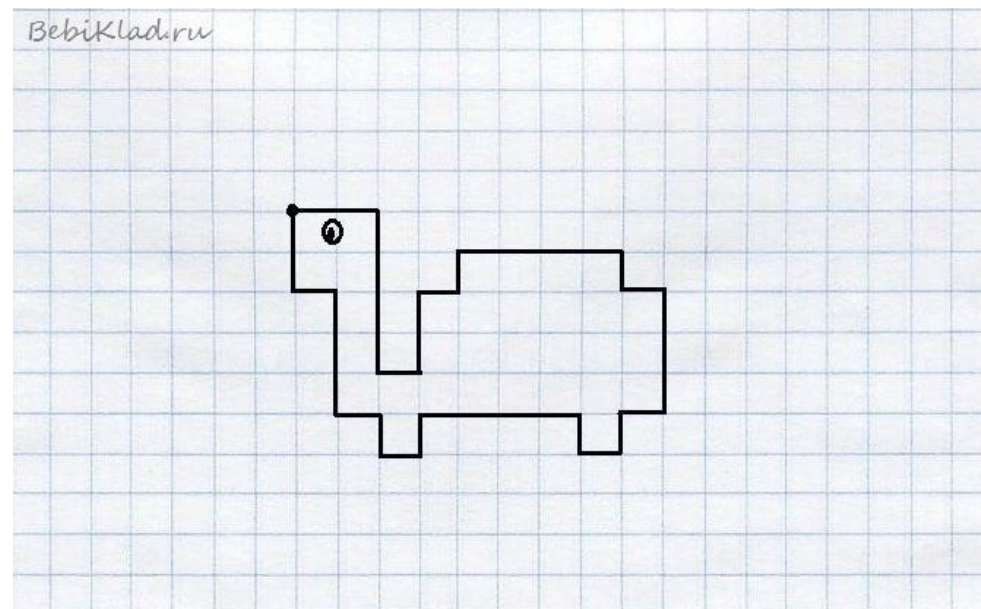


Графический диктант "Сердечко"

Отступи 4 клетки сверху и 5 клеток от левого края.

Поставь точку и начинай рисовать.

1 ↓		1 →		1 ↓		1 →		1 ↑		1 →	
1 ↑		2 →		1 ↓		1 →		3 ↓		1 ←	
1 ↓		1 ←		1 ↓		1 ←		1 ↓		1 ←	
1 ↓		1 ←		1 ↑		1 ←		1 ↑		1 ←	
1 ↑		1 ←		1 ↑		1 ←		3 ↑		1 →	
1 ↑		2 →									



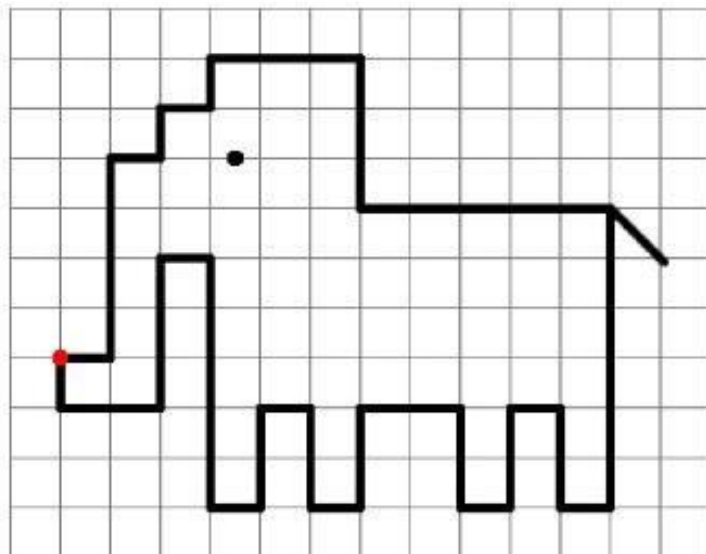
Графический диктант "Черепаха"

Отступи 5 клеток сверху и 3 клетки слева.

Поставь точку и начинай рисовать.

2 →		4 ↓		1 →		2 ↑		1 →		1 ↑	
4 →		1 ↓		1 →		3 ↓		1 ←		1 ↓	
1 ←		1 ↑		4 ←		1 ↓		1 ←		1 ↑	
1 ←		3 ↑		1 ←		2 ↑					

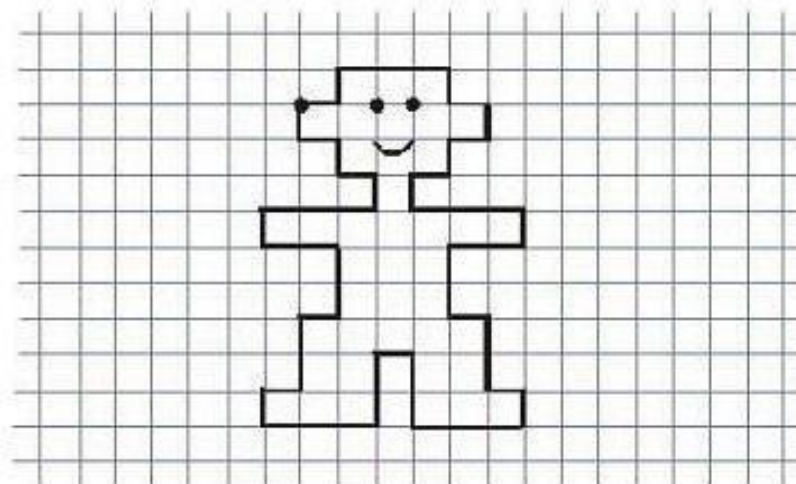
Слоник



Отступить 7 клеточек сверху и 1 клеточку слева и поставить точку.

1↓	1→	2↑	3←
2→	2↓	1→	1↓
3↑	1→	2↓	1←
1→	2↑	1→	1↓
5↓	2→	6↑	1←
1→	2↓	5←	4↓
2↑	1→	3↑	1←

Диктант

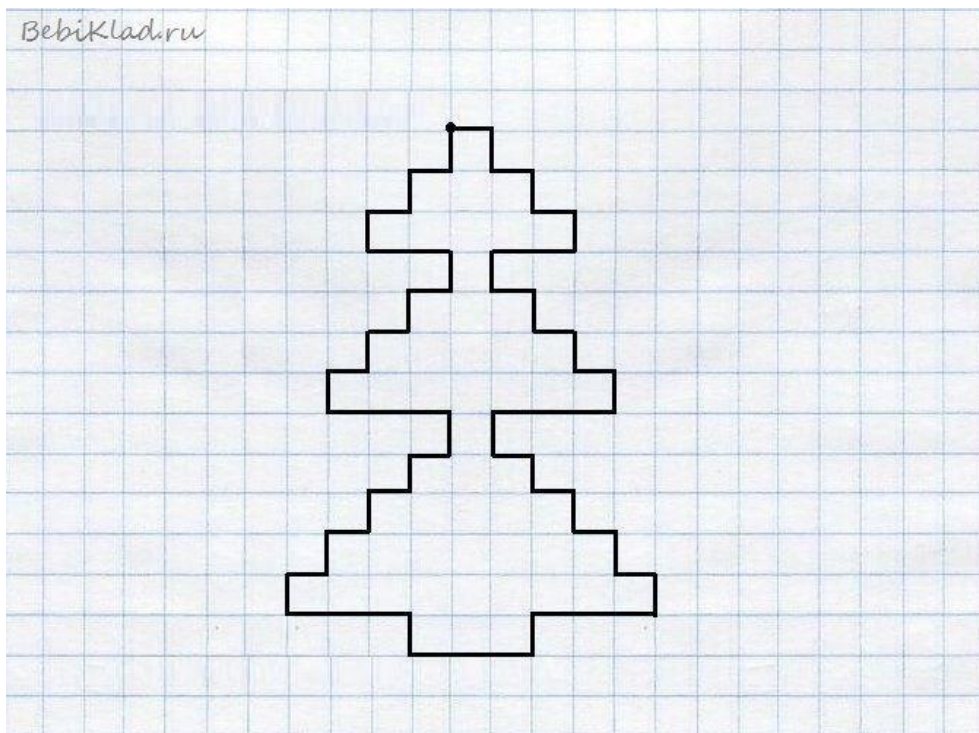


Отступи 7 клеток слева, 6 клеток сверху, ставь точку и начинай рисовать:

1 →	1 ←	2 ←	3 ←	1 →	3 →
1 ↑	1 ↓	2 ↓	2 ↑	2 ↑	1 ↑
3 →	1 ←	1 →	1 ←	1 →	1 ←
1 ↓	1 ↓	2 ↓	2 ↓	2 ↑	1 ↑
1 →	3 →	1 →	3 ←	2 ←	1 ←
1 ↓	1 ↓	1 ↓	1 ↑	1 ↑	1 ↑

На что похоже? Нарисуй роботу глаза и рот.

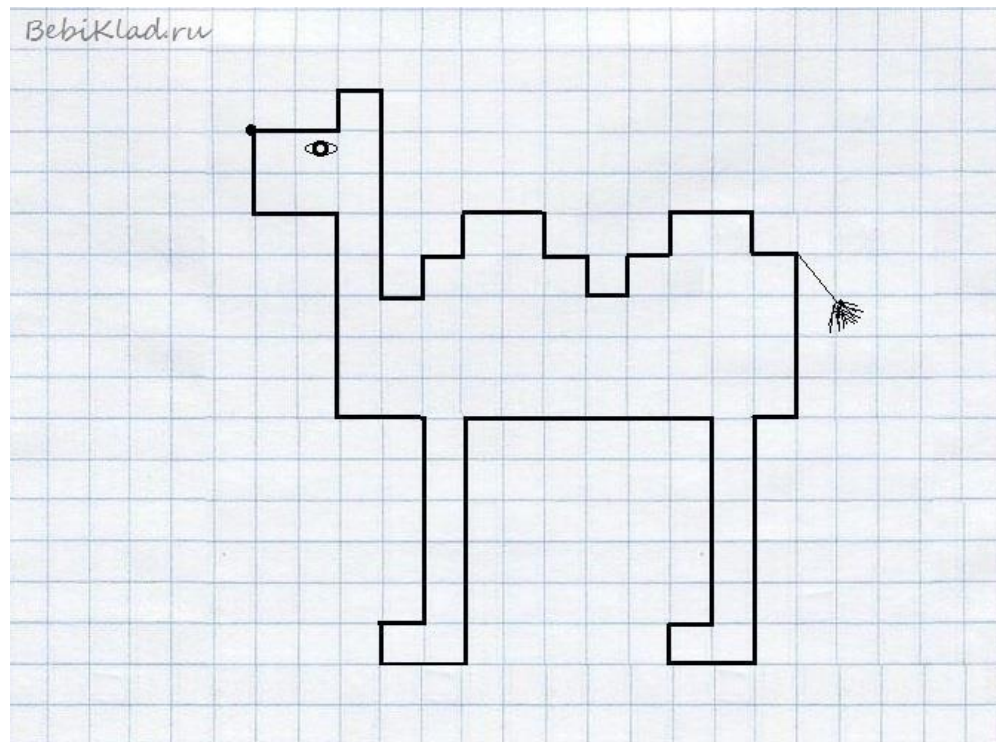
афимли



Графический диктант "Ёлочка"

Отступи 5 клеток слева и 3 клетки сверху. Поставь точку и начинай рисовать.

1 →	1 ↓	1 →	1 ↓	1 →	1 ↓
2 ←	1 ↓	1 →	1 ↓	1 →	1 ↓
1 →	1 ↓	3 ←	1 ↓	1 →	1 ↓
1 →	1 ↓	1 →	1 ↓	1 →	1 ↓
3 ←	1 ↓	3 ←	1 ↑	3 ←	1 ↑
1 →	1 ↑	1 →	1 ↑	1 →	1 ↑
1 →	1 ↑	3 ←	1 ↑	1 →	1 ↑
1 →	1 ↑	1 →	1 ↑	2 ←	1 ↑
1 →	1 ↑	1 →	1 ↑		



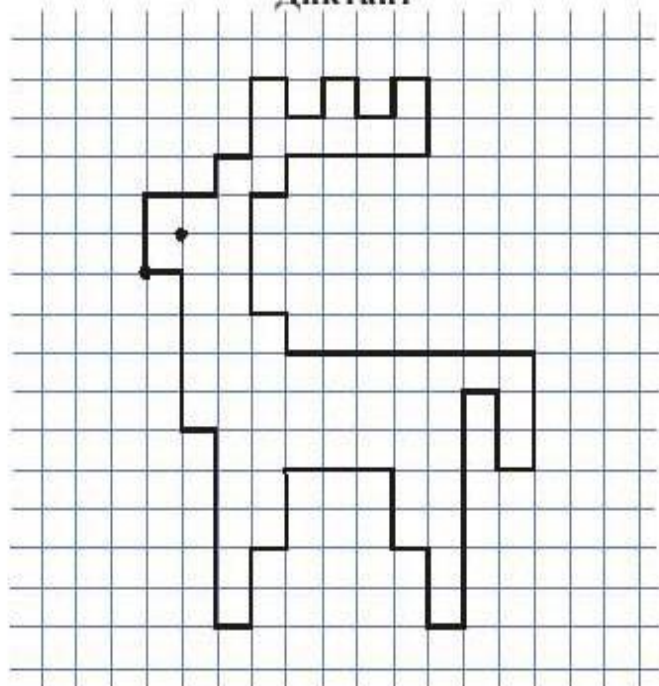
Графический диктант "Верблюд"

Отступи 3 клетки сверху и 3 клетки слева.

Поставь точку и начинай рисовать.

2 →	1 ↑	1 →	5 ↓	1 →	1 ↑
1 →	1 ↑	2 →	1 ↓	1 →	1 ↓
1 →	1 ↑	1 →	1 ↑	2 →	1 ↓
1 →	4 ↓	1 ←	6 ↓	2 ←	1 ↑
1 →	5 ↑	6 ←	6 ↓	2 ←	1 ↑
1 →	5 ↑	2 ←	5 ↑	2 ←	2 ↑

Диктант



Отступи 3 клетки слева, 8 клеток сверху, ставь точку и начинай рисовать:

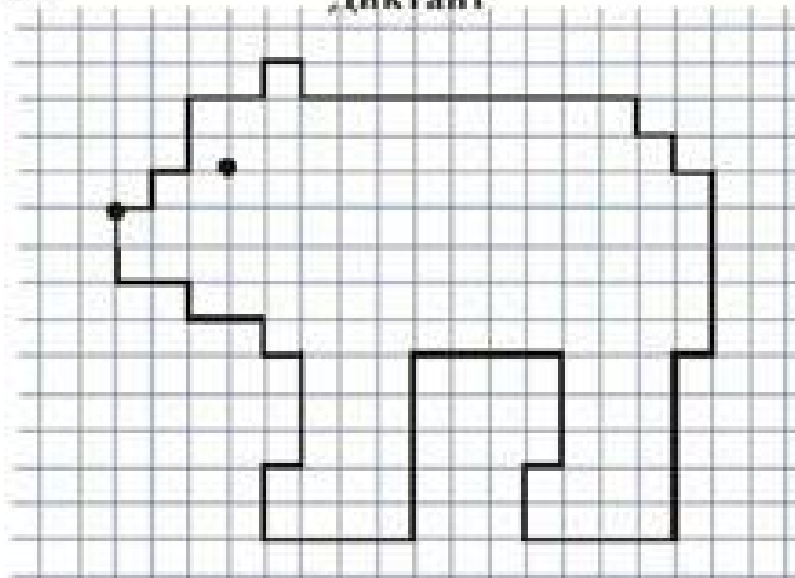
2 ↑	1 ↑	1 ↓	2 ↑	2 ↓
2 →	1 →	1 ←	1 ←	1 ←
1 ↑	1 ↓	3 ↓	6 ↓	2 ↓
1 →	1 →	1 →	1 ←	1 ←
2 ↑	1 ↑	1 ↓	2 ↑	5 ↑
1 →	1 →	7 →	1 ←	1 ←
1 ↓	2 ↓	3 ↓	2 ↑	4 ↑
1 →	4 ←	1 ←	3 ←	1 ←

Что получилось? Дорисуй оленю глаз.

Какая есть отличительная особенность у оленя?

(Рога).

Диктант



Отступи 2 клетки слева, 7 клеток сверху, ставь точку и начинай рисовать:

1 →	9 →	4 ←	1 →
1 ↑	1 ↓	2 ↑	3 ↑
1 →	1 →	1 →	1 ←
2 ↑	1 ↓	3 ↑	1 ↑
2 →	1 →	4 ←	2 ←
1 ↑	5 ↓	5 ↓	1 ↑
4 →	1 ←	4 ←	2 ←
1 ↓	5 ↓	2 ↑	2 ↑

Что получилось? Нарисуй медведю глаз.

Занятие 10. Заяц

На занятии ребенок учится рисовать по клеткам зайчика.

Скороговорка:

Заяц Егорка свалился в озёрко.
Бегите к озёрку – спасайте Егорку!

Повтори чистоговорку:

Ща-ща-ща – зайка ходит без плаща.

Пальчиковая гимнастика:

У зайчика ушки –

Растут на макушке.

Сжать руку в кулачок, вытянуть указательный и средний пальцы и пошевеливать ими.

Повторить другой рукой.

Отгадай загадку:

Кто любит морковку

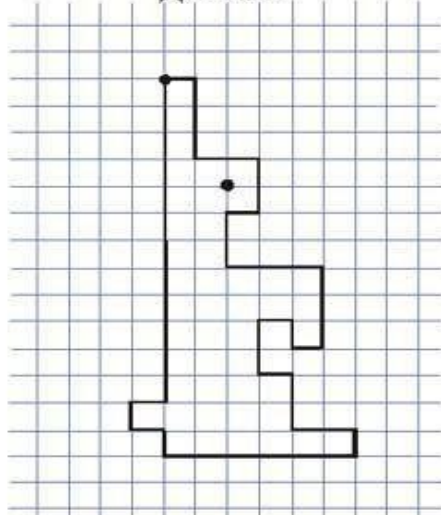
И прыгает ловко,

Портит в огороде грядки.

Удирает без оглядки.

(1982)

Диктант



Отступи 5 клеток слева, 3 клетки сверху, ставь точку и начинай рисовать:

1 →	1 ←	6 ←
3 ↓	1 ↑	1 ↑
2 →	1 ←	1 ←
2 ↓	2 ↓	1 ↑
1 ←	1 →	1 →
2 ↓	2 ↓	12 ↑
3 →	2 →	
3 ↓	1 ↓	

Что получилось? Как ты догадался, что это заяц? (У зайца длинные уши и маленький хвостик) Дорисуй зайцу глаз.

Занятие 13. Змея

На занятии ребенок рисует по клеточкам ползущую змею.

Скороговорка

Змея шипит.

ЖУК ЖУЖЖИТ

Жук жу жжжж.

Змея шипит.

Повтори чистоговорку:

Жа-жа-жа – тут ужата у ужа.

Жи-жи-жи – мне уже то покажи.

Отгадай загадку:

Лежит веревка,

Шипит плутовка.

Братъ ее опасно —

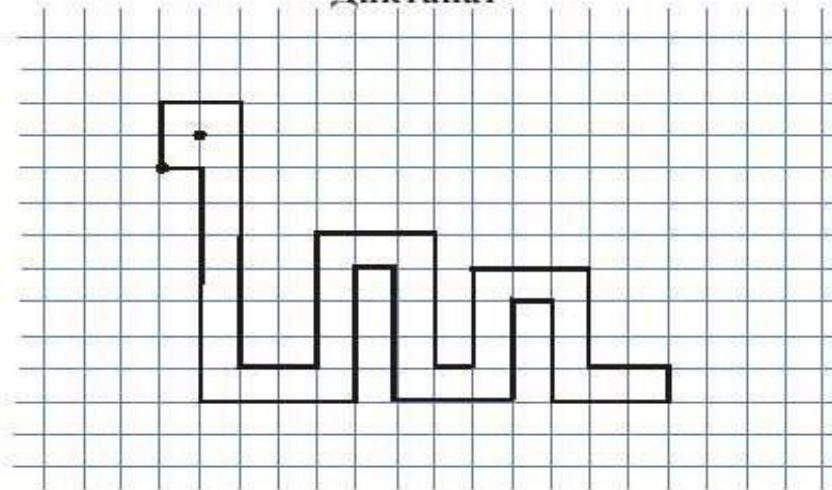
Укусит. Ясно?

(ЗМЕЯ)

Гимнастика.

Попросите ребенка показать рукой, как ползет змея. Ребенок должен рукой сделать волнообразные движения.

Диктанат



Отступи 3 клетки слева, 7 клеток сверху, ставь точку и начинай рисовать:

2	↑	3	↑	3	↓
2	→	3	→	3	←
8	↓	3	↓	4	↑
2	→	2	→	1	←
4	↑	1	↓	4	↓
3	→	3	←	4	←
4	↓	3	↑	7	↑
1	→	1	←	1	←

Что получилось? Дорисуй змейке глаз.

Занятие 15. Уточка

На занятии ребенок рисует по клеточкам плавающую утку.

Скороговорка:

Уточка – вертихвостка
Нырляла да выныривала,
Выныривала да нырляла.

Повтори чистоговорку:

Ря-ря-ря – утка крикает кря-кря.

Пальчиковая гимнастика:

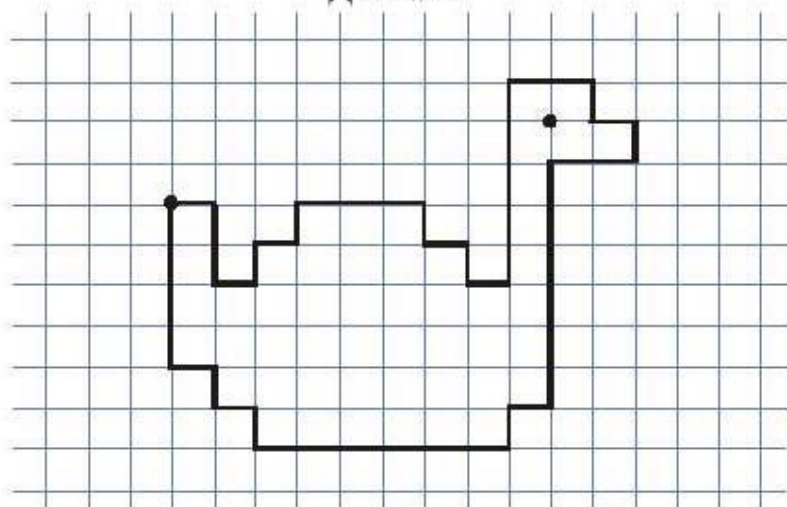
Утка крякать не хотела,
А щипаться не умела.

Ладонь согнута под прямым углом, все пальцы прижаты друг к другу. Указательный палец опирается на большой. Указательный, средний, безымянный пальцы и мизинец немного поднимаются и опускаются.

Отгадай загадку:

Удивительный ребенок!
Только вышел из пелёнок,
Может плавать и нырять,
Как его родная мать.

Диктант



Отступи 3 клетки слева, 6 клеток сверху, ставь точку и начинай рисовать:

1 →	1 ↓	1 →	1 ↑
2 ↓	1 →	1 ↓	1 ←
1 →	1 ↓	2 ←	1 ↑
1 ↑	1 →	6 ↓	1 ←
1 →	5 ↑	1 ←	4 ↑
1 ↑	2 →	1 ↓	
3 →	1 ↓	6 ←	

Что получилось? Дорисуй уточке глаз.

Занятие 16. Бабочка

На занятии ребенок рисует по клеточкам под диктовку взрослого половину бабочки, а затем другую половину дорисовывает самостоятельно.

Повтори чистоговорку:

Ал-ал-ал – бабочку поймал.

Отгадай загадку:

Над цветком порхает, пляшет,
Веерком узорным машет.
(бабочка)

Шевелились у цветка

Все четыре лепестка.

Я сорвать его хотел,

А он вспорхнул и улетел.

(бабочка)

Пальчиковая гимнастика:

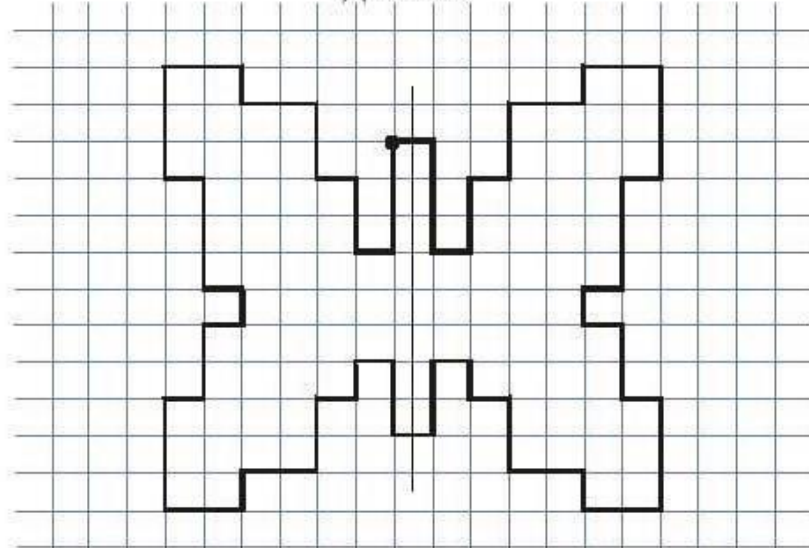
Бабочка порхала с цветка на цветок.

И повстречался ей мотылёк.

Руки крест на крест, прижать руки тыльной стороной друг к другу.

Пальцы растопырены и подняты вверх. Помахать кистями. На слове «мотылёк» – хлопнуть в ладоши.

Диктант



Отступи 10 клеток слева, 5 клеток сверху, ставь точку и начинай рисовать:

1 →	1 ↑	1 →	2 ↑
3 ↓	2 →	2 ↓	1 ←
1 →	3 ↓	1 →	1 ↑
2 ↑	1 ←	3 ↓	1 ←
1 →	3 ↓	2 ←	2 ↓
2 ↑	1 ←	1 ↑	1 ←
2 →	1 ↓	2 ←	

Проведите линию симметрии для ребенка и попросите его отразить в левом зеркале рисунок, который он нарисовал.

Что получилось? Раскрась бабочку узорами.

Занятие 17. Гусь

На занятии ребенок рисует по клеточкам гуся.

Скороговорка:

Топают гуськом гусак за гусаком.
Смотрит свысока гусак на гусака.

Повтори чистоговорку:

Усь-усть-усть – на лугу пасется гусь.

Гимнастика:

1. Вместе с ребенком изобразите шипящего гуся: вытяните шею, помахайте руками и зашипите.
- 2.

Гусь стоит и все гогочет,
Ущипнуть тебя он хочет.

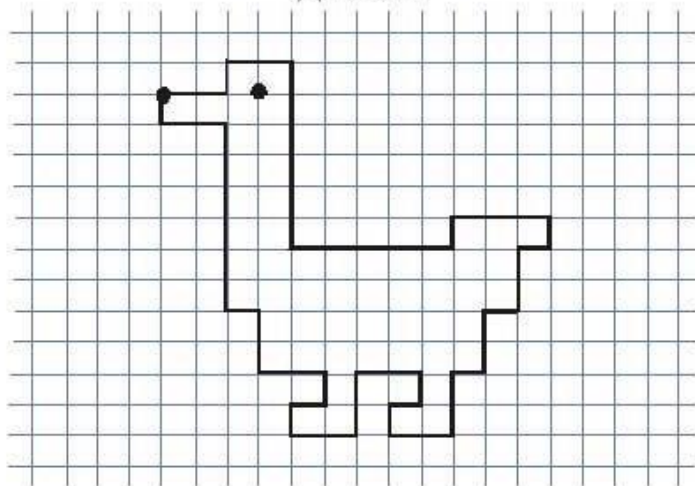
Предплечье вертикально, ладонь под прямым углом. Указательный палец опирается на большой. Все остальные пальцы вместе, прижаты друг к другу и указательному. Получился клюв. Из такой позиции изобразить пощипывание.

Отгадай загадку:

Го-го-го, го-го-го,
Шею видно далеко.
- Все смотрите, я, клянусь,
На деревне первый... (гусь).

Я в любую непогоду
Уважаю очень воду.
Я от грязи берегусь –
Чистоплотный серый... (гусь).

Диктант



Отступи 4 клетки слева, 5 клеток сверху, ставь точку и начинай рисовать:

2 →	3 →	1 ←	2 ←	2 ←
1 ↑	1 ↓	2 ↓	2 ↓	2 ↑
2 →	1 ←	2 ←	2 ←	1 ←
6 ↑	2 ↓	1 ↑	1 ↑	6 ↑
5 →	1 ←	1 →	1 →	2 ←
1 ↑	2 ↓	1 ↑	1 ↑	1 ↑

Что получилось? Нарисуй гуся глаз.

Занятие 19. Собачка

На занятии ребенок рисует по клеточкам собачку.

Скороговорка:

Щенок за обе щеки уплетает щи из щавеля.

Повтори чистоговорку:

На-на-на – гудяла болонка одна.

Отгадай загадки:

Гладишь – ласкается,
Дразнишь – кусается.
(собака)

Лежит молчит,
Пройдешь – заворчит.
Кто к хозяину идет
Она знает даёт.
(собака)

Пальчиковая гимнастика:

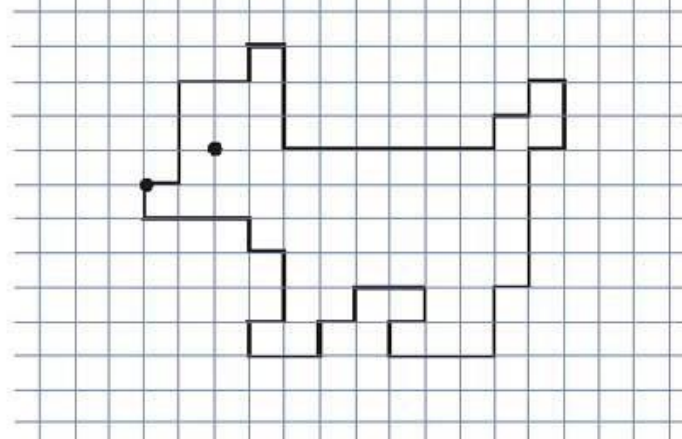
В избе пирогом,
А на дворе калачом.

На первой строчке: ладони сложены "пирожком".

На второй строчке: запястья остаются прижатыми друг к другу, ладони разводятся в стороны.

Диктант

Перед диктантом вспомните правила перспективы: хоть у собаки и четыре ноги, если она стоит к нам боком, то мы можем увидеть только две ноги.



Отступи 3 клетки слева, 7 клеток сверху, ставь точку и начинай рисовать:

1 →	1 →	3 ←	2 ←
3 ↑	1 ↑	1 ↑	1 ↑
2 →	1 →	1 →	1 →
1 ↑	2 ↓	1 ↑	2 ↑
1 →	1 ←	2 ←	1 ←
3 ↓	4 ↓	1 ↓	1 ↑
6 →	1 ←	1 ←	3 ←
1 ↑	2 ↓	1 ↓	1 ↑

Что получилось? Дорисуй собачке глаз.

Занятие 20. Цветочек

На занятии ребенок рисует по клеточкам цветок.

Скороговорка:

У Аграфены и Арины
Растут во дворе георгины.

Повтори чистоговорку:

То-то-то – поле то не полотно.

Пальчиковая гимнастика:

Цветы растут в саду,

Я в корзину их беру.

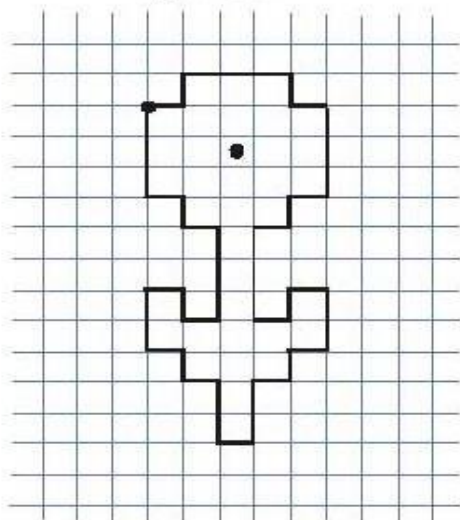
Ладони повернуть к себе, пальцы переплести (изобразить корзину).

Отгадай загадку:

Золотое решето,
Чёрных домиков полно.

(подсолнух)

Диктант



Отступи 3 клетки слева, 3 клетки сверху, ставь точку и начинай рисовать:

1 →	1 ←	1 ←	1 →
1 ↑	3 ↓	2 ↓	1 ↓
3 →	1 →	1 ←	1 →
1 ↓	1 ↑	2 ↑	3 ↑
1 →	1 →	1 ←	1 ←
3 ↓	2 ↓	1 ↑	1 ↑
1 ←	1 ←	1 ←	1 ←
1 ↓	1 ↓	2 ↑	3 ↑

Что получилось? какие отличительные особенности есть у цветка?

(Есть стебель, соцветие, листья.) Где у цветочка серединка? Отметь ее.

Занятие 35. Белочка

На занятии ребенок рисует по клеточкам белочку.

Скороговорка:

Белый снег. Белый мел.
Белый сахар тоже бел.
А вот белка не бела.
Белой даже не была.

Повтори чистоговорку:

Ла-ла-ла – белка не бела.

Гимнастика:

Белка умывается,
В гости собирается.
Вымыла хвостик,
Вымыла ухо,
Вытерла сухо.

Декламируя стихотворения имитировать движения белки.

Попросите ребенка изобразить белку: показать, как она прыгает, как щелкает орешки.

Отгадай загадку:

На ветке не птичка –
Зверек-невеличка,
Мех теплый, как грелка.
Кто же это? ... (белка)

Пышный хвост торчит с верхушки.

Что за странная зверушка?

Щелкает орехи мелко.

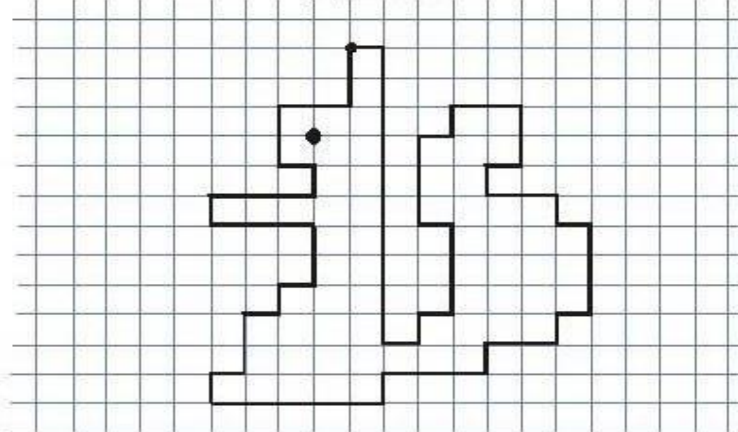
Ну, конечно, это... (белка).

Кто на ветке шишки грыз

И бросал объедки вниз?

(белка)

Диктант



Отступи 9 клеток слева, 4 клетки сверху, ставь точку и начинай рисовать:

1 →	1 →	1 →	5 ←	3 ←
10 ↓	1 ↑	3 ↓	1 ↑	1 ↑
1 →	2 →	1 ←	1 →	3 →
1 ↑	2 ↓	1 ↓	2 ↑	1 ↑
1 →	1 ←	2 ←	1 →	1 ←
3 ↑	1 ↓	1 ↓	1 ↑	2 ↑
1 ←	2 →	3 ←	1 →	2 →
3 ↑	1 ↓	1 ↓	2 ↑	2 ↑

На кого похожа фигура? Дорисуй белочке глаз. _ _

Занятие 38. Кенгуру

На занятии ребенок рисует по клеточкам кенгуру.

Скорговорка:

У кенгуру кенгурёнок в сумке,
В сумке кенгурёнок у кенгуру.

Повтори чистоговорку:

Ру-ру-ру – скачет кенгуру.

Пальчиковая гимнастика:

Кенгуру с кенгурёнком

Скачет за зайчиком.

Ладони положить на стол. Показать, как прыгает кенгуру: пальчики подбираются к запястью, ладони «отталкиваются» и «прыгают».

Отгадай загадку:

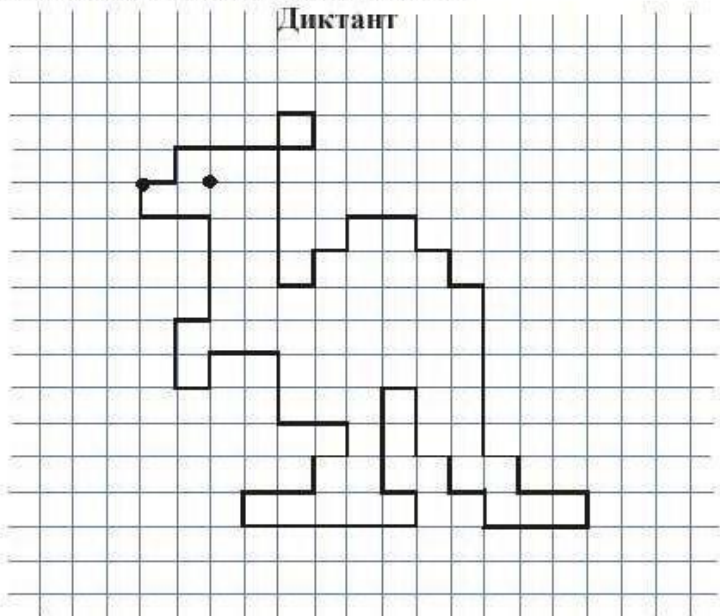
Прыгает, а не заяц.
С сумкой, а не почтальон.

(кенгуру)

Если надо – детвору

В сумку прячет... (кенгуру)

Диктант



Отступи 3 клетки слева, 5 клеток сверху, ставь точку и начинай рисовать:

1 →	1 →	1 →	1 ←	2 →	1 ←
1 ↑	1 ↑	1 ↓	2 ↑	1 ↑	2 ↑
4 →	2 →	2 →	1 ←	1 →	1 →
1 ↑	1 ↓	1 ↓	3 ↓	1 ↑	3 ↑
1 ←	1 →	3 ←	1 →	2 ←	2 ←
5 ↓	1 ↓	1 ↑	1 ↓	2 ↑	1 ↑
1 →	1 →	1 ←	5 ←	2 ←	
1 ↑	5 ↓	1 ↑	1 ↑	1 ↓	

Что получилось? Нарисуй кенгуру глаз.

Занятие 39. Страус

На занятии ребенок рисует по клеточкам страуса.

Скорговорка:

У страусов – страусята,
У гусей – гусята,
У уток – утята.

Гимнастика:

Не любит страус кислый сок,
Он прячет голову в песок.

На первой строчке: машем руками перед лицом, затем прячем их за спину.

На второй строчке: наклоняемся, затем руками обхватываем голову.

Повтори чистоговорку:

Сы-сы-сы – у страуса часы.

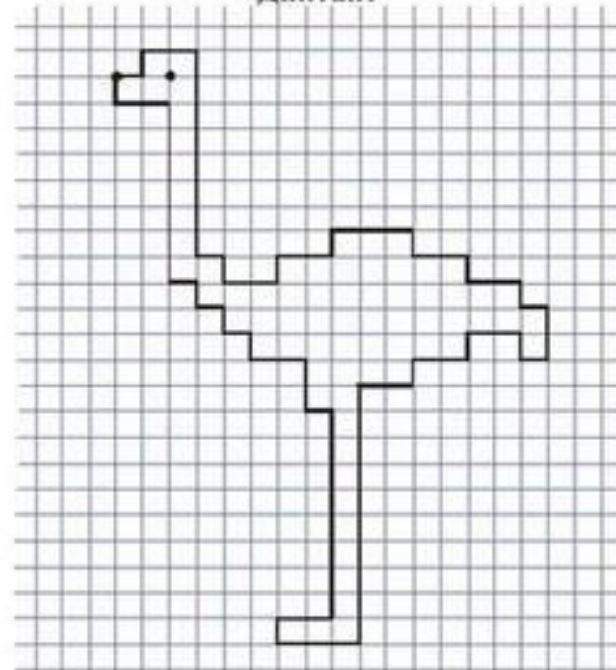
Отгадай загадку:

И петь не поёт
И летать не летает...
За что же тогда

Его птицей считают?

(страус)

Диктант



Отступи 3 клетки слева, 3 клетки сверху, ставь точку и начинай рисовать:

1 →	1 ↑	2 →	1 ↓	2 →	1 ↑
1 ↑	2 →	1 ↓	2 ←	8 ↑	1 ←
2 →	1 ↑	1 →	1 ↓	1 ←	1 ↑
8 ↓	3 →	2 ↓	2 ←	2 ↑	1 ←
1 →	1 ↓	1 ←	10 ↓	2 ←	7 ↑
1 ↓	2 →	1 ↑	3 ←	1 ↑	2 ←
2 →	1 ↓	2 ←	1 ↑	1 ←	1 ↑

Что получилось? Как ты отличишь силуэт страуса от силуэта цапли или журавля? (У страуса короткий нос.)

Занятие 42. Крокодил

На занятии ребенок рисует по клеточкам крокодила.

Скороговорка:

Разъяренный крокодил
Раздражен и нелюдим.

Повтори чистоговорку:

Ил-ил-ил – лежит в иле крокодил.

Пальчиковая гимнастика:

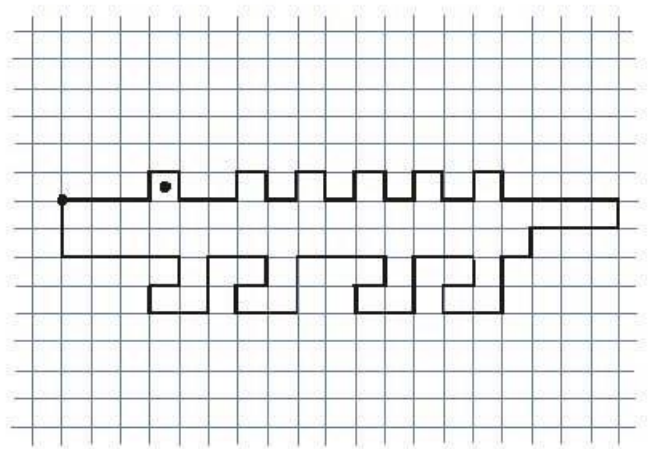
Крокодил плывет по речке,
Выпучив свои глаза.
Он зеленый весь, как тина,
От макушки до хвоста.

Отгадай загадку:

Пасть открыл и проглотил
Мяч зеленый... (крокодил)

Ладонь выставлена вперед на столе. Большой палец под ладонью, указательный и мизинец согнуты (это глаза) и прижаты соответственно к среднему и безымянному. Попробуйте не меняя положения пальцев, поднять ладонь горизонтально столу. Поменяйте руки.

Диктант

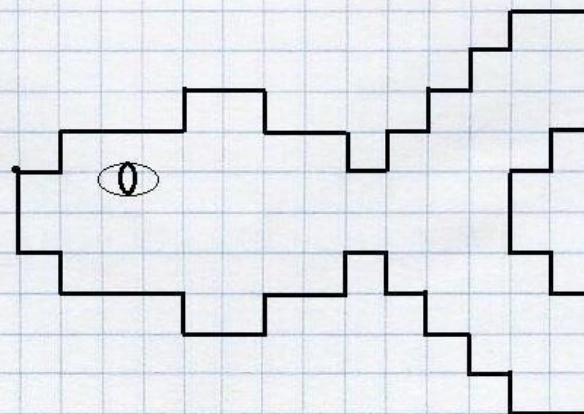


Отступи 1 клетку слева, 6 клеток сверху, ставь точку и начинай рисовать:

3 →	1 →	1 →	4 →	1 →	3 ←	2 ←
1 ↑	1 ↑	1 ↑	1 ↓	1 ↑	2 ↓	1 ↑
1 →	1 →	1 →	3 ←	2 ←	2 ←	1 →
1 ↓	1 ↓	1 ↓	1 ↓	2 ↓	1 ↑	1 ↑
2 →	1 →	1 →	1 ←	2 ←	1 →	4 ←
1 ↑	1 ↑	1 ↑	2 ↓	1 ↑	1 ↑	2 ↑
1 →	1 →	1 →	2 ←	1 →	2 ←	
1 ↓	1 ↓	1 ↓	1 ↑	1 ↑	2 ↓	

На кого похожа фигура? Нарисуй глаз крокодилу.

BebiKlad.ru



Графический диктант "Рыбка"

Отступи 6 клеток слева и 7 клеток сверху. Поставь точку и начинай рисовать.

1 →	1 ↑	3 →	1 ↑	2 →	1 ↓
2 →	1 ↓	1 →	1 ↑	1 →	1 ↑
1 →	1 ↑	1 →	1 ↑	2 →	3 ↓
1 ←	1 ↓	1 ←	2 ↓	1 →	1 ↓
1 →	3 ↓	2 ←	1 ↑	1 ←	1 ↑
1 ←	1 ↑	1 ←	1 ↑	1 ←	1 ↓
2 ←	1 ↓	2 ←	1 ↑	3 ←	1 ↑
1 ←	2 ↑				

Raskraski, link

В настоящем документе пронумеровано,
прошнуровано, скреплено и заверено печатью
68 (шестьдесят восемь) листов
Заведующая МБДОУ «Детский сад «Солнышко»
г. Нурлат РТ _____ Н. Н. Мугинова



Лист согласования к документу № 07 от 07.11.2025
Инициатор согласования: Мугинова Н.Н. Заведующий
Согласование инициировано: 07.11.2025 11:29

Лист согласования			Тип согласования: последовательное	
N°	ФИО	Срок согласования	Результат согласования	Замечания
1	Мугинова Н.Н.		 Подписано 07.11.2025 - 11:29	-