

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад пристра и оздоровления детей №14
«Подсолнушек» —
Чистопольского муниципального района
Республики Татарстан

Татарстан Республикасы Чистай муниципаль районы муниципаль үзидәрәле мәктәпкәчә белем биру учреждениесе “14 нче номерлы балаларны карау һәм сәламәтләндрүче балалар бакчасы” “Көнбагыш”

Рассмотрено и принято
на заседании педагогического совета
Протокол №1 от 31.08.2021г.

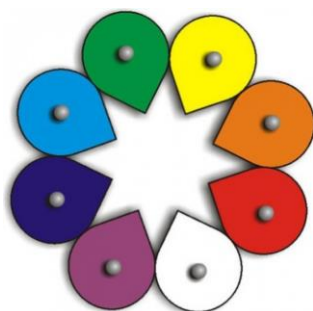
Утверждено и введено в действие
приказом № 73 от 31.08.2021г.
Заведующий МБДОУ «Детский сад № 14»
О.Б.Симонова



«Играй да смекай»

Формирование и развитие логических форм мышления дошкольников
посредством развивающих игр Воскобовича.

Возраст детей 4-5 лет
Срок реализации один год



Автор составитель:
Проворнова И.Ю. воспитатель
Высшей квалификационной категории

Содержание программы

I. Целевой раздел программы	
1. <u>Пояснительная записка</u>	3
1.1. Нормативно-правовая база	4
1.2. Актуальность программы	5
1.3. Направленность программы	5
1.4. Новизна программы	5
1.5. Цели и задачи реализации программы	6
1.6. Принципы и подходы к формированию программы	6
1.7. Формы организации детской деятельности на кружке	7
1.8. Организационные принципы	7
2. <u>Планируемые результаты освоения программы</u>	
2.1. Целевые ориентиры	8
2.2. Система оценки результатов освоения программы	9
II. Содержательный раздел программы	
1. Возраст детей, сроки реализации программы	11
2. Перспективный тематический план программы	11
3. Форма отчётности	
III. Организационный раздел программы	
1. Методическое обеспечение	20
2. Учебный план	21
IV. Приложение	
Приложение 1 Дополнительная образовательная деятельность с детьми младшей группы	
Приложение 2 Дополнительная образовательная деятельность с детьми средней группы	

I. Целевой раздел программы

1 Пояснительная записка.

Дошкольное детство-период рождения личности, первоначального раскрытия творческих сил ребёнка, становление основ индивидуальности. Главная задача ДОУ состоит в том, чтобы ребёнок рос здоровым, жизнерадостным, гармонично развитым и деятельным. Общеизвестно, что основной вид деятельности дошкольника - игра. В игре развиваются способности к воображению, произвольной регуляции действий и чувств, приобретается опыт взаимодействия и взаимопонимания. Игра способствует развитию, обогащает жизненным опытом, готовит почву для успешной деятельности в реальной жизни.

«Возможность формировать в комплексе все важные для умственного развития мыслительные умения на протяжении всего дошкольного обучения может быть достигнута через игру, систему дидактического материала». (М.Фидлер, Кюизенер). «Вся целостная система дидактических игр – это длинная интеллектуальная лестница, а сами упражнения и игры её ступеньки, на каждую из них ребенок должен подняться. Если какую – то из них он пропустит, то дотянуться до следующей будет значительно труднее, что обязательно скажется на успеваемости в школе, окажется, что ребенок не умеет самостоятельно думать, рассуждать, анализировать, сравнивать предметы и явления». (А.Солнцева, Э.Иоффе). По мнению Воскобовича В.В., развитие интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста - одна из самых актуальных проблем современности. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе. Интеллектуальные способности у детей дошкольного возраста развиваются лучше, если придерживаться в работе принципа высокого уровня трудности. Когда перед ребенком не возникает препятствий, которые могут быть преодолены, то их развитие идёт слабо. В процессе формирования и развития основных форм логического мышления у дошкольников, по системе игр Воскобовича, нет проблем со счётом, знанием геометрических фигур, умением ориентироваться на плоскости, они рано начинают читать; можно отметить высокий уровень развития пальцевой и кистевой моторики рук, решённым оказывается вопрос мотивационной готовности к школе – дети хотят идти в школу и учиться ради самого обучения с интересом. Поэтому актуальность данной проблемы очевидна

1.1. Нормативно правовая база

1. Федеральным законом от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 31.12.2014) "Об образовании в Российской Федерации".
2. Декларацией прав человека. Принята Генеральной Ассамблеей ООН 20.11.1959 г.
3. Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по общеобразовательным программам дошкольного образования, утвержденном приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 30. 08. 2013 г. № 1014.
4. Национальной доктриной образования в РФ на период до 2025 года.
5. Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 17 октября 2013 г. N 1155 г. Москва "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования".
6. Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования Министерства образования и науки Российской Федерации (утвержденным Первым заместителем Министра образования и науки Российской Федерации Н.В. Третьяк 31 декабря 2013 г.)
7. Проектом Методические рекомендации по организации предметно-пространственной развивающей образовательной среды в образовательных организациях, реализующих образовательные программы дошкольного образования в условиях подготовки к введению ФГОС дошкольного образования.
8. Письмом МО РФ № 06-1844 от 11.12.2006 г. «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей».
9. Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ "Об утверждении СанПин 2.4.1.3049-13 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций" от 15 мая 2013 года №26 ОБ.
10. Уставом МБДОУ «Детский сад №14» (11.04.2011г. утвержден Постановлением Исполнительного комитета Чистопольского муниципального района Республики Татарстан № 396).

1.2. Актуальность программы

Актуальность данной проблемы обусловлена следующим фактором- развитие логического мышления, как залог успешного обучения в школе является постоянной заботой родителей и педагогов. По мнению учёных - психологов, педагогов самый благоприятный период для развития логики – дошкольный период. «Именно в этом возрасте закладывается фундамент будущих достижений человека». (А.Столяр).

1.3.Направленность программы

Данная программа направлена на социально-коммуникативное, речевое, художественно-эстетическое, познавательное развитие детей, на формирование и развитие логических форм мышления дошкольников посредством развивающих игр Воскобовича (в соответствии с требованиями ФГОС ДО).

1.4. Новизна программы

Разработка применения системы развивающих игр Воскобовича – как эффективного метода формирования и развития логических форм мышления дошкольников с учётом дифференцированного подхода к каждому ребёнку.

1.5. Цели и задачи реализации программы

Развивать творческие, познавательные, интеллектуальные, умственные и математические способности детей.

Исходя из цели, были определены следующие задачи:

Образовательные:

Обучение детей счёту, манипулированию математическими действиями; совершенствованию речи - выделению звуков в словах, составлению слов из слогов при использовании игр Воскобовича.

Формирование базисных представлений (об окружающем мире, математических), речевых умений;

Развивающие:

Развивать формы логического мышления дошкольников посредством игр Воскобовича через приёмы умственных действий: анализ, синтез, сравнение, обобщение и абстрагирование.

-Развивать воображение, креативность мышления (умения гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения);

Воспитательные:

Воспитывать у детей интерес к нестандартному мышлению при использовании игр Воскобовича

-Сформировать построение педагогического процесса, способствующего интеллектуально – творческому развитию детей в игре.

1.6. Принципы и подходы к формированию программы

***интеллектуально – творческого развития** (ребёнок знакомится с игрой, решает интеллектуальные задачи, выполняет творческие задания)

- * **интегративно – гуманитарного подхода** (игры разработаны в соответствии с целями и задачами Программы воспитания и обучения в д\саду под редакцией Н.Е Вераксы)
- * **лично – ориентированного подхода к ребёнку** (дифференцированного подхода к каждому ребёнку)
- * **системности** (разработка применения системы развивающих игр Воскобовича)
- ***усложнения** (задания в играх усложняются в соответствии с возрастом)

1.7. Формы организации детской деятельности на кружке.

- 1.Логико-математические игры.
- 2.Интегрированные игровые занятия.
- 3.Совместная деятельность педагога и детей.
- 4.Самостоятельная игровая деятельность.

1.8. Организационные принципы (возраст детей, сроки реализации программы, условия набора, режим занятий, наполняемость групп).

Программа «Играй да смекай» адресована дошкольникам и рассчитана на один год обучения. Учитывая возраст детей и новизну материала, для успешного усвоения программы занятия в группе должны сочетаться с индивидуальной помощью педагога каждому ребёнку. Оптимальное количество детей в группе должно быть не более 10 человек.

2. Планируемые результаты освоения программы

2.1. Целевые ориентиры

Периодичность и продолжительность организованной деятельности 1 раз в неделю во второй половине дня, продолжительностью 15 минут с детьми 3-4 лет, и 20 минут с детьми 4-5 лет. Первые три недели месяца проходит знакомство с играми и технологией их применения, в последнюю неделю проводится игровое занятие с использованием этих игровых пособий. Один раз в год проводится развлечение для детей.

Кружковая деятельность проводится в групповом помещении площадью 64 кв. м. с возможностью естественной вентиляции, с освещением и температурным режимом, соответствующим санитарно-гигиеническим нормам;

Возрастная группа	Количество часов в неделю	Количество детей.
Средняя группа	20 минут	Не более 8

По окончании реализации программы у детей сформируется:

Повышение уровня формирования и развития логических форм мышления посредством развивающих игр Воскобовича:

- * с помощью развивающих игр дети осваивают цифры, учатся счёту предметов;
- *запоминают цвет, форму, величину;
- *учатся ориентироваться в пространстве;

* тренируют мелкую моторику; совершенствуют речь, мышление, внимание, память, воображение;

*умеют манипулировать цифрами, геометрическими фигурами, свойствами предметов.

2.2. Система оценки результатов программы:

Методологическая основа определения уровня логических форм мышления посредством развивающих игр Воскобовича. Критерии оценивания уровня логических форм мышления.

Цель: Выявление начального уровня логических форм мышления посредством развивающих игр Воскобовича. Критерии формирования и развития логических форм мышления выбраны по методике Т.Г. Харько.

Тест «Лопушок» (для детей 3-4 лет)

Цель теста: оценить уровень образно – логического мышления: анализа.

Стимульный материал: игра «Волшебные верёвочки», геометрические фигуры.

«На полянку пришёл лягушонок Лопушок. Принёс с собой для игры треугольник, круг, квадрат, разложил их и ... если Лопушок вставал напротив круга, то становился круглым, напротив квадрата – квадратным, напротив треугольника – треугольным».

Для игры используются геометрические фигуры – квадрат, треугольник и круг.

Фигуры располагаются на коврографе в ряд – это волшебная дорожка, с помощью «Разноцветных верёвочек» дети под квадратом делают аппликацию квадрат, под треугольником – треугольник, под кругом – круг (это Лопушок меняет форму). Находят в окружающей обстановке и называют предметы геометрических форм.

Тест «Башмачки Фифы» (для детей 3 – 4л)

Цель теста: оценить уровень образно – логического мышления: синтеза.

Стимульный материал: игра «Цветные карточки».

Для игры используются красная, синяя, жёлтая, зелёная карточки. Квадраты располагаются на коврографе в ряд. Из разноцветного картона вырезаются башмачки точно такого же цвета. Дети напротив карточки приклеивают башмачки соответствующего цвета, называют в окружающей обстановке предметы только этого цвета.

Тест «Подарок» (для детей 3 – 4 л.)

«Лопушок принёс на полянку две коробки, длинную и короткую и цветные карандаши длинные и короткие. Начал раскладывать карандаши по коробкам и запутался»© Журнал для работников образования «Метод-сборник», www.metod-sbornik.ru, E-mail: metod-sbornik@mail.ru

На коврографе появляются два прямоугольника длинный и короткий и верёвочки двух размеров. Детям предлагается распределить «карандаши» по своим коробкам».

Тест «Детёныши»: (для детей 3 -4 л.)

Цель: оценить уровень логического мышления: обобщение.

Стимульный материал: игра «Разноцветные верёвочки»

«Гусеница Фифа прекрасно знала, что детёнышей кошки зовут котятка, а утки – утятка. Тут она задумалась: «Как зовут детёнышей коровы? Наверное «коровята». А у собаки – «собачата».

Интересно, как будут звать моих деток? Неужели «гусенята»

Детям предлагается соединить верёвочками картинки с изображением животных и их детёнышей (они расположены на коврографе) назвать их правильно.

Анализ результатов: выводы об уровне развития;

Высокий – 8-9 баллов

Средний – 4-7 баллов

Низкий – 2-3 балла

Тест «Узоры»: (для детей 4 – 5 л.)

Цель: оценить уровень образно – логического мышления: анализ.

Стимульный материал: игра «Разноцветные липучки»

Тест «Подарок с сюрпризом». (Для детей 4-5 лет)

Цель: оценить уровень образно-логического мышления: синтез.

Стимульный материал: игра «Чудо соты».

«Лопушонок приготовил для Фифы хитрый подарок. Его надо было

собрать самой»© Журнал для работников образования «Метод-сборник», www.metod-sbornik.ru,

E-mail: metod-sbornik@mail.ru

Подарок - это игрушечный поезд из сот, выложенных в ряд. На коврографе прикрепляются в ряд геометрические фигуры, входящие в состав сот. Дети добавляют недостающие части и составляют соты.

Тест «А это зачем?» (Для детей 4-5 лет)

Цель: Оценить уровень образно – логического мышления - абстрагирование.

Стимульный материал: игра «Разноцветные верёвочки».

«Как-то лежала Фифа на Полянке, смотрела на цветок и думала: «Наверное, цветку нужны листья, чтобы всасывать воду, а корень – давать плоды. Цветок нужен для того, чтобы растение крепко стояло на земле. Интересно, а зачем ему стебель?»

Детям предлагается сделать аппликацию цветка из «Разноцветных верёвочек». Назвать каждую часть и исправить ошибки Фифы – рассказать об основном назначении каждой части.

Тест «Лопушонок наводит порядок» (Для детей 4-5 лет).

Цель: оценить уровень образно-логического мышления: общение.

Стимульный материал: игра Квадрат Воскобовича (2-х цветный).

«Лопушонок потерял любимую игрушку. Пока её искал, устроил беспорядок. Всё перемешалось: и игрушки, и продукты, и обувь, и одежда, и посуда, и инструменты. Игрушка нашлась, но что делать с беспорядком?»

На коврографе прикрепляются картинки с изображением различных предметов (игрушки, продукты, обувь, одежда, посуда, инструменты). Дети помогают Лопушку - группируют предметы по классам и называют существенные признаки, по которым они объединяются (как мы определяем, что это игрушка, посуда, мебель и т.д.). Дети выкладывают предметы из 2-х цветного квадрата). © Журнал для работников образования «Метод-сборник», www.metod-sbornik.ru, E-mail: metod-sbornik@mail.ru

Тест «Катушки с нитками» (Для детей 4-5 лет).

Цель: Оценить уровень образно-логического мышления: сравнение.

Стимульный материал: Игры «Разноцветные липучки», «Верёвочки разноцветные».

«Фифа нашла на поляне разноцветный клубок ниток. «Приготовлю их для шитья» - решила Фифа, принесла катушки и начала наматывать нитки. Возьмёт Фифа маленькую катушку и длинную нитку - нитка не помещается. Возьмет большую катушку и маленькую нитку – нитка теряется. Фифа совсем выбилась из сил».

Дети составляют из верёвочек по сетке коврографа сериационный ряд по длине (верёвочки прикрепляются от одной точки через одну клеточку вниз). Далее следует «изготовление» катушек из кругов («Разноцветные липучки»). Один кружок - это одна единица. Какую катушку нужно взять, чтобы намотать нитку длиной в пять клеточек.

Анализ результатов: выводы об уровне развития

высокий – 8-9 баллов;

средний – 4-7 баллов;

низкий – 2-3 балла;

Диагностика и критерии результативности программы «Играй да смекай» с детьми 3-4 лет
Ф.И. ребёнка _____

Дата проведения диагностики _____

Диагностика и критерии результативности	Критический уровень (0 баллов) — ребенок на вопросы не ответил, «показать решение» на наглядном материале не смог	Допустимый уровень (2-3 балла) – ребенок ответил наугад или с ошибками, объяснить свой ответ не может, с трудом исправляет ошибки	Норма (4-7 баллов) – ребенок ответил верно, но односложно; пытается объяснить ответ, используя формальное или поверхностное объяснение, самостоятельно исправляет ошибки	Оптимальный уровень (8-9 баллов) – ребенок отвечает правильно и полно, аргументирует свой ответ; заметив ошибку или неточность, исправляет ее сам; объясняет, почему именно так следует ответить
Тест «Лопушок»				
Тест «Башмачки Фифы»				
Тест «Подарок»				

Тест «Детёныши»				
Тесты для детей 4-5 лет				
Тест «Узоры»:				
Тест «Подарок с сюрпризом».				
Тест «А это зачем?»				
Тест «Лопушонок наводит порядок»				
Тест «Катушки с нитками»				

II Содержательный раздел программы

1. Возраст детей, сроки реализации программы

Возраст детей, участвующих в реализации данной программы: с 3 до 5 лет.

Сроки реализации программы: один год

2. Перспективный план по формированию и развитию логических форм мышления посредством развивающих игр Воскобовича с детьми 2 младшей группы (3-4 года).

Ме-сяц	Используемые игры	Программное содержание	Итоговое занятие
С Е Н Т Я Б Р Ь	«Фонарики» Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Чудо-крестики 1» «Шнур Малыш»	Формирование представлений о сенсорных эталонах цвета, формы, величины. Развитие конструктивных способностей детей. Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов. Совершенствование психических процессов: внимания, памяти, мышления, воображения, речи.	<i>Игровое занятие</i> «Колобок» Цель: развитие процессов внимания, памяти, мышления, воображения; творческих способностей и самостоятельности; умений ориентироваться в пространстве, различать и называть геометрические фигуры, составлять из них предметные формы.
О К Т Я Б	Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича»	Формирование представлений о сенсорных эталонах цвета, формы, величины. Развитие конструктивных	Игровое занятие «Как мы путешествовали»

Р Б	<p>«Фонарики»</p> <p>«Чудо – крестики1»</p> <p>«Шнур Малыш»</p> <p>«Лепестки»</p>	<p>способностей детей.</p> <p>Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов.</p> <p>Совершенствование психических процессов: внимания, памяти, мышления, воображения, речи.</p>	<p>Цель: развитие умений последовательно выполнять действия, придерживаясь заданного алгоритма; сортировать предметы в условном порядке; ориентироваться в количестве предметов.</p>
Н О Я Б Р Б	<p>Коврограф</p> <p>«Двухцветный квадрат Воскобовича»</p> <p>«Фонарики»</p> <p>«Чудо – крестики1»</p> <p>«Шнур Малыш»</p> <p>«Лепестки»</p>	<p>Формирование представлений о сенсорных эталонах цвета, формы, величины.</p> <p>Развитие конструктивных способностей детей.</p> <p>Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов.</p> <p>Совершенствование психических процессов: внимания, памяти, мышления, воображения, речи.</p>	<p>Игровое занятие «В гостях у пчёлки Жужи»</p> <p>закрепить понятия: больше, меньше, поровну, счет в пределах 5, ориентировку в пространстве; учить подбирать глаголы к существительному, уточнить название частей растения.</p>
Д Е К А Б Р Б	<p>Коврограф</p> <p>«Двухцветный квадрат Воскобовича»</p> <p>«Фонарики»</p> <p>«Чудо – крестики1»</p> <p>«Шнур Малыш»</p> <p>«Лепестки»</p>	<p>Формирование представлений о сенсорных эталонах цвета, формы, величины.</p> <p>Развитие конструктивных способностей детей.</p> <p>Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов.</p> <p>Совершенствование психических процессов: внимания, памяти, мышления, воображения, речи.</p>	<p>Игровое занятие «Как друзья встречали Новый год»</p> <p>Цель: развитие умений различать предметы по размеру (шире-уже),сравнивать их, находить связи между предметами по размеру, употреблять слова «такой же, как», «не такой»; понимать пространственные отношения (слева, справа, между, посередине); определять предмет по его части; самостоятельно придумывать и</p>

			складывать предметные силуэты из частей.
Я Н В А Р Ь	<p>«Двухцветный квадрат Воскобовича»</p> <p>«Четырёхцветный квадрат Воскобовича»</p> <p>«Чудо – крестики1»</p> <p>«Шнур Малыш»</p> <p>«Чудо – крестики2»</p> <p>«Фонарики»</p>	<p>Развитие конструктивных способностей детей.</p> <p>Формирование знаний о геометрических фигурах.</p> <p>Освоение количественного счёта.</p> <p>Совершенствование интеллекта.</p> <p>Развитие воображения и творческих способностей.</p> <p>Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов.</p>	<p>Игровое занятие «Как лисёнок и медвежонок собирались в гости»</p> <p>Цель: развитие пространственных представлений (справа, перед, за), умений сравнивать предметы, пользуясь приёмом наложения и приложения;</p> <p>составлять предметные силуэты из частей геометрических фигур; находить выход из проблемных ситуаций.</p>
Ф Е В Р А Л Ь	<p>«Двухцветный квадрат Воскобовича»</p> <p>«Четырёхцветный квадрат Воскобовича»</p> <p>«Чудо – крестики1»</p> <p>«Шнур Малыш»</p> <p>«Чудо – крестики2»</p> <p>«Кораблик Плюх – Плюх»</p> <p>«Цифроцирк»</p>	<p>Знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда в пределах 5.</p> <p>Развитие конструктивных способностей детей.</p> <p>Формирование знаний о геометрических фигурах.</p> <p>Освоение количественного счёта.</p> <p>Совершенствование интеллекта.</p> <p>Развитие воображения и творческих способностей.</p> <p>Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов.</p>	<p>Игровое занятие «Как мы играли вместе с Катей и Машей»</p> <p>Цель: развитие умений самостоятельно составлять геометрические фигуры заданного цвета и размера; выражать в речи способ выполнения действия; выбирать определённые фигуры из множества других; складывать силуэты по схеме-образцу и собственному замыслу.</p>
М А Р Т	<p>«Двухцветный квадрат Воскобовича»</p> <p>«Четырёхцветный квадрат Воскобовича»</p>	<p>Знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда в пределах 5.</p> <p>Развитие конструктивных</p>	<p>Игровое занятие «Как мы встречали гостей в детском саду»</p> <p>Цель: развитие умений</p>

	<p>«Чудо – крестики1»</p> <p>«Шнур Малыш»</p> <p>«Чудо – крестики2»</p> <p>«Кораблик Плюх – Плюх»</p> <p>«Цифроцирк»</p> <p>«Буквоцирк»</p>	<p>способностей детей.</p> <p>Формирование знаний о геометрических фигурах.</p> <p>Освоение количественного счёта.</p> <p>Совершенствование интеллекта.</p> <p>Развитие воображения и творческих способностей.</p> <p>Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов.</p> <p>Знакомство детей с гласными звуками и буквами.</p>	<p>различать предметы по размеру (большой, маленький, низкий, высокий);</p> <p>самостоятельно конструировать предметы соответствующего размера; располагать предметы в пространстве (один выше другого или один над другим);</p> <p>запоминать цвет карточек;</p> <p>ориентироваться в количестве предметов; самостоятельно придумывать и составлять силуэты из геометрических фигур.</p>
<p>А</p> <p>П</p> <p>Р</p> <p>Е</p> <p>Л</p> <p>Б</p>	<p>Коврограф</p> <p>«Двухцветный квадрат Воскобовича»</p> <p>«Четырёхцветный квадрат Воскобовича»</p> <p>«Шнур Малыш»</p> <p>«Чудо – крестики2»</p> <p>«Кораблик Плюх – Плюх»</p> <p>«Цифроцирк»</p> <p>«Буквоцирк»</p>	<p>Знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда в пределах 5.</p> <p>Развитие конструктивных способностей детей.</p> <p>Формирование знаний о геометрических фигурах.</p> <p>Освоение количественного счёта.</p> <p>Совершенствование интеллекта.</p> <p>Развитие воображения и творческих способностей.</p> <p>Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов.</p> <p>Знакомство детей с гласными звуками и буквами.</p>	<p>Игровое занятие</p> <p>«Как Алёша рассматривал цветок»</p> <p>Цель: развитие умений зрительно воспринимать количество предметов, сравнивать предметы между собой, добавлять или убирать необходимое количество частей; самостоятельно придумывать и составлять силуэты из частей.</p>
<p>М</p> <p>А</p> <p>Й</p>	<p>Коврограф</p> <p>«Двухцветный квадрат Воскобовича»</p>	<p>Знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда в пределах 5.</p> <p>Развитие конструктивных</p>	<p><i>Совместная интегрированная игровая деятельность</i></p> <p>«Теремок»</p>

<p>«Шнур Малыш»</p> <p>«Чудо – крестики2»</p> <p>«Кораблик Плюх – Плюх»</p> <p>«Цифроцирк»</p> <p>«Буквоцирк»</p>	<p>способностей детей.</p> <p>Формирование знаний о геометрических фигурах.</p> <p>Освоение количественного счёта.</p> <p>Совершенствование интеллекта.</p> <p>Развитие воображения и творческих способностей.</p> <p>Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов.</p> <p>Знакомство детей с гласными звуками и буквами.</p>	<p>Цель: развитие познавательных процессов мышления, внимания, памяти; речи, творческих способностей и самостоятельности; умений различать и называть цвет, форму, составлять фигуру из частей.</p>
---	---	--

Перспективный план по формированию и развитию логических форм мышления посредством развивающих игр Воскобовича с детьми средней группы (4-5 года).

Ме-сяц	Используемые игры	Программное содержание	Итоговое занятие
С Е Н Т Я Б Р Ь	«Цифроцирк»	Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа. Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти.	Совместная интегрированная игровая деятельность. «Как галчонок Каррчик слушал сказку про Красную Шапочку». Цель: развитие познавательных процессов мышления, внимания, памяти; творческих способностей, самостоятельности и мелкой моторики рук; умений отсчитывать необходимое количество, различать и называть геометрические
	«Буквоцирк»	Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.	
	Коврограф	Знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова.	
	«Двухцветный квадрат Воскобовича»	Развитие сенсорных способностей (цвет и форма), элементарных математических представлений.	
	«Чудо-крестики1»	Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.	
	«Четырёхцветный квадрат Воскобовича»		
	«Шнур Малыш»		
	«Прозрачный квадрат»		

		<p>Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.</p> <p>Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве, различать геометрические фигуры.</p>	<p>фигуры, составлять по схеме фигуру из частей; внимательно слушать литературное произведение и пересказывать его.</p>
О К Т Я Б Р Ь	<p>«Цифроцирк»</p> <p>«Буквоцирк»</p> <p>Коврограф</p> <p>«Двухцветный квадрат Воскобовича»</p> <p>«Чудо-крестики 1»</p> <p>«Четырёхцветный квадрат Воскобовича»</p> <p>«Шнур Малыш»</p> <p>«Прозрачный квадрат»</p> <p>«Геокопт»</p>	<p>Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа. Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти. Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.</p> <p>Знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова.</p> <p>Развитие сенсорных способностей (цвет и форма), элементарных математических представлений.</p> <p>Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.</p> <p>Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.</p> <p>Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве, различать геометрические фигуры</p> <p>Освоение геометрических представлений, пространственных отношений.</p>	<p>Игровое занятие «Путешествие в сказку «Теремок» с двухцветным квадратом Воскобовича»</p> <p>Цель: Познакомить детей с двухцветным квадратом Воскобовича.</p> <p>Осваивать приемы сложения плоскостных фигур, используя квадрат Воскобовича; упражнять в счёте до -5</p> <p>- Развивать логическое мышление, внимание, память, речь, воображение, мелкую моторику.</p> <p>-Формировать интерес к математике. Воспитывать желание довести начатое дело до конца; отзывчивость.</p>
Н О Я Б Р	<p>«Цифроцирк»</p> <p>«Буквоцирк»</p> <p>Коврограф</p>	<p>Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа. Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти.</p>	<p>Логико – математическая игра.</p> <p>«Как Катя и Маша собирались в</p>

<p>Б</p>	<p>«Двухцветный квадрат Воскобовича»</p> <p>«Чудо-крестики I»</p> <p>«Четырёхцветный квадрат Воскобовича»</p> <p>«Шнур Малыш»</p> <p>«Прозрачный квадрат»</p> <p>«Геоконт»</p>	<p>Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.</p> <p>Знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова.</p> <p>Развитие сенсорных способностей (цвет и форма), элементарных математических представлений.</p> <p>Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.</p> <p>Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.</p> <p>Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве, различать геометрические фигуры</p> <p>Освоение геометрических представлений, пространственных отношений.</p>	<p>зоопарк»</p> <p>Цель: развитие умений сравнивать предметы по признакам (цвету и форме), рассуждать по ходу сравнения, конструировать предметы с опорой на модель; группировать предметы по форме; складывать предметные силуэты из частей по замыслу.</p>
<p>Д Е К А Б Р Ь</p>	<p>«Цифроцирк»</p> <p>«Буквоцирк»</p> <p>Коврограф</p> <p>«Двухцветный квадрат Воскобовича»</p> <p>«Чудо-крестики I»</p> <p>«Четырёхцветный квадрат Воскобовича»</p> <p>«Шнур Малыш»</p> <p>«Прозрачный квадрат»</p> <p>«Геоконт»</p>	<p>Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа. Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти.</p> <p>Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.</p> <p>· Знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова.</p> <p>Развитие сенсорных способностей (цвет и форма), элементарных математических представлений.</p>	<p>Логико – математическая игра «Как мы ходили в гости»</p> <p>Цель: развитие умений различать предметы по размеру, определять пространственные отношения в направлениях от других объектов; составлять предметные силуэты из частей по замыслу и схематичному рисунку, называть особенности образа жизни</p>

		<p>Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.</p> <p>Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.</p> <p>Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве, различать геометрические фигуры</p> <p>Освоение геометрических представлений, пространственных отношений.</p>	животных.
<p>Я Н В А Р Ь</p>	<p>«Цифроцирк» «Буквоцирк» Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Чудо-крестики 1» «Четырёхцветный квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш» «Прозрачный квадрат» «Геокоонт»</p>	<p>Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа. Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти. Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.</p> <p>Знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова.</p> <p>Развитие сенсорных способностей (цвет и форма), элементарных математических представлений.</p> <p>Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.</p> <p>Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.</p> <p>Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве, различать геометрические фигуры</p>	<p>Развлечение «Как друзья в теремке встретились»</p>

		Освоение геометрических представлений, пространственных отношений.	
Ф Е В Р А Л Б	<p>«Буквоцирк»</p> <p>Коврограф</p> <p>Двухцветный квадрат Воскобовича</p> <p>Четырёхцветный квадрат Воскобовича</p> <p>«Прозрачный квадрат»</p> <p>«Чудо-крестики 2»</p> <p>«Геоконт»</p> <p>«Лепестки»</p> <p>«Фонарики»</p> <p>«Математические корзинки»</p>	<p>Знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда в пределах 5.</p> <p>Развитие конструктивных способностей детей.</p> <p>Формирование знаний о геометрических фигурах.</p> <p>Освоение количественного счёта.</p> <p>Совершенствование интеллекта.</p> <p>Развитие воображения и творческих способностей.</p> <p>Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов.</p> <p>Закрепление умения определять цвета.</p> <p>Развитие пространственного расположения.</p>	<p>Совместная интегрированная игровая деятельность.</p> <p>«Коза и семеро козлят»</p> <p>Цель: развитие воображения, творческих способностей, самостоятельности; процессов внимания, мышления; формирование умений собственной театрализованной деятельности, эмоционально – эстетических чувств.</p>
М А Р Т	<p>Коврограф</p> <p>Двухцветный квадрат Воскобовича</p> <p>Четырёхцветный квадрат Воскобовича</p> <p>«Прозрачный квадрат»</p> <p>«Чудо-крестики 2»</p> <p>«Геоконт»</p> <p>«Лепестки»</p> <p>«Математические корзинки»</p> <p>«Теремки»</p>	<p>Развитие конструктивных способностей детей.</p> <p>Формирование знаний о геометрических фигурах.</p> <p>Освоение количественного счёта.</p> <p>Совершенствование интеллекта.</p> <p>Развитие воображения и творческих способностей.</p> <p>Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов.</p> <p>Знакомство детей с гласными звуками и буквами.</p>	<p>Логико – математическая игра.</p> <p>«Как друзья выбирали подарок для Жужи»</p> <p>Цель: развитие умений выбирать предмет по признакам из множества других, различать геометрические фигуры, делить их на части, составлять из них предметные силуэты, ориентироваться на плоскости зрительно и</p>

			с помощью словесного диктанта; складывать силуэты по схеме – образцу и собственному замыслу.
А П Р Е Л Ь	Коврограф Двухцветный квадрат Воскобовича Четырёхцветный квадрат Воскобовича «Прозрачный квадрат» «Чудо-крестики 2» «Геоконт» «Лепестки» «Математические корзинки» «Теремки» «Кораблик Плюх-Плюх»	Развитие конструктивных способностей детей. Формирование знаний о геометрических фигурах. Освоение количественного счёта. Совершенствование интеллекта. Развитие воображения и творческих способностей. Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов. Продолжить знакомство детей с гласными звуками и буквами. Решение логико-математических задач.	Логико – математическая игра «Как друзья шли в гости к пчёлке Жуже» Цель: развитие умений составлять число 8 из единиц, 6 – из меньших чисел, определять порядковый номер, ориентировать предмет в пространстве, составлять цифру из элементов, соотносить цифру и количество, называть цвета радуги.
М А Й	Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш» «Чудо – крестики2» «Кораблик Плюх – Плюх» «Теремки» «Математические корзинки» «Геоконт»	Развитие конструктивных способностей детей. Формирование знаний о геометрических фигурах. Освоение количественного счёта. Совершенствование интеллекта. Развитие воображения и творческих способностей. Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов. Продолжить знакомство детей с гласными звуками и буквами. Решение логико-математических	Логико – математическая игра «Как Жужу встречала гостей» Цель: развитие умений выбирать силуэт по признакам из других, решать логические и проблемные задачи, создавать предметные силуэты по собственному замыслу и схематичному рисунку, обводить силуэты на листе бумаги, дорисовывать их.

		задач.	
--	--	--------	--

3. Форма отчётности

- Выступление на родительском собрании с презентацией «Развивающие игры Воскобовича и их роль в развитии ребёнка»
- Выступление на ресурсном центре с обобщением опыта работы в рамках реализации программы «Играй да смекай»
- Мастер-класс для родителей «Умники и умницы»
- Итоговое мероприятие для родителей «Как мы встречали гостей в детском саду»

III Организационный раздел программы

1. Методическое обеспечение:

Наглядный материал:

- Коврограф «Ларчик»
- Набор букв и знаков Ларчик
- Набор цифр и знаков Ларчик
- Игровизор + приложения
- Игровизор
- Теремки Воскобовича
- Складушки+CD
- Геоконт «Великан»
- Квадрат Воскобовича 2-х цв.+ сказка
- Квадрат Воскобовича 4-х цв.
- Чудо-крестики 1
- Чудо-крестики 2
- Чудо-крестики 3
- Фонарики с держателями
- Комплект «Гномы»

2. Учебный план

Учебный план разработан в соответствии с дополнительной общеразвивающей программой МБДОУ «Детский сад № 14 «Подсолнушек» Чистопольского муниципального района Республики Татарстан.

Учебный план определяет содержание и организацию дополнительного образования муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения «Детский сад №14».

Учебный план строится на принципе личностно - ориентированного взаимодействия взрослого с детьми детского сада и обеспечивает социально-личностное, познавательное-речевое и художественно-эстетическое развитие детей с учетом их возрастных и индивидуальных особенностей.

Учебный план является нормативным документом, устанавливающим перечень образовательных областей и объем учебного времени, отводимого на проведение дополнительной образовательной деятельности в ДОУ. В Плане распределено количество занятий, дающее возможность использовать модульный подход, строить учебный план на принципах дифференциации и вариативности. Объем недельной образовательной нагрузки определен в соответствии с Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 15.05.2013 N 26 (с изм. от 04.04.2014) "Об утверждении СанПиН 2.4.1.3049-13 "Санитарно-эпидемиологических требований к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций"

(вместе с "СанПиН 2.4.1.3049-13. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы...") (Зарегистрировано в Минюсте России 29.05.2013 N 28564)

Библиографический список

1. Бондаренко, Т.М. Комплексные занятия в младшей группе детского сада. - Воронеж: «Учитель», 2004г.,274с.
2. Бондаренко, Т.М. Комплексные занятия в средней группе детского сада. - Воронеж: «Учитель», 2007г.,316с.
3. Бондаренко, Т.М. Развивающие игры ДОУ/Конспекты занятий по развивающим играм Воскобовича. - М.: Т.Ц. «Учитель», 2009г.,190с.
4. Воскобович, В.В. Математические корзинки, Логоформочки 3-5. // библиотека воспитателя – СПб., 2005г
5. Воскобович, В.В. сказочные лабиринты игры. – СПб., 2007г.
- 6.Дьяченко, О.М. Занимательные игры для детей от трёх до шести лет. -М.: «Просвещение», 1991г., 64с.
- 7.Методические рекомендации к программе воспитания и обучения в детском саду под редакцией М.А.Васильевой, Т.С.Гербовой, Т.С.Комаровой.- М.: «Мозаика-Синтез», 2006г.
- 8.Программа воспитания и обучения в детском саду/под редакцией М.А.Васильевой, Т.С.Гербовой, Т.С.Комаровой.- М.: «Мозаика-Синтез», 2007г.,208с.
- 9.Рихтерман, Т.Д. Игровые занимательные задачи для дошкольников. – М.: «Просвещение», 1991г.,98с.
- 10.Соколова, Ю.Т. Логика для малышей. - М.: «Эксмо», 2007г.,64с.
- 11.Программа воспитания и обучения «От рождения до школы» под. ред Н.Е Вераксы – М.:Мозаика – Синтез, 2012г

Приложение 1.

Дополнительная образовательная деятельность с детьми младшей группы

Конспект игрового занятия «Колобок» с детьми второй младшей группы с использованием игр Воскобовича

Цель и задачи:

1. Развивать умение ориентироваться в пространстве, различать и называть геометрические фигуры, составлять из них предметные формы.
2. Развивать процессы внимания, мышления, воображения.
3. Развивать творческие способности и самостоятельность.

Оборудование:

Развивающие игры В. Воскобовича: двухцветный «Квадрат Воскобовича», «Эталоны формы», схемы фигурок зайца (голова-круг, уши - два маленьких овала, туловище- два квадрата, голова-прямоугольник и треугольник, ноги - два овала, хвост- прямоугольник) .

Ход занятия:

Воспитатель: Жили были старик и старуха в домике зеленого цвета с красной крышей. (Дети складывают домик из двухцветного «квадрата Воскобовича») Процесс конструирования сопровождается вопросами: «какой стороной надо положить квадрат, чтобы домик получился зеленого цвета? », «какие уголки квадрата загнуть? ».

Воспитатель: Говорит дед бабке: «Испекла бы ты бабка колобок». Бабка набрала муки, замесила тесто на сметане и испекла колобок. Колобок получился большой, круглый и румяный. (Дети кладут круг на игровое поле слева (игра «Эталоны формы»).

Воспитатель: Положила бабка колобок на окно остужаться. А колобок соскочил с окошка и покатился по дорожке. Навстречу ему заяц. (Дети по схеме складывают зайца из геометрических фигур игры «Эталоны формы» на игровом поле справа, называют геометрические фигуры.)

Воспитатель: Говорит заяц колобку: «Я тебя съем». А колобок в ответ: «Я на сметане мешен, на окошке стужен. Я от дедушки ушел, я от бабушки ушел. А от тебя, заяц, и подавно уйду». И покатился дальше, только его и видели. Навстречу ему волк. (Вместо зайца дети складывают волка, называют геометрические фигуры) .

Воспитатель: Говорит волк колобку: «Я тебя съем». А колобок запел свою песенку «Я на сметане мешен, на окошке стужен. Я от дедушки ушел, я от бабушки ушел. Я от зайца ушел, а от тебя волк и подавно уйду». И покатился дальше, только его и видели. Навстречу колобку медведь. (Дети складывают медведя по замыслу (один из вариантов: голова- овал- контур, уши - два овала, туловище - большой прямоугольник) .

Воспитатель: Говорит медведь: «Я тебя, колобок, съем». А колобок ему в ответ спел свою песенку: «Я на сметане мешен, на окошке стужен. Я от дедушки ушел, я от бабушки ушел, я от зайца ушел, я от волка ушел, и от тебя медведь я подавно уйду». И покатился колобок дальше,

только медведь его и видел. Навстречу ему лиса. (Дети складывают лисичку из двухцветного квадрата. Лисичка получается красного цвета.

Конспект игровой НОД с детьми 2 младшей группы с использованием развивающих игр Воскобовича «В гостях у пчёлки Жужи»

Интеграция образовательных областей: "Познание", "Коммуникация", "Физическая культура», «Социализация».

Задачи:

Образовательные: закрепить понятия: больше, меньше, поровну, счет в пределах 5, ориентировку в пространстве; учить подбирать глаголы к существительному, уточнить название частей растения.

Развивающие: развивать сенсорные способности; внимание, воображение и мыслительные процессы (сравнение, анализ и синтез объекта); развивать умение преобразовать геометрические фигуры в предметы по замыслу; мелкую моторику; активизировать словарь детей (улей, сота); умение выполнять действия в соответствии с текстом, действовать на сигнал; умение подражать живым объектам.

Воспитательные: воспитывать познавательный интерес, любознательность, усидчивость; готовность прийти на помощь.

Раздаточный материал: конверты с комплектами игр В.Воскобовича «Чудо – соты 1», схемы для составления цветов, «Волшебный квадрат» (двухцветный) по количеству детей, цветы из бумаги на палочке, пчелки, обруч.

Демонстрационный материал: плоскостное изображение игрового персонажа пчелки Жужи, улей.

Предварительная работа: рассматривание иллюстраций насекомых, чтение познавательной и художественной литературы («Лунтик», «Муха –Цокотуха»), игры, обследование квадрата, конструирование различных предметов из геометрических фигур.

Ход деятельности.

Воспитатель:

Доброе утро всем, кто проснулся,
Доброе утро, кто улыбнулся!
Доброе утро людям и птицам,
Доброе утро приветливым лицам.

- Вы любите ходить в гости? Сегодня мы с вами пойдем в гости на лесную полянку.

По ровненькой дорожке

Шагают наши ножки.

Через лужу – прыг,

Через ямку – скок,

Бух – упали

Куда же мы попали?

Шли мы, шли,

На полянку пришли!

- Я сейчас загадаю загадку, а если вы отгадаете, то узнаете, кто же нас пригласил.

Все жужжит, жужжит, жужжит.

Над цветком она кружит.

Целый день словно юла
А зовут ее ... (пчела)
Появляется пчела Жужа.

Жу-жу, жу-жу,
Я от радости жужжу!
Здравствуйтесь ребята!
Здравствуйтесь гости!

- Посмотрите, ребята, какая пчела! Как она выглядит? Что у нее есть? Опишите ее? Какая она?
- Ребята, пчелу зовут Жужа. Как вы думаете, почему ее так назвали? (ответы)

Дидактическая игра «Что умеет делать пчела?»

Пчела:

- Очень хорошо, что вы пришли. Я люблю играть. А вы? (ответы детей).
- Мне подарили одну игру, но я не знаю, как играть. Вы мне поможете? (ответы) Пчелка достает из коробки волшебные квадраты.

Дети берут квадраты и проходят к столам.

- Дети вы знаете, как называется эта игра? («Волшебный квадрат»)
- А как вы думаете, почему он волшебный? (потому что он превращается в различные фигуры)

Воспитатель:

- Ребята, давайте, покажем пчелке, как квадрат превращается в треугольник, прямоугольник, маленький квадрат.
- Ребята, а вы знаете, где пчелки живут? (домик пчел называется улей)
- Давайте сделаем домики с красной крышей, затем с зеленой.

Пчела:

- Я очень люблю все сладкое, особенно конфеты, а вы сможете «Волшебный квадрат» превратить в конфеты?
- Давайте ваши конфеты сложим в коробку.
- Какие вы молодцы! Вы меня научили играть, а я научу вас собирать нектар. Хотите? Проводится динамическая игра «Пчелы собирают нектар»

Дети делятся на группы: пчелы и цветы. Пчелы живут в домике – улье, летают около цветов, когда светит солнышко. По сигналу «дождик начинается» пчелы летят в свой домик – улей; по сигналу «светит солнышко» - пчелы летят к цветку.

- Давайте посмотрим, ребята, всем ли пчелкам хватило места? Значит, что можно сказать, про пчел и цветы? (их поровну)

Пчелка Жужа предлагает детям поиграть в игру «Чудо-соты». Проходите за столы.

Воспитатель:

- Ребята, давайте сначала рассмотрим игру.
- Сколько сот? Какого цвета?
- Из каких геометрических фигур сделаны соты?
- Сколько частей содержит в себе оранжевая сота? Желтая? И тд.
- Давайте для пчелки сделаем подарки – волшебные цветы, чтоб она смогла собрать много нектара и сделать мед.

Дети выполняют задание по схемам. Все свои цветы оставляют на столе для Жужа.

После того, как дети собрали цветы, делают пальчиковую гимнастику.

«Волшебные цветки»

Вот волшебные цветки

Распускают лепестки.

Ветерок чуть дышит,

Лепестки колышет.

Наши алые цветки

Закрывают лепестки,

Тихо засыпают,

Головой качают.

Ребенок соединяет ладони в форме тюльпана.

Ребенок медленно раскрывает пальцы.

Ребенок плавно покачивает кистями рук из стороны в сторону.

Ребенок медленно закрывает ладошки, имитируя форму цветка.

Ребенок произвольно покачивает «головкой цветка».

Затем пчела благодарит детей за подарки и улетает в улей.

- Нам тоже пора в детский сад. Сейчас я произнесу волшебные слова, и мы окажемся в группе.

Вправо повернись, влево повернись

В группе очутись.

Подводится итог. Дети выходят из группы.

«Как мы путешествовали». Конспект занятия по ФЭМП для детей второй младшей группы

Программное содержание:

Учить детей называть цвет, количество предметов; различать и правильно называть геометрические фигуры.

Развивать умение последовательно выполнять действия, придерживаясь заданного алгоритма.

Упражнять детей в сравнении двух предметов по длине.

Продолжать учить детей правильно наносить клей на круг и наклеивать в центр цветка.

Воспитывать аккуратность и умение слушать воспитателя.

Демонстрационный материал:

Цветные карточки

Раздаточный материал:

Игры: «Чудо-соты», «Фонарики», «Геокоонт»; клей, кисточки, салфетки, подставки, круг из цветной бумаги на каждого ребёнка (сердцевинка для цветка, открытка из цветной бумаги с наклеенным цветком).

Предварительная работа: просмотр мультфильма «Паровозик из Ромашково» (использование ИКТ, рассматривание иллюстраций «Транспорт» (использование УМК)

Ход занятия:

Воспитатель: Мы сегодня с вами отправимся в гости. А на чём можно поехать в гости?

Дети: На машине, полететь на самолёте, на поезде (хоровые, индивидуальные ответы)

Воспитатель: Давайте поедим на поезде. Для этого надо построить поезд из карточек. Какого цвета эта карточка?

Дети: красного (хоровые, индивидуальные ответы)

Воспитатель: Эта карточка будет -паровоз. Эта карточка какого цвета?

Дети: зелёного

Воспитатель: Правильно. Молодцы. Зелёного цвета – будет первый вагон.

Какого цвета эта карточка?

Дети: синего цвета

Воспитатель: Молодцы. Синего цвета карточка будет-третий вагон. Какого цвета эта карточка?

Дети: жёлтого цвета

Воспитатель: Правильно. Синяя карточка будет – четвёртый вагон. Какого цвета эта карточка?

Дети: оранжевого

Воспитатель: Правильно. Оранжевая карточка будет- пятый вагон. Давайте посчитаем сколько всего вагонов получилось у нашего поезда?

Дети: один, два, три, четыре, пять

Воспитатель: А паровозов сколько?

Дети: один паровоз (индивидуальные ответы)

Воспитатель: Правильно. А вы хотите сами построить такой же поезд?

Дети: Да (хоровой ответ)

Воспитатель: Возьмите игру «Чудо-соты» и начинаем строить поезд.

По мере необходимости воспитатель оказывает помощь детям.

Воспитатель: Молодцы! Поезд построили и он готов к отправлению.

Ребята, встали все за мной. Я буду паровозом, а вы вагончиками. Поехали.

Дети: чух-чух-чух....

Дети за воспитателем едут по группе.

Воспитатель: (удивлённо) Что это?

Дети: Дорожки

Воспитатель: Дети, эта какая дорожка длинная или короткая?

Дети: длинная (хоровые, индивидуальные ответы)

Воспитатель: А эта дорожка?

Дети: короткая (хоровые, индивидуальные ответы)

Воспитатель: Давайте сначала мы поедem по длинной дорожке. Ой, кто это?

Дети: медвежонок

Воспитатель: Да. Это медвежонок «Мишек». «Мишек», ты почему дрожишь?

(Воспитатель преподносит медвежонка к уху)

Ребятки, «Мишек» говорит, что у него нет домика и он поэтому замёрз. Что нужно «Мишеку» чтобы он согрелся?

Дети: нужен домик (хоровые, индивидуальные ответы)

Воспитатель: Правильно. Молодцы! «Мишеку» нужен домик. Поможем «Мишеку» построить домик?

Дети: Да! (хоровой ответ)

Воспитатель: «Мишек» мы тебе построим домик из «Геоконта». Ты согласен? Ребятки, «Мишек» говорит, что он согласен. Подойдите все к столу. Скажите пожалуйста, из чего состоит домик?

Дети: у домика есть стены, крыша (хоровые, индивидуальные ответы)

Воспитатель: Правильно. Начинаем строить домик.

Воспитатель по мере необходимости оказывает помощь детям.

Воспитатель: Вика, какого цвета получился твой домик?

Вика: Красного цвета

Воспитатель: Алёна, а у тебя какого цвета домик?

Алёна: жёлтого цвета

Воспитатель: Сколько много домиков построили ребята для тебя «Мишек». Теперь и тебе, и твоим друзьям будет тепло. Ребятки, «Мишек» говорит вам всем спасибо. Оставляем домики «Мишеку» и продолжим наше путешествие.

Посмотрим, куда же приведёт нас эта короткая дорожка. Поехал наш поезд.

Ой, ребятки, да это же наша пчёлка Жужа. Жужа, а почему ты такая грустная? (воспитатель преподносит к уху). Жужа потеряла своего друга Зайку и просит вас помочь найти его. Поможем Жуже найти зайку?

Дети: Да (хоровой ответ)

Воспитатель: Выложим зайку из нашей игры «фонарики».

(дети выкладывают зайку из кругов больших и маленьких, овалов; по мере необходимости воспитатель помогает детям)

Сафина, какой геометрической формы туловище у зайчика?

Сафина: круглой формы

Воспитатель: Мадина, какой круг ты взяла для хвостика?

Мадина: маленький круг

Воспитатель: Тарас, какой формы у твоего зайчика ушки?

Тарас: овальной.

Воспитатель: Смотри Жужа, сколько зайчиков ребятки построили для тебя. Теперь у тебя не один, а много друзей. Ты довольна? Ребятки. Жужа довольна и сказала «большое спасибо». Вам она тоже приготовила подарки. Вот такие красивые открытки. Что наклеено на открытке?

Дети: Цветок.

Воспитатель: Чего не хватает на цветке?

Дети: кружочка

Воспитатель: Правильно, сердцевинки не хватает. Давайте вместе с Жужой наклеим сердцевинку.

(дети наклеивают сердцевинку круглой формы. Воспитатель помогает по мере необходимости)

Воспитатель: Самира: У твоего цветка какой геометрической формы лепестки?

Самира: овальной формы

Воспитатель: Ярослава, а у твоего цветка какой геометрической формы сердцевинка?

Ярослава: круглой формы

Воспитатель: Вика, а какого цвета твой цветок?

Вика: фиолетового цвета.

Воспитатель: София, какого цвета сердцевинка у твоего цветка?

София: жёлтого цвета

Воспитатель: Покажите друг другу свои открытки.

(дети показывают друг другу открытки)

Воспитатель: Молодцы, красивые открытки получились. Скажите спасибо Жуже за подарок.

Дети: Спасибо Жужа.

СЕНТЯБРЬ

Игры на коврографе.

- **Цель:** формирование представлений о цвете

«Башмачки Фифы»

Однажды Гусеница Фифа появилась на полянке в новых башмачках белого цвета и принесла с собой для игры разноцветные квадратики. Разложила их, встала перед зелёным квадратиком, чтобы полюбоваться своей работой. Вдруг башмачки позеленели. Фифа огляделась. И - о, чудо - стала замечать предметы только зелёного цвета. Встала перед синим квадратиком - башмачки посинели и вокруг стали чётко видны предметы синего цвета.

Для игры используются красная, жёлтая, зелёная и синяя карточки. Квадраты располагаются на коврографе в ряд. Из разноцветного картона вырезаются башмачки точно такого же цвета.

Дети напротив карточки прикрепляют башмачки одинакового с ней цвета, называют в окружающей обстановке предметы только этого цвета.

- **Цель:** формирование представлений о форме предметов.

«Лопушок»

На Полянку пришёл Лопушок. Принёс с собой для игры треугольник, круг и квадрат. Разложил и... Если Лопушок вставал напротив круга, то становился круглым, напротив квадрата – квадратным, напротив треугольника – треугольным.

Для игры используются геометрические фигуры – квадрат, треугольник и круг. Фигуры располагаются в ряд – это волшебная дорожка. С помощью «Разноцветных верёвочек» дети под квадратом делают аппликацию квадрата, под кругом – круга, под треугольником – треугольника (это Лопушок меняет форму).

Находят в окружающей обстановке и называют предметы квадратной, круглой и треугольной форм.

- **Цель:** формирование представлений о размере предметов.

«Игрушечный дождь»

Как – то раз над Полянкой прошёл настоящий игрушечный дождь. После него появились не огромные лужи, а большие островки игрушек. Игрушки были разные – высокие и низкие, длинные и короткие, толстые и тонкие. Гусеница Фифа тут же принялась их собирать. Сначала она выбрала высокие, потом – низкие.

На коврографе раскладываются картинки с изображением предметов различного размера.

Детям предлагается соединить верёвочкой сначала все высокие предметы, потом все низкие, длинные, короткие, толстые, тонкие.

- **Цель:** учить детей соотносить предметы по величине.

«Конфеты».

Однажды Лопушок и Фифа нашли на Полянке две коробки с конфетами. В одной коробке конфеты были большие, а в другой – маленькие. Друзья тут же разделили конфеты поровну и начали их есть. Как только Лопушок съедал конфету, Фифа искала в своей коробке точно такую же. К вечеру у друзей разболелись животы.

Для игры используются большие и маленькие фигуры, которые разделяются по размеру («Фонарики Ларчик»).

Конфеты какого размера достались Лопушку? Фифе? Часть детей играет роль Лопушка и берёт геометрические фигуры большего размера, а часть – Фифы и выбирает фигуры меньшего размера.

Двухцветный квадрат Воскобовича.

- **Цель:** развитие конструктивных способностей детей.

«Превращения квадрата» «Домик» (фигура 1).

-А за Фиолетовым лесом, располагался самый обыкновенный город. И вот в этом Городе, в самой обыкновенном доме жила самая обычная семья: мама Трапеция, папа Прямоугольник и их сынишка Квадрат. Братишек и сестричек у Квадрата не было, но зато был Дедушка Четырёхугольник, который жил в другом городе. Дедушка жил далеко, потому что добираться к нему надо было по суше, по воде и даже по воздуху. Так говорил папа.

Дедушка часто писал письма. Однажды за завтраком папа сказал, что вчера он снова получил от дедушки письмо. Дедушка передаёт всем привет, желает доброго здоровья и спрашивает, кем его любимый внук мечтает стать.

После завтрака мама с папой ушли на работу, а Квадрат остался дома один. «Интересно, а кем я могу стать?» - вспомнил Квадрат дедушкин вопрос и подошёл к зеркалу. На него смотрел обыкновенный квадрат, у которого все стороны были равны и все углы тоже были равны. «Всюду одинаковый и ничем не примечательный, - подумал про себя Квадрат – То ли дело домик во дворе. Такой стройный! Такой нарядный! Вот если б я мог стать домиком». Квадрат подумал об этом робко и вдруг почувствовал, что уголки его пришли в движение, и он как-то необыкновенно сложился. Квадрат снова посмотрел на себя в зеркало и увидел домик. Конечно, он этому немного удивился, но невесёлые мысли отвлекли его, и он снова превратился в квадрат.

Знакомство детей с условными обозначениями в схемах к игре.

«Фонарики»

- **Цель:** развитие сенсорных способностей (восприятие цвета, формы, величины).

«Форма фонариков»

Магнолику подарили фонарики – круглые, квадратные, треугольные, прямоугольные и овальные. Сначала Магнолик зажгёт круглые фонарики.

Ребёнок вынимает из игрового поля вкладыши круглой формы.

Затем квадратные и треугольные.

Малыш вынимает из игрового поля вкладыши квадратной и треугольной формы.

«Чудо – крестики 1»

- **Цель:** развитие сенсорных способностей (восприятие цвета и формы); тренировка мелкой моторики рук.

«Знакомимся с крестиками».

-Перед вами новая игра. На что она похожа? (на цветочную поляну, пёструю поляну, мозаику, калейдоскоп и т.п.).

-В центре игрового поля находится круг. Какого он цвета? Составь его из двух половинок. Круги получились одинаковыми? Как проверить? (наложить друг на друга).

-Где находится целый крестик? (слева). Какого он цвета? (красного). Из какого количества частей состоит крестик жёлтого цвета? Покажи крестики зелёного и синего цвета. Где они находятся?

«Шнур Малыш»

- **Цель:** учить ориентироваться ребёнка в пространстве; тренировка мелкой моторики рук.

«Знакомство с игрой»

Показ основных приёмов работы со шнуром: шнур может огибать «кнопку», закручиваться вокруг «кнопки», может «нырять» и «выныривать».

«Вышивание» дорожки №1.

ОКТАБРЬ

Игры на коврографе.

- **Цель:** формирование представлений у детей о форме предметов.

«Коробки для подарков»

Однажды утром на Полянке друзья нашли подарки. Они обрадовались и тут же решили убрать их в коробки.

Используются картинки с изображением предметов различной формы (квадратной, треугольной, круглой) и соответствующие геометрические фигуры («Фонарики Ларчик»). Круглый предмет помещается в коробку круглой формы, прямоугольный – в коробку прямоугольной формы и т.д. Дети выбирают и прикрепляют на коврографе под картинкой с изображением предмета соответствующую геометрическую фигуру, называют форму предмета

- **Цель:** формирование представлений у детей о размере предметов.

«На своё место»

Лопушок принёс на Полянку две коробки, длинную и короткую, и цветные карандаши, длинные и короткие. Начал раскладывать карандаши и... запутался.

На коврографе появляются два прямоугольника (длинный и короткий) и верёвочки двух размеров. Детям предлагается распределить «карандаши» по своим «коробкам».

- **Цель:** формирование представлений у детей о цвете, форме и размере предметов.

«Волшебные круги».

Однажды на Полянке появились три волшебных круга. Лопушок обрадовался и начал сортировать свои игрушки. Оказалось, что в один круг укладывались игрушки только синего цвета, в другой – круглые, в третий – большие.

На коврографе верёвочками обозначаются три круга, вокруг располагаются геометрические фигуры. Дети раскладывают их по кругам.

Двухцветный квадрат Воскобовича.

- **Цель:** развитие конструктивных способностей детей.

«Конфета» (фигура 2).

«Фонарики»

- **Цель:** развитие сенсорных способностей (восприятие цвета, формы, величины).

«Форма фонариков»

Магнолику подарили фонарики – круглые, квадратные, треугольные, прямоугольные и овальные. Сначала Магнолик зажёл круглые фонарики.

Ребёнок вынимает из игрового поля вкладыши круглой формы.

Затем квадратные и треугольные.

Малыш вынимает из игрового поля вкладыши квадратной и треугольной формы.

Прямоугольные и овальные фонарики Магнолик включил самыми последними.

Малыш вынимает из игрового поля вкладыши прямоугольной и овальной формы.

«Чудо – крестики 1»

- **Цель:** развитие сенсорных способностей; тренировка мелкой моторики рук.

«Собираем крестики».

-Крестики собираем в игровом поле:

-в произвольном порядке

- сначала крестик зелёного цвета, потом синего и т.д.
- сначала целый крестик, потом крестик из двух частей, из трёх и т.д.

«Шнур Малыш»

- Цель: учить ориентироваться ребёнка в пространстве; тренировка мелкой моторики рук.

«Вышивание» дорожек № 2,3.

«Лепестки»

- Цель: освоение цвета, развитие внимания, памяти.

«Цветок с разноцветными лепестками».

-На полянке вырос красивый цветок – двухцветик.

(На коврографе выкладывается цветок из лепестков красного и оранжевого цвета).

-На следующий день вырос новый цветок – трёхцветик. Какого цвета у него лепестки?

(На коврографе выкладывается цветок из трёх лепестков: красного, оранжевого и жёлтого цвета.)

-Нарисуйте на листочках двухцветики и трёхцветики в подарок маме.

НОЯБРЬ

Игры на коврографе.

- **Цель:** формирование умения ориентироваться в пространстве.

«Лев, луна, павлин и пенёк»

Лопушок принёс на полянку четыре картинки для игры с Фифой. На них были нарисованы лев, луна, павлин и пенёк. Красиво расположил их на полянке: льва – в левом верхнем углу, луну – в левом нижнем, павлина – в правом верхнем, пенёк – в правом нижнем. Только Лопушок приготовился объяснять Фифе правила игры, как появилась бабочка. Она перелетала с картинки на картинку...

На коврографе располагаются картинки с изображением льва, луны, павлина, пня. Бабочка «садится» в разных частях коврика. Дети называют место, где «остановилась» бабочка (у Льва, на Пне, рядом с Павлином и т.д.).

- **Цель:** формирование умений соотносить предметы по их количеству.

«Бусы».

У модницы Фифы были красивые разноцветные бусы на двух ниточках. Однажды одна ниточка разорвалась, и бусы рассыпались. Фифа принялась их собирать.

На коврографе располагаются в ряд кружочки группами на некотором расстоянии друг от друга. В каждой группе количество шариков увеличивается на один (1,2,3,4 шарика из «Разноцветных липучек»). Это одна нитка с бусами. Дети под этими шариками прикрепляют точно такое же количество шариков (собирают «рассыпанные» бусы).

- **Цель:** формирование представлений о размере предметов.

«Игрушечный дождь»

Как – то раз над Полянкой прошёл настоящий игрушечный дождь. После него появились не огромные лужи, а большие островки игрушек. Игрушки были разные – высокие и низкие, длинные и короткие, толстые и тонкие. Гусеница Фифа тут же принялась их собирать. Сначала она выбрала высокие, потом – низкие.

На коврографе раскладываются картинки с изображением предметов различного размера.

Детям предлагается соединить верёвочкой сначала все высокие предметы, потом все низкие, длинные, короткие, толстые, тонкие.

Двухцветный квадрат Воскобовича.

- **Цель:** развитие конструктивных способностей детей.

«Летучая мышь» (фигура 3).

«Фонарики»

- **Цель:** развитие сенсорных способностей (восприятие цвета, формы, величины).

«Размер и цвет фонариков».

-Фонарики есть большие и маленькие. Сначала Магнолик зажёл маленькие фонарики.

Ребёнок заполняет поле вкладышами маленького размера.

-Какой формы фонарики, какого цвета, сколько их?

-Внимание Магнолика привлекли большие фонарики. Они становились то одноцветными, то двухцветными.

Ребёнок составляет вкладыши большого размера зелёного цвета.

-Два – они стали двухцветными.

Ребёнок складывает геометрическую фигуру большого размера из двух частей – зелёной и красной.

«Чудо – крестики 1»

- **Цель:** развитие сенсорных способностей; тренировка мелкой моторики рук.

«Строим башню»

Крестики собираем на столе, накладывая друг на друга по алгоритму:

- по цвету: первый этаж – крестик красного цвета, второй – синего и т.д.

- по количеству частей: первый этаж – крестик из трёх частей, второй – из двух, третий – из четырёх, четвёртый – из одной.

«Шнур Малыш»

- **Цель:** учить ориентироваться ребёнка в пространстве; тренировка мелкой моторики рук.

«Вышивание» дорожек № 4,5.

«Лепестки»

Цель: освоение цвета, развитие внимания, памяти.

«Цветок с разноцветными лепестками».

На ковровографе выложен трёхцветик (жёлтый, красный и оранжевый лепестки).

- Как называется этот цветок? Почему? Вот у него появился ещё один лепесток (зелёный, затем голубой). Как можно назвать эти цветы? (четырёхцветик и пятицветик).

ДЕКАБРЬ

Игры на ковровографе.

- **Цель:** учить детей ориентироваться в количестве предметов.

«Подарок»

Лопушок решил подарить Гусенице Фифе новые бусы из драгоценных камней. Он взял два треугольных камня, один овальный, два прямоугольных и нанизал их на нитку. Подарок готов.

На ковровограф прикрепляются геометрические фигуры («Фонарики ларчик»). Детям предлагается выбрать два треугольника, один овал, два прямоугольника и сделать из них красивые бусы (чередование фигур может быть различное).

- **Цель:** развивать умение определять материалы, из которых изготовлены предметы и сравнивать их по назначению.

«Бумажная сумка».

Фифа сделала себе сумку из бумаги. Положила в неё тяжёлую железную машинку и направилась к Лопушку. Вдруг видит – машинка лежит на Полянке, а сумка осталась без дна. «Почему?» - удивилась Фифа.

Можно провести эксперимент – сделать сумку из бумаги, а в неё положить тяжёлую железную машинку. Почему машинка разорвала бумажную сумку? Какая получилась сумка? Что можно сделать из бумаги? На ковровографе располагаются картинки с изображением предметов из разных материалов (бумага, металл, дерево, стекло). Детям предлагается соединить верёвочками все предметы, изготовленные из бумаги.

Вариант: найти в окружающей обстановке все предметы, изготовленные из бумаги.

Двухцветный квадрат Воскобовича.

- **Цель:** развитие конструктивных способностей детей.

«Конверт» (фигура 4).

«Чудо – крестики 1»

- **Цель:** развитие воображения, творческих и сенсорных способностей; тренировка мелкой моторики рук.

«Составляем фигуры из альбомов».

Выбираем в альбоме 2 схематичный рисунок любой фигуры и складываем предметный силуэт из частей крестиков, накладывая их на рисунок. Даём название фигурам.

«Шнур Малыш»

- **Цель:** учить ориентироваться ребёнка в пространстве; тренировка мелкой моторики рук.

«Вышивание» дорожек № 6 и 7.

«Фонарики»

- **Цель:** развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.

«Весёлые фигурки»

-Иногда в свете фонариков появляются забавные фигурки.

Ребёнок составляет фигуры по схемам и придумывает фигуры самостоятельно.

«Лепестки»

- **Цель:** освоение цвета, развитие внимания, памяти.

«Что изменилось?».

-Цветок осыпался.

На ковровографе выкладывается ряд из пяти лепестков (можно произвольно, можно по цветам радуги).

-Подул ветер и несколько лепестков улетело.

Дети закрывают глаза, взрослый убирает один, два или три лепестка. Дети называют недостающие по цвету.

Игру можно усложнить – просто поменять лепестки местами.

ЯНВАРЬ

Двухцветный квадрат Воскобовича.

- **Цель:** развитие конструктивных способностей детей.

«Семафор» (фигура 5).

Четырёхцветный квадрат Воскобовича.

- **Цель:** закрепление знаний о геометрических фигурах; развитие конструктивных способностей детей.

Конструирование геометрических фигур красного цвета.

«Чудо – крестики 1»

- **Цель:** развитие воображения, творческих и сенсорных способностей; тренировка мелкой моторики рук.

«Составляем фигуры из альбомов».

Выбираем в альбоме 1 схематичный рисунок фигур на тему «Машины» и складываем предметный силуэт из частей крестиков.

«Шнур Малыш»

- **Цель:** учить ориентироваться ребёнка в пространстве; тренировка мелкой моторики рук.

«Вышивание» дорожки №8.

«Чудо – крестики 2»

- **Цель:** освоение количественного счёта, пространственных отношений.

«Знакомимся с крестиками»

-А это ещё одна новая игра. На что она похожа? (на игру «Чудо-крестики 1», на цветочную поляну, мозаику и др.).

-Сколько частей в красном крестике? Какого цвета крестик из трёх частей? В крестике какого цвета частей больше всего и сколько их?

- **Цель:** совершенствование интеллекта, тренировка мелкой моторики рук, освоение пространственных отношений.

«Собираем крестики».

- **Цель:** развитие сенсорных способностей, совершенствование внимания, тренировка мелкой моторики рук, освоение пространственных отношений.

-по цветам радуги: от красного до фиолетового; в обратном порядке: от фиолетового до красного;

-выборочно: зелёный, синий и т.д.;

-по количеству частей: целый крестик, затем крестик из двух частей, из трёх и т.д.;

-по пространственному расположению: в центре игрового поля – крестик красного цвета (в дальнейшем он является ориентиром), слева и повыше его – крестик оранжевого цвета, над ним – крестик жёлтого цвета и т.д.

«Фонарики»

- **Цель:** развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.

«Весёлые фигурки»

-Иногда в свете фонариков появляются забавные фигурки.

Ребёнок составляет фигуры по схемам и придумывает фигуры самостоятельно.

- **Цель:** освоение количественного счёта.

«Подбери фонарики по цвету»

Подбери вкладыши по цвету: два вкладыша зелёного цвета, два красного; один вкладыш зелёного цвета, три красного.

ФЕВРАЛЬ

Двухцветный квадрат Воскобовича.

- **Цель:** развитие конструктивных способностей детей.

«Мышка» (фигура 6).

Четырёхцветный квадрат Воскобовича.

- **Цель:** закрепление знаний о геометрических фигурах; развитие конструктивных способностей детей.

Конструирование геометрических фигур зелёного цвета.

«Чудо – крестики 1»

Цель: развитие воображения, творческих и сенсорных способностей; тренировка мелкой моторики рук.

«Составляем фигуры из альбомов».

Выбираем в альбоме 1 схематичный рисунок фигур на тему «Животные» и складываем предметный силуэт из частей крестиков.

- **Цель:** развитие воображения и творческих способностей. **«Придумываем фигуры».**

Придумываем предметный силуэт самостоятельно. Складываем его из частей крестиков, раскрашиваем фломастерами, даём название.

«Шнур Малыш»

Цель: учить ориентироваться ребёнка в пространстве; тренировка мелкой моторики рук.

«Вышивание» геометрических фигур № 1 и 2.

«Чудо – крестики 2»

Цель: развитие сенсорных способностей, совершенствование внимания, тренировка мелкой моторики рук, освоение пространственных отношений.

«Строим башню»

Крестики собираем на столе, накладывая друг на друга по алгоритмам:

-произвольно;

-по цвету: первый этаж – крестик красного цвета, второй – оранжевого и т.д.;

-по количеству частей: первый этаж – крестик из трёх частей, вторая – из пяти и т.д.;

-по геометрическим фигурам: первый этаж – крестик с кругом, второй – с квадратом, третий – с трапецией и т.д.

«Кораблик Плюх-Плюх»

- **Цель:** совершенствование интеллекта, развитие математических представлений о цвете, высоте предметов.

Отважный кораблик

Плывёт в океан.

Лягушки – матросы,

А Гусь – капитан.

Лягушки, забыв

Про усталость и скуку,

В пути изучают

Морскую науку.

«Кораблик Плюх-Плюх»

Определение высоты мачт, порядковый счёт.

Кораблик рассматривается без флажков.

-У кораблика «Плюх-Плюх» 5 мачт (сосчитаем).

Первая – самая низкая

Вторая - низкая

Третья – средняя

Четвёртая - высокая

Пятая - самая высокая

-Назовём вместе названия мачт хором.

-На палубе кораблика лежат разноцветные флажки. Гусь – капитан командует: «Разобрать флажки по цветам!»

-Флажков какого цвета больше всего? Какого – меньше всего? Сколько флажков синего цвета? Зелёного? Жёлтого? Оранжевого? Красного?

-На какую мачту навесим флажки, которых больше всего? А на какую войдёт меньше всего флажков?

Дети надевают флажки на мачты.

«Цифроцирк»

- **Цель:** знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда; развитие произвольной памяти.

-Дорогие дети! Перед вами зверята – цифрята. Они выступают на арене сказочного Цифроцирка. Жители волшебного Фиолетового Леса очень любят смотреть их представления. Сейчас и вы с ними познакомитесь.

Ёжик Единичка – наездник

Зайка – Двойка – укротитель диких зверей

Мышка – Тройка – воздушная гимнастка

Крыска – Четвёрка – силачка

Пёс Пятёрка – жонглёр

Кот Шестёрка – акробат

Крокодил Семёрка – канатоходец

Обезьяна Восьмёрка – заклинательница змей

Лиса Девятка – фокусница.

А самый главный в Цифроцирке – маг по имени Магнолик Нолик. Он же директор Цифроцирка.

Для начала запомните имена всех артистов ... и добро пожаловать в Цифроцирк!

«Найди героев Цифроцирка».

Все герои собрались на арене Цифроцирка. Найди и назови каждого.

МАРТ

Двухцветный квадрат Воскобовича.

- **Цель:** развитие конструктивных способностей детей.

«Ёжик» (фигура 7).

Четырёхцветный квадрат Воскобовича.

- **Цель:** закрепление знаний о геометрических фигурах; развитие конструктивных способностей детей.

Конструирование геометрических фигур синего цвета.

«Шнур Малыш»

- **Цель:** учить ориентироваться ребёнка в пространстве; тренировка мелкой моторики рук.

«Вышивание» геометрических фигур № 3 и 4.

«Чудо – крестики 2»

- **Цель:** развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.

«Составляем фигуры из альбома»

Выбираем в альбоме схематичный рисунок любой фигуры и складываем предметный силуэт из частей крестиков.

«Кораблик Плюх – Плюх»

- **Цель:** развитие математических представлений о цвете, высоте предметов, условной мерке (флажке); тренировка мелкой моторики рук.

«Сколько флажков на каждой мачте?»

-Гусь – капитан даёт команду: «Измерить флажками высоту мачт!» лягушки – матросы начинают считать: первая мачта – высотой в один флажок, вторая – в два флажка и т.д.

Сколько флажков помещается на самой высокой мачте? Сколько – на самой низкой? Сколько флажков помещается на мачте, которая находится между средней и самой низкой? Какой у неё порядковый номер? Сколько флажков прикрепляется к средней мачте?

Дети прикрепляют флажки к мачтам.

«Цифроцирк»

- **Цель:** знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда; развитие произвольной памяти и внимания.

«На что похож каждый герой?»

-Скажите, на какую цифру похож Магнолик? (на ноль), ёжик (на единицу) и т.д. до пяти. Как вы думаете, какая любимая цифра у каждого героя? Давайте найдём и подарим каждому артисту свою цифру.

«Буквоцирк».

- **Цель:** знакомство с гласными буквами; развитие внимания, произвольной памяти.

-В цирке снова представление всем на удивление, на этот раз с шутами – акробатами, весёлыми буквятами. Дети, на этот раз мы с вами попали в Буквоцирк. Здесь выступают шуты – акробаты: Арлекин, Орлекин, Урлекин, Ырлекин, Эрлекин, Ярлекин, Ёрлекин, Юрлекин, Ирлекин, Ерлекин. Жители волшебного Фиолетового леса очень любят смотреть их представления. Сейчас и мы познакомимся с некоторыми из них.

«Парад – алле».

-Под звуки марша, под свет синих прожекторов выходят друг за другом на арену акробаты. Они поют весёлую песенку без слов. Арлекин тянет: «А-а-а», Орлекин – «О-о-о», Урлекин – «У-у-у», Ырлекин – «Ы-ы-ы», Эрлекин – «Э-э-э».

Детям выдаются карточки с изображением шутов, каждый поёт свою песенку.

АПРЕЛЬ

Игры на коврографе.

- **Цель:** познакомить детей с частями растений.

«Вкусный цветок».

Гусеница Фифа очень любит растения. Особенно на вкус. Сначала она съедает цветок, потом листики, потом – стебель. А в последнюю очередь – корень.

Дети делают аппликацию цветка из «Разноцветных верёвочек» и показывают части в той очерёдности, в которой их съела Фифа.

- **Цель:** познакомить детей с домашними животными и их детёнышами.

«Детёныши».

Гусеница Фифа прекрасно знала, что детёнышей кошки зовут котята, а утки – утята. Тут она задумалась: «Как зовут детёнышей коровы? Наверно, коровята. А у собаки – собачата. Интересно, как будут звать моих деток? Неужели гусенята?»

Детям предлагается соединить верёвочками картинки с изображением животных и их детёнышей (они расположены на коврографе), назвать их правильно.

Двухцветный квадрат Воскобовича.

- **Цель:** развитие конструктивных способностей детей.

«Звёздочка» (фигура 8).

Четырёхцветный квадрат Воскобовича.

- **Цель:** закрепление знаний о геометрических фигурах; развитие конструктивных способностей детей.

Конструирование геометрических фигур жёлтого цвета.

«Шнур Малыш»

- **Цель:** учить ориентироваться ребёнка в пространстве; тренировка мелкой моторики рук.

«Вышивание» геометрических фигур № 5 и 6.

«Чудо – крестики 2»

- **Цель:** развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.

«Составляем фигуры из альбома»

Выбираем в альбоме схематичный рисунок любой фигуры и складываем предметный силуэт из частей крестиков.

«Кораблик Плюх – Плюх»

- **Цель:** решение логико – математических задач; тренировка мелкой моторики рук.

На кораблике флажки расположены произвольно.

-На что похож кораблик? (на пёстрое одеяло, на цветочную поляну и т.д.).

-Стоит тёплая солнечная погода, но вдруг темнеет, поднимается сильный ветер, и с мачт начинают слетать флажки.

Даётся алгоритм:

-Сначала ветер сдувает со средней мачты флажки одинакового цвета. Какого?

-Потом срывает с низкой мачты флажок неяркого цвета. Какого?

-Следом с остальных мачт слетают флажки точно такого же цвета.

-Потом сдувает флажки с мачт, где их было по одному. Сколько всего слетело флажков?

-Наконец – нижний флажок с высокой мачты.

-Ветер стихает. На кораблике сколько осталось флажков?

«Цифроцирк»

- **Цель:** знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда; развитие произвольной памяти и внимания.

«Парад – алле».

-Магнолик просит вас построить всех артистов в ряд. Первым встал Ёжик Единичка. Кто будет следующий? И т.д. в пределах 5.

«Буквоцирк».

- **Цель:** знакомство с гласными буквами; развитие внимания, произвольной памяти.

«Парад – алле».

-В цирке снова представление всем на удивление, на этот раз с шутами – акробатами, весёлыми буквятами. Дети, на этот раз мы с вами попали в Буквоцирк. Здесь выступают шуты – акробаты: Арлекин, Орлекин, Урлекин, Ырлекин, Эрлекин, Ярлекин, Ёрлекин, Юрлекин, Ирлекин, Ерлекин. Жители волшебного Фиолетового леса очень любят смотреть их представления. Сейчас и мы познакомимся с некоторыми из них.

-Под звуки марша, под свет синих прожекторов выходят друг за другом на арену акробаты. Они поют весёлую песенку без слов. Арлекин тянет: «А-а-а», Орлекин – «О-о-о», Урлекин – «У-у-у», Ырлекин – «Ы-ы-ы», Эрлекин – «Э-э-э».

Детям выдаются карточки с изображением шутов, каждый поёт свою песенку.

МАЙ

Игры на коврографе.

- **Цель:** дать детям представление о растениях ближайшего окружения: деревьях, кустарниках, травянистых растениях; познакомить с понятиями «лес», «луг», «огород», «водоём».

«Путаница».

Гусеница Фифа рассказала Лопушку, что её любимый фикус растёт в лесу и под ним она находит кувшинки, а на подоконнике в горшке растёт берёза. А однажды в пруду она набрала большой букет колокольчиков и целую корзину моркови.

На коврографе справа располагается вертикальный ряд картинок с изображением леса, луга, огорода, водоёма и комнаты. Слева от него прикрепляется второй вертикальный ряд – картинки с изображением типичных представителей этих экосистем. Детям предлагается поправить Фифу и соединить картинки правильно.

Вариант усложнения: картинки соединены верёвочками по рассказу гусеницы Фифы. Дети исправляют ошибки и соединяют картинки правильно.

Двухцветный квадрат Воскобовича.

- **Цель:** развитие конструктивных способностей детей.

«Башмачок» (фигура 9).

«Шнур Малыш»

- **Цель:** учить ориентироваться ребёнка в пространстве; тренировка мелкой моторики рук.

«Вышивание» геометрических фигур № 7 и 8.

«Чудо – крестики 2»

- **Цель:** развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.

«Составляем фигуры из альбома»

Выбираем в альбоме схематичный рисунок любой фигуры и складываем предметный силуэт из частей крестиков.

«Кораблик Плюх – Плюх»

- **Цель:** решение логико – математических задач; тренировка мелкой моторики рук.

«Надеваем флажки»

- Стоит тёплая солнечная погода, но вдруг темнеет, поднимается сильный ветер, и с мачт начинают слетать флажки. Все флажки оказались на палубе.

Но вот через некоторое время погода улучшается, и Гусь – капитан командует:

-Прикрепить зелёный флажок на самую низкую мачту.

-Красный флажок на самую высокую мачту.

-Три синих флажка – на высокую мачту.

-Жёлтые флажки – на среднюю мачту.

-Все ли флажки развешаны? Сколько осталось?

Детям предлагается самим придумать место для флажков, сформулировать словами их место.

«Цифроцирк»

- **Цель:** знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда; развитие произвольной памяти и внимания.

«Парад – алле».

-Магнолик просит вас построить всех артистов в ряд. Первым встал Ёжик Единичка. Кто будет следующий? И т.д. в пределах 5.

-А теперь первым встал Пёсик Пятёрка. Кто будет следующим? (счёт в обратном порядке).

«Буквоцирк».

- **Цель:** знакомство с гласными буквами; развитие внимания, произвольной памяти.

- У каждого акробата есть любимая буква. Угадай, какая.

(Дети находят любимую букву каждого акробата и прикрепляют рядом с ним).

Развлечение.

«Как зайчонок стал храбрым»

Материалы: игры «Логоформочки 3», «Фонарики», «Квадрат Воскобовича(двухцветный), пособие «Игровизор». Куклы (или костюмы) Зайчонок, Ворона Метра; зонтик, листы бумаги с изображением ягод(по количеству детей), геометрические фигуры (два маленьких квадрата, большой круг, два маленьких треугольника).

Ход развлечения:

-Зайчонок был маленьким и очень трусливым – всего боялся, но всегда мечтал стать храбрым. *Воспитатель показывает зайчонка. Дети исполняют танец или песню (тема «Про зайцев»).*

-Дошли до зайчонка слухи, что в Фиолетовом Лесу есть мудрый Ворон Метр, и он знает, как стать храбрым. Путь к ворону был неблизкий: сначала надо было переправиться через широкий ручей, потом пройти сквозь густые заросли и, наконец, войти в тёмную пещеру.

Однажды зайчонок встал утром рано, взял с собой фонарики, зонтик и пошёл. Дошёл до...

На полу обозначен широкий ручей. Дети доходят до него и останавливаются.

Что увидел перед собой зайчонок? Зайчонок увидел широкий ручей и сразу же испугался. Как через него переправиться?

Дети предлагают свои варианты. Вместе принимают решение – надо сделать лодочку.

Зайчонок решил сделать лодочку с круглым дном и треугольным парусом.

Взрослый предлагает найти в игре «Логоформочки3» лодочку, подходящую по описанию (рис.1).

Как зайчонок её сделал? Дети называют части геометрических фигур и составляют из них лодочку. Начинается переправа, дети выполняют движения под музыку, имитирующие движение лодочки.

Вот Зайчонок оказался на другом берегу и увидел густые заросли. Сквозь них можно было пройти только по узкой тропинке из камешков.

На коврограф прикрепляет ряд геометрических фигур. Это камешки – два маленьких квадратных, один большой круглый и два маленьких треугольных.

Из каких камешков состоит дорожка?

Дети называют их, выбирают нужные фигуры из игры «Фонарики», проверяют их количество и составляют дорожку. Дети прыгают вместе с зайчонок по воображаемым камешкам под музыку.

Прыг-прыг по камешкам – заросли закончились. Впереди появилась поляна, а на поляне – много-много ягод. Зайчонок только хотел испугаться-вдруг он съест что-нибудь ядовитое, но вовремя вспомнил, что говорила мама-зайчиха. Она называла съедобными круглые ягоды, с одним листиком наверху.

Дети берут «Игровизор» с вложенным листком (рис.2), выбирают ягоды, подходящие по описанию.

Сколько ягод съел зайчонок? Какие это были ягоды?

Зайчонок набрался сил и отправился дальше, дошёл до горы и увидел пещеру.

Пещера была очень тёмной, и хвостик зайчонка опять начал дрожать. «Фонарики», - вспомнил зайчонок и достал из сумки два фонарика. Один был большой круглый, второй такой же формы, но меньшего размера.

Дети из игры вынимают два круглых фонарика большого и маленького размера.

Фонарики осветили дорогу, но тут из всех углов вылетели летучие мыши и закружили над головой зайчонка.

Дети делают из «Квадрата Воскобовича» летучих мышей. Звучит музыка, дети обыгрывают ситуацию (мыши летают).

Что делать? Как избавиться от мышей?

Помочь детям вспомнить, что взял с собой зайчонок (фонарики и зонтик). Как может помочь зонтик? Если зонтик сложить, он станет палкой, если его раскрыть, он будет крышей. Палкой удобно размахивать и пугать мышей, крыша закроет зайчонка от мышей.

Зайчонок взял зонтик и только собрался идти вперед, как раздался каркающий голос: «Ты ко мне пришёл?». Летучие мыши исчезли, и зайчонок увидел ворона Метра, который важно шагал ему навстречу.

Перед детьми появляется ворон Метр.

«Я очень хочу быть храбрым! Как это сделать?», - сказал зайчонок. «Ты им уже стал. Такой путь выдержал, не испугался», - ответил ворон Метр.

Вот так зайчонок стал храбрым.

Ворон Метр вручает зайчонку и детям подарки.

Приложение 2.

Дополнительная образовательная деятельность с детьми средней группы

Конспект НОД «Путешествие в сказку «Теремок» с двухцветным квадратом Воскобовича»

Цель: Познакомить детей с двухцветным квадратом Воскобовича.

Образовательные задачи: Осваивать приемы сложения плоскостных фигур, используя квадрат Воскобовича; упражнять в счёте до 5.

Развивающие задачи: Развивать логическое мышление, внимание, память, речь, воображение, мелкую моторику.

Воспитательные задачи: Формировать интерес к математике. Воспитывать желание довести начатое дело до конца; отзывчивость.

Оборудование к занятию: двухцветный квадрат Воскобовича (на каждого ребенка, демонстративный материал (схемы «домик», «мышка», «конфета», «башмачок», «лодочка») на каждого ребенка, игрушки – лягушка, заяц, лиса, медведь.

Предварительная подготовка: изучение геометрических фигур (квадрат) ; изучение термина "сторона", "угол"; изучение счета до "5"; чтение сказки "Теремок".

Ход занятия

Дети занимаются самостоятельной деятельностью в группе, воспитатель берет в руки двухцветный квадрат Воскобовича и начинает нарочито рассматривать его, громко комментируя, привлекая внимание детей.

Дети: А что это у вас?

Воспитатель: Ой, я не знаю! Может Вы знаете? *(ответы детей)* Ребята, давайте поближе рассмотрим, присаживайтесь все на свои места, у вас на столах лежит геометрическая фигура. Скажите, как она называется? *(квадрат)*

Правильно! Ребята, покажите мне у квадрата стороны и сколько их? *(4)*

А сколько углов *(4)* . А покажите мне, пожалуйста, середину квадрата!

А сколько цветов у нашего волшебного квадрата *(2)* , а какие *(красный и зеленый)*

Воспитатель: Молодцы! Все правильно вы сказали. Ребята, да это же к нам в гости пожаловал его величество ВОЛШЕБНЫЙ ДВУХЦВЕТНЫЙ КВАДРАТ и сегодня он нас приглашает в игровое путешествие в сказку. Он очень хочет с вами поиграть. Наш волшебный квадрат какой (*Большой*). Давайте превратим его в маленький. Сложите его пополам, а потом еще пополам. Что получилось? (*ответы детей*)

Воспитатель: А теперь наш квадрат превратится в дом-теремок. Сделайте квадрат большим. Положите зеленой стороной к себе и согните 2 верхних угла – получился зеленый дом с красной крышей. Молодцы!

Воспитатель: Стоит в поле теремок-теремок Он не низок, не высок. Вот по полю мышка бежит, смотрит - теремок стоит!

Дети складывают мышку.

Воспитатель: Переверните квадрат красной стороной к себе, сложите пополам и загните верхний уголок. Молодцы ребята, вот и мышка стала в теремке жить поживать, да чай распивать. Сколько зверушек стало жить в домике? (1)

Воспитатель (*доставая игрушечную лягушку*) : Вот лягушка скачет по полянке, в теремке тоже хочет жить, зайчика конфеткой угостить. Пока лягушка скакала конфетку потеряла. Давайте угостим Лягушку –квакушку конфетой. Сделайте, пожалуйста. *Дети складывают конфету.* Положите квадрат так, чтобы 1 уголок был вверху, а 2 внизу. А теперь сложите уголки, которые находятся под вашими руками в серединку квадрата. Молодцы!

Теперь лягушка довольная поскакала прямо к теремку, чтоб угостить мышку конфетками и с ней вместе жить. Сколько теперь зверушек в домике. (2)

Воспитатель: Тут на опушку выскочил зайчик (*воспитатель показывает игрушечного зайца*) Только ребята что-то журчит! Что же это? (*вода, речка, ручей*) Ребята, зайчику ручеек преградил дорожку к терему. А как же зайчику попасть к теремку? (*надо переплыть*) На чем можно переплыть ручеек? (*На лодке*) . А у нас она есть? (*Нет*) А давайте мы ее сделаем из нашего волшебного квадрата! Сложите квадратик, как конфетку, а потом пополам. Наш волшебный квадратик превратился в лодочку. Отправляемся на нем вместе с зайчиком путешествовать по ручейку, поплыли.

Физ. минутка

Ручеек бежит, по кругу (*бег на месте*)

Ручеек журчит, жур-жур-жур (*хлопки прямыми руками над головой*)

На него не наступай – (*грозим пальцами*)

Пе-ре-пры-ги-вай! (*прыжки на месте*)

Дети остаются стоять на свои местах.

Воспитатель: Вот зайчика переплыл ручеек, зашел в теремок и стали они жить вместе. Сколько зверушек стало в домике? (3) (*дети садятся за столы*)

Воспитатель: Тише, тише не шумите, кто-то к нам идет сюда. Ну, конечно же лиса(*воспитатель показывает игрушечную лису*) . Но пока она бежала по дорожке, потеряла туфельку. Ребята,

давайте поможем лисичке и сделаем для нее туфельку. *(делают туфельку)* Сколько зверушек живет в теремке? (4)

Воспитатель: А по лесу уж медведь идёт *(воспитатель достает игрушечного медведя)* . Вдруг увидел теремок – как заревёт: «Вы пустите меня в теремок! »

Воспитатель: Испугались звери. Влезет ли медведь в теремок? *(Нет)* Почему? *(Медведь очень большой)* А теремок у нас ... ? *(Маленький)*

Воспитатель читает стихотворение про теремок:

Воспитатель:В чистом поле теремок, Был ни низок, ни высок.

Звери разные там жили, Жили дружно, не тужили

Там и мышка и лягушка,

Зайчик с лисонькой –подружкой

Но набрел на теремок Мишка косолапый

Раздавил он теремок своей огромной лапой.

Звери очень испугались, поскорее разбежались

А потом собрались снова, Чтоб построить терем новый.

Воспитатель: После того как пришёл медведь и развалил теремок, *(воспитатель ставит перед детьми проблемный вопрос)* : Что же делать? Как зверям жить дальше? Теремка нет. Что надо сделать?

Дети догадываются и отвечают: Надо построить новый Теремок... .

Воспитатель: Какой должен быть теремок, чтобы в нём всем зверушкам было не тесно?

Ответы детей: Большой, высокий, чтобы всем зверушкам хватило места. Если дети затрудняются, воспитатель помогает. Дети из всех кубиков делают один большой теремок.

Воспитатель: Молодцы! Все правильно вы сказали и сделали! Вот какой большой у нас получился Теремок! Теперь всем животным хватит места! Наши животные будут жить вместе весело и дружно! Спасибо Вам за это ребята! А теперь Волшебному квадрату пора возвращаться к себе в страну математики. Давайте ребята поблагодарим его за такое чудесное путешествие в сказку «Теремок».

Все ребята благодарят «Волшебный квадрат» и говорят ему - Досвидание.

Воспитатель заканчивает занятие.

СЕНТЯБРЬ

«Цифроцирк»

Цель:

- Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа. Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти.
- Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.

«Найди героев Цифроцирка»

Все герои собрались вместе на арене Цифроцирка. Найди и назови каждого.

«На что похож каждый герой?»

-Скажите, на какую цифру похож Магнолик? (на ноль), ёжик (на единицу) и т.д. до пяти. Как вы думаете, какая любимая цифра у каждого героя? Давайте найдём и подарим каждому артисту свою цифру.

«Выход на арену Цифроцирка»

Магнолик объявляет выход одного из героев.

Воспитатель даёт описание героя по двум-трём признакам. Например, этот герой зелёного цвета, лапы лежат на животе, длинный хвост прижат к спинке.

Кто это? Назови и покажи героя.

«Буквоцирк»

Цель:

- знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова.
- Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.

«Парад – алле».

-В цирке снова представление всем на удивление, на этот раз с шутами – акробатами, весёлыми буквятами. Дети, на этот раз мы с вами попали в Буквоцирк. Здесь выступают шуты – акробаты: Арлекин, Орлекин, Урлекин, Ырлекин, Эрлекин, Ярлекин, Ёрлекин, Юрлекин, Ирлекин, Ерлекин. Жители волшебного Фиолетового леса очень любят смотреть их представления. Сейчас и мы познакомимся с некоторыми из них.

-Под звуки марша, под свет синих прожекторов выходят друг за другом на арену акробаты. Они поют весёлую песенку без слов. Арлекин тянет: «А-а-а», Орлекин – «О-о-о», Урлекин – «У-у-у», Ырлекин – «Ы-ы-ы», Эрлекин – «Э-э-э».

Детям выдаются карточки с изображением шутов, каждый поёт свою песенку.

-Постройте шутов – акробатов на арене Буквоцирка по песенке А-О-У-Ы-Э и пропой вместе с ними.

«Песенка друзей»

Загораются зелёные прожекторы, и на арене появляются ещё пять артистов. Они поют Я-Ё-Ю-Е-И.

-Как зовут этих шутов-акробатов? Построй их на арене и спой вместе с ними.

ИГРЫ НА КОВРОГРАФЕ

Цель:

- Развитие сенсорных способностей (цвет и форма), элементарных математических представлений.

«Тепло-холодно»

Лопушок и Гусеница Фифа очень любят игру «Тепло-холодно». Один из них показывает карточку и называет цвет, а другой говорит «Тепло» или «Холодно».

На коврографе прикрепляются «Цветные карточки». Воспитатель показывает одну из них, а дети называют характеристику цвета- тёплый или холодный. Одновременно дети выстраивают из карточек два ряда, справа и слева.

Вариант усложнения: назвать предметы тёплого или холодного цвета.

«Два домика»

Лопушок предложил Фифе построить два домика-большой и маленький.

На коврографе находятся прямоугольники (7шт.), треугольники (4шт.) и квадраты (1 шт.). Дети составляют из шести прямоугольников большой квадрат (большой домик). Рядом помещают маленький квадрат (маленький домик). В каком домике поселится Фифа, а в каком-Лопушок? С помощью верёвочек достраивают изображения двух домиков, создают вокруг домиков сюжетные картинки.

Двухцветный квадрат Воскобовича.

Цель:

- Развитие конструктивных способностей детей.

«Лодочка» (фигура 10).

«Складывание предметных форм по собственному замыслу».

Четырёхцветный квадрат Воскобовича.

Цель:

- Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.

Конструирование фигуры по схеме №1, закрашивание рисунков в книжке «Квадратные забавы»

Прозрачный квадрат.

Цель:

- Формировать умение находить и называть геометрические фигуры.
- Развитие конструктивных умений детей, умения действовать по алгоритму.

«Постройка моста из льдинок с прямоугольниками»

«Чудо Крестики1»

Цель:

- Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.
- Совершенствование интеллекта: внимания, памяти, мышления, речи.
- Тренировка мелкой моторики руки, тактильно-осязательных анализаторов.

«Составляем фигуры из альбомов»

-Выбираем в альбоме 2 схематичный рисунок (в натуральную величину) и складываем силуэт. Даём название фигуре.

«Шнур Малыш»

Цель:

- Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве, различать геометрические фигуры.
- Развитие психических процессов внимания, мышления, памяти, воображения и мелкой моторики рук.

«Строим геометрические фигуры»

-Выберите геометрическую фигуру, постройте её с помощью шнура и назовите её.

СЕНТЯБРЬ.

Совместная интегрированная игровая деятельность.

«Как галчонок Каррчик слушал сказку про Красную Шапочку».

Цель: развитие познавательных процессов мышления, внимания, памяти; творческих способностей, самостоятельности и мелкой моторики рук; умений отсчитывать необходимое количество, различать и называть геометрические фигуры, составлять по схеме фигуру из частей; внимательно слушать литературное произведение и пересказывать его.

Материал: «Геоконт», «Чудо – крестики2», «Чудо – цветик», «Математические корзинки 5», галчонок Каррчик, настольный театр «Красная Шапочка».

В гости к детям приходит Галчонок Каррчик. Педагог предлагает посмотреть детям сказку «Красная Шапочка». Используется настольный театр.

-По лесу идёт Красная Шапочка и несёт корзинку с пятью грибами. Красную Шапочку встречает серый Волк. Он узнаёт дорогу к бабушке и подходит к домику раньше. Волк прячет бабушку, одевает её платочек и ждёт девочку. Красной Шапочке бабушка кажется странной, и она зовёт на помощь охотников. Они прогоняют волка, и всё заканчивается благополучно.

ГАЛЧОНОК КАРРЧИК. Какая замечательная сказка! Как она хорошо закончилась – все остались целыми и невредимыми. Больше всего мне понравилась Жёлтая Шапочка. А вам?

Дети исправляют ошибку.

ГАЛЧОНОК КАРРЧИК. Вы помните, что она несла в руках? По-моему, корзинку с яблоками. Нет? С грибами? А сколько там было грибов?

Дети находят в «Математической корзинке 5» корзинку с пятью отверстиями и заполняют её грибами.

ГАЛЧОНОК КАРРЧИК. Я хорошо помню, Синяя Шапочка шла-шла и встретила медведя.

Дети исправляют ошибку.

ГАЛЧОНОК КАРРЧИК. Да-да, Красная Шапочка встретила волка и всё ему разболтала. Краб Крабыч всё время мне говорит, что нельзя болтать с первыми встречными.

Дети из «Чудо крестиков 2» конструируют фигуру волка по замыслу.

ГАЛЧОНОК КАРРЧИК. Да-да, я помню, что дальше волк побежал к дуплу, где жила бабушка.

Дети исправляют ошибку.

ГАЛЧОНОК КАРРЧИК. Ах, да точно, бабушка жила в домике. Так хочется этот домик увидеть.

Дети делают домик на «Геоконте».

ГАЛЧОНОК КАРРЧИК. В этом домике будут счастливо проводить бабушка и Красная Шапочка. Вокруг домика Красная Шапочка посадит цветы, и вы тоже сажайте цветы, а я побегу в другой детский сад рассказывать сказку про Красную Шапочку.

Галчонок Каррчик уходит, дети берут игру «Чудо-цветик» и продолжают играть – «сажают цветы вокруг домика».

ОКТЯБРЬ

«Цифроцирк»

Цель:

- Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа. Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти.
- Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.

«Ошибка Магнолика»

Магнолик вызвал на арену Ёжика Единичку, Зайку Двойку и Кота...Пятёрку.

Исправь ошибку Магнолика.

«Парад-алле».

Помоги Магнолику Нолику построить всех артистов в ряд. Первым встал Ёжик Единичка. Кто следующий? А теперь первой оказалась Лиса Девятка. Кто следующий?

«Буквоцирк»

Цель:

- Знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова.
- Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.

«На что похож каждый артист?»

Представление начинается. Шуты прыгают, кувыркаются, ходят колесом, вверх и даже вниз тормашками. Вдруг музыка смолкает... Ап! На арене – «живые буквы»! Арлекин «превратился» в букву А, Орлекин стал похож на О...

-Найдите Арлекина, Орлекина, Урлекина и др. артистов. Сделай вместе с ними зарядку.

«Любимые буквы»

У каждого акробата есть любимая буква. Угадай, какая?

-Назови любимую букву каждого артиста. Объясни, почему ты так считаешь?

ИГРЫ НА КОВРОГРАФЕ

Цель:

- Развитие сенсорных способностей (цвет и форма), элементарных математических представлений.

«Геоград»

-На Полянке появился город Геоград. Жители этого города-различные геометрические фигуры: Квадраты, Треугольники и Круги. Квадраты живут в треугольных домиках. А какие домики у Треугольников и Кругов?

Стоял жаркий, солнечный день. Все жители города вышли на улицу. Вдруг поднялся сильный ветер и пошёл дождь. Горожане побежали по домам.

На коврографе прикрепляются геометрические фигуры и три домика: квадратный, треугольный и круглый. Дети распределяют геометрические фигуры по своим домикам.

«Домики Геограда»

-Жители треугольного домика держат у себя только треугольные предметы, круглого – круглые, квадратного – квадратные.

Детям предлагается найти карточки с изображением предметов и разложить их по домикам.

Двухцветный квадрат Воскобовича.

Цель:

- Развитие конструктивных способностей детей.

«Рыбка» (фигура 11).

«Складывание предметных форм по собственному замыслу».

Четырёхцветный квадрат Воскобовича.

Цель:

- Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.

Конструирование фигуры по схеме №2, закрашивание рисунков в книжке «Квадратные забавы»

Прозрачный квадрат.

Цель:

- Формировать умение находить и называть геометрические фигуры.

- Развитие конструктивных умений детей, умения действовать по алгоритму.

«Коврик из льдинок с треугольниками (по алгоритму: от самых больших до самых маленьких)»

«Чудо Крестики1»

Цель:

- Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.
- Совершенствование интеллекта: внимания, памяти, мышления, речи.
- Тренировка мелкой моторики руки, тактильно-осознательных анализаторов.

«Составляем фигуры из альбомов»

-Выбираем в альбоме 1 схематичный рисунок на тему: «Машины» (машина, ракета, грузовик) и складываем предметный силуэт.

«Шнур Малыш»

Цель:

- Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве.
- Развитие психических процессов внимания, мышления, памяти, воображения и мелкой моторики рук.
- Закреплять навыки счёта и названия цифр.

«Строим цифры»

Дети «вышивают» цифры 1, 2, 3 по образцу.

«Геоконт»

Цель:

- Развитие сенсорных способностей.
- Совершенствование интеллекта (внимания, памяти, мышления, воображения, речи).
- Освоение геометрических представлений, пространственных отношений, букв и цифр.

«В гости в Геометрию»

-Жил-был мальчик Гео. Однажды отправился он путешествовать. Шёл он день, шёл два, шёл три, а на четвёртый оказался у входа в Фиолетовый лес. А в том лесу была чудесная поляна. Перед вами тоже эта полянка, но не настоящая, а маленькая. Владеет тайной поляны Луч-владыка. Это белый-белый, ослепительно белый луч. Это серединка полянки, её центр. От центра расходятся семь разноцветных лучей, как в радуге: красный, оранжевый, жёлтый, зелёный, голубой, синий, фиолетовый.

-Запомнили ли вы цвета? Назовите их.

-Чтобы до конца отгадать тайну чудесной поляны, надо выучить заклинание: «Кохле-охле-желе-зеле-геле-селе-фи». А теперь повторите это заклинание вместе. Когда мальчик Гео произнёс слова заклинания, Луч-владыка подарил ему маленькую полянку, очень похожую на настоящую.

-Поздравляю с Геоконтом, - сказал ворон Метр.

-С каким Геоконтом? – спросил мальчик Гео.

-То, что у тебя в руках, называется Геоконтом, потому что тебя зовут Гео, а конт- значит контакт. Ты сумел войти в контакт с Лучом-владыкой, правильно произнёс заклинание и в награду получил Геоконт.

-Если бы я вошла в контакт с Лучом-владыкой, то получила бы в награду Светоконт. А что бы вы получили в награду?

-Дети, посмотрите, около каждого гвоздика стоит буква, а ещё много цифр: и разных, и одинаковых. Назовите имена всех гвоздиков на Геоконте.

-В сказке мальчик Гео встретился с пауком Юком. Он натягивал свою паутинку на гвоздики. Посмотрите, у меня тоже натянута паутинка, волшебная паутинка-резинка. Её можно растягивать и надевать паутинку на любые гвоздики, она не причинит им никакого вреда.
Детям предлагается поиграть с паутинками произвольно.

ОКТАБРЬ.

Логико – математическая игра.

«Как Алёша гулял в лесу»

Цель: развитие умения соотносит цифры с количеством предметов; понимать количественное значение числа, сравнивать множества; составлять сюжетные картинки по замыслу.

Материал: «Математические корзинки 5», «Волшебная восьмёрка», «Игровизор», листы с изображением ваз, коврограф, «Забавные цифры».

-Однажды Алёша пошёл в лес за грибами. Сначала Алёша взял корзинку, в которой поместится грибов меньше, чем в любой другой. Какая это корзинка?

(Дети находят корзинку с одним грибом).

-Алёша очень быстро нашёл в лесу столько грибов, сколько поместилось в корзину. Сколько?
(Один).

Дети вкладывают грибок в корзинку.

-В следующий раз Алёша взял корзинку, в которой места для грибов больше всего. Какая это корзина? *(С пятью выемками).*

-Очень скоро и эта корзинка стала полной. Сколько в ней поместилось грибов? *(Пять).*

Дети заполняют корзинку. -Алёша шёл домой с корзинкой, полной грибов, и вдруг увидел Ежа.
(Прикрепляется на коврограф Ёжик Единичка).

-Ёж стоял на пеньке, смотрел вдаль, и очень напоминал цифру. Какую?

(Дети называют цифру и составляют её из «Волшебной восьмёрки», рядом с Ёжиком прикрепляется цифра 1).

-Алёша решил подарить Ёжику столько грибов, сколько обозначает эта цифра.

Дети вынимают из корзинки с пятью грибами один и отдают его ежу.

-Алёша пошёл дальше. Вдруг он заметил Зайку, который лежал на земле.

(Прикрепляется карточка).

-Зайка выгнул огромное ухо и трусливо прислушивался к лесным шорохам. Какую цифру напоминал Зайка? *(Два).*

(Дети называют цифру и составляют её из «Волшебной восьмёрки», рядом с Зайчиком прикрепляется цифра 2).

-Возьмите из Алёшиной корзинки столько грибов, сколько обозначает эта цифра и отдайте Зайке. Сколько Алёша подарил грибов Зайке? *(Два).*

Дети вынимают из корзинки два грибка.

-Вдруг пошёл сильный дождь, поднялся ветер, Алёша побежал домой и не заметил, как из корзинки что-то выпало. Дома он поставил рядом две корзинки, и увидел, что грибов в них поровну. Что потерял Алёша по дороге? *(Один гриб).* Сколько грибов подарил? *(Три).*

-Какая корзинка осталась полной? *(Та, в которой только одно место для гриба и один грибок).* Какая корзинка оказалась неполной? *(Та, в которой пять отверстий и один гриб).*

-На следующий день Алёша снова отправился в лес и принёс на этот раз красивые цветы. Дома он поставил их в три вазы.

(Дети вкладывают листы в «Игровизор»).

-Один цветок Алёша поставил в вазу, которая выше круглой. Три цветка – в вазу, которая ниже круглой. В какую вазу он поставил пять цветов?

Дети дорисовывают цветы в вазах.

-Теперь у Алёши есть дома грибы и цветы.



НОЯБРЬ

«Цифроцирк»

Цель:

- Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа. Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти.
- Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.

«Угадай, кто»

Магнолик хлопает в ладоши, и на арене Цифроцирка появляются артисты. Воспитатель хлопает в ладоши, а ребёнок по количеству хлопков определяет цифру и находит артиста. Сосчитай хлопки, покажи цифру и назови героя.

«Буквоцирк»

Цель:

- Знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова.
- Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.

«Любимые буквы»

У каждого акробата есть любимая буква. Угадай, какая?

-Назови любимую букву каждого артиста. Объясни, почему ты так считаешь?

«Волшебные сундучки»

На арене-волшебные сундучки артистов. Первы открывает свой сундучок Арлекин. Ап! На зрителей посыпались ананасы, апельсины, полетели аисты и даже аэроплан.

-Что может появиться из сундучков других артистов?

ИГРЫ НА КОВРОГРАФЕ

Цель:

- Развитие сенсорных способностей (цвет, размер и форма), элементарных математических представлений.

«Красивый цветок»

-За ночь на Полянке вырос красивый цветок. Гусеница Фифа решила его сорвать. Только проползла расстояние в две клеточки, как увидела бабочку. Потом Фифа одолела ещё три клеточки, и её внимание привлекла красивая птичка. Сколько клеточек осталось проползти Фифе, чтобы сорвать цветок?

С правой стороны коврографа выкладывается аппликация цветка из разноцветных верёвочек. К нему по ячейкам сетки дети выкладывают верёвочками разноцветные следы Фифы сначала длиной в две клеточки, потом ещё в три. Называют количество оставшихся до цветка клеточек и прикрепляют соответствующую верёвочку.

«И снова волшебные круги»

-Снова на Полянке появились круги. На этот раз их было два. В одном круге укладывались нечетырехугольные игрушки, а в другом – некрасные.

На коврографе верёвочками обозначаются два круга, а вокруг располагаются геометрические фигуры. Дети раскладывают их по кругам.

Двухцветный квадрат Воскобовича.

Цель:

- Развитие конструктивных способностей детей.

«Самолётик» (фигура 12).

«Складывание предметных форм по собственному замыслу».

Четырёхцветный квадрат Воскобовича.

Цель:

- Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.

Конструирование фигуры по схеме №3, закрашивание рисунков в книжке «Квадратные забавы»

Прозрачный квадрат.

Цель:

- Формировать умение находить и называть геометрические фигуры.
- Развитие конструктивных умений детей.

«Скатерть с красивым узором из четырёх льдинок с самыми маленькими треугольниками»

«Чудо Крестики1»

Цель:

- Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.
- Совершенствование интеллекта: внимания, памяти, мышления, речи.
- Тренировка мелкой моторики руки, тактильно-осозательных анализаторов.

«Составляем фигуры из альбомов»

-Выбираем в альбоме 1 схематичный рисунок на тему: «Машины» (машина, ракета, грузовик) и складываем предметный силуэт.

«Шнур Малыш»

Цель:

- Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве.
- Развитие психических процессов внимания, мышления, памяти, воображения и мелкой моторики рук.
- Закреплять навыки счёта и названия цифр.

«Строим цифры»

Дети «вышивают» цифры 1, 2, 3 по образцу, цифры 4 и 5 по представлению.

«Геокоонт»

Цель:

- Развитие сенсорных способностей.
- Совершенствование интеллекта (внимания, памяти, мышления, воображения, речи).
- Освоение геометрических представлений, дать первоначальные представления о луче, пространственных отношениях, букв и цифр.

«Лучи»

-Кто владеет тайной чудесной поляны? (Луч-владыка).

-Дети, а вы знаете, что такое лучи? Какие лучи бывают? (солнечные и несолнечные). Луч всегда выходит одним концом из точки, а где другой конец, даже мне неизвестно. Луч-владыка направлен в самую середину (центр) поляны. А из центра во все концы расходятся семь разноцветных, как в радуге, лучей. Назовите их.

-Дети, а что за жуки такие на ваших геоконтах? (цифры и буквы).

-А зачем они нужны? (каждый луч имеет своё имя, и каждый гвоздик на лучике тоже имеет своё имя: луч К и гвоздик К).

Дети называют все имена лучей и гвоздиков на геоконте.

НОЯБРЬ.

Логико – математическая игра.

«Как Катя и Маша собирались в зоопарк»

Цель: развитие умений сравнивать предметы по признакам (цвету и форме), рассуждать по ходу сравнения, конструировать предметы с опорой на модель; группировать предметы по форме; складывать предметные силуэты из частей по замыслу.

Материал: «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) – по 2 на ребёнка; «Чудо-крестики 2», «Прозрачный квадрат» (на каждого).

-Однажды две подружки, Катя и Маша, решили пойти в зоопарк. Угощение для зверей – печенье – девочки решили положить в сумочки. Маша приготовила красную сумочку, а Катя – треугольную. *(На коврограф прикрепляется треугольник зелёного цвета (Катина) и прямоугольник красного цвета (Машина).*

-Интересно, в какую сумочку печенье поместится больше? Чтобы это узнать, давайте сделаем сумочки из волшебного квадрата. Какого цвета и формы сумочка у Маши? *(Красная и прямоугольная).*

Дети конструируют.

-Машина сумочка готова, теперь надо сделать сумочку для Кати. Сделайте её самостоятельно.

Дети конструируют.

-Теперь у Кати тоже есть сумочка. Чем они отличаются одна от другой? *(Цветом и формой).*

Дети называют цвет и форму сумочек.

-Чтобы сластей в сумочках поместилось больше, Катя и Маша решили выбрать печенье такой же формы, как и сумка.

Печенье – это геометрические фигуры из игры «Прозрачный квадрат». Дети сортируют пластинки так: под треугольной сумочкой-пластинки с треугольниками, под прямоугольной – прямоугольники.

-Сколько печенья в сумочке у Кати? *(много).* А у Маши? *(Два).*

-Маше стало обидно: почему у Кати много печенья в сумочке, а у неё только два? Тогда Маша придумала сгруппировать печенье по другому. Она сосчитала количество углов у своей сумочки.

Дети считают количество углов у Машиной сумочки.

-Сколько их? *(4).* Какой формы Машина сумочка? *(Четырёхугольной).* Маша положила в свою сумочку печенье четырёхугольной формы.

Дети ищут пластинки с четырёхугольниками.

-Сколько теперь печенья в Машиной сумке? *(Много).*

-Девочки оделись в красивую, нарядную одежду. Представьте, что вы модельеры, и попробуйте сконструировать такую.

Дети конструируют из игры «Чудо-крестики 2».

-Что наденут девочки?

Дети отвечают.

-Нарядные довольные девочки с сумками, полным печенья, пошли в зоопарк.

ДЕКАБРЬ

«Цифроцирк»

Цель:

- Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа. Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти.
- Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.

«Угадай, кто»

Магнолик хлопает в ладоши, и на арене Цифроцирка появляются артисты. Воспитатель хлопает в ладоши, а ребёнок по количеству хлопков определяет цифру и находит артиста. Сосчитай хлопки, покажи цифру и назови героя.

«Буквоцирк»

Цель:

- Знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова.
- Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.

«Волшебные сундучки»

На арене-волшебные сундучки артистов. Первым открывает свой сундучок Арлекин. Ап! На зрителей посыпались ананасы, апельсины, полетели аисты и даже аэроплан.

-Что может появиться из сундучков других артистов?

ИГРЫ НА КОВРОГРАФЕ

Цель:

- Развитие у детей пространственных и количественных отношений и отношений по величине.

«Где гусеница Фифа?»

-Однажды гусеница Фифа отправилась в гости и долго не возвращалась. Ждал-ждал Лопушок и не выдержал, ушёл искать.

Из разноцветных верёвочек по сетке коврографа выкладывается лабиринт, по его ходу прикрепляются забавные цифры. Детям предлагается проследить путь гусеницы только глазами; пальчиком и глазами; только пальчиком с закрытыми глазами.

-Придумайте рассказ «Кого встретила Фифа по дороге?».

«Разноцветные шары»

-Лопушок принёс на Полянку много разноцветных шаров, но себе взял только три. Остальные рассыпались и собрались в живописные группы. Когда появилась Фифа, она увидела справа два шара, потом три, за ним ещё четыре. Слева лежал сначала один шар, а за ним – три. «Бери три шара и будем играть»,-предложил Лопушок Фифе. «Слева или справа?»_уточнила Фифа.

Дети на коврографе выкладывают группы кружков, разноцветные липучки, так, как их увидела Фифа, находят и обводят верёвочкой одинаковые группы.

Двухцветный квадрат Воскобовича.

Цель:

- Развитие конструктивных способностей детей.

«Птичка» (фигура 13).

«Складывание предметных форм по собственному замыслу».

Четырёхцветный квадрат Воскобовича.

Цель:

- Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.

Конструирование фигуры по схеме №4, закрашивание рисунков в книжке «Квадратные забавы»

Прозрачный квадрат.

Цель:

- Формировать умение находить и называть геометрические фигуры.
- Развитие конструктивных умений детей.

«Придумывание и выкладывание узоров из разных геометрических фигур»

«Чудо Крестики1»

Цель:

- Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.
- Совершенствование интеллекта: внимания, памяти, мышления, речи.
- Тренировка мелкой моторики руки, тактильно-осязательных анализаторов.

«Составляем фигуры из альбомов»

-Выбираем в альбоме 1 схематичный рисунок на тему: «Животные» (бык, галчонок, бабочка, пчела, дятел, носорог, ослик) и складываем предметный силуэт.

«Шнур Малыш»

Цель:

- Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве.
- Развитие психических процессов внимания, мышления, памяти, воображения и мелкой моторики рук.
- Продолжить знакомство с гласными буквами.

«Строим буквы»

Дети вышивают буквы А, О, И, Я, Е, Ы, Ю, У по образцу.

«Геоконт»

Цель:

- Развитие сенсорных способностей.
- Совершенствование интеллекта (внимания, памяти, мышления, воображения, речи).
- Освоение геометрических представлений, дать первоначальные представления о прямой линии, пространственных отношений, букв и цифр.

«Прямая линия».

В начале игры повторить сведения о луче.

Воспитатель на геоконте выкладывает несколько прямых и ломаных линий.

-Дети, посмотрите, сколько разных линий я наплела. Покажите, какие из них прямые, а какие нет.

Дети показывают.

-Линии, которые не прямые, называются ломаные. Давайте и вы попробуете сделать на своих геоконтах сначала прямые линии, а потом ломаные.

Дети выполняют задание.

ЯНВАРЬ

«Буквоцирк»

Цель:

- Знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова.
- Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.

«Волшебные сундучки»

На арене-волшебные сундучки артистов. Первы открывает свой сундучок Арлекин. Ап! На зрителей посыпались ананасы, апельсины, полетели аисты и даже аэроплан.

-Что может появиться из сундучков других артистов?

ИГРЫ НА КОВРОГРАФЕ

Цель:

- Формирование у детей умения считать, понимания того, что количество предметов не зависит от расположения предметов.

«Узоры»

-Однажды Ковровая Поялка оказалась покрытой узорами из разноцветных кружков. «Мне нравится самый длинный узор», - сказала Фифа и начала его искать. Искала, искала, но так и не смогла найти. Почему?

На коврографе из кружков выкладываются узоры (в ряд, полукругом, зигзагом и т.д.). Количество кружков в каждой группе одинаковое. Детям предлагается выбрать тот узор, где кружков больше всего. Почему этого сделать не удалось?

Цель:

- Формирование умения классифицировать предметы по назначению.

«Лопушок наводит порядок»

-Лопушок потерял любимую игрушку. Пока искал её, устроил беспорядок. Всё перемешалось: и игрушки, и продукты, и обувь, и одежда, и посуда, и инструменты. Игрушка нашлась. Но что делать с беспорядком?

На коврографе прикрепляются картинки с изображением различных предметов. Дети помогают Лопушку – группируют предметы по классам и называют существенные признаки, по которым они объединяются (как мы определяем, что это игрушки, посуда, мебель и т.д.).

Двухцветный квадрат Воскобовича.

Цель:

- Развитие конструктивных способностей детей.

«Маленький домик» (фигура 14).

«Складывание предметных форм по собственному замыслу».

Четырёхцветный квадрат Воскобовича.

Цель:

- Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.

Конструирование фигуры по схемам №5 и 6, закрашивание рисунков в книжке «Квадратные забавы»

Прозрачный квадрат.

Цель:

- Формировать умение находить и называть геометрические фигуры.
- Развитие конструктивных умений детей.

«Сделай льдинки цветными»

-Из разных льдинок попробуйте сложить большой квадрат, так, чтобы он был полностью цветным.

«Чудо Крестики1»

Цель:

- Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.

- Совершенствование интеллекта: внимания, памяти, мышления, речи.
- Тренировка мелкой моторики руки, тактильно-осязательных анализаторов.

«Составляем фигуры из альбомов»

-Выбираем в альбоме 1 схематичный рисунок на тему: «Люди и предметы, их окружающие» (повар, клоун, лампа, ключ, шляпа, кружка, самовар) и складываем предметный силуэт.

«ГЕОКОНТ»

Цель:

- Развитие сенсорных способностей.
- Совершенствование интеллекта (внимания, памяти, мышления, воображения, речи).
- Освоение геометрических представлений, дать первоначальные представления о пересекающихся линиях, об отрезке, пространственных отношений, букв и цифр.

-Дети, вы знаете, что в сказке мальчик Гео встретился с пауком Юком. Он натягивал свою паутинку на гвоздики. Посмотрите, у меня тоже натянута волшебная паутинка между двумя гвоздиками. Это отрезок. Чтобы узнать его имя, надо назвать имена гвоздиков в начале и в конце отрезка. Предлагаю поиграть. Я буду волшебником-пауком, а вы-моими паучатами.

-Слушайте первое задание: выложите на своих геоконтах такой же отрезок, как у меня. Назовите его.

-Следующее задание: натяните между двумя гвоздиками любой отрезок и назовите его имя.

-А теперь такое задание: натяните отрезок по имени Ф4-Ж4; Г4-К4. Эти отрезки пересеклись. Это пересекающиеся отрезки. Сделайте на своих геоконтах свои пересекающиеся отрезки.

Вариант игры:

Можно предложить детям самим придумать имена отрезков и изобразить их.

ЯНВАРЬ.

Развлечение.

«Как друзья в теремке встретились»

Материал: «Прозрачный квадрат», «Чудо – соты», коврограф, силуэты двух теремков, схема чайника, пчёлка Жужа, галчонок Каррчик, медвежонок Мишик, декорации теремка, стола, стульев.

-Стоит в поле теремок, он не низок, не широк,

Никто в доме не живёт, никто песен не поёт.

Показываются силуэты теремков: один – низкий, широкий, с четырёхугольной крышей и квадратным крыльцом; второй – высокий, узкий, с треугольной крышей и треугольным крыльцом.

-Какой теремок стоит в поле?

Дети повторяют слова песенки, называют признаки теремка – высокий, узкий. Выбирают силуэт теремка, подходящий по описанию, и делают его из пластинок игры «Прозрачный квадрат».

-Какой получился теремок? (Высокий, узкий). Какая у него крыша, какое у него крыльцо?

-Мимо летела пчёлка Жужа.

Жужа залетает в теремок и поёт песенку.

Жужа песенки поёт, и гостей к себе зовёт,

Приходите в гости к ней, будет вместе веселей.

Жужа садится за стол.

-Тут появился галчонок Каррчик.

Галчонок стучится в дверь. Пчёлка выглядывает.

-Это ты, галчонок Каррчик? Заходи в гости.

Каррчик залетает в дом.

-Какой красивый стол, карр-карр! Как много всяких угощений! Хочу чаю с вкусными конфетами.

-У меня есть всё, кроме чайника.

-Я принёс игру, давай сделаем чайник.

Показывается силуэт чайника. Дети конструируют чайник из игры «Чудо-соты». Одной детали не хватает (ручки для чайника). Если никто из детей не обнаруживает допущенной ошибки, то взрослый обращает внимание на собранный силуэт.

-У вас точно такой же получился чайник? Какой детали не хватает? Наверное, Каррчик потерял её по дороге. Поищем?

Дети ищут в группе и находят коробку, в которой находят недостающую деталь.

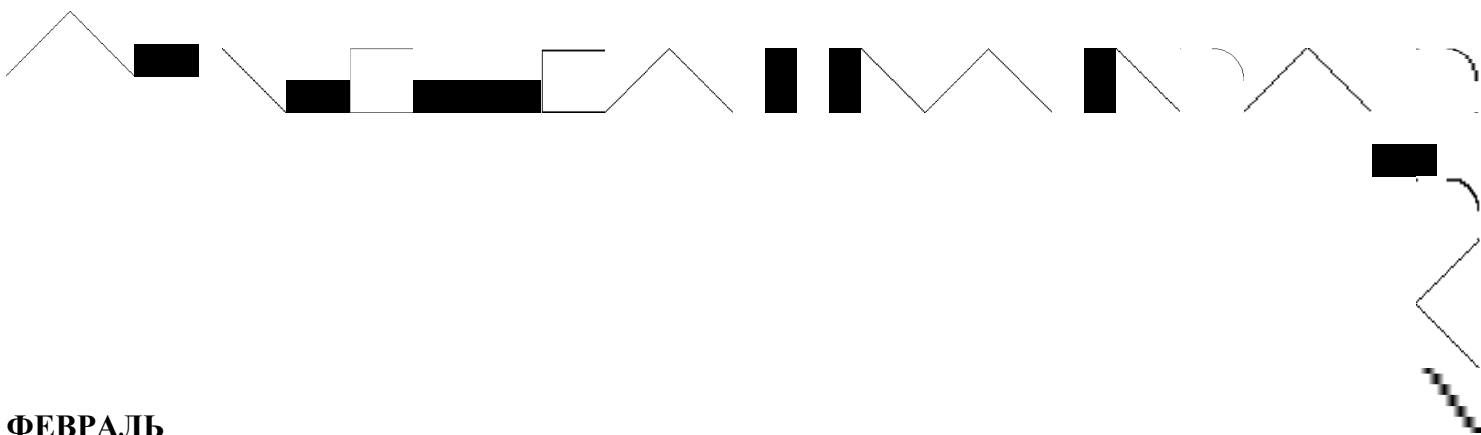
-Но на этом сказка не закончилась. Только пчёлка Жужу и галчонок Каррчик приготовились пить чай с конфетами, как раздаётся стук в дверь. Интересно, кто там?

Дети называют предполагаемого гостя.

-Оказалось, что это медвежонок Мишик пришёл и что-то принёс с собой.

У медвежонок оказывается диск с весёлой песенкой. Все дети танцуют и в подарок получают конфеты.

-Какой дружный теремок получился! Всем места там хватило.



ФЕВРАЛЬ

«Буквоцирк»

Цель:

- Знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова.
- Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.

«Волшебные сундучки»

На арене-волшебные сундучки артистов. Первы открывает свой сундучок Арлекин. Ап! На зрителей посыпались ананасы, апельсины, полетели аисты и даже аэроплан.

-Что может появиться из сундучков других артистов?

ИГРЫ НА КОВРОГРАФЕ

Цель:

- Формирование представлений у детей о назначении одежды, о различных материалах, используемых для изготовления тех или иных предметов.

«Где свитер?»

-Фифа играла на Полянке. Пришёл Лопушок, принёс одежду и говорит: «Помоги мне, пожалуйста, никак не могу разобраться, где кофта, а где свитер, где носки, а где гольфы?»

Используются картинки с изображением этих и других предметов близкого вида, относящихся к одному классу. Дети находят и обводят верёвочкой картинки с изображением свитера, кофты, носков и гольф, платья и сарафана. Говорят, чем они похожи и чем отличаются.

Двухцветный квадрат Воскобовича.

Цель:

- Развитие конструктивных способностей детей.

«Котёнок» (фигура 15).

«Складывание предметных форм по собственному замыслу».

Четырёхцветный квадрат Воскобовича.

Цель:

- Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.

Конструирование фигуры по схемам № 7 и 8, закрашивание рисунков в книжке «Квадратные забавы»

Прозрачный квадрат.

Цель:

- Формировать умение находить и называть геометрические фигуры.
- Развитие конструктивных умений детей.

Конструирование фигур по схемам, следуя правилам сложения.

«Чудо Крестики2»

Цель:

- Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.
- Совершенствование интеллекта: внимания, памяти, мышления, речи.
- Тренировка мелкой моторики руки, тактильно-осязательных анализаторов.
- Освоение количественного счёта, пространственных отношений.

«Составляем фигуры из альбома»

-Выбираем силуэт по теме: «Животные и растения» (лев, петух, лягушка, бабочка, дятел, стриж, черепаха, сойка, кактус, клевер, дерево, тюльпан) и складываем предмет.

«Геоконт»

Цель:

- Развитие сенсорных способностей.
- Совершенствование интеллекта (внимания, памяти, мышления, воображения, речи).
- Освоение геометрических представлений, дать первоначальные представления о вертикальных и горизонтальных линиях, пространственных отношений, букв и цифр.

-Дети, давайте вспомним, что такое отрезок. Выложите отрезок Ф4-К4, Г4-З4; а теперь-С4-Г4; К4-Ж4. Обратите внимание, что отрезки расположены по разному. Первые два отрезка – горизонтально, вторые два – вертикально.

-А теперь вы попробуйте сделать отрезки на своих геоконтах и определить их положение: вертикальное или горизонтальное.

«Лепестки»

Цель: -закреплять умение определять цвета;

-развитие пространственного расположения и его смыслового отражения в речи (над, под, между, рядом, слева, справа);

-развитие умения считать, отсчитывать нужное количество, определять порядковый номер;

-развитие внимания, памяти, воображения.

«В гости к весёлым гномам».

В Фиолетовом лесу живут гномы Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи. Обратите внимание на их одежду: Кохле в красной, Охле в оранжевой, Желе в жёлтой и т.д.

-Однажды, гуляя по лесу, они вышли на полянку и увидели необыкновенный цветок с лепестками разного цвета. *(На коврографе выкладывается цветок с лепестками разного цвета)*. Лепестки были такого цвета: красный, оранжевый, жёлтый, зелёный, голубой, синий, фиолетовый.

Гномикам очень понравился этот цветок, и они принесли его домой. Но вскоре гномы стали ссориться из-за него. Тогда они решили, что каждый выберет себе тот лепесток, который больше всего ему нравится.

-Дети, сколько всего лепестков?

-А сколько гномов?

-Всем гномикам хватит лепестков?

Как вы думаете, какой лепесток выберет Кохле?

-Почему? (его одежда такого же цвета).

-А Охле? И т.д.

-Пока гномики выбирали себе лепестки, подул ветер, и лепестки разлетелись.

(На коврографе выкладывается ряд из семи лепестков по цветам радуги «носиком» влево).

-Дети, первый лепесток какого цвета?

-Второй? И т.д.

-Лепестки расположены по цветам радуги. В радуге цвета расположены в таком же порядке.

Давайте и мы с вами нарисуем радугу. Какой цвет будет вначале? Следующий? И т.д.

Дети рисуют радугу.

«Фонарики»

Цель: развитие сенсорных способностей (восприятие цвета, формы, величины);

-совершенствование интеллекта;

-тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов;

-освоение количественного счёта.

«Волшебные фонарики»

-Дети, друзья подарили Фифе фонарики, а зажигать он их не умеет, просит вас помочь ему.

-Зажгите круглые фонарики.

-Сколько фонариков?

-Какого цвета фонарики?

-Сколько зелёных?

-Сколько красных?

-Сколько больших?

-Сколько маленьких?

-Зажгите квадратные фонарики.

-Сколько фонариков?

-Какого цвета фонарики?

-Сколько зелёных?

-Сколько красных?

-Сколько больших?

-Сколько маленьких?

Затем по аналогии дети зажигают треугольные, прямоугольные. Овальные фонарики.

-Дети, как сделать большой зелёный овальный фонарик – двухцветным? *(положить красный маленький овал в большой зелёный овал)*

«Математические корзинки»

- Цель: - формирование счёта, освоение состава числа в пределах пяти;
-знакомить с понятиями: полное и неполное множество, пустое множество;
-развитие мелкой моторики рук;
-формирование психических процессов: внимания, памяти и мышления.

«Корзинки».

- Зверята- цифрята отправились в лес за грибами (*цифры до 5*). Что нужно для этого взять с собой? (*корзинки*).
-Назовите всех зверят-цифрят. На какую цифру похоже каждое животное?
-У каждой зверушки своя корзинка. В неё входит столько грибов, на какую цифру похож сам зверёк. Давайте разберёмся, кому какую корзинку дать.
Дети выполняют задание.
-Сколько грибочков вмещается в корзину ёжика? Зайки? И т.д.
-Давайте наполним корзинки зверят-цифрят.

ФЕВРАЛЬ.

Совместная интегрированная игровая деятельность.

«КОЗА И СЕМЕРО КОЗЛЯТ»

Цель: Развитие воображения, творческих способностей, самостоятельности; процессов внимания, мышления; формирование умений собственной театрализованной деятельности, эмоционально-эстетических чувств.

Материалы: Игры «Геоконт» (по количеству детей), «Чудо-цветик», «Чудо-крестики 1», «Чудо-крестики 2», «Чудо-соты 1».

Театральные костюмы для детей (коза, 7 козлят, волк), декорации комнаты в избушке (стол, стульчики и т.д.).

В тетрализации участвуют 9 детей.

Педагог. В лесу, в избушке жила-была коза.

Выходит мама-коза.

Педагог. И семеро козлят.

Появляются семеро козлят.

Педагог. Их звали...

Дети называют свои имена.

Педагог. Пока мама занималась делами по хозяйству, козлята резвились, прыгали, кувыркались.

Дети разыгрывают сценку. Мама-коза, например, что-то стирает в тазике, а дети-козлята в это время прыгают, кувыркаются под музыку.

Педагог. Еще козлята любили играть со своими любимыми игрушками, которые они складывали из «Чудо-цветика», «Чудо-крестиков», «Чудо-сот».

Дети-козлята берут игры «Чудо-цветик», «Чудо-крестики» 1», «Чудо-крестики 2», «Чудо-соты 1» и конструируют игрушки. Каждый ребенок представляет свою игрушку: называет её, говорит, как с ней играет.

Педагог. Беззаботно проходило время. Но вот однажды мама-коза собралась за продуктами.

Мама-коза подходит к козлятам с корзинкой. В это время волк подкрадывается к окошку и подслушивает разговор.

Мама-коза. Я уйду далеко-далеко, а вы остаётесь дома одни. Закройте двери и никому не открывайте. Когда приду, спою вас песенку: «Ваша мама пришла, молока принесла. Откройте дверь!».

Мама уходит, и козлята остаются одни.

Один козленок. Я совсем не боюсь этого страшного волка. Я знаю – от него надо просто спрятаться.

Педагог. И козлята стали придумывать, какие укрытия можно сделать на «Геоконте».

Дети-козлята делают укрытия на «Геоконте», называют предметы, рассказывают, как с их помощью можно спрятаться от волка.

Педагог. Только они сделали все, что придумали, как раздался стук в дверь.

Волк подкрадывается к домику и стучит в дверь.

Один козленок. Кто там?

Волк. Ваша мама пришла, молока принесла. Откройте дверь!

Другой козленок. Слишком грубо ты поешь. Это не наша мама! Уходи.

Волк уходит, кашляет, пробует говорить более высоким голосом. У него это получается. Он возвращается и снова стучит в дверь.

Волк. Ваша мама пришла, молока принесла. Откройте дверь!

Третий козленок. Похоже это наша мама.

Козленок открывает дверь, в домик вбегает волк и начинает гоняться за козлятами. Дети-козлята прячутся за своими «укрытиями» (поднимают перед собой «Геоконты» с заранее сделанными предметными силуэтами). Волк ищет козлят и не находит.

Волк. Никого не вижу. Только что бегали, а теперь никого нет. Куда делись? Пойду, поищу на улице!

Волк выходит за дверь. Один козленок закрывает за ним дверь, и все вместе начинают весело плясать и прыгать. В это время возвращается мама-коза с целой корзиной продуктов.

Мама-коза. Ваша мама пришла, молока принесла. Откройте дверь!

Козлята (хором). Ура! Это наша мама.

Педагог. Вот и сказке конец, а кто слушал – молодец.

МАРТ

ИГРЫ НА КОВРОГРАФЕ

Цель:

- Формирование представлений у детей о назначении одежды, о различных материалах, используемых для изготовления тех или иных предметов.

«Шапочка Фифы»

-Фифа сделала себе шапочку. Сначала из бумаги, потом из дерева, потом из железа. Бумажная шапочка под дождём намокла под дождём, железная с грохотом сваливалась с головы, а деревянная была неудобна. Фифа задумалась, из какого же материала сделать шапочку лучше всего?

Детям предлагается назвать материал, из которого можно сделать шапочку и перечислить предметы, которые можно сделать из бумаги, дерева и железа. На коврографе располагаются картинки с изображением предметов, сделанных из этих материалов. Педагог предлагает детям соединить верёвочками все бумажные, стеклянные, тканые и железные предметы.

Двухцветный квадрат Воскобовича.

Цель:

- Развитие конструктивных способностей детей.

«Кран» (фигура 16).

«Складывание предметных форм по собственному замыслу».

Четырёхцветный квадрат Воскобовича.

Цель:

- Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.

Конструирование фигуры по схемам № 9 и 10, закрашивание рисунков в книжке «Квадратные забавы»

Прозрачный квадрат.

Цель:

- Формировать умение находить и называть геометрические фигуры.
- Развитие конструктивных умений детей.

Свои варианты конструирования хорошо знакомых фигур.

«Чудо Крестики2»

Цель:

- Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.
- Совершенствование интеллекта: внимания, памяти, мышления, речи.
- Тренировка мелкой моторики руки, тактильно-осязательных анализаторов.
- Освоение количественного счёта, пространственных отношений.

«Составляем фигуры из альбома»

-Выбираем силуэт по теме: «Люди» (девочка, малыш, мальчик) и складываем предмет.

«Геокоонт»

Цель:

- Развитие сенсорных способностей.
- Совершенствование интеллекта (внимания, памяти, мышления, воображения, речи).
- Освоение геометрических представлений, пространственных отношений, букв и цифр.

Выкладывание силуэтов предметов по схемам из альбома.

«Лепестки»

Цель: -закреплять умение определять цвета;

-развитие пространственного расположения и его смыслового отражения в речи (над, под, между, рядом, слева, справа);

-развитие умения считать, отсчитывать нужное количество, определять порядковый номер;

-развитие внимания, памяти, воображения.

«В гости к весёлым гномам»

На коврографе расположены лепестки в ряд по цветам радуги «носом» влево.

-Снова подул ветер, и все лепестки разлетелись в другую сторону – «носом» вправо, вниз, вверх.

-А сейчас? И т.д.

-Ветру стало интересно играть с гномиками, он подул ещё раз, и улетело два лепестка, потом три лепестка.

(Дети закрывают глаза, воспитатель убирает два лепестка, потом три лепестка. Дети говорят, что изменилось).

«Математические корзинки»

Цель: - формирование счёта, освоение состава числа в пределах пяти;

-знакомить с понятиями: полное и неполное множество, пустое множество;

-развитие мелкой моторики рук;

-формирование психических процессов: внимания, памяти и мышления.

«Друзья отправляются в лес»

Детям предлагается вместе с зверятами-цифрятами отправиться в лес за грибами. Каждый ребёнок выбирает себе несколько корзиночек и вставляет грибки в корзинки («собирает» грибы).

-Чья корзинка у тебя оказалась?

-Сколько грибков в этой корзинке?

«Теремки»

Цель: - познакомить детей с игрой «Теремки», учить различать теремки по цвету, познакомить детей с гласными буквами, пропевая песенки артистов-акробатов;

-совершенствовать память, развивать словарный запас.

«Кто – кто в теремочке живёт?»

-Сегодня я предлагаю отправиться в путешествие в деревню «Сказкино», где живут сказочные герои.

Дети занимают места в вагончиках, и поезд отправляется.

«Вагончики, вагончики

По рельсам тарахтят.

Везут в деревню «Сказкино»

Компанию ребят».

Дети: -Чух-чух-чух,

Чух-чух-чух.

Воспитатель обращает внимание на теремок, предлагает сделать остановку и узнать, кто в теремочке живёт.

Старшие дети инсценируют сказку «Теремок» с помощью настольного театра.

Беседа:

-О ком рассказывается в этой сказке?

-Как жили звери?

-Почему теремок сломался?

-Медведь хотел сломать теремок или нет?

Детям предлагается построить новый теремок из игры «Фонарики» и расположить зверей в ряд рядом с теремком.

-Сколько зверей около теремка?

-Кто первый? Кто последний?

-Между кем находится лягушка? Заяц? Волк?

-Кто справа от лисы? Мышки? Кто слева от волка? И т.д.

Воспитатель просит закрыть глаза, меняет местами зверей. Что изменилось?

Проводится пальчиковая игра «Теремок».

Стоит в поле теремок, теремок, Дети поднимают руки над головой, делают «крышу».

Он не низок, не высок, не высок. Присесть – встать.

На двери висит замок, да, замок. Сцепляют пальцы рук в замок.

Кто бы тот замок открыть нам помог?

Слева зайка, справа мишка, Кивают головой вправо – влево.

Отодвиньте-ка задвижку.

Слева мышка, справа волк –

Нажимайте на замок.

Зайка, мишка, мышка, волк

Открывают теремок, теремо-о-ок! Стараются расцепить пальцы рук.

Воспитатель обращает внимание на деревянные коробочки, расставленные на столах, говорит, что это волшебные теремки, в которых живут буквы. Показывает все теремки по очереди, дети называют их цвет, находят теремок такого же цвета. Затем воспитатель показывает сундучки. Эти сундучки – музыкальные, в них артисты – акробаты – весёлые шуты хранят свои песенки.

-Давайте вместе споём песенки шутов все вместе.

Затем дети поют индивидуально, передавая сундучок из рук в руки.

-С остальными жителями теремка мы познакомимся в следующий раз. А сейчас нам пора возвращаться в детский сад.

Дети рассаживаются по вагончикам и поют песенку.

МАРТ.

Логико – математическая игра.

«Как друзья выбирали подарок для Жужи».

Цель: развитие умений выбирать предмет по признакам из множества других, различать геометрические фигуры, делить их на части, составлять из них предметные силуэты, ориентироваться на плоскости зрительно и с помощью словесного диктанта; складывать силуэты по схеме – образцу и собственному замыслу.

Материал: «Чудо – соты», «Чудо – цветик», Логоформочки 5», «Шнур – затейник», коврограф, схематичные рисунки кукол, Краб Крабыч, Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик.

Давным-давно, три дня тому назад,
Позавчера, со вторника на ужин,
Друзья собрались в Игроград,
На день рожденья к Пчёлке Жуже.

Друзья – Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик и Краб Крабыч сидели на полянке Фиолетового Леса и думали, что же подарить Пчёлке Жуже.

-Первым придумал Галчонок Каррчик. Он вспомнил, что девочкам нравятся куклы. Галчонок достал из коробки несколько штук и задумался, какую подарить Жуже?

На коврограф прикрепляются схематичные рисунки кукол.

-Галчонок Каррчик выбрал куклу с прямоугольным туловищем, овальной головой и треугольными ногами.

Дети выбирают подходящий по описанию рисунок и составляют куклу из игры «Чудо – соты».

-Медвежонок Мишик всегда любил практичные подарки. Он решил подарить Жуже зонтик, чтобы она могла летать во время дождя. Из каких частей состоит зонтик? (*Крыша и ручка*). Крыша находится в верхней части зонтика, а ручка – в нижней. У медвежонка была одна крыша и много ручек.

-Какой формы крыша у зонтиков? (*Круглая*). Часть какой геометрической фигуры мы возьмём? (*Круга*).

Дети кладут перед собой половину круга («Логоформочки 5»).

-Какой формы может быть ручка у зонтиков? (*Овальная, треугольная, квадратная*). Части каких геометрических фигур можно взять, чтобы сделать ручку для зонтика? (*Половину прямоугольника – квадрат, часть треугольника – тоже треугольник, часть треугольника – трапеция и т.д.*).

Дети по очереди вынимают части овала, прямоугольника, квадрата и треугольника и соединяют эти части с половиной круга. Рядом с составным зонтиком дети кладут точно такой же, но целый, найденный на игровом поле.

-Сколько у вас получилось зонтиков? (*4*). Как вы думаете, какой зонтик выбрать Медвежонку? Какой из них будет самым удобным для Пчёлки Жужи?

Дети выбирают зонтик с любой ручкой. Аргументируют свой выбор – объясняют, почему он удобен Пчёлке Жуже.

-Галчонок и Медвежонок подготовили подарки и посмотрели на Краб Крабыча. Он ловко подцепил клешнями какую-то дощечку.

Воспитатель показывает «Шнур – затейник».

-Галчонок Каррчик прокаркал: «Ну и подар-р-рок! Дощечка с дырочками, через неё хорошо макароны процеживать. Ты думаешь, Пчёлка Жужа любит макароны?». Но Краб Крабыч молча начал орудовать клешнями, что-то бубня себе под нос.

-Как правильно называется игра, которую нашёл Краб Крабыч? Возьмём её в руки и попробуем вместе сделать подарок для Жужи.

-В верхнем ряду во вторую кнопку справа продену шнурок. Потом отступлю две кнопочки вниз и обведу кнопку, потом – шесть кнопок вправо и обведу кнопку, потом – две кнопки вверх и снова обведу кнопку, потом – шесть кнопок влево и продену шнурок в кнопку.

Дети под диктовку вместе с воспитателем вышивают прямоугольник.

-Что получилось? Медвежонку подарок не понравился. Он сказал недовольно: «Ты подаришь Жуже простой прямоугольник?»

-Но Краб Крабыч снова пощёлкал клешнями, и изумлённые друзья увидели бантик.

Воспитатель показывает детям схему бантика.

-Как вы думаете, что сделал Краб Крабыч, чтобы прямоугольник превратился в бантик? Сделайте бантик и расскажите о своих действиях.

-Подарки были готовы. Друзья начали собираться в путь. Но тут Краб Крабыч остановился, поднял клешню и сказал: «Мы забыли приготовить важную вещь – то, что пчёлкам нравится больше всего». Краб Крабыч всегда любил загадки. Что же пчёлкам нравится больше всего? (*Цветы*).

-Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик и Краб Крабыч отправились в путь с подарками и большим букетом цветов.

АПРЕЛЬ

ИГРЫ НА КОВРОГРАФЕ

Цель:

- Познакомить детей с названиями частей растений и об их назначении, роли для жизни растений.

«А это зачем?»

-Как-то лежала Фифа на Полянке, смотрела на цветок и думала: «Наверное, листья нужны цветку, чтобы всасывать воду, а корень – давать плоды. Цветок, я знаю, нужен для того, чтобы растение крепко стояло на земле. Интересно, а зачем ему стебель?»

Детям предлагается сделать аппликацию цветка из верёвочек. Назвать каждую часть и исправить ошибки Фифы – рассказать об основном назначении каждой части.

Двухцветный квадрат Воскобовича.

Цель:

- Развитие конструктивных способностей детей.

«Складывание предметных форм по собственному замыслу».

Четырёхцветный квадрат Воскобовича.

Цель:

- Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.

Конструирование фигуры по схемам № 11 и 12, закрашивание рисунков в книжке «Квадратные забавы»

Прозрачный квадрат.

Цель:

- Формировать умение находить и называть геометрические фигуры.
- Развитие конструктивных умений детей.
- Развивать речь детей.

Сложить из ограниченного количества пластинок разные фигуры, дать им названия, составить описательный рассказ.

«Чудо Крестики2»

Цель:

- Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.
- Совершенствование интеллекта: внимания, памяти, мышления, речи.
- Тренировка мелкой моторики руки, тактильно-осязательных анализаторов.
- Освоение количественного счёта, пространственных отношений.

«Составляем фигуры из альбома»

-Выбираем силуэт по теме: «Сказки» (Василиса Прекрасная, Иван Царевич, Кащей Бессмертный, Змей Горыныч, Петрушка) и складываем предмет.

«Геокоонт»

Цель:

- Развитие сенсорных способностей.
- Совершенствование интеллекта (внимания, памяти, мышления, воображения, речи).
- Освоение геометрических представлений, пространственных отношений, букв и цифр.

Выкладывание силуэтов предметов по схемам из альбома.

«Лепестки»

Цель: -закреплять умение определять цвета;

-развитие пространственного расположения и его смыслового отражения в речи (над, под, между, рядом, слева, справа);

-развитие умения считать, отсчитывать нужное количество, определять порядковый номер;

-развитие внимания, памяти, воображения.

-Пока гномики играли с лепестками, они подружились и решили собрать цветок.

-Первый лепесток кто принёс? (*Кохле*).

-Какого цвета? (*Красного*).

-Сколько у цветка лепестков? (*один*).

-Значит, цветок какой? (*Одноцветик*).

-Охле принёс лепесток какого цвета? (*Оранжевого*).

-Сколько лепестков у такого цветка? (*Два*).

-Этот цветок какой? (*Двухцветик*). И т.д.

Дети собирают цветок на ковролине.

«Математические корзинки»

Цель: - формирование счёта, освоение состава числа в пределах пяти;

-знакомить с понятиями: полное и неполное множество, пустое множество;

-развитие мелкой моторики рук;

-формирование психических процессов: внимания, памяти и мышления.

«Цифрята набрали грибов»

-Выложите все корзинки на стол и 10 грибов.

-А теперь разложите эти грибки по корзинкам произвольно.

-Скажите, у кого корзинка оказалась пустой, полной и неполной.

«Кораблик Плюх-Плюх»

Цель: решение логико – математических задач; тренировка мелкой моторики рук.

Отважный кораблик

Плывёт по волнам,

Детишки – матросы,

А я – капитан.

Матросы, забыв

Про усталость и скуку,

В пути изучают

Морскую науку.

-Кораблик, на котором мы сегодня отправимся в путешествие, называется...

(*Плюх-Плюх*).

-Скажите, что есть у кораблика? (мачты с флажками).

-Одинаковые ли мачты по высоте? Сравни и назови их. Сколько флажков на каждой мачте?

Первая – самая низкая

Вторая - низкая

Третья – средняя

Четвёртая - высокая

Пятая - самая высокая

«Наденем флажки»

-На палубе кораблика лежат разноцветные флажки. Гусь – капитан командует: «Разобрать флажки по цветам!»

-Флажков какого цвета больше всего? Какого – меньше всего? Сколько флажков синего цвета? Зелёного? Жёлтого? Оранжевого? Красного?

-На какую мачту навесим флажки, которых больше всего? А на какую войдёт меньше всего флажков?

«Теремки»

Цель: продолжить знакомство с гласными звуками и буквами.

«Назовите жителей волшебных сундучков».

Дети берут сундучки, называют жителя и пропевают песенку.

Пение со «Складушками». Гласная песенка.

АПРЕЛЬ.

Логико – математическая игра.

«Как друзья шли в гости к пчёлке Жуже»

Цель: развитие умений составлять число 8 из единиц, 6 – из меньших чисел, определять порядковый номер, ориентировать предмет в пространстве, составлять цифру из элементов, соотносить цифру и количество, называть цвета радуги.

Материалы: «Чудо – цветик», «Волшебная восьмёрка», коврограф, «Лепестки», Краб Крабыч, Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик.

-Пчёлка жужжа пригласила друзей – галчонка Каррчика (Г.К.), Медвежонок Мишика (М.М.) и Краб Крабыча (К.К.) – на день рождения. Они положили подарки в корзину, взяли цветы и отправились в путь.

-Г.К. выбрал себе самый пушистый и красивый цветок – восьмицветик. К.К. и М.М. – по шестицветику. В цветке Г.К. было очень много лепестков – больше всех. Сколько? (8).

Если дети не могут назвать количество лепестков в цветке Г., то можно вспомнить название цветка. Дети составляют восьмицветик из «Чудо –цветика».

-Сколько у вас осталось лепестков? Можно из них составить два шестицветика? (Нельзя). Какие ещё есть части в игре?

Дети называют детали, обозначающие 4, 3 и 2. Составляют два шестицветика.

-Из каких частей состоят цветки К.К. и М.М.?

Дети называют составляющие части одного шестицветика (могут быть варианты: 4,1 и 1; 4 и 2), второго шестицветика (3, 1, 1 и 1; 3, 2 и 1).

-У вас перед глазами три цветка. В каком цветке части меньше по размеру? Чей это цветок?

Дети сравнивают три цветка. Самые мелкие части в цветке Г.К.

-Путь лежал через волшебный Фиолетовый лес. Стояла тёплая солнечная погода, ничего не обещало грозы. Вдруг потемнело, поднялся сильный ветер и начал трепать цветки в руках друзей. Когда ветер стих, оказалось, что сломался один цветок. Как вы думаете, чей цветок оказался самым непрочным? (Восьмицветик). Почему? (Очень много лепестков). Лепестки осыпались на землю и причудливо легли в ряд. Третий лепесток смотрел носиком вверх, пятый – носиком влево, шестой – носиком вправо, восьмой – носиком в левый нижний угол. Остальные лепестки лежали носиком вниз. Какие это были лепестки по порядку? (1, 2, 4 и 7).

Дети берут лепестки восьмицветика и выкладывают из них ряд, поворачивая с условиями задачи.

-Галчонок расстроился: «Что же я подарю П.Ж.? Ведь она так любит цветы». Вдруг сверху послышался голос. Г. поднял голову и увидел обезьяну, которая качалась на ветках дерева. (карточка из «Забавных цифр»).

-«Хочешь новый цветок? – спросила она. – Возьми волшебные палочки, сделай из них ту цифру, на которую я похожа, закрой глаза, покружись на месте три раза, шёпотом произнеси заклинание КОХЛЕ-ОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ЗЕЛЕ-ГЕЛЕ-СЕЛЕ-ФИ, и вырастет новый цветок. Количество лепестков зашифровано цифрой». Она бросила на землю палочки и быстро исчезла.

Дети берут игру «Волшебная восьмёрка».

Г.К. быстро подобрал четыре палочки и начал складывать цифру. Через несколько минут цифра была готова. Какую цифру можно сложить из четырёх палочек?

Дети складывают цифру 4.

Галчонок закрыл глаза, покружился на месте три раза, произнёс заклинание.

Дети вместе с Г. выполняют действия.

-Но цветок не появился. Что Г.К. сделал не так? (Он сложил не ту цифру).

-«Никогда не надо торопиться»,- сказал К.К. и принёс в клешнях ещё три палочки. Теперь можно сложить цифру 8?

Дети складывают.

-Что нужно сделать дальше, чтобы вырос цветок?

Дети закрывают глаза, кружатся на месте три раза и произносят заклинание. В это время воспитатель на коврографе выкладывает цветок из «Лепестков».

-Сколько лепестков у цветка? Какого они цвета? Какого они цвета? Г.К. сорвал цветок, и друзья отправились дальше в путь. Их ждала П.Ж.

МАЙ

ИГРЫ НА КОВРОГРАФЕ

Цель:

- Формировать у детей представления об особенностях внешнего вида животных.

« У кого какие ноги?»

-Фифа играла – собирала из частей картинки, на которых нарисованы корова, цыплёнок, ёжик. Смотрит – фантастические животные получаются.

На коврографе располагаются картинки с изображением животных, разрезанные на части. Педагог собирает картинки и преднамеренно допускает ошибки. Дети их исправляют.

Двухцветный квадрат Воскобовича.

Цель:

- Развитие конструктивных способностей детей.

«Складывание предметных форм по собственному замыслу».

«Чудо Крестики2»

Цель:

- Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.
- Совершенствование интеллекта: внимания, памяти, мышления, речи.
- Тренировка мелкой моторики руки, тактильно-осознательных анализаторов.
- Освоение количественного счёта, пространственных отношений.

«Составляем фигуры из альбома»

-Выбираем силуэт по теме: «Рукотворный мир» (свечка, бутылка, кофта, конфета, бант, лампа, ваза, бокал, мобильник, костюм) и складываем предмет.

«Геокопт»

Цель:

- Развитие сенсорных способностей.
- Совершенствование интеллекта (внимания, памяти, мышления, воображения, речи).
- Освоение геометрических представлений, пространственных отношений, букв и цифр.

Выкладывание силуэтов предметов по схемам из альбома.

«Математические корзинки»

- Цель: - формирование счёта, освоение состава числа в пределах пяти;
-знакомить с понятиями: полное и неполное множество, пустое множество;
-развитие мелкой моторики рук;
-формирование психических процессов: внимания, памяти и мышления.

«Корзинка Зайки – Двойки»

- Положите на стол корзинку Зайки – Двойки и ещё любые две корзинки и грибки.
- Теперь разложите во все корзинки по 3 грибка.
- Во все ли корзинки можно положить 3 грибка? Почему?

«Кораблик Плюх-Плюх»

Цель: решение логико – математических задач; тренировка мелкой моторики рук.

«Дует ветер»

На кораблике флажки расположены произвольно.

- На что похож кораблик? (на пёстрое одеяло, на цветочную поляну и т.д.).
- Стоит тёплая солнечная погода, но вдруг темнеет, поднимается сильный ветер, и с мачт начинают слетать флажки.

Даётся алгоритм:

- Сначала ветер сдувает со средней мачты флажки одинакового цвета. Какого?
- Потом срывает с низкой мачты флажок неяркого цвета. Какого?
- Следом с остальных мачт слетают флажки точно такого же цвета.
- Потом сдувает флажки с мачт, где их было по одному. Сколько всего слетело флажков?
- Наконец – нижний флажок с высокой мачты.
- Ветер стихает. На кораблике сколько осталось флажков?

«Надеваем флажки»

- Стоит тёплая солнечная погода, но вдруг темнеет, поднимается сильный ветер, и с мачт начинают слетать флажки. Все флажки оказались на палубе.

Но вот через некоторое время погода улучшается, и Гусь – капитан командует:

- Прикрепить зелёный флажок на самую низкую мачту.
- Красный флажок на самую высокую мачту.
- Три синих флажка – на высокую мачту.
- Жёлтые флажки – на среднюю мачту.
- Все ли флажки развешаны? Сколько осталось?

Детям предлагается самим придумать место для флажков, сформулировать словами их место.

«Теремки»

Цель: продолжить знакомство с гласными звуками и буквами.

«Какие предметы можно положить в этот сундучок?»

-У каждого шута есть своя песенка в музыкальном сундучке: в синем – А, О, У, Ы, Э (гласные показывают твёрдость согласных), в зелёном – Я, Ё, Ю, И, Е (мягкость согласного).

Ребёнок рассматривает сундучки, показывает и произносит гласную букву, затем находит соответствующего шута и называет его имя (А-Арлекин, О-Орлекин).

- Назовите предметы, которые можно положить в сундучок каждому шуту.
- Попробуйте показать букву так же, как это дел

МАЙ.

Логико – математическая игра.

«Как Жужа гостей встречала»

Цель: развитие умений выбирать силуэт по признакам из других, решать логические и проблемные задачи, создавать предметные силуэты по собственному замыслу и схематичному рисунку, обводить силуэты на листе бумаги, дорисовывать их.

Материалы: «Геоконт», «Чудо-крестики 2», «Шнур – затейник», «Чудо – соты», «Игровизор», листы с рисунками ульев, коврограф, схематичные рисунки чашек, Пчела Жужа (П.Ж.), Краб Крабыч (К.К.), Галчонок Каррчик (Г.К.), Медвежонок Мишик (М.М.).

П.Ж. ждала гостей-Г.К., М.М. и К.К.

Сначала П. решила навести порядок. Она весело летала по домику, напевая песенку:

Лампа, чашка, сапожок,

Ключик, веник, утюжок...

Дом уютный у меня,

Буду рада вам, друзья!

Дети делают на «Геоконте» любой предмет из перечисленных.

-Затем Жужа приготовила друзьям чашки: К.К. квадратную, М.-с треугольной ручкой, К. – высокую.

Показываются схематичные рисунки чашек.

-На столе слева от себя поставила чашку Каррчика. Какая она?

Дети называют признаки чашки и складывают из «Чудо-крестиков» слева от себя.

-Справа от себя – чашку К.К. Какая она?

Дети называют признаки чашки и складывают из «Чудо-крестиков» справа от себя.

-Чашку М. Ж. поставила между чашками К.К. и Каррчика, напротив себя.

Дети составляют чашку Медвежонка.

-Теперь надо было приготовить угощение – мёд. Заглянула П. в один горшочек, во второй, в третий. Нет мёда. Взяла Жужа ведро и полетела на пасеку. Заглянула в один улей, второй, третий.

Детям раздаются листы с изображением ульев, они подкладывают их в «Игровизор».

-Мёд был только в одном улье-с квадратным окном и ниже треугольного.

Дети отмечают улей, в котором Жужа нашла мёд.

-Какой формы этот улей? (*Квадратной*).

-Пчёлка набрала полное ведёрко мёда. Оно было таким тяжёлым, что Жужа быстро выбилась из сил. Что же делать? Как донести мёд до дома?

Дети предлагают свои варианты.

-Жужа решила разложить мёд по двум ведёркам, отнести сначала одно, потом – второе. Только где Жуже взять второе ведро? Поможет Жуже, сделаем ей ведро, удобное, с ручкой.

Дети вышивают на «Шнуре – затейнике».

-Наконец Жужа прилетела домой. Гости ещё не было, и П.Ж. решила сделать портреты друзей.

Я раскрою вам секрет – как рисуется портрет!

Раз-детали разлож-ж-жу.

Два – фигурки обож-ж-жу.

Три-раскрашу в семь цветов.

Крыльев взмах-портрет готов!

Дети по схематичным рисункам складывают портреты из «Чудо – сот» на бумаге, обводят, дорисовывают.

-Через несколько минут портреты друзей были готовы. Тут раздался стук в дверь – это пришли друзья. Они вручили Пчёлке подарки, она им – портреты. Все были довольны!