

УТВЕРЖДЕНО И ВВЕДЕНО в действие  
 приказом заведующей Муниципального дошкольного  
 образовательного учреждения «Детский сад пристра  
 и оздоровления детей №14» «Подсолнушек»  
 Чистопольского муниципального района РТ  
 «\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. № \_\_\_\_\_

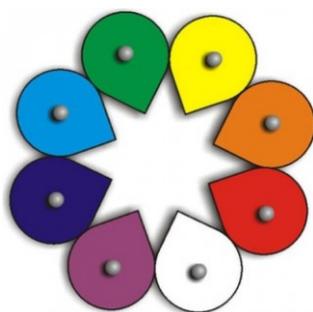


## Дополнительная общеобразовательная программа интеллектуально-развивающего кружка

### «Играй да смекай»

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

Возраст детей 6-7 лет  
 Срок реализации один год



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

## Содержание программы

<b>I. Целевой раздел программы</b>	
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.....	6
1.8. Организационные принципы.....	6
2. <u>Планируемые результаты освоения программы</u>	
2.1. Целевые ориентиры .....	7
2.2. Система оценки результатов освоения программы .....	9
<b>II. Содержательный раздел программы</b>	
1. Возраст детей, сроки реализации программы .....	9
2. Перспективный тематический план программы .....	9
3. Форма отчётности .....	15
<b>III. Организационный раздел программы</b>	
1. Методическое обеспечение .....	16
2. Учебный план.....	17
<b>IV. Приложение</b>	
<b>Приложение 1</b> Дополнительная образовательная деятельность с детьми подготовительной группы	

## **I.Целевой раздел программы**

### **1 Пояснительная записка.**

Рабочая программа разработана на основе игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей 3-7 лет Воскобовича В.В.

Программа рассчитана на один год обучения.

Игра - самоценная деятельность для дошкольника, обеспечивающая ему ощущение свободы, подвластности вещей, действий, отношений, позволяющая наиболее полно реализовывать себя «здесь и теперь», достичь состояния эмоционального комфорта, стать причастным к детскому обществу, построенному на свободном общении равных.

В игре развиваются способности к воображению, произвольной регуляции действий и чувств, приобретается опыт взаимодействия и взаимопонимания.

Именно сочетание субъективной ценности игры для ребёнка и объективного развивающего значения делает игру наиболее подходящей формой организации жизни детей, особенно в условиях общественного дошкольного воспитания.

Детская игра - вид деятельности детей, заключающийся в воспроизведении действий взрослых отношений между ними, направленный на ориентировку и познание предметной деятельности, одно из средств физического, психического, умственного и нравственного воспитания детей.

Игра способствует развитию, обогащает жизненным опытом, готовит почву для успешной деятельности в реальной жизни.

Утро в детском саду начинается со слов: «Раз – два – три – четыре - пять - начинаем мы играть!»

Сделать игру ведущей деятельностью помогла современная технология интенсивного развития интеллектуальных способностей у детей 3- 7 лет «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича.

Все игры объединены в комплекты по принципу постепенного и постоянного усложнения.

Таким образом, предложенная комбинация игр представляет собой систему, предопределяющую интенсивное развитие у детей внимания, памяти, воображения, речи, логического и творческого мышления. Интуитивно определяется предматематическая подготовка дошкольников, ознакомление их с окружающим миром, развиваются речь, изобразительные умения и навыки.

### 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:**

- 1.Формирование приёмов умственных действий (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия).
2. Формирование предпосылок, необходимых для будущего школьного обучения (умения обдумывать и планировать свои действия, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами, проверять результат своих действий и т.д.)
3. Развитие связной речи, умения аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения.
4. Развитие психических процессов: элементарного самоконтроля и саморегуляции своих действий, позитивного взаимоотношения с окружающими (сверстниками и взрослыми).
5. Постепенное накопление познавательно-творческого опыта через практическую деятельность.

**В процессе познавательного развития решаются следующие задачи:**

1. Углубление представлений о множестве, числе, величине, форме, пространстве и времени.
2. Формирование умений в счете, вычислениях, измерениях.

3. Способность дошкольниками использовать в речи математическую терминологию.

### 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.

В конце года проводятся совместные игровые мероприятия детей и родителей. Такие мероприятия помогают родителям понять важность игрового обучения детей дошкольного возраста, побуждают принять участие в воспитании детей в дошкольном учреждении, и самое главное, появляется неограниченная возможность придумывать и творить.

Самостоятельная игровая деятельность.

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

В основе организации работы с детьми лежит система дидактических принципов: - создание условий для наиболее полного проявления индивидуальности, как ребенка, так и педагога; - создание возможности продвижения каждого ребенка своим темпом; - формирование у детей умения осуществлять собственный выбор и систематическое предоставление возможности выбора; - ребёнок рассматривается как активный субъект совместной с педагогом деятельности. Данные принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития детей. Работа кружка проходит во второй половине дня.

## 2. Планируемые результаты освоения программы

### 2.1. Целевые ориентиры

Периодичность и продолжительность организованной деятельности 1 раз в неделю во второй половине дня, продолжительностью 40 минут с детьми 6-7 лет.

Развитие познавательных процессов, любознательности, стремления к самостоятельному познанию и размышлению; воспитание творческой личности, у которой в достаточной мере будут развиты способность к рациональной организации деятельности, к сотрудничеству.

Форма проведения - тематическая совместная игровая деятельность педагога и ребенка. В совместной деятельности участвует подгруппа детей в количестве 10 человек. Деятельность носит развивающий характер и проходит в игровой форме, с интересным сказочным содержанием, в ходе которой дошкольники решают творческие и проблемно – поисковые задачи. Педагог становится партнером по игре. При организации игровой деятельности воспитатель говорит от лица автора - рассказчика и имени персонажей, которые появляются постепенно в течение всего учебного года. Взрослый дает возможность подумать и самостоятельно выполнить действия, решить задачу и ответить на вопрос. Такой подход способствует развитию у детей самостоятельности, появлению творческих способностей, желание добиться результата. Некоторые игровые ситуации выстраиваются таким образом, что дают возможность дошкольнику предложить решение, выбрать способы действия, любую игру или сюжетную линию. В конце игровой ситуации педагог задает итоговые вопросы, которые показывают, как был усвоен материал и постепенно переводит совместную деятельность в самостоятельную, если у детей не угас интерес, и они готовы продолжить игру.

Используются задачи, развивающие волевую регуляцию, умение действовать по заданным правилам и алгоритмам. Игровой подход даст возможность активизировать дошкольников на активное участие в занимательном сюжете, развить познавательную мотивацию. Второй этап освоения игр, предполагает знакомство детей с новыми игровыми приемами, приобретению навыков конструирования, выполнение заданий, требующих интеллектуального напряжения, концентрации внимания и волевых усилий. Игровые умения совершенствуются в творческой деятельности – как самостоятельной, так и совместной деятельности (ребенок-взрослый). Педагог побуждает детей к обогащению игрового содержания, придумыванию новых игровых сюжетов, конструированию новых фигур, узоров, предметных форм и т.д.

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.
Подготовительная группа	40 минут	Не более 10

**По окончании реализации программы у детей сформируется:**

### **Формирование элементарных математических представлений**

#### **Количество и счет**

- Иметь представления о множестве: уметь формировать множества по заданным основаниям, видеть составные части множества, в которых предметы отличаются определенными признаками.
- Уметь объединять, дополнять множества, удалять из множества части или отдельные его части. Устанавливать отношения между отдельными частями множества, а также целым множеством и каждой его частью на основе счета, составления пар предметов или соединения предметов стрелками.
- Считать до 10 и дальше (количественный, порядковый счет в пределах 20).
- Называть числа в прямом и обратном порядке (устный счет), начиная с любого числа натурального ряда (в пределах 10), последующее и предыдущее число к названному или обозначенному цифрой, определять пропущенное число.
- Раскладывать число на два меньших и составлять из двух меньших большее (в пределах 10, на наглядной основе).
- Иметь представление о монетах достоинством 1, 5, 10 копеек, 1, 2, 5, 10 рублей (различение, набор и обмен монет).
- На наглядной основе составлять и решать простые арифметические задачи на сложение (к большему прибавляется меньшее) и на вычитание (вычитаемое меньше остатка); при решении задач пользоваться знаками действий: плюс (+), минус (-) и знаком отношения равно (=).

#### **Величина**

- Делить предмет на 2-8 и более равных частей ;правильно обозначать части целого (*половина, одна часть из двух (одна вторая), две части из четырех (две четвертых)* и т.д.); устанавливать соотношение целого и части, размера частей; находить части целой и целое по известным частям.
- Измерять длину, ширину, высоту предметов (отрезки прямых линий) с помощью условной меры (бумаги в клетку).
- Иметь представление о том, что результат измерения длины, зависит от величины условной меры.

#### **Форма**

- Знать геометрические фигуры, и их элементы (вершина, угол, стороны) и некоторых их свойств.
- Иметь представление о многоугольнике (на примере треугольника и четырехугольника), о прямой линии, отрезке прямой.
- Распознавать фигуры независимо от их пространственного положения. Изображать , располагать на плоскости, упорядочивать по размерам, классифицировать, группировать по цвету, форме, размерам.
- Моделировать геометрические фигуры;
- **Ориентировка в пространстве**
- Ориентироваться на ограниченной территории лист бумаги, располагать предметы и их изображения в заданном направлении, отражать в речи их пространственное

расположение {*вверху, внизу, выше, ниже, слева, справа, левее, правее, в левом верхнем (правом нижнем) углу, перед, за, между, рядом* и др.).

- «читать» простейшую графическую информацию, обозначающую пространственные отношения объектов и направление их движения в пространстве: *направо, справа налево, снизу вверх, сверху вниз*; самостоятельно передвигаться в пространстве, ориентируясь на условные обозначения (знаки и символы).

### **Ориентировка во времени**

- Иметь элементарные представления о времени: его текучести, периодичности, необратимости, последовательности всех дней недели, месяцев, времен года.
- Определять время по часам с точностью до 1 часа,

### **Развитие речи:**

- Высказывать предположения и делать простейшие выводы, излагать свои мысли понятно для окружающих. Уметь отстаивать свою точку зрения.
- Различать на слух и произносить все звуки родного языка. Внятно и отчетливо произносить слова и словосочетания с естественными интонациями.
- Называть слова с определенным звуком, находить слова с этим звуком в предложении, определять место звука в слове
- Отрабатывать интонационную выразительность речи.
- согласовывать слова в предложении.
- Уметь образовывать (по образцу) однокоренные слова, существительные с суффиксами, глаголы с приставками, прилагательные в сравнительной и превосходной степени.
- правильно строить сложноподчиненные предложения, использовать языковые средства для соединения их частей (*чтобы, когда, потому что, если бы* и т.д.).

### **Связная речь**

- быть доброжелательными и корректными собеседниками, содержательно и выразительно пересказывать литературные тексты, драматизировать их.
- составлять рассказы о предметах, о содержании картины, по набору картинок с последовательно развивающимся действием. С помощью взрослого составлять план рассказа и придерживаться его.
- составлять рассказы из личного опыта, сочинять короткие сказки на заданную тему.

### **Подготовка к обучению грамоте**

- Иметь представления о предложении (без грамматического определения). Уметь составлять предложения, членить простые предложения (без союзов и предлогов) на слова с указанием их последовательности.
- Делить двусложные и трехсложные слова с открытыми слогами (*Ма-ша, ма-ли-на, бе-ре-за*) на части.
- Составлять слова из слогов (устно).
- Выделять последовательность звуков в простых словах.
- Употреблять синонимы, антонимы, сложные предложения

## **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.

## II Содержательный раздел программы

### 1. Возраст детей, сроки реализации программы

Возраст детей, участвующих в реализации данной программы: с 6 до 7 лет.

Сроки реализации программы: один год

### 2. Перспективный план по формированию и развитию логических форм мышления посредством развивающих игр Воскобовича с детьми подготовительной группы (6-7 года).

#### Перспективный план работы с детьми старшей группы

##### Используемые игры

##### Программное содержание

##### Итоговое занятие

##### Сентябрь

##### Коврограф

«Двухцветный квадрат Воскобовича»

«Чудо-крестики2»

«Четырёхцветный квадрат Воскобовича»

«Шнур Малыш»

«Прозрачный квадрат»

«Геоконт»

«Лабиринты букв»

«Геовизор»

«Теремки»

«Чудо Цветик»

- Продолжить 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.
- Продолжить знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова.
- Развитие сенсорных способностей (цвет и форма), элементарных математических представлений.
- Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.
- Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.
- Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве, различать геометрические фигуры.
- знакомство с соотношением целого и числа;
- учить слоговому чтению.

##### Игровое интегрированное занятие

### «Как Эник рассказывал истории»

**Цель:** развивать умение рассказывать о признаках поздней осени, подготовке к зиме хладнокровных и теплокровных животных; понимать вертикальную симметрию и достраивать симметричные фигуры; мысленно проводить звуковой анализ слова, вычленять первый звук в слове, соотносить его с буквой.

#### Октябрь

Коврограф

«Двухцветный квадрат Воскобовича»

«Чудо-крестики2»

«Четырёхцветный квадрат Воскобовича»

«Шнур Малыш»

«Прозрачный квадрат»

«Геоконт»

«Лабиринты букв»

«Складушки»

«Лепестки»

«Геовизор»

«Теремки»

- Продолжить 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.
- Продолжить знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова.
- Развитие сенсорных способностей (цвет и форма), элементарных математических представлений.
- Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.
- Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.
- Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве, различать геометрические фигуры.
- знакомство с соотношением целого и числа;
- учить слоговому чтению.

Логико – математическая игра «Как зверята грибы собирали»

**Цель:** развивать умение ориентироваться на плоскости; определять длину с помощью условной мерки, сравнивать длины между собой; составлять число 10 из меньших чисел; складывать сюжетные картинки.

#### Ноябрь

Коврограф

«Двухцветный квадрат Воскобовича»

«Чудо-крестики2»

«Четырёхцветный квадрат Воскобовича»

«Шнур Малыш»  
 «Прозрачный квадрат»  
 «Геоконт»  
 «Лабиринты букв»  
 «Складушки»  
 «Лепестки»  
 «Геовизор»  
 «Теремки»  
 «Кораблик Брызг-Брызг»  
 «Волшебная восьмёрка»

- Продолжить 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.
- Продолжить знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова.
- Развитие сенсорных способностей (цвет и форма), элементарных математических представлений.
- Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.
- Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.
- Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве, различать геометрические фигуры.
- знакомство с соотношением целого и числа;
- учить слоговому чтению.

Интегрированное игровое занятие  
**«Как Мурашик встречал гостей»**

**Цель:** развивать умение трансформировать фигуры, понимать пространственные отношения, пользоваться планом помещения; придумывать и делать предметные силуэты по заданной теме; конструировать из бумаг

## Декабрь

«Коврограф»  
 «Двухцветный квадрат Воскобовича»  
 «Чудо-крестики2»  
 «Четырёхцветный квадрат Воскобовича»  
 «Шнур Малыш»  
 «Прозрачный квадрат»  
 «Геоконт»  
 «Лабиринты букв»  
 «Складушки»  
 «Лепестки»  
 «Геовизор»

«Теремки»  
 «Кораблик Брызг-Брызг»  
 «Волшебная восьмёрка»

- Продолжить знакомство детей с цифрами и числами порядковым и количественным значением числа. Усвоение счёта и отсчёта
- в пределах десяти.
- Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.
- Продолжить знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова.
- Развитие сенсорных способностей (цвет и форма), элементарных математических представлений.
- Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.
- Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.
- Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве, различать геометрические фигуры.
- знакомство с соотношением целого и числа;
- учить слоговому чтению.

Логико – математическая игра «Как Малыш Гео получил подарок»

**Цель:** развивать умение на ощупь определять геометрические фигуры, составлять из одних и тех же фигур различные силуэты; делать фигуры по точкам координатной сетки; складывать из деталей буквы, из букв – слова.

## Январь

«Коврограф»  
 «Двухцветный квадрат Воскобовича»  
 «Чудо-крестики2»  
 «Четырёхцветный квадрат Воскобовича»  
 «Шнур Малыш»  
 «Прозрачный квадрат»  
 «Геоконт»  
 «Лабиринты букв»  
 «Складушки»  
 «Геовизор»  
 «Теремки»  
 «Волшебная восьмёрка»

- Продолжить знакомство детей с цифрами и числами порядковым и количественным значением числа. Усвоение счёта и отсчёта
- в пределах десяти.

- Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.
- Продолжить знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова.
- Развитие сенсорных способностей (цвет и форма), элементарных математических представлений.
- Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.
- Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.
- Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве, различать геометрические фигуры.
- знакомство с соотношением целого и числа;
- учить слоговому чтению.

Интегрированное игровое занятие

**«Как шуты развлекали короля»**

**Цель:** развивать умение складывать объёмные и плоскостные фигуры, искать предмет по заданным признакам, решать логико – математические задачи; сравнивать одинаковые предметы одежды, сделанные из разного материала, классифицировать одежду.

**Февраль**

«Коврограф»

«Двухцветный квадрат Воскобовича»

«Чудо-крестики2»

«Четырёхцветный квадрат Воскобовича»

«Шнур Малыш»

«Прозрачный квадрат»

«Геоконт»

«Лабиринты букв»

«Складушки»

«Геовизор»

«Теремки»

«Волшебная восьмёрка»

- Продолжить знакомство детей с цифрами и числами порядковым и количественным значением числа. Усвоение счёта и отсчёта
- в пределах десяти.
- Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.
- Продолжить знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова.
- Развитие сенсорных способностей (цвет и форма), элементарных математических представлений.

- Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.
- Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.
- Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве, различать геометрические фигуры.
- знакомство с соотношением целого и числа;
- учить слоговому чтению.

Логико – математическая игра

**«Как Околесик шёл на занятия в школу Волшебства»**

**Цель:** развивать умение трансформировать фигуры, буквы, делить целое на равные и неравные части, понимать отношения целого и числа.

**Март**

«Коврограф

«Двухцветный квадрат Воскобовича»

«Чудо-крестики2»

«Четырёхцветный квадрат Воскобовича»

«Шнур Малыш»

«Прозрачный квадрат»

«Геоконт»

«Лабиринты букв»

«Складушки»

«Геовизор»

«Теремки»

«Волшебная восьмёрка»

- Продолжить знакомство детей с цифрами и числами порядковым и количественным значением числа. Усвоение счёта и отсчёта
- в пределах десяти.
- Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.
- Продолжить знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова.
- Развитие сенсорных способностей (цвет и форма), элементарных математических представлений.
- Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.
- Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.
- Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве, различать геометрические фигуры.
- знакомство с соотношением целого и числа;
- учить слоговому чтению.

Интегрированное игровое занятие

### «Как кораблик Брызг-Брызг путешествовал»

**Цель:** развивать умение сортировать предметы по цвету, ориентироваться в пространстве, складывать предметные силуэты из частей. Сравнить с образцом, находить ошибки; объяснить значение многозначных слов.

#### Апрель

«Коврограф»

«Двухцветный квадрат Воскобовича»

«Чудо-крестики2»

«Четырёхцветный квадрат Воскобовича»

«Шнур Малыш»

«Прозрачный квадрат»

«Геоконт»

«Лабиринты букв»

«Складушки»

«Геовизор»

«Теремки»

«Волшебная восьмёрка»

- Продолжить знакомство детей с цифрами и числами порядковым и количественным значением числа. Усвоение счёта и отсчёта
- в пределах десяти.
- Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.
- Продолжить знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова.
- Развитие сенсорных способностей (цвет и форма), элементарных математических представлений.
- Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.
- Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.
- Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве, различать геометрические фигуры.
- знакомство с соотношением целого и
- числа;
- учить слоговому чтению

### 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»
  - Итоговое мероприятие для родителей
- «Папа, мама, я – интеллектуальная семья»**

### III Организационный раздел программы

#### 3.1 Методическое обеспечение программы

Программа предполагает широкое использование иллюстративного, демонстрационного материала; использование методических пособий, дидактических игр.

##### Техническое оснащение:

1. ноутбук.
2. видеопроектор, экран.
3. магнитная доска.
4. музыкальный центр.

##### Оборудование:

детские столы и стулья,

##### Дидактический 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»
- Счетовозик»
- «Геоконт Малыш»
- «Прозрачный квадрат» + сказка
- Чудо цветик
- Логоформочки-3 и Логоформочки 5
- Читайка 1 и Читайка 2
- «Волшебная восьмёрка-3»
- «Шнур-Затейник»
- Математические корзиночки
- Конструктор букв
- Прозрачная цифра
- «Снеговик», «Ромашка», «Яблонька»
- «Умные стрелочки»

### Условия для организации дополнительной образовательной деятельности

Успешная реализация программы зависит использования различных технологий, форм, приёмов и методов работы на развивающих занятиях.

### 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 ДООУ/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 подготовительной группы

#### **СЕНТЯБРЬ**

##### «Геоконт. Сказка об удивительном геоконте»

(продолжение)

**Цель:** - освоение строения геометрических фигур, углов;

-развитие умения наблюдать и сравнивать, сопоставлять и анализировать, делать простейшие обобщения;

-развитие конструктивных способностей;

-тренировка мелкой моторики рук.

#### **«Гео узнаёт про замкнутые и разомкнутые кривые». Глава 10.**

Чтение главы. Выполнение заданий.

#### **«Трансформируем геометрические фигуры».**

-сделай на чудесной поляне золотых плодов прямоугольник, преврати в трапеции., трапецию в пятиугольник, пятиугольник – в ромб.

-Теперь сделай восьмиугольник и преврати его в семиугольник, семиугольник – в шестиугольник и т.д.

#### **«Конструирование фигур по схеме»**

Строим по схеме и под диктовку шифра.

Девочка. Котёнок. Лягушка. Заяц.

### СКЛАДУШКИ.

**Цель:** учить детей слоговому чтению.

-Гласная песенка.

-Песенка с буквой Б.

-Песенка с буквой П.

### ПРОЗРАЧНЫЙ КВАДРАТ

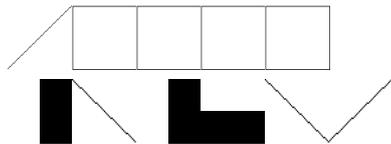
**Цель:** - продолжать учить детей анализировать геометрические фигуры, соотносить целое и часть;

-развивать внимание, память, мышление, воображение, творческие способности детей.

#### **«Подарок Хранителя Озера Айс»**

Если долго – долго идти по Фиолетовому лесу в сторону Высоких Гор, то по пути непременно встретится Озеро Айс. Хранитель Озера – Главный Незримка Фиолетового Леса. Когда – то давным – давно под Оранжевый крик Красного Зверя, под Зелёный свист Жёлтой Птицы, под Синий шёпот Голубой Рыбы появились на Озере волшебные Нетающие льдинки. Тайну их знал только Хранитель Озера, которого никто из филонцев никогда не видел. Ходила молва, что с помощью волшебной силы Льдинок он превращался в кого угодно: и в дракона, и в рыбу, и даже в самолёт. Немудрено, что все филонцы мечтали получить Льдинки у Хранителя Озера. Но удалось это только Ворону Метру. Вот как это было.

«Рад, рад гостю. За льдинками пришёл? – услышал Ворон Метр и, оглянувшись, увидел на ветке дерева синий бантик. – Ладно, давай играть. Загадки мои отгадаешь, меня обыграешь – Льдинки твои. Не обыграешь – Льдинки мои.» И перед Вороном откуда ни возьмись появились четыре Льдинки. «Отвечай, какая здесь лишняя?» - строго спросил Хранитель (а это был именно он) и неожиданно превратился в очки.



- -Видишь рисунок? Выложи точно такой же ряд из четырёх пластинок.
- -Объясни, почему пластинка с квадратом лишняя. Чем она отличается от всех остальных?

### **Нетающие льдинки озера Айс, или сказка о прозрачном квадрате.**

**«Лошадка ОШ». Приключение первое.**

#### **ЛАБИРИНТЫ БУКВ (гласные).**

**Цель:** - учить анализировать слова по звуковому составу, тренировать навыки чтения;

- совершенствовать процессы внимания, памяти, логического мышления;

-подготавливать руку к письму.

#### **«Лабиринт буквы А». Лист 1.**

*Стрелка – это вход в лабиринт, картинка – выход.*

-Найди все буквы А.

-Найти путь от стрелки до главной буквы (в центре), минуя бусинки с буквами. Обвести главную букву по контуру.

-Пройти в лабиринте от стрелки до главной буквы через все буквы А.

-Путь вычерчивается, не отрывая руки, от стрелки до картинки мимо всех бусинок с буквами.

-От стрелки до картинки, составляя по пути слово. Правильно собранному слову соответствует картинка.

#### **«Лабиринт буквы О». Лист 2.**

*Стрелка – это вход в лабиринт, картинка – выход.*

-Найди все буквы О.

-Найти путь от стрелки до главной буквы (в центре), минуя бусинки с буквами. Обвести главную букву по контуру.

-Пройти в лабиринте от стрелки до главной буквы через все буквы О.

-Путь вычерчивается, не отрывая руки, от стрелки до картинке мимо всех бусинок с буквами.

-От стрелки до картинке, составляя по пути слово. Правильно собранному слову соответствует картинка.

### **«Лабиринт буквы У». Лист 3.**

*Стрелка – это вход в лабиринт, картинка – выход.*

-Найди все буквы У.

-Найти путь от стрелки до главной буквы (в центре), минуя бусинки с буквами. Обвести главную букву по контуру.

-Пройти в лабиринте от стрелки до главной буквы через все буквы У.

-Путь вычерчивается, не отрывая руки, от стрелки до картинке мимо всех бусинок с буквами.

-От стрелки до картинке, составляя по пути слово. Правильно собранному слову соответствует картинка.

### **ГЕОВИЗОР**

Цель: - развитие математических представлений о пространственных отношениях, количественном счёте, линиях симметрии, делению целого на равные и неравные части, умений решать логико – математические задачи;

-совершенствование интеллекта;

-тренировка мелкой моторики пальцев и кисти.

### **«Школа Волшебства»**

В школе волшебства учат чудесам и превращениям. Самая любимая игра будущих волшебников – «Геовизор». Кто сумеет без ошибок выполнить трудное задание с его помощью, тот легко совершит магическое превращение. Ведь недаром говорит волшебная мудрость: «Трудно в учении – легко в превращении».

В школе волшебства учатся Околесик и четверо друзей – гномы Разделяй – Объединяй (Р.О.), Увеличь – Уменьши (У.У.), Крути – Верти (К.В.) и Появись – Исчезни П.И.).

Гному по прозвищу Р.О. нравятся волшебные забавы, в которых можно объединять и делить всё вокруг на части.

Гном по имени У.У. любит увеличивать и уменьшать размер предметов.

Гном К.В. заставляет все вокруг вращаться в разные стороны.

А самый умный гном П.И. может сделать из ничего что угодно и наоборот – спрятать то, что всем видно. Вот и сейчас он сделал так, что все гномы исчезли. Остались только бантики. Дорисуйте к бантикам гномов и назовите их.

Итак, занятия в школе волшебства начинаются... и никогда не заканчиваются!

### **«Кошка»**

У гнома Р.О. появилась кошка Мурлыка. Какие геометрические фигуры пришлось объединить будущему волшебнику?

*Дети рисуют на экране контур фигуры по отрезкам Ф4-Ф2-К2-К4-Ж2-ЗЗ-Г2-Ф4. Затем разделяют его на геометрические фигуры. Какие?*

### **«Рисунки»**

*Дети выбирают фигуру из альбома и рисуют на листе бумаги, раскрашивают или придумывают свои.*

### **«Геремки»**

Цель: - продолжать знакомить детей со звуками и буквами;

-учить детей слитно произносить гласные и согласные буквы в слогe;

-совершенствовать процессы внимания, памяти, мышления;

-развивать речь ребёнка и мелкую моторику рук.

-Дети, вы уже знакомы с теремками, которые стоят в городе Буквограде. А в этих теремках живут наши знакомые шуты – акробаты. Он, путешествуя по городам, веселили народ, показывали представления и пели песенки. У каждого шута была своя песенка (гласный звук). Эти песенки шуты хранили в волшебных музыкальных сундучках: в синем – А, О, У, Ы, Э (гласные, показывающие твёрдость согласного), в зелёном – Я, Ё, Ю, И, Е (гласные, показывающие мягкость согласного).

*Дети рассматривают сундучки, показывают и произносят букву, затем находят соответствующего шута и называют его имя, пропевают песенку каждого шута, пробуют показать букву так же, как это делает акробат.*

В городе Буквограде есть улица Неразговорчивая, потому что обитатели этого теремка могут произносить только свой звук. Давайте знакомиться с обитателями теремков.

Стоит белый теремок.

Кто, кто в нём живёт?

Буква Б и буква П,

Буква В и буква Ф.

Дети произносят звуки Б-П-В-Ф, показывают соответствующие буквы.

-Как вы думаете, какая буква здесь главная? (Б, потому что теремок белый).

-Какие птицы и животные могут жить в этом теремке?

-Какие предметы можно положить в этот теремок?

-Давайте вылепим из пластилина портреты этих букв.

-На что похожа буква?

-Арлекин пришёл в гости к обитателям Белого Теремка и с помощью музыкального сундучка научил их петь: Ба-а-а, Па-а-а, Ва-а-а, Фа-а-а.

Сундучки поворачиваются, и дети читают все получающиеся слоги.

«Чудо – цветик»

Цель: - знакомство с соотношением целого и числа;

-развитие сенсорики, памяти, внимания, логического мышления;

-развитие творческих способностей.

**«Главная тайна Поляны Чудесных Цветов»**

Прошло несколько дней. На чудесной поляне цвели невиданные цветы и травы, над ними порхали необыкновенные бабочки и стрекозы. Но главная тайна оставалась неразгаданной.

«Знаешь, Гео, - призналась Долька, - я теперь с закрытыми глазами могу любой цветок собрать».

«Как это? – не поверил Гео. Долька закрыла глаза и взяла что – то наугад. «Это Трёхглазка, - сказала она.-Я могу её собрать, могу разобрать...»

-Закрой глаза, возьми любую деталь головоломки и наощупь определи, что это.

-Найди детали, из которых можно сложить Трёхглазку ( три лепестка, Двухглазка и один лепесток), а Четырёхглазку?

-А как ты сделаешь Пятиглазку?- спросил Малыш. «Очень просто, я её сложу из таких чатей...»

-Назови части, из которых можно сложить Пятиглазку.

«Интересно, - задумчиво произнёс Гео. А две пятиглазки – это Сколькоглазка?»

-Назови, какой цветок получится из двух Пятиглазок?

**КОВРОГРАФ.**

Цель:- формирование представлений о сенсорных эталонах цвета, формы, величины;

-обучение способам обследования предметов, умению различать их форму, цвет и величину, выполнять сложные глазомерные действия;

-развитие аналитического восприятия: умения разбираться в сочетаниях цветов, расчленять форму предметов, выделять отдельные измерения;

-продолжать знакомство с буквами и цифрами.

**«Зверята – цифрята»**

Карточки «Забавные цифры» раскладываются не по порядку, в три ряда по три в ряд. Детям предлагается найти и назвать числа в порядке возрастания (убывания), показывая их указкой.

**«Кого не хватает?»**

На Полянке снова появились шуты – акробаты. Лопушок не успел оглянуться, как братья разбежались в разные стороны. Лопушок стал акробатов пересчитывать, но каждый раз кого-то не хватало.

*Используются «Забавные буквы». Дети закрывают глаза, и взрослый убирает одну карточку. Детям предлагается назвать имя того шутика. Который отсутствует.*

**«Верёвочкины сказки»**

Методическое пособие к коврографу Ларчик с.28.

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

**«Шнур Малыш»**

Цель:

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

Выполнение графических диктантов. «Дорожки»

**Двухцветный квадрат Воскобовича.**

Цель:

- Развитие конструктивных способностей детей.

**«Конструирование по схемам»**

Домик. Конфета. Летучая мышь

**Четырёхцветный квадрат Воскобовича.**

Цель:

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

**«Конструирование фигур по замыслу»****ОКТАБРЬ****«Геоконт. Сказка об удивительном геоконте»**

(продолжение)

**Цель:** - освоение строения геометрических фигур, углов;

-развитие умения наблюдать и сравнивать, сопоставлять и анализировать, делать простейшие обобщения;

-развитие конструктивных способностей;

-тренировка мелкой моторики рук.

**«Гео мирится с пауком Юком». Глава 11.**

Чтение главы. Выполнение заданий.

### «Шифруем фигуры»

Объяснение воспитателем, что такое «имя» звездика:  $\Phi 1$ ,  $\Phi 2$  и т.д.

-Сделай фигуры по точкам координатной сетки. Например,  $\Phi 4$ -К4-Ж4-Г4- $\Phi 4$ . Что получилось? (Квадрат). Теперь шифр более сложной фигуры – Б4-К2-Ж3-Ж4-Г4-Г3- $\Phi 2$ -Б4. Что получилось? (Колокол)

-Выбери любую картинку в альбоме и попробуй сделать изображённый предмет на «Геоконте» с помощью паутинок. Получилось? Передай шифр друзьям.

### «Конструирование фигур по схеме»

Строим по схеме и под диктовку шифра.

Корона. Шлем. Кувшинка. Ракета.

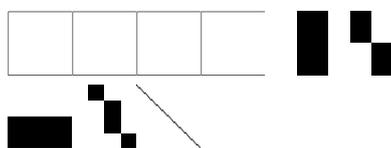
### ПРОЗРАЧНЫЙ КВАДРАТ

**Цель:** - продолжать учить детей анализировать геометрические фигуры, соотносить целое и часть;

-развивать внимание, память, мышление, воображение, творческие способности детей.

### «Подарок Хранителя Озера Айс»

Ряды менялись, но Ворон метр всё время выигрывал – находил в каждом ряду лишнюю Льдинку.



- Посмотри на рисунок. Построй из пластинок точно такой же ряд. Найди лишнюю пластинку и докажи, что ты прав.
- -Придумай по этому образцу свои загадки.

### Нетающие льдинки озера Айс, или сказка о прозрачном квадрате.

«Парусник АРУС» Приключение 2.

«Свечка ВЕЧ». Приключение 3.

### СКЛАДУШКИ.

**Цель:** учить детей слоговому чтению.

-Песенка с буквой В.

-Песенка с буквой Ф.

-Песенка с буквой Г.

### ЛАБИРИНТЫ БУКВ (гласные).

**Цель:** - учить анализировать слова по звуковому составу, тренировать навыки чтения;

- совершенствовать процессы внимания, памяти, логического мышления;

-подготавливать руку к письму.

### «Лабиринт буквы Ы». Лист 4.

*Стрелка – это вход в лабиринт, картинка – выход.*

-Найди все буквы Ы.

-Найти путь от стрелки до главной буквы (в центре), минуя бусинки с буквами. Обвести главную букву по контуру.

-Пройти в лабиринте от стрелки до главной буквы через все буквы Ы.

-Путь вычерчивается, не отрывая руки, от стрелки до картинки мимо всех бусинок с буквами.

-От стрелки до картинка, составляя по пути слово. Правильно собранному слову соответствует картинка.

### «Лабиринт буквы Э». Лист 5.

*Стрелка – это вход в лабиринт, картинка – выход.*

-Найди все буквы Э.

-Найти путь от стрелки до главной буквы (в центре), минуя бусинки с буквами. Обвести главную букву по контуру.

-Пройти в лабиринте от стрелки до главной буквы через все буквы Э.

-Путь вычерчивается, не отрывая руки, от стрелки до картинка мимо всех бусинок с буквами.

-От стрелки до картинка, составляя по пути слово. Правильно собранному слову соответствует картинка.

### «Лабиринт буквы Я». Лист 7.

*Стрелка – это вход в лабиринт, картинка – выход.*

-Найди все буквы Я.

-Найти путь от стрелки до главной буквы (в центре), минуя бусинки с буквами. Обвести главную букву по контуру.

-Пройти в лабиринте от стрелки до главной буквы через все буквы Я.

-Путь вычерчивается, не отрывая руки, от стрелки до картинка мимо всех бусинок с буквами.

-От стрелки до картинка, составляя по пути слово. Правильно собранному слову соответствует картинка.

### «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.

### «Шаловливый ветер»

*Лепестки располагаются в ряд (каждый лепесток в одной клеточке коврографа).*

-Подул ветер, и все лепестки повернулись «носиком» вниз и влево (вниз и вправо, вверх и влево, вверх и вправо).

-Снова порыв ветра, и на этот раз второй лепесток повернулся влево, четвёртый – вверх, седьмой – вниз и вправо.

Отсчёт начинается с первого лепестка слева направо. Вместо порядкового номера можно называть цвет.

### КОРАБЛИК «БРЫЗГ – БРЫЗГ»

Цель: - развитие математических представлений о цвете, высоте предметов, пространственных представлениях, условной мерке, количественном и порядковом счёте, составе числа;

-совершенствование интеллекта: внимания, памяти, мышления, речи;

-тренировка мелкой моторики рук;

-развитие умения решать логико – математические задачи.

### «Ветер срывает флажки»

Через два дня пути Гусь-капитан решает повесить флажки на кораблике вот так (рис.4). Кораблик похож на большое пёстрое одеяло.

-На что ещё похож кораблик?

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

-Слетели все зелёные, кроме флажков в нижнем ряду.

-Потом – два флажка между фиолетовым и синим на самой высокой мачте.

- Следом – столько же флажков с четвёртой мачты. Какого цвета были флажки?
- Потом ветер сорвал все голубые со всех мачт. Сколько их было?
- С седьмой мачты слетело на два флажка меньше.
- Потом – все одинакового цвета в каждом горизонтальном ряду.
- Через минуту – все фиолетовые с тех мачт, где есть жёлтые флажки.
- Следом – флажок над зелёным.
- Потом – все одинаковые по цвету.
- Какого цвета флажки остались?

### ГЕОВИЗОР

Цель: - развитие математических представлений о пространственных отношениях, количественном счёте, линиях симметрии, делению целого на равные и неравные части, умений решать логико – математические задачи;

- совершенствование интеллекта;
- тренировка мелкой моторики пальцев и кисти.

#### **«Одинаковые части»**

Р.О. разделил квадрат на две части, но сомневается – одинаковые ли они?

*Дети рисуют на экране квадрат Ф4-К4-Ж4-Г4-Ф4, проводят линию по отрезкам Б4-Ф2-Ж2-З4, полученное изображение переносят на лист бумаги. Равенство частей проверяют двумя способами:*

- поворачивают под экраном лист бумаги на 180 градусов;
- разрезают квадрат на части и накладывают их друг на друга.

#### **«Рисунки»**

*Дети выбирают фигуру из альбома и рисуют на листе бумаги, раскрашивают или придумывают свои.*

#### **«Теремки»**

- Цель: - продолжать знакомить детей со звуками и буквами;
- учить детей слитно произносить гласные и согласные буквы в слог;
  - совершенствовать процессы внимания, памяти, мышления;
  - развивать речь ребёнка и мелкую моторику рук.

Стоит голубой теремок.

Кто, кто в нём живёт?

Буква Г и буква К,

Буква Д и буква Т.

Дети произносят звуки, показывают соответствующие буквы.

- Как вы думаете, какая буква здесь главная?
- Какие птицы и животные могут жить в этом теремке?
- Какие предметы можно положить в этот теремок?
- Давайте вылепим из пластилина портреты этих букв.
- На что похожа буква?
- Арлекин пришёл в гости к обитателям Голубого Теремка и с помощью музыкального сундучка научил их петь: Ба-а-а, Па-а-а, Ва-а-а, Фа-а-а.

Сундучки поворачиваются, и дети читают все получающиеся слоги.

#### **«Чудо – цветик»**

- Цель: - знакомство с соотношением целого и числа;
- развитие сенсорики, памяти, внимания, логического мышления;
  - развитие творческих способностей.

#### **«Главная тайна Поляны Чудесных Цветов»(продолжение).**

«Долька, хочешь, я тебе фокус покажу? – оживился Малыш. – Где твой рисунок Десятиглазки? Давай его сюда.» И он стал выкладывать на рисунке части Чудо –Цветика.

- Сложи разноцветный Чудо Цветик на своей бумажной Десятиглазке.
- Сделай второй Чудо Цветик из десяти лепестков.

-Замени два лепестка одноцветного Чудо Цветика на Двухглазку. Посчитай, сколько осталось лепестков.

-Затем вместо Двухглазки и одного лепестка подставь Трёхглазку и посчитай оставшиеся лепестки.

-Точно так же замени Трёхглазку и лепесток на Четырёхглазку и посчитай оставшиеся лепестки.

«Здорово! – засмеялась Долька. – Сейчас один Чудо Цветик превратится в другой».

-Сложи одноцветный Чудо Цветик на своей бумажной Десятиглазке. Посчитай части.

«Кажется, я понял. Десятиглазка – это 10 одинаковых лепестков», - начал объяснять Малыш. «Да-да-да, одинаковых, как все мои сестрички – близнецы», - перебила его Долька. Тут Гео встал и громко крикнул на всю поляну: «В Чудо Цветике десять равных долей»

-Возьми в руки один лепесток Чудо Цветика. Сколько частей у тебя в руках? (Одна из десяти, т.е. одна десятая).

-Сколько десятых долей составляют Двухглазку, Трёхглазку и т.д.?

«Малыш, может быть, это и есть главная тайна Чудо Цветиков?» - сказала Долька. «Ба-ба-бах!» - загрохотало на поляне...

Вокруг Малыша стояли десять смеющихся девочек, похожих друг на друга, как лепестки одного цветка. И Малыш Гео уже не смог узнать среди них свою Дольку.

### КОВРОГРАФ.

Цель:- формирование представлений о сенсорных эталонах цвета, формы, величины;

-обучение способам обследования предметов, умению различать их форму, цвет и величину, выполнять сложные глазомерные действия;

-развитие аналитического восприятия: умения разбираться в сочетаниях цветов, расчленять форму предметов, выделять отдельные измерения;

-продолжать знакомство с буквами и цифрами.

### **«Кто следующий?»**

Детям предлагается определить закономерность и продолжить ряд: Зайка Двойка, Крыска Четвёрка....; Ёжик Единичка, Мышка Тройка....; Арлекин, Ярлекин; Орлекин... и т.д.

### **«Что ещё такого цвета?»**

Для игры используются «Цветные карточки», выложенные в ряд. Взрослый молча показывает любую из них, дети по очереди называют предмет такого цвета в окружающей обстановке ( в окружающем мире). Повторять предметы нельзя. Тот, кто не смог назвать какой-нибудь предмет, пропускает ход.

### «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.

### «Шнур Малыш»

Цель:

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

Выполнение графических диктантов. «Геометрические фигуры»

Двухцветный квадрат Воскобовича.

Цель:

- Развитие конструктивных способностей детей.

**«Конструирование по схемам»**

Конверт. Семафор. Мышка.

Четырёхцветный квадрат Воскобовича.

Цель:

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

**«Конструирование фигур по замыслу»**

**НОЯБРЬ**

«Геоконт. Сказка об удивительном геоконте»

(продолжение)

**Цель:** - освоение строения геометрических фигур, углов;

-развитие умения наблюдать и сравнивать, сопоставлять и анализировать, делать простейшие обобщения;

-развитие конструктивных способностей;

-тренировка мелкой моторики рук.

**«Гео мирится с пауком Юком». Глава 11.**

Чтение главы. Выполнение заданий.

**«Шифруем фигуры»**

-Придумай фигуру, сделай её с помощью папинок и, не показывая друзьям, скажи шифр придуманной фигуры. Пусть друзья сделают по нему фигуру-она получилась точно такая же, как у тебя?

**«Конструирование фигур по схеме»**

Строим по схеме и под диктовку шифра.

Улыбка. Пингвин. Собака. Бабочка.

ПРОЗРАЧНЫЙ КВАДРАТ

**Цель:** - продолжать учить детей анализировать геометрические фигуры, соотносить целое и часть;

-развивать внимание, память, мышление, воображение, творческие способности детей.

**«Подарок Хранителя Озера Айс»**

«Острый глаз у тебя. Нашёл – таки отличия, - проворчал Хранитель, превращаясь в змею. –Отыщ-щ-щи-ка ты лучше общ-щ-щ-щее». Появился новый ряд.



-По этому рисунку составь ряд из пластинок. Объясни, что объединяет пластинки. Назови одним словом.

-Придумай подобную загадку.

**Нетающие льдинки озера Айс, или сказка о прозрачном квадрате.**

**«Голова ВА-ВА». Приключение 4.**

**«Топорик ОП – ОП». Приключение 5.**

СКЛАДУШКИ.

**Цель:** учить детей слоговому чтению.

-Песенка с буквой К.

-Песенка с буквой Д.

-Песенка с буквой Т.

### ЛАБИРИНТЫ БУКВ (гласные).

Цель: - учить анализировать слова по звуковому составу, тренировать навыки чтения;

- совершенствовать процессы внимания, памяти, логического мышления;

-подготавливать руку к письму.

#### **«Лабиринт буквы Ё». Лист 8.**

*Стрелка – это вход в лабиринт, картинка – выход.*

-Найди все буквы Ё.

-Найти путь от стрелки до главной буквы (в центре), минуя бусинки с буквами. Обвести главную букву по контуру.

-Пройти в лабиринте от стрелки до главной буквы через все буквы Ё.

-Путь вычерчивается, не отрывая руки, от стрелки до картинки мимо всех бусинок с буквами.

-От стрелки до картинки, составляя по пути слово. Правильно собранному слову соответствует картинка.

#### **«Лабиринт буквы Ю». Лист 9.**

*Стрелка – это вход в лабиринт, картинка – выход.*

-Найди все буквы Ю.

-Найти путь от стрелки до главной буквы (в центре), минуя бусинки с буквами. Обвести главную букву по контуру.

-Пройти в лабиринте от стрелки до главной буквы через все буквы Ю.

-Путь вычерчивается, не отрывая руки, от стрелки до картинки мимо всех бусинок с буквами.

-От стрелки до картинки, составляя по пути слово. Правильно собранному слову соответствует картинке.

#### **«Лабиринт буквы И». Лист 10.**

*Стрелка – это вход в лабиринт, картинка – выход.*

-Найди все буквы И.

-Найти путь от стрелки до главной буквы (в центре), минуя бусинки с буквами. Обвести главную букву по контуру.

-Пройти в лабиринте от стрелки до главной буквы через все буквы И.

-Путь вычерчивается, не отрывая руки, от стрелки до картинки мимо всех бусинок с буквами.

-От стрелки до картинки, составляя по пути слово. Правильно собранному слову соответствует картинка.

### «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.

#### **«Шаловливый ветер»**

-Ветер перемешал все лепестки. Фиолетовый лепесток оказался над красным, голубой – справа от красного, зелёный – под голубым, синий – слева от фиолетового, жёлтый – над синим, оранжевый – на одну клетку от жёлтого, а белый – между оранжевым и жёлтым. Вот он, какой шалун, этот ветер!

*Дети могут сами придумать новое расположение лепестков и назвать его.*

### КОРАБЛИК «БРЫЗГ – БРЫЗГ»

Цель: - развитие математических представлений о цвете, высоте предметов, пространственных представлениях, условной мерке, количественном и порядковом счёте, составе числа;

-совершенствование интеллекта: внимания, памяти, мышления, речи;

-тренировка мелкой моторики рук;

-развитие умения решать логико – математические задачи.

### «Надеваем флажки»

Наконец, погода улучшается, но все флажки лежат на палубе. Гусь-капитан командует:

- Прикрепить зелёный флажок на четвёртую мачту сверху.
  - Фиолетовый флажок – на самую низкую мачту.
  - оранжевые флажки – на вторую и третью мачты в одном горизонтальном ряду, но не нижнем.
  - Три синих флажка – на четвёртую мачту.
  - Голубые флажки – на вершины третьей, шестой и самой высокой мачт.
  - Красный – под голубым на высокой мачте.
  - Фиолетовый, синий и жёлтый – в одном горизонтальном ряду за зелёным.
  - Над жёлтым – фиолетовый, под жёлтым – зелёный.
  - На второй и шестой мачтах в нижнем ряду – зелёные.
  - На высокой мачте под синим – фиолетовый и над зелёным – фиолетовый.
  - От зелёных справа в горизонтальном ряду – голубые.
  - жёлтые – в верхнем и нижнем рядах на пятой мачте.
  - Синие – на самой высокой мачте между зелёным и голубым и между голубым и фиолетовым.
- В этот момент Гусь-капитан отвлекается. Лягушки – матросы растерянно стоят – куда прикрепить оставшиеся фиолетовые флажки?

(рис. 6).

### ГЕОВИЗОР

Цель: - развитие математических представлений о пространственных отношениях, количественном счёте, линиях симметрии, делению целого на равные и неравные части, умений решать логико – математические задачи;

- совершенствование интеллекта;
- тренировка мелкой моторики пальцев и кисти.

### «Снова одинаковые части»

Гному Р.О. понравилось играть с квадратами. Он попробовал ещё раз разделить квадрат на две равные части. Получилось или нет?

*Дети делят квадрат Ф4-К4-Ж4-Г4-Ф4 на две части линией З4-З3-Ж1-Ф2-Б3-Б4 и сравнивают их.*

### «Рисунки»

*Дети выбирают фигуру из альбома и рисуют на листе бумаги, раскрашивают или придумывают свои.*

### «Теремки»

- Цель: - продолжать знакомить детей со звуками и буквами;
- учить детей слитно произносить гласные и согласные буквы в слог;
  - совершенствовать процессы внимания, памяти, мышления;
  - развивать речь ребёнка и мелкую моторику рук.

Стоит Жёлтый теремок.

Кто, кто в нём живёт?

Буква Ж и буква Ш,

Буква З и буква С.

Дети произносят звуки, показывают соответствующие буквы.

- Как вы думаете, какая буква здесь главная?
  - Какие птицы и животные могут жить в этом теремке?
  - Какие предметы можно положить в этот теремок?
  - Давайте вылепим из пластилина портреты этих букв.
  - На что похожа буква?
  - Арлекин пришёл в гости к обитателям Жёлтого Теремка и с помощью музыкального сундучка научил их петь: Жа-а-а, Ша-а-а, За-а-а, Са-а-а.
- Сундучки поворачиваются, и дети читают все получающиеся слоги.

### ВОЛШЕБНАЯ ВОСЬМЁРКА.

Цель: развивать интеллект: процессы внимания, словесно – логической памяти, операции пространственного и логического мышления, умения составлять цифры и складывать образные фигуры;

-развивать мелкую моторику рук.

#### **«Играем с одноцветными палочками»**

-Из одноцветных палочек находим любую цифру на схеме и конструируем её.

#### **«Сколько предметов?»**

*Воспитатель показывает ребёнку любое количество предметов и просит, не называя числа, сконструировать цифру.*

#### **КОВРОГРАФ.**

Цель:- формирование представлений о сенсорных эталонах цвета, формы, величины;

-обучение способам обследования предметов, умению различать их форму, цвет и величину, выполнять сложные глазомерные действия;

-развитие аналитического восприятия: умения разбираться в сочетаниях цветов, расчленять форму предметов, выделять отдельные измерения;

-продолжать знакомство с буквами и цифрами.

#### **«Зеркало»**

Лопушок принёс на Поляну волшебное зеркало. В нём отражался не целый предмет, а только его часть.

*На ковровографе верёвочкой выкладывается ось симметрии – это зеркало. С одной стороны прикрепляется любая геометрическая фигура, вырезанная из картона, а с другой её часть. Детям предлагается достроить контур фигуры верёвочкой. Проверить качество изображения (наложить целую фигуру на собранную).*

#### **«Волшебные верёвочки»**

Фифа была удивлена: в руках Лопушка верёвочки становились прямыми, ломаными, кривыми.

*Верёвочками выкладываются по очереди данные линии. Воспитатель кратко даёт характеристику каждой линии и предлагает придумать, на что они похожи.*

#### **«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, Кашей Бессмертный, Змей Горыныч, Петрушка) и складываем предмет.

#### **«Шнур Малыш»**

Цель:

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

Выполнение графических диктантов. «Буквы»

#### **Двухцветный квадрат Воскобовича.**

Цель:

- Развитие конструктивных способностей детей.

#### **«Конструирование по схемам»**

Ёжик. Звёздочка. Башмачок.

Четырёхцветный квадрат Воскобовича.

Цель:

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

### **«Конструирование фигур по замыслу»**

#### **ДЕКАБРЬ**

«Геоконт. Сказка об удивительном геоконте»

(продолжение)

**Цель:** - освоение строения геометрических фигур, углов;

-развитие умения наблюдать и сравнивать, сопоставлять и анализировать, делать простейшие обобщения;

-развитие конструктивных способностей;

-тренировка мелкой моторики рук.

**«Гео играет с Пауком Юком и паучатами»». Глава 12.**

Чтение главы. Выполнение заданий.

#### **«Находим отражение в зеркале»**

-На чудесной поляне золотых плодов появилось зеркало (отрезок Б4-34). Слева появилось изображение фигуры Ц-Ф4-Г4-Ц. Сделай справа её отражение в зеркале с помощью паутинки. Какая получилась фигура? На что она похожа? (на бантик, на бабочку).

-Потом появилось ещё одно зеркало (отрезок С4-04). Сверху появилось изображение фигуры Ц-Ф4-К4-Ц. Сделай снизу её отражение в зеркале. Что получилось? На что похожа эта фигура? (на песочные часы).

#### **«Конструирование фигур по схеме»**

Строим по схеме и под диктовку шифра.

Чайник. Чайка. Шляпа. Ключ.

#### **ПРОЗРАЧНЫЙ КВАДРАТ**

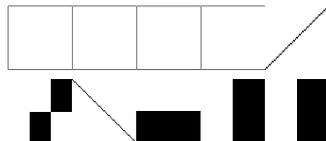
**Цель:** - продолжать учить детей анализировать геометрические фигуры, соотносить целое и часть;

-развивать внимание, память, мышление, воображение, творческие способности детей.

#### **«Подарок Хранителя Озера Айс»**

Ворон Метр мог гордиться собой – загадка была разгадана. Неожиданно пошёл дождь, и в шуме падающих капель Ворон услышал: «Лишнее, общее... Это слишком легко. А вот тебе ещё загадка.

В чём секрет этого ряда? Если догадаешься, положи рядом Льдинку.



-Посмотри на рисунок. Выложи точно такой же ряд, найди закономерность и продолжи его. Чем отличаются пластинки друг от друга?

-Придумай свою загадку.

#### **Нетающие льдинки озера Айс, или сказка о прозрачном квадрате.**

**«Птица ТИЦ». Приключение 6.**

**«Домик ДО». Приключение 7.**

#### **СКЛАДУШКИ.**

**Цель:** учить детей слоговому чтению.

-Песенка с буквой Ж. -Песенка с буквой Ш. -Песенка с буквой З.

#### **ЛАБИРИНТЫ БУКВ (гласные).**

Цель: - учить анализировать слова по звуковому составу, тренировать навыки чтения;

- совершенствовать процессы внимания, памяти, логического мышления;

-подготавливать руку к письму.

### «Лабиринт буквы Е». Лист 11.

*Стрелка – это вход в лабиринт, картинка – выход.*

-Найди все буквы Е.

-Найти путь от стрелки до главной буквы (в центре), минуя бусинки с буквами. Обвести главную букву по контуру.

-Пройти в лабиринте от стрелки до главной буквы через все буквы Е.

-Путь вычерчивается, не отрывая руки, от стрелки до картинки мимо всех бусинок с буквами.

-От стрелки до картинки, составляя по пути слово. Правильно собранному слову соответствует картинка.

### «Дорожки». Лист 6.

Буквы – это начало и конец лабиринта. Например, в словах этого ряда есть звук А? Ребёнок обводит картинку сверху, если на вопрос можно ответить ДА, если ответ отрицательный - снизу.

### «Теремок с буквами». Лист 12.

Ребёнок находит и обводит все буквы «А», «О» и т.д.

### «Лепестки»

Цель: -закреплять умение определять цвета;

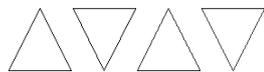
-развитие пространственного расположения и его смыслового отражения в речи (над, под, между, рядом, слева, справа);

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

-развитие внимания, памяти, воображения.

### «Продолжи ряд»

*Четыре лепестка выкладываются в ряд. Ребёнку необходимо определить закономерность и продолжить ряд.*



### КОРАБЛИК «БРЫЗГ – БРЫЗГ»

Цель: - развитие математических представлений о цвете, высоте предметов, пространственных представлениях, условной мерке, количественном и порядковом счёте, составе числа;

-совершенствование интеллекта: внимания, памяти, мышления, речи;

-тренировка мелкой моторики рук;

-развитие умения решать логико – математические задачи.

### «Считаем флажки»

Кораблик Брызг-Брызг в пути несколько дней. За это время флажки стали грязными и некрасивыми. Лягушки-матросы их снимают. Стирают и сушат. Гусь-капитан даёт лягушкам команду: «Отсчитать десять флажков любого цвета и повесить их на три мачты так, чтобы они полностью закрыты флажками». Какие это будут мачты по высоте? Какой у них порядковый номер?

Предложить детям найти все варианты решения этой задачи (1+4+5; 2+3+5; 1+3+6; 7+2+1).

-Отсчитать девять флажков и повесить их так, чтобы на каждой мачте было по три флажка. Сколько мачт будет с флажками? (Три).

-Флажки прикрепить к мачтам кораблика по варианту «радуга». Снять с пятой мачты флажки и заполнить её флажками со второй и третьей мачт (или четвёртой и первой). Какого цвета будут флажки и сколько их? Из каких чисел состоит число пять? Мачты какой высоты остались без флажков?

-С кораблика снять все флажки. Повесить на самую высокую. Мачту флажки с четвёртой, второй и первой мачт. Какого они цвета? Сколько флажков зелёного, оранжевого и красного цвета? Из каких чисел состоит число семь?

-Прикрепить флажки к седьмой мачте (вариант «радуга»). Сколько на ней поместилось флажков? Какого они цвета? На какие две другие мачты нужно прикрепить эти флажки. Чтобы в сумме получилось семь? (4 и 3, 2и 5, 1 и 6).

Какого цвета на них флажки?

### ГЕОВИЗОР

Цель: - развитие математических представлений о пространственных отношениях, количественном счёте, линиях симметрии, делению целого на равные и неравные части, умений решать логико – математические задачи;

-совершенствование интеллекта;

-тренировка мелкой моторики пальцев и кисти.

#### **«Расти – расти»**

Будущий маг У.У. решил поиграть с квадратами – увеличить их. Сначала сделал самый маленький, затем побольше. Какой будет следующий?

*Дети рисуют 4 квадрата с одним центром. На что похожа получившаяся картинка?*

#### **«Рисунки»**

*Дети выбирают фигуру из альбома и рисуют на листе бумаги, раскрашивают или придумывают свои.*

#### **«Теремки»**

Цель: - продолжать знакомить детей со звуками и буквами;

-учить детей слитно произносить гласные и согласные буквы в слог;

-совершенствовать процессы внимания, памяти, мышления;

-развивать речь ребёнка и мелкую моторику рук.

Стоит коричневый теремок.

Кто, кто в нём живёт?

Буква Х и буква Ц,

Буква Ч и буква Щ.

Дети произносят звуки, показывают соответствующие буквы.

-Как вы думаете, какая буква здесь главная?

-Какие птицы и животные могут жить в этом теремке?

-Какие предметы можно положить в этот теремок?

-Давайте вылепим из пластилина портреты этих букв.

-На что похожа буква?

-Арлекин пришёл в гости к обитателям Коричневого Теремка и с помощью музыкального сундучка научил их петь: Ха-а-а, Ца-а-а, Ча-а-а, Ща-а-а.

Сундучки поворачиваются, и дети читают все получающиеся слоги.

### ВОЛШЕБНАЯ ВОСЬМЁРКА.

Цель: развивать интеллект: процессы внимания, словесно – логической памяти, операции пространственного и логического мышления, умения составлять цифры и складывать образные фигуры;

-развивать мелкую моторику рук.

#### **«Играем с радужными палочками»**

-Переворачиваем палочки цветами радуги вверх. Вспоминаем очерёдность цветов радуги: красный, оранжевый и т.д. Теперь приступаем к конструированию цифры 8. Палочка красного цвета располагается слева наверху, оранжевого – наверху, жёлтого – справа наверху, зелёного – посередине, голубого – слева внизу, синего – внизу, фиолетового – справа внизу.

#### **«Найди ошибку»**

1.Ребёнок закрывает глаза, взрослый переворачивает одну или несколько палочек в цифре восемь. Ребёнок находит и исправляет ошибку – называет недостающие цвета в радуге.

2.Взрослый составляет цифру 8 с ошибкой (например, палочки красного и зелёного цвета меняет местами). Ребёнок находит и исправляет ошибку.

### КОВРОГРАФ.

Цель:- формирование представлений о сенсорных эталонах цвета, формы, величины;  
 -обучение способам обследования предметов, умению различать их форму, цвет и величину, выполнять сложные глазомерные действия;  
 -развитие аналитического восприятия: умения разбираться в сочетаниях цветов, расчленять форму предметов, выделять отдельные измерения;  
 -продолжать знакомство с буквами и цифрами.

#### **«Блюдца»**

Гусеница Фифа приползла на полянку, размахивая большой коробкой. «Тут новые блюдца», - сказала она. Открыли коробку, но... все блюдца оказались разбитыми на части. Фифа расстроилась. Пришлось Лопушку составлять блюдца из частей.

*На ковровографе располагаются части четырёх кругов, сделанных из картона. Дети собирают блюдца из частей и называют их количество (первый круг – из шести частей, второй – из семи и т.д.).*

#### **«Кто следующий?»**

У каждого цифрёнка в ряду есть своё место. Кто стоит первым? (Магнолик). Вторым? (Ёжик Единичка). Третьим?

*Детям предлагается продолжить перечисление в прямом порядке, затем в обратном. Кто стоит между пятым и седьмым? Между вторым и шестым?*

#### **«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: «Рукотворный мир» ( свечка, бутылка, кофта, конфета, бант, лампа, ваза, бокал, мобильник, костюм) и складываем предмет.

#### **«Шнур Малыш»**

Цель:

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

Выполнение графических диктантов. «Цифры»

#### **Двухцветный квадрат Воскобовича.**

Цель:

- Развитие конструктивных способностей детей.

#### **«Конструирование по схемам»**

Лодочка. Рыбка. Самолётик.

#### **Четырёхцветный квадрат Воскобовича.**

Цель:

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

#### **«Конструирование фигур по замыслу»**

#### **ЯНВАРЬ**

#### **«Геоконт. Сказка об удивительном геоконте»**

(продолжение)

**Цель:** - освоение строения геометрических фигур, углов;

-развитие умения наблюдать и сравнивать, сопоставлять и анализировать, делать простейшие обобщения;

-развитие конструктивных способностей;

-тренировка мелкой моторики рук.

**«Гео узнаёт, что такое прямой, острый и тупой угол». Глава 13.**

Чтение главы. Выполнение заданий.

**«Делаем табуретку»**

На чудесной поляне появилась фигура ФЗ-КЗ-Ж4-Г4-ФЗ. На что она похожа? (на юбку, салфетку и т.д.) Преврати её в табуретку. Что для этого надо сделать? (закрепить резинку Г4-Ж4 за центральный гвоздик).

**«Конструирование фигур по схеме»**

Строим по схеме и под диктовку шифра.

Листок. Рыбка. Незнайка. Лодка.

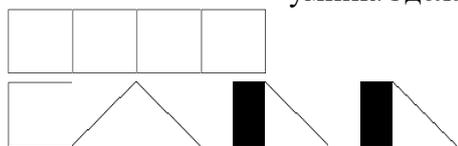
ПРОЗРАЧНЫЙ КВАДРАТ

**Цель:** - продолжать учить детей анализировать геометрические фигуры, соотносить целое и часть;

-развивать внимание, память, мышление, воображение, творческие способности детей.

**«Подарок Хранителя Озера Айс»**

-Ворон Метр не ударил клювом в грязь! И дождь тут же перестал. Около Ворона стоял пятнистый бычок и удивлённо мыча: «Ну-у и ну-у, быстро соображаешь! Вот тебе другая загадка, у-у-умник. Сделай из трёх льдинок две.



-Посмотри на рисунок и положи перед собой такие же пластинки. Какие из них нужно наложить друг на друга, чтобы получились две одинаковые геометрические фигуры?

-Придумай такую же загадку.

**Нетающие льдинки озера Айс, или сказка о прозрачном квадрате.**

**«Самолёттик ТИК» Приключение 8.**

СКЛАДУШКИ.

**Цель:** учить детей слоговому чтению.

-Песенка с буквой С.

-Песенка с буквой Л.

-Песенка с буквой М.

ЛАБИРИНТЫ БУКВ (согласные).

**Цель:** - учить анализировать слова по звуковому составу, тренировать навыки чтения;

- совершенствовать процессы внимания, памяти, логического мышления;

-подготавливать руку к письму.

**«Лабиринт букв Б, П, Й» Листы 2.1, 2.7.**

-Найти путь от стрелки до главной буквы, не задевая бусинки с буквами.

-Найти путь от стрелки до главной буквы через бусинки с этой же буквой.

-Пройти от стрелки до картинки, составляя по пути слово.

**«Лабиринт букв В, Ф, Л» Листы 2.2; 3.1.**

-Найти путь от стрелки до главной буквы, не задевая бусинки с буквами.

-Найти путь от стрелки до главной буквы через бусинки с этой же буквой.

-Пройти от стрелки до картинки, составляя по пути слово.

**«Лабиринт букв Г, К, М» Листы 2.3; 3.2.**

- Найти путь от стрелки до главной буквы, не задевая бусинки с буквами.
- Найти путь от стрелки до главной буквы через бусинки с этой же буквой.
- Пройти от стрелки до картинки, составляя по пути слово.

### ГЕОВИЗОР

Цель: - развитие математических представлений о пространственных отношениях, количественном счёте, линиях симметрии, делению целого на равные и неравные части, умений решать логико – математические задачи;

- совершенствование интеллекта;
- тренировка мелкой моторики пальцев и кисти.

### **«Вращения»**

Озорник К.В. несколько раз повернул лепесток вокруг одной точки (центра).

Дети рисуют на экране три треугольника: Ц-Ф2-Б3-Ц; Ц-К2-О3-Ц; Ц-Ж2-З3-Ц.

*Затем дорисовывают четвёртый, называют его координаты. На что похожа получившаяся фигура?*

### **«Рисунки»**

*Дети выбирают фигуру из альбома и рисуют на листе бумаги, раскрашивают или придумывают свои.*

### **«Теремки»**

- Цель: - продолжать знакомить детей со звуками и буквами;
- учить детей слитно произносить гласные и согласные буквы в слог;
  - совершенствовать процессы внимания, памяти, мышления;
  - развивать речь ребёнка и мелкую моторику рук.

### **«Паровоз, вагончики»**

Выбираем паровоз, например, Белый теремок. Вкладываем в него синий сундучок, произносим вслух слог БА-. Приставляем к паровозу вагончик-Жёлтый теремок и читаем получившееся слово БАК. Поворачиваем сундучок и читаем новые слова: БАК, БОК, БУК, БЫК; БОР, БУР,; ТАЗ, ТУЗ.

*Задание можно усложнить, если менять и сундучки, и теремки.*

### ВОЛШЕБНАЯ ВОСЬМЁРКА.

Цель: развивать интеллект: процессы внимания, словесно – логической памяти, операции пространственного и логического мышления, умения составлять цифры и складывать образные фигуры;

- развивать мелкую моторику рук.

### **«Конструирование по словесной модели»**

Сначала запоминаем считалку КОХЛЕ-ОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ЗЕЛЕ-ГЕЛЕ-СЕЛЕ-ФИ. Это цифра 8. У каждого слова-палочки есть своё место в составе восьмёрки. Называем слов КОХЛЕ, находим палочку красного цвета и кладём её на своё место: слева наверху. И так до конца. Запоминаем считалку и расположение слов-палочек в составе цифры.

### **«Зашифруй цифру»**

*Перед ребёнком цифра 8.*

-Сделай из восьмёрки цифру 9. Какую палочку надо убрать из цифры 8? (*Слева внизу*). Какого она цвета? (*Голубого*). Какое слово исчезнет из считалки? (*Геле*).

-Назови с помощью считалки цифру 9. (*КОХЛЕ-ОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ЗЕЛЕ-СЕЛЕ-ФИ*).

-Произнесите считалку ОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ФИ и закрепите игровые палочки на игровом поле. Какая цифра получилась? (*7*).

### КОВРОГРАФ.

Цель:- формирование представлений о сенсорных эталонах цвета, формы, величины;

- обучение способам обследования предметов, умению различать их форму, цвет и величину, выполнять сложные глазомерные действия;
- развитие аналитического восприятия: умения разбираться в сочетаниях цветов, расчленять форму предметов, выделять отдельные измерения;

-продолжать знакомство с буквами и цифрами.

#### **«Превращения»**

Однажды на полянке происходили настоящие чудеса. Лопушок сделал из верёвочек букву Г. Только он отвернулся, как она превратилась в букву П. «Вот это да!». Закрыв глаза. Открыл – на полянке сияла, как солнышко, буква О. Чудеса продолжались.

*Детям предлагается сделать из верёвочек букву Г, затем переделать её в П. затем в О. Дальше дети самостоятельно трансформируют одну букву в другую.*

#### **«Фифа учится читать»**

Фифа не умела читать, и Лопушок принёс на полянку карточки с буквами. Он называл слово, а Фифа старательно искала букву, с которой оно начиналось.

*Взрослый называет слова, дети по очереди выбирают необходимую букву.*

#### **«Чудо Крестики3»**

Цель:

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

#### **«Составляем фигуры из альбома»**

-Выбираем силуэт по теме: «Транспорт» ( ракета, подводная лодка, машина, лодка,) и складываем предмет.

#### **«Шнур Малыш»**

Цель:

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

Выполнение графических диктантов. «Образные фигуры»

#### **Двухцветный квадрат Воскобовича.**

Цель:

- Развитие конструктивных способностей детей.

#### **«Конструирование по схемам»**

Птичка. Маленький домик. Котёнок.

#### **Четырёхцветный квадрат Воскобовича.**

Цель:

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

#### **«Конструирование фигур по замыслу»**

### **ФЕВРАЛЬ**

#### **«Геоконт. Сказка об удивительном геоконте»**

(продолжение)

**Цель:** - освоение строения геометрических фигур, углов;

-развитие умения наблюдать и сравнивать, сопоставлять и анализировать, делать простейшие обобщения;

-развитие конструктивных способностей;

-тренировка мелкой моторики рук.

**«Гео узнаёт, какие ещё бывают углы». Глава 14.**

Чтение главы. Выполнение заданий.

### «Гео знакомится с фигурами». Глава 15.

Чтение главы. Выполнение заданий.

#### «Поворачиваем Геоконт»

Сделай чайник по шифру С4-С3-Ф2-Б3-Б4-К2-О3-К4-Ж3-Г3-С4. Теперь поверни Геоконт по часовой стрелке. Что получилось? (Бабушка в косынке). Поверни ещё раз по часовой стрелке. Что получилось теперь? (Грустная птица). Снова поверни геоконт по часовой стрелке. Что получилось? (Буратино). Поверни Геоконт по часовой стрелке. Снова на геоконте чайник.

#### «Конструирование фигур по схеме»

Строим по схеме и под диктовку шифра.

Замок. Часы. Парашют. Звезда.

#### ПРОЗРАЧНЫЙ КВАДРАТ

**Цель:** - продолжать учить детей анализировать геометрические фигуры, соотносить целое и часть; -развивать внимание, память, мышление, воображение, творческие способности детей.

#### «Подарок Хранителя Озера Айс»

-Ворон Метр задумался, но загадку всё-таки отгадал. Бычок от огорчения перестал жевать траву: «И тут уму-у-удрился выиграть. Ну ничего, теперь загадка будет пому-у-удрёнее». Он раскидал льдинки копытцем и сказал: «Видишь льдинку? Подбери к ней ещё одну. Но помни, только одну. Сделай непрозрачную льдинку». Послышался звон – бычок превратился в колокольчик.



-Какую геометрическую фигуру надо добавить, чтобы получился квадрат?

-Какую часть от целого квадрата она составляет? Из каких частей сложен этот квадрат (равных, неравных).

-Придумай и сложи свой квадрат из двух равных частей.

#### Нетающие льдинки озера Айс, или сказка о прозрачном квадрате. «Жираф АФ».

#### Приключение 9.

#### СКЛАДУШКИ.

**Цель:** учить детей слоговому чтению.

-Песенка с буквой Н.

-Песенка с буквой Р.

-Песенка с буквой Х.

#### ЛАБИРИНТЫ БУКВ (согласные).

**Цель:** - учить анализировать слова по звуковому составу, тренировать навыки чтения;

- совершенствовать процессы внимания, памяти, логического мышления;

-подготавливать руку к письму.

#### «Лабиринт букв Д, Т, Н» Листы 2.4; 3.3.

-Найти путь от стрелки до главной буквы, не задевая бусинки с буквами.

-Найти путь от стрелки до главной буквы через бусинки с этой же буквой.

-Пройти от стрелки до картинки, составляя по пути слово.

#### «Лабиринт букв Ж, Ш, Р» Листы 2.5; 3.4.

-Найти путь от стрелки до главной буквы, не задевая бусинки с буквами.

-Найти путь от стрелки до главной буквы через бусинки с этой же буквой.

-Пройти от стрелки до картинки, составляя по пути слово.

### «Лабиринт букв З, С, Х» Листы 2.6; 3.5.

- Найти путь от стрелки до главной буквы, не задевая бусинки с буквами.
- Найти путь от стрелки до главной буквы через бусинки с этой же буквой.
- Пройти от стрелки до картинки, составляя по пути слово.

### ГЕОВИЗОР

Цель: - развитие математических представлений о пространственных отношениях, количественном счёте, линиях симметрии, делению целого на равные и неравные части, умений решать логико – математические задачи;

- совершенствование интеллекта;
- тренировка мелкой моторики пальцев и кисти.

### «Перевёртыши»

К.В.сделал фигуру, но никак не может понять, что получилось? Думал, думал непоседа, да и перевернул её.

*Дети рисуют на экране фигуру ФЗ-З1-КЗ-Ж2-ЖЗ-ГЗ-Г2-ФЗ. На листе бумаги рисуют изображение, мысленно перевернув его на 180 градусов, по отрезкам ГЗ-Б1-ЖЗ-К2-КЗ-ФЗ-Ф2-ГЗ. Что получилось?*

### «Рисунки»

*Дети выбирают фигуру из альбома и рисуют на листе бумаги, раскрашивают или придумывают свои.*

### «Теремки»

- Цель: - продолжать знакомить детей со звуками и буквами;
- учить детей слитно произносить гласные и согласные буквы в слог;
  - совершенствовать процессы внимания, памяти, мышления;
  - развивать речь ребёнка и мелкую моторику рук.

### «Паровоз, вагончики»

Выбираем паровоз, например, Белый теремок. Вкладываем в него синий сундучок, произносим вслух слог БА-. Приставляем к паровозу вагончик-Жёлтый теремок и читаем получившееся слово БАК. Поворачиваем сундучок и читаем новые слова: БАК, БОК, БУК, БЫК; БОР, БУР,; ТАЗ, ТУЗ.

*Задание можно усложнить, если менять и сундучки, и теремки.*

### ВОЛШЕБНАЯ ВОСЬМЁРКА.

Цель: развивать интеллект: процессы внимания, словесно – логической памяти, операции пространственного и логического мышления, умения составлять цифры и складывать образные фигуры;

- развивать мелкую моторику рук.

### «Зашифруй цифру»

- Шифр ОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ЗЕЛЕ-ФИ. Какая цифра? (3) Закрепляем палочки на игровом поле.
- Шифр КОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ЗЕЛЕ-ФИ. Какая это цифра? (4)
- Шифр КОХЛЕ-ОХЛЕ-ЗЕЛЕ-СЕЛЕ-ФИ. Какая это цифра? (5)

### КОВРОГРАФ.

Цель:- формирование представлений о сенсорных эталонах цвета, формы, величины;

- обучение способам обследования предметов, умению различать их форму, цвет и величину, выполнять сложные глазомерные действия;

- развитие аналитического восприятия: умения разбираться в сочетаниях цветов, расчленять форму предметов, выделять отдельные измерения;
- продолжать знакомство с буквами и цифрами.

### «Где ошибка?»

*Для игры нужны любые предметные картинки и «Буквы, цифры». С одной стороны коврографа прикрепляются картинки, с другой первые буквы в названиях предметов. Из верёвочек*

выкладывают лабиринты, в которых намеренно делают ошибки. Детям предлагается найти и исправить их.

#### **«Азбука Фифы»**

Гусеница Фифа играла со своей азбукой. Она разложила на полянке все буквы и стала ими любоваться. Пришёл Лопушок, посмотрел на азбуку и говорит: «Эх ты, разве есть такие буквы?» Где ошибка Фифы?

*Карточки с буквами одного цвета располагаются на коврографе в ряд. Несколько букв зеркально поворачиваются. Детям предлагается исправить ошибку.*

#### «Чудо Крестики3»

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, гусар, повар, мальчик, клоун, наездник, водолаз) и складываем предмет.

#### «Шнур Малыш»

Цель:

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

Выполнение графических диктантов. Дети сами придумывают фигуру и составляют графический диктант.

#### Двухцветный квадрат Воскобовича.

Цель:

- Развитие конструктивных способностей детей.

#### **«Конструирование фигур по замыслу»**

#### Четырёхцветный квадрат Воскобовича.

Цель:

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

#### **«Конструирование фигур по замыслу»**

### **МАРТ**

#### «Геоконт. Сказка об удивительном геоконте»

(продолжение)

**Цель:** - освоение строения геометрических фигур, углов;

-развитие умения наблюдать и сравнивать, сопоставлять и анализировать, делать простейшие обобщения;

-развитие конструктивных способностей;

-тренировка мелкой моторики рук.

#### **«Гео снова играет с пауком и паучатами». Глава 16.**

Чтение главы. Выполнение заданий.

#### **«Конструирование фигур по схеме»**

Строим по схеме и под диктовку шифра.

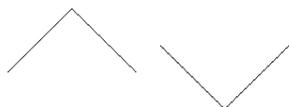
Узор 1. Узор 2. Узор 3. Клоун. Солнце.

ПРОЗРАЧНЫЙ КВАДРАТ

**Цель:** - продолжать учить детей анализировать геометрические фигуры, соотносить целое и часть; -развивать внимание, память, мышление, воображение, творческие способности детей.

**«Подарок Хранителя Озера Айс»**

-И на этот раз Ворон Метр выиграл. Колокольчик порозовел, потом позеленел и превратился в краба. «Быстро сообразил! – защёлкал клешнями краб.-Спорим, что я соберу непрозрачную льдинку из трёх частей. И быстрее, чем ты» Ворон Метр не дрогнул.



-У тебя уже есть квадрат из двух частей - больших треугольников. А теперь сложи квадрат из трёх фигур, как на рисунке.

-Придумай и сложи свои квадраты из трёх частей. Сколько их получилось?

**Нетающие льдинки озера Айс, или сказка о прозрачном квадрате.****«Носорог РОГ». Приключение 10.****СКЛАДУШКИ.**

**Цель:** учить детей слоговому чтению.

-Песенка с буквой Ц.

-Песенка с буквой Ч.

-Песенка с буквой Щ.

**ЛАБИРИНТЫ БУКВ.**

**Цель:** - учить анализировать слова по звуковому составу, тренировать навыки чтения;

- совершенствовать процессы внимания, памяти, логического мышления;

-подготавливать руку к письму.

**«Лабиринт буквы А». Лист 1.**

*Стрелка – это вход в лабиринт, картинка – выход.*

-Найди все буквы А.

-Найти путь от стрелки до главной буквы (в центре), минуя бусинки с буквами. Обвести главную букву по контуру.

-Пройти в лабиринте от стрелки до главной буквы через все буквы А.

-Путь вычерчивается, не отрывая руки, от стрелки до картинки мимо всех бусинок с буквами.

-От стрелки до картинки, составляя по пути слово. Правильно собранному слову соответствует картинка.

**«Лабиринт буквы О». Лист 2.**

*Стрелка – это вход в лабиринт, картинка – выход.*

-Найди все буквы О.

-Найти путь от стрелки до главной буквы (в центре), минуя бусинки с буквами. Обвести главную букву по контуру.

-Пройти в лабиринте от стрелки до главной буквы через все буквы О.

-Путь вычерчивается, не отрывая руки, от стрелки до картинки мимо всех бусинок с буквами.

-От стрелки до картинки, составляя по пути слово. Правильно собранному слову соответствует картинка.

**«Лабиринт буквы У». Лист 2.**

*Стрелка – это вход в лабиринт, картинка – выход.*

-Найди все буквы У.

-Найти путь от стрелки до главной буквы (в центре), минуя бусинки с буквами. Обвести главную букву по контуру.

-Пройти в лабиринте от стрелки до главной буквы через все буквы У.

-Путь вычерчивается, не отрывая руки, от стрелки до картинке мимо всех бусинок с буквами.

-От стрелки до картинке, составляя по пути слово. Правильно собранному слову соответствует картинка.

#### ЛАБИРИНТЫ БУКВ (согласные).

Цель: - учить анализировать слова по звуковому составу, тренировать навыки чтения;

- совершенствовать процессы внимания, памяти, логического мышления;

-подготавливать руку к письму.

#### **«Лабиринт букв Ц, Ч, Щ» Листы 3.6; 3.7; 3.8.**

-Найти путь от стрелки до главной буквы, не задевая бусинки с буквами.

-Найти путь от стрелки до главной буквы через бусинки с этой же буквой.

-Пройти от стрелки до картинке, составляя по пути слово.

#### **«Дорожки ДА – НЕТ» Листы 2.8; 3.9.**

В пустую клеточку вписывается любая буква. В данных словах есть этот звук? Если ДА, обведи картинку сверху, если НЕТ – снизу.

#### ГЕОВИЗОР

Цель: - развитие математических представлений о пространственных отношениях, количественном счёте, линиях симметрии, делению целого на равные и неравные части, умений решать логико – математические задачи;

-совершенствование интеллекта;

-тренировка мелкой моторики пальцев и кисти.

#### **«Волшебное зеркало»**

В волшебном зеркале гнома П.И. появилось отражение. Интересно, что он увидел в своём зеркале?

*Дети рисуют на экране три треугольника: Б4-Б2-Ф2-Б4; Б2-Ц-С3-Б2; Ц-З3-Г3-Ц и их зеркальное отражение. Что получилось?*

#### **«Рисунки»**

*Дети выбирают фигуру из альбома и рисуют на листе бумаги, раскрашивают или придумывают свои.*

#### «Теремки»

Цель: - продолжать знакомить детей со звуками и буквами;

-учить детей слитно произносить гласные и согласные буквы в слог;

-совершенствовать процессы внимания, памяти, мышления;

-развивать речь ребёнка и мелкую моторику рук.

#### **«Паровоз, вагончики»**

Выбираем паровоз, например, Белый теремок. Вкладываем в него синий сундучок, произносим вслух слог БА-. Приставляем к паровозу вагончик-Жёлтый теремок и читаем получившееся слово БАК. Поворачиваем сундучок и читаем новые слова: БАК, БОК, БУК, БЫК; БОР, БУР,; ТАЗ, ТУЗ.

*Задание можно усложнить, если менять и сундучки, и теремки.*

#### ВОЛШЕБНАЯ ВОСЬМЁРКА.

Цель: развивать интеллект: процессы внимания, словесно – логической памяти, операции пространственного и логического мышления, умения составлять цифры и складывать образные фигуры;

-развивать мелкую моторику рук.

#### **«Зашифруй цифру»**

-Какая цифра получится, если из считалки исчезнет слово ЗЕЛЕ? (0). Или слово ГЕЛЕ (9), ЖЕЛЕ (6).

-Теперь два слова: КОХЛЕ И ГЕЛЕ (3), ЖЕЛЕ и ГЕЛЕ (5).

-Зашифруйте цифры 1, 7, 6,9. Получилось? Теперь можно передавать друзьям секретную информацию, например, сколько конфет лежит в кармане, или зашифровать количество лет.

«Чудо Крестики3»

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: «Природный мир» ( кактус, сосна, бабочка, тюльпан, солнце, жук, ёлка) и складываем предмет.

«Шнур Малыш»

Цель:

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

Выполнение графических диктантов. Дети сами придумывают фигуру и составляют графический диктант.

Двухцветный квадрат Воскобовича.

Цель:

- Развитие конструктивных способностей детей.

**«Конструирование фигур по замыслу»**Четырёхцветный квадрат Воскобовича.

Цель:

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

**«Конструирование фигур по замыслу»****АПРЕЛЬ**« Геоконт. Сказка об удивительном геоконте»

(продолжение)

**Цель:** - освоение строения геометрических фигур, углов;

-развитие умения наблюдать и сравнивать, сопоставлять и анализировать, делать простейшие обобщения;

-развитие конструктивных способностей;

-тренировка мелкой моторики рук.

**«Последняя глава в этой книжке». Глава 17.**

Чтение главы. Выполнение заданий.

**«Конструирование фигур по схеме»**

Строим по схеме и под диктовку шифра. Цифры и буквы.

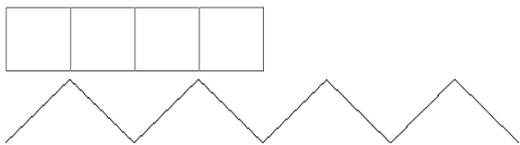
**ПРОЗРАЧНЫЙ КВАДРАТ****Цель:** - продолжать учить детей анализировать геометрические фигуры, соотносить целое и часть;

-развивать внимание, память, мышление, воображение, творческие способности детей.

**«Подарок Хранителя Озера Айс»**

-Давай, кто больше соберёт непрозрачных льдинок из четырёх частей.

-Следи квадраты из четырёх одинаковых частей, например, таких, как на рисунке.



- Сколько квадратов получилось? А теперь сложи квадраты из неравных частей. Посчитай их.
- Ворон Метр сложил пять непрозрачных льдинок. Хранитель превратился в лиса и хитро прищурился: «Сделай-ка непрозрачную льдинку из восьми частей». Давайте поможем Ворону.
- А можно сложить квадрат из девяти частей?
- Ворон начал искать льдинки, но Лис зевнул и нехотя произнёс: «На сегодня хватит, устал я. Это ещё не игры, а игрушки. Игры будут впереди. «Приходи завтра». И Ворон Метр увидел, как мимо него прошмыгнула мышка. Ворон огорчился: «Нет, никогда хранитель не признает своё поражение, и не видать мне нетающих льдинок, как собственного клюва».

**Нетающие льдинки озера Айс, или сказка о прозрачном квадрате.**  
**«Коврик РИК». Приключение 11.**

**ЛАБИРИНТЫ БУКВ (согласные).**

- Цель:** - учить анализировать слова по звуковому составу, тренировать навыки чтения;  
 - совершенствовать процессы внимания, памяти, логического мышления;  
 -подготавливать руку к письму.

**«Теремок» Листы 2.9; 3.10.**

Найди и обведи одинаковые буквы в теремке.

-На каких этажах находятся комнаты этих букв?

-Назови одинаковые буквы на 1 и 5 этажах (строках), в 1 и 5 лестничных пролётах (столбцах).

Какое это окно по счёту справа, слева, снизу, сверху?

**«Дорисуй» (лист 2.11; 3.11)**

Дорисуй букву. Как она называется?

**«Окошки». Листы 2.12; 3.12.**

Какие буквы смотрят в окошко? Найди их в ряду под окном и обведи. Какая буква есть во всех четырёх окнах?

**ГЕОВИЗОР**

**Цель:** - развитие математических представлений о пространственных отношениях, количественном счёте, линиях симметрии, делению целого на равные и неравные части, умений решать логико – математические задачи;

- совершенствование интеллекта;
- тренировка мелкой моторики пальцев и кисти.

**«Снова зеркало»**

У будущего волшебника появилось новое зеркало. В нём П.И. увидел интересную фигуру.

*Дети на экране обозначают ось симметрии (отрезок Ф4-Ж4) и рисуют фигуру Г4-Ф2-Г1-Ж2-Г4, а затем её зеркальное отражение. Что получилось?*

**«Рисунки»**

*Дети выбирают фигуру из альбома и рисуют на листе бумаги, раскрашивают или придумывают свои.*

**«Теремки»**

- Цель:** - продолжать знакомить детей со звуками и буквами;  
 -учить детей слитно произносить гласные и согласные буквы в слоге;  
 -совершенствовать процессы внимания, памяти, мышления;  
 -развивать речь ребёнка и мелкую моторику рук.

**«Паровоз, вагончики»**

Выбираем паровоз, например, Белый теремок. Вкладываем в него синий сундучок, произносим вслух слог БА-. Приставляем к паровозу вагончик-Жёлтый теремок и читаем получившееся слово БАК. Поворачиваем сундучок и читаем новые слова: БАК, БОК, БУК, БЫК; БОР, БУР,; ТАЗ, ТУЗ.

*Задание можно усложнить, если менять и сундучки, и теремки.*

#### ВОЛШЕБНАЯ ВОСЬМЁРКА.

Цель: развивать интеллект: процессы внимания, словесно – логической памяти, операции пространственного и логического мышления, умения составлять цифры и складывать образные фигуры;

-развивать мелкую моторику рук.

#### **«Зашифруй цифру сам»**

*Ребёнок задаёт шифр, а остальные дети складывают цифру.*

#### КАТЯ, РЫЖИК И РЫБКА.

Цель: развитие математических представлений о сравнении предметов по форме и размеру, пространственных отношениях;

-развитие психических процессов;

-подготовка руки к письму;

-развитие интеллектуальной культуры.

*Выполняется по руководству приложения к «Игровизору» «Катя, Рыжик и Рыбка».*

#### «Чудо Крестики3»

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: «Рукотворный мир» ( снеговик, чашка, беседка, конфета, компьютер, карусель, башня, дом, магнитофон, браслет) и складываем предмет.

#### «Шнур Малыш»

Цель:

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

Выполнение графических диктантов. Дети сами придумывают фигуру и составляют графический диктант.

#### Двухцветный квадрат Воскобовича.

Цель:

- Развитие конструктивных способностей детей.

#### **«Конструирование фигур по замыслу»**

#### Четырёхцветный квадрат Воскобовича.

Цель:

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

#### **«Конструирование фигур по замыслу»**



Лист согласования к документу № программа кружка с детьми 6-7 лет от 01.10.2024  
Инициатор согласования: Демидова М.О. Заведующий  
Согласование инициировано: 01.10.2024 16:08

Лист согласования		Тип согласования: <b>последовательное</b>		
№	ФИО	Срок согласования	Результат согласования	Замечания
1	Демидова М.О.		 Подписано 01.10.2024 - 16:08	-