



УТВЕРЖДЕНА  
приказом от 30.08.2024 № 108/о

**Дополнительная общеразвивающая программа  
«Сказочные лабиринты игры»**

Программа рассчитана на детей 4-го, 5-го, 6-го и 7-го года жизни

Срок освоения 1 год

Направленность: естественнонаучная

Автор программы:  
Запорожец М. С.,  
воспитатель

Рекомендована к реализации  
решением педагогического совета  
протокол № 1 от 30.08.2024

Оленегорск,

2024

### Пояснительная записка.

Дополнительная общеразвивающая программа «Сказочные лабиринты игры» (далее Программа) обеспечивает разностороннее развитие детей с учётом их возрастных и индивидуальных особенностей. Методологической и нормативной основой определения содержания Программы являются нормативные правовые документы:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ;
- Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении Санитарных правил 2.4.3648 -20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р.

Программа разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования на основе игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры».

**Актуальность.** Дошкольное детство – период рождения личности, первоначального раскрытия творческих сил ребёнка, становление основ индивидуальности.

Главная задача ДОУ состоит в том, чтобы ребёнок рос здоровым, жизнерадостным, гармонично развитым и деятельным. Общеизвестно, что основной вид деятельности дошкольника – игра. В игре развиваются способности к воображению, произвольной регуляции действий и чувств, приобретается опыт взаимодействия и взаимопонимания. Игра способствует развитию, обогащает жизненным опытом, готовит почву для успешной деятельности в реальной жизни.

Составляя данную программу, я опиралась на технологию «Сказочные лабиринты игры» и, содержанием которой является эффективное развитие психических процессов внимания, памяти, мышления, воображения, мышления, речи и раннее творческое развитие детей дошкольного возраста.

**Цель программы:** развитие творческих, познавательных навыков детей, интеллектуальных, умственных и математических способностей.

#### **Задачи:**

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

#### **Принципы построения занятий.**

- Системность.
- Учёт возрастных особенностей детей.
- Дифференцированный подход.
- Принцип воспитывающей и развивающей направленности знаний.
- Принцип постепенного и постоянного усложнения материала.
- Поэтапное использование игр.
- Гуманное сотрудничество педагога и детей.
- Высокий уровень трудности.

## Формы организации детской деятельности.

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

## Реализация данной программы возможна при создании ряда условий:

### 1. Подготовка педагогов:

- повышение квалификации педагогов через специальную курсовую подготовку, ознакомление и изучение специальных технологий;
- владение формами и методами работы с дошкольниками.

### 2. Организация развивающей предметной среды:

- создание единого сказочного пространства (Фиолетовый лес) для проведения занятий;
- оснащение комплектами игр и игровых пособий.

### 3. Организация педагогического процесса с детьми:

- программа может быть использована в любом дошкольном учреждении, независимо от реализуемой программы;
- программа предназначена для работы с детьми 3-7 лет.

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

Программа «Сказочные лабиринты игры» адресована дошкольникам и рассчитана на 4 года. Учитывая возраст детей и новизну материала, для успешного усвоения программы занятия в группе должны сочетаться с индивидуальной помощью педагога каждому ребёнку. Оптимальное количество детей в группе должно быть не более 10 человек.

Занятия кружка проводятся 1 раз в неделю для каждой возрастной группы с 1 сентября по 31 августа, первые три недели месяца проходит знакомство с играми и технологией их применения, в последнюю неделю проводится игровое занятие с использованием этих игровых пособий. Один раз в год проводится развлечение для детей.

Возрастная группа	Количество часов в неделю	Количество часов в год	Количество детей.
Средняя группа	1	52	10
Старшая группа	1	52	10
Подготовительная группа	1	52	10

## Ожидаемые результаты:

- дети осваивают цифры и буквы, счёт, знание геометрических фигур, умеют ориентироваться на плоскости;
- умеют концентрироваться при выполнении сложных мыслительных операций и доводить начатое дело до конца;
- умеют анализировать, сравнивать, сопоставлять;
- у детей совершенствуется речь, внимание, память, воображение;
- хорошо развита мелкая моторика рук.

## Способы фиксации результатов:

Проведение психологической и педагогической диагностики в конце учебного года.

## Развивающие игры и занятия во второй младшей группе.

### Перспективный план работы.

Месяц	Используемые игры	Программное содержание	Итоговое занятие
-------	-------------------	------------------------	------------------

С Е Н Т Я Б Р Ь	1.«Фонарики» 2.Коврограф 3.«Двухцветный квадрат Воскобовича» 4.«Чудо-крестики I» 5.«Шнур Малыш»	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Формирование представлений о сенсорных эталонах цвета, формы, величины.</li> <li>· Развитие конструктивных способностей детей.</li> <li>· Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов.</li> <li>· Совершенствование психических процессов: внимания, памяти, мышления, воображения, речи.</li> </ul>	<i>Игровое занятие</i> <b>«Колобок»</b> Цель: развитие процессов внимания, памяти, мышления, воображения; творческих способностей и самостоятельности; умений ориентироваться в пространстве, различать и называть геометрические фигуры, составлять из них предметные формы.
О К Т Я Б Р Ь	1.Коврограф 2.«Двухцветный квадрат Воскобовича» 3.«Фонарики» 4.«Чудо – крестики I» 5.«Шнур Малыш» 6.«Лепестки»	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Формирование представлений о сенсорных эталонах цвета, формы, величины.</li> <li>· Развитие конструктивных способностей детей.</li> <li>· Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов.</li> <li>· Совершенствование психических процессов: внимания, памяти, мышления, воображения, речи.</li> </ul>	<i>Логико – математическая игра</i> <b>«Как мы путешествовали»</b> Цель: развитие умений последовательно выполнять действия, придерживаясь заданного алгоритма; сортировать предметы в условном порядке; ориентироваться в количестве предметов.
Н О Я Б Р Ь	1.Коврограф 2.«Двухцветный квадрат Воскобовича» 3.«Фонарики» 4.«Чудо – крестики I» 5.«Шнур Малыш» 6.«Лепестки»	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Формирование представлений о сенсорных эталонах цвета, формы, величины.</li> <li>· Развитие конструктивных способностей детей.</li> <li>· Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов.</li> <li>· Совершенствование психических процессов: внимания, памяти, мышления, воображения, речи.</li> </ul>	<i>Логико – математическая игра</i> <b>«Как друзья собирали ягоды»</b> Цель: развитие умений сравнивать предметы по форме и размеру; самостоятельно придумывать и складывать силуэты из частей, соотносить реальные изображения со схематическими.
Д Е К А Б Р Ь	1.Коврограф 2.«Двухцветный квадрат Воскобовича» 3.«Фонарики» 4.«Чудо – крестики I» 5.«Шнур Малыш» 6.«Лепестки»	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Формирование представлений о сенсорных эталонах цвета, формы, величины.</li> <li>· Развитие конструктивных способностей детей.</li> <li>· Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов.</li> <li>· Совершенствование психических процессов: внимания, памяти, мышления, воображения, речи.</li> </ul>	<i>Логико – математическая игра</i> <b>«Как друзья встречали Новый год»</b> Цель: развитие умений различать предметы по размеру (шире-уже), сравнивать их, находить связи между предметами по размеру, употреблять слова «такой же, как», «не такой»; понимать пространственные отношения (слева, справа, между, посередине); определять предмет по его части; самостоятельно придумывать и складывать предметные силуэты из частей.
Я Н В	1.«Двухцветный квадрат Воскобовича» 2.«Четырёхцветный	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Развитие конструктивных способностей детей.</li> <li>· Формирование знаний о</li> </ul>	<i>Логико – математическая игра</i> <b>«Как лисёнок и медвежонок собирались в гости»</b>

<p><b>А</b> <b>Р</b> <b>Б</b></p>	<p>квадрат Воскобовича» 3.«Чудо – крестики 1» 4.«Шнур Малыш» 5.«Чудо – крестики 2» 6.«Фонарики»</p>	<p>геометрических фигурах. · Освоение количественного счёта. · Совершенствование интеллекта. · Развитие воображения и творческих способностей. · Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов.</p>	<p>Цель: развитие пространственных представлений (справа, перед, за),умений сравнивать предметы, пользуясь приёмом наложения и приложения; составлять предметные силуэты из частей геометрических фигур; находить выход из проблемных ситуаций.</p>
<p><b>Ф</b> <b>Е</b> <b>В</b> <b>Р</b> <b>А</b> <b>Л</b> <b>Б</b></p>	<p>1.«Двухцветный квадрат Воскобовича» 2.«Четырёхцветный квадрат Воскобовича» 3.«Чудо – крестики 1» 4.«Шнур Малыш» 5.«Чудо – крестики 2» 6.«Кораблик Плюх – Плюх» 7.«Цифроцирк»</p>	<p>· Знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда в пределах 5. · Развитие конструктивных способностей детей. · Формирование знаний о геометрических фигурах. · Освоение количественного счёта. · Совершенствование интеллекта. · Развитие воображения и творческих способностей. · Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов.</p>	<p><i>Логико – математическая игра «Как мы играли вместе с Катей и Машей»</i> Цель: развитие умений самостоятельно составлять геометрические фигуры заданного цвета и размера; выражать в речи способ выполнения действия; выбирать определённые фигуры из множества других; складывать силуэты по схеме-образцу и собственному замыслу.</p>
<p><b>М</b> <b>А</b> <b>Р</b> <b>Т</b></p>	<p>1.«Двухцветный квадрат Воскобовича» 2.«Четырёхцветный квадрат Воскобовича» 3.«Чудо – крестики 1» 4.«Шнур Малыш» 5.«Чудо – крестики 2» 6.«Кораблик Плюх – Плюх» 7.«Цифроцирк» 8.«Буквоцирк»</p>	<p>· Знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда в пределах 5. · Развитие конструктивных способностей детей. · Формирование знаний о геометрических фигурах. · Освоение количественного счёта. · Совершенствование интеллекта. · Развитие воображения и творческих способностей. · Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов. · Знакомство детей с гласными звуками и буквами.</p>	<p><i>Логико – математическая игра «Как мы встречали гостей в детском саду»</i> Цель: развитие умений различать предметы по размеру (большой, маленький, низкий, высокий); самостоятельно конструировать предметы соответствующего размера; располагать предметы в пространстве (один выше другого или один над другим); запоминать цвет карточек; ориентироваться в количестве предметов; самостоятельно придумывать и составлять силуэты из геометрических фигур.</p>
<p><b>А</b> <b>П</b> <b>Р</b> <b>Е</b> <b>Л</b> <b>Б</b></p>	<p>1.Коврограф 2.«Двухцветный квадрат Воскобовича» 3.«Четырёхцветный квадрат Воскобовича» 4.«Шнур Малыш» 5.«Чудо – крестики 2» 6.«Кораблик Плюх – Плюх» 7.«Цифроцирк»</p>	<p>· Знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда в пределах 5. · Развитие конструктивных способностей детей. · Формирование знаний о геометрических фигурах. · Освоение количественного счёта. · Совершенствование</p>	<p><i>Логико – математи-ческая игра «Как Алёша рассматривал цветок»</i> Цель: развитие умений зрительно воспринимать количество предметов, сравнивать предметы между собой, добавлять или убирать необходимое количество частей; самостоятельно придумывать и составлять</p>

	8.«Буквоцирк»	интеллекта. · Развитие воображения и творческих способностей. · Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов. · Знакомство детей с гласными звуками и буквами.	силуэты из частей.
<b>М А Й</b>	1.Коврограф 2.«Двухцветный квадрат Воскобовича» 3.«Шнур Малыш» 4.«Чудо – крестики 2» 5.«Кораблик Плюх – Плюх» 6.«Цифроцирк» 7.«Буквоцирк»	· Знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда в пределах 5. · Развитие конструктивных способностей детей. · Формирование знаний о геометрических фигурах. · Освоение количественного счёта. · Совершенствование интеллекта. · Развитие воображения и творческих способностей. · Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов. · Знакомство детей с гласными звуками и буквами.	<i><b>Совместная интегрированная игровая деятельность «Теремок»</b></i> Цель: развитие познавательных процессов мышления, внимания, памяти, речи, творческих способностей и самостоятельности; умений различать и называть цвет, форму, составлять фигуру из частей.

## **СЕНТЯБРЬ**

### ***1.Игры на коврографе.***

Цель: формирование представлений о цвете

#### **«Башмачки Фифы»**

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

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

Цель: формирование представлений о форме предметов.

#### **«Лопушок»**

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

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

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

Цель: формирование представлений о размере предметов.

### **«Игрушечный дождь»**

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

*На коврографе раскладываются картинки с изображением предметов различного размера. Детям предлагается соединить верёвочкой сначала все высокие предметы, потом все низкие, длинные, короткие, толстые, тонкие.*

Цель: учить детей соотносить предметы по величине.

### **«Конфеты».**

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

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

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

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

Цель: развитие конструктивных способностей детей.

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

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

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

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

*Знакомство детей с условными обозначениями в схемах к игре.*

## **3. «Фонарики»**

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

### **«Форма фонариков»**

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

*Ребёнок вынимает из игрового поля вкладыши круглой формы.*

*Затем квадратные и треугольные.*

*Мальши вынимает из игрового поля вкладыши квадратной и треугольной формы.*

## **4. «Чудо – крестики 1»**

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

#### **«Знакомимся с крестиками».**

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

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

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

#### **5. «Шнур Малыш»**

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

##### **«Знакомство с игрой»**

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

«Вышивание» дорожки №1.

## **ОКТАБРЬ**

### **1. Игры на коврографе.**

Цель: формирование представлений у детей о форме предметов.

#### **«Коробки для подарков»**

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

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

Цель: формирование представлений у детей о размере предметов.

#### **«На своё место»**

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

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

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

#### **«Волшебные круги».**

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

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

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

Цель: развитие конструктивных способностей детей.

#### **«Конфета» (фигура 2).**

### **3. «Фонарики»**

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

#### **«Форма фонариков»**



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

*Ребёнок вынимает из игрового поля вкладыши круглой формы.*

Затем квадратные и треугольные.

*Мальчик вынимает из игрового поля вкладыши квадратной и треугольной формы.*

Прямоугольные и овальные фонарики Магнолик включил самыми последними.

*Мальчик вынимает из игрового поля вкладыши прямоугольной и овальной формы.*

#### **4. «Чудо – крестики 1»**

Цель: развитие сенсорных способностей; тренировка мелкой моторики рук.

##### **«Собираем крестики».**

-Крестики собираем в игровом поле:

-в произвольном порядке

-сначала крестик зелёного цвета, потом синего и т. д.

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

#### **5. «Шнур Малыш»**

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

##### **«Вышивание» дорожек № 2, 3.**

#### **6. «Лепестки»**

Цель: освоение цвета, развитие внимания, памяти.

##### **«Цветок с разноцветными лепестками».**

-На полянке вырос красивый цветок – двухцветик.

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

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

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

-Нарисуйте на листочках двухцветики и трёхцветики в подарок маме.

## **НОЯБРЬ**

#### **1. Игры на коврографе.**

Цель: формирование умения ориентироваться в пространстве.

##### **«Лев, луна, павлин и пень»**

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

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

Цель: формирование умений соотносить предметы по их количеству.

##### **«Бусы».**

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

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

Цель: формирование представлений о размере предметов.

### **«Игрушечный дождь»**

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

*На коврографе раскладываются картинки с изображением предметов различного размера. Детям предлагается соединить верёвочкой сначала все высокие предметы, потом все низкие, длинные, короткие, толстые, тонкие.*

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

Цель: развитие конструктивных способностей детей.

#### **«Летучая мышь» (фигура 3).**

### **3. «Фонарики»**

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

#### **«Размер и цвет фонариков».**

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

*Ребёнок заполняет поле вкладышами маленького размера.*

-Какой формы фонарики, какого цвета, сколько их?

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

*Ребёнок составляет вкладыши большого размера зелёного цвета.*

-Два – они стали двухцветными.

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

### **4. «Чудо – крестики 1»**

Цель: развитие сенсорных способностей; тренировка мелкой моторики рук.

#### **«Строим башню»**

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

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

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

### **5. «Шнур Малыш»**

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

#### **«Вышивание» дорожек № 4, 5.**

### **6. «Лепестки»**

Цель: освоение цвета, развитие внимания, памяти.

#### **«Цветок с разноцветными лепестками».**

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

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

## **ДЕКАБРЬ**

### **1. Игры на коврографе.**

Цель: учить детей ориентироваться в количестве предметов.

#### **«Подарок»**

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

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

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

#### **«Бумажная сумка».**

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

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

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

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

Цель: развитие конструктивных способностей детей.

#### **«Конверт» (фигура 4).**

### **3. «Чудо – крестики 1»**

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

#### **«Составляем фигуры из альбомов».**

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

### **4. «Шнур Малыш»**

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

#### **«Вышивание» дорожек № 6 и 7.**

### **5. «Фонарики»**

Цель: развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.

#### **«Весёлые фигурки»**

-Иногда в свете фонариков появляются забавные фигурки.

*Ребёнок составляет фигуры по схемам и придумывает фигуры самостоятельно.*

### **6. «Лепестки»**

Цель: освоение цвета, развитие внимания, памяти.

#### **«Что изменилось?».**

-Цветок осыпался.

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

-Подул ветер и несколько лепестков улетело.

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

*Игру можно усложнить – просто поменять лепестки местами.*

## **ЯНВАРЬ**

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

Цель: развитие конструктивных способностей детей.

#### **«Семафор» (фигура 5).**

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

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

Конструирование геометрических фигур красного цвета.

## **3. «Чудо – крестики 1»**

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

### **«Составляем фигуры из альбомов».**

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

## **4. «Шнур Малыш»**

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

### **«Вышивание» дорожки №8.**

## **5. «Чудо – крестики 2»**

Цель: освоение количественного счёта, пространственных отношений.

### **«Знакомимся с крестиками»**

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

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

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

### **«Собираем крестики».**

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

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

-выборочно: зелёный, синий и т. д.;

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

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

## **6. «Фонарики»**

Цель: развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.

### **«Весёлые фигурки»**

-Иногда в свете фонариков появляются забавные фигурки.

*Ребёнок составляет фигуры по схемам и придумывает фигуры самостоятельно.*

Цель: освоение количественного счёта.

### **«Подбери фонарики по цвету»**

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

## **ФЕВРАЛЬ**

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

Цель: развитие конструктивных способностей детей.

## «Мышка» (фигура 6).

### 2. *Четырёхцветный квадрат Воскобовича.*

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

Конструирование геометрических фигур зелёного цвета.

### 3. «Чудо – крестики 1»

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

#### «Составляем фигуры из альбомов».

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

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

#### «Составляем фигуры из альбомов».

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

Цель: развитие воображения и творческих способностей.

#### «Придумываем фигуры».

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

### 4. «Шнур Малыш»

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

#### «Вышивание» геометрических фигур № 1 и 2.

### 5. «Чудо – крестики 2»

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

#### «Строим башню»

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

-произвольно;

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

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

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

### 6. «Кораблик Плюх-Плюх»

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

Отважный кораблик

Плывёт в океан.

Лягушки – матросы,

А Гусь – капитан.

Лягушки, забыв

Про усталость и скуку,

В пути изучают

Морскую науку.

#### «Кораблик Плюх-Плюх»

Определение высоты мачт, порядковый счёт.

*Кораблик рассматривается без флажков.*

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

Первая – самая низкая

Вторая - низкая

Третья – средняя

Четвёртая - высокая

Пятая - самая высокая

-Назовём вместе названия мачт хором.

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

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

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

*Дети надевают флажки на мачты.*

### **7. «Цифроцирк»**

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

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

Ёжик Единичка – наездник

Зайка – Двойка – укротитель диких зверей

Мышка – Тройка – воздушная гимнастка

Крыска – Четвёрка – силачка

Пёс Пятёрка – жонглёр

Кот Шестёрка – акробат

Крокодил Семёрка – канатоходец

Обезьяна Восьмёрка – заклинательница змей

Лиса Девятка – фокусница.

А самый главный в Цифроцирке – маг по имени Магнолик Нолик. Он же директор Цифроцирка. Для начала запомните имена всех артистов ... и добро пожаловать в Цифроцирк! **«Найди героев Цифроцирка».**

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

## **МАРТ**

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

Цель: развитие конструктивных способностей детей.

**«Ёжик» (фигура 7).**

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

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

Конструирование геометрических фигур синего цвета.

### **3. «Шнур Малыш»**

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

**«Вышивание» геометрических фигур № 3 и 4.**

### **4. «Чудо – крестики 2»**

Цель: развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.

**«Составляем фигуры из альбома»**

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

### **5. «Кораблик Плюх – Плюх»**

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

#### **«Сколько флажков на каждой мачте?»**

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

Сколько флажков помещается на самой высокой мачте?

Сколько – на самой низкой?

Сколько флажков помещается на мачте, которая находится между средней и самой низкой?

Какой у неё порядковый номер?

Сколько флажков прикрепляется к средней мачте?

*Дети прикрепляют флажки к мачтам.*

### **6. «Цифроцирк»**

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

#### **«На что похож каждый герой?»**

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

### **7. «Буквоцирк».**

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

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

#### **«Парад – алле».**

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

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

## **АПРЕЛЬ**

### **1. Игры на коврографе.**

Цель: познакомить детей с частями растений.

#### **«Вкусный цветок».**

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

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

Цель: познакомить детей с домашними животными и их детёнышами.

#### **«Детёныши».**

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

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

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

Цель: развитие конструктивных способностей детей.

**«Звёздочка» (фигура 8).**

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

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

**Конструирование геометрических фигур жёлтого цвета.**

## **4. «Шнур Малыш»**

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

**«Вышивание» геометрических фигур № 5 и 6.**

## **5. «Чудо – крестики 2»**

Цель: развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.

**«Составляем фигуры из альбома»**

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

## **6. «Кораблик Плюх – Плюх»**

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

На кораблике флажки расположены произвольно.

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

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

Даётся алгоритм:

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

- Потом срывает с низкой мачты флажок не красного цвета. Какого?

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

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

- Наконец – нижний флажок с высокой мачты.

- Ветер стихает. На кораблике сколько осталось флажков?

## **7. «Цифроцирк»**

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

**«Парад – алле».**

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

## **8. «Буквоцирк».**

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

**«Парад – алле».**

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

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

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



## МАЙ

### **1. Игры на коврографе.**

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

#### **«Путаница».**

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

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

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

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

Цель: развитие конструктивных способностей детей.

«Башмачок» (фигура 9).

#### **«Шнур Малыш»**

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

#### **«Вышивание» геометрических фигур № 7 и 8.**

### **3. «Чудо – крестики 2»**

Цель: развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.

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

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

### **4. «Кораблик Плюх – Плюх»**

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

#### **«Надеваем флажки»**

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

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

-Прикрепить зелёный флажок на самую низкую мачту.

-Красный флажок на самую высокую мачту.

-Три синих флажка – на высокую мачту.

-Жёлтые флажки – на среднюю мачту.

-Все ли флажки развешаны? Сколько осталось?

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

### **5. «Цифроцирк»**

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

#### **«Парад – алле».**

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

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

### **6. «Буквоцирк».**

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

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

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

### **Развлечение.**

#### **«Как зайчонок стал храбрым»**

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

#### **Ход развлечения:**

-Зайчонок был маленьким и очень трусливым – всего боялся, но всегда мечтал стать храбрым.

*Воспитатель показывает зайчонка. Дети исполняют танец или песню (тема «Про зайцев»).*

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

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

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

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

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

Зайчонок решил сделать лодочку с круглым дном и треугольным парусом.

*Взрослый предлагает найти в игре «Логоформочки3» лодочку, подходящую по описанию (рис.1). Как зайчонок её сделал? Дети называют части геометрических фигур и составляют из них лодочку. Начинается переправа, дети выполняют движения под музыку, имитирующие движение лодочки.*

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

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

Из каких камешков состоит дорожка?

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

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

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

Сколько ягод съел зайчонок? Какие это были ягоды?

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

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

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

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

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

Что делать? Как избавиться от мышей?

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

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

*Перед детьми появляется ворон Метр.*

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

Вот так зайчонок стал храбрым.

*Ворон Метр вручает зайчонку и детям подарки.*

### Развивающие игры и занятия в средней группе.

Перспективный план

Средняя группа.

Ме-сяц	Используемые игры	Программное содержание	Итоговое занятие
С Е Н Т Я Б Р Ь	1.«Цифроцирк» 2.«Буквоцирк» Коврограф 3.«Двухцветный квадрат Воскобовича» 4.«Чудо-крестики1» 5.«Четырёхцветный квадрат Воскобовича» 6.«Шнур Малыш» 7.«Прозрачный квадрат»	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа. Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти.</li> <li>· Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.</li> <li>· знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова.</li> <li>· Развитие сенсорных способностей (цвет и форма), элементарных математических представлений.</li> <li>· Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.</li> <li>· Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.</li> <li>· Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве, различать геометрические фигуры.</li> </ul>	<p><b>Совместная интегрированная игровая деятельность.</b> <b>«Как галчонок Каррчик слушал сказку про Красную Шапочку».</b> Цель: развитие познавательных процессов мышления, внимания, памяти; творческих способностей, самостоятельности и мелкой моторики рук; умений отсчитывать необходимое количество, различать и называть геометрические фигуры, составлять по схеме фигуру из частей; внимательно слушать литературное произведение и пересказывать его.</p>
О К Т Я Б Р Ь	1.«Цифроцирк» 2.«Буквоцирк» 3.Коврограф 4.«Двухцветный квадрат Воскобовича» 5.«Чудо-крестики1» 6.«Четырёхцветный квадрат Воскобовича»	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа. Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти.</li> <li>· Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.</li> </ul>	<p><b>Логико – математическая игра.</b> <b>«Как Алёша гулял в лесу»</b> Цель: развитие умения соотносит цифры с количеством предметов; понимать количественное значение числа, сравнивать множества; составлять сюжетные картинки по</p>

	<p>7.«Шнур Малыш» 8.«Прозрачный квадрат» 9.«Геоконт»</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова.</li> <li>· Развитие сенсорных способностей (цвет и форма), элементарных математических представлений.</li> <li>· Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.</li> <li>· Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.</li> <li>· Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве, различать геометрические фигуры</li> <li>· Освоение геометрических представлений, пространственных отношений.</li> </ul>	<p>замыслу.</p>
<p><b>Н</b> <b>О</b> <b>Я</b> <b>Б</b> <b>Р</b> <b>Ь</b></p>	<p>1.«Цифроцирк» 2.«Буквоцирк» 3.Коврограф 4.«Двухцветный квадрат Воскобовича» 5.«Чудо-крестики1» 6.«Четырёхцветный квадрат Воскобовича» 7.«Шнур Малыш» 8.«Прозрачный квадрат» 9.«Геоконт»</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа. Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти.</li> <li>· Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.</li> <li>· Знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова.</li> <li>· Развитие сенсорных способностей (цвет и форма), элементарных математических представлений.</li> <li>· Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.</li> <li>· Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.</li> <li>· Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве, различать геометрические фигуры</li> <li>· Освоение геометрических представлений, пространственных отношений.</li> </ul>	<p><b>Логико – математическая игра.</b> <b>«Как Катя и Маша собирались в зоопарк»</b> Цель: развитие умений сравнивать предметы по признакам (цвету и форме), рассуждать по ходу сравнения, конструировать предметы с опорой на модель; группировать предметы по форме; складывать предметные силуэты из частей по замыслу.</p>
<p><b>Д</b> <b>Е</b></p>	<p>1.«Цифроцирк» 2.«Буквоцирк»</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда,</li> </ul>	<p>Логико – математическая игра «Как мы ходили в гости»</p>

<p><b>К</b> <b>А</b> <b>Б</b> <b>Р</b> <b>Б</b></p>	<p>3.Коврограф 4.«Двухцветный квадрат Воскобовича» 5.«Чудо-крестики1» 6.«Четырёхцветный квадрат Воскобовича» 7.«Шнур Малыш» 8.«Прозрачный квадрат» 9.«Геоконт»</p>	<p>порядковым и количественным значением числа. Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.</li> <li>· Знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова.</li> <li>· Развитие сенсорных способностей (цвет и форма), элементарных математических представлений.</li> <li>· Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.</li> <li>· Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.</li> <li>· Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве, различать геометрические фигуры</li> <li>· Освоение геометрических представлений, пространственных отношений.</li> </ul>	<p>Цель: развитие умений различать предметы по размеру, определять пространственные отношения в направлениях от других объектов; составлять предметные силуэты из частей по замыслу и схематичному рисунку, называть особенности образа жизни животных.</p>
<p><b>Я</b> <b>Н</b> <b>В</b> <b>А</b> <b>Р</b> <b>Б</b></p>	<p>1.«Цифроцирк» 2.«Буквоцирк» 3.Коврограф 4.«Двухцветный квадрат Воскобовича» 5.«Чудо-крестики1» 6.«Четырёхцветный квадрат Воскобовича» 7.«Шнур Малыш» 8.«Прозрачный квадрат» 9.«Геоконт»</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа. Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти.</li> <li>· Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.</li> <li>· Знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова.</li> <li>· Развитие сенсорных способностей (цвет и форма), элементарных математических представлений.</li> <li>· Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.</li> <li>· Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.</li> <li>· Продолжать учить детей</li> </ul>	<p><b>Развлечение</b> <b>«Как друзья в теремке встретились»</b></p>

		<p>ориентироваться в пространстве, различать геометрические фигуры</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Освоение геометрических представлений, пространственных отношений.</li> </ul>	
<b>Ф</b> <b>Е</b> <b>В</b> <b>Р</b> <b>А</b> <b>Л</b> <b>Б</b>	<p>1.«Буквоцирк»  2.Коврограф  3. Двухцветный квадрат Воскобовича  4.Четырёхцветный квадрат Воскобовича  5.«Прозрачный квадрат»  6.«Чудо-крестики 2»  7.«Геоконт»  8.«Лепестки»  9.«Фонарики»  10.«Математические корзинки»</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда в пределах 5.</li> <li>· Развитие конструктивных способностей детей.</li> <li>· Формирование знаний о геометрических фигурах.</li> <li>· Освоение количественного счёта.</li> <li>· Совершенствование интеллекта.</li> <li>· Развитие воображения и творческих способностей.</li> <li>· Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов.</li> <li>· Закрепление умения определять цвета.</li> <li>· Развитие пространственного расположения.</li> </ul>	<p><b>Совместная интегрированная игровая деятельность.</b>  <b>«Коза и семеро козлят»</b>  Цель: развитие воображения, творческих способностей, самостоятельности; процессов внимания, мышления; формирование умений собственной театрализованной деятельности, эмоционально – эстетических чувств.</p>
<b>М</b> <b>А</b> <b>Р</b> <b>Т</b>	<p>1.Коврограф  2. Двухцветный квадрат Воскобовича  3.Четырёхцветный квадрат Воскобовича  4.«Прозрачный квадрат»  5.«Чудо-крестики 2»  6.«Геоконт»  7.«Лепестки»  8.«Математические корзинки»  9.«Теремки»</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Развитие конструктивных способностей детей.</li> <li>· Формирование знаний о геометрических фигурах.</li> <li>· Освоение количественного счёта.</li> <li>· Совершенствование интеллекта.</li> <li>· Развитие воображения и творческих способностей.</li> <li>· Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов.</li> <li>· Знакомство детей с гласными звуками и буквами.</li> </ul>	<p><b>Логико – математическая игра.</b>  <b>«Как друзья выбрали подарок для Жужи»</b>  Цель: развитие умений выбирать предмет по признакам из множества других, различать геометрические фигуры, делить их на части, составлять из них предметные силуэты, ориентироваться на плоскости зрительно и с помощью словесного диктанта; складывать силуэты по схеме – образцу и собственному замыслу.</p>
<b>А</b> <b>П</b> <b>Р</b> <b>Е</b> <b>Л</b> <b>Б</b>	<p>1.Коврограф  2. Двухцветный квадрат Воскобовича  3.Четырёхцветный квадрат Воскобовича  4.«Прозрачный квадрат»  5.«Чудо-крестики 2»  6.«Геоконт»  7.«Лепестки»  8.«Математические</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Развитие конструктивных способностей детей.</li> <li>· Формирование знаний о геометрических фигурах.</li> <li>· Освоение количественного счёта.</li> <li>· Совершенствование интеллекта.</li> <li>· Развитие воображения и творческих способностей.</li> <li>· Тренировка мелкой моторики</li> </ul>	<p><b>Логико – математическая игра «Как друзья шли в гости к пчёлке Жуже»</b>  Цель: развитие умений составлять число 8 из единиц, 6 – из меньших чисел, определять порядковый номер, ориентировать предмет в пространстве, составлять цифру из элементов, соотносить цифру и</p>

	корзинки» 9.«Теремки» 10.«Кораблик Плюх-Плюх»	руки, тактильно – осязательных анализаторов. · Продолжить знакомство детей с гласными звуками и буквами. · Решение логико-математических задач.	количество, называть цвета радуги.
<b>М А Й</b>	1.Коврограф 2.«Двухцветный квадрат Воскобовича» 3.«Шнур Малыш» 4.«Чудо – крестики 2» 5.«Кораблик Плюх – Плюх» 6.«Теремки» 7.«Математические корзинки» 8.«Геоконт»	· Развитие конструктивных способностей детей. · Формирование знаний о геометрических фигурах. · Освоение количественного счёта. · Совершенствование интеллекта. · Развитие воображения и творческих способностей. · Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов. · Продолжить знакомство детей с гласными звуками и буквами. · Решение логико-математических задач.	<b>Логико – математическая игра «Как Жужу встречала гостей»</b> Цель: развитие умений выбирать силуэт по признакам из других, решать логические и проблемные задачи, создавать предметные силуэты по собственному замыслу и схематичному рисунку, обводить силуэты на листе бумаги, дорисовывать их.

## СЕНТЯБРЬ

### **1.«Цифроцирк»**

Цель:

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

#### **«Найди героев Цифроцирка»**

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

#### **«На что похож каждый герой?»**

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

#### **«Выход на арену Цифроцирка»**

Магнолик объявляет выход одного из героев.

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

### **2.«Буквоцирк»**

Цель:

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

#### **«Парад – алле».**

-В цирке снова представление всем на удивление, на этот раз с шутами – акробатами, весёлыми буквятами. Дети, на этот раз мы с вами попали в Буквоцирк. Здесь выступают шуты – акробаты: Арлекин, Орлекин, Урлекин, Ырлекин, Эрлекин, Ярлекин, Ёрлекин, Юрлекин,

Ирлекин, Ерлекин. Жители волшебного Фиолетового леса очень любят смотреть их представления. Сейчас и мы познакомимся с некоторыми из них.

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

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

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

### **«Песенка друзей»**

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

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

### **3. Игры на коврографе**

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

#### **«Тепло - холодно»**

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

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

*Вариант усложнения: назвать предметы тёплого или холодного цвета.*

#### **«Два домика»**

Лопушок предложил Фифе построить два домика - большой и маленький.

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

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

Цель: Развитие конструктивных способностей детей.

#### **«Лодочка» (фигура 10).**

**«Складывание предметных форм по собственному замыслу».**

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

Цель: Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.

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

#### **Прозрачный квадрат.**

Цель:

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

**«Постройка моста из льдинок с прямоугольниками»**

### **6. «Чудо Крестики 1»**

Цель:

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

**«Составляем фигуры из альбомов»**



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

### **7. «Шнур Малыш»**

Цель:

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

#### **«Строим геометрические фигуры»**

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

### **8. Совместная интегрированная игровая деятельность.**

#### **«Как галчонок Каррчик слушал сказку про Красную Шапочку».**

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

**Материал:** «Геоконт», «Чудо – крестики 2», «Чудо – цветок», «Математические корзинки 5», галчонок Каррчик, настольный театр «Красная Шапочка».

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

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

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

*Дети исправляют ошибку.*

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

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

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

*Дети исправляют ошибку.*

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

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

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

*Дети исправляют ошибку.*

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

*Дети делают домик на «Геоконте».*

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

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

## **ОКТАБРЬ**

### **1. «Цифроцирк»**

Цель:

- Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа. Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти.

- Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.

### **«Ошибка Магнолика»**

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

### **«Парад-алле».**

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

## **2. «Буквоцирк»**

Цель:

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

### **«На что похож каждый артист?»**

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

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

### **«Любимые буквы»**

У каждого акробата есть любимая буква. Угадай, какая?

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

## **3. ИГРЫ НА КОВРОГРАФЕ**

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

### **«Геоград»**

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

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

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

### **«Домики Геограда»**

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

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

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

Цель: Развитие конструктивных способностей детей.

### **«Рыбка» (фигура 11).**

**«Складывание предметных форм по собственному замыслу».**

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

Цель: Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.

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

## **6. Прозрачный квадрат.**

Цель:

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

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

### 7. «Чудо Крестики 1»

Цель:

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

#### «Составляем фигуры из альбомов»

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

### 8. «Шнур Малыш»

Цель:

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

#### «Строим цифры»

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

### 9. «Геоконт»

Цель:

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

#### «В гости в Геометрию»

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

-Запомнили ли вы цвета? Назовите их.

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

-Поздравляю с Геоконтом, - сказал ворон Метр.

-С каким Геоконтом? – спросил мальчик Гео.

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

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

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

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

*Детям предлагается поиграть с паутинками произвольно.*

### 10. Логико – математическая игра.

#### «Как Алёша гулял в лесу»

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

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

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

*(Дети находят корзинку с одним грибочком).*

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

*(Один).*  
*Дети вкладывают грибок в корзинку.*

-В следующий раз Алёша взял корзинку, в которой места для грибов больше всего. Какая это корзина?

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

*(Пять).*  
Дети заполняют корзинку.

-Алёша шёл домой с корзинкой, полной грибов, и вдруг увидел Ежа.

*(Прикрепляется на коврограф Ёжик Единичка).*

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

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

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

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

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

*(Прикрепляется карточка).*

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

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

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

*(Два).*  
*Дети вынимают из корзинки два грибка.*

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

*(Один гриб).* Сколько грибов подарил?

*(Три).*

-Какая корзинка осталась полной?

*(Та, в которой только одно место для гриба и один грибок).*

Какая корзинка оказалась неполной?

*(Та, в которой пять отверстий и один гриб).*

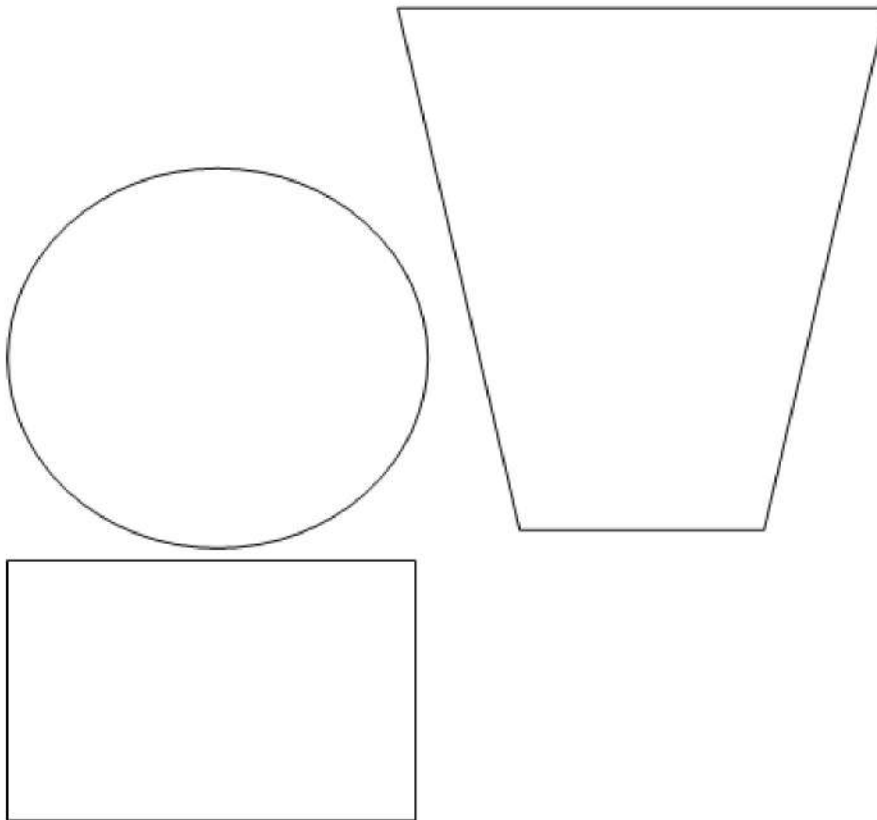
-На следующий день Алёша снова отправился в лес и принёс на этот раз красивые цветы. Дома он поставил их в три вазы.

*(Дети вкладывают листы в «Игровизор»).*

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

*Дети дорисовывают цветы в вазах.*

-Теперь у Алёши есть дома грибы и цветы.



## **НОЯБРЬ**

### ***1. «Цифроцирк»***

Цель:

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

#### **«Угадай, кто»**

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

Сосчитай хлопки, покажи цифру и назови героя.

### ***2. «Буквоцирк»***

Цель:

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

#### **«Любимые буквы»**

У каждого акробата есть любимая буква. Угадай, какая?

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

#### **«Волшебные сундучки»**

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

- Что может появиться из сундучков других артистов?

### ***3. ИГРЫ НА КОВРОГРАФЕ***

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

#### **«Красивый цветок»**

- За ночь на Полянке вырос красивый цветок. Гусеница Фифа решила его сорвать. Только проползла расстояние в две клеточки, как увидела бабочку. Потом Фифа одолела ещё

три клеточки, и её внимание привлекла красивая птичка. Сколько клеточек осталось проползти Фифе, чтобы сорвать цветок?

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

#### **«И снова волшебные круги»**

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

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

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

Цель: Развитие конструктивных способностей детей.

##### **«Самолётик» (фигура 12).**

**«Складывание предметных форм по собственному замыслу».**

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

Цель: Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.

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

#### **6. Прозрачный квадрат.**

Цель:

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

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

#### **7. «Чудо Крестики 1»**

Цель:

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

##### **«Составляем фигуры из альбомов»**

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

#### **8. «Шнур Малыш»**

Цель:

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

##### **«Строим цифры»**

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

#### **9. «Геоконт»**

Цель:

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

##### **«Лучи»**

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

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

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

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

*Дети называют все имена лучей и гвоздиков на геоконте.*

## **10. Логико – математическая игра.**

### **«Как Катя и Маша собирались в зоопарк»**

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

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

-Однажды две подружки, Катя и Маша, решили пойти в зоопарк. Угощение для зверей – печенье – девочки решили положить в сумочки. Маша приготовила красную сумочку, а Катя – треугольную.

*(На коврограф прикрепляется треугольник зелёного цвета (Катина) и прямоугольник красного цвета (Машина)).*

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

*Дети конструируют.*

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

*Дети конструируют.*

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

*Дети называют цвет и форму сумочек.*

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

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

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

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

*Дети считают количество углов у Машиной сумочки.*

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

*Дети ищут пластинки с четырёхугольниками.*

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

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

*Дети конструируют из игры «Чудо-крестики 2».*

-Что наденут девочки?

*Дети отвечают.*

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

## **ДЕКАБРЬ**

### **1. «Цифроцирк»**

Цель:

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

#### **«Угадай, кто»**

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

Сосчитай хлопки, покажи цифру и назови героя.

## **2. «Буквоцирк»**

Цель:

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

#### **«Волшебные сундучки»**

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

-Что может появиться из сундучков других артистов?

## **3. ИГРЫ НА КОВРОГРАФЕ**

Цель: Развитие у детей пространственных и количественных отношений и отношений по величине.

#### **«Где гусеница Фифа?»**

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

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

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

#### **«Разноцветные шары»**

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

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

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

Цель: Развитие конструктивных способностей детей.

#### **«Птичка» (фигура 13).**

**«Складывание предметных форм по собственному замыслу».**

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

Цель: Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.

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

## **6. Прозрачный квадрат.**

Цель:

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

**«Придумывание и выкладывание узоров из разных геометрических фигур»**



### **7. «Чудо Крестики 1»**

Цель:

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

#### **«Составляем фигуры из альбомов»**

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

### **8. «Шнур Малыш»**

Цель:

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

#### **«Строим буквы»**

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

### **9. «Геоконт»**

Цель:

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

#### **«Прямая линия».**

*В начале игры повторить сведения о луче.*

*Воспитатель на геоконте выкладывает несколько прямых и ломаных линий.*

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

*Дети показывают.*

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

*Дети выполняют задание.*

## **ЯНВАРЬ**

### **1. «Буквоцирк»**

Цель:

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

#### **«Волшебные сундучки»**

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

- Что может появиться из сундучков других артистов?

### **2. ИГРЫ НА КОВРОГРАФЕ**

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

#### **«Узоры»**

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

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

Цель: Формирование умения классифицировать предметы по назначению.

**«Лопушок наводит порядок»**

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

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

**3. Двухцветный квадрат Воскобовича.**

Цель: Развитие конструктивных способностей детей.

**«Маленький домик» (фигура 14).**

**«Складывание предметных форм по собственному замыслу».**

**4. Четырёхцветный квадрат Воскобовича.**

Цель: Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.

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

**5. Прозрачный квадрат.**

Цель:

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

**«Сделай льдинки цветными»**

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

**6. «Чудо Крестики 1»**

Цель:

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

**«Составляем фигуры из альбомов»**

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

**7. «Геоконт»**

Цель:

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

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

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

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

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

Вариант игры:

*Можно предложить детям самим придумать имена отрезков и изобразить их.*

## **8. Развлечение.**

### **«Как друзья в теремке встретились»**

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

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

Никто в доме не живёт, никто песен не поёт.

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

- Какой теремок стоит в поле?

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

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

- Мимо летела пчёлка Жужа.

*Жужа залетает в теремок и поёт песенку.*

Жужа песенки поёт, и гостей к себе зовёт,

Приходите в гости к ней, будет вместе веселей.

*Жужа садится за стол.*

- Тут появился галчонок Каррчик.

*Галчонок стучится в дверь. Пчёлка выглядывает.*

- Это ты, галчонок Каррчик? Заходи в гости.

*Каррчик залетает в дом.*

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

- У меня есть всё, кроме чайника.

- Я принёс игру, давай сделаем чайник.

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

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

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

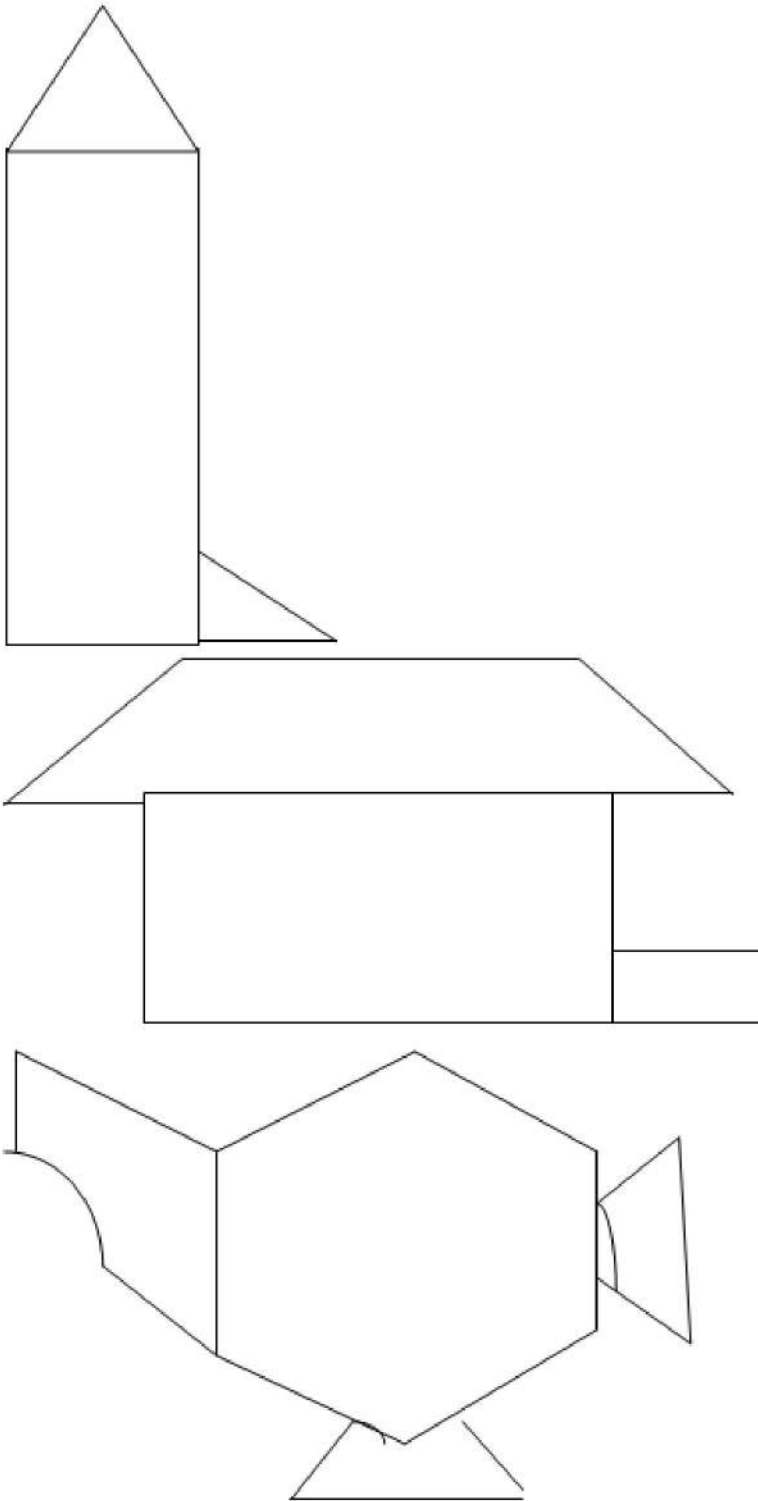
- Но на этом сказка не закончилась. Только пчёлка Жужу и галчонок Каррчик приготовились пить чай с конфетами, как раздаётся стук в дверь. Интересно, кто там?

*Дети называют предполагаемого гостя.*

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

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

- Какой дружный теремок получился! Всем места там хватило.



предметов.

#### «Где свитер?»

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

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

#### 3. Двухцветный квадрат Воскобовича.

Цель: Развитие конструктивных способностей детей.

«Котёнок» (фигура 15).

«Складывание предметных форм по собственному замыслу».

## ФЕВРАЛЬ

### 1. «Буквоцирк»

Цель:

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

#### «Волшебные сундучки»

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

- Что может появиться из сундучков других артистов?

### 2. ИГРЫ НА КОВРОГРАФЕ

Цель: Формирование представлений у детей о назначении одежды, о различных материалах, используемых для изготовления тех или иных

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

Цель: Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.

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

#### **5. Прозрачный квадрат.**

Цель:

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

**Конструирование фигур по схемам, следуя правилам сложения.**

#### **6. «Чудо Крестики 2»**

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

#### **7. «Геоконт»**

Цель:

- Развитие сенсорных способностей.
  - Совершенствование интеллекта (внимания, памяти, мышления, воображения, речи).
  - Освоение геометрических представлений, дать первоначальные представления о вертикальных и горизонтальных линиях, пространственных отношений, букв и цифр.
- Дети, давайте вспомним, что такое отрезок. Выложите отрезок Ф4-К4, Г4-З4; а теперь С4-Г4; К4-Ж4. Обратите внимание, что отрезки расположены по разному. Первые два отрезка – горизонтально, вторые два – вертикально.

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

#### **8. «Лепестки»**

Цель:

- Закреплять умение определять цвета;
- Развитие пространственного расположения и его смыслового отражения в речи (над, под, между, рядом, слева, справа);
- Развитие умения считать, отсчитывать нужное количество, определять порядковый номер;
- Развитие внимания, памяти, воображения.

**«В гости к весёлым гномам».**

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

- Однажды, гуляя по лесу, они вышли на полянку и увидели необыкновенный цветок с лепестками разного цвета. (На коврографе выкладывается цветок с лепестками разного цвета). Лепестки были такого цвета: красный, оранжевый, жёлтый, зелёный, голубой, синий, фиолетовый. Гномикам очень понравился этот цветок, и они принесли его домой. Но вскоре гномы стали ссориться из-за него. Тогда они решили, что каждый выберет себе тот лепесток, который больше всего ему нравится.

- Дети, сколько всего лепестков?
- А сколько гномов?
- Всем гномикам хватит лепестков?
- Как вы думаете, какой лепесток выберет Кохле?

- Почему? (его одежда такого же цвета).
  - А Охле? И т. д.
  - Пока гномики выбирали себе лепестки, подул ветер, и лепестки разлетелись.  
(На коврографе выкладывается ряд из семи лепестков по цветам радуги «носиком» влево).
  - Дети, первый лепесток какого цвета?
  - Второй? И т. д.
  - Лепестки расположены по цветам радуги. В радуге цвета расположены в таком же порядке. Давайте и мы с вами нарисуем радугу. Какой цвет будет вначале? Следующий? И т. д.
- Дети рисуют радугу.*

### 9. «Фонарики»

Цель:

- Развитие сенсорных способностей (восприятие цвета, формы, величины);
- Совершенствование интеллекта;
- Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов;
- Освоение количественного счёта.

#### «Волшебные фонарики»

- Дети, друзья подарили Фифе фонарики, а зажигать он их не умеет, просит вас помочь ему.
- Зажгите круглые фонарики.
- Сколько фонариков?
- Какого цвета фонарики?
- Сколько зелёных?
- Сколько красных?
- Сколько больших?
- Сколько маленьких?
- Зажгите квадратные фонарики.
- Сколько фонариков?
- Какого цвета фонарики?
- Сколько зелёных?
- Сколько красных?
- Сколько больших?
- Сколько маленьких?

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

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

### 10. «Математические корзинки»

Цель:

- Формирование счёта, освоение состава числа в пределах пяти;
- Знакомить с понятиями: полное и неполное множество, пустое множество;
- Развитие мелкой моторики рук;
- Формирование психических процессов: внимания, памяти и мышления.

#### «Корзинки».

- Зверята - цифрята отправились в лес за грибами (*цифры до 5*). Что нужно для этого взять с собой? (*корзинки*).

- Назовите всех зверят - цифрят. На какую цифру похоже каждое животное?
- У каждой зверушки своя корзинка. В неё входит столько грибов, на какую цифру похож сам зверёк. Давайте разберёмся, кому какую корзинку дать.

*Дети выполняют задание.*

- Сколько грибочков вмещается в корзину ёжика? Зайки? И т. д.
- Давайте наполним корзинки зверят - цифрят.

### 11. Совместная интегрированная игровая деятельность.

#### «КОЗА И СЕМЕРО КОЗЛЯТ»

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

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

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

В театрализации участвуют 9 детей.

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

*Выходит мама-коза.*

**Педагог.** И семеро козлят.

*Появляются семеро козлят.*

**Педагог.** Их звали...

*Дети называют свои имена.*

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

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

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

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

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

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

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

*Мама уходит, и козлята остаются одни.*

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

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

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

**Педагог.** Только они сделали все, что придумали, как раздался стук в дверь. Волк подкрадывается к домику и стучит в дверь.

**Один козленок.** Кто там?

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

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

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

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

**Третий козленок.** Похоже это наша мама.

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

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

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

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

**Козлята (хором).** Ура! Это наша мама.

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

## МАРТ

### **1. ИГРЫ НА КОВРОГРАФЕ**

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

#### **«Шапочка Фифы»**

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

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

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

Цель: Развитие конструктивных способностей детей.

#### **«Кран» (фигура 16).**

**«Складывание предметных форм по собственному замыслу».**

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

Цель: Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.

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

### **4. Прозрачный квадрат.**

Цель:

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

Свои варианты конструирования хорошо знакомых фигур.

### **5. «Чудо Крестики 2»**

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.

### **6. «Геоконт»**

Цель:

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

**Выкладывание силуэтов предметов по схемам из альбома.**

### **7. «Лепестки»**

Цель:

- Закреплять умение определять цвета;
- Развитие пространственного расположения и его смыслового отражения в речи (над, под, между, рядом, слева, справа);



- Развитие умения считать, отсчитывать нужное количество, определять порядковый номер;
- Развитие внимания, памяти, воображения.

#### «В гости к весёлым гномам»

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

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

-А сейчас? И т. д.

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

*(Дети закрывают глаза. Воспитатель убирает два лепестка, потом три лепестка. Дети говорят, что изменилось?).*

#### 8. «Математические корзинки»

Цель:

- Формирование счёта, освоение состава числа в пределах пяти;
- Знакомить с понятиями: полное и неполное множество, пустое множество;
- Развитие мелкой моторики рук;
- Формирование психических процессов: внимания, памяти и мышления.

#### «Друзья отправляются в лес»

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

- Чья корзинка у тебя оказалась?
- Сколько грибков в этой корзинке?

#### 9. «Теремки»

Цель:

- Познакомить детей с игрой «Теремки», учить различать теремки по цвету, познакомить детей с гласными буквами, пропевая песенки артистов-акробатов;
- Совершенствовать память, развивать словарный запас.

#### «Кто – кто в теремочке живёт?»

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

Дети занимают места в вагончиках, и поезд отправляется.

«Вагончики, вагончики

По рельсам тарахтят.

Везут в деревню «Сказкино»

Компанию ребят».

Дети: - Чух-чух-чух,

Чух-чух-чух.

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

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

Беседа:

- О ком рассказывается в этой сказке?
- Как жили звери?
- Почему теремок сломался?
- Медведь хотел сломать теремок или нет?

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

- Сколько зверей около теремка?
- Кто первый? Кто последний?
- Между кем находится лягушка? Заяц? Волк?
- Кто справа от лисы? Мышки? Кто слева от волка? И т. д.

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

*Проводится пальчиковая игра «Теремок».*

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

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

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

Кто бы тот замок открыть нам помог?

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

Отодвиньте-ка задвижку.

Слева мышка, справа волк –

Нажимают на замок.

Зайка, мишка, мышка, волк

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

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

-Давайте вместе споём песенки шутов все вместе.

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

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

*Дети рассаживаются по вагончикам и поют песенку.*

## **10. Логико – математическая игра.**

### **«Как друзья выбрали подарок для Жужу».**

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

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

Давным-давно, три дня тому назад,

Позавчера, со вторника на ужин,

Друзья собрались в Игроград,

На день рожденья к Пчёлке Жужу.

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

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

*На коврограф прикрепляются схематичные рисунки кукол.*

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

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

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

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

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

-Какой формы может быть ручка у зонтиков? (*Овальная, треугольная, квадратная*). Части каких геометрических фигур можно взять, чтобы сделать ручку для зонтика? (*Половину*

прямоугольника – квадрат, часть треугольника – тоже треугольник, часть треугольника – трапеция и т. д.).

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

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

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

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

*Воспитатель показывает «Шнур – затейник».*

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

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

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

*Дети под диктовку вместе с воспитателем вышивают прямоугольник.*

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

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

*Воспитатель показывает детям схему бантика.*

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

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

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

## **АПРЕЛЬ**

### **1. ИГРЫ НА КОВРОГРАФЕ**

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

**«А это зачем?»**

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

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

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

Цель: Развитие конструктивных способностей детей.

**«Складывание предметных форм по собственному замыслу».**

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

Цель: Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.

Конструирование фигуры по схемам № 11 и 12, закрашивание рисунков в книжке

**«Квадратные забавы»**

#### **4. Прозрачный квадрат.**

Цель:

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

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

#### **5. «Чудо Крестики 2»**

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: «Сказки» (Василиса Прекрасная, Иван Царевич, Кашей Бессмертный, Змей Горыныч, Петрушка) и складываем предмет.

#### **6. «Геоконт»**

Цель:

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

**Выкладывание силуэтов предметов по схемам из альбома.**

#### **7. «Лепестки»**

Цель:

- Закреплять умение определять цвета;
- Развитие пространственного расположения и его смыслового отражения в речи (над, под, между, рядом, слева, справа);
- Развитие умения считать, отсчитывать нужное количество, определять порядковый номер;
- Развитие внимания, памяти, воображения.

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

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

-Какого цвета? (*Красного*).

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

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

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

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

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

*Дети собирают цветок на ковролине.*

#### **8. «Математические корзинки»**

Цель:

- Формирование счёта, освоение состава числа в пределах пяти;
- Знакомить с понятиями: полное и неполное множество, пустое множество;
- Развитие мелкой моторики рук;
- Формирование психических процессов: внимания, памяти и мышления.

##### **«Цифрята набрали грибов»**

- Выложите все корзинки на стол и 10 грибов.

- А теперь разложите эти грибки по корзинкам произвольно.

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

#### **9. «Кораблик Плюх-Плюх»**

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

Отважный кораблик

Плывёт по волнам,

Детишки – матросы,

А я – капитан.

Матросы, забыв

Про усталость и скуку,

В пути изучают

Морскую науку.

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

*(Плюх-Плюх).*

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

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

*Первая – самая низкая*

*Вторая – низкая*

*Третья – средняя*

*Четвёртая – высокая*

*Пятая – самая высокая*

### **«Наденем флажки»**

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

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

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

### **10. «Теремки»**

Цель: продолжить знакомство с гласными звуками и буквами.

#### **«Назовите жителей волшебных сундучков».**

*Дети берут сундучки, называют жителя и пропевают песенку.*

*Пение со «Складушками». Гласная песенка.*

### **11. Логико – математическая игра.**

#### **«Как друзья шли в гости к пчёлке Жуже»**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

*Дети берут игру «Волшебная восьмёрка».*

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

*Дети складывают цифру 4.*

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

*Дети вместе с Г. выполняют действия.*

-Но цветок не появился, сделал не так? (Он сложил не ту цифру).

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

*Дети складывают.*

-Что нужно сделать дальше, чтобы вырос цветок?

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

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

## МАЙ

### **1. ИГРЫ НА КОВРОГРАФЕ**

Цель: Формировать у детей представления об особенностях внешнего вида животных.

**« У кого какие ноги?»**

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

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

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

Цель: Развитие конструктивных способностей детей.

**«Складывание предметных форм по собственному замыслу».**

### **3. «Чудо Крестики 2»**

Цель:

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

**«Составляем фигуры из альбома»**

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

#### 4. «Геоконт»

Цель:

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

**Выкладывание силуэтов предметов по схемам из альбома.**

#### 5. «Математические корзинки»

Цель:

- Формирование счёта, освоение состава числа в пределах пяти;
- Знакомить с понятиями: полное и неполное множество, пустое множество;
- Развитие мелкой моторики рук;
- Формирование психических процессов: внимания, памяти и мышления.

**«Корзинка Зайки – Двойки»**

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

#### 6. «Кораблик Плюх-Плюх»

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

**«Дует ветер»**

На кораблике флажки расположены произвольно.

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

Дается алгоритм:

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

**«Надеваем флажки»**

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

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

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

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

#### 7. «Теремки»

Цель: продолжить знакомство с гласными звуками и буквами.

**«Какие предметы можно положить в этот сундучок?»**

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

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

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

## 8. Логико – математическая игра.

### «Как Жужа гостей встречала»

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

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

П. Ж. ждала гостей-Г. К., М. М. и К. К.

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

Лампа, чашка, сапожок,

Ключик, веник, утюжок...

Дом уютный у меня,

Буду рада вам, друзья!

*Дети делают на «Геоконте» любой предмет из перечисленных.*

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

*Показываются схематичные рисунки чашек.*

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

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

-Справа от себя – чашку она?

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

- поставила между чашками К. К. и Каррчика, напротив себя.

*Дети составляют чашку Медвежонка.*

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

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

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

*Дети отмечают улей, в котором Жужа нашла мёд.*

-Какой формы этот улей? (Квадратной).

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

*Дети предлагают свои варианты.*

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

*Дети вышивают на «Шнуре – затейнике».*

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

Я раскрою вам секрет – как рисуется портрет!

Раз - детали разлож-ж-жу.

Два – фигурки обвож-ж-жу.

Три - раскрашу в семь цветов.

Крыльев взмах-портрет готов!

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

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



**Развивающие игры и занятия в старшей группе.  
Перспективный план работы.**

<b>Ме- сяц</b>	<b>Используемые игры</b>	<b>Программное содержание</b>	<b>Итоговое занятие</b>
<b>С Е Н Т Я Б Р Ь</b>	1.«Цифроцирк» 2.«Буквоцирк» 3.Коврограф 4.«Двухцветный квадрат Воскобовича» 5.«Чудо-крестики 2» 6.«Четырёхцветный квадрат Воскобовича» 7.«Шнур Малыш» 8.«Прозрачный квадрат» 9.«Геоконт» 10.«Лабиринты цифр»	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа. Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти.</li> <li>· Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.</li> <li>· Знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова.</li> <li>· Развитие сенсорных способностей (цвет и форма), элементарных математических представлений.</li> <li>· Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.</li> <li>· Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.</li> <li>· Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве, различать геометрические фигуры.</li> </ul>	<p><b>Логико – математическая игра «Как проходят занятия в школе волшебства»</b></p> <p>Цель: развитие творческих способностей, операций логического мышления и самостоятельности; умений рисовать геометрические фигуры по заданным точкам, разделять изображение на части, составлять по силуэтной схеме фигурки из частей.</p>
<b>О К</b>	1.«Цифроцирк» 2.«Буквоцирк»	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда,</li> </ul>	<p><b>Логико – математическая игра «Как Малыш Гео шёл в гости к</b></p>

<p><b>Т</b> <b>Я</b> <b>Б</b> <b>Р</b> <b>Б</b></p>	<p>3.Коврограф 4.«Двухцветный квадрат Воскобовича» 5.«Чудо-крестики 2» 6.«Четырёхцветный квадрат Воскобовича» 7.«Шнур Малыш» 8.«Прозрачный квадрат» 9.«Геоконт» 10.«Лабиринты цифр» 11.«Математические корзинки»</p>	<p>порядковым и количественным значением числа. Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.</li> <li>· Знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова.</li> <li>· Развитие сенсорных способностей (цвет и форма), элементарных математических представлений.</li> <li>· Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.</li> <li>· Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.</li> <li>· Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве, различать геометрические фигуры</li> <li>· Освоение геометрических представлений, пространственных отношений.</li> </ul>	<p><b>девочке Дольке»</b> Цель: развитие умений сравнивать геометрические фигуры по форме и размеру, группировать их по признакам; делить целое на части, сравнивать их между собой; воспринимать количество независимо от расположения и цвета; составлять целое из частей, делать фигуры по точкам координатной сетки; понимать пространственные отношения.</p>
<p><b>Н</b> <b>О</b> <b>Я</b> <b>Б</b> <b>Р</b> <b>Б</b></p>	<p>1.«Цифроцирк» 2.«Буквоцирк» 3.Коврограф 4.«Двухцветный квадрат Воскобовича» 5.«Чудо-крестики 2» 6.«Четырёхцветный квадрат Воскобовича» 7.«Шнур Малыш» 8.«Прозрачный квадрат» 9.«Геоконт» 10.«Математические корзинки» 11.«Лепестки» 12.«Чудо – Цветик»</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа. Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти.</li> <li>· Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.</li> <li>· Знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова.</li> <li>· Развитие сенсорных способностей (цвет и форма), элементарных математических представлений.</li> <li>· Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.</li> <li>· Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.</li> <li>· Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве, различать геометрические</li> </ul>	<p><b>Логико – математическая игра. «Как Малыш Гео гостил у девочки Дольки»</b> Цель: развитие умений ориентироваться на листе бумаги, рисовать изображения с помощью графического диктанта; решать логические задачи; делать силуэты из геометрических фигур по схеме; составлять слова; классифицировать предметы по видовому признаку.</p>

		<p>фигуры</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Освоение геометрических представлений, пространственных отношений.</li> </ul>	
<p><b>Д</b> <b>Е</b> <b>К</b> <b>А</b> <b>Б</b> <b>Р</b> <b>Б</b></p>	<p>1.«Цифроцирк» 2.Коврограф 3.«Двухцветный квадрат Воскобовича» 4.«Чудо-крестики 2» 5.«Четырёхцветный квадрат Воскобовича» 6.«Шнур Малыш» 7.«Прозрачный квадрат» 8.«Геоконт» 9.«Лабиринты цифр» 10.«Математические корзинки» 11.«Лепестки» 12.«Чудо – Цветик»</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа. Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти.</li> <li>· Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.</li> <li>· Знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова.</li> <li>· Развитие сенсорных способностей (цвет и форма), элементарных математических представлений.</li> <li>· Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.</li> <li>· Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.</li> <li>· Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве, различать геометрические фигуры</li> <li>· Освоение геометрических представлений, пространственных отношений.</li> </ul>	<p><b>Логико – математическая игра «Как Лопушок и Фифа украшали новогоднюю ёлку»</b> Цель: развивать умения сравнивать геометрические фигуры по форме и величине; определять смену направления движения, на ощупь находить путь в лабиринте; решать проблемные задачи, формулировать вопросы, составлять по замыслу предметные силуэты из частей.</p>
<p><b>Я</b> <b>Н</b> <b>В</b> <b>А</b> <b>Р</b> <b>Б</b></p>	<p>1.«Цифроцирк» 2.«Буквоцирк» 3.Коврограф 4.«Двухцветный квадрат Воскобовича» 5.«Чудо-крестики 3» 6.«Четырёхцветный квадрат Воскобовича» 7.«Шнур Малыш» 8.«Прозрачный квадрат» 9.«Геоконт» 10.«Лабиринты цифр» 11.«Лепестки» 12.«Чудо – Цветик» 13.«Кораблик БРЫЗГ – БРЫЗГ» 14.«Теремки»</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа. Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти.</li> <li>· Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.</li> <li>· Знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова.</li> <li>· Развитие сенсорных способностей (цвет и форма), элементарных математических представлений.</li> <li>· Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.</li> </ul>	<p><b>Логико – математическая игра «Как Галчонок Каррчик помогал пчёлке Жуже»</b> Цель: развитие умений определять количественное и порядковое значение числа, складывать равные числа; понимать пространственные отношения; составлять целое из частей. Сравнить результат своей деятельности с образцом, анализировать схему фигуры и находить ошибки при её конструировании; решать головоломки; смешивать краски.</p>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>· Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.</li> <li>· Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве, различать геометрические фигуры</li> <li>· Освоение геометрических представлений, пространственных отношений.</li> </ul>	
<b>Ф</b> <b>Е</b> <b>В</b> <b>Р</b> <b>А</b> <b>Л</b> <b>Б</b>	1. Коврограф 2. Двухцветный квадрат Воскобовича 3. Четырёхцветный квадрат Воскобовича 4. «Прозрачный квадрат» 5. «Чудо-крестики 3» 6. «Геоконт» 7. «Лепестки» 8. «Фонарики» 9. «Математические корзинки» 10. «Чудо – Цветик» 11. «Кораблик БРЫЗГ – БРЫЗГ» 12. «Теремки» 13. «Логоформочки»	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда в пределах 5.</li> <li>· Развитие конструктивных способностей детей.</li> <li>· Формирование знаний о геометрических фигурах.</li> <li>· Освоение количественного счёта.</li> <li>· Совершенствование интеллекта.</li> <li>· Развитие воображения и творческих способностей.</li> <li>· Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов.</li> <li>· Закрепление умения определять цвета.</li> <li>· Развитие пространственного расположения.</li> </ul>	<b>Интегрированное игровое занятие «Как мы были на цирковом представлении»</b> <b>Цель:</b> развитие творческих способностей, умений ориентироваться в ряду цифр, понимать пространственные отношения; проводить буквенный анализ слов, составлять буквы из частей, а из букв – слова; договариваться между собой; следовать общей цели и решать общую задачу.
<b>М</b> <b>А</b> <b>Р</b> <b>Т</b>	1. Коврограф 2. Двухцветный квадрат Воскобовича 3. Четырёхцветный квадрат Воскобовича 4. «Прозрачный квадрат» 5. «Чудо-крестики 3» 6. «Геоконт» 7. «Лепестки» 8. «Математические корзинки» 9. «Теремки» 10. «Кораблик БРЫЗГ – БРЫЗГ» 11. «Теремки» 12. «Логоформочки» 13. «Чудо – Цветик» 14. «Счетовозик»	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Развитие конструктивных способностей детей.</li> <li>· Формирование знаний о геометрических фигурах.</li> <li>· Освоение количественного счёта.</li> <li>· Совершенствование интеллекта.</li> <li>· Развитие воображения и творческих способностей.</li> <li>· Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов.</li> <li>· Знакомство детей с гласными звуками и буквами.</li> </ul>	<b>Развлечение для детей и родителей «Как мы праздновали день рождения посёлка»</b>
<b>А</b> <b>П</b> <b>Р</b> <b>Е</b> <b>Л</b>	1. Коврограф 2. Двухцветный квадрат Воскобовича 3. Четырёхцветный квадрат Воскобовича	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Развитие конструктивных способностей детей.</li> <li>· Формирование знаний о геометрических фигурах.</li> <li>· Освоение количественного</li> </ul>	<b>Интегрированное игровое занятие «Как Эник и Бэник читали письмо»</b> <b>Цель:</b> развитие умений составлять буквы и слова, читать

<b>Б</b>	4.«Прозрачный квадрат» 5.«Чудо-крестики 3» 6.«Геоконт» 7.«Лепестки» 8.«Математические корзинки» 9.«Теремки» 10.«Кораблик БРЫЗГ – БРЫЗГ» 11.«Теремки» 12.«Логоформочки» 13.«Чудо – Цветик» 14.«Счетовозик»	счёта. · Совершенствование интеллекта. · Развитие воображения и творческих способностей. · Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов. · Продолжить знакомство детей с гласными звуками и буквами. · Решение логико-математических задач.	слоги и слова, понимать пространственные отношения, вышивать буквы с помощью графического диктанта, договариваться друг с другом.
<b>М А Й</b>	1.Коврограф 2.«Двухцветный квадрат Воскобовича» 3.«Шнур Малыш» 4.«Чудо – крестики 3» 5.«Кораблик Плюх – Плюх» 6.«Теремки» 7.«Математические корзинки» 8.«Геоконт» 9.«Кораблик БРЫЗГ – БРЫЗГ» 10.«Теремки» 11.«Логоформочки» 12.«Чудо – Цветик»	· Развитие конструктивных способностей детей. · Формирование знаний о геометрических фигурах. · Освоение количественного счёта. · Совершенствование интеллекта. · Развитие воображения и творческих способностей. · Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов. · Продолжить знакомство детей с гласными звуками и буквами. · Решение логико-математических задач.	<b>Логико – математическая игра «Как шуты развлекали короля»</b> Цель: развитие умений трансформировать геометрические фигуры; понимать количественное значение числа, состав числа шесть из единиц и меньших чисел; отражать пространственные отношения в речи, придумывать сюжетные картинки.

## СЕНТЯБРЬ.

### **1.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.

#### **«Поймай бабочку».**

-Только друзья разложили на Полянке цветные квадраты, как появилась бабочка. Она порхала, перелетая с одного квадрата на другой.

*Карточки раскладываются в три ряда по три в каждом ряду. Цель : поиск карточки, например, синей. Поиск происходит путём подачи команд: «Вверх», «Вниз», «Вправо», «Влево». Исходное положение указывается в начале игры (например, белая карточка). За командами дети следят только зрительно, без помощи пальца и указки, передвигаясь на соседнюю карточку. Как только дети находят нужную карточку, хлопают в ладоши.*

#### **«Шуты – акробаты»**

На Полянке появились шуты – акробаты. У каждого была своя песенка и любимая буква.

Используются «Забавные буквы» и «Разноцветные верёвочки». Детям предлагается сделать из верёвочек любимую букву каждого шута и пропеть его песенку.

#### **«Верёвочкины сказки»**

## **БУКВА «И».**

На опушке Чудесной Поляны Золотых Плодов росли два дерева – низкое и высокое. Высокое дерево касалось кроной облаков и очень гордилось своим ростом. Оно хвастливо говорило: «Я самое красивое, я самое высокое!» Низкое дерево было скромным. «Главное для дерева, - думало оно, это не рост, а надёжность и прочность».

Однажды забрёл на Поляну гуляка – Ветер. Он сразу заприметил высокое дерево и стал раскачивать его из стороны в сторону. Высокое дерево сломалось пополам и с шумом рухнуло к корням Низкого Дерева. «Помоги-и-и», - было последнее, что успело прокричать Высокое Дерево. «И-и-и», - подхватило лесное эхо и ещё долго-долго носило этот звук по лесу.

*На коврографе верёвочками выкладываются две вертикальные линии: слева – короткая, справа – в два раза длиннее. Длинная линия перегибается пополам и прикрепляется у основания короткой (получается буква И).*

## **БУКВЫ «Е» и «Ё».**

Жили-были два братца: братец Е и братец Ё. Они были так похожи, что все их путали и никто, даже все на свете знающий дедушка, не мог разобраться, где братец Е, а где братец Ё. Шалуны этим пользовались. Братец Е съедал две порции своего любимого мороженого, а братец Ё два раза в день играл на скрипке.

Но вот однажды, пока братцы спали, в окошко заглянуло удивительное солнышко, и... всё изменилось.

*На коврографе из верёвочек выкладываются две буквы Е. Детям предлагается подумать, что изменилось во внешнем облике двух братьев. Что появилось у одного из них? Двумя кружочками над одной из букв обозначаются точки.*

## **2. «Предметный мир вокруг нас»**

Цель:

- Знакомить детей с предметным миром и трудом взрослых;
- Формирование отчётливых представлений о предметах ближайшего окружения, осознание особенностей их строения и назначения, выделение существенных признаков, объединяющих предметы в родовые обобщения.

### **«Помоги Катюше одеться» (лист 1).**

- Рассмотрите картинки внизу листа. Узнайте по описанию, о какой картинке идёт речь: «На улице дождь, холодно» Как ты догадался?

- Катя собирается идти в детский сад, что ей надо надеть? Найди нарисованную на листе подходящую для такой погоды одежду и обувь и обведи её фломастером. Соедини линиями картинку и обведённые предметы. Почему ты думаешь, что надо надеть резиновые сапожки, а не тапочки? Почему ты выбрал плащ, а не шубу»

## **3.ЦИФРОЦИРК.**

Цель:

- Продолжать знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа;
- Развивать внимание, память, логическое мышление, воображение, речь.

### **«Парад – алле»**

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

## **4.БУКВОЦИРК.**

Цель:

- Продолжить знакомить детей с гласными буквами, производить звуковой анализ слов;
- Развивать внимание, память, логическое мышление, воображение, речь.

### **«Эхо»**

- В Буквоцирке можно не только услышать, но даже увидеть эхо. На арене-Ярлекин. Он набирает воздух и долго тянет «Я-я-я-я-я-а». Зрители дружно подхватывают песенку и... Неожиданно появляется, как ты думаешь, кто? Конечно же, это Арлекин!

-А кто будет эхом у Ёрлекина, Юрлекина, Ирлекина и Ерлекина? Постройте на арене пары артистов.

### 5. «ПРОЗРАЧНЫЙ КВАДРАТ»

Цель:

- 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?

### 6. «ГЕОКОНТ» СКАЗКА ОБ УДИВИТЕЛЬНОМ ГЕОКОНТЕ.

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 снится необыкновенный сон». Глава 1.

*Чтение главы.*

*Вручение детям золотого плода*

- Перед тобой игра «Геоконт». В сказочном фиолетовом лесу – это Чудесная Поляна Золотых Плодов с Царскими гвоздиками, на которых Паук Юк плетёт разноцветные паутинки.

*Дети рассматривают игру, дают имена гвоздикам. Пробуют плести паутинки произвольно.*

### 7. «ЛАБИРИНТЫ ЦИФР»

Цель:

- Освоение математических представлений у детей: обозначение количества цифрой; независимость количества от формы и расположения предметов; умение находить и исправлять ошибки; представлять целое по фрагментам;
- Развитие внимания, памяти, мышления.

#### «Добро пожаловать» Лист 1.

### 8. «Чудо Крестики 2»

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

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

Цель: Развитие конструктивных способностей детей.

#### «Конструирование по схемам»

Домик. Конфета. Летучая мышь

#### 10. «Шнур Малыш»

Цель:

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

#### «Строим буквы»

Гласные А, О, У, Э, Ы.

### ОКТАБРЬ.

#### 1. *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.

#### «Кто спрятался?»

На полянке появились гномы Кохла, Охла, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи в разноцветных шапочках. Они стали играть в прятки с Лопушком.

*На коврографе располагаются цветные карточки по считалке «Каждый охотник желает знать, где сидит фазан». Это шапочки гномов. Дети закрывают глаза, взрослый в это время убирает одну из карточек. Кто из гномов спрятался?*

*Вариант усложнения: карточки меняются местами.*

#### «Воздушные шары»

Пёс Пятёрка, Лиса Девятка, Зайка Двойка, Магнолик и Лопушок встретились на Полянке. Лопушок принёс с собой воздушные шары и стал делить их между друзьями. Лисе Девятке – девять шаров, Зайке Двойке – два и т. д. Кто остался вообще без шаров?

*Детям предлагается распределить кружочки между зверятами – цифрятами, обосновать своё решение.*

#### 2. «Предметный мир вокруг нас»

Цель:

- Знакомить детей с предметным миром и трудом взрослых;
- Формирование отчётливых представлений о предметах ближайшего окружения, осознание особенностей их строения и назначения, выделение существенных признаков, объединяющих предметы в родовые обобщения.

#### «Мишкин шкаф» (лист 2).



- У Мишки в комнате стоит большой шкаф. На каждой полке сложены разные вещи. Хочешь узнать, что лежит на каждой полке? Тогда найди на листе картинки, соединённые одной линией. Назови эти предметы. Почему Мишка положил их на одну полочку? Чем отличаются носки и колготки? Носки и гольфы? Чем они похожи?

*Аналогично идёт беседа о других предметах.*

### **3.ЦИФРОЦИРК.**

Цель:

- Продолжать знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа;
- Развивать внимание, память, логическое мышление, воображение, речь.

#### **«Чехарда»**

На арене Цифроцирка выступает Ёжик Наездник. Он устроил настоящую чехарду, перепрыгивая через зверят-цифрят. Сначала он перепрыгнул через Зайку Двойку, затем через Крыску Четвёрку. Кто следующий?

*Ребёнок выстраивает сначала ряд чётных чисел, затем нечётных.*

- Теперь в обратном порядке, начиная с Лисы.

### **4.БУКВОЦИРК.**

Цель:

- Продолжить знакомить детей с гласными буквами, производить звуковой анализ слов;
- Развивать внимание, память, логическое мышление, воображение, речь.

#### **«Чехарда»**

Артисты встают друг за другом по песенкам: «А-О-У-Ы-Э», «Я-Ё-Ю-И-Е», а затем незаметно меняются местами.

- Вам нужно угадать, кто стоит не на своём месте. Кто из шутов перепрыгнул и занимает теперь не своё место.

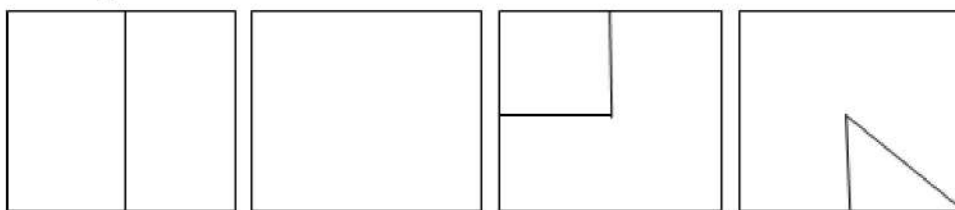
### **5.«ПРОЗРАЧНЫЙ КВАДРАТ»**

Цель:

- 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.

### **6.«ГЕОКОНТ» СКАЗКА ОБ УДИВИТЕЛЬНОМ ГЕОКОНТЕ.**

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 находит Чудесную Поляну». Глава 2.**

*Чтение главы.*

*Плетение на геоконте геометрических фигур (квадрат, треугольник, прямоугольник).*

## **7. «ЛАБИРИНТЫ ЦИФР»**

Цель:

- Освоение математических представлений у детей: обозначение количества цифрой; независимость количества от формы и расположения предметов; умение находить и исправлять ошибки; представлять целое по фрагментам;
- Развитие внимания, памяти, мышления.

**«В лабиринтах дворца» Лист 2.**

## **8. «Чудо Крестики 2»**

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: «Люди» (девочка, малыш, мальчик) и складываем предмет.

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

Цель: Развитие конструктивных способностей детей.

**«Конструирование по схемам»**

Конверт. Семафор. Мышка.

## **10. «Шнур Малыш»**

Цель:

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

**«Строим буквы»**

Гласные Я, Ё, Ю, Е, И.

## **11. «Математические корзинки»**

Цель:

- Формирование счёта, освоение состава числа в пределах пяти;
- Знакомить с понятиями: полное и неполное множество, пустое множество;
- Развитие мелкой моторики рук;
- Формирование психических процессов: внимания, памяти и мышления.

**«Кто набрал грибов больше всех?»**

Ребёнок заполняет две любые корзинки, например, Крыски Четвёрки Пёсика Пятёрки и считает грибки.

- Сколько грибов в каждой корзинке? У кого грибов больше (меньше)? На сколько больше (меньше)?

## **НОЯБРЬ.**

### **1. 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.

**«Кто остался?»**

В городе Геограде в четырёхугольном домике поселились братья-четырёхугольники, а в треугольном - треугольники. Однажды к ним в гости приехали круг и овал. В каком домике они останутся? Какие домики нужны для них?

*На коврографе располагаются геометрические фигуры (различные треугольники, четырёхугольники, круги и овалы) и два домика (четырёхугольник и треугольник). Дети из «Разноцветных верёвочек» строят дома для круга и овала.*

## **2. «Предметный мир вокруг нас»**

Цель:

- Знакомить детей с предметным миром и трудом взрослых;
- Формирование отчётливых представлений о предметах ближайшего окружения, осознание особенностей их строения и назначения, выделение существенных признаков, объединяющих предметы в родовые обобщения.

### **«Угадай, кого как зовут» (лист 3).**

- На этой картинке нарисованы Катя и Наташа. Угадай, кого как зовут, если Катя одета в сарафанчик в горошек и на голове у неё платочек. Наташа в полосатой кофточке, юбке и панамке. Покажи, кого зовут Катя. Как ты догадался? А как зовут другую девочку, почему ты так думаешь?

## **3. ЦИФРОЦИРК.**

Цель:

- Продолжать знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа;
- Развивать внимание, память, логическое мышление, воображение, речь.

### **«Загадки Магнолика»**

На арене маг Магнолик. Отгадай, кого он спрятал под своей волшебной шляпой, если любимое число этого артиста меньше девятки; больше четвёрки и т. д.

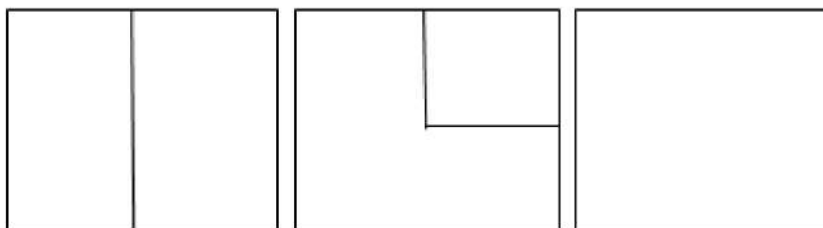
## **4. «ПРОЗРАЧНЫЙ КВАДРАТ»**

Цель:

- 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.

## **5. «ГЕОКОНТ» СКАЗКА ОБ УДИВИТЕЛЬНОМ ГЕОКОНТЕ.**

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 тайну Поляны». Глава 3.**

*Чтение главы.*

*Делаем фигуры на геоконте по схемам. Бочонок.*

## **6. «ЛАБИРИНТЫ ЦИФР»**

Цель:

- Освоение математических представлений у детей: обозначение количества цифрой; независимость количества от формы и расположения предметов; умение находить и исправлять ошибки; представлять целое по фрагментам;
- Развитие внимания, памяти, мышления.

### **«Королевский обед» Лист 3.**

#### **7. «Чудо Крестики 2»**

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.

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

Цель: Развитие конструктивных способностей детей.

#### **«Конструирование по схемам»**

Ёжик. Звёздочка. Башмачок.

#### **9. Шнур Малыш»**

Цель:

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

#### **«Строим цифры»**

Цифры 1, 2, 3, 4.

#### **10. «Математические корзинки»**

Цель:

- Формирование счёта, освоение состава числа в пределах пяти;
- Знакомить с понятиями: полное и неполное множество, пустое множество;
- Развитие мелкой моторики рук;
- Формирование психических процессов: внимания, памяти и мышления.

#### **«Как цифрята поделили грибы?»**

Ребёнку предлагается заполнить 3, 4, 5 и т. д. корзинок так, чтобы в двух из них грибов было поровну, а в третьей меньше (больше).

#### **11. «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).*

- Вот подул шаловливы ветерок и все лепестки повернулись в одну сторону – «носиком» влево (вправо, вниз, вверх).

*Усложнение игры: лепестки располагаются не в ряд, а произвольно.*

#### **12. «Чудо – цветик»**

Цель:

- Знакомство с соотношением целого и числа;
- Развитие сенсорики, памяти, внимания, логического мышления;
- Развитие творческих способностей.

Сказка «Чудо – цветики, или Тайна Поляны Чудесных Цветов»

Однажды Малыш Гео, весело напевая, шёл по Фиолетовому Лесу. И вдруг услышал чей-то плач. Голосок был тоненьким и еле слышным. «Кто это может быть?» - подумал Гео. Он подошёл поближе. На Поляне Чудесных Цветов сидела маленькая девочка и горько плакала. Вокруг неё лежали разноцветные лепестки. «Ты кто?» - спросил Малыш девочку. «Меня зовут Долька» - ответила она. «А почему ты плачешь?» «Не могу разгадать тайну Чудо – Цветиков». Гео быстро собрал рассыпанные лепестки и сложил сначала разноцветный, а потом одноцветный Чудо-Цветик. «Странно, - подумал Малыш, - обыкновенная головоломка. Что в ней таинственного?»

*-Рассмотри Чудо Цветики. Запомни, какие они.*

*-Разбери Чудо Цветики на части. Сложи точно так же.*

«Налетел на Фиолетовы лес Синий Ураган, - начала свою историю Долька. –Подхватил моих сестричек и унёс куда-то далеко-далеко. И вернутся они назад, если я разгадаю тайну Чудо Цветиков. А у меня ничего не получается», - снова расстроилась Долька. «Не плачь, я тебе помогу, - стал успокаивать её Малыш, - посмотри, какой красивый этот разноцветный Чудо Цветик. Он похож на Анютины глазки. Нарисуй его» «Да это Десятиглазка какая – то», - подумала Долька, обводя Цветик карандашом.

*-Найди Чудо Цветик, состоящий из четырёх разноцветных частей. Назови цвет каждой части.*

*-Сложи их на листе бумаги, обведи по контуру, вырежи и раскрась.*

*-Как ты думаешь, почему Долька назвала его Десятиглазкой? Дай похожие названия всем частям Чудо Цветика.*

## **ДЕКАБРЬ.**

### **1.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.

**«Какой длины Фифа?»**

Однажды Фифа задумалась: «Интересно, какой жея длины?» На Полянке закипела работа. Чем только не измеряли Фифу: и кружочками, и квадратиками, и зверятами-цифрятами, и даже Лопушком.

*На коврографе делается атликация гусеницы из верёвочек. Дети знакомятся с условной меркой-измеряют Фифу кружочками, квадратиками, зверятами-цифрятами и Лопушком. Каких мерок в Фифе больше всего, меньше всего?*

### **2.«Предметный мир вокруг нас»**

Цель:

- Знакомить детей с предметным миром и трудом взрослых;
- Формирование отчётливых представлений о предметах ближайшего окружения, осознание особенностей их строения и назначения, выделение существенных признаков, объединяющих предметы в родовые обобщения.

**«Угадай, кого зовут Саша» (лист 4).**

На ногах у Саши кроссовки. Наташа и Саша в брюках. У Наташи нарядная блузка в горошек. Покажи, кого зовут Саша. Почему ты так думаешь, объясни.

### **3.ЦИФРОЦИРК.**

Цель:

- Продолжать знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа;
- Развивать внимание, память, логическое мышление, воображение, речь.

#### «Угадай, кто»

Магнолик хлопает в ладоши, и на арене Цифроцирка появляются артисты.

*Педагог хлопает в ладоши, а ребёнок по количеству хлопков определяет цифру и находит артиста.*

- Сосчитай хлопки, покажи цифру и назови героя.

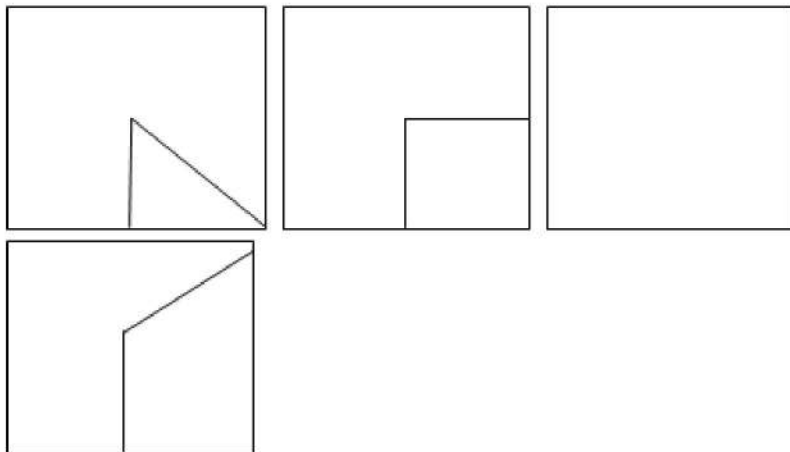
#### 4. «ПРОЗРАЧНЫЙ КВАДРАТ»

Цель:

- 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.

#### 5. «ГЕОКОНТ» СКАЗКА ОБ УДИВИТЕЛЬНОМ ГЕОКОНТЕ.

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 находит и теряет Луч-Владыку». Глава 4.

*Чтение главы.*

*Делаем фигуры на геоконте по схемам. Флажок.*

#### 6. «ЛАБИРИНТЫ ЦИФР»

Цель:

- Освоение математических представлений у детей: обозначение количества цифрой; независимость количества от формы и расположения предметов; умение находить и исправлять ошибки; представлять целое по фрагментам;
- Развитие внимания, памяти, мышления.

##### «Билеты на бал» Лист 4.

#### 7. «Чудо Крестики 2»

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

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

Цель: Развитие конструктивных способностей детей.

#### **«Конструирование по схемам»**

Лодочка. Рыбка. Самолётик.

### **9. «Шнур Малыш»**

Цель:

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

#### **«Строим цифры»**

Цифры 5, 6, 7, 8, 9.

### **10. «Математические корзинки»**

Цель:

- Формирование счёта, освоение состава числа в пределах пяти;
- Знакомить с понятиями: полное и неполное множество, пустое множество;
- Развитие мелкой моторики рук;
- Формирование психических процессов: внимания, памяти и мышления.

#### **«Все грибы пополам»**

- Положите на сто корзинки Пёсика Пятёрки и Мышки Тройки (Кота Шестёрки и Обезьянки Восьмёрки) и заполните их грибами.

- Как сделать так, чтобы в корзинках у друзей грибов стало поровну?

### **11. «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.

### **12. «Чудо – цветок»**

Цель:

- Знакомство с соотношением целого и числа;
- Развитие сенсорики, памяти, внимания, логического мышления;
- Развитие творческих способностей.

#### **Сказка «Чудо – цветики, или Тайна Поляны Чудесных Цветов»**

##### **(продолжение)**

«Дзинь – дзинь – дзинь – дзинь», послышался тихий звон, и на Поляне закачался необыкновенной красоты цветок с десятью лепестками. «Вот она – тайна Чудо Цветиков!» - воскликнула Долька. Но сестрички не появились. «Да, тайна, но, наверное, не главная», - подумал Малыш и внимательно посмотрел на другой Чудо Цветик. «А что если попробовать

вот так», - сказал он и начал что-то складывать. «Дзинь – дзинь – дзинь», - снова раздался звон, и на Поляне появились новые цветы. У одного было два лепестка, у второго – три, у третьего – четыре. «Долька, я сложил эти цветы из лепестков Чудо Цветика», - сказал Малыш.

-*Найди Четырёхглазку, положи её на стол и закрой лепестками Чудо Цветика.*

-*Сколько лепестков тебе понадобилось?*

-*Точно так же закрой лепестками Трёхглазку и Двуглазку.*

Долька захлопала в ладоши: «Вот это да! Целая поляна Чудесных цветов!»

-*Сложи из лепестков Четырёхглазку, Трёхглазку и Двухглазку на столе. Сколько всего цветков получилось?*

## **ЯНВАРЬ.**

### **1.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.

#### **«Где Лопушок?»**

Лопушок отправляется в путешествие и его первая остановка будет...

На коврографе выделяется отправная точка Лопушка из разноцветных липучек. «Забавные цифры или буквы» располагаются в разных частях коврографа. Первая остановка будет находиться две клеточки вправо, одну клеточку вверх и т. д. Последняя остановка рядом с Зайкой Двойкой.

### **2.«Предметный мир вокруг нас»**

Цель:

- Знакомить детей с предметным миром и трудом взрослых;
- Формирование отчётливых представлений о предметах ближайшего окружения, осознание особенностей их строения и назначения, выделение существенных признаков, объединяющих предметы в родовые обобщения.

#### **«Найди лишнюю картинку» (лист 5).**

- Внимательно рассмотри каждый ряд картинок, найди одну лишнюю и обведи её.
- Почему ты считаешь, что эта картинка лишняя?
- Как одним словом можно назвать все оставшиеся предметы?
- Почему их называют игрушками?

### **3.ЦИФРОЦИРК.**

Цель:

- Продолжать знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа;
- Развивать внимание, память, логическое мышление, воображение, речь.

#### **«Найди или отгадай цифру»**

- На арене Цифроцирка находятся все зверята-цифрята. Считая по порядку от 0 до 9, покажи их.

- Отгадай, какую цифру загадал Магнолик, если она больше 6, но меньше 8; меньше 5, но больше 2 и т. д.

### **4.«ПРОЗРАЧНЫЙ КВАДРАТ»**

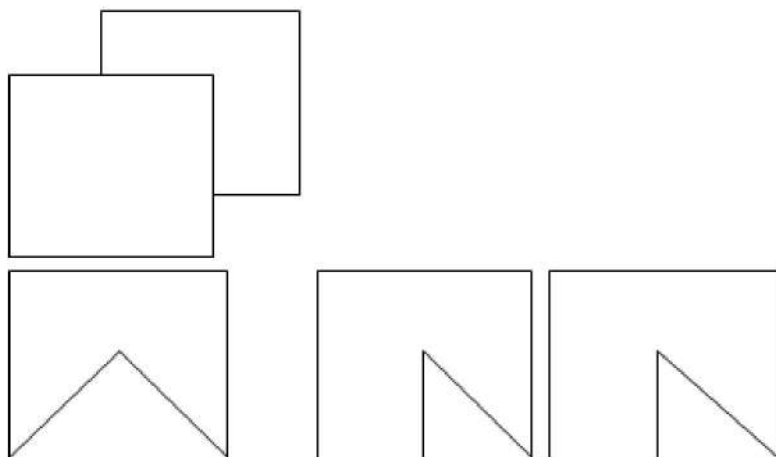
Цель:

- 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.

### 5. «ГЕОКОНТ» СКАЗКА ОБ УДИВИТЕЛЬНОМ ГЕОКОНТЕ.

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 наконец-то сажает гвоздики». Глава 5.**

*Чтение главы.*

*Делаем фигуры на геоконте по схемам. Колокол.*

### 6. «ЛАБИРИНТЫ ЦИФР»

Цель:

- Освоение математических представлений у детей: обозначение количества цифрой; независимость количества от формы и расположения предметов; умение находить и исправлять ошибки; представлять целое по фрагментам;
- Развитие внимания, памяти, мышления.

**«Портреты гостей» Лист 5.**

**«Прятки» Лист 6.**

### 7. «Чудо Крестики 3»

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.

**«Знакомимся с крестиками»**

- Перед вами игра. На что она похожа? (*На цветочную поляну, пёстрый ковёр, мозаику, калейдоскоп и т.д.*)

- Крестик какого цвета находится в центре игрового поля? Где находится крестик лимонного цвета? Сколько в нём частей? Из каких геометрических фигур состоит крестик бирюзового цвета? Где находятся крестики из пяти частей? Сколько их? Какого они цвета?

### 8. Двухцветный квадрат Воскобовича.

Цель: Развитие конструктивных способностей детей.

**«Конструирование по схемам»**

Птичка. Маленький домик. Котёнок.

### 9. «Шнур Малыш»

Цель:

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

#### «Строим образные фигуры»

Фигуры №1, №2.

### 10. «Математические корзинки»

Цель:

- Формирование счёта, освоение состава числа в пределах пяти;
- Знакомить с понятиями: полное и неполное множество, пустое множество;
- Развитие мелкой моторики рук;
- Формирование психических процессов: внимания, памяти и мышления.

#### «Магнолик и его загадочные корзинки»

Берётся корзинка для десяти грибов.

- Это корзинка Магнолика. Её могут заполнить только двое цифрят. Подберите пары (6 и 4, 3 и 7) и заполните корзинку грибами.
- Одно волшебное слово – и корзинка для десяти грибов превратилась в целую корзинку «-дцать». Ёжик Единичка положил на «-дцать» один грибок – получилось одиннадцать.
- Как получить 13, 14, 15 и другие числа второго десятка?

### 11. «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.*

### 12. «Чудо – цветок»

Цель:

- Знакомство с соотношением целого и числа;
- Развитие сенсорики, памяти, внимания, логического мышления;
- Развитие творческих способностей.

#### Сказка «Чудо – цветики, или Тайна Поляны Чудесных Цветов»

(продолжение)

«Но мы ещё не раскрыли главного секрета Чудо Цветиков», - сказал Гео. «Може, я попробую», - предложила Долька и стала накладывать лепестки друг на друга.

*- Построй башню из всех лепестков, накладывая их друг на друга.*

Малыш посмотрел на Долькину башню. «Красиво, - рассеянно сказал он. – А если сделать лесенку?» «Верно, - согласилась Долька, - лесенка обязательно куда – нибудь приведёт».

*- Сложи «лесенку» из всех частей разноцветного Чудо Цветика. Какая ступенька должна быть нижней, чтобы «лесенка» получилась устойчивой?*

*- Придумай другие «лесенки» с двумя и тремя ступеньками.*

### 13. «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.

#### «Знакомство с корабликом»

Отважный кораблик

Плывёт по волнам,

Детишки – матросы,

А я – капитан.

Матросы, забыв

Про усталость и скуку,

В пути изучают

Морскую науку.

*Кораблик рассматривается без флажков.*

- У кораблика семь мачт, разных по высоте.
  - Первая – самая низкая
  - Вторая – низкая
  - Третья – ниже средней
  - Четвёртая – средняя
  - Пятая – выше средней
  - Шестая – высокая
  - Седьмая – самая высокая
  - Как ещё можно назвать высоту третьей мачты? (*Выше низкой*) Пятой мачты? (*Ниже высокой*).
- Как можно назвать высоту остальных мачт?
- Мачты какой высоты находятся между самой низкой и средней? Какой у них порядковый номер?
  - Назовите высоту мачт, начиная со средней (с самой высокой и т. д.).

#### 14. «Теремки»

Цель:

- Продолжать знакомить детей со звуками и буквами;
- 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.*

### ФЕВРАЛЬ.

#### 1. 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.

#### «Зеркальце Фифы»

Как у любой модницы, у Фифы было два зеркальца. Однажды они выпали из сумочки и разбились.

*Два круга разрезаются на разное количество частей. Детям предлагается сложить из «осколков» два «зеркала». Какое «зеркало» разбилось на меньшее количество частей? Сколько их?*

### **«Истории Фифы»**

Друзья сидели на полянке, и Фифа пересказывала Лопушку содержание интересной книжки: «Эта книжка называется «Циклопедией». Там рассказывается, что рыбы живут в болоте, птицы выют гнёзда на небе, а берёза растёт в воде. Да-да, это точно».

*На коврографе располагаются картинки с изображением различных растений и животных, а так же земными сферами обитания (земля, воздух, вода). Картинки соединены верёвочками по рассказу Фифы. Дети исправляют ошибки и обосновывают своё решение.*

## **2. «Предметный мир вокруг нас»**

Цель:

- Знакомить детей с предметным миром и трудом взрослых;
- Формирование отчётливых представлений о предметах ближайшего окружения, осознание особенностей их строения и назначения, выделение существенных признаков, объединяющих предметы в родовые обобщения.

### **«Помоги поварятам найти продукты» (лист 6)**

- Три поварёнка решили приготовить на завтрак бутерброды, яичницу-глазунью и овощной салат. Помоги найти каждому поварёнку нужные ему продукты.

*Можно дать детям пофантазировать, дорисовав ещё и другие продукты для данного блюда.*

### **«Помоги поварятам найти посуду и инструменты» (лист 7)**

- А теперь давайте попробуем помочь поварятам посуду и инструменты, которые им понадобятся на кухне.

*Важно, чтобы ребёнок обосновывал свой выбор.*

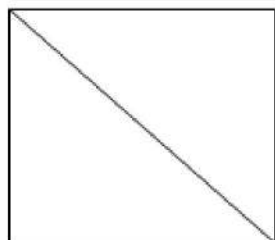
## **3. «ПРОЗРАЧНЫЙ КВАДРАТ»**

Цель:

- 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 перстал 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.

## **4. «ГЕОКОНТ» СКАЗКА ОБ УДИВИТЕЛЬНОМ ГЕОКОНТЕ.**

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 цифры и буквы». Глава 6.**

*Чтение главы.*

*Делаем фигуры на геоконте по схемам. Кораблик.*

### **5. «ЛАБИРИНТЫ ЦИФР»**

Цель:

- Освоение математических представлений у детей: обозначение количества цифрой; независимость количества от формы и расположения предметов; умение находить и исправлять ошибки; представлять целое по фрагментам;
- Развитие внимания, памяти, мышления.

### **«Математический турнир» Лист 7.**

### **6. «Чудо Крестики 3»**

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.

#### **«Собираем крестики»**

- Крестики собираем из частей в игровом поле произвольно.
- Собираем теперь по цветам: сначала лимонного цвета, потом лилового и т. д.
- Собираем по количеству частей: сначала крестик из семи частей, потом – из пяти и т. д.
- Теперь собираем по пространственному расположению: в центре игрового поля собираем крестик лимонного цвета (он и будет являться ориентиром), слева и повыше его – крестик бирюзового цвета, над ним – светло – голубого и т. д.

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

Цель: Развитие конструктивных способностей детей.

#### **«Конструирование по схемам»**

Кран. Черепаха. Ворон.

### **8. «Шнур Малыш»**

Цель:

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

#### **«Строим образные фигуры»**

Фигуры №3, №4.

### **9. «Чудо – цветик»**

Цель:

- Знакомство с соотношением целого и числа;
- Развитие сенсорики, памяти, внимания, логического мышления;
- Развитие творческих способностей.

#### **Сказка «Чудо – цветики, или Тайна Поляны Чудесных Цветов»**

##### **(продолжение)**

Долька поднималась, спускалась и вновь поднималась по лесенке. Всё было напрасно... Сестрички не появлялись. У Дольки задрожали губы, на глаза навернулись слёзы. «Не плачь, - снова стал утешать её Малыш Гео. – Мы обязательно раскроем тайну!» Он задумался: «Цветы у нас были, башню мы строили, лесенка никуда не привела. А может быть...» И Гео начал складывать новый цветок.

-Возьми Четырёхглазку. Все остальные детали головоломки накладывай сверху так, чтобы не осталось одной лишней детали.

«Динь – дон – динь – дон», - послышался тихий звон, и на Поляне появился невиданный красоты цветок, разноцветный, со множеством лепестков. Долька ахнула: « Да это просто Королевская Четырёхглазка!»

-А можно ли сложить из всех (без остатка) деталей головоломки Королевскую Трёхглазку? Королевскую Двухглазку? Проверь.

«А я сделаю Королевскую Пятиглазку», - решила Долька.

-Сделай из всех деталей головоломки Королевскую Пятиглазку.

«Посмотри, Долька, - сказал вдруг Малыш, - Пятиглазка – это ровно половина Чудо Цветика»

Сколько различных вариантов Пятиглазки можно сделать?

-Сколько Пятиглазок получается из одного Чудо Цветика?

-Сложи Пятиглазку на листе бумаги, обведи её по контуру, вырежи и раскрась.

На Поляне внезапно потемнело, налетел ветер и опять всё стихло. «Кажется, мы на верном пути, Гео!» - воскликнула долька. «Не будем торопиться, - ответил Малыш. – Утро вечера мудренее...»

### **10. «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.

#### **«Флажки»**

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

-Флажков какого цвета больше всего? Какого – меньше всего? Сколько флажков голубого цвета? Сколько – жёлтого цвета?

-Назовите общее количество флажков. Как сделать количество флажков фиолетового и красного цвета одинаковым.

#### **«Сколько флажков на каждой мачте?»**

Гусь – капитан даёт команду: «Измерить флажками высоту мачт!» Лягушки – матросы начинают считать: седьмая мачта – высотой в семь флажков, шестая – в шесть и т. д.

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

### **11. «Логоформочки»**

Цель:

- Формирование сенсорных и творческих способностей, умения составлять эталонные и геометрические фигуры из частей, обводить их и дорисовывать различные изображения;
- Развитие интеллекта и мелкой моторики рук.

#### **«Знакомимся с игрой»**

Дети вынимают из игрового поля все геометрические фигуры и вкладывают их обратно. Вместе с педагогом дают образные названия всем геометрическим фигурам (см. по периметру страницы) и придумывают свои варианты.

Играем с линейками, дети моделируют с их помощью эталонные и составные геометрические фигуры. Например, взрослый передвигает линейку и называет части геометрических фигур. Ребёнок находит получившуюся фигуру на игровом поле и вкладывает её в ячейку линейки.

Конструируют эталонные и составные геометрические фигуры из частей в ячейках линейки, на столе по образцу и словесному алгоритму. Например, часть круга – часть треугольника: какая фигура получится? (Грибок).

## **12. «Теремки»**

Цель:

- Продолжать знакомить детей со звуками и буквами;
- Совершенствовать процессы внимания, памяти, мышления;
- Развивать речь ребёнка и мелкую моторику рук.

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?

## **МАРТ.**

### **1. 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.

#### **«Разноцветные лучи»**

Над Полянкой засияли лучи утреннего солнышка. Лопушок посмотрел на них и задумался: «Какой луч самый длинный?»

*На коврографе из верёвочек выкладываются лучи, которые выходят из одной точки и расположены наискосок. Детям предлагается назвать самый длинный и самый короткий луч. Доказать это, используя условную мерку.*

### **2. «Предметный мир вокруг нас»**

Цель:

- Знакомить детей с предметным миром и трудом взрослых;
- Формирование отчётливых представлений о предметах ближайшего окружения, осознание особенностей их строения и назначения, выделение существенных признаков, объединяющих предметы в родовые обобщения.

#### **«Помоги гномикам» (лист 8).**

- Этот гномик хочет сшить себе новые штанишки. Помоги гномику, а для этого найди на картинке всё, что ему потребуется для работы и обведи их. Что ты выбрал и почему? Почему ты выбрал ткань, а не бумагу? Почему нитки в клубке не годятся для шитья на швейной машинке?

- А этот гномик пригласил на день рождения всех своих друзей. Угадай, чем решил он их угостить? Да, он решил нажарить для них котлеты. Найди на картинке всё, что ему потребуется и обведи эти рисунки, соединив их между собой. Объясни, что и для чего ему понадобится.

- Какие предметы оказались гномикам в этот раз ненужными? Для чего они могут им пригодиться?

### **3. «ГЕОКОНТ» СКАЗКА ОБ УДИВИТЕЛЬНОМ ГЕОКОНТЕ.**

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 сражается с непонятной верёвкой». Глава 7.

*Чтение главы.*

*Делаем фигуры на геоконте по схемам. Кресло.*

#### 4. «ПРОЗРАЧНЫЙ КВАДРАТ»

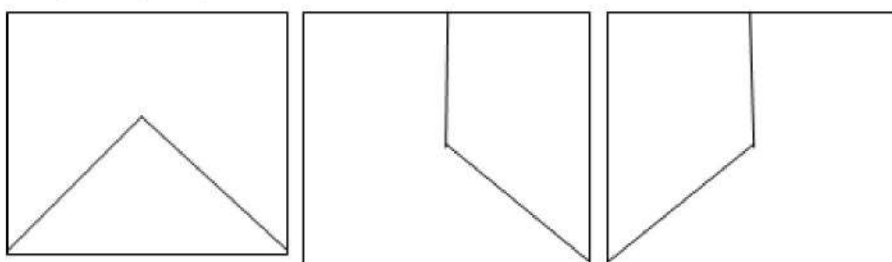
Цель:

- 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?

#### 5. «ЛАБИРИНТЫ ЦИФР»

Цель:

- Освоение математических представлений у детей: обозначение количества цифрой; независимость количества от формы и расположения предметов; умение находить и исправлять ошибки; представлять целое по фрагментам;
- Развитие внимания, памяти, мышления.

##### «Загадочные узоры» Лист 8.

#### 6. «Чудо Крестики 3»

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.

##### «Строим башню»

- Собираем крестики на столе, накладывая друг на друга в произвольном порядке.
- Строим башню по цвету. Первый этаж – крестик малинового цвета, второй – розового и т. д.
- Строим башню по геометрическим фигурам. Первый этаж – крестик с прямоугольником, второй – с кругом и т. д.

#### 7. Четырёхцветный квадрат Воскобовича.

Цель: Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.

##### «Конструирование фигур по замыслу»

#### 8. Шнур Малыш»

Цель:

- Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве.



- Развитие психических процессов внимания, мышления, памяти, воображения и мелкой моторики рук.

### «Строим образные фигуры»

Фигуры №5, №6.

#### 9. «Чудо – цветик»

Цель:

- Знакомство с соотношением целого и числа;
- Развитие сенсорики, памяти, внимания, логического мышления;
- Развитие творческих способностей.

#### «Бабочка, зайчонок, черепаха и другие...»

Наступило утро. Ярко светило солнце, пели птицы. Красивые бабочки перелетали с цветка на цветок. Но Дольку ничего не радовало. Малыш Гео задумчиво перебирал детали головоломки: «Смотри, Долька, как эта фигурка напоминает бабочку». Вдруг раздался тихий звон: «Бим-бом-бим-бом», и красивая бабочка вспорхнула на цветок.

*-Рассмотри альбом фигурок, выбери понравившиеся фигурки и сложи их из деталей головоломки.*

*-Придумай свои фигурки, обведи их карандашом по контуру и раскрась.*

#### 10. «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.

#### «Надеть флажки на мачты»

#### «Радуга»

- Пора трогаться в путь! Гусь-капитан даёт команду:

Прикрепить красный флажок к первой мачте,

Оранжевые – ко второй

Жёлтые – к третьей

Зелёные-к четвёртой

Голубые – к пятой

Синие – к шестой

Фиолетовые – к седьмой

- Радуга получилась! – поражается капитан.

Варианты:

- через одну мачту (чётные, нечётные)

- выборочно (прикрепить флажки ко второй и шестой мачтам).

#### «Матросская тельняшка»

«Радуга мне не нужна, - решает Гусь – капитан. – Я хочу, чтобы кораблик напоминал матросскую тельняшку»

-Как расположены полоски на тельняшке? Как надо прикрепить флажки на мачтах кораблика? Первый ряд снизу (палуба) – фиолетовые, вторая палуба – синие и т. д.

Варианты:

Через один ряд

По рядам и мачтам: например, украшаем седьмую мачту: первый флажок снизу будет фиолетового цвета, второй – синего и т. д.

#### 11. «Логоформочки»

Цель:

- Формирование сенсорных и творческих способностей, умения составлять эталонные и геометрические фигуры из частей, обводить их и дорисовывать различные изображения;

- Развитие интеллекта и мелкой моторики рук.

### **«Вершки – корешки»**

Вкладывается круг в свою ячейку игрового поля и заполняется первый горизонтальный ряд.

- Чем похожи эти фигуры? (у них общая нижняя часть («корешок») – половинка круга). Аналогично заполняются остальные горизонтальные ряды.

Заполнять игровое поле можно и по вертикальным рядам. В этом варианте общая часть эталонной фигуры будет находиться в верхней части составных фигур («вершок»).

Один играющий кладёт в ячейку игрового поля любую эталонную или составную фигуру и говорит, например: «Корешок» или «Вершок». Второй играющий заполняет соответствующий горизонтальный или вертикальный ряд. За быстроту и правильность выполнения задания игрок получает приз.

### **12. «Счетовозик»**

Цель:

- Закреплять умение детей считать предметы по порядку, соотносить цифру и количество, составлять числа второго десятка, решать простые арифметические примеры;

- Развивать способность ориентироваться на плоскости, процессы внимания, памяти, мелкую моторику.

#### **«Считаем»**

- Магнолик едет на «Счетовозике», который весело светит фонариками в окнах. В первом окне – один фонарик, во втором – два. В каком окне пять фонариков? (*Ребёнок продевает шнурок в кнопку*). В каком окне фонариков больше всего? Где оно находится? (*Ребёнок выделяет шнурком окно 20*). В каком окне фонариков нет совсем? Какое число об этом говорит?

### **13. «Теремки»**

Цель:

- Продолжать знакомить детей со звуками и буквами;

- Совершенствовать процессы внимания, памяти, мышления;

- Развивать речь ребёнка и мелкую моторику рук.

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

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?

## **АПРЕЛЬ.**

### **1.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.

#### **«Какой по порядку?»**

На Полянку вышли гномы. Давайте вспомним их имена.

Гном Кохле стоит первым, Охле – вторым и т. д. Кто стоит между Желе и Геле? Сколько гномов помещается между Охле и Фи? Какой гном стоит шестым (вторым, третьим, четвёртым)?

## 2. «Предметный мир вокруг нас»

Цель:

- Знакомить детей с предметным миром и трудом взрослых;
- Формирование отчётливых представлений о предметах ближайшего окружения, осознание особенностей их строения и назначения, выделение существенных признаков, объединяющих предметы в родовые обобщения.

### «Назови одним словом, что лишнее» (лист 9).

- Назови все предметы, изображённые на картинке. Как можно все эти предметы назвать одним словом? (*инструменты*). Почему ты так думаешь?
- Помоги дирижёру, портнихе и столяру найти свои инструменты, соедини их с соответствующей картинкой.
- Как можно назвать инструменты для оркестра (*музыкальные*), для шитья (*швейные*), для работы с деревом (*столярные*)?
- Какой инструмент оказался лишним и почему? Для какой работы он может пригодиться? (*для вязания*).

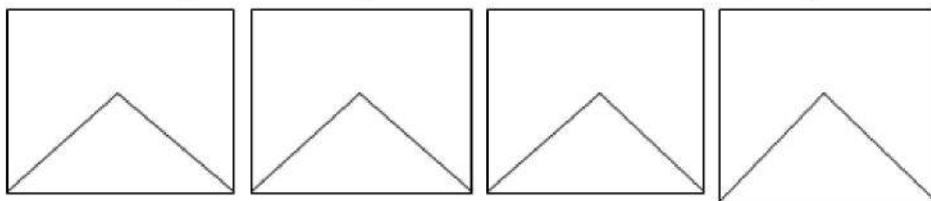
## 3. «ПРОЗРАЧНЫЙ КВАДРАТ»

Цель:

- 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.
- Сложи 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».

## 4. «ГЕОКОНТ» СКАЗКА ОБ УДИВИТЕЛЬНОМ ГЕОКОНТЕ.

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 получает первую награду от Луча - Владыки». Глава 8.

*Чтение главы.*

*Делаем фигуры на геоконте по схемам. Сапожок.*

## 5. «ЛАБИРИНТЫ ЦИФР»

Цель:

- Освоение математических представлений у детей: обозначение количества цифрой; независимость количества от формы и расположения предметов; умение находить и исправлять ошибки; представлять целое по фрагментам;
- Развитие внимания, памяти, мышления.

#### **«Драгоценные бусы» Лист 9.**

#### **6. «Чудо Крестики 3»**

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.

#### **«Делаем поезд»**

- Собираем крестики на столе, присоединяя друг к другу произвольно.
- Собираем поезд по цвету: тепловоз – крестик бирюзового цвета, первый вагон – крестик лилового цвета, второй вагон – светло-голубой крестик и т. д.
- Собираем поезд по геометрическим фигурам: тепловоз – крестик с квадратом, первый вагон – крестик с шестиугольником, второй – крестик с треугольником и т. д.

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

Цель: Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.

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

#### **8. «Шнур Малыш»**

Цель:

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

#### **«Строим образные фигуры»**

Фигуры №7, №8.

#### **9. «Чудо – цветик»**

Цель:

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

#### **«Бабочка, зайчонок, черепаха и другие...»**

Наступило утро. Ярко светило солнце, пели птицы. Красивые бабочки перелетали с цветка на цветок. Но Дольку ничего не радовало. Малыш Гео задумчиво перебирал детали головоломки: «Смотри, Долька, как эта фигурка напоминает бабочку». Вдруг раздался тихий звон: «Бим-бом-бим-бом», и красивая бабочка вспорхнула на цветок.

*-Рассмотри альбом фигурок, выбери понравившиеся фигурки и сложи их из деталей головоломки.*

*-Придумай свои фигурки, обведи их карандашом по контуру и раскрась.*

#### **10. «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.

#### **«Надеть флажки на мачты» (продолжение)**

### «Лесенка»

На следующий день Гусь – капитан даёт команду Лягушкам - матросам: «Повесить флажки лесенкой»

Флажки прикрепляются к мачтам кораблика по диагонали. Первый диагональный ряд будет состоять из флажков фиолетового цвета, второй синего и т. д.

Варианты:

Через ряд

По рядам и мачтам (например, украшаем седьмую мачту: первый флажок снизу будет красного цвета, второй – оранжевого и т. д.)

### 11. «Логоформочки»

Цель:

- Формирование сенсорных и творческих способностей, умения составлять эталонные и геометрические фигуры из частей, обводить их и дорисовывать различные изображения;
- Развитие интеллекта и мелкой моторики рук.

#### «Перекрёстки»

*Ребёнку предлагается положить в ячейки игрового поля две эталонные геометрические фигуры, например, круг и квадрат. На пересечении вертикального (вверх от квадрата) и горизонтального ряда (вправо от круга) находится «циг», который состоит из половинок квадрата и круга. Попросить ребёнка найти его среди множества составных фигур и положить в соответствующую ячейку игрового поля (или смоделировать линейкой, или сложить из частей, или просто назвать образ).*

- Где ещё находится «перекрёсток» круга и квадрата? «Перекрёстки» похожи между собой? Чем они отличаются?

*Один ребёнок составляет пары эталонных фигур, а второй находит «перекрёстки» этих фигур.*

*Обращается внимание ребёнка на составные от треугольника фигуры.*

- Они похожи между собой? (Нет) Почему? (Треугольник не образует одинаковых фигур, т. к. не разделён, в отличие от круга и квадрата, на две одинаковые части).

### 12. «Счетовозик»

Цель:

- Закреплять умение детей считать предметы по порядку, соотносить цифру и количество, составлять числа второго десятка, решать простые арифметические примеры;
- Развивать способность ориентироваться на плоскости, процессы внимания, памяти, мелкую моторику.

#### «Сравниваем числа первого десятка»

- Магнолик захотел найти на Счетовозике окошки с равным количеством фонариков. Они есть? (Нет)

- Магнолик заинтересовался двумя окошками – первым и пятым. Какой знак показывает, что в них неравное количество фонариков? (Знак «неравно»).

- Продолжаем сравнивать два окошка – 1 и 5. В каком окошке горит фонариков меньше? Какое число меньше? Как соединить их шнурком, чтобы показать, что число 1 меньше 5? Для этого существует знак. Он похож на птичку. Носик «птички» смотрит на цифру, которая показывает меньшее число, а крылышки – большее. (Ребёнок соединяет шнурком цифру 1, знак «меньше» и цифру 5). Как показать. Что число 5 больше числа 1? Какой знак надо использовать?

### 13. «Теремки»

Цель:

- Продолжать знакомить детей со звуками и буквами;
- Совершенствовать процессы внимания, памяти, мышления;
- Развивать речь ребёнка и мелкую моторику рук.

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

Стоит лиловый теремок.

Кто, кто в нём живёт?

Буква Л и буква М,

Буква Н и буква Р.

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?

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

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?

## МАЙ.

### *1. «Предметный мир вокруг нас»*

Цель:

- знакомить детей с предметным миром и трудом взрослых;
- Формирование отчётливых представлений о предметах ближайшего окружения, осознание особенностей их строения и назначения, выделение существенных признаков, объединяющих предметы в родовые обобщения.

#### **«Разложи по полочкам» (лист 10).**

- Рассмотрите картинку, назови все изображённые на ней предметы.
- Теперь разложи на кухне всё по своим местам (поставь на стол, в посудный шкаф, в холодильник), соединив линиями.
- Сколько предметов оказалось в холодильнике (на столе, в шкафу)?
- Где больше всего предметов?
- Какой предмет оказался лишним и почему?
- Расскажи, что и где лежит у тебя дома на кухне.

### *2. «ПРОЗРАЧНЫЙ КВАДРАТ»*

Цель:

- Учить детей анализировать геометрические фигуры, соотносить целое и часть;
- Развивать внимание, память, мышление, воображение, творческие способности детей.

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

-Оранжево прокричал Красный Зверь, и наступило долгожданное утро. Вдоль берега Озера Айс нетерпеливо ходил Ворон Метр. Издалека послышалось жужжание самолёта. Через несколько минут Ворон услышал голос Хранителя: «Я придумал для тебя новую игру. Кто быстрее сложит девять непрозрачных льдинок?» Перед Метром появились песочные часы. Соревнование началось.

-Сложи девять квадратов из всех пластинок. Сначала так, как сделал Хранитель: пять квадратов из одинаковых геометрических фигур и четыре из разных. Потом так, как сделал Ворон: девять квадратов из разных геометрических фигур.

-Восемь раз сыграли Ворон Метр и Хранитель в новую игру, и восемь раз Ворон побеждал. Хранитель превратился в ежа и недовольно зафыркал: «Фу-фу-фу, я так не играю. Это часы виноваты – песок отсырел. Пойду-ка, сдам их в ремонт, а ты приходи завтра». И он исчез, забыв на песке свои льдинки. Ворон рассеянно посмотрел на них, и ему показалось, что две соседние льдинки похожи на бабочку. «Ага, - подумал он, - из льдинок можно складывать не только квадраты и треугольники!». До поздней ночи Ворон складывал то животных, то птиц, то рыб, но ничего необычного с льдинками не происходило.

-Сложи фигурки по схемам из альбома.

-Найди в альбоме фигуру лошадки и сложи её. Поверни, и она превратится в оленя.

### **3. «ГЕОКОНТ» СКАЗКА ОБ УДИВИТЕЛЬНОМ ГЕОКОНТЕ.**

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 прямая». Глава 9.**

*Чтение главы.*

*Делаем фигуры на геоконте по схемам. Сарафан.*

### **4. «ЛАБИРИНТЫ ЦИФР»**

Цель:

- освоение математических представлений у детей: обозначение количества цифрой; независимость количества от формы и расположения предметов; умение находить и исправлять ошибки; представлять целое по фрагментам;
- Развитие внимания, памяти, мышления.

**«Королевский сад» Лист 10.**

### **5. «Чудо Крестики 3»**

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 из альбома схематичный рисунок, в которых части крестиков прорисованы, и составляем фигуру по выбору.

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

Цель: Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.

**«Конструирование фигур по замыслу»**

### **7. «Шнур Малыш»**

Цель:

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

**«Строим образные фигуры»**

*Придумай свою фигуру и отиши её.*

### **8. «Чудо – цветик»**

Цель:

- Знакомство с соотношением целого и числа;

- Развитие сенсорики, памяти, внимания, логического мышления;
- Развитие творческих способностей.

#### **«Бабочка, зайчонок, черепаха и другие...»**

Наступило утро. Ярко светило солнце, пели птицы. Красивые бабочки перелетали с цветка на цветок. Но Дольку ничего не радовало. Малыш Гео задумчиво перебирал детали головоломки: «Смотри, Долька, как эта фигурка напоминает бабочку». Вдруг раздался тихий звон: «Бим-бом-бим-бом», и красивая бабочка вспорхнула на цветок.

*-Рассмотри альбом фигурок, выбери понравившиеся фигурки и сложи их из деталей головоломки.*

*-Придумай свои фигурки, обведи их карандашом по контуру и раскрась.*

#### **9. «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.

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

*-Потом со второй мачты флажок не красного цвета. Какого?*

*-следом с остальных мачт слетают флажки точно такого же цвета.*

*-На мачтах, где осталось по два флажка, ветер срывает не голубые. Какие?*

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

*-Столько же флажков ветер срывает с шестой мачты, начиная с верхнего.*

*-Слетают фиолетовые на всех мачтах, кроме пятой.*

*-Следом – поровну синих и фиолетовых.*

Наконец, нижний флажок с высокой мачты.

Ветер стихает. На кораблике остаётся три флажка.

Результат можно проверить по рис.5.

#### **10. «Логоформочки»**

Цель:

- Формирование сенсорных и творческих способностей, умения составлять эталонные и геометрические фигуры из частей, обводить их и дорисовывать различные изображения;
- Развитие интеллекта и мелкой моторики рук.

#### **«Мозаика»**

Один играющий кладёт на игровое поле любую составную фигуру, например, грибок. Второй находит и называет эталонные фигуры, из частей которых грибок составлен.

*-Обводим фигуры на листе бумаги, раскрашиваем их фломастером, складываем силуэты по образцу и собственному замыслу.*

#### **11. «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.



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

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?

**Развивающие игры и занятия в подготовительной группе.  
Перспективный план работы.**

Ме- сяц	Используемые игры	Программное содержание	Итоговое занятие
<b>С</b> <b>Е</b> <b>Н</b> <b>Т</b> <b>Я</b> <b>Б</b> <b>Р</b> <b>Ь</b>	Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Чудо-крестики 2» «Четырёхцветный квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш» «Прозрачный квадрат» «Геоконт» «Лабиринты букв» «Геовизор» «Теремки» «Чудо Цветик»	<ul style="list-style-type: none"><li>· Продолжить знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа. Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти.</li><li>· Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.</li><li>· Продолжить знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова.</li><li>· Развитие сенсорных способностей (цвет и форма), элементарных математических</li></ul>	<b>Игровое интегрированное занятие «Как Эник рассказывал истории»</b> 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.

		<p>представлений.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.</li> <li>· Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.</li> <li>· Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве, различать геометрические фигуры.</li> <li>· знакомство с соотношением целого и числа;</li> <li>· учить слоговому чтению.</li> </ul>	
<p><b>О</b> <b>К</b> <b>Т</b> <b>Я</b> <b>Б</b> <b>Р</b> <b>Б</b></p>	<p>Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Чудо-крестики2» «Четырёхцветный квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш» «Прозрачный квадрат» «Геоконт» «Лабиринты букв» «Складушки» «Лепестки» «Геовизор» «Теремки»</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Продолжить знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа. Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти.</li> <li>· Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.</li> <li>· Продолжить знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова.</li> <li>· Развитие сенсорных способностей (цвет и форма), элементарных математических представлений.</li> <li>· Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.</li> <li>· Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.</li> <li>· Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве, различать геометрические фигуры.</li> <li>· знакомство с соотношением целого и числа;</li> <li>· учить слоговому чтению.</li> </ul>	<p><b>Логико – математическая игра «Как зверята грибы собирали»</b> 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.</p>
<p><b>Н</b> <b>О</b> <b>Я</b> <b>Б</b> <b>Р</b> <b>Б</b></p>	<p>Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Чудо-крестики2» «Четырёхцветный квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш» «Прозрачный</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Продолжить знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа. Усвоение счёта и отсчёта в пределах десяти.</li> <li>· Развитие внимания, произвольной памяти, операций</li> </ul>	<p><b>Интегрированное игровое занятие «Как Мурашик встречал гостей»</b> Цель: развивать умение трансформировать фигуры, понимать пространственные отношения, пользоваться планом помещения;</p>

	<p>квадрат»  «Геоконт»  «Лабиринты букв»  «Складушки»  «Лепестки»  «Геовизор»  «Теремки»  «Кораблик Брызг-Брызг»  «Волшебная восьмёрка»</p>	<p>логического мышления, воображения, речи.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Продолжить знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова.</li> <li>· Развитие сенсорных способностей (цвет и форма), элементарных математических представлений.</li> <li>· Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.</li> <li>· Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.</li> <li>· Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве, различать геометрические фигуры.</li> <li>· знакомство с соотношением целого и числа;</li> <li>· учить слоговому чтению.</li> </ul>	<p>придумывать и делать предметные силуэты по заданной теме; конструировать из бумаги.</p>
<p><b>Д</b> <b>Е</b> <b>К</b> <b>А</b> <b>Б</b> <b>Р</b> <b>Ь</b></p>	<p>«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»</p>	<p>· Продолжить знакомство детей с цифрами и числами порядковым и количественным значением числа. Усвоение счёта и отсчёта</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· в пределах десяти.</li> <li>· Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.</li> <li>· Продолжить знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова.</li> <li>· Развитие сенсорных способностей (цвет и форма), элементарных математических представлений.</li> <li>· Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.</li> <li>· Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.</li> <li>· Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве, различать геометрические фигуры.</li> <li>· знакомство с соотношением целого и числа;</li> <li>· учить слоговому чтению.</li> </ul>	<p><b>Логико – математическая игра «Как Малыш Гео получил подарок»</b>  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.</p>

<p><b>Я</b> <b>Н</b> <b>В</b> <b>А</b> <b>Р</b> <b>Б</b></p>	<p>«Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Чудо-крестики2» «Четырёхцветный квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш» «Прозрачный квадрат» «Геоконт» «Лабиринты букв» «Складушки» «Геовизор» «Теремки» «Волшебная восьмёрка»</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Продолжить знакомство детей с цифрами и числами порядковым и количественным значением числа. Усвоение счёта и отсчёта</li> <li>· в пределах десяти.</li> <li>· Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.</li> <li>· Продолжить знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова.</li> <li>· Развитие сенсорных способностей (цвет и форма), элементарных математических представлений.</li> <li>· Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.</li> <li>· Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.</li> <li>· Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве, различать геометрические фигуры.</li> <li>· знакомство с соотношением целого и числа;</li> <li>· учить слоговому чтению.</li> </ul>	<p><b>Интегрированное игровое занятие «Как шуты развлекали короля»</b> 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.</p>
<p><b>Ф</b> <b>Е</b> <b>В</b> <b>Р</b> <b>А</b> <b>Л</b> <b>Б</b></p>	<p>«Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Чудо-крестики 2» «Четырёхцветный квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш» «Прозрачный квадрат» «Геоконт» «Лабиринты букв» «Складушки» «Геовизор» «Теремки» «Волшебная восьмёрка»</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Продолжить знакомство детей с цифрами и числами порядковым и количественным значением числа. Усвоение счёта и отсчёта</li> <li>· в пределах десяти.</li> <li>· Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.</li> <li>· Продолжить знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова.</li> <li>· Развитие сенсорных способностей (цвет и форма), элементарных математических представлений.</li> <li>· Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.</li> <li>· Развитие воображения, творческих и сенсорных</li> </ul>	<p><b>Логико – математическая игра «Как Околесик шёл на занятия в школу Волшебства»</b> Цель: развивать умение трансформировать фигуры, буквы, делить целое на равные и неравные части, понимать отношения целого и числа.</p>

		<p>способностей.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве, различать геометрические фигуры.</li> <li>· знакомство с соотношением целого и числа;</li> <li>· учить слоговому чтению.</li> </ul>	
<p><b>М</b> <b>А</b> <b>Р</b> <b>Т</b></p>	<p>«Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Чудо-крестики 2» «Четырёхцветный квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш» «Прозрачный квадрат» «Геоконт» «Лабиринты букв» «Складушки» «Геовизор» «Теремки» «Волшебная восьмёрка»</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Продолжить знакомство детей с цифрами и числами порядковым и количественным значением числа. Усвоение счёта и отсчёта</li> <li>· в пределах десяти.</li> <li>· Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.</li> <li>· Продолжить знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова.</li> <li>· Развитие сенсорных способностей (цвет и форма), элементарных математических представлений.</li> <li>· Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.</li> <li>· Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.</li> <li>· Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве, различать геометрические фигуры.</li> <li>· знакомство с соотношением целого и числа;</li> <li>· учить слоговому чтению.</li> </ul>	<p><b>Интегрированное игровое занятие «Как кораблик Брызг-Брызг путешествовал»</b> Цель: развивать умение сортировать предметы по цвету, ориентироваться в пространстве, складывать предметные силуэты из частей. Сравнить с образцом, находить ошибки, объяснять значение многозначных слов.</p>
<p><b>А</b> <b>П</b> <b>Р</b> <b>Е</b> <b>Л</b> <b>Б</b></p>	<p>«Коврограф «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Чудо-крестики 2» «Четырёхцветный квадрат Воскобовича» «Шнур Малыш» «Прозрачный квадрат» «Геоконт» «Лабиринты букв» «Складушки» «Геовизор» «Теремки» «Волшебная</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Продолжить знакомство детей с цифрами и числами порядковым и количественным значением числа. Усвоение счёта и отсчёта</li> <li>· в пределах десяти.</li> <li>· Развитие внимания, произвольной памяти, операций логического мышления, воображения, речи.</li> <li>· Продолжить знакомство с гласными буквами, звуковым анализом слова.</li> <li>· Развитие сенсорных способностей (цвет и форма),</li> </ul>	<p><b>Развлечение для детей и родителей «Папа, мама, я – интеллектуальная семья»</b></p>

	восьмёрка»	<p>элементарных математических представлений.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.</li> <li>· Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.</li> <li>· Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве, различать геометрические фигуры.</li> <li>· знакомство с соотношением целого и числа;</li> <li>· учить слоговому чтению</li> </ul>	
--	------------	---	--

## СЕНТЯБРЬ

### *1. «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.

## 2. СКЛАДУШКИ.

Цель: учить детей слоговому чтению.

- Гласная песенка.
- Песенка с буквой Б.
- Песенка с буквой П.

## 3. ПРОЗРАЧНЫЙ КВАДРАТ

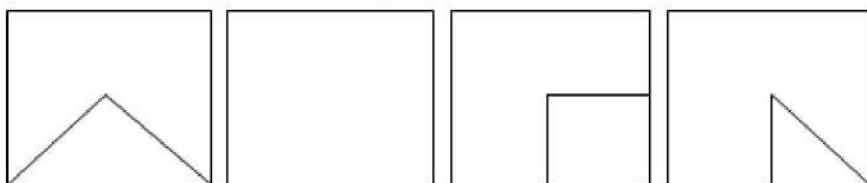
Цель: - продолжать учить детей анализировать геометрические фигуры, соотносить целое и часть;

-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.



Ø -Видишь рисунок? Выложи точно такой же ряд из четырёх пластинок.

Ø -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.**

## 4. 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 картинки мимо всех бусинок с буквами.

-От стрелки до картинки, 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 картинки мимо всех бусинок с буквами.

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

### **5.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. заставляя 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-З3-Г2-Ф4. Затем разделяют его на геометрические фигуры. Какие?*

#### **«Рисунки»**

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

### **6.«Теремки»**

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.

### **7. «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 частей...»

-Назови части, из которых можно сложить Пятиглазку.

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

-Назови, какой цветок получится из двух Пятиглазок?

### **8. 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» располагаются 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 шута. Который отсутствует.

**«Верёвочкины сказки»  
Методическое пособие к коврографу Ларчик с.28.**

**9. «Чудо Крестики 2»**

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

**10. «Шнур Малыш»**

Цель:

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

**Выполнение графических диктантов. «Дорожки»**

**11. Двухцветный квадрат Воскобовича.**

Цель:

- Развитие конструктивных способностей детей.

**«Конструирование по схемам»**

Домик. Конфета. Летучая мышь

**12. Четырёхцветный квадрат Воскобовича.**

Цель:

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

**«Конструирование фигур по замыслу»**

**ОКТАБРЬ**

**1. «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: Ф 1, Ф 2 и т. д.*

-Сделай фигуры по точкам координатной сетки. Например, Ф4-К4-Ж4-Г4-Ф4. Что получилось? (Квадрат). Теперь шифр более сложной фигуры – Б4-К2-Ж3-Ж4-Г4-Г3-Ф2-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.

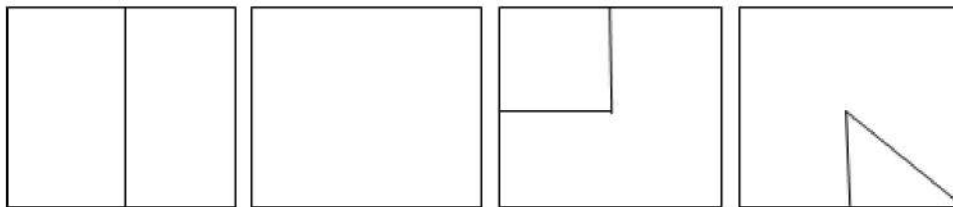
## 2. ПРОЗРАЧНЫЙ КВАДРАТ

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.



Ø Посмотри на рисунок. Построй из пластинок точно такой же ряд. Найди лишнюю пластинку и докажи, что ты прав.

Ø -Придумай по этому образцу свои загадки.

Нетающие льдинки озера Айс, или сказка о прозрачном квадрате.

### «Парусник АРУС» Приключение 2.

### «Свечка ВЕЧ». Приключение 3.

## 3. СКЛАДУШКИ.

Цель: учить детей слоговому чтению.

-Песенка с буквой В.

-Песенка с буквой Ф.

-Песенка с буквой Г.

## 4. 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 картинки, 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 картинки мимо всех бусинок с буквами.

-От стрелки до картинки, 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 картинки мимо всех бусинок с буквами.

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

### **5. «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.

### **6. 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?

### **7. 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.*

### 8. «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.

### 9. «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.

### 10. 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.

### 11. «Чудо Крестики 2»

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.

### 12. «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»

### 13. Двухцветный квадрат Воскобовича.

Цель:

- Развитие конструктивных способностей детей.

#### «Конструирование по схемам»

Конверт. Семафор. Мышка.

### 14. Четырёхцветный квадрат Воскобовича.

Цель:

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

#### «Конструирование фигур по замыслу»

## НОЯБРЬ

### 1. «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.

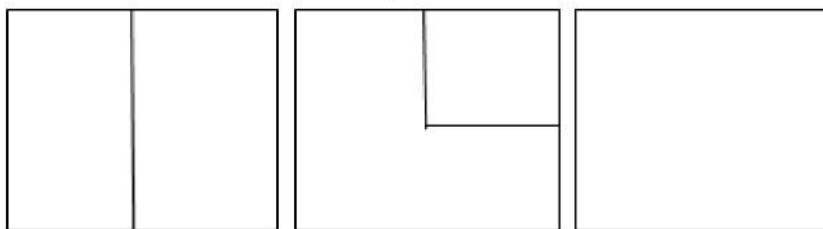
## 2.ПРОЗРАЧНЫЙ КВАДРАТ

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-шее». Появился новый ряд.



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

-Придумай подобную загадку.

**Негающие льдинки озера Айс,**

или сказка о прозрачном квадрате.

**«Голова ВА-ВА». Приключение 4.**

**«Топорик ОП – ОП». Приключение 5.**

## 3.СКЛАДУШКИ.

Цель: учить детей слоговому чтению.

-Песенка с буквой К.

-Песенка с буквой Д.

-Песенка с буквой Т.

## 4.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.

### **5. «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.*

### **6. 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).

### **7. 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»**



- 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.*

#### **8.«Теремки»**

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.

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.

#### **9.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.*

#### **10.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 коврографе 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.*

### **11. «Чудо Крестики 2»**

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.

### **12. «Шнур Малыш»**

Цель:

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

#### **Выполнение графических диктантов. «Буквы»**

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

Цель:

- Развитие конструктивных способностей детей.

#### **«Конструирование по схемам»**

Ёжик. Звёздочка. Башмачок.

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

Цель:

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

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

## **ДЕКАБРЬ**

### **1. «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-О4). 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.

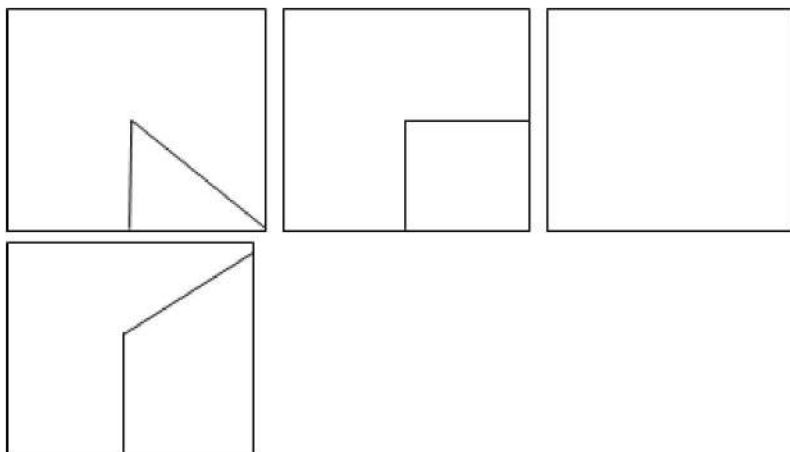
## 2.ПРОЗРАЧНЫЙ КВАДРАТ

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.**

## 3.СКЛАДУШКИ.

Цель: учить детей слоговому чтению.

-Песенка с буквой Ж.

- Песенка с буквой Ш.

- Песенка с буквой З.

## 4.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 картинке мимо всех бусинок с буквами.

-От стрелки до картинке, 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.

## 5.«Ленестки»

Цель: - закреплять умение определять цвета;

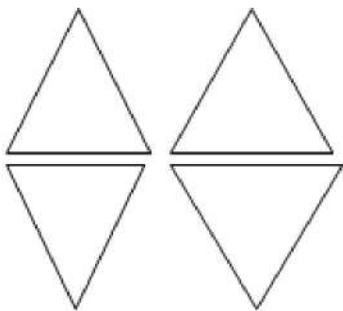
-развитие пространственного расположения и его смыслового отражения в речи (над, под, между, рядом, слева, справа);

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

-развитие внимания, памяти, воображения.

### «Продолжи ряд»

Четыре лепестка выкладываются в ряд. Ребѣнку необходимо определить закономерность и продолжить ряд.



### 6. КОРАБЛИК «БРЫЗГ – БРЫЗГ»

Цель: - развитие математических представлений о цвете, высоте предметов, пространственных представлениях, условной мерке, количественном и порядковом сѣте, 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?

### 7. ГЕОВИЗОР

Цель: - развитие математических представлений о пространственных отношениях, количественном сѣте, 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.*

### 8. «Теремки»

Цель: - продолжать знакомить детей со звуками и буквами;

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

-совершенствовать процессы внимания, памяти, мышления;

-развивать речь ребѣнка и мелкую моторику рук.

Стоит коричневый теремок.

Кто, кто в нём живѣт?

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.

### **9. 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 очередность 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.

### **10. 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 коврографе 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?*

### **11. «Чудо Крестики 2»**

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

### **12. «Шнур Малыш»**

Цель:

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

#### **Выполнение графических диктантов. «Цифры»**

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

Цель:

- Развитие конструктивных способностей детей.

#### **«Конструирование по схемам»**

Лодочка. Рыбка. Самолётик.

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

Цель:

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

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

## **ЯНВАРЬ**

### **1. «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 Ф3-К3-Ж4-Г4-Ф3. 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.

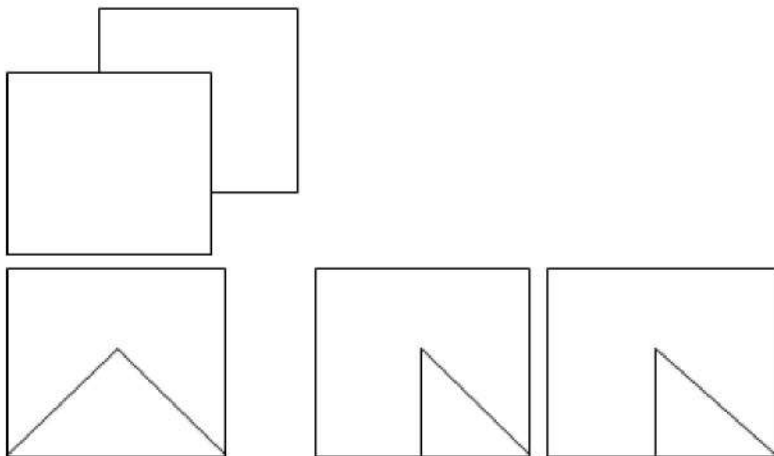
### **2. ПРОЗРАЧНЫЙ КВАДРАТ**

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 мычал: «Ну-у и ну-у, быстро соображаешь! Вот тебе другая загадка, у-у-умник. Сделай из трёх льдинок две.



- Песенка с буквой С.
- Песенка с буквой Л.
- Песенка с буквой М.

-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.

**Негающие льдинки озера Айс, или сказка о прозрачном квадрате. «Самолётик ТИК» Приключение 8.**

### **3. СКЛАДУШКИ.**

Цель: учить детей слоговому чтению.

### **4. 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.

### **5. 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»**

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.*

### **6. «Теремки»**

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.

### «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.*

### 7. 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 кладем 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*).

### 8. 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.*

### 9. «Чудо Крестики 3»

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: «Транспорт» ( ракета, подводная лодка, машина, лодка) и складываем предмет.

### 10. «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»**

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

Цель:

- Развитие конструктивных способностей детей.

#### **«Конструирование по схемам»**

Птичка. Маленький домик. Котёнок.

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

Цель:

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

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

## **ФЕВРАЛЬ**

### ***1. «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.

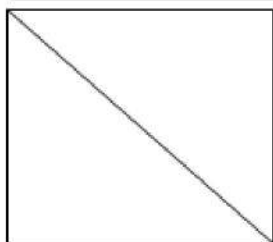
### ***2. ПРОЗРАЧНЫЙ КВАДРАТ***

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 перстал 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.**

**3.СКЛАДУШКИ.**

Цель: учить детей слоговому чтению.

- Песенка с буквой Н.
- Песенка с буквой Р.
- Песенка с буквой Х.

**4.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.

**5.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 Ф3-З1-К3-Ж2-Ж3-Г3-Г2-Ф3. На листе бумаги рисуют изображение, мысленно перевернув его на 180 градусов, по отрезкам Г3-Б1-Ж3-К2-К3-Ф3-Ф2-Г3. Что получилось?*

**«Рисунки»**

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

**6.«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.*

#### **7.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)

#### **8.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.*

#### **9.«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: «Люди» (девочка, гусар, повар, мальчик, клоун, наездник, водолаз) и складываем предмет.

#### **10.«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.

### 11. Двухцветный квадрат Воскобовича.

Цель:

- Развитие конструктивных способностей детей.

**«Конструирование фигур по замыслу»**

### 12. Четырёхцветный квадрат Воскобовича.

Цель:

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

**«Конструирование фигур по замыслу»**

## МАРТ

### 1. «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.

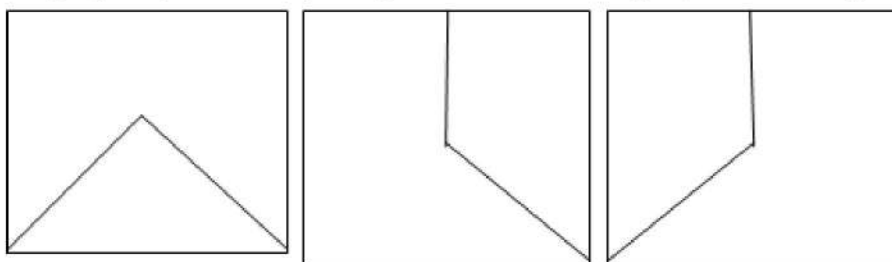
### 2. ПРОЗРАЧНЫЙ КВАДРАТ

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.**

### 3. СКЛАДУШКИ.

Цель: учить детей слоговому чтению.

-Песенка с буквой Ц.

-Песенка с буквой Ч.

-Песенка с буквой Щ.

### 4. 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 картинки мимо всех бусинок с буквами.
- От стрелки до картинки, составляя по пути слово. Правильно собранному слову соответствует картинка.

## **5. 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 картинки, 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.

## **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.

### **«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.*

### **7. «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.*

### **8. 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.

### **9. «Чудо Крестики 3»**

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

### **10. «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.

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

Цель:

- Развитие конструктивных способностей детей.

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

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

Цель:

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

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

## АПРЕЛЬ

### **1. «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.

### **2. ПРОЗРАЧНЫЙ КВАДРАТ**

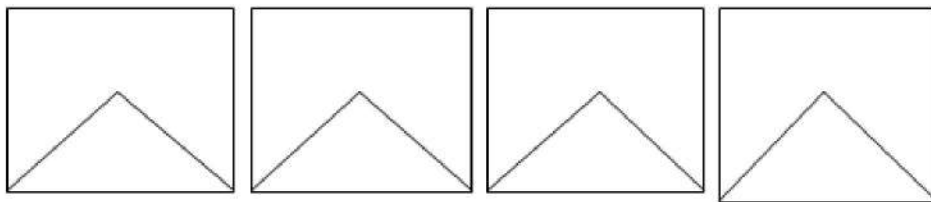
Цель: - продолжать учить детей анализировать геометрические фигуры, соотносить целое и часть;

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

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

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

-Сложи 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 натающих льдинок, как собственного клюва».

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

#### **«Коврик РИК». Приключение 11.**

### **3. 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?

#### **4.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.*

#### **5.«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.*

#### **6.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.*

#### **7.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».*

#### **8.«Чудо Крестики 3»**

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



### **9. «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.

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

Цель:

- Развитие конструктивных способностей детей.

**«Конструирование фигур по замыслу»**

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

Цель:

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

**«Конструирование фигур по замыслу»**