Ханты-Мансийский автономный округ - Югра
муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
города Нижневартовска детский сад №29 «Ёлочка»

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий МАДОУ
г. Нижневартовска ДС №29 «Ёлочка»
_____Т.М. Корнеенко
Приказ от 16.09.2025 г. №417

«Сказки фиолетового леса»
Дополнительная общеразвивающая программа
по развитию интеллектуально-творческих способностей у детей
младшего дошкольного возраста от 3 до 4 лет

Автор: воспитатель Емельянова Ирина Петровна

г. Нижневартовск
2025

СОДЕРЖАНИЕ

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ…… 3

I. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ…….. 5

1.1. Пояснительная записка…… **5**

1.2. Цели и задачи реализации Программы…….. **6**

1.3. Принципы и подходы к формированию Программы……... **7**

1.4. Характеристика особенностей развития детей младшего дошкольного возраста от 3 до 4 лет……. **7**

1.5. Планируемые результаты освоения Программы…….. **8**

II. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ…… 9

2.1. Образовательная деятельность в соответствии с направлением развития ребенка «Познавательное развитие»……. **9**

2.2. Формы и методы организации дополнительной платной услуги…… **25**

III. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ…….. 27

3.1. Материально-техническое обеспечение Программы……... **27**

3.2. Годовой календарный учебный график……. **28**

3.3. Учебный план Программы…….. **30**

3.4. Объем нагрузки…… **32**

3.5. Расписание занятий…… **32**

Литература……. **33**

Приложение…… **34**

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Наименование программы	Дополнительная общеразвивающая программа «Сказки фиолетового леса» по развитию интеллектуально-творческих способностей у детей младшего дошкольного возраста от 3 до 4
Основание для разработки программы	- Федеральным законом от 29.12.2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» ч.5 ст.12, п.6 ч.3 ст.28, ч.2 ст.30, ст.54 - Воскобович В.В. «Играем в математику. Использование технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» в математическом развитии детей. - В., 2019. - Воскобович В.В., Вакуленко Л.С., Вотинова О.М. Методические рекомендации к игровому комплекту «Ларчик». - Санкт-Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2016. - Воскобович В.В. «Нелетающие льдинки Озера Айс, или Сказка о Прозрачном Квадрате» – Санкт-Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2016. - Воскобович В.В. «Тайна Ворона Метра или сказка об удивительных приключениях - превращениях квадрата». - В., 1997. - Харько Т.Г. «Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет). - В., 2016.
Автор программы	Емельянова Ирина Петровна, воспитатель
Заказчики программы	Родители (законные представители) обучающегося, педагогический совет
Целевая группа	дети младшего дошкольного возраста от 3 до 4 лет
Адрес	628611, Ханты-Мансийский автономный округ-Югра, г. Нижневартовск, улица Спортивная, дом 4
Цель программы	Всестороннее развитие личности ребёнка дошкольного возраста, развитие его интеллектуально – творческих способностей через развивающие игры В.В. Воскобовича.
Задачи программы	**1.** Побуждение мотивации к успешной **интеллектуальной-познавательной деятельности**. **2.** Развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам **окружающей действительности**. **3.** Развитие внимания, памяти, **воображения**, креативности, мышления (умение гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения). **4.** Гармоничное, сбалансированное развитие у детей **эмоционально-образного** и логического начала. **5.** Формирование базисных представлений (об **окружающем мире**, математических, речевых умений). **6.** Развитие мелкой моторики и всех психических процессов.

	7. Развитие умения ориентироваться в форме и размере геометрических фигур, пространственных отношениях. **8.** Развитие умения конструировать плоскостные и объемные фигуры, пользуясь пооперационной схемой или собственным замыслом. **9.** Построение педагогического процесса, способствующего **интеллектуально-творческому** развитию детей в игре. **10.** Обогащение словаря и развития речи-суждения, речи-умозаключения, речи-доказательства **11.** Развитие универсальных **интеллектуальных способностей.** **12.** Развитие умений моделирования. **13.** Снятие тревожности, страха и обеспечение эмоционального благополучия ребенка.
Планируемые результаты	• Дети умеют анализировать, сравнивать, сопоставлять, эффективно усваиваются математические представления, развивается самостоятельность в принятии и выборе решений, развивается речь - доказательство, речевое общение; • умеют выполнять сложные мыслительные операции и доводить начатое до конца; • умеют видеть проблему, самостоятельно принимать решения; • развитая мелкая моторика кистей рук.
Итоги реализации программы	**Итоги** реализации дополнительной образовательной программы подводятся в форме открытых занятий, конкурсов
Срок реализации программы	1 год

1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

1.1. Пояснительная записка

Программа дополнительного образования по развитию интеллектуально-творческих способностей у детей «Сказки фиолетового леса» разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования (Приказ № 1155 Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013 года) с учётом нормативных документов:

- Федеральным законом от 29.12.2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» ч.5 ст.12, п.6 ч.3 ст.28, ч.2 ст.30, ст.54;

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

Развитие интеллектуально – творческих способностей детей дошкольного возраста – одна из актуальных проблем современности. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой остановке, лучше подготовлены к школе. Основа интеллекта человека, его сенсорный опыт закладываются в первые годы жизни ребенка. В дошкольном детстве происходит становление первых форм абстракции, обобщения и простых умозаключений, переход от практического мышления к логическому, развитию восприятия, внимания, памяти, воображения.

Педагогическая практика подтверждает, что при условии правильно организованного педагогического процесса с применением научно выверенных методик, как правило, игровых, учитывающих особенности детского восприятия, дети могут уже в дошкольном возрасте без перегрузок и напряжения усвоить многое из того, чему раньше они начинали учиться только в школе. А чем более подготовленным придет ребенок в школу – имеется в виду даже не количество накопленных знаний, а именно, готовность к мыслительной деятельности, зрелость ума, - тем успешнее, а значит, счастливее будет для него начало этого очень важного для каждого человека периодам – школьного детства.

Одним из средств интеллектуального развития ребенка являются развивающие игры. Они важны и интересны для детей, разнообразны по содержанию, очень динамичны и включают излюбленные детьми манипуляции с игровым материалом, который способен удовлетворить ребенка в моторной активности, движении, помогает детям использовать счет, контролирует правильность выполнения действий. Наиболее эффективным средством интеллектуального развития детей дошкольного возраста являются игры Воскобовича.

Принципы, заложенные в основу этих игр – интерес – познание – творчество – становятся максимально действенными, так как игра обращается непосредственно к ребенку добрым, самобытным, веселым и грустным языком сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям. В каждой игре ребенок всегда добивается какого – то «предметного» результата. Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Развивающие игры создают условия для проявления творчества, стимулирует развитие умственных способностей ребенка. Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения ребят в более сложные формы игровой активности.

Значимость развивающих игр для развития дошкольников, их многообразие и возрастная адекватность позволяет использовать их для решения указанной проблемы - интеллектуально -творческого развития дошкольников. Для этого разработана программа дополнительного образования «Сказки фиолетового леса» по технологии В.В.Воскобовича «Сказочные лабиринты игры».

Фиолетовый лес – это методическая, развивающая среда в виде сказок. Сказки Фиолетового Леса содержат сюжеты с чудесными превращениями, приключениями забавных персонажей и одновременно занимательными вопросами, проблемными задачами, упражнениями на моделирование и преобразование предметов. С персонажами дети встретятся в сказках – методиках к каждой игре. Данные виды игр способствуют развитию логического мышления, внимания и находчивости.

В основе программы лежит идея о том, что каждый год жизни ребенка является решающим для становления определенных психических новообразований. В соответствии с особенностями познавательной деятельности детей дошкольного возраста программа главным образом обеспечивает развитие познавательных процессов.

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

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

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

Занятия проводит воспитатель высшей категории, имеющий специальную подготовку и соответствующее образование.

Занятия проводятся 2 раза в неделю продолжительностью 30 минут в кабинете.

Количество детей в группе - 8.

Занятия проводятся вне основной образовательной деятельности.

1.2. Цели и задачи реализации Программы

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

Задачи Программы:

1. Побуждение мотивации к успешной **интеллектуальной-познавательной деятельности**.
2. Развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам **окружающей действительности**.
3. Развитие внимания, памяти, **воображения**, креативности, мышления (умение гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения).
4. Гармоничное, сбалансированное развитие у детей **эмоционально-образного** и логического начала.
5. Формирование базисных представлений (об **окружающем мире**, математических, речевых умений.
6. Развитие мелкой моторики и всех психических процессов.
7. Развитие умения ориентироваться в форме и размере геометрических фигур, пространственных отношениях.

8. Развитие умения конструировать плоскостные и объемные фигуры, пользуясь пооперационной схемой или собственным замыслом.
9. Построение педагогического процесса, способствующего **интеллектуально-творческому** развитию детей в игре.
10. Обогащение словаря и развития речи-суждения, речи-умозаключения, речи-доказательства
11. Развитие универсальных **интеллектуальных способностей.**
12. Развитие умений моделирования.
13. Снятие тревожности, страха и обеспечение эмоционального благополучия ребенка.

1.3. Принципы и подходы к формированию рабочей Программы

1. Наглядность: предполагает использование различных схем, карт, **образцов**.
2. Последовательность: изучение познавательного материала последовательно *(от простого к сложному)*.
3. **Заинтересованность**: изучаемый материал должен быть **интересным**, увлекательным, это формирует желание у детей выполнять предполагаемую **работу**.
4. Перспективно-тематическое планирование: предполагает подачу изучаемого материала по блокам.
5. Личностно-ориентированный подход: предполагает соучастие и взаимодействие педагога с детьми.
6. Системность.
7. Учёт возрастных особенностей детей.
8. Дифференцированный подход.
9. Поэтапное использование игр.

1.4. Характеристика особенностей развития детей старшего дошкольного возраста от 3 до 4 лет

Три года - очень важный этап в жизни ребенка. Именно в возрасте 3-4 лет формируются основы будущей личности, закладывается «фундамент» физического, умственного, нравственного развития ребенка. Для успешного формирования личности ребенка родители должны правильно руководить им. Но отношения в этом возрасте должны складываться не как «взрослый - малыш», а на равных, как с другом.
Трехлетнему ребенку еще сложно управлять своим поведением. Начинается формирование самооценки, где ведущее место принадлежит взрослому. Очень важно, чтобы взрослые содействовали развитию положительного «я» у малыша. Так у него сформируется понятие, что он хороший, даже если совершил плохой поступок. Следует отделять такие поступки от личности и постепенно личность, будет формироваться в положительном ключе.

В возрасте 3-4 лет начинается четкое осознание ребенком, кто он и какой он. Возраст трех лет характеризуется кризисом трех лет, потому как внутренний мир малыша полон противоречий. Он как никогда стремится быть самостоятельным, но в тоже время не может справиться с задачей без помощи взрослых. Малыш проявляет нетерпимость и негативизм к требованиям взрослого, в то же время пытается настоять на своих требованиях. В это время необходимо предоставить ребенку больше самостоятельности, но не забывать о том, что возможностей у него еще недостаточно. Поддержите стремление малыша «я сам», не критикуйте его неправильные и неумелые действия, это может навсегда отбить желание быть самостоятельным.

1.5. Планируемые результаты освоения Программы

- Дети умеют анализировать, сравнивать, сопоставлять, эффективно усваиваются математические представления, развивается самостоятельность в принятии и выборе решений, развивается речь - доказательство, речевое общение;
- умеют выполнять сложные мыслительные операции и доводить начатое до конца;
- умеют видеть проблему, самостоятельно принимать решения;
- развитая мелкая моторика кистей рук.

II. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

2.1. Образовательная деятельность в соответствии с направлением развития ребенка «Познавательное развитие»

№	Тема	Программные задачи	Материалы
1	**«Как Малыш Гео узнал о волшебстве считалки»**	Развивать умения определять пространственное положение предметов, составлять фигуру – головоломку из частей по алгоритму «цвет», придумывать и называть предметы заданного цвета, выкладывать их контуры, высказывать предположения.	1. Игры «Чудо-крестики 2», «Геоконт Малыш» (всё по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”», «Цветные квадраты»; 3. Персонажи Малыш Гео, Паучок, Медвежонок мишик.
2	**«Как Магнолик удивил Малыша Гео»**	Развивать умения составлять цифру из палочек, понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение деталей), трансформировать одну цифру в другую (цифру «восемь» в «четыре»), придумывать и называть предметы, в составе которых есть четыре части, конструировать их силуэты, придумывать и показывать физические упражнения с заданным количеством предметов.	1. Игры «Волшебная восьмёрка 1» (по количеству детей), «Волшебная восьмёрка 3», любые игры по выбору детей; 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Забавные цифры» (персонажи Магнолик и Крыска – силачка); 3. Персонаж Малыш Гео
3	**«Как в Цифроцирке появились новые артисты»**	Развивать умения называть порядок цифр в числовом ряду, находить и исправлять ошибки, конструировать цифру «семь» путём наложения пластинок друг на друга и на образец, составлять цифру «восемь» из палочек, понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное расположение), трансформировать цифру «восемь в цифру «девять», придумывать и вышивать узор, рассказать, что он может украшать, ходить по канату, удерживая равновесие.	1. Игры «Прозрачная цифра», «Волшебная восьмёрка 1», «Шнур – затеёник» (все по количеству детей), «Волшебная восьмёрка 3»; 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Забавные цифры» (все персонажи)
4	**«Как у Девочки Дольки появились цветы»**	Развивать умение составлять целое из разного количества частей; называть число полученных фигур; располагать их в соответствии с заданными пространственными характеристиками; рассказывать об условиях, необходимых для роста растений; составлять по схеме	1.Игры «Чудо-крестики 2» и «Чудо-цветик»; 2. Альбомные листы, фломастеры или карандаши (все – количеству детей) 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”»;

		силуэт из частей; придумывать, на какой предмет он похож, как его можно использовать; обводить силуэт на листе бумаги, дорисовывать изображение до сюжетной картинки.	4. Схема силуэта; 5. Персонажи Девочка Долька.
5	**«Как команда кораблика помогла Девочке Дольке»**	Развивать умение составлять целое из разного количества частей по условиям; достраивать полученные фигуры до силуэтов «дерево» и «цветок» в соответствии со схемой; предлагать варианты решения проблемной ситуации; конструировать предметный силуэт или сюжетную картинку, рассказывать о них; определять сходство и различие в строении и условиях произрастания разных представителей группы растений; выкладывать контур дерева по образцу; высказывать предположения.	1. Игры «Чудо-цветик» и «Геоконт Малыш» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”» 3. Любые игры по выбору детей; 4. Схемы силуэтов «дерево» и «цветок»; 5. Персонажи Девочка Долька, Гусь и Лягушки.
6	**«Как друзья делили фигуры»**	Развивать умения находить геометрические фигуры по признакам (цвет и форма), решать задачи на пересечение множеств (круги Эйлера), вышивать контур геометрической фигуры по схеме, исправлять специально допущенную ошибку, придумывать и достраивать геометрическую фигуру до предметного силуэта и контура, придумывать как можно больше вариантов использования предмета (технология ТРИЗ).	1. Игры «Шнур - затейник» и «Чудо-крестики 2» (всё - по количеству детей), «Чудо-крестики 2 «Ларчик»; 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Круговерт и стрелочка»; 3. Схема контура 4. Персонажи Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик, Китёнок Тимошка, Пчёлка Жужа .
7	**«Как Кот Филимон поведал Крутику По великую тайну»**	Развивать умение конструировать букву из частей; находить геометрические фигуры, названия которых начинаются на букву К; сравнивать геометрические фигуры и определять заданные по признакам; понимать алгоритм составления фигур из частей; придумывать, на что похожи фигуры; называть как можно больше вариантов целого, у которого есть одна и та же часть (технология ТРИЗ) .	1. Игры «Конструктор букв» и «Логоформочки 5» (всё - по количеству детей) 2. Схема букв К; 3.Персонажи Филимон Коттерфильд и Крутик По.
8	**«Как зверята в лесу собирали грибы»**	Развивать умения понимать отношение чисел в числовом ряду, действовать с числами (прибавлять заданное количество), сравнивать числа, предлагать варианты решения проблемной ситуации, ориентироваться на	1.Игра «Математические корзинки 10» и «Счётовозик» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Разноцветные

		плоскости, понимать пространственные характеристики «вверх», «вниз», «вправо», «влево».	верёвочки», «Кружки и зажимы», «Забавные цифры» (все персонажи);
9	**«Как Гусеница Фифа угощала Лопушка грибами»**	Развивать умения действовать с числами (складывать, отнимать и сравнивать), конструировать контур по точкам координатной сетки; называть геометрическую фигуру (шестиугольник), достраивать её до предметного контура; беседовать о назначении и строении предметов посуды; придумывать стол для персонажей с помощью системного оператора (технология ТРИЗ), рассказывать о нём.	1. Игры «Математические корзинки 10», и «Геоконт Малыш» (по количеству детей); 2. Любые игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Разноцветные верёвочки», «Кармашки»; 4. Картинки с изображением стола, «прошлое» стола. 5. Персонажи Крокодил – канатоносец и Лиса – фокусница (пособие «Забавные цифры»), Гусеница Фифа.
10	**«Как команда кораблика опоздала в гости»**	Развивать координацию действий «глаз-рука», глазомер; учить понимать алгоритм расположение частей на игровом поле (цвет и пространственное положение); предлагать варианты решения проблемной ситуации; конструировать предметные силуэты и рассказывать о них; предлагать игры и участвовать в них.	1. Игра «Кораблик Брызг-Брызг» (одна или по количеству детей); 2. Любые игры по выбору; 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 4. Персонажи Краб Крабыч, Китёнок Тимошка, Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик, Пчёлка Жужа, Лопушок, Гусеница Фифа, Девочка Долька, Крутик По, Гусь и Лягушки.
11	**«Как Лопушок ловил мух»**	Развивать умения решать задачи на поиск фигур-головоломок; конструировать из них «домик» из схемы и словесной инструкции (пространственное положение частей); ориентироваться на плоскости; решать логическую задачу на поиск предмета по признакам; мысленно изменять передвижения предмета (убыстрение, замедление) и придумывать, что в этом хорошего, что плохого (технология ТРИЗ).	1.Игры «Чудо- крестики 2», пособие «Игровизор + маркер», лист с «волшебными палочками (всё - по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Цветные квадраты», «Кружки и зажимы»; 3.Схема силуэта «домик»; 4. Персонаж Лопушок.
12	**«Как Малыш Гео и Девочка Долька украшали ёлку»**	Развивать умения определять количество частей в целом и составлять силуэт «ёлка» по словесной инструкции; группировать пластинки по одинаковой части; решать задачу на поиск цвета в радуге; придумывать и	1.Игры «Чудо-цветик», «Прозрачная цифра», «Чудо-крестики 2» «Шнур – затейник» (всё - по количеству детей) 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»;

		конструировать силуэт «ёлочное украшение»; вышивать контур геометрической фигуры; называть её; мысленно изменять состояние предмета (оживление – окаменение); придумывать; что в этом хорошего, что плохого; решать проблемные ситуации, возникшие в результате изменения состояния предмета (технология ТРИЗ).	3. Схема контура. 4. Персонаж Девочка Долька, Малыш Гео, Незримка Всюсь.
13	**«Как Паучок вешал на ёлку новогодние игрушки»**	Развивать умения конструировать контур дерева по рисунку; группировать геометрические фигуры по форме и размеру; составлять фигуры из других геометрических фигур путём наложения пластинок друг на друга; определять количество частей, из которых состоит квадрат; придумывать и конструировать из ограниченного количества фигур любой предметный силуэт, описывать его; называть виды деревьев .	1.Игры «Геоконт Малыш», «Прозрачный квадрат» (всё - по количеству детей) 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Персонажи: Ворон Метр и Паучок.
14	**«Как команда кораблика и Крутик По готовились к празднованию Нового года»**	Развивать умения понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение); составлять целое из двух частей; сравнивать фигуры между собой; придумывать и составлять предметные силуэты, называть их; предлагать варианты решения проблемной ситуации; предлагать игры и участвовать в них.	1. Игры «Кораблик Брызг-Брызг» (один или по количеству детей), «Логоформочки 5» (по количеству детей) 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”»; 3. Персонажи: Гусь и Лягушки, Крутик По, Малыш Гео, Девочка Долька, Незримка Всюсь;
15	**«Как гусеница Фифа лепила снеговика»**	Развивать умения выкладывать контур геометрических фигур заданной площади, составлять разные слова из букв, высказывать предположения, аргументировать свои доводы, придумывать положительные и отрицательные стороны в явлении (технология ТРИЗ), придумывать и конструировать различные предметные силуэты, рассказывать о них	1. «Снеговик» (по количеству детей), любые игры по выбору детей; 2. Пособия «Коврограф Ларчик», «Разноцветные веревочки»; 3. Персонажи Гусеница Фифа, Лопушок
16	**«Как Магнолик путешествовал по заснеженному лесу»**	Развивать умения определять цифры по словесной модели, сравнивать числа и действовать с ними (сложение, вычитание), предлагать варианты решения проблемной ситуации, решать задачи на определение геометрических фигур, рисовать их по точкам координатной сетки, называть геометрические фигуры и дорисовывать их до	1. «Счетовозик», «Волшебная восьмерка 1» и «Геовизор» (по количеству детей), листы бумаги (по два накаждого ребенка); 2. Пособия «Коврограф Ларчик», «Забавные цифры»;

		названного предмета, придумывать и называть предметы, которые можно найти в заснеженном лесу, высказывать предположения	3. Персонажи Магнолик, Кот Акробат, Обезьяна, Заклинательница Змей.
17	**«Буквоцирке появились новые артисты»**	Развивать умения дифференцировать первую букву в словах; находить зеркально написанную букву; складывать фигуру по схеме путём трансформации; придумывать и составлять из частей предметный силуэт; называть его; рассказывать о предполагаемых действиях персонажа; придумывать и выполнять движения (поза «буквы», «пародоксальная гимнастика» - технология «ТРИЗ»).	1. Игры «Конструктор букв», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (всё - по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”», «Прозрачные буквы, цифры»; 3. Персонажи: Арлекин, Орлекин, Урлекин, Ырлекин, Эрлекин, (пособие «Забавные буквы»), Филимон Коттерфильд.
18	**«Как Ворон Метр приготовил для гостей сюрприз»**	Развивать умения составлять силуэт по частично силуэтной схеме и называть полученный предмет; вспоминать сказки по «волшебному» предмету; придумывать желания от лица сказочного героя; конструировать из частей сюжетную картинку; составлять по ней сюжетный рассказ; работать в команде (слушать, слышать, понимать друг друга, приходить к единому мнению).	1. Игры «Чудо-соты 1» (по количеству детей); «Полученный квадрат» (по количеству подгрупп); 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”»; 3. Схема «кувшин» 4. Персонажи: Ворон Метр, паучок и другие (по выбору детей)
19	**«Как друзья побывали в Замке Превращений»**	Развивать умения придумывать и конструировать силуэт замка; называть как больше его частей (технология ТРИЗ); складывать по схеме фигуры путём трансформации; решать задачи на поиск квадратов разного цвета в игровом поле; выкладывать контуры геометрических фигур по координатным точкам и видоизменять их; придумывать на что похож контур; рассказывать, как можно использовать предметы.	1. Игры «Чудо-крестики 2» и «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный), «Геконт Малыш» (всё-по количеству детей); 2. Персонажи Малыш Гео и Незримка Всюсь.
20	**«Как Галчонок Каррчик помогал своим друзьям»**	Развивать умения конструировать контур геометрической фигуры по координатным точкам, делить его на две одинаковые части; группировать предметы по цвету; решать задачу на ориентировку в пространстве; анализировать силуэты «цветок» и находить в них одинаковые части; составлять силуэт из частей на лице	1. Игры «Геоконт Малыш», «Прозрачная цифра», «Чудо-соты»; 2. Пособие «Игровизор», листы бумаги, карандаши или фломастеры (всё – по количеству детей) 3. Пособие «Коврограф “Ларчик”», «Цветные квадраты»;

		бумаги, обводить его и дорисовывать изображение; беседовать о рыбной ловле.	4. Две схемы силуэтов; 5. Персонажи: Галчонок Каррчик, Краб Крабыч, Китёнок Тимошка, Медведонок Мишик и Пчёлка Жужа;
21	**«Как начались занятия в Школе Волшебства»**	Развивать умения рисовать геометрическую фигуру по координатным точкам, называть её; придумывать и дорисовывать геометрическую фигуру до предметного силуэта, называть её; понимать линию симметрии и достраивать симметричную фигуру; придумывать и выполнять движения только одной частью тела (технология ТРИЗ).	1. Игры «Геовизор» и «Чудо-соты 1», листы бумаги (всё – по количеству детей), «Геоконт Великан»; 2. Пособие «Коврограф Ларчик» 3. Схемы половины силуэта; 4. Персонаж Околесик.
22	**«Как начались занятия в Школе Волшебства»**	Развивать умения рисовать геометрические фигуры по координатным точкам; понимать закономерность в уменьшение размера фигур и исправлять ошибку; придумывать и дорисовывать изображение до предметного; составлять силуэт путём наложения деталей игры на силуэтную схему; называть части машины; мысленно менять часть предмета; придумывать, что в этом хорошего, что плохого; решать проблемную ситуацию, возникшую в связи с изменением части предмета (технология ТРИЗ), высказывать предположения.	1. Игры «Чудо-соты 1» и «Геовизор», листы бумаги (всё - по количеству детей), любые игры детей; 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”», силуэтная (1:1); 3. Персонаж Околесик.
23	**«Как Магнолик добрался до Замка Превращений»**	Развивать умения действовать с числами (прибавлять каждый раз по два), сравнивать предметы с разным количеством частей между собой и находить одинаковые; решать задачи на трансформацию геометрических фигур разного цвета; придумывать и конструировать картинку из частей на заданную тему, рассказывать о ней; предлагать варианты решения проблемной ситуации; беседовать о транспорте.	1.Игры «Счётовозик», «Квадрат Воскобовича»(четырёхцветный) (всё-по количеству детей); 2.Любые игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф “Ларчик”» и «Забавные цифры»; 4.Персонаж Магнолик.
24	**«Как Зверята и Крутик По нашли загадочный след»**	Развивать умения образовывать числа путём присчитывания по одному; заполнять игровое поле с помощью графического диктанта; рисовать по координатным точкам геометрическую фигуру;	1. Игры «Математические корзинки 10», «Логоформочки 5», «Геовизор», листы бумаги, карандаши или фломастеры (всё – по количеству детей); «Фонарики “Ларчик”»;

		придумывать и дорисовывать её до предметного изображения; называть предмет.	2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Забавные цифры» (все персонажи); 3. Персонаж Крутик По.
25	**«Как Девочка Долька и Малыш Гео веселились на празднике»**	Развивать умения составлять целое из разного количества частей по силуэтной схеме; понимать линию симметрии и достраивать симметричный узор; придумывать, на что похож узор; называть функцию предмета и мысленно изменять её на противоположную (технология ТРИЗ); предлагать и участвовать в них .	1. Игра «Чудо-цветик», «Шнур-затейник» (всё-по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», силуэтная схема «семидолька»; 3. Персонажи Малыш Гео и Девочка Долька.
26	**«Как в Буквоцирке состоялось необычное представление»**	Развивать умения определять йотированные звуки; составлять слово; видоизменять его, меняя слоги местами; понимать смысл слова; придумывать и составлять силуэт персонажа; называть его; конструировать изображение по силуэтной схеме; достраивать его до предметного.	1. Игры «Чудо-цветик» (по количеству детей); 2.Любые игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Забавные цифры», «Теремки Воскобовича» (один на подгруппу); 4. Схема силуэта «лиса» 5. Персонаж Кот Филимон.
27	**«Как кораблик «Брызг-Брызг попал в шторм»**	Развивать умения решать логическую задачу на поиск предмета по признакам; понимать пространственные отношения предметов относительно друг друга; определять предмет посуды по его назначению и составлять по схеме из частей; конструировать по схеме силуэт «якорь»; предлагать варианты решения проблемной ситуации; придумывать и рассказывать о предполагаемых действиях персонажа .	1. Игры «Кораблик Брызг-Брызг» (один или по количеству детей), «Чудо-крестики 2» и «Прозрачная цифра» (всё-по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Схема силуэтов «посуда», «якорь» 4. Персонажи: Гусь, Лягушки.
28	**«Как в Замке Превращений проходил турнир»**	Развивать умения решать задачи на складывание геометрических фигур разной формы и цвета путём трансформации; рисовать изображение на листе бумаги по координатным точкам; дорисовывать его; называть как можно больше вариантов окружения предмета (технология ТРИЗ); составлять изображение мобильного телефона путём наложения частей на силуэтную схему; высказывать предположения.	1. Игры «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный), «Геовизор», «Чудо-крестики 2»; 2. Силуэтная схема «мобильный телефон»; 3. Листы бумаги (всё-по количеству детей).

29	**«Как Ворон Метр помог Паучку решить задачу»**	Развивать умение выкладывать контур по координатным точкам; переносить полученное изображение на лист бумаги; решать задачу на определение размера частей фигуры; наклеивать силуэты на лист бумаги; дорисовывать изображение; придумывать и конструировать силуэт придуманного персонажа; рассказывать о нём; высказывать предположения; называть назначение разного вида сапог.	1. Игры «Геоконт Малыш», «Геовизор»; 2. Листы бумаги, карандаши, фломастеры, клей (всё-по количеству детей); 3. Любые игры по выбору детей; 4. Персонажи Паучок, Ворон Метр.
30	**«Как зверята спорили из-за грибов»**	Развивать умения отсчитывать нужное количество; понимать отношение чисел (больше, меньше); составлять число «десять» из меньших чисел и обозначать его цифрой; конструировать силуэты цифр по схеме; переносить изображение на лист бумаги; дорисовывать его; высказывать предположения; предлагать варианты решения проблемной ситуации.	1. Игры «Математические корзинки 10» и «Чудо-соты»; 2. Альбомные листы, карандаши или фломастеры (всё-по количеству детей) 3.Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Забавные цифры» (все персонажи); 4. Девять схем силуэтов «цифра».
31	**«Как Гусеница Фифа сначала удивилась, а потом обрадовалась»**	Развивать умения определять пространственное положение предметов относительно друг друга; понимать предлоги, которые отражают это в речи; придумывать, на что похож силуэт; составлять из элементов буквы, а из букв – слово; объяснять значение слов, которое меняется в зависимости от ударения; называть по части предметы; составлять их из частей; рассказывать о предполагаемых действиях персонажей; придумывать название цветку; сотрудничать друг с другом; слушать и слышать другого.	1. Игра «Конструктор букв» (по количеству детей); 2. Любые игры детей; 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Лепестки»; 4. Персонаж Гусеница Фифа.
32	**«Как Околесик приготовил подарки для своих друзей»**	Развивать умения конструировать контуры по рисунку и схеме; находить геометрические фигуры по признакам (цвет и форма); придумывать и составлять из них силуэт; по схеме выкладывать контур; придумывать, на что похожа фигура при перемещении её в пространстве; совершать действия за персонажа; высказывать предположения.	1. Игра «Геоконт Малыш», «Чудо-крестики 2», «Прозрачный квадрат» (всё - по количеству детей); 2. Любые игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 4. Схемы контура и половинки силуэта «лодочка»; 5. Персонажи Околесик.
33	**«Как Лягушки – матросы угадывали**	Развивать умения понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение); понимать пространственные характеристики;	1. Игры «Шнур-затейник» (по количеству детей), «Кораблик Брызг-Брызг» (один или по количеству детей);

	желание Гуся - капитана»	«вышивать» буквы с помощью графического диктанта; придумывать слово по заданному слогу; объяснять их значение; рассказывать о предполагаемых действиях персонажей; высказывать предположения.	2. Персонажи Гусь, Лягушки.
34	**«Как Малыш Гео искал плод Знаний»**	Развивать умения выкладывать контур геометрической фигуры по координатным точкам; делить её на четыре равные части; действовать с числами; образовывать число десять; соотносить число и цифру; придумывать и составлять картинку из частей, рассказывать о ней.	1. Игра «Геоконт Малыш», «Математические корзинки 10», «Прозрачный квадрат», «Чудо-крестики 2», «Чудо-соты 1» (всё-по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Забавные цифры»; (персонажи: Кот-акробат, Зайка-укротитель); 3. Силуэтная схема «лошадка»; 4. Персонажи: Малыш Гео, Паучок, Краб Крабыч, Пчёлка Жужа, Китёнок Тимошка, Галчонок Каррчик и Медвежонок Мишик.
35	**«Как Малыш Гео нашёл Плод Знаний»**	Развивать умения складывать фигуру путём трансформации; видоизменять одну фигуру в другую; составлять силуэт из пластинок, придерживаясь, правил; решать логическую задачу на поиск предмета по признакам; мысленно увеличивать предмет; придумывать положительное и отрицательное в этом явлении; решать проблемную ситуацию, возникшую в результате изменений предмета (технология ТРИЗ).	1. Игры «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный), «Прозрачный квадрат»; 2. Пособие «Игровизор + маркер», листы с изображениями плодов (всё – по количеству детей); 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 4. Силуэтная схема «лодочка»; 5. Персонажи: Малыш Гео, Гусеница Фифа и Ворон Метр.
36	**«Как гномы рассказывали о предстоящих каникулах»**	Развивать умения рисовать геометрическую фигуру по координатным точкам; определять закономерность перемещение фигур в пространстве; дорисовывать изображение; составлять силуэт из частей по схеме; мысленно представлять предмет и придумывать вопросы о нём (технология ТРИЗ); рассказывать о предстоящих действиях персонажей.	1. Игры «Геовизор» и «Чудо-соты 1», листы бумаги (всё - по количеству детей); 2. Любые игры по выбору детей; 3. Схема силуэта «слон».

37	**«Как Медвежонок и Китенок играли»**	Развивать умения составлять силуэты из частей по схеме, конструировать контур геометрических фигур по точкам координатной сетки, называть геометрические фигуры (четырехугольник, пятиугольник), рассказывать о том, как надо ухаживать за домашними животными, называть как можно больше частей одного предмета (технология ТРИЗ).	1. «Чудо-крестики 2», «Геоконт Малыш», «Геоконт Великан»; 2. Пособие «Коврограф Ларчик»; 3. Персонажи Пчелка Жужа, Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик, Китенок Тимошка, Краб, Крабыч.
38	**«Как Краб Крабыч украшал «Чудо-острова»**	Развивать умения придумывать и оставлять из палочек разные предметные силуэты, называть их, составлять цифру из палочек по алгоритму (цвет), определять геометрическую фигуру по признакам (количество сторон и углов) и вышивать ее контур, обводить геометрическую фигуру на листе бумаги, придумывать и дорисовывать изображение до картинки, рассказывать ее содержание.	1. «Волшебная восьмерка 1», «Шнур-затейник», «Чудо-соты 1»; 2. Листы бумаги, фломастеры или карандаши; 3. «Волшебная восьмерка 3»; 4. Пособие «Коврограф Ларчик»; 5. Персонаж Краб Крабыч.
39	**«Как друзья гостили на «Чудо-островах»**	Развивать умения складывать фигуру «домик» по схеме путем перемещения частей в пространстве, решать задачи на поиск геометрических фигур по признакам (форма и цвет), определять на ощупь геометрическую фигуру, вышивать ее контур, достраивать до предметного, называть предмет, определять алгоритм расположения фигур на игровом поле (пространственное положение общей части), придумывать и рассказывать, что может быть подарком	1. «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Шнурзатейник», «Логоформочки 5», «Чудо-соты 1»; 2. Пособия «Коврограф Ларчик», чудесный мешочек; 3. Персонажи Краб Крабыч, Китенок Тимошка, Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик, Пчелка Жужа, Лопушок, Гусеница Фифа, Девочка Долька, Крутик По.
40	**«Как команда кораблика опоздала в гости»**	Развивать координацию «глаз-рука», глазомер, умения группировать флажки по цвету и пространственному положению, предлагать варианты решения проблемной ситуации, конструировать и рассказывать о нем, придумывать и участвовать в предложенных играх.	1. «Кораблик БРЫЗГ-БРЫЗГ» (один или по количеству детей), любые игры по выбору; 2. Пособие «Коврограф Ларчик»; 3. Персонажи Краб Крабыч, Китенок Тимошка, Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик, Пчелка Жужа, Лопушок, Гусеница Фифа, Девочка Долька, Крутик По, Гусь и Лягушки.

41	**«Как Гусеница Фифа нашла украшение»**	Развивать умения определять порядковый номер, ориентироваться на плоскости, понимать предлоги, которые отражают в речи пространственное положение предметов, составлять по схеме силуэт путем наложения пластинок друг на друга, придумывать, на что похож силуэт, составлять букву из частей, называть предметы, которые начинаются на эту букву, придумывать и конструировать украшения для персонажа	1. «Прозрачная цифра», «Конструктор букв», схема буквы «Б» (по количеству детей), любые игры по выбору детей; 2. Пособия «Лепестки», «Коврограф Ларчик»; 3. Схема силуэта «шкатулка», персонаж Гусеница Фифа.
42	**«Как в Буквоцирке появились новые артисты»**	Развивать умения определять первую букву в слове, находить зеркально написанную букву, складывать фигуру по схеме путем перемещения частей в пространстве, придумывать и составлять из частей предметный силуэт, называть его, рассказывать о предполагаемых действия персонажа, придумывать и выполнять движения (поза «буквы», «парадоксальная гимнастика» - технология ТРИЗ)	1. Конструктор букв», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей); 2. Пособия «Коврограф Ларчик», «Прозрачные буквы, цифры»; 3. Персонажи Арлекин, Орлекин, Урлекин, 70 Ырлекин, Эрлекин (пособие «Забавные буквы»), Филимон Коттерфильд.
43	**«Как зверята нашли и принесли грибы в Цифроцирк»**	Развивать умения составлять цифру из частей путем накладывания пластинок на образец и друг на друга, конструировать цифру по модели, понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение), придумывать, на что похожи геометрические фигуры (квадрат и трапеция), определять состав числа «10» из меньших чисел, ориентироваться на плоскости и называть пространственные характеристики	1. «Прозрачная цифра», «Волшебная восьмерка 1», «Математические корзинки 10» (по количеству детей), «Чудо-крестики 2» Ларчик»; 2. Пособия «Коврограф Ларчик», «Цветные квадраты», «Разноцветные веревочки», «Кружки и зажимы», «Кармашки», «Забавные цифры».
44	**«Как паучок пил чай и слушал истории»**	Развивать умения конструировать контур по координатным точкам, придумывать, на что похоже изображение после перемещения его в пространстве, составлять силуэт «чайник» по схеме, описывать его, называя прилагательные, сочинять сюжетный рассказ, анализировать ряд геометрических фигур и находить изменения.	1. «Геоконт Малыш» и «Чудо-крестики 2» (по количеству детей), «Прозрачный квадрат»; 2. Пособия «Коврограф Ларчик», «Кармашки; 3. Персонаж Паучок.

45	**«Как друзья развлекались на «Чудо – островах»**	Развивать умения различать и называть дополнительные цвета и оттенки цветов, решать логические задачи на поиск предметов по признакам, придумывать и составлять из частей предметные силуэты, называть их и рассказывать о них, конструировать букву из деталей, придумывать предметы на заданную букву, называть прилагательные, характеризующие проявление черт характера, показывать движения, которые могут делать сказочные персонажи.	1. «Чудо-крестики 3» и «Конструктор букв», пособия «Коврограф Ларчик», схема буквы «К»; 2. Персонажи Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик, Китенок Тимошка, Краб Крабыч, Пчелка Жужа.
46	**«Как друзья Паучка прыгали с парашютом»**	Развивать умения рисовать изображение по заданной площади (количество клеточек в высоту и ширину), составлять силуэт по силуэтной схеме и условиям, видоизменять его, предлагать варианты решения проблемной ситуации, придумывать, рисовать и конструировать приспособление, рассказывать о нем, беседовать на нравственные темы «Ценность подарка для окружающих».	1. «Прозрачный квадрат» и «Геоконт Малыш», пособия «Игровизор + маркер», «Коврограф Ларчик»; 2. Силуэтная схема «самолет»; 3. Персонажи Паучок, Лопушок, Гусеница Фифа, Незримка Всюсь.
47	**«Как зверята-цифрята нашли не только грибы»**	Развивать умения понимать порядковые числительные, образовывать числа путем присчитывания по одному, понимать отношения между числами (на три больше), соотносить число и цифру, складывать геометрическую фигуру по схеме путем трансформации, видоизменять ее в другую по цвету, придумывать положительные и отрицательные стороны в предмете после смены его функции на противоположную.	1. «Математические корзинки 10» и «Квадрат Воскобовича» (четырехцветный) (все - по количеству детей), любые игры по выбору детей, 2. Пособия «Коврограф «Ларчик» и «Забавные цифры» (все); 3. Персонажи, кроме Магнолика.
48	**«Как Лиса и Мышка несли грибы домой»**	Развивать умения понимать отношения между числами (меньше), составлять число из меньших чисел, предлагать варианты решения проблемной ситуации, придумывать и составлять картинку, иллюстрирующей это решение, конструировать предметный силуэт по схеме, придумывать ему положительные характеристики	1. «Математические корзинки 10» и «Чудо-крестики 3», любые игры по выбору детей; 2. Пособия «Коврограф «Ларчик», «Забавные цифры»; 3. Персонажи Мышка Гимнастка и Лиса Фокусница).
49	**«Как Магнолик проводил**	Развивать умения решать арифметические и логические задачи на поиск предмета по признакам,	1. «Логоформочки 5»;

	аукцион»	определять алгоритм расположения фигур на игровом поле, придумывать и высказывать как можно больше вариантов использования одного предмета (технология ТРИЗ), придумывать и выполнять упражнения только названной частью тела	2. Пособия «Коврограф «Ларчик» и «Забавные цифры»; 3. Все персонажи, персонаж Крутик По.
50	**«Как Малыш Гео потерял льдинки»**	Развивать умения находить среди множества фигур заданные по форме, называть геометрические фигуры, составлять квадрат из разного количества частей путем наложения пластинок друг на друга, определять количество частей, составлять силуэт по силуэтной схеме путем наложения, предлагать варианты решения проблемной ситуации, конструировать картинки, иллюстрирующих эти предложения, раскрывать значение слова	1. «Прозрачный квадрат» и «Чудо-крестики 3» (все -по количеству детей), любые игры по выбору детей; 2. Персонажи Малыш Гео и Незримка Всюсь.
51	**«Как Малыш Гео нашел льдинки»**	Развивать умения понимать вертикальную линию симметрии, воссоздавать вторую половину симметричной фигуры, конструировать контур по точкам координатной сетки, составлять буквы из частей по схеме, из них – слово, конструировать квадраты из других геометрических фигур путем наложения пластинок друг на друга, высказывать предположения, работать в команде (слушать и слышать друг друга, приходить к единому мнению)	1. «Геоконт Малыш», «Конструктор букв», «Прозрачный квадрат»; 2. Пособия «Коврограф Ларчик»; 3. Все персонажи Фиолетового Леса, кроме зверят-цифрят и Магнолика.
52	**«Сказка об удивительном Геоконте»**	Освоение строения геометрических фигур, углов. Развитие умения наблюдать и сравнивать, сопоставлять и анализировать, делать простейшие обобщения. Развитие конструктивных способностей. Тренировка мелкой моторики рук. 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.	1. «Геоконт»; 2. «Лабиринты цифр»; 3. Все персонажи Фиолетового Леса.
53	**«Подарок Хранителя Озера Айс»**	Учить детей анализировать геометрические фигуры, соотносить целое и часть.	1.Прозрачный квадрат; 2. Шнур Малыш;

		Развивать внимание, память, мышление, воображение, творческие способности детей. Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве. Развитие психических процессов внимания, мышления, памяти, воображения и мелкой моторики рук.	3. Все персонажи Фиолетового Леса.
54	**«Гео находит Чудесную Поляну»**	Освоение строения геометрических фигур, углов. Развитие умения наблюдать и сравнивать, сопоставлять и анализировать, делать простейшие обобщения. Развитие конструктивных способностей. Тренировка мелкой моторики рук. 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. Формирование счёта, освоение состава числа в пределах пяти. Знакомить с понятиями: полное и неполное множество, пустое множество.	1. «Геоконт»; 2. «Лабиринты цифр»; 3. «Математические корзинки».
55	**«Подарок Хранителя Озера Айс»**	Учить детей анализировать геометрические фигуры, соотносить целое и часть. Развивать внимание, память, мышление, воображение, творческие способности детей. Освоение строения геометрических фигур, углов. Развитие умения наблюдать и сравнивать, сопоставлять и анализировать, делать простейшие обобщения. Развитие конструктивных способностей. Тренировка мелкой моторики рук. · Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве.	1. «Прозрачный квадрат»; 2. «Геоконт»; 3. «Шнур Малыш».
56	**«Как цифрята поделили грибы?»**	-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. Закреплять умение определять цвета Развитие пространственного расположения и его смыслового отражения в речи (над, под, между, рядом,	1. «Математические корзинки»; 2. «Лепестки»; 3. «Чудо – Цветик».

		слева, справа). Развитие умения считать, отсчитывать нужное количество, определять порядковый номер. Развитие внимания, памяти, воображения. Знакомство с соотношением целого и числа. Развитие сенсорики, памяти, внимания, логического мышления.	
57	**«Гео находит и теряет Луч-Владыку»**	Освоение строения геометрических фигур, углов. Развитие умения наблюдать и сравнивать, сопоставлять и анализировать, делать простейшие обобщения. Развитие конструктивных способностей. Тренировка мелкой моторики рук. 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. Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве.	1. «Геоконт»; 2. «Шнур – Малыш»
58	**«Знакомство с корабликом»**	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. 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. Продолжать знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа. Развивать внимание, память, логическое мышление, воображение, речь. Развитие математических представлений о цвете, высоте предметов, пространственных представлениях, условной мерке, количественном и порядковом счёте, составе числа. Совершенствование интеллекта: внимания,	1. Игры на коврографе Цифроцирк; 2. «Кораблик БРЫЗГ – БРЫЗГ».

		памяти, мышления, речи. Тренировка мелкой моторики рук. Развитие умения решать логико – математические задачи.	
59	**«Магнолик и его загадочные корзинки»**	Знакомить с понятиями: полное и неполное множество, пустое множество. Формирование психических процессов: внимания, памяти и мышления. 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. Знакомство с соотношением целого и числа. Развитие сенсорики, памяти, внимания, логического мышления. Развитие творческих способностей.	1. «Математические корзинки»; 2. «Лепестки»; 3. «Чудо – цветик».
60	**«Истории Фифы»**	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. 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. Продолжать знакомить детей со звуками. Совершенствовать процессы внимания, памяти, мышления. Развивать речь ребёнка и мелкую моторику рук.	1. «Игры на коврографе»; 2. «Буквоцирк»; 3. «Теремки».
61	**«Конструирование по схемам»**	Развитие конструктивных способностей детей. Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей. Совершенствование интеллекта: внимания, памяти, мышления, речи. Тренировка мелкой моторики руки, тактильно-осязательных анализаторов. Освоение количественного счёта, пространственных отношений.	1. «Двуцветный квадрат Воскобовича»; 2. «Четырехцветный квадрат Воскобовича»; 3. «Чудо - Крестики 3»; 4. «Прозрачный квадрат».

		Учить детей анализировать геометрические фигуры, соотносить целое и часть. Развивать внимание, память, мышление, воображение, творческие способности детей.	
62	**«Конструирование фигур по замыслу»**	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. Формирование отчётливых представлений о предметах ближайшего окружения, осознание особенностей их строения и назначения, выделение существенных признаков, объединяющих предметы в родовые обобщения. Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.	1. «Игры на коврографе». 2. «Четырехцветный квадрат Воскобовича». 3. «Теремки».
63	**«Выполнение графических диктантов»**	Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве. Развитие психических процессов внимания, мышления, памяти, воображения и мелкой моторики рук. Развитие конструктивных способностей детей, воображения, мелкой моторики рук.	1. «Шнур Малыш». 2. «Двухцветный квадрат Воскобовича».
64	**«Как малыш Гео оказался на островах»**	Упражнять в складывании фигуры «самолет» по выбору из деталей игр «Прозрачный квадрат» и «Чудо – соты». Развивать аналитические способности, умение видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения. Тренировать мелкую моторику рук и координацию действий (глаз – рука). Воспитывать навыки взаимодействия и сотрудничества со сверстниками.	1. «Прозрачный квадрат». 2. «Игровой квадрат»

2.2. Формы и методы организации

Формы обучения

Программа предполагает работу с детьми в форме совместной работы детей с педагогом, а также их самостоятельной творческой деятельности. В процессе работы ПОУ используются различные *формы совместной деятельности:* традиционные, игровые. Каждая деятельность включает теоретическую часть и практическое выполнение задания детьми.

Методы, используемые в деятельности оригами

- словесные (устное изложение, беседа, рассказ и т.д.)
- наглядные (показ видео и мультимедийных материалов, иллюстраций, наблюдение, показ – выполнение педагогом, работа по образцу и др.)
- объяснительно-иллюстративный (дети воспринимают и усваивают готовую информацию).
- репродуктивный – (дети воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности).
- частично – поисковый (участие детей в коллективном поиске, решения поставленной задачи совместно с педагогом).
- исследовательский (экспериментальный) (самостоятельная творческая работа детей).
- практические (выполнение работ по картам и схемам и др.)
- *В основе которых лежит способ организации занятий:*
- Индивидуально-фронтальный (чередование индивидуальных и фронтальных форм работы).
- Групповой (организация работы в подгруппах, парах).
- Индивидуальный (индивидуальное выполнение заданий).

III. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

3.1. Материально-техническое обеспечение Программы

Материал		
Развивающие игры, альбомы фигурок:		
№	название	кол
1.	Развивающая игра «Игровизор»	4
2.	Развивающая игра «Квадрат Воскобовича»	10
3.	Развивающая игра «Змейка»	10
4.	Развивающая игра «Чудо крестики 1»	10
5.	Альбом фигурок к игре «Чудо крестики 1»	10
6.	Развивающая игра «Чудо крестики 2»	10
7.	Альбом фигурок «Чудо крестики 2»	10
8.	Развивающая игра «Чудо крестики 3»	10
9.	Альбом фигурок «Чудо крестики 3»	10
10.	Развивающая игра «Чудо соты 1»	10
11.	Альбом фигурок «Чудо соты 1»	10
12.	Развивающая игра «Прозрачный квадрат»	10
13.	Развивающая игра «Шнур – малыш»	5
14.	Волшебный сундучок «МиниЛарчик»	5
15.	Развивающая игра «Волшебная восьмерка»	3
16.	Дидактический набор «Эталонные фигуры»	1
17.	Развивающая игра «Забавные буквы»	1
18.	Развивающая игра «Забавные цифры»	1
19.	Развивающая игра «Разноцветные ленточки»	1
20.	Развивающая среда «Фиолетовый лес»	1
21.	Игровая фигурка «Малыш Гео»	1
22.	Игровые фигурки «Слон и Слоник»	1
23.	Игровая фигурка «Незримка Всюсь»	1
24.	Набор пространственных карточек	1
25	Набор карточек «Разноцветные гномы»	1
26.	Комплект «Круговерт и стрелочка»	1
27.	Набор «Зажимы на липучках»	1

28.	Набор «Разноцветные кружки»	1
29.	Пособие «Разноцветные квадраты»	1

3.2. Годовой календарный учебный график

Учебный год: 01.09.2025 -29.05.2026
Летний период: 01.06.2026-31.08.2026
Количество учебных недель: 36 недель 2 дня
Количество учебных дней: 182

у	учебный день
в	выходной день
п	праздничный день

1 полугодие: 17 недель, 86 дней
2 полугодие: 19 недель1 день, 96 дней

Месяц	Октябрь																													итого:
Неделя	5					6					7							8							9						4 недели 3 дня
Дата	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
				в	в	у		у			в	в		у		у		в	в	у		у			в	в		у		у		
Количество учебных дней						2					2							2							2							8

Месяц	Ноябрь																													итого:
Неделя				10				10					11							12									-	3 недели 3 дня
Дата	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	-	
	у	в	п	п	у			в	в		у		у		в	в	у		у			в	в		у		у		в	в		
Количество учебных дней																																8

Месяц	Декабрь																													итого:
Неделя	13							14							15					16							16				4 недели 1 день
Дата	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
	у		у						у		у				у		у						у		у							
Количество учебных дней																																8

Месяц	Январь																													итого:
Неделя												17						18						19						3 недели
Дата	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
	в	в	в	в	в	в	п	в	в	в	в	у		у			в	в		у		у		в	в	у		у			в	
Количество учебных дней												2						2						2								6
Месяц	Февраль																													итого:
Неделя								20						21					22					23					-		3 недели 4 дня
Дата	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	-			
	в		у		у		в	в	у		у			в	в		у		у		в	в	п	у		у		в	-			
Количество учебных дней			2						2					2					2					2					-			8
Месяц	Март																													итого:
Неделя								24						25					26					27					28		4 недели 2 дня
Дата	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
	в		у		у		в	п	в	у		у		в	в		у		у		в	в	у		у			в	в		у	
Количество учебных дней			2						2					2					2					2					1			9
Месяц	Апрель																													итого:
Неделя								28						29					30					31					32		4 недели 3 дня
Дата	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	-	

		у		в	в	у		у			в	в		у		у		в	в	у		у			в	в		у		у	-	
Количество учебных дней	1			2				2				2				2				2				2								9	
Месяц	Май																															итого:	
Неделя				33					34					35					36													3 недели 4 дня	
Дата	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	2 8	29	30	3 1		
	п	в	в	у		у			в	п	в	у		у		в	в	у		у			в	в		у		у		в	в		
Количество учебных дней				2					2					2					2													8	

3.3. Учебный план Программы

№	Название темы	Длительность
1.	«Как Малыш Гео узнал о волшебстве считалки»	30
2.	«Как Магнолик удивил Малыша Гео»	30
3.	«Как в Цифроцирке появились новые артисты»	30
4.	«Как у Девочки Дольки появились цветы»	30
5.	«Как команда кораблика помогла Девочке Дольке»	30
6.	«Как друзья делили фигуры»	30
7.	«Как Кот Филимон поведал Крутику По великую тайну»	30
8.	«Как зверята в лесу собирали грибы»	30
9.	«Как Гусеница Фифа угощала Лопушка грибами»	30
10.	«Как команда кораблика опоздала в гости»	30
11.	«Как Лопушок ловил мух»	30
12.	«Как Малыш Гео и Девочка Долька украшали ёлку»	30
13.	«Как Паучок вешал на ёлку новогодние игрушки»	30
14.	«Как команда кораблика и Крутик По готовились к празднованию Нового года»	30

15.	«Как гусеница Фифа лепила снеговика»	30
16.	«Как Магнолик путешествовал по заснеженному лесу»	30
17.	«Буквоцирке появились новые артисты»	30
18.	«Как Ворон Метр приготовил для гостей сюрприз»	30
19.	«Как друзья побывали в Замке Превращений»	30
20.	«Как Галчонок Каррчик помогал своим друзьям»	30
21.	«Как начались занятия в Школе Волшебства»	30
22.	«Как начались занятия в Школе Волшебства»	30
23.	«Как Магнолик добрался до Замка Превращений»	30
24.	«Как Зверята и Крутик По нашли загадочный след»	30
25.	«Как Девочка Долька и Малыш Гео веселились на празднике»	30
26.	«Как в Буквоцирке состоялось необычное представление»	30
27.	«Как кораблик «Брызг-Брызг попал в шторм»	30
28.	«Как в Замке Превращений проходил турнир»	30
29.	«Как Ворон Метр помог Паучку решить задачу»	30
30.	«Как зверята спорили из-за грибов»	30
31.	«Как Гусеница Фифа сначала удивилась, а потом обрадовалась»	30
32.	«Как Околесик приготовил подарки для своих друзей»	30
33.	«Как Лягушки – матросы угадывали желание Гуся - капитана»	30
34.	«Как Малыш Гео искал плод Знаний»	30
35.	«Как Малыш Гео нашёл Плод Знаний»	30
36.	«Как гномы рассказывали о предстоящих каникулах»	30
37.	«Как Медвежонок и Китенок играли»	30
38.	«Как Краб Крабыч украшал «Чудо-острова»	30
39.	«Как друзья гостили на «Чудо-островах»	30
40.	«Как команда кораблика опоздала в гости»	30
41.	«Как Гусеница Фифа нашла украшение»	30
42.	«Как в Буквоцирке появились новые артисты»	30
43.	«Как зверята нашли и принесли грибы в Цифроцирк»	30
44.	«Как паучок пил чай и слушал истории»	30
45.	«Как друзья развлекались на «Чудо – островах»	30
46.	«Как друзья Паучка прыгали с парашютом»	30
47.	«Как зверята-цифрята нашли не только грибы»	30
48.	«Как Лиса и Мышка несли грибы домой»	30

49.	«Как Магнолик проводил аукцион»	30
50.	«Как Малыш Гео потерял льдинки»	30
51.	«Как Малыш Гео нашел льдинки»	30
52.	«Сказка об удивительном Геоконте»	30
53.	«Подарок Хранителя Озера Айс»	30
54.	«Гео находит Чудесную Поляну»	30
55.	«Подарок Хранителя Озера Айс»	30
56.	«Как цифрята поделили грибы?»	30
57.	«Гео находит и теряет Луч-Владыку»	30
58.	«Знакомство с корабликом»	30
59.	«Магнолик и его загадочные корзинки»	30
60.	«Истории Фифы»	30
61.	«Конструирование по схемам»	30
62.	«Конструирование фигур по замыслу»	30
63.	«Выполнение графических диктантов»	30
64.	«Как малыш Гео оказался на островах»	30

3.4. Объем нагрузки

Платная образовательная программа «Сказки фиолетового леса» рассчитана на 1 год (младшая группа от 3 года до 4 лет). Численность детей в группе составляет 8 человек. Программа предполагает проведение организованной образовательной деятельности два раза в неделю во вторую половину дня. Продолжительность занятия: 30 минут, в неделю – 2 занятия, в месяц – 8 занятий, в год 64.

Год обучения	Количество занятий			Кол-во детей в группе
	В неделю	В месяц	В год	
1	2	8	64	8

3.5. Расписание занятий

№	Наименование ПОУ	Руководитель	понедельник	вторник	среда	четверг	пятница

1.	Проведение организованной образовательной деятельности по программе «Сказки фиолетового леса»	Емельянова Ирина Петровна	16.00-16.30 (1, 3 неделя месяца)	16.00-16.30 (2, 4 неделя месяца)	16.00-16.30 (1, 3 неделя месяца)	16.00-16.30 (2, 4 неделя месяца)	

Литература

1. Воскобович В.В., Вакуленко Л.С., Вотинова О.М. Методические рекомендации к игровому комплекту «Ларчик». – Санкт-Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2016.
2. Воскобович В.В. «Нелетающие льдинки Озера Айс, или Сказка о Прозрачном Квадрате» – Санкт-Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2016.
3. Воскобович В.В. Т.Г. Харько «Сказочные лабиринты игры». СПб, 2007.
4. Воскобович В.В. «Сказка об удивительном Геоконте». СПб, 2007.
5. Воскобович В.В. «Сказка об удивительных приключениях – превращениях квадрата». СПб, 2007.
6. Воскобович В.В., Харько Т.Г. «Геовизор». СПб, 2007.
7. Воскобович В.В. «Играем в математику. Использование технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» в математическом развитии детей. - В., 2019.
8. Воскобович В.В. «Тайна Ворона Метра или сказка об удивительных приключениях - превращениях квадрата». - В., 1997.
9. Карелина С.Н. «Развитие познавательных способностей детей в процессе использования развивающих игр В.В. Воскобовича». Д\П., 2008.
10. Харько Т.Г. «Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет), 2016.

Приложение

Коврограф «Ларчик», веревочки («прилипают» к коврику)

Он позволяет в игровой форме решать самые разнообразные задачи. Например: "Росли в лесу два дерева - одно высокое, другое - низкое. (Длинную и короткую веревочку располагаем недалеко друг от друга на коврике). Высокое деревце любило похвастать: "Я - самое высокое дерево, Я - самое сильное." А низкое дерево стояло в тени высокого, вздыхало и помалкивало. Забрел как-то в те леса гуляка ветер. Какое деревце приметил? Высокое. Стал раскачивать его из стоны в сторону. (показываем на коврике). В конце концов дерево сломалось и у упало к корням низенького (сгибаем длинную веревочку, чтоб получить букву И). Последнее, что успело прокричать высокое дерево: "Помоги-и-и-и…". Еще долго-долго последний звук носило лесное эхо." Какой звук? Звук И. А какую мы букву построили - букву И. Звук и буква - через сказку, через образ, через детские руки. "Ромашка", "Яблонька", "Парусник", "Снеговик" - Это новинки 2004 года. Каждая из них позволяет написать более 20 слов… шнурком.

«Волшебная Восьмерка» Воскобовича

Для детей от 3 до 9 лет Воскобович сконструировал развивающую игру "Волшебная Восьмерка". Игра в Восьмерку состоит из фанерного поля, к которому с помощью резинок крепятся 7 деревянных деталей всех цветов радуги с одной стороны и одного цвета - с другой. Под деталями пословица-шифр (КОХЛЕ-ОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ЗЕЛЕ-ГЕЛЕ-СЕЛЕ-ФИ). Но эта игра более разнообразна по степеням сложности. Степеней сложности три.

Первая степень - это когда ребенок должен конструировать цифры по схеме: от 0 до 9 из однотонных деталей. Вторая степень сложности - это умение конструирования цифр по словесной модели. Для этого педагогу нужно будет выучить считалку-шифр. В ней каждое слово соответствует не только определенной детали в цифрах, но и цвета детали. Когда ребенок поймет и запомнит эту закономерность, можно будет загадывать цифры, шифруя их словами считалки или цветами радуги. Например, цифра "восемь" соответствует считалке КОХЛЕ-ОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ЗЕЛЕ-ГЕЛЕ-СЕЛЕ-ФИ, а цифра "девять" - КОХЛЕ-ОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ЗЕЛЕ-СЕЛЕ-ФИ. Третья степень сложности - это достижение умения оформить мысленное представление о цифре в слове без опоры на действие. Например, попросите ребенка вспомнить все цифры, в которых

есть зеленая деталь, не собирая цифру. Сколько их всего? Благодаря этому пособию ваш ребенок научится составлять цифры из палочек, разовьет память, внимание, образное и логическое мышление, координацию рук, мелкую моторику рук.
Давайте поиграем!
1-задание.

-Мы отправляемся с вами в путешествие на космическом корабле. На корабле имеются помещения, которые называются отсеками. Каждый отсек имеет номер и шифр. Сейчас вы должны определить шифр отсека, в котором мы отправимся в путешествие, по названию палочек в вашей цифре с помощью считалки «Кохле-охле-желе-зеле-геле-селе-фи». Давайте сначала выучим всю считалку: КОХЛЕ-ОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ЗЕЛЕ-ГЕЛЕ-СЕЛЕ-ФИ. В считалке спрятались цвета радуги. Кохле - это какой цвет? (красный). Охле? (оранжевый). Желе? (желтый). Зеле? (зеленый). Геле? (голубой). Селе? (синий). Фи? (фиолетовый) .

- А сейчас приступаем к шифровке. (1 – «Желе-фи», 2 – «Охле-желе-зеле-геле-селе», 3 – «Охле-желе-зеле-селе-фи», 4 – «Кохле-желе-зеле-фи», 5 – «Кохле-охле-зеле-селе-фи», 6 – «Кохле-охле-зеле=геле-селе-фи», 7 – «Охле-желе-фи», 8 – «Кохле-охле-желе-зеле-геле-селе-фи», 9 – «Кохле-охле-желе-зеле-селе-фи», 0 – «Кохле-охле-желе-геле-селе-фи»).

2-задание.

-Вспомните все цифры, в которых есть красная деталь, не собирая цифру.

«Игровизор»

В самом названии заложен главный смысл этого пособия – «Игра», вот важнейшее средство для подачи, совершенствования и закрепления знаний дошкольников.

«Игровизор» - это интеллектуальный тренажёр. Он представляет собой прозрачную папку, куда вкладываются листы с заданиями, дети выполняют задания фломастером на водной основе, который оставляет яркий след, но легко стирается бумажной салфеткой, что позволяет многократно использовать листы-задания.

В играх с интеллектуальным тренажёром развивается мелкая моторика руки, точность движений, происходит подготовка руки к письму. Они способствуют развитию интеллектуальной культуры, умению учиться: принимать учебную задачу, находить пути её решения, контролировать себя в процессе работы, достигать результата. Ребёнок, выполняя задания, может оценить результат и легко исправить ошибку.

«Игровизор» делает учение интересным занятием для дошкольника, снимает проблемы мотивационного плана, порождает интерес к приобретению знаний, умений и навыков. Использование игровизора в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность: перейти от привычных занятий с детьми к познавательной интересной деятельности, организованной взрослым или самостоятельной.

Как правило, игра не оставляет равнодушными ни детей, ни взрослого и даёт толчок к творческим проявлениям. «Игровизор», направлен на различные аспекты детского развития – математика, подготовка к чтению, знакомство с окружающим, экология, художественная деятельность, способствует развитию творческого воображения, логического мышления и памяти.

Отметим явные плюсы пособия:

- Обучение происходит в игровой форме; задания увлекают ребёнка;

- Эмоциональная окраска заданий: ребёнку не надо беспокоиться, что он сделает что-то неправильно, так как можно тут же всё исправить. Это даёт уверенность в своих силах, формирует положительную самооценку;

- Задания можно использовать многократно, ещё раз упражняясь, закрепляя пройденный материал;

- «Игровизор» можно использовать с младшей группы детского сада и до подготовительной к школе группе, а также в школе.

- Очень важный плюс в вариативности игр, т. е. один лист-задание можно использовать по разным направлениям.

- Возможность самоконтроля (возможность проверить себя и легко исправить ошибку).

- В игре с «Игровизором» развивается точность и координация движений детей, происходит подготовка руки к письму, совершенствуется внимание, память, мышление, творческое воображение.

- «Игровизор» прост в изготовлении и использовании.

Давайте поиграем!

Виды выполнения заданий на «Игровизоре»: выделение, соединение, обводка по контуру, штриховка, дорисовка, рисование и т. д.

Перед вами лист- задание.

Задания могут быть такими:

- выберите и обведите по контуру только прямоугольники (круги, овалы, квадраты, треугольники). Это самое простое задание для детей, в основном с ним справляется большинство детей. Можно усложнить задание такой формулировкой (кстати, это и есть усложнение по различным возрастным группам):

- выберите фигуры, не имеющие углов, или все четырёхугольники (дети, которые не усвоили материал, могут иметь затруднения, но в целом дети старшего возраста выполняют это задание без проблем). Задание может быть и таким:

- заштрихуйте фигуры с тремя углами (здесь решаются сразу две задачи – определение формы и работа по формированию мелкой моторики). Готовясь к занятию, воспитатель должен продумать назначение и целесообразность данного задания, выбрать вариант, который выполнит цель, заложенную в занятии.

Переверните игровизор, перед вами буквы. При обучении детей грамоте можно использовать задания, такого рода:

- найдите и обведите в круг только гласные (согласные). Задание помогает на первых этапах знакомства с буквами.

Определению буквы в слове, помогут такие задания:

-найдите и обведите буквы, с которых начинаются эти слова: снег, ракета, арлекин и т. д.

Далее, когда буквы освоены, начинается этап буквосложения. Здесь очень важен сам процесс соединения:

- найдите слова, которые спрятались здесь, используя маркер, проведите стрелочки от буквы к букве, прочитайте, что получилось. (сон, нос, ау, мина, рис)

«Квадрат Воскобовича»

«Квадрат Воскобовича» или «Игровой квадрат» бывает 2-х цветным (для детей от 2 до 5 лет) и 4х цветным (для детей от 3до 7лет). Этот волшебный квадрат можно превратить по желанию во что угодно - в домик, в лодочку или в конфету. Все, что хочет сделать сообразительный малыш: летучую мышь, конверт, семафор, мышку, ежика, звездочку, башмачок, лодку, рыбку, самолет, птичку, подъемный кран, черепаху. Это неполный перечень только тех "превращений" Квадрата Воскобовича, которые есть в инструкции. А ведь можно и самим что-то придумать!

Все это возможно благодаря тому, что эта игрушка изготовлена из ткани. На тканевую основу наклеены пластиковые треугольники. Они разноцветные - зеленые с одной стороны и красные с другой. Между треугольниками остаются полоски ткани, по которым квадрат можно сгибать. Складывая "Квадрат" можно познакомить ребенка с геометрическими фигурами (квадратом, прямоугольником и треугольником) и их свойствами. Играя с "Квадратом Воскобовича", педагог может давать задания на тренировку внимания, логики или сообразительности. Например, сложив домик с зеленой крышей, воспитатель спрашивает у ребенка, сколько он видит красных квадратов. Первый ответ, который приходит на ум - два, но если присмотреться внимательнее, то ясно, что квадратов три. А зеленый квадрат один. И таких заданий можно придумывать бесконечное множество! Игры с "Квадратом Воскобовича" развивают умение различать геометрические фигуры, определять их свойства и размеры. Квадрат Воскобовича безотказно развивает пространственное мышление, воображение, логику, внимание, умение сравнивать и анализировать, а также моторику рук и творческие способности. Если "Квадрат Воскобовича" есть у вас дома, его можно взять с собой даже на прогулку или в дорогу. Он легко поместится в карман и не прервет интересных игр во время прогулки или в путешествии. Для детей постарше "Волшебный квадрат Воскобовича" - наверное, самая популярная игрушка. Этот четырехцветный Квадрат представляет собой 32 пластиковых треугольника, наклеенных также на гибкую тканевую поверхность в определенном порядке. Между квадратами оставляется небольшое пространство, благодаря которому игрушка может сгибаться, формируя плоские и объемные фигуры различной сложности.

Давайте поиграем:

Ребята, да это же к нам в гости пожаловал его величество ВОЛШЕБНЫЙ ДВУХЦВЕТНЫЙ КВАДРАТ и сегодня он нас приглашает в игровое путешествие в сказку «Теремок». Он очень хочет с вами поиграть.

Стоит в поле теремок-теремок Он не низок, не высок. Положите жёлтой стороной к себе и согните 2 верхних угла – получился жёлтый дом с красной крышей. (Делают теремок).Вот по полю мышка бежит, смотрит - теремок стоит! (сделать мышку).Вот лягушка скачет по полянке, в теремке тоже хочет жить, мышку конфеткой угостить. Пока лягушка скакала конфетку потеряла. Давайте угостим Лягушку – квакушку конфетой. Сделайте, пожалуйста. (складывают конфету). Положите квадрат так, чтобы 1 уголок был вверху, а 2 внизу. А теперь сложите уголочки, которые находятся под вашими руками в серединку квадрата. Теперь лягушка довольная поскакала прямо к теремку, чтоб угостить мышку конфетками и с ней вместе жить. Тут на опушку выскочил зайчик и видит перед ним река журчит. Зайчику ручеек преградил дорожку к терему. А как же зайчику попасть к теремку? (надо переплыть) На чем можно переплыть ручеек? (На лодке). А у нас она есть? (Нет) А давайте мы ее сделаем из нашего волшебного квадрата! Сложите квадратик, как конфетку, а потом пополам. Наш волшебный квадратик превратился в лодочку. Вот заинька переплыл ручеек, зашел в теремок и стали они жить вместе. Тише, тише не шумите, кто-то к нам идет сюда. Ну, конечно же лиса (воспитатель показывает игрушечную лису). Но пока она бежала по дорожке, потеряла туфельку. Ребята, давайте поможем лисичке и сделаем для нее туфельку. (делают туфельку). А по лесу уж медведь идёт. Вдруг увидел теремок – как заревёт: «Вы пустите меня в теремок!»

В чистом поле теремок,
Был ни низок, ни высок.
Звери разные там жили,
Жили дружно, не тужили
Там и мышка и лягушка,
Зайчик с лисонькой –подружкой
Но набрел на теремок Мишка косолапый

Раздавил он теремок своей огромной лапой.
Звери очень испугались, поскорее разбежались
А потом собрались снова,
Чтоб построить терем новый.

Теперь всем животным хватит места! Наши животные будут жить вместе весело и дружно! Спасибо Вам за помощь! А теперь Волшебному квадрату пора возвращаться к себе в страну математики. Давайте поблагодарим его за такое чудесное путешествие в сказку «Теремок».

Играя с ребёнком, вы получаете ощущение радости, открываются в нём новые, удивительные черты характера, прививается желание учиться, познавать новое.

«Геоконт»

В народе эту игру называют «дощечкой с гвоздиками». Но для ребят - это не просто доска, а сказка «Малыш Гео, Ворон Метр и я, дядя Слава», в которой пластмассовые гвоздики, закрепленные на фанере (игровом поле), называются "серебряными".

На игровое поле «Геоконта» нанесена координатная сетка. На "серебряные" гвоздики натягиваются "паутинки" (разноцветная резинка-продежка), и получаются контуры геометрических фигур, предметных силуэтов. Малыши создают их по примеру взрослого или по собственному замыслу, а дети старшего возраста - по схеме-образцу и словесной модели. Ученики начальной и средней школы при помощи этой игры доказывают теоремы. Ведь в самом названии сказки - зашифровано слово «геометрия».

В результате у ребят развиваются моторика кисти и пальчиков, сенсорные способности (ощущение цвета, формы, величины), мыслительные процессы (конструирование по словесной модели, построение симметричных и несимметричных фигур, поиск и установление закономерностей), творческие способности.

Головоломка «Чудо-крестики»

«Чудо-крестики» являются многофункциональным пособием для развития у детей математических и творческих способностей. Данная игра представлена в виде рамки с различными вкладышами, которые отличаются друг от друга по форме и цвету. Все геометрические фигуры разрезаны на отдельные части. На начальном уровне ребенку предлагается собрать фрагменты фигур в единое целое. Затем задания усложняются. Малыш должен, используя схемы, собрать различные образы фигур и предметов. Для наглядности к игре прилагается «Альбом фигурок». «Чудо-крестики» помогают ребенку освоить: цвета и формы, развивают умения сравнивать и анализировать формируют понятия целое и части учится использовать схемы для решения поставленных задач.

Кораблик «Плюх-Плюх»

Данная развивающая игра выполнена в виде яркого кораблика с разноцветными флажками-парусами, которые можно легко надевать на деревянные реи. На основании кораблика нанесены цифры от 1 до 5. Яркие флажки имеют шероховатую поверхность. В связи с этим, в процессе игры у ребенка не только развивается мелкая моторика пальцев рук, но и тактильные ощущения. На матче корабля малыш должен прикрепить определенное количество флажков, рассортировав их по цвету и величине. Играя корабликом «Плюх-Плюх» ребенок знакомится с капитаном Гусем и матросом Лягушкой, которые приглашают его в мир захватывающих приключений. Кораблик «Плюх-Плюх» является многофункциональной игрой, которая: знакомит малыша с различными цветами формирует математические навыки прививает умения по сортировке предметов, учитывая их количество и цвет.

«Математические корзинки»

Данное пособие приглашает вас и вашего малыша в сказочную страну математики. Ребенок с веселыми героями зверятами-цифрятами закрепит счет, уяснит состав чисел, научится сравнивать цифры и выполнять математические действия. Малыш в ходе игры помогает своим друзьям складывать в корзины грибы-вкладыши. При этом выясняя, кто собрал грибов больше, а кто меньше. Сколько грибов необходимо положить в корзину, чтобы она была полной. В предложенной автором инструкции описано более десяти игр, в которые можно поиграть с малышом. Также ребенок в ходе игры выполняет задания на развитие мелкой моторики рук: разукрашивает, обводит и штрихует грибы. «Математические корзинки» являются универсальной игрой для детей от двух лет и старше.

«Шнур малыш»

В комплект игры «Шнур малыш» входят:

- Мини-планшет из фанеры с девятью отверстиями-кнопками. Кнопки металлические, закреплены надежно, острых частей нет. Размер игрового планшета – 7.5 на 12.5 сантиметров. Диаметры отверстий в кнопках – 6 мм.
- Шнур. Толщина шнура 2-3 мм.
- Инструкция с заданиями и объяснениями, как пользоваться данным пособием.

Как закреплять шнур в отверстиях?

Есть два способа крепления шнура:

1. Продевать шнур сквозь отверстие (для ребенка можно разбить этот способ на два – ныряние и выныривание шнура)
2. Огибать кнопку (между ушками кнопки и фанерой как раз есть несколько миллиметров, чтобы пропустить там шнурок)

Как играть в шнур малыш?

Вариант 1. Вышить рисунки по образцам, приведенным в инструкции.

Вариант 2. Писать буквы и цифры. С помощью данной игры можно изобразить любую букву или цифру. Не верите? Проверьте сами! А можно играть так: вы даете ребенку задание, например, «сколько будет 5+4» или «какая вторая буква в слове молоко», а ребенок «вышивает» ответ с помощью шнура-малыша.

Вариант 3. Писать графические диктанты. Подобная работа очень поможет в подготовке к школе. В школе на уроке математике учительница будет диктовать детям: «три клетки вправо, одна вверх.. и т.д.» , в результате такого диктанта дети должны получить в своей тетрадке определенную фигуру. Шнур малыш – это тренировка подобной работы, но всего на девяти точках и подкрепленная тактильными ощущениями. В шнуре-малыше графический диктант будет звучать примерно так: «два шага вправо - огибаем, один шаг вниз – ныряем» и т.д.

Вариант 4. Придумывать свои рисунки.

Что развивает шнур малыш?

- мелкую моторику
- пространственное воображение
- память
- внимание
- воображение
- закрепляет знания цифр, алфавита, геометрических фигур

«Прозрачный квадрат»

«Прозрачный квадрат или Нетающие льдинки озера Айс» - это головоломка, конструктор и пособие для решения логико-математических задач.

Игра развивает логическое мышление, моторику рук, конструкторские способности и воображение. А еще ребенок знакомится с геометрическими фигурами и их свойствами.

В набор входят 30 квадратных прозрачных пластинок. Одна пластинка полностью окрашена в синий цвет, а на других закрашена только часть квадрата.

Инструкция к игре – это сказочная история об удивительных нетающих льдинках Озера Айс. Вместе с мудрым Вороном Мэтром по ходу сказочного сюжета, ребенок выполнит задания Хранителя Озера Айс и получит в награду волшебные нетающие льдинки, из которых можно сложить множество забавных фигурок. Можно складывать фигурки из альбома, а можно придумывать свои.

Задания в инструкции разделены на три группы (три дня провел Ворон Мэтр на Озере Айс, состязаясь с его хранителем). В первый день Ворон решал задачки на анализ геометрических фигур и соотношение части и целого, во второй день он складывал квадраты из различных частей и самые разные фигурки, а на третий день играл с Хранителем Озера Айс в «Вертикальное домино». В эту игру можете сыграть и Вы со своим ребенком или всей семьей. Все пластинки кладутся на середину стола, игроки по очереди берут по одной пластинке и строят из них квадрат (если пластинка не подходит она кладется рядом и дает начало новому квадрату). Тот, кто достраивает квадрат до целого – забирает его себе и получает столько очков – сколько частей в квадрате. Выигрывает тот, у кого больше пластинок (или очков).

Правила конструирования квадрата.

- При складывании квадратов пластинки накладываются друг на друга всей плоскостью.
- При наложении пластинок друг на друга не допускается совмещение (пресечение) цветных элементов.