

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад №31 «Медвежонок»**

Согласовано:  
на заседании педагогического совета  
протокол №1 от 31.08.2022  
С учетом мнения Совета родителей  
протокол №1 от 31.08.2022

Утверждаю:  
Заведующий МБДОУ ДС №31  
«Медвежонок»  
Н.В.Дирлам  
Приказ № 437 от 31.08.2022

02-05



**Дополнительная образовательная  
программа по познавательно-  
творческому развитию детей  
«Пифагорик»  
на 2022-2023 учебный год**

Составители:  
Ербулатова Надежда Владимировна

## Содержание

1.Паспорт программы.....	3
2.Пояснительная записка.....	4
3.Актуальность.....	4
4.Проблемность.....	4
5.Новизна.....	5
6. Возрастные особенностей детей дошкольного возраста (4-7 лет).....	6
7. Планируемые результаты освоения программы .....	8
8.Учебный план.....	9
9.Календарно-тематическое планирование.....	23
10.Система педагогической диагностики (мониторинг) .....	48
11.Материально-техническое обеспечение программы.....	49
12.Методическое обеспечение Программы.....	50
Литература.....	51

## 1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Наименование Программы	Проведение занятий по развитию логико – математических способностей у детей «Пифагорик»
Основание для разработки программы	1. Закон Российской Федерации от 02.02.2011 года. «Об образовании» (с изменениями) 2. Национальная образовательная инициатива "Наша новая школа", утвержденная Президентом Российской Федерации 04.02.2010. № Пр-271 3. Закон ХМАО – Югры «Об образовании в Ханты-Мансийском автономном округе» от 11 ноября 2005 года № 107 4. СанПиН2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Зарегистрировано Минюсте РФ №61573 от 18.12.2020). 5. Постановление администрации города Нижневартовска ХМАО-Югры от 17.06.2022 №399 "Об утверждении тарифов на услуги, предоставляемые муниципальным бюджетным образовательным учреждением детским садом №31 «Медвежонок». 6. Устав МБДОУ ДС №31
Направленность программы	Социально-педагогическая
Уровень освоения программы	Дошкольное образование
Целевая группа	Дети дошкольного возраста (от 4х лет до окончания образовательных отношений)
Сроки реализации программы	3 года
Составитель программы	Ербулатова Надежда Владимировна, воспитатель.
Цель программы	Развитие логико - математических способностей у детей 4 -7 лет посредством развивающих игр В. Воскобовича.
Задачи программы	- 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.
Ожидаемые результаты	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Сформированы представления у детей о предметах и явлениях окружающей действительности.</li> <li>•Развиты у детей познавательные способности: умения видеть проблему, выдвигать гипотезы, анализировать, сопоставлять, рассуждать и делать выводы.</li> <li>•Развита у детей способность к качественному и творческому усвоению новых знаний и способов деятельности; возможность самостоятельного, творческого переноса усвоенных знаний и способов действий на выполнение других задач в других условиях.</li> <li>•Социально-личностное развитие каждого ребёнка: коммуникативность, самостоятельность, наблюдательность.</li> <li>•Дети осваивают цифры, счёт, знание геометрических</li> </ul>

	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.
--	--

## 2. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дошкольное детство – период рождения личности, первоначального раскрытия творческих сил ребенка, становление основ индивидуальности.

Главная задача ДООУ состоит в том, чтобы ребенок рос здоровым, жизнерадостным и гармонично развитым. Общеизвестно, что основной вид деятельности ребенка – игра. В игре, развиваются способности к воображению, приобретается опыт взаимодействия и взаимопонимания. Игра способствует развитию, обогащает жизненным опытом. Организовать педагогический процесс так, чтобы ребенок играл, развивался и обучался одновременно – задача достаточно сложная.

## 3. АКТУАЛЬНОСТЬ

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.

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 В.В. Воскобовича.

Значимость развивающих игр В.В.Воскобовича для развития дошкольников, их многообразие и возрастная адекватность позволяет использовать их для решения указанной проблемы - логико-математического развития дошкольников. Данные виды игр способствуют развитию логического мышления, внимания и находчивости.

## 4. ПРОБЛЕМНОСТЬ

Развитие логико-математических 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 обстановке, 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.

## **5. НОВИЗНА**

Познакомившись с технологией В. В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» у меня возникла идея создания логико-математического кружка для воспитанников 4 -7 лет общеразвивающей направленности с использованием игр В. В. Воскобовича – «Пифагорик».

Особенно меня привлекли оригинальные решения обыкновенных задач, заложенный в играх творческий потенциал, многовариативность игровых упражнений.

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

### **Цели и задачи реализации программы**

**Цель программы:** Развитие логико - математических способностей у детей 4 -7 лет посредством развивающих игр В. Воскобовича.

#### **Задачи:**

- Стимулировать у детей желание и готовность познавать свойства, отношения, зависимости через разнообразные сенсомоторные действия в играх.
- Совершенствовать у детей процессы анализа, сравнения и синтеза, воображения и памяти.
- Способствовать накоплению детского познавательного – творческого опыта через практическую деятельность.
- Поощрять у детей проявление самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в игровой и творческой видах деятельности.
- Развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения видеть противоположные свойства в предметах и явлениях.
- Создавать условия для становления у дошкольников элементов коммуникативной культуры: умения слушать друг друга и договариваться между собой в процессе решения различных задач.

### **Принципы и подходы к формированию Программы**

Программа строится на принципах:

- принцип деятельности (заключается в том, что ребенок, получает знания не в готовом виде, а добывает их самостоятельно);
- принцип непрерывности (преемственность между темами);
- принцип целостного представления о мире (обобщенное, целостное представление о мире);
- принцип минимакса (даем больше, требуем стандарт, возьми сколько можешь);
- принцип универсальности (развитие умений переноса полученных знаний в новые условия);

- принцип вариативности (учет интереса и наклонностей детей);
- принцип психологической комфортности (доброжелательная атмосфера);
- принцип креативности (поэтапное выращивание – от репродуктивного до творческого уровня интеллектуального потенциала ребенка).

## 6. Возрастные особенности детей дошкольного возраста (4-7 лет).

### Возрастные особенности детей 4 - го года жизни

Младший дошкольный возраст характеризуется высокой интенсивностью психического развития. Повышается активность ребенка, усиливается ее целенаправленность.

*Ведущий вид деятельности* в этом возрасте – предметно-действенное сотрудничество. Наиболее важное достижение этого возраста состоит в том, что действия ребенка приобретают целенаправленный характер. В разных видах деятельности – игре, рисовании, конструировании, а также в повседневном поведении дети начинают *действовать в соответствии с заранее намеченной целью*, хотя в силу неустойчивости внимания, несформированности произвольности поведения ребенок быстро отвлекается, оставляет одно дело ради другого. У малышей этого возраста ярко выражена *потребность в общении со взрослыми и сверстниками*. Особенно важную роль приобретает взаимодействие со взрослым, который является для ребенка гарантом психологического комфорта и защищенности. В общении с ним малыш получает интересующую его информацию, удовлетворяет свои познавательные потребности. На протяжении младшего дошкольного возраста развивается интерес к общению со сверстниками. *В играх возникают первые «творческие» объединения детей*. В игре ребенок берет на себя определенные роли и подчиняет им свое поведение.

В этом проявляется интерес маленького человека к миру взрослых, которые выступают для него в качестве образца поведения, обнаруживается стремление к освоению этого мира. *Совместные игры* детей начинают преобладать над индивидуальными играми и играми рядом. Открываются новые возможности для воспитания у детей доброжелательного отношения к окружающим, эмоциональной отзывчивости, способности к сопереживанию. *В игре*, продуктивных видах деятельности (рисовании, конструировании) происходит *знакомство ребенка со свойствами предметов, развиваются его восприятие, мышление, воображение*.

Трехлетний ребенок способен уже не только учитывать свойства предметов, но и усваивать некоторые общепринятые представления о разновидностях этих свойств – *сенсорные эталоны формы, величины, цвета* и др. Они становятся образцами, мерками, с которыми сопоставляются особенности воспринимаемых предметов.

*Преобладающей формой мышления становится наглядно-образное*, т.е. от манипулирования объектами ребёнок способен перейти к манипулированию представлениями и образами. Ребенок оказывается способным не только объединять предметы по внешнему сходству (форма, цвет, величина), но и усваивать общепринятые представления о группах предметов (одежда, посуда, мебель). Он познаёт то, что видит перед собой в сию минуту. В основе таких представлений лежит не выделение общих и существенных признаков предметов, а объединение входящих в общую ситуацию или имеющих общее назначение.

Резко возрастает любознательность детей. В этом возрасте происходят существенные изменения в *развитии речи*: значительно увеличивается запас слов, появляются элементарные виды суждений об окружающем, которые выражаются в достаточно развернутых высказываниях.

Достижения в психическом развитии ребенка создают благоприятные условия для существенных сдвигов в характере обучения. Появляется возможность перейти от форм обучения, основанных на подражании действиям взрослого, к формам, где взрослый в игровой форме организует самостоятельные действия детей, направленные на выполнение определенного задания.

В данном возрасте сохраняется произвольный характер основных психических процессов - внимания, памяти, мышления, а также потребность в эмоциональном комфорте. Однако *ведущим типом общения становится ситуативно-деловое*. Это означает, что взрослый привлекает ребёнка в первую очередь как партнёра по интересной совместной деятельности. Сверстник пока мало пригоден для исполнения этой роли, поскольку ещё не вполне владеет, с ним речью трудно согласовать намерения и построить план совместной деятельности.

### Возрастные особенности детей 5 - го года жизни

Пятый год жизни является периодом интенсивного роста и развития организма ребенка. Возникает и совершенствуется *умение планировать свои действия, создавать и воплощать определенный замысел*, который, в отличие от простого намерения, включает представление не только о цели действия, но и способах ее достижения.

Восприятие становится более расчлененным. Дети овладевают умением обследовать предметы, последовательно выделять в них отдельные части и устанавливать соотношение между ними.

Важным психическим новообразованием детей среднего дошкольного возраста является *умение оперировать в уме представлениями о предметах, обобщенных свойствах этих предметов, связях и отношениях между предметами и событиями*. Понимание некоторых зависимостей между явлениями и предметами порождает у детей повышенный интерес к устройству вещей, причинам наблюдаемых явлений, зависимости между событиями, что влечет за собой интенсивное увеличение вопросов к взрослому: как?, зачем?, почему? На многие вопросы дети пытаются ответить сами, прибегая к своего рода опытам, направленным на выяснение неизвестного. Если взрослый невнимателен к познавательным запросам дошкольников, то во многих случаях дети проявляют черты замкнутости, негативизма, упрямства, непослушания по отношению к старшим. Иными словами, нереализованная потребность общения со взрослым приводит к негативным проявлениям в поведении ребенка.

На пятом году жизни дети активно овладевают связной речью, могут пересказывать небольшие литературные произведения, рассказывать об игрушке, картинке, о некоторых событиях из личной жизни. Важнейшими новообразованиями данного возраста являются:

завершение в основном процесса формирования активной речи и выход сознания за пределы непосредственно воспринимаемой действительности. Взрослый теперь представляет интерес в первую очередь как источник увлекательной и компетентной информации. Общение носит *внеситуативно - деловой характер*.

Мышление по-прежнему носит наглядно - образный характер.

### Возрастные особенности детей 6-7 - го года жизни

Мотивационная сфера старших дошкольников расширяется за счёт развития таких социальных мотивов, как познавательные, просоциальные (побуждающие делать добро), самореализации. Поведение ребёнка начинает регулироваться также его представлениями о том, что хорошо и что плохо. С развитием морально-нравственных представлений напрямую связана и возможность эмоционально оценивать свои поступки. Ребёнок испытывает чувство удовлетворения, радости, когда поступает правильно, хорошо, и смущение, неловкость, когда нарушает правила, поступает плохо.

Общая самооценка детей представляет собой глобальное, положительное недифференцированное отношение к себе, формирующееся под влиянием эмоционального отношения со стороны взрослых. К концу дошкольного возраста происходят существенные изменения в эмоциональной сфере. С одной стороны, у детей этого возраста более богатая эмоциональная жизнь, их эмоции глубоки и разнообразны по содержанию. С другой стороны, они более сдержанны и избирательны в эмоциональных проявлениях.

К концу дошкольного возраста у них формируются обобщённые эмоциональные представления, что позволяет им предвосхищать последствия своих действий. Это существенно влияет на эффективность произвольной регуляции поведения — ребёнок может не только отказаться от нежелательных действий или хорошо себя вести, но и выполнять неинтересное задание, если будет понимать, что полученные результаты принесут кому-то пользу, радость и т. п. Благодаря таким изменениям в эмоциональной сфере поведение дошкольника становится менее ситуативным и чаще выстраивается с учётом интересов и потребностей других людей.

Ребёнок уверенно владеет культурой самообслуживания и культурой здоровья. В играх дети 6—7 лет способны отражать достаточно сложные социальные события — рождение ребёнка, свадьба, праздник, война и др. В игре может быть несколько центров, в каждом из которых отражается та или иная сюжетная линия. Дети этого возраста могут по ходу игры брать на себя две роли, переходя от исполнения одной к исполнению другой. Они могут вступать во взаимодействие с несколькими партнёрами по игре, исполняя как главную, так и подчинённую роль.

Ребёнок проявляет любознательность, задаёт вопросы взрослым и сверстникам, интересуется причинно-следственными связями, пытается самостоятельно придумывать объяснения явлениям природы и поступкам людей; склонен наблюдать, экспериментировать. В этом возрасте продолжается развитие наглядно-образного мышления, которое позволяет ребёнку решать более сложные задачи с

использованием обобщённых наглядных средств (схем, чертежей и пр.) и обобщённых представлений о свойствах различных предметов и явлений.

Действия наглядно-образного мышления (например, при нахождении выхода из нарисованного лабиринта) ребёнок этого возраста, как правило, совершает уже в уме, не прибегая к практическим предметным действиям даже в случаях затруднений. Возможность успешно совершать действия сериации и классификации во многом связана с тем, что на седьмом году жизни в процесс мышления всё более активно включается речь. Использование ребёнком (вслед за взрослым) слова для обозначения существенных признаков предметов и явлений приводит к появлению первых понятий. Дети способны конструировать по схеме, фотографиям, заданным условиям, собственному замыслу постройки из разнообразного строительного материала, дополняя их архитектурными деталями; делать игрушки путём складывания бумаги в разных направлениях; создавать фигурки людей, животных, героев литературных произведений из природного материала. Наиболее важным достижением детей в данной образовательной области является овладение композицией.

## 7. Планируемые результаты освоения программы

Возраст	Планируемые результаты
Средний возраст	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Знает цифры от 1-10 и умеет считать (количественный и порядковый счет до 10).</li> <li>2. Сравнивает три свойства фигур (форма, размер, цвет).</li> <li>3. Различает геометрические фигуры по характерным признакам (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, цилиндр).</li> <li>4. Сравнивает пять предметов разной длины, ширины, высоты, раскладывая их в возрастающем порядке: по длине, ширине, высоте, понимает соотношения между ними на основе приложения друг к другу.</li> <li>5. Определяет направления движения от себя (направо, налево, вперед, назад, вверх, вниз). Знает правую и левую руку.</li> <li>6. Понимает части суток: вчера, сегодня, завтра.</li> <li>7. Знает символы. Конструировать по схеме, по замыслу.</li> <li>8. Составляет простейшие фигуры по словесному алгоритму: последовательно выполнять действия, придерживаясь заданного алгоритма.</li> <li>11. Самостоятельно придумывает и складывает силуэты из частей, соотносить реальные изображения со схематичными.</li> <li>10. Умеет договариваться со сверстниками, объяснять.</li> </ol>
Старший возраст	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Называет числа в прямом и обратном порядке в пределах 10, 20.</li> <li>2. Соотносит цифру и число предметов. Составляет и решает задачи в одной действие на сложение и вычитание, пользоваться арифметическими знаками действий, решает логические задачи в пределах 10 и дальше. Решает логические задачи и головоломки.</li> <li>3. Считает и решает при помощи условной мерки: палочка, клетка, флажок.</li> <li>4. Различает и называет: отрезок, угол, круг, (овал), треугольник, четырехугольник, пятиугольник.</li> <li>5. Создает силуэты из геометрических фигур. Опираясь на символы, самостоятельно работать по схеме, составлять схему, переносить на схему свои собственные проекты, моделирование по словесному алгоритму. Составление геометрических фигур: делить эталоны на части, составлять целое из частей, сравнивать, комбинировать, синтезировать.</li> <li>6. Трансформирует геометрические фигуры.</li> <li>7. Ориентируется на плоскости, листе клетчатой бумаги, пользуясь системой координат.</li> <li>8. Определяет и обозначает временные отношения: час, сутки- неделя, неделя – месяц, месяц – год. Развивает «чувство времени», умение беречь время. Пользоваться в речи словами – понятиями: сначала, раньше, позже.</li> <li>9. Активно использует в речи слова, обозначающих свойства и особенности предметов.</li> </ol>



## 8. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

**Организация непосредственной образовательной деятельности. Непосредственная образовательная деятельность детей организуется 4-х летнего возраста в форме кружковой работы. В занятиях участвует подгруппа детей из 10 человек. Длительность непосредственной образовательной деятельности два раза в неделю в группе составляет: 4-5 лет - 15-20 минут, 5-6 лет - 20-25 минут, 6-7 лет – 30 минут. Деятельность носит развивающий характер и, как правило, проходит в игровой форме, с интересным содержанием, творческими, проблемно – поисковыми задачами.**

Форма проведения занятия	Кол-во детей	Кол-во занятий в неделю	Место проведения
Групповое	10 детей - 1 группа 5 детей – 2 группа	2	Игровая комната

№	Наименование раздела, темы	Количество часов		
		всего	теория	практика
1	Вводное занятие (педагогическая диагностика) – 2 часа	2	1	1
<b>Раздел I: Введение – 7 часов</b>				
1.1	Знакомство со свойствами предметов	4	1	2,5
1.2	Создание образа предметов	3	1	2,5
<b>Итого</b>		<b>7</b>	<b>2</b>	<b>5</b>
<b>Раздел II: Конструирование по схемам – 28 часов</b>				
2.1	Конструирование по схемам	22	10	12
2.2	Конструирование путем вышивания	4	1,5	2,5
2.4	Трансформирование фигуры по 1-6 по схеме и заданным условиям	2	0,5	1,5
<b>Итого</b>		<b>28</b>	<b>12</b>	<b>16</b>
<b>Раздел III: Ориентирование на плоскости и в пространстве – 16 часов</b>				
3.1	Пространственные представления	7	3	4
3.2	Ориентирование на плоскости, графический диктант.	3	1	2
3.3	Ориентирование в пространстве	3	1	2
3.4	Ориентирование в пространстве, анализ по звуковому составу	3	1	2
<b>Итого</b>		<b>16</b>	<b>6</b>	<b>10</b>
<b>Раздел IV: Количественные отношения – 12 часов</b>				
4.1	Установление независимости количества от формы и расположения предметов	2	0,5	1,5
4.2	Соотношение цифры с количеством предметов	7	2,5	4,5
4.3	Определение части и целого, используя прием наложения и приложения	3	1	2
<b>итого</b>		<b>12</b>	<b>4</b>	<b>8</b>
<b>Раздел V: Классификация фигур – 5 часов</b>				
5.1	Установление связи и зависимости между группами	5	1	4
<b>Итого</b>		<b>5</b>	<b>1</b>	<b>4</b>
6.	Итоговое занятие (педагогическая диагностика) – 2 часа	2	1	1
<b>Итого по программе - 72 часа</b> Теория - 22 часа Практика - 50 часов				

## Содержание учебного плана

Раздел, темы разделов	Количество занятий	Темы занятий	Теория	Практика
<b>Вводное занятие</b>				
Вводное занятие	1	Вводное занятие	Знакомство с программой «Пифагорик» и режимом работы кружка	Правила поведения и меры безопасности на занятиях.
	1	Педагогическая диагностика	Педагогическая диагностика	
<b>Раздел «Введение» - 7 часов</b>				
Знакомство со свойствами предметов	1	<b>«Прозрачная Цифра»</b> Знакомство со свойствами предметов: свойства гибкости и прозрачности Познакомить детей с новой игрой её основными свойствами гибкости и прозрачности – непрозрачности, Развивать логическое мышление.	Основные свойства гибкости и прозрачности – непрозрачности.	Игра «Прозрачная Цифра» Упражнения на сортировку «Какая лишняя», «Построй такой же ряд», «Острый глаз» Задания
	1	<b>«Прозрачная Цифра»</b> Знакомство со свойствами предметов: свойства гибкости и прозрачности Продолжать знакомить детей с новой игрой её основными свойствами гибкости и прозрачности – непрозрачности. Способствовать развитию математических представлений: структуре цифр. Развивать логическое мышление.	Основные свойства гибкости и прозрачности – непрозрачности.	Игра «Прозрачная Цифра», Упражнения «Сложи цифру из 3, 4 6 карточек», «Найди лишнюю»
	1	<b>«Прозрачная Цифра»</b> Продолжить знакомство со свойствами предметов: свойства гибкости и прозрачности. Формировать умения детей считывать образец и воспроизводить его. Развивать творческие способности.	Основные свойства гибкости и прозрачности – непрозрачности.	Игра «Прозрачная Цифра» - составление формы: «Ёлочка», «Гусеница».
	1	<b>«Прозрачная Цифра»</b> Продолжить знакомство со свойствами предметов: свойства гибкости и прозрачности. Продолжать формировать умения детей считывать образец и воспроизводить его. Развитие творческих способностей.	Основные свойства гибкости и прозрачности – непрозрачности.	Игра «Прозрачная Цифра» - составление формы: «Дом», «Вишни»
Создание	1	Закрепить с детьми свойства	Основные свойства	Игра «Двухцветный

<b>образа предметов</b>		предметов: (размер, форма, сторона, угол, вершина). Уточнить представления о форме: (квадрат, прямоугольник, треугольник, трапеция) умение создавать образы предметов. Занятие познавательного цикла Развивать, память, мышление, воображение	предметов: размер, форма, сторона, угол, вершина. Представления о треугольнике, квадрате, трапеции, прямоугольнике.	квадрат» Сказка «Тайна Квадратика»
	<b>1</b>	« <b>Двухцветный квадрат</b> » Развивать память, мышление, воображение умение создавать образы предметов самостоятельно. Развивать внимание, память, мышление, воображение, творческие способности детей.		Игра «Двухцветный квадрат» Создание образов «Башмачок», «Ежик», «Звезда».
	<b>1</b>	« <b>Двухцветный квадрат</b> » Продолжать развивать память, мышление, воображение умение создавать образы предметов самостоятельно и по образцу. Развивать творческие способности детей		Игра «Двухцветный квадрат» Создание образов предметов самостоятельно и по образцу «Самолетик», «Лодочка», «Башмачок»

## Раздел II: Конструирование по схемам – 28 часов

<b>Конструирование по схемам</b>	<b>1</b>	« <b>Чудесный круг</b> » Познакомить детей с новой игрой. Учить составлять симметричные фигуры по схемам. Развивать внимание, усидчивость.	Симметричные фигуры. Свойство симметричности. Правила составления симметричных фигур. Алгоритм действий конструирования.	Игра «Чудесный круг» Упражнения на составление симметричных фигур. Составление фигур по схеме «Летучая мышь», «Бабочка»
	<b>1</b>	« <b>Двухцветный квадрат</b> » Продолжать учить складывать предметные формы по схемам. Запоминать алгоритм действий в конструировании. Развивать, память, мышление, воображение Поддерживать желания ребенка придумать свои приемы сложения фигур.		Игра «Двухцветный квадрат» Складывание форм  «Конфета», «Конверт»
	<b>1</b>	« <b>Чудесный круг</b> » Продолжать учить составлять симметричные фигуры по схемам, разбирая детали, рассказывая о них. Закрепить порядковый счет в пределах 6. Развивает внимание, усидчивость, речь.	Симметричные фигуры. Свойство симметричности. Правила составления симметричных фигур. Алгоритм действий конструирования.	Игра «Чудесный Круг» Составление форм «Золотая рыбка», «Бабочка Красавица» Упражнения и задания с

			«Забавными цифрами»
1	<p><b>«Чудо соты»</b>  Познакомить детей с новой игрой. Учить собирать соты по цвету, количеству частей.  Развивать, память, мышление, воображение.</p>		<p>Игра «Чудо соты»  Упражнения и задания «Соберем соты», «Строим башню», «Соберем поезд»  Упражнение «Обведи фигуру и заштрихуй».</p>
1	<p><b>«Чудо соты»</b>  Продолжать учить составлять симметричные фигуры по схемам, разбирая детали, рассказывая о них. Развивает внимание, усидчивость.</p>		<p>Игра «Чудо Соты»  Составление форм «Девочка», «Волшебный цветок» разбирая детали  Упражнение «Обведи фигуру и заштрихуй».</p>
1	<p><b>«Чудо – крестики 2-3»</b>  Познакомить с игрой. Развивать умения развивать воображение и творческие способности. Складывание фигурки по конструктивным схемам</p>		<p>Игра «Чудо – крестики 2-3»  Складывание фигурки по конструктивным схемам «Парусник», «Самолет» «Машину»</p>
1	<p><b>«Чудо – крестики 2-3»</b>  Развивать умения складывать фигурки по конструктивным схемам развивать воображение и творческие способности.</p>		<p>Игра «Чудо – крестики 2-3»  Складывание фигурки по конструктивным схемам «Чашку», «Кофейник», «Беседку»</p>
1	<p><b>«Чудо – крестики 2-3»</b>  Продолжать учить складывать фигурки по конструктивным схемам. Развивать воображение и творческие способности</p>		<p>Игра «Чудо – крестики 2-3»  Складывать фигурки по конструктивным схемам «Бабочку», «Павлина», «Птенца»</p>
1	<p><b>«Чудо соты»</b>  Продолжать учить составлять фигуры по цвету, по количеству частей, по геометрическим фигурам. Закрепить счет в пределах 8. Развивать память, мышление, речь</p>		<p>Игра «Чудо соты»  Составление фигуры по цвету, по количеству частей, по геометрическим фигурам Зайца», «Оленя» «Верблюда», «Медведя».</p>

				Упражнения и задания с «Забавными цифрами»
	1	<p><b>«Волшебная восьмерка».</b> Познакомить детей с новой игрой. Разобрать детали, познакомиться с новыми персонажами. Развивать умения детей строить фигуры по цвету по количеству частей. Закрепить порядковый счет. Развивать память, мышление, воображение, речь.</p>		Игра «Волшебная восьмерка». Упражнения и задания с палочками игры «Выложи цифру, используя считалку». Дидактическая игра «Найди ошибку и исправь ее», «Разложи палочки по цветам».
	1	<p><b>«Чудо соты»</b> Продолжать учить составлять фигуры по цвету, по количеству частей, по геометрическим фигурам. Закрепить счет в пределах 8. Развивать память, мышление, речь</p>		Игра «Чудо соты». Составление фигуры по цвету, по количеству частей, по геометрическим фигурам «Ракету», «Кабриолет» «Кувшин», «Замок». Упражнения и задания с «Забавными цифрами»
	1	<p><b>«Волшебная восьмерка».</b> Учить детей выкладывать цифры по схеме на столе. Закрепить порядковый счет. Развивать память, мышление, воображение, речь.</p>		Игра «Волшебная восьмерка». Упражнения и задания с «Забавными цифрами», палочками восьмерки.
	1	<p><b>«Волшебная восьмерка».</b> Продолжать учить детей преобразовывать фигуры, перекладывая палочки. Закрепить порядковый счет. Развивать память, мышление, воображение, речь.</p>		Игра «Волшебная восьмерка». Упражнения и задания с «Прозрачными цифрами», «Забавными цифрами»
	1	<p><b>«Прозрачная цифра».</b> Учить детей считывать образец и воспроизводить его, развивая творческие способности. Тренировка мелкой моторики пальцев и кисти.</p>		Игра «Прозрачная цифра». Интеллектуальные игры «звезда», «бабочка». «Сложи фигуры из нескольких деталей»
	1	<p><b>«Прозрачная цифра».</b></p>		Игра «Прозрачная

		Продолжать учить детей считать образец и воспроизводить его, развивая творческие способности, память, мышление, воображение. Развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.		цифра). Интеллектуальные игры «звезда», «бабочка». Упражнения «Рассортируй полоски по цвету», «Строим забор из уголков».
	1	« <b>Четырёхцветный квадрат</b> » Предложить описать возможности нового квадрата (сходство, различие с двухцветным квадратом). Продолжать учить конструировать фигуры по схеме и словесным указаниям. Развитие сенсорики, памяти, внимания, логического мышления;		Игра «Четырёхцветный квадрат» Совместная деятельность взрослого и ребенка. Усложненное задание детям с высоким уровнем развития
	1	« <b>Чудо – крестики 2-3</b> » Продолжать учить складывать фигурки по конструктивным схемам. Развивать воображение и творческие способности умение понимать учебную задачу. Развитие конструктивных способностей детей.		Игра «Чудо – крестики 2-3» Складывание фигурки по конструктивным схемам «Компьютер», «Карусель» «Беседку».
	1	« <b>Чудесный Круг</b> ». Продолжать учить составлять симметричные фигуры по схемам, разбирая детали, рассказывая о них. Развитие умения наблюдать и сравнивать, сопоставлять и анализировать, делать простейшие обобщения; Развитие конструктивных способностей; Развивает внимание, усидчивость.		Игра «Чудесный Круг». Составление симметричных фигур по схемам. «Веселая Гусеница», «Птичка» разбирая детали
	1	« <b>Чудо – крестики 2-3</b> » Продолжать учить сортировать фигуры по силуэтным схемам. Развивать тактильные ощущения. Формировать умение находить и называть геометрические фигуры. Развитие конструктивных умений детей, умения действовать по алгоритму.		Игра «Чудо – крестики 2-3» Упражнение «Смотри внимательно», «Собери правильно», «Сложи башню», «Построй дорожку»
	1	« <b>Математические корзинки</b> » Познакомить с новой игрой,		Игра «Математические

		новыми персонажами, с деталями игры. Закрепить с детьми количественный счет в пределах 10. Развивать память, мышление, воображение		корзинки» Игры с цифрами и числами «Сложи и сравни», «Посчитай, сколько грибочков лежит в каждой корзиночке», «У кого больше?»
	1	«Чудо – крестики 2-3» Учить работать в паре при составлении фигур по схемам. Познакомить со свойством симметрии. Развивать умения сравнивать, анализировать. Развивать зрительную память, пространственное мышление		Игра «Чудо – крестики 2-3» Работа в парах. Упражнения и задания на составление фигур по схемам «Транспорт», «Человек»
	1	«Математические корзинки» Развивать математические представления (счет), решать логические задачи, конструкторские способности. Закрепить с детьми количественный счет в пределах 10. Развивать память, мышление, воображение. Формировать навыки расположения предметов; развивать внимание, пространственное мышление.		Игра «Математические корзинки» Игры с цифрами и числами «Как цифрята поделили грибы», «Кто набрал грибов больше всех?», «Добавь грибок».
<b>Конструирование путем вышивания</b>	1	«Шнур «Затейник» Познакомить детей с новой игрой. Учить детей «вышивать» геометрические фигуры: треугольник, квадрат, прямоугольник. Развивать мелкую моторику руки, память, мышление, воображение	Основные приемы «вышивания» и преобразования. Основные приёмы работы со шнуром.	Игра «Шнур «Затейник»» Знакомство со сказочной историей «Филимон Коттерфильд знаменитый факир». Знакомство с фигурами по схемам.
	1	«Шнур «Затейник» Продолжать учить детей вышивать цифры и ее преобразовывать в другую. Ориентироваться в пространстве. Развивать внимание, мышление, память, речь		Игра «Шнур «Затейник», Вспоминаем сказочную историю «Филимон Коттерфильд знаменитый факир». Упражнения «Дострой дорожки», «Продолжи узор»
	1	«Шнур «Затейник» Совершенствовать умения		Игра «Шнур «Затейник»,

		детей вышивать цифры и ее преобразовывать в другую. Учить детей вышивать буквы и преобразовывать в другие. Ориентироваться в пространстве. Развивать внимание, мышление, память, речь		Упражнения «Зеркальное отражение», «Проложи стежки - дорожки»
	1	<b>«Шнур «Затейник»</b> Совершенствовать умения детей вышивать цифры и буквы и их преобразовывать в другие. Ориентироваться в пространстве. Развивать внимание, мышление		Игра «Шнур «Затейник», Игры с несколькими шнурочками. «Вышивание цифр»
<b>Трансформирование фигуры по 1-6 по схеме и заданным условиям</b>	1	<b>«Четырёхцветный квадрат»</b> Предложить описать возможности нового квадрата (сходство, различие с двухцветным квадратом) Учить складывать фигуры по 1-6 по схеме; и заданным условием. Складывать квадрата по линиям сгиба в разных направлениях,	Алгоритм складывания по 1-6 по схеме, по заданным условиям. Основные приемы сгибания. Перекручивания.	Игра «Четырёхцветный квадрат» Совместная деятельность взрослого и ребенка. Усложненное задание детям с высоким уровнем развития
	1	<b>«Четырёхцветный квадрат»</b> Знакомство с новыми персонажами (Шуты) Продолжать учить складывать фигуры по 1-6 по схеме; и заданным условием. Развивать умение конструировать плоскостные и объемные фигуры, пользуясь пооперационной схемой, сгибая и перекручивая ее, составляя из нее другие фигуры.		
<b>Раздел III: Ориентирование на плоскости и в пространстве – 16 часов</b>				
<b>Пространственные представления</b>	1	<b>«Кораблик «Брызг-Брызг»</b> Познакомить детей с игрой. Развиваем память, мышление, освоение счета, пространственного расположения и его смыслового отражения в речи; умения считать, отсчитывать нужное количество, определять порядковый номер;	Пространственные представления. Математические представления о цвете, высоте и величине, условной мерке. Основные понятия «луч», «отрезок», «прямая», «кривая»	Игра «Кораблик «Брызг-Брызг» Разучивание пальчиковой гимнастики. Упражнения на сортировку «Флажки», «Разбери флажки по цвету».



	1	<p><b>«Кораблик «Брызг-Брызг»</b> Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве, различать геометрические фигуры. Развиваем память, мышление, речь.</p>		<p>Игра «Кораблик «Брызг-Брызг» Загадывание загадок. Игра «Да –Нет», «На какой мачте флажок», «Радуга»</p>
	1	<p><b>«Кораблик «Брызг-Брызг»</b> Учить детей измерять условной меркой. · Развитие пространственного расположения. Развитие памяти, мышления, речи.</p>		<p>Игра «Кораблик «Брызг-Брызг» Упражнение на измерение меркой «Какой высоты», «акая самая высокая, какая самая низкая»</p>
	1	<p><b>«Кораблик «Брызг-Брызг»</b> Продолжать учить детей пользоваться условной меркой, Развитие математических представлений о цвете, высоте предмета, пространственных представлениях. Закрепить с детьми состав числа. Совершенствование интеллекта.</p>		<p>Игра «Кораблик «Брызг-Брызг» Работа в парах с условной меркой «Лесенка», «Загадки капитана», «Загадки матросов».</p>
	1	<p><b>«Кораблик «Брызг-Брызг»</b> 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. Развитие умения находить и исправлять ошибки, исправлять целое по фрагментам. Развивать память, мышление, воображение.</p>		<p>Игра «Кораблик «Брызг-брызг». Упражнения «Шаловливый ветер». «Надеваем флажки». «Снова одинаковые части».</p>
	1	<p><b>«Геоконт»</b> Познакомить детей с новой игрой и персонажами. Учить детей правильно играть, ориентироваться в пространстве. Развивать сенсорные способности (восприятие цвета формы, величины». Совершенствовать память, мышление, воображение.</p>		<p>Игра «Геоконт» Упражнения на составление образов «Флажок», «Ваза», «Кораблик». Распределение папинок по длине: нужно выложить на геоконте ряд отрезков – от самого короткого</p>

				до самого длинного.
	1	<p><b>«Геокопт»</b> Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве делая фигуры. Развивать сенсорные способности ( восприятие цвета, формы, величины). Совершенствовать память, мышление, воображение</p>		Игра «Геокопт» Упражнения на составление образов «Ключ», «Шляпа», «Лягушка», «Морковка»
<b>Ориентирование на плоскости, графический диктант</b>	1	<p>Познакомить детей с новой игрой. С ее структурой. Закрепить ориентировку в пространстве. Учить детей работать по клеточкам. Развивать память, мышление, воображение, речь</p>	Основные приемы графического диктанта	Игра «Игровизор». Упражнения в клеточку «Зайчик», «Медвежонок.»
	1	<p><b>«Игровизор».</b> Продолжать учить детей работать по клеточкам. Закрепить счет в прямом и обратном порядке. Развивать мелкую моторику руки, память, мышление, речь.</p>		Игра «Игровизор». Упражнения по клеткам «Зонт», «Бант», «Косынка». Лабиринт цифр.
	1	<p><b>«Игровизор».</b> Продолжать учить детей работать по клеточкам. Закрепить счет в прямом и обратном порядке. Развивать мелкую моторику руки, память, мышление, речь</p>		Игра «Игровизор». Упражнения по клеткам «Цветок», «Дерево», «Клумба».
<b>Ориентирование в пространстве</b>	1	<p><b>«Лабиринт цифр».</b> Продолжать развивать мелкую моторику рук. Формировать навыки ориентировки в пространстве.</p>	Основные приемы работы с лабиринтами	Игра «Лабиринт цифр». Математический турнир.
	1	<p><b>«Лабиринт букв»</b> Познакомить с новой игрой, ее деталями. Учить детей запоминать буквы, находить звук в слове. Развивать память мышление, воображение, внимание.</p>		Игра «Лабиринт букв»- упражнения и задания
	1	<p><b>«Лабиринт букв»</b> Продолжать учить детей запоминать буквы, находить звук в слове. Находить буквы в Лабиринте «Пройди к главной букве». Развивать память мышление, воображение, внимание.</p>		Игра «Лабиринт букв»- упражнения и задания
<b>Ориентирование в пространстве</b>	1	<p><b>«Лабиринт букв»</b> Учить детей запоминать буквы, находить звук в слове,</p>	Алгоритм звукового анализа.	Игра «Лабиринт букв»- упражнения и задания на

<b>е, анализ по звуковому составу</b>		анализировать по звуковому составу. Умения находить буквы в Лабиринте. Развивать память мышление, воображение, внимание.		нахождение «Окошек».
	<b>1</b>	« <b>Лабиринт букв</b> » Продолжать учить детей запоминать буквы, находить звук в слове, анализировать по звуковому составу Развивать память мышление, воображение, внимание		Игра «Лабиринт букв»- упражнения и задания на нахождение букв в Лабиринте «Составь слово»
	<b>1</b>	« <b>Лабиринт букв</b> » Продолжать учить детей запоминать буквы, находить звук в слове, анализировать по звуковому составу Развивать память мышление, воображение, внимание		Игра «Лабиринт букв» «Воротики», «Собери бусы», «Теремок букв»

**Раздел IV: Количественные отношения – 12 часов**

<b>Установление независимости количества от формы и расположения предметов</b>	<b>1</b>	« <b>Лабиринты цифр</b> » Учить детей усваивать независимость количества от формы и расположения предметов, проходить лабиринты выполняя словесные рекомендации Развивать, память, мышление, воображение	Основные приемы прохождения лабиринта. Алгоритм прохождения лабиринта.	Игра «Лабиринты цифр» Лабиринт «Добро пожаловать», «Дорожки из лабиринта»
	<b>1</b>	« <b>Лабиринты цифр</b> » Продолжать учить детей усваивать независимость количества от формы и расположения предметов проходить лабиринты выполняя словесные рекомендации. Развивать, память, мышление, воображение.		Игра «Лабиринты цифр» Лабиринт «Добро пожаловать», «Прохождение к Арлекину», «Тир»
<b>Соотношение цифры с количеством предметов</b>	<b>1</b>	« <b>Лабиринты цифр</b> » Учить детей соотносить цифру и соответствующее количество предметов, проходить лабиринты выполняя словесные рекомендации. Развивать, память, мышление, воображение.	Алгоритм прохождения лабиринта, выполняя словесные рекомендации. Основные правила игры «Чудо цветика» Основные приемы соотношения целого с частью и составления фигуры по схеме.	Игра «Лабиринты цифр» Лабиринт «Лабиринты дворца»
	<b>1</b>	« <b>Лабиринты цифр</b> » Продолжать учить детей соотносить цифру и соответствующее количество предметов, проходить лабиринты выполняя словесные рекомендации. Развивать, память, мышление, воображение		Игра «Лабиринты цифр» - «Лабиринты дворца», «Где чьи пироги»: игры на соотнесение количества и цифры

	1	<p><b>«Лабиринты цифр»</b> Продолжать учить соотносить цифру и соответствующее количество предметов, развивать процессы внимания и мышления</p>		Игра «Лабиринты цифр» - «Королевский обед», «Загадочные узоры», «Портреты гостей» упражнения на соотнесение цифр и количества.
	1	<p><b>«Чудо цветик»</b> Познакомить с новой игрой и новыми персонажами. Познакомить с деталями игры. Закрепить порядковый счет. Развивать речь, внимание, память, мышление</p>		Игра «Чудо цветик» Знакомство с рассказом «Поляна Волшебных цветов» Встреча с одноглазкой, двухглазкой и трехглазкой. Игры с лепестками «Строим башню», «Маленькая елочка».
	1	<p><b>«Чудо цветик»</b> Учить детей соотносить целое к части. Закрепить количественный и порядковый счет. Развивать речь, внимание, память, мышление</p>		Игра «Чудо цветик» Встречаем восьмиглазку, шестиглазку и семиглазку. Игры с лепестками. «Волшебные птицы», «Жители Волшебной долины».
	1	<p><b>«Чудо цветик»</b> Продолжать учить детей составлять фигуры из деталей игры опираясь на схему, соотносить целое с количеством. Закрепить порядковый счет. Развивать речь, внимание, память, мышление</p>		Игра «Чудо цветик». Упражнения на составление фигур «Птичку», «Рыбку» из деталей игры.
	1	<p><b>«Чудо цветик»</b> Продолжать учить детей составлять из деталей игры фигуры, опираясь на схему и соотносить целое к части. Закрепить порядковый счет. Развивать речь, внимание, память, мышление</p>		Игра «Чудо цветик». Упражнения на составление фигур «Зайчика», «Лебедя» из деталей игры.
<b>Определение части и целого, используя прием наложения и приложения</b>	1	<p><b>«Прозрачный квадрат»</b> Продолжать учить сортировать фигуры, устанавливать связь и зависимости между группами. Учить определять часть и целое, используя прием наложения.</p>	Основные приемы наложения и приложения.	Игра «Прозрачный квадрат» Выкладывание путем наложения и приложения несложные фигуры.

		Учить детей выкладывать путем приложения несложные фигуры. Развивать внимание, пространственное мышление.		Совместная деятельность взрослого и ребенка
	1	<b>«Прозрачный квадрат»</b> Продолжать учить сортировать фигуры, устанавливать связь и зависимости между группами. Учить определять часть и целое, используя прием наложения. Учить детей выкладывать путем приложения несложные фигуры. Развитие умения наблюдать и сравнивать, сопоставлять и анализировать, делать простейшие обобщения.		Игра «Прозрачный квадрат» Выкладывание путем наложения и приложения несложных фигур - «Животные». Совместная деятельность взрослого и ребенка
	1	<b>«Прозрачный квадрат»</b> Продолжать учить сортировать фигуры, устанавливать связь и зависимости между группами; определять часть и целое, используя прием наложения; выкладывать путем приложения несложные фигуры. Развивать внимание, пространственное мышление.		Игра «Прозрачный квадрат» Выкладывание путем наложения и приложения несложных фигур «Предметы быта». Совместная деятельность взрослого и ребенка
<b>Раздел V: Классификация фигур – 5 часов</b>				
<b>Установление связи и зависимости между группами</b>	1	<b>«Прозрачный квадрат»</b> Развивать умения сортировать фигуры, устанавливать связь и зависимости между группами. Развивать внимание, пространственное мышление.	Правила группировки предметов и форм.	Игра «Прозрачный квадрат» Совместная деятельность взрослого и ребенка «Вертикальное домино», «Что общего», «Собери фигуры по схеме».
	1	<b>«Прозрачный квадрат»</b> Развивать умения сортировать фигуры, устанавливать связь и зависимости между группами. Развивать внимание, пространственное мышление.		Игра «Прозрачный квадрат» Совместная деятельность взрослого и ребенка «Вертикальное домино», «Найди лишнюю фигуру»

	1	<p><b>«Прозрачный квадрат»</b> Продолжать развивать умения сортировать фигуры, устанавливать связь и зависимости между группами; определять часть и целое, используя прием наложения и приложения. Развивать внимание, пространственное мышление.</p>		<p>Игра «Прозрачный квадрат» Совместная деятельность взрослого и ребенка. Составление фигур по схеме «Лебедь», «Башмачок», «Олень», «Ворон»</p>
	1	<p><b>«Формочки»</b> Продолжать развивать умения сортировать фигуры, устанавливать связь и зависимости между группами. определять часть и целое, используя прием наложения. Развивать внимание, пространственное мышление.</p>		<p>Игра «Формочки» Совместная деятельность взрослого и ребенка Упражнения «Раздели на группы», «Вершки-корешки», «Мозаика»</p>
	1	<p><b>«Формочки»</b> Продолжать знакомить с игрой. развивать умения сортировать фигуры, устанавливать связь и зависимости между группами; определять часть и целое, используя прием наложения. Развивать внимание, пространственное мышление.</p>		<p>Игра «Формочки» Совместная деятельность взрослого и ребенка Упражнения и задания «Чудесный логомешочек», «Крестики - нолики». «Перекрестки».</p>
<b>Итоговое занятие</b>				
<b>Итоговое занятие</b>	1	Итоговое занятие совместное с родителями		Игры «Чудо Соты», «Крестики 2,3», «Фонарики», «Чудо цветик», «Геоконт»
	1	Педагогическая диагностика		
<b>Всего:</b>			<b>72 занятия</b>	

## 9.Календарно-тематическое планирование Дошкольный возраст (4-5 лет)

Тема	Программные задачи:	Материалы:	Литература
<b>Октябрь</b>			
<b>1 неделя: Игровая ситуация «Как Крутик По и гусеница Фифа встретились»</b>	Развивать умение находить фигуры по цвету, придумывать на что похожа фигура, составлять целое из частей, самостоятельно конструировать силуэт "цветок".	1. Игры «Логорифмочки» и «Лепестки» (по количеству детей); 2. Персонажи Крутик По и Гусеница Фифа.	Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 82)
<b>2 неделя: Игровая ситуация «Как черепашки прошли через пещеру»</b>	Развивать умение находить фигуры по размеру, выкладывая из них ряд по цветам радуги, сравнивать по форме, составлять геометрические фигуры из двух частей.	1. Игры «Черепашки Пирамидки, Ларчик, Фонарики» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Магнолик	Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 85)
<b>3 неделя: Игровая ситуация «Как квадрат и Магнолик играли»</b>	Развивать умение группировать предметы по цвету, понимать пространственные характеристики "слева" и "справа", определять размер и решать простые задачи на изменение размера, складывать прямоугольник и треугольник путем сгибания квадрата пополам по горизонтали и диагонали.	1. Игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) и «Фонарики» (по количеству детей); 2. Персонажи Магнолик	Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 83)
<b>4 неделя: Игровая ситуация «Как Пчелка Жужа пришла в гости»</b>	Развивать умение составлять силуэт "пчелка" путем наложения деталей на схему, придумывать, на что похоже игровое поле, складывать фигурку-головоломку из двух, четырех и пяти частей.	1.Игры «Чудо-крестики 1» и «Чудо-соты 1»(по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Схема пчелка; 4. Персонажи Магнолик, Жужа и Галчонок Карчик.	Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 89)
<b>5 неделя: Игровая ситуация «Как у гусеницы Фифы появилась новая шляпка»</b>	Развивать умение составлять целое из двух частей, конструировать силуэт "шляпка" о образцу, понимать пространственные характеристики "слева", "справа", "центр", поддерживать беседу на тему "Зачем нужна шляпка".	1. Игры «Чудо-цветик» и «Лепестки» (по количеству детей); 2 Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Карточка со знаком вопроса (3 шт); 4. Схема шляпка; 5. Персонажи Гусеница Фифа и Левочка Долька.	Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 104)
<b>Ноябрь</b>			
<b>6 неделя: Игровая ситуация «Как девочка</b>	Развивать умения называть количество от одного до четырех, составлять целое из	1. Игры «Чудо-цветик» (по количеству детей); 2. Персонажи Девочка Долька.	Т. Г. Харько Методика познавательного-

Долька считала лепестки»	двух, трех, четырех частей		творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 101)
<b>7 неделя:</b> <b>Игровая ситуация «Как кораблик Плюх-Плюх путешествовал»</b>	Развивать умение определять высоту предметов, понимать пространственные характеристики "справа налево", находить фигуры по цвету и размеру, сравнивать предметы по цвету.	1. Игры «Кораблик Плюх-Плюх» и «Черепашки»-Пирамидки (по количеству детей); 2. Гусь и Лягушки.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 107)
<b>8 неделя:</b> <b>Игровая ситуация «Как Лопушок помог Гусенице Фифе»</b>	Развивать умения находить фигуры по цвету, составлять из них горизонтальный ряд, называть на что похожа фигура, определять длину предметов, видеть в простой ситуации проблему и решать ее.	1. Игра «Лепестки» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»» и разноцветные веревочки; 3. Персонажи Лопушок и Гусеница Фифа.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 111)
<b>9 неделя:</b> <b>Игровая ситуация «Как лягушки и Гусь гостили на Чудо-островах»</b>	Развивать умение сортировать фигуры по форме и называть их, составлять силуэт "бабочка" по образцу складывать фигуру "мышка" за счет перемещения частей в пространстве.	1. Игра «Чудо-крестики 1» и Квадрат Воскобовича (двухцветный) по количеству детей; 2. Схема бабочка; 3. Персонажи Китенок Тимошка. Краб Крабыч, Гусь и Лягушки.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 108)
<b>Декабрь</b>			
<b>10 неделя:</b> <b>Игровая ситуация «Как пчелка Жужа получила подарок»</b>	Развивать умение составлять силуэт "медвежонок" путем наложения частей на схему, понимать пространственную характеристику "справа", определить длину предметов, составлять целое из частей.	1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх»; 2. «Чудо-соты» 1 и «Лепестки», схема медвежонок (по количеству детей); 3. Пособие «Разноцветные веревочки»; 4. Персонажи Пчелка Жужа и Гусеница Фифа.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 114)
<b>11 неделя:</b> <b>Игровая ситуация «Как Девочка Долька готовилась к новому году»</b>	Развивать умение составлять силуэты "елочка" по образцу, сравнивать их по высоте и ширине, складывать "конфету" путем перемещения частей в пространстве.	1. Игры «Чудо-цветик» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей); 2. Схема «елочка»; 6. Девочка Долька.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 116)



<p><b>12 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> «Как Лопушок и Гусеница Фифа украшали новогоднюю елку»</p>	<p>Развивать умение группировать фигуры по форме и цвету, составлять силуэт "башенка" путем наложения частей на схему, делать аппликацию геометрических фигур, придумывать, на что похожи фигуры</p>	<p>1. Игры «Фнарики», схема "башенка"(по количеству детей); 2. Пособие «Фонарики» "Ларчик",«Коврограф“Ларчк», «Разноцветные веревочки»; 3.Лист с изображениями корзин; 4. Персонажи Гусеница Фифа и Лопушок.</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 117)</p>
<p><b>13 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> «Как Китенок Тимоша и Медвежонок Мишик подготовили елочные игрушки»</p>	<p>Развивать умения находить фигуры по форме, составлять целое из двух частей, понимать пространственные характеристики «посередине»,«слева»,«справа», составлять силуэт «маска» по схеме, придумывать и конструировать силуэт «елочная игрушка», рассказывать о нем.</p>	<p>1.Игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) и «Чудо-крестики 2» (по количеству детей), «Чудо-крестики 2 “Ларчик”»; 2. Игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 4. Персонаж Гусеница Фифа.</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 120)</p>
<p><b>14 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> «Как праздновали Новый год в Цифроцирке»</p>	<p>Развивать сортировать фигуры по размеру, выкладывать из них горизонтальные ряды по цветам радуги, составлять силуэт «клоун» путем наложения частей на схему. беседовать на тему «Клоун».</p>	<p>1. Игры «Фонарики», и «Черепашки "Пирамидка"», схема «клоун» (по количеству детей); 2. Пособие «Черепашки "Ларчик"» «Коврограф“Ларчик”»; 3 Персонажи Магнолик (пособие «Забавные цифры»)</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 123)</p>
<b>Январь</b>			
<p><b>15 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> «Как зверята готовили свои корзинки».</p>	<p>Развивать умение определять количество предметов в пределах пяти, складывать фигуру "мышка" за счет перемещения частей в пространстве.</p>	<p>1. Игры «Математические корзинки 5», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”», «Забавные цифры».</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 124)</p>
<p><b>16 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> «Как Магнолик превратил фигуры в дом»</p>	<p>Развивать умения конструировать контуры геометрических фигур разного размера, сравнивать фигуры по форме и размеру, составлять силуэт "домик", не используя прием наложения деталей на схему, придумывать, на что похоже изображение.</p>	<p>1. Игры «Геоконт Малыш», «Фонарики» (по количеству детей); 2. Пособие «Геоконт Великан»; 3. Схема «дом». 4. Персонажи Паучок и Магнолик</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 130)</p>
<p><b>17 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> «Как Гусеница Фифа подарила Лопушку чайник»</p>	<p>Учить составлять силуэт "чайник" по схеме, анализировать его, называть части, беседовать о их назначении, складывать</p>	<p>1. Игры «Чудо-соты 1» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) «Чудо-соты“Ларчик”», схема «чайник» (по количеству</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки</p>

	фигуры "конфета" и "шоколадка" путем перемещения частей в пространстве.	детей); 2. Пособие «Коврограф "Ларчик"»; 3. Персонажи Гусеница Фифа и лопушок.	фиолетового леса» (стр 132)
<b>Февраль</b>			
<b>18 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> «Как Медвежонок Мишик искал друзей.»	Развивать умения составлять фигуры-головоломки, накладывая их друг на друга по определенному алгоритму (количество частей), отгадывать загадки, складывать фигуру "ежик" за счет перемещения частей в пространстве.	1. Игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2. Медвежонок Мишик, Галчонок Карчик, Китенок Тимошка, Краб Крабыч.	Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 137)
<b>19 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> «Как Паучок превратил прямоугольник в лодочку.»	Развивать умение конструировать контур геометрической фигуры по образцу, называть ее, трансформировать прямоугольник в контур "лодочка", самостоятельно придумывать и составлять из частей силуэт "Кораблик".	1. Игры «Геоконт Малыш» и «Фонарики» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф "Ларчик"», «Геоконт Великан», «Фонарики "Ларчик"» 3. Паучок и Магнолик, пособие «Забавные цифры».	Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 143)
<b>20 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> «Как лягушки изучали морскую науку.»	Развивать умение сравнивать предметы по высоте, складывать фигуру "конфета" и "конверт" путем перемещения частей в пространстве, тренировать мелкую моторику рук.	1. Игры «Чудо-соты 1» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф "Ларчик"»; 3. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Карчик, Краб Крабыч, Китенок Тимошка и Пчёлка Жужа.	Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 144)
<b>21 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> «Как письмо Лягушат нашло своего адресата.»	Развивать умение складывать фигуры "конфета", "конверт", "лодочка" путем перемещения частей в пространстве, составлять силуэт "лягушка" путем наложения частей на схему.	1. Игра «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) и «Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2. Схема «лягушка»;	Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 148)
<b>Март</b>			
<b>22 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> «Как Гусеница Фифа съела подарок»	Развивать умения придумывать названия цветку, определять части растения, находить геометрические фигуры по цвету, размеру и форме, считать и называть количество предметов.	1. Игры «Фонарики» (по количеству детей) «Фонарики "Ларчик"»; 2. Пособие «Коврограф "Ларчик"», «Разноцветные верёвочки»;; 3. Персонажи Гусеница Фифа, Лопушок.	Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 151)
<b>23 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> «Как друзья готовили подарок Пчелке Жуже»	Развивать умения придумывать, на что похожи геометрические фигуры, сравнивать два простых силуэта и называть	1. Игра «Чудо-соты 1», схема "пчелка" (по количеству детей); 2. Игры «Чудо-соты "Ларчик"», пособие «Каврограф	Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки

	одинаковую часть, составлять силуэт "пчелка" путем наложения деталей на схему.	"Ларчик"», «Фонарик "Ларчик"»; 3. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Карчик, Китенок Тимошка, Краб Крабыч.	фиолетового леса» (стр 154)
<b>24 неделя: Игровая ситуация «Как Магнолик увидел звезды»</b>	Развивать умения складывать фигуру "Звездочка" за счет перемещения частей в пространстве, самостоятельно придумывать силуэт "звездочка" и составлять его из частей, тренировать координацию «глаз - рука» и мелкую моторику рук, беседовать на предложенные темы.	1. Игры «Шнур - затейник» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Чудо-цветик» (по количеству детей); 2. Магнолик, пособие«Забавные цифры» .	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 158)
<b>25 неделя: Игровая ситуация «Как Лягушки наводили порядок»</b>	Развивать умения группировать предметы по цвету, определять высоту предметов, понимать пространственные характеристики «вверх» и «вниз»; тренировать мелкую моторику рук, называть инструмент, необходимый для мытья пола, составлять силуэты по схеме.	1. Игры «Кораблик "Плюх-Плюх"»,«Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2. Схемы «ведро»,«швабра»,«ваза»; 4. Персонаж Гусь и Лягушки.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 164)
<b>Апрель</b>			
<b>26 неделя: Игровая ситуация «Как Магнолик готовился к репетиции фокуса»</b>	Развивать умения сортировать предметы по цвету, придумывать и самостоятельно конструировать контур «сундук», называть его форму и материал.	1. Игры «Прозрачная цифра» и «Геоконт Малыш» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»,«Цветные квадраты» ; 3. Персонажи Магнолик.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 167)
<b>27 неделя: Игровая ситуация «Как Фифа и Лопушок развлекали гостей»</b>	Развивать умения понимать пространственные характеристики «левый верхний» и «левый нижний», правильно называть детенышей животных, «вышивать» контуры геометрических фигур, видеть разные образы в одной и той же фигуре, называть их .	1. Игры «Черепашки "Ларчик"», «Шнур-затейник» (по количеству детей); 2. Пособия «Каврограф "Ларчик"» «Разноцветные веревочки» 3.Персонажи Гусеница Фифа, Лопушок.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 172)
<b>28 неделя: Игровая ситуация «Как Магнолик репетировал новый фокус»</b>	Развивать умения составлять цифру «два» путем наложения частей на трафарет, называть количество предметов, придумывать и составлять из двух частей разные силуэты,	1. Игры «Прозрачная цифра» и «Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2. Персонажи Магнолик и Зайка-укротирель (пособие «Забавные цифры»).	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 174)

	называть и рассказывать о них.		
<b>29 неделя: Игровая ситуация «Как команда кораблика пригласила Дольку в гости»</b>	Развивать умения сортировать предметы по цвету, понимать пространственные характеристики «верхний», «нижний», составлять целое из частей путем наложения, тренировать мелкую моторику пальцев и кисти.	1. Игры Кораблик «Плюх-Плюх» и «Чудо-цветик» (по количеству детей); 2. Персонажи Гусь и Лягушки, Девочка долька .	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 177)
<b>30 неделя: Игровая ситуация «Как Девочка Долька плавала на кораблике»</b>	Развивать умения понимать пространственную характеристику «верхний», алгоритм действия и выполнять его, составлять силуэт «рыбка» по образцу, придумывать названия рыбкам.	1. Игры Кораблик «Плюх-Плюх» и «Чудо-цветик», «Фонарики» (по количеству детей); 2. Пособие «Каврограф"Ларчик"». четыре схемы «рыбка»; 3. Персонажи Крутик По и Краб Крабыч.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 179)
<b>Май</b>			
<b>31 неделя: Игровая ситуация «Как ежик помог зверьям»</b>	Развивать умения отсчитывать заданное количество предметов, называть недостающее количество до пяти, складывать фигуру «ежик» путем перемещения частей в пространстве, самостоятельно конструировать фигуры по выбору, составлять простой описательный рассказ .	1. Игры «Математические корзинки 5», «Квадрат Воскобовича» (по количеству детей); 2. Персонаж Зайка-укротитель, Пес-жонглер (пособие «Забавные цифры»).	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 181)
<b>32 неделя: Игровая ситуация «Как Магнолик загадывал желания»</b>	Развивать умения составлять квадрат из двух геометрических фигур путем наложения пластинок друг на друга, конструировать контуры прямоугольника по образцу и треугольника самостоятельно, составлять силуэт «сапог» по образцу.	1. Игра «Прозрачный квадрат», «Чудо-соты 1» и «Геоконт Малыш» (по количеству детей); 2. Персонажи Магнолик.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 182)
<b>33 неделя: Игровая ситуация «Как друзья строили поезд»</b>	Развивать умения составлять фигуры-головоломки по алгоритму, находить следы множества предметов один по цвету и форме, определять форму предмета.	1. Игры «Чудо-соты 1» и «Игровизор» (по количеству детей); 2. Пособие «Каврограф"Ларчик"»; 3. Персонажи Галчонок Карчик, Медвежонок Мишик, Краб Крабыч, Пчелка Жужа, Китенок Тимошка.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 185)
<b>34 неделя: Игровая ситуация «Как друзья путешествовали</b>	Развивать умения сравнивать геометрические фигуры по форме, цвету, размеру, составлять из них	1. Игры «Чудо-цветик» и «Геоконт Малыш», «Фонарики» (по количеству детей);	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития

<b>по Фиолетовому лесу»</b>	вертикальный ряд, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», конструировать контур «колокольчик» по образцу, составлять силуэт «лошадка» из частей по схеме.	2. Схема «лошадка» ; 3. Пособие «Геоконт Великан»; 4. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик и Краб Крабыч, Китенок Тимошка, Пчелка Жужа, Магнолик, Девочка Долька, Паучок.	дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 187)
-----------------------------	---	---	--

## Дошкольный возраст (5-6 лет)

Тема	Программные задачи:	Материалы:	Литература
<b>Октябрь</b>			
<b>1 неделя: Игровая ситуация «Как друзья подарили друг другу по конфете»</b>	Развивать умения составлять фигуру – головоломку по определённому алгоритму(пространственное положение и цвет), понимать пространственные характеристики «слева наверху» и «слева внизу», «справа наверху» и «справа внизу», самостоятельно складывать фигуру «конфета» путём перемещения частей в пространстве, придумывать и составлять силуэт «конфета», находить отрицательные и положительные стороны в одном и том же предмете (технология ТРИЗ).	1. Игры «Чудо-соты» и «Квадрат Воскобовича» (Двухцветный) (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”»; 3. Персонажи Пчёлка Жужжа и Галчонок Каррчик.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 11)
<b>2 неделя: Игровая ситуация «Как зверята собирали грибы»</b>	Развивать умения называть цифры от 1 до5, отсчитывать нужное количество предметов, сравнивать их по количеству, придумывать и составлять силуэт «цветок», называть его, изображать действия цирковых артистов (элементы театрализованной деятельности).	1. Игры «Математические корзинки10» (игровое поле от 1 до5) и «Чудо – цветок» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Персонажи «Забавные цифры» (Ёжик- наездник, Зайчик-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пёс-жонглёр); 4 Девочка Долька.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 12)
<b>3 неделя: Игровая ситуация «Как кораблик Плюх-Плюх готовился к путешествию»</b>	Развивать умение группировать предметы по цвету, определять и называть высоту предметов, придумывать и составлять из частей силуэты деревьев, называть их, тренировать мелкую моторику рук и	1. Игры «Кораблик Плюх-Плюх» и «Фонарики»(по количеству детей); 2. Персонажи Гусь и Лягушки.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 14)

	координацию действий «глаз – рука».		
<b>4 неделя: Игровая ситуация «Как Крутик По подарил Пчёлке Жуже лодочку»</b>	Развивать умение анализировать фигуры, сравнивать их по составу и находить одинаковую часть, понимать пространственные характеристики «верх», «низ», составлять из частей по схеме силуэт «кукла», называть его, аргументировать свой выбор.	1. Игры «Логорифмочки 3» и «Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”»; 3. Схема куклы; 4. Персонажи Жужа и Крутик По.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 20)
<b>5 неделя: Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа гуляли по Ковровой Полянке»</b>	Развивать умение ориентироваться в пространстве, отгадывать загадки, придумывать и конструировать контуры и силуэты отгаданных предметов.	1. Игры «Чудо-соты 1» и «Геоконт Малыш» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”»; 3. Карточка со знаком вопроса (3 шт); 4. Карточки с изображением гриба и колокольчика; 5. Персонажи Гусеница Фифа и Лопушок.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 21)
<b>Ноябрь</b>			
<b>6 неделя: Игровая ситуация «Как Малыш Гео гостил у Паучка и Девочки Дольки»</b>	Развивать умение конструировать контур геометрической фигуры прямоугольника, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «верх», «вниз», определять на ощупь части игры, составлять целое из разного количества частей, придумывать и конструировать силуэт игрушки, называть его.	1. Игры «Геоконт Малыш» и «Чудо-цветик» (по количеству детей), «Геоконт Великан»; 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”», «Волшебный мешочек»; 3. Персонажи Малыш Гео, Девочка Долька, Паучок.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 23)
<b>7 неделя: Игровая ситуация «Как друзья разгадывали загадки Краб Крабыча»</b>	Развивать умение отгадывать загадки о геометрических фигурах, находить фигуры по количеству углов и сторон (квадрат и прямоугольник), по описанию их признаков (цвет и размер), придумывать и составлять из геометрических фигур силуэты чего-либо, рассказывать о них, решать простые задачи на выкладывание фигур в ряд, выполнять физические упражнения.	1. Игры «Чудо-крестики 2» и «Фонарики» (по количеству детей), «Фонарики “Ларчик”»; 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”»; 3. Персонажи Малыш Гео, Галчонок Каррчик, Краб Крабыч.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 27)
<b>8 неделя: Игровая ситуация</b>	Развивать умение составлять числовой ряд от одного до	1. Игра «Чудо-соты 1» (по количеству детей);	Т. Г. Харько Методика

<p><b>«Как зверята выступали на арене Цифроцирка»</b></p>	<p>пяти, обозначать числа цифрами, аргументировать свой выбор, придумывать и составлять силуэт «бабочка», конструировать силуэт «гантель» по образцу, поддерживать беседу на тему «Выступление в цирке», придумывать и показывать действия сказочных артистов (элементы театрализации).</p>	<p>2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. «Забавные цифры» (персонажи Магнолик, Ёжик-наездник, Зайчик-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пёс-жонглёр);</p>	<p>познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 33)</p>
<p><b>9 неделя: Игровая ситуация «Как кораблик попал в шторм»</b></p>	<p>Развивать умение определять высоту предметов, их порядковый номер, решать логическую задачу на определение формы предмета, понимать пространственные характеристики «низкий», «верхний», «нижний», «между», тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз-рука».</p>	<p>1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх»; 2. Пособие «Игровизор + маркер и лист с изображением рыболовных сетей (по количеству детей). 3. Персонажи Гусь и Лягушки.</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 35)</p>
<p><b>Декабрь</b></p>			
<p><b>10 неделя: Игровая ситуация «Как команда кораблика наводила порядок после шторма »</b></p>	<p>Развивать умение составлять из фигур – головоломок «лесенку» по простому алгоритму (цвет и количество частей), придумывать и составлять силуэты «рыбки», называть их, видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты её решения, поддерживать беседу на предложенную тему.</p>	<p>1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх»; 2. «Чудо-соты» и «Фонарики» (по количеству детей); 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 4. Персонажи Гусь и Лягушки, Китёнок Тимошка.</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 37)</p>
<p><b>11 неделя:Игровая ситуация«Как друзья пили чай с пирогами»</b></p>	<p>Развивать умения сравнивать простые силуэты между собой и выбирать один по заданным признакам, с помощью системного оператора (технология ТРИЗ) называть состав пирогов, где их выпекают, какие изделия из муки выпекали в прошлые времена, придумывать «пироги будущего» и составлять их силуэты из частей.</p>	<p>1.Игры «Чудо- крестики 2» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. «Разноцветные верёвочки»; 4. Картинки с изображением пирогов, муки, яиц, молока, соли, сахара, дрожжей, ягод, лепёшек, печи и духовки; 5.Схемы «Чашка»; 6. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик и пчёлка Жужа.</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 40)</p>

<p><b>12 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> <b>«Как Пчёлка Жужа угощала Девочку Дольку»»</b></p>	<p>Развивать умения выбирать один предмет из трёх по заданным признакам, конструировать предметный контур корзины, составлять целое из двух, трёх, четырёх частей, участвовать в экспериментировании, находить фигуру-головоломку по описанию и составлять её, определять количество предметов.</p>	<p>1. Игры «Геоконт Малыш», «Чудо-цветик» и «Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”»; 3. Лист с изображениями корзин; 4. Персонажи девочка Долька и пчёлка Жужа.</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 43)</p>
<p><b>13 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> <b>«Как Гусеница Фифа наряжалась»</b></p>	<p>Развивать умения складывать фигуру «башмачок» путём перемещения частей в пространстве, находить геометрические фигуры по признакам (цвет и форма), выкладывать из них горизонтальный ряд, решать простую задачу на изменение положение фигур в ряду, придумывать и конструировать предметные силуэты, называть их.</p>	<p>1. Игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) и «Чудо-крестики 2» (по количеству детей), «Чудо-крестики 2 “Ларчик”»; 2. Игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф “Ларчик”»; 4. Персонаж Гусеница Фифа.</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 49)</p>
<p><b>14 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> <b>«Как друзья украшали ёлку в Цифроцирке»</b></p>	<p>Развивать умения обозначать числа цифрами, придумывать и конструировать силуэт «ёлочка», составлять силуэт «гантель» по образцу, решать задачи с противоречием (технология ТРИЗ), находить геометрические фигуры по признакам (цвет, размер, форма), составлять из них горизонтальный ряд с учётом пространственного положения относительно друг друга.</p>	<p>1. Игры «Фонарики», «Математические корзинки 10» (игровое поле от 1 до 5), «Чудо-крестики 2» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”»; 3. «Забавные цифры» (персонажи Магнолик, Ёжик-наездник, Зайчик-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пёс-жонглёр);</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 73)</p>
<b>Январь</b>			
<p><b>15 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> <b>«Как команда Кораблика получила подарок».</b></p>	<p>Развивать умения определять высоту предметов, понимать пространственные характеристики «верхний», «нижний», разворачивать предметы справа налево, придумывать и конструировать силуэты и контуры предметов, рассказывать о них, решать задачи с противоречием (технология ТРИЗ),</p>	<p>1. Игры «Кораблик Плюх-Плюх», «Геоконт Малыш», «Чудо-цветик» и «Чудо-крестики 2» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”»; 3. Силуэтная схема «плот»; 4. Персонажи Гусь и Лягушки, Девочка Долька, Паучок, Китёнок Тимошка и Краб Крабыч.</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 58)</p>



	составлять «плот» из фигур-головоломок по образцу.		
<b>16 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> <b>«Как в Фиолетовом лесу выпал снег»</b>	Развивать умения находить геометрические фигуры по признакам (форма, цвет, размер), придумывать и конструировать из них узор, составлять фигуру из разного количества частей, придумывать и конструировать разные силуэты, сортировать фигуры по форме.	1. Игры «Чудо-крестики 2», «Геоконт Малыш», «Чудо-цветик» и «Прозрачный квадрат» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Схема «пятидолька».	Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 63)
<b>17 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> <b>«Как Медвежонок с Галчонок поссорились и помирились»</b>	Развивать умения находить геометрические фигуры по признакам (форма и цвет), решать задачи на пересечение множеств (круги Эйлера), предлагать варианты решения проблемной ситуации, конструировать фигуры «башмачок» и «самолёт» путём перемещения частей в пространстве.	1. Игры «Чудо-крестики 2» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей), «Чудо-крестики 2“Ларчик”»; 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Разноцветные верёвочки», «Круговерт и стрелочка»; 3. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик и Краб Крабыч.	Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 67)
<b>Февраль</b>			
<b>18 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> <b>«Как зверята поменяли грибы на лепестки»</b>	Развивать умения определять, сравнивать и отсчитывать необходимое количество предметов, отгадывать загадки про цвета, находить предметы указанного цвета, составлять из частей силуэт «цифра “пять”», придумывать и конструировать силуэты любых предметов, называть их, рассказывать, для чего они нужны.	1. Игры «Математические корзинки 10» (игровое поле от 1 до 5), «Чудо-соты 1» и «Чудо-цветик» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. «Забавные цифры» (персонажи Зайчик-укротитель, Пёс-жонглёр), Девочка Долька;	Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 55)
<b>19 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> <b>«Как артисты Цифроцирка плавали на Кораблике Плюх-Плюх»</b>	Развивать умения группировать предметы по цвету, определять высоту, находить предметы по порядку, сортировать их пространственному положению, решать логическую задачу на поиск предмета по признаку, составлять силуэт «дерево» по схеме, видеть проблему в простой ситуации и предлагать варианты её решения.	1. Игры «Кораблик Плюх-Плюх» и «Фонарики» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Две схемы «дерево»; 4. Персонажи Гусь и Лягушки, Зайчик-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пёс-жонглёр (пособие «Забавные цифры»)	Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 82)
<b>20 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b>	Развивать умения называть виды транспорта (наземный,	1. Игры «Чудо-соты 1» и «Квадрат Воскобовича»	Т. Г. Харько Методика

<p><b>«Как на Чудо-островах появилась необычная машина»</b></p>	<p>воздушный, водный), составлять силуэт «легковая машина» по образцу, заменять в нём одни части на другие, придумывать хорошее и плохое в предмете (технология ТРИЗ), решать проблемную ситуацию, конструировать фигуру за счёт перемещения частей в пространстве.</p>	<p>(двухцветный) (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”»; 3. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик, Краб Крабыч, Китёнок Тимошка и Пчёлка Жужа.</p>	<p>познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 99)</p>
<p><b>21 неделя:Игровая ситуация «Как Ворот Метр помог кораблика спаслись от Жука»</b></p>	<p>Развивать умения сортировать флажки по цвету и пространственному положению, находить предмет по высоте, менять пространственное положение флажков, составлять силуэт «жук» по образцу, видеть в ситуации проблему и решать её, менять характеристики предмета на противоположные (технологии ТРИЗ).</p>	<p>1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх» и «Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2.Игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф “Ларчик”»; 4. Схема «жук»; 5. Персонажи Ворон Метр, Гусь и Лягушки.</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 109)</p>
<b>Март</b>			
<p><b>22 неделя: Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа делили фигуры»</b></p>	<p>Развивать умения решать задачи на пересечении множеств (круги Эйлера), придумывать и составлять предметные силуэты и рассказывать о них, ориентироваться на плоскости, предлагать варианты решения проблемной ситуации.</p>	<p>1. Игры «Фонарики» (по количеству детей) «Фонарики “Ларчик”»; 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Круговерт и стрелочка», «Разноцветные верёвочки», «Цветные квадраты»; 3. Персонажи Гусеница Фифа, Лопушок, Магнолик.</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 118)</p>
<p><b>23 неделя: Игровая ситуация «Как команда кораблика готовилась поздравлять Девочку Дольку»</b></p>	<p>Развивать умения группировать предметы по цвету и пространственному положению, определять высоту предметов, придумывать и конструировать силуэт «подарок», делать гимнастику только одной частью тела (технология ТРИЗ).</p>	<p>1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх» (по количеству детей); 2.Игры по выбору детей. 3. Персонажи Гусь-капитан и Лягушки-матросы, Девочка Долька.</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 121)</p>
<p><b>24 неделя: Игровая ситуация «Как друзья поздравляли Пчёлку Жужу»</b></p>	<p>Развивать умения вышивать контур прямоугольника, придумывать и достраивать его до предметного изображения, сравнивать фигуры друг с другом, составлять из четырёх прямоугольников два квадрата, придумывать, как</p>	<p>1. Игры «Шнур - затейник» и «Чудо-крестики 2» (по количеству детей); 2. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик, Краб Крабыч, Китёнок Тимошка и Пчёлка Жужа.</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 125)</p>

	можно использовать предмет (технология ТРИЗ), достраивать квадрат до предметного силуэта, придумывать и показывать танец персонажа (элементы театрализации)		
<b>25 неделя: Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа ловили бабочку»</b>	Развивать умения составлять силуэт «бабочка» из частей по словесному описанию, ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «вправо», «влево», «верх», «вниз», предлагать варианты решения проблемной ситуации, придумывать и конструировать предметные силуэты, рассказывать о них, выполнять физические упражнения.	1. Игры «Фонарики» (по количеству детей); 2. Игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф “Ларчик”», «Цветные квадраты»; 4. Персонаж Лопушок и Гусеница Фифа.	Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 137)
<b>Апрель</b>			
<b>26 неделя: Игровая ситуация «Как птичка осталась на Поляне Чудесных Цветов»</b>	Развивать умения составлять фигуру из шести меньших частей, складывать фигуру «домик» путём перемещения частей в пространстве, конструировать силуэт «птичка» по образцу, называть жилище птиц.	1. Игры «Квадрат Воскобович» (двухцветный) и «Чудо-цветик» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”»; 3. Схема «Птичка»; 4. Персонажи Девочка Долька и Ворон Метр.	Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 139)
<b>27 неделя: Игровая ситуация «Как Кораблик Плюх-Плюх путешествовал»</b>	Развивать умения сортировать флажки по цвету и пространственному положению, понимать пространственные характеристики «верхний», «нижний», «между», определять высоту и порядковый номер мачты, сравнивать предметы по количеству, называть целое по какой-либо части (технология ТРИЗ), придумывать и конструировать контур «флажок».	1. Игры «Кораблик Плюх-Плюх», «Счётовозик» и «Геоконт Малыш» (по количеству детей); 2. Персонажи Гусь и Лягушки, Магнолик и Паучок.	Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 143)
<b>28 неделя: Игровая ситуация «Как малыш Гео вызывал артистов Цифроцирка»</b>	Развивать умения сортировать предметы по цвету, составлять цифры «4» и «5» из частей путём наложения пластинок на трафарет и друг на друга, понимать пространственные характеристики «перед»,	1. Игры «Прозрачная цифра» и «Фонарики» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф “Ларчик”», «Цветные квадраты», «Забавные цифры» (персонажи Крыса-силачка и	Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 148)

	«после», обозначать числа цифрами, находить геометрические фигуры по признакам (цвет, размер, форма), придумывать и показывать физические упражнения.	Пёс-жонглёр, Магнолик), Малыш Гео; 3. Предметы для физкультурных упражнений.	
<b>29 неделя: Игровая ситуация «Как артисты Цифроцирка заблудились в лесу»</b>	Развивать умения обозначать числа цифрами (1,3 и 6), считать, сравнивать предметы по количеству, ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «верх», «вниз», находить заданные фигуры среди множества других, составлять квадрат из других геометрических фигур путём наложения пластинок друг на друга, предлагать варианты решения проблемной ситуации.	1. Игры «Математические корзины 10» и «прозрачный квадрат» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Разноцветные верёвочки», «Кружки и зажимы»; 3. «Забавные цифры» (персонажи Ёжик-наездник, Мышка-гимнастка, Кот-акробат), Ворон Метр.	Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 140)
<b>30 неделя: Игровая ситуация «Как Крутик По и Краб Крабыч составляли формочки»</b>	Развивать умения анализировать структуру фигур и называть части, из которых они составлены, конструировать фигуры из частей, называть целое по части целого (технология ТРИЗ), разное окружение одного предмета (технология ТРИЗ).	1. Игра «Логоформочки 3» (по количеству детей); 2. Персонажи Крутик По и Краб Крабыч.	Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 152)
<b>Май</b>			
<b>31 неделя: Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа путешествовала»</b>	Развивать умения ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «верх», «вниз» находить среди множества фигур заданные по форме, придумывать и конструировать головной убор для сказочного персонажа, составлять из частей геометрических фигур знакомые предметные силуэты и придумывать свои, рассказывать о назначении предметов.	1. Игры «Прозрачный квадрат» и «Логоформочки 3» (по количеству детей); 2. Игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Разноцветные верёвочки», «Кружки и зажимы», «Цветные квадраты»; 4. Схема «туфелька»; 5. Персонаж Гусеница Фифа.	Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 158)
<b>32 неделя: Игровая ситуация «Как буря потрепала</b>	Развивать умения находить флажки по признакам, отсчитывать нужное количество, складывать	1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх», «Шнур-затейник» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по	Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития

<b>Кораблик Плюх-Плюх»</b>	фигуру «лодочка2 путём перемещения частей в пространстве, придумывать и вышивать контур «рыбка», понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «верх», «вниз».	количеству детей); 2. Персонажи Гусь-капитан и Лягушки-матросы.	дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 158)
<b>33 неделя: Игровая ситуация «Как Девочка Долька составила букет»</b>	Развивать умения решать задачу на составление целого из определённого количества частей, придумывать и конструировать контур «ваза», обозначать числа цифрами, отсчитывая необходимое количество предметов, сравнивать их по количеству.	1. Игры «Чудо-цветик» и «Математические корзинки 10» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Персонажи «Забавные цифры» (Ёжик- наездник, Зайчик-укротитель, Мышка-гимнастка, Кот-акробат); 4 Девочка Долька.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 170)
<b>34 неделя: Игровая ситуация «Как друзья добрались до Поляны Золотых Плодов»</b>	Развивать умения составлять из фигур-головоломок башню по простому алгоритму (цвет), называть виды воздушного транспорта, придумывать и конструировать их силуэты, трансформировать одну геометрическую фигуру в другую, предлагать варианты, решения проблемной ситуации.	1. Игры «Чудо-крестики 2» и «Геоконт Малыш» (по количеству детей); 2. Игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 4. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик и Краб Крабыч.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 172)

### Дошкольный возраст (6-7 лет)

Тема	Программные задачи:	Материалы:	Литература
<b>Октябрь</b>			
<b>1 неделя: Игровая ситуация «Как Малыш Гео узнал о волшебстве считалки»</b>	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.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 10)
<b>2 неделя: Игровая ситуация «Как Магнолик удивил Малыша Гео»</b>	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»),	1. Игры «Волшебная восьмёрка 1» (по количеству детей), «Волшебная восьмёрка 3», любые игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Забавные цифры» (персонажи Магнолик и	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 12)

	придумывать и называть предметы, в составе которых есть четыре части, конструировать их силуэты, придумывать и показывать физические упражнения с заданным количеством предметов.	Крыска – силачка); 5. Персонаж Малыш Гео	
<b>3 неделя: Игровая ситуация «Как в Цифроцирке появились новые артисты»</b>	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)	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 16)
<b>4 неделя: Игровая ситуация «Как у Девочки Дольки появились цветы»</b>	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 силуэт из частей; придумывать, на какой предмет он похож, как его можно использовать; обводить силуэт на листе бумаги, дорисовывать изображение до сюжетной картинке.	1. Игры «Чудо-крестики 2» и «Чудо-цветик»; 2. Альбомные листы, фломастеры или карандаши (все – количеству детей) 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 4. Схема силуэта; 5. Персонажи Девочка Долька.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 21)
<b>5 неделя: Игровая ситуация «Как команда кораблика помогла Девочке Дольке»</b>	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	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,	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 24)

	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.	Гусь и Лягушки.	
<b>Ноябрь</b>			
<b>6 неделя: Игровая ситуация «Как друзья делили фигуры»</b>	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 .	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 29)
<b>7 неделя: Игровая ситуация «Как Кот Филимон поведал Крутику По великую тайну»</b>	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.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 33)
<b>8 неделя: Игровая ситуация «Как зверята в лесу собирали грибы»</b>	Развивать умения понимать отношение чисел в числовом ряду, действовать с числами (прибавлять заданное количество), сравнивать числа, предлагать варианты решения проблемной ситуации, ориентироваться на плоскости, понимать	1. Игра «Математические корзинки 10» и «Счётовозик» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Разноцветные верёвочки», «Кружки и зажимы», «Забавные цифры» (все персонажи);	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 37)

	пространственные характеристики «вверх», «вниз», «вправо», «влево».		
<b>9 неделя:</b> <b>Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа угощала Лопушка грибами»</b>	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, «прошрое» стола. 5. Персонажи Крокодил – канатносец и Лиса – фокусница (пособие «Забавные цифры»), Гусеница Фифа.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 38)
<b>Декабрь</b>			
<b>10 неделя:</b> <b>Игровая ситуация «Как команда кораблика опоздала в гости»</b>	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.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 47)
<b>11 неделя:</b> <b>Игровая ситуация«Как Лопушок ловил мух»</b>	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.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 51)
<b>12 неделя:</b> <b>Игровая ситуация «Как Малыш Гео</b>	Развивать умения определять количество частей в целом и составлять	1.Игры «Чудо-цветик», «Прозрачная цифра», «Чудо-крестики 2» «Шнур –	Т. Г. Харько Методика познавательно-



и Девочка Долька украшали ёлку»	силуэт «ёлка» по словесной инструкции; группировать пластинки по одинаковой части; решать задачу на поиск цвета в радуге; придумывать и 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).	затейник» (всё - по количеству детей) 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”»; 3. Схема контура. 4. Персонаж Девочка Долька, Малыш Гео, Незримка Всюсь.	творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 61)
<b>13 неделя:</b> <b>Игровая ситуация «Как Паучок вешал на ёлку новогодние игрушки»</b>	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.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 63)
<b>14 неделя:</b> <b>Игровая ситуация «Как команда кораблика и Крутик подготовились к празднованию Нового года»</b>	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;	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 65)
<b>Январь</b>			
<b>15 неделя:</b> <b>Игровая ситуация «Буквоцирке</b>	Развивать умения дифференцировать первую букву в словах; находить	1. Игры «Конструктор букв», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (всё - по	Т. Г. Харько Методика познавательно-

<b>появились новые артисты».</b>	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»).	количеству детей); 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Прозрачные буквы, цифры» 3. Персонажи: Арлекин, Орлекин, Урлекин, Ырлекин, Эрлекин,(пособие «Забавные буквы»), Филимон Коттерфильд.	творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 53)
<b>16 неделя: Игровая ситуация «Как Ворон Метр приготовил для гостей сюрприз»</b>	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)	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 67)
<b>17 неделя: Игровая ситуация «Как друзья побывали в Замке Превращений»</b>	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.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 71)
<b>Февраль</b>			
<b>18 неделя: Игровая ситуация «Как Галчонок Каррчик помогал своим друзьям»</b>	Развивать умения конструировать контур геометрической фигуры по координатным точкам, делить его на две одинаковые части; группировать предметы по цвету; решать задачу на ориентировку в	1. Игры «Геоконт Малыш», «Прозрачная цифра», «Чудо-соты»; 2. Пособие «Игровизор», листы бумаги, карандаши или фломастеры (всё – по количеству детей) 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”»,	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 75)

	пространстве; анализировать силуэты «цветок» и находить в них одинаковые части; составлять силуэт из частей на листе бумаги, обводить его и дорисовывать изображение; беседовать о рыбной ловле.	«Цветные квадраты»; 4. Две схемы силуэтов; 5. Персонажи: Галчонок Каррчик, Краб Крабыч, Китёнок Тимошка, Медведенок Мишик и Пчёлка Жужа;	
<b>19 неделя: Игровая ситуация «Как начались занятия в Школе Волшебства»</b>	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.	Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 79)
<b>20 неделя: Игровая ситуация «Как начались занятия в Школе Волшебства»</b>	Развивать умения рисовать геометрические фигуры по координатным точкам; понимать закономерность в уменьшении 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.	Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 81)
<b>21 неделя:Игровая ситуация «Как Магнолик добрался до Замка Превращений»</b>	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,	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.	Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 86)

	рассказывать о ней; предлагать варианты решения проблемной ситуации; беседовать о транспорте.		
<b>Март</b>			
<b>22 неделя: Игровая ситуация «Как Зверята и Крутик По нашли загадочный след»</b>	Развивать умения образовывать числа путём присчитывания по одному; заполнять игровое поле с помощью графического диктанта; рисовать по координатным точкам геометрическую фигуру; придумывать и дорисовывать её до предметного изображения; называть предмет.	1. Игры «Математические корзинки 10», «Логоформочки 5», «Геовизор», листы бумаги, карандаши или фломастеры (всё – по количеству детей); «Фонарики “Ларчик”»; 2. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Забавные цифры» (все персонажи); 3. Персонаж Крутик По.	Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 91)
<b>23 неделя: Игровая ситуация «Как Девочка Долька и Малыш Гео веселились на празднике»</b>	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.	Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 92)
<b>24 неделя: Игровая ситуация «Как в Буквоцирке состоялось необычное представление»</b>	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» 4. Персонаж Кот Филимон.	Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 96)
<b>25 неделя: Игровая ситуация «Как кораблик «Брызг-Брызг» попал в шторм»</b>	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	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.	Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 98)

	решения проблемной ситуации; придумывать и рассказывать о предполагаемых действиях персонажа .		
<b>Апрель</b>			
<b>26 неделя: Игровая ситуация «Как в Замке Превращений проходил турнир»</b>	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»; 4. Листы бумаги (всё-по количеству детей).	Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 102)
<b>27 неделя: Игровая ситуация «Как Ворон Метр помог Паучку решить задачу»</b>	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.	Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 105)
<b>28 неделя: Игровая ситуация «Как зверята спорили из-за грибов»</b>	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».	Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 107)

<p><b>29 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> <b>«Как Гусеница Фифа сначала удивилась, а потом обрадовалась»</b></p>	<p>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.</p>	<p>1. Игра «Конструктор букв» (по количеству детей); 2. Любые игры детей; 3. Пособие «Коврограф“Ларчик”», «Лепестки»; 3. Персонаж Гусеница Фифа.</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 109)</p>
<p><b>30 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> <b>«Как Околесик приготовил подарки для своих друзей»</b></p>	<p>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.</p>	<p>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.</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 119)</p>
<b>Май</b>			
<p><b>31 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> <b>«Как Лягушки – матросы угадывали желание Гуся - капитана»</b></p>	<p>Развивать умения понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение); понимать пространственные характеристики; «вышивать» буквы с помощью графического диктанта; придумывать слово по заданному слогу; объяснять их значение; рассказывать о предполагаемых действиях персонажей; высказывать предположения.</p>	<p>1. Игры «Шнур-затейник» (по количеству детей), «Кораблик Брызг-Брызг» (один или по количеству детей); 2. Персонажи Гусь, Лягушки.</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 121)</p>
<p><b>32 неделя:</b> <b>Игровая ситуация</b> <b>«Как Малыш Гео искал плод Знаний»</b></p>	<p>Развивать умения выкладывать контур геометрической фигуры по координатным точкам; делить её на четыре равные</p>	<p>1. Игра «Геоконт Малыш», «Математические корзинки 10», «Прозрачный квадрат», «Чудо-крестики 2», «Чудо-соты 1» (всё-по количеству</p>	<p>Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки</p>

	части; действовать с числами; образовывать число десять; соотносить число и цифру; придумывать и составлять картинку из частей, рассказывать о ней.	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.	фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 130)
<b>33 неделя: Игровая ситуация «Как Малыш Гео нашёл Плод Знаний»</b>	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.	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 133)
<b>34 неделя: Игровая ситуация «Как гномы рассказывали о предстоящих каникулах»</b>	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 «Чудосоты 1», листы бумаги (всё - по количеству детей); 2. Любые игры по выбору детей; 3. Схема силуэта «слон».	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 136)

## 10. СИСТЕМА ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДИАГНОСТИКИ (МОНИТОРИНГ)

Результативность программы отслеживается в ходе проведения педагогической диагностики в начале и в конце учебного года, которая предусматривает выявление уровня развития познавательных следующих процессов.

**Цель:** Выявить уровень развития логико-математического развития ребенка.

**Методы** диагностических исследований: игровые ситуации, наблюдения, беседы, сюжетно-ролевые и дидактические игры, фронтальные и индивидуальные вопросы, занятия повторения, проведение открытых занятий для родителей.

### Показатели:

1. Различает пространственные характеристики «слева наверху» и «слева внизу», «справа наверху» и «справа внизу».
2. Развивать умения называть и составлять числовой ряд от одного до пяти.
3. Развивать умение группировать предметы.
4. Развивать умение ориентироваться в пространстве.
5. Составлять целое из двух, трёх, четырёх частей.
6. Называет, и находит геометрические фигуры по признакам (цвет, размер, форма).
7. Умеет обозначать числа цифрами.

### Критерии:

3балла - ребенок справился с заданием, не сделал ни одной ошибки.

2балла - ребенок допустил одну ошибку.

1балл - ребенок не справился с заданием, даже после наводящих вопросов.

### Результаты:

Высокий уровень – 16 - 21

Средний уровень – 8 - 15

Низкий уровень - 1-7

Все результаты заносятся в сводную таблицу в начале и в конце года. Сравнение первоначальных и итоговых результатов позволяет оценить уровень усвоения программного материала по показателям реализации программы:

№	Фамилия, имя ребёнка	Различает пространственные характеристики и «слева наверху» и «слева внизу», «справа наверху» и «справа внизу».		Развивает умения называть и составлять числовой ряд от одного до пяти; от 1 до 10; от 1 до 20		Развивает умение группировать предметы.		Развивает умение ориентироваться в пространстве и на листе бумаги		Составляет целое из двух, трёх, четырёх частей; 8 частей; 12 частей; 16 частей; 18 частей, 24 части		Называет, и находит геометрические фигуры по признакам (цвет, размер, форма).		Умеет обозначать числа цифрами		Итого	
		Н.г.	К.г.	Н.г.	К.г.	Н.г.	К.г.	Н.г.	К.г.	Н.г.	К.г.	Н.г.	К.г.	Н.г.	К.г.	Н.г.	К.г.



## 11. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Для реализации содержания программы **создана** специфическая **среда в виде сказочного Фиолетового Леса** - это организация реально существующей среды в отдельной комнате на тему «Фиолетовый Лес».

№ п/п	Наименование	Количество
1.	Развивающие игры Воскобовича.	30 игр по 10 штук
2.	Сказочные образы (фигуры малого и среднего размера)	17 шт.
3.	Коврофграфы	2 штуки
4.	Панно «Фиолетовый лес» (большой и малый)	2 комплекта
5.	Детские столы	5 штук
6.	Детские стулья	10 штук

1	Планета умножения	6 к-в
2	Шнур-малыш	6 шт.
3	Шнур-Затейник	5 шт.
4	Снеговик	5 шт.
5	Счетовозик	10 шт.
6	Яблонька	5 шт.
7	Ромашка	4 шт.
8	Маркеры	15 шт.
9	Геоконт маленький	15 шт.
10	Геоконт большой	1 шт.
11	Игровизор	13 шт.
12	Геовизор	7 шт.
13	Логоформочки визор	7 шт.
14	Логоформочки трафарет	7 шт.
15	Крестики трафарет	7 шт.
16	Чудо соты трафарет	7 шт.
17	Лого-формочки на ковролине	6 к-в
18	Фонарики на ковролине	7 к-в
19	Полоски цветные на ковролине	9 к-в
20	Черепашки на ковролине	7 к-в
21	Соты на ковролине	7 к-в
22	Крестики на ковролине	7 к-в
23	Цифры на ковролине	2 к-та
24	Буквы красные на ковролине	4 к-та
25	Буквы зеленые на коврографе	4 к-та
26	Буквы синие на ковролине	4 к-та
27	Желтые полоски на ковролине	6 к-в
28	Цветные стрелки на ковролине	3 к-та
29	Цветные полоски на ковролине	3 к-та
30	Цветные листочки-капельки на ковролине	5 к-в
31	Коврограф «Мини ларчик»	15 шт.
32	Коврограф «Ларчик» (полный к-т)	5 к-в
33	Лого формочки 3	10 шт.
34	Соты 1	10 шт.
35	Лого формочки 5	9 шт.
36	Черепашки пирамидка	7 шт.
37	Чудо - цветок	7 шт.
38	Математические корзинки	18,5 наборов
39	Крестики 2	10 шт.
40	Крестики 3	4 шт.
41	Крестики 1	7 шт.
42	Фонарики	7 шт.
43	Волшебная 8 (1)	5 к-в

44	Цифра-домино	7 шт.
45	Конструктор букв большой	1 шт.
46	Конструктор букв маленький	7 шт.
47	Забавные буквы	9 к-в
48	Забавные цифры	7 к-в
49	Прозрачный квадрат	5 шт.
50	Чудесный круг	7 шт.
51	Три кольца	7 шт.
52	Змейка	7 шт.
53	Многоцветный квадрат	7 шт.
54	Двухцветный квадрат	11 шт.
55	Кораблик Плюх	10 шт.
56	Кораблик Буль-буль	8 шт.
57	Кораблик Брызг-брызг	7 шт.
58	Теремки Воскобовича	5 к-в
59	Геоконт Алфавит	7 шт.
60	Мальш Гео	6 шт.
61	Луч Владыка	6 шт.
62	Незримка Всюсь	5 шт.
63	Ворон Метр	6 шт.
64	Лопушок	7 шт.
65	Паучок	7 шт.
66	Медвежонок Мишик	3 шт.
67	Крутик По	4 шт.
68	Галчонок Каррчик	4 шт.
69	Филимон Коттерфильд	6 шт.
70	Гусеница Фифа	4 шт.
71	Золотой плод	6 шт.
72	Околесик	5 шт.
73	Краб-крабыч	5 шт.
74	Пчелка Жужа	5 шт.
75	Китенок Тимошка	6 шт.
76	Долька	5 шт.
77	Капитан	1 шт.
78	Матросы лягушата	3 шт.
79	Радужные гномы	7шт.

## 12. Методическое обеспечение Программы

№ п/п	Название технологии, пособия
1.	Баишева М.И. Интеллектуально-логическое развитие детей дошкольного возраста. Программа-руководство Центра интеллектуальных игр. – СПб.: 2013.
2.	Воскобович В.В. «Нетающие льдинки озера Айс, или сказка о прозрачном квадрате». – СПб.: ООО «РИВ», 2006г.
3.	Воскобович В.В. «Мальш Гео, ворон Метр и Я, дядя Слава, или сказка об удивительном Геоконте». – СПб.: ООО «РИВ», 2006г.
4.	Харько Т.Г., Воскобович В.В. Методическое пособие «Ларчик».-СПб: ООО «РИВ», 2007г.
5.	Харько Т.Г., Воскобович В.В. Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей дошкольного возраста 3 -7 лет «Сказочные лабиринты игры».- ООО «РИВ», 2007-110с.

### 13. ЛИТЕРАТУРА

1. Михайлова З.А., Чеплашкина И.Н, Харько Т.Г. Предматематические игры для детей младшего возраста: Учебно – методическое пособие. – СПб.: .: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2015 -80с.
2. Харько Т.Г., Воскобович В.В. Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей дошкольного возраста 3 -7 лет «Сказочные лабиринты игры».- ООО «РИВ», 2007-110с.
3. Харько Т.Г. Методика познавательного – творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Младший дошкольный возраст. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2013 -192с.
4. Харько Т.Г. Методика познавательного – творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Средний дошкольный возраст. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2013 -192с.
5. Ядыкина С.А., Захарова Т.А. Интеллектуально-логическое развитие детей дошкольного возраста: программа - руководство Центра интеллектуальных игр.