

С УЧЕТОМ МНЕНИЯ
Совета родителей обучающихся в
МБДОУ «Детский сад «Сказочная
поляна»

Протокол №

« 19 »

1
10

2016г.

«УТВЕРЖДЕНО»

Заведующий МБДОУ «Детский сад
«Сказочная поляна»

В.В.Никонова

2016 г.

«ПРИНЯТО»

на общем собрании работников
МБДОУ «Детский сад «Сказочная
поляна»

Протокол №

« 10 »

2
10

2016г.



**Парциальная программа
«Интеллектуалы»
муниципального бюджетного дошкольного
образовательного учреждения
«Детский сад «Сказочная поляна»**

(для воспитанников 4 - 7 лет)

**Технологии развивающего обучения - авторские методики
интеллектуально – творческого развития: логические блоки
Дьенеша, палочки Кюизенера, интеллектуальные игры
Никитина, развивающие игры В.В. Воскобовича**

с. Северное
2016

Аннотация к парциальной образовательной программе «Интеллектуалы»

Автор программы: Михайлова Т.Е.

Актуальность.

Парциальная программа «Интеллектуалы» представляет систему творческих заданий с использованием современных блоков Дьенеша, цветных палочек Х.Кюизенера, развивающих игр В.В. Воскобовича, интеллектуальных игр Б.П. Никитина, головоломок, направленных на развитие интеллектуально – творческих способностей детей дошкольного возраста.

Практическая значимость.

Программа позволяет формировать умение анализировать, сравнивать, обобщать, классифицировать, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами, обдумывать и планировать свои действия; развивать логическое мышление, внимание, речь, память, умение аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения; воспитывать объективное отношение к себе, умение работать в группе, положительную мотивацию к обучению в школе.

Предназначена для детей и педагогов ДОУ.

Возраст детей, участвующих в реализации данной программы 4-7 лет.

Программа реализуется в течение 3 лет.

Инновационная направленность.

Программа направлена на повышение уровня готовности детей к школе посредством развития интеллектуально – творческих способностей детей дошкольного возраста, стремление к самостоятельному познанию.

Степень распространения. МБДОУ «Детский сад «Сказочная поляна».

СОДЕРЖАНИЕ

I. Целевой раздел

- Пояснительная записка.....
- 1.1. Актуальность парциальной образовательной программы.....
- 1.2. Цель и задачи парциальной образовательной программы
- 1.3. Принципы и подходы, осуществляемые в процессе реализации программы.....
- 1.4. Возрастные характеристики развития детей.....
- 1.5. Планируемые результаты освоения детьми дошкольного возраста парциальной образовательной программы.....

II. Содержательный раздел

- 2.1. Тематическое планирование совместной деятельности.
- 2.2. Содержание парциальной образовательной программы.....

III. Организационный раздел

- 3.1. Кадровое обеспечение парциальной образовательной программы...
- 3.2. Материально-техническое обеспечение парциальной образовательной программы.....
- 3.3. Научно-методическое обеспечение парциальной образовательной программы.....
- 3.4. Время и сроки реализации парциальной образовательной программы....
- 3.5. Организация развивающей предметно-пространственной среды.....

IV. Дополнительный раздел

- 4.1. Мультимедийная презентация парциальной образовательной программы

V. Литература.....

I. Целевой раздел

1.1. Актуальность парциальной программы «Интеллектуалы»

Дошкольный возраст – период активного развития познавательной деятельности. В это время происходит становление первых форм абстракции, обобщения и простых умозаключений, переход от практического мышления к логическому, развитие произвольности восприятия, внимания, памяти, воображения. Поэтому одной из актуальных проблем дошкольной педагогики является эффективное развитие интеллектуальных и творческих способностей дошкольников.

Использование развивающих игр в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность: использовать развивающие игры не только на занятиях, но и в игровой деятельности, организованной взрослым, совместной, самостоятельной деятельности, индивидуальной работе с детьми. 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.

Принципы, заложенные в основу этих игр: интерес - познание - творчество становятся максимально действенными. Значимость развивающих игр для развития дошкольников, их многообразие и возрастная адекватность позволяет использовать их для решения указанной проблемы: развитие интеллектуальных и творческих способностей детей дошкольного возраста. Таким образом, с учетом актуальности проблемы организации образовательного процесса, чтобы ребенок играл, развивался и обучался одновременно, мы разработали парциальную программу интеллектуально-творческого развития детей 4-7 лет посредством авторских методик: логических блоков Дьенеша, цветных палочек Кюизенера, интеллектуальных игр Никитина, развивающих игр В.В. Воскобовича.

Работа проводится в три последовательных этапа: средняя, старшая и подготовительная группы.

Одним из средств интеллектуально-творческого развития детей являются развивающие игры. Значимость развивающих игр для развития дошкольников, многообразие и возрастная адекватность позволяет использовать их для решения указанной проблемы: развитие логического мышления, умения анализировать, сравнивать, обобщать, устанавливать и обосновывать причинно – следственные связи.

Настоящая программа представляет систему творческих заданий с использованием авторских методик развивающего обучения: логических блоков Дьенеша, цветных палочек Кюизенера, развивающих игр В.В. Воскобовича, интеллектуальных игр Б.П. Никитина, головоломок, направленных на развитие интеллектуальных и творческих способностей детей дошкольного возраста

Систематическое выполнение целенаправленно подобранных нестандартных заданий, задач, упражнений позволит активизировать интеллектуально - творческую деятельность воспитанников.

Новизна программы: развивающее обучение, построение работы в соответствии конкретным педагогическим замыслом, интеграция разнообразных видов детской деятельности, творческая организация совместной деятельности воспитателя и ребёнка, использование информационно-коммуникативных технологий.

Программа рассчитана на 3 года, предусматривает организацию подгрупповой и индивидуальной работы с детьми 4 - 7 лет.

Форма работы: совместная деятельность педагога с детьми, самостоятельная деятельность, работа в парах, подгруппе, группе, индивидуальная работа с детьми

Общее количество учебных часов совместной деятельности в год - 34.

Режим проведения - 1 раз в неделю во второй половине дня с сентября по май включительно.

Совместная деятельность носит развивающий характер, проходит в игровой форме, с интересным содержанием, творческими, проблемно – поисковыми задачами.

Программный материал подобран в соответствии с возрастными особенностями дошкольников 4-7 лет, рассчитан как на детей с низким уровнем развития, так и одарённых. При этом темпы освоения программы будут разными.

Парциальная программа тесно связана с такими учебными дисциплинами, реализуемыми МБДОУ «Детский сад «Сказочная поляна» как «Развитие элементарных математических представлений», позволяющая углубить представления о множестве, числе, величине, форме, пространстве и времени, закрепить умения и навыки в счете, вычислениях, измерениях, математической терминологии.

Диагностика развития познавательных процессов осуществляется 2 раза в год (вводная - в сентябре, итоговая - в мае).

Программа реализуется в рамках образовательной области «Познавательное развитие».

1.2. Цель и задачи парциальной программы

Цель программы: развитие уровня интеллектуальных и творческих способностей детей 4-7 лет посредством системы развивающих игр.

Задачи:

- Создать условия для развития интеллектуальных и творческих способностей детей с учетом их возрастных и индивидуальных особенностей.
- Формировать представление о математических понятиях: углубление представлений о множестве, числе, величине, форме, пространстве и времени; закрепление умений и навыков в счете, вычислениях, измерениях; закрепление детьми математической терминологии.
- Формировать умения обдумывать и планировать свои действия, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами, проверять результат своих действий.
- Развивать мыслительные действия: анализ, синтез, обобщение, классификация, абстрагирование; речь, умение аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения.
- Формировать интерес к играм, требующим умственного напряжения, интеллектуального усилия, желание и потребность узнавать новое.
- Воспитывать навыки элементарного самоконтроля и саморегуляции, согласовывать свои действия с действиями сверстников и взрослого.

1.3. Принципы и подходы, осуществляемые в процессе реализации программы

В основу программы в целях создания развивающего образовательного пространства положены следующие принципы:

- развивающего образования;
- научной обоснованности и практической применимости;
- полноты, необходимости и достаточности;
- единство воспитательных, развивающих и обучающих целей и задач;
- построение образовательного процесса на адекватных возрасту формах работы с детьми;
- целостность педагогического процесса.

Реализация программы строится на следующих подходах:

1. Деятельностный подход осуществляется в процессе организации различных видов детской деятельности: игровой, коммуникативной, познавательно - исследовательской, конструирования.
2. Личностно-ориентированный подход – во главу угла ставит самобытность ребенка, его самооценку, субъективность процесса обучения, т.е. опора на опыт ребенка, субъектно-субъектные отношения.
3. Индивидуальный подход – учет индивидуальных особенностей детей группы в образовательном процессе.
4. Дифференцированный подход – в образовательном процессе предусмотрена возможность объединения детей по особенностям развития, по интересам, по выбору.

1.4. Возрастные характеристики развития детей

Возрастные особенности детей 4-5 лет

- У детей развиты наблюдательность и любознательность.
- Дети умеют выделять отдельные части и характерные признаки предметов (цвет, форма, величина), развиты умение сравнивать и группировать их по этим признакам. Сформированы обобщенные представления о предметах и явлениях, умение устанавливать простейшие связи между ними.
- Дети самостоятельно умеют обследовать предметы, используя знакомые и новые способы; сравнивать, группировать и классифицировать предметы по цвету, форме и величине.
- Дети знакомы с признаками предметов, умеют определять их цвет, форму, величину, вес. Рассказывают о материалах, из которых сделаны предметы, об их свойствах и качествах. Объясняют целесообразность изготовления предмета из определенного материала.
- Дети могут устанавливать связь между назначением и строением, назначением и материалом предметов.
- Дети знакомы с геометрическими фигурами (круг, треугольник, квадрат, прямоугольник, овал), с цветами (красный, синий, зеленый, желтый, оранжевый, фиолетовый, белый, серый).
- Дети могут определять различные материалы на ощупь, путем прикосновения, поглаживания (характеризуя ощущения: гладкое, холодное, пушистое, жесткое, колючее и др.).
- У детей сформированы образные представления на основе развития образного восприятия в процессе различных видов деятельности.
- Развито умение использовать эталоны как общепринятые свойства и качества предметов (цвет, форма, размер, вес и т. п.); подбирать предметы по 1–2 качествам (цвет, размер, материал и т. п.).
- Дети умеют играть в игры, направленные на закрепление представлений о свойствах предметов, умеют сравнивать предметы по внешним признакам, группировать; составлять целое из частей (кубики, мозаика, пазлы).
- Дети имеют представление о том, что множество («много») может состоять из разных по качеству элементов: предметов разного цвета, размера, формы; умеют сравнивать части множества, определяя их равенство или неравенство на основе составления пар предметов (не прибегая к счету). Дети в речи используют выражения: «Здесь много кружков, одни — красного цвета, а другие — синего; красных кружков больше, чем синих, а синих меньше, чем красных» или «красных и синих кружков поровну».

- Умеют считать до 5 (на основе наглядности), пользуясь правильными приемами счета: называют числительные по порядку; соотносят каждое числительное только с одним предметом пересчитываемой группы; относят последнее числительное ко всем пересчитанным предметам.
- Сформированы представления о порядковом счете, умеют правильно пользоваться количественными и порядковыми числительными, отвечают на вопросы «Сколько?», «Который по счету?», «На каком месте?».
- Сформировано представление о равенстве и неравенстве групп на основе счета.
- Умеют уравнивать неравные группы двумя способами, добавляя к меньшей группе один (недостающий) предмет или убирая из большей группы один (лишний) предмет. Умеют отсчитывать предметы из большего количества; выкладывать, приносить определенное количество предметов в соответствии с образцом или заданным числом в пределах 5.
- На основе счета устанавливают равенство (неравенство) групп предметов в ситуациях, когда предметы в группах расположены на разном расстоянии друг от друга, когда они отличаются по размерам, по форме расположения в пространстве.
- Совершенствованы умения сравнивать два предмета по величине (длине, ширине, высоте), а также умеют сравнивать два предмета по толщине путем непосредственного наложения или приложения их друг к другу; умеют отражать результаты сравнения в речи, используя прилагательные (длиннее — короче, шире — уже, выше — ниже, толще — тоньше или равные (одинаковые) по длине, ширине, высоте, толщине).
- Устанавливают размерные отношения между 3–5 предметами разной длины (ширины, высоты), толщины, располагают их в определенной последовательности — в порядке убывания или нарастания величины. Введены в активную речь детей понятия, обозначающие размерные отношения предметов.
- Развито представление детей о геометрических фигурах: круге, квадрате, треугольнике, прямоугольнике а также шаре, кубе. Умеют выделять особые признаки фигур с помощью зрительного и осязательно-двигательного анализаторов (наличие или отсутствие углов, устойчивость, подвижность и др.).
- Сформированы представления о том, что фигуры могут быть разных размеров: большой — маленький куб (шар, круг, квадрат, треугольник, прямоугольник).
- Развиты умения определять пространственные направления от себя, умеют двигаться в заданном направлении (вперед — назад, направо — налево, вверх — вниз); обозначать словами положение предметов по отношению к себе.
- Знакомы с пространственными отношениями: далеко — близко.

Возрастные особенности детей 5 - 6 лет

- Дети имеют первичные представления об объектах окружающего мира. Имеют представления о предметах и явлениях окружающей действительности. У детей развито умение наблюдать, анализировать, сравнивать, выделять характерные, существенные признаки предметов и явлений окружающего мира.
- Развито умение сравнивать предметы, устанавливать их сходство и различия (найди в группе предметы такой же формы, такого же цвета; чем эти предметы похожи и чем отличаются и т. д.).
- Сформировано умение подбирать пары или группы предметов, совпадающих по заданному признаку.
- Развито умение определять материалы, из которых изготовлены предметы. Умеют сравнивать предметы (по назначению, цвету, форме, материалу), классифицировать их.

- Развито восприятие, умение выделять разнообразные свойства и отношения предметов (цвет, форма, величина, расположение в пространстве и т. п.), включая органы чувств: зрение, слух, осязание, обоняние, вкус.
- Знакомы с цветами спектра: красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый (хроматические) и белый, серый и черный (ахроматические). Умеют различать цвета по светлоте и насыщенности, правильно называть их. Знают особенности расположения цветовых тонов в спектре.
- Знакомы с различными геометрическими фигурами, умеют использовать в качестве эталонов плоскостные и объемные формы.
- Сформировано умение обследовать предметы разной формы; при обследовании включать движения рук по предмету. Расширены представления о фактуре предметов.
- Умеют организовывать дидактические игры, объединять детей в подгруппы по 2–4 человека; умеют выполнять правила игры.
- Развивается у детей в играх память, внимание, воображение, мышление, речь, сенсорные способности детей. Умеют сравнивать предметы, подмечать незначительные различия в их признаках (цвет, форма, величина, материал), объединять предметы по общим признакам, составлять из части целое (складные кубики, мозаика, пазлы), определять изменения в расположении предметов (впереди, сзади, направо, налево, под, над, посередине, сбоку).
- Сформировано желание действовать с разнообразными дидактическими играми и игрушками.
- Дети самостоятельны в игре, игра вызывает у них эмоционально-положительный отклик на игровое действие.
- Умеют подчиняться правилам в групповых играх. У детей воспитана творческая самостоятельность. Сформированы такие качества, как дружелюбие, дисциплинированность. У детей воспитана культура честного соперничества в играх-соревнованиях.
- Умеют создавать множества (группы предметов) из разных по качеству элементов (предметов разного цвета, размера, формы, назначения; звуков, движений); разбивать множества на части и воссоединять их; устанавливать отношения между целым множеством и каждой его частью, понимать, что множество больше части, а часть меньше целого множества; сравнивать разные части множества на основе счета и соотнесения элементов (предметов) один к одному; определять большую (меньшую) часть множества или их равенство.
- Умеют считать до 10; последовательно знакомы с образованием каждого числа в пределах от 5 до 10 (на наглядной основе).
- Умеют сравнивать рядом стоящие числа в пределах 10 на основе сравнения конкретных множеств; получать равенство из неравенства (неравенство из равенства), добавляя к меньшему количеству один предмет или убирая из большего количества один предмет.
- Сформировано умение понимать отношения рядом стоящих чисел. Умеют отсчитывать предметы из большого количества по образцу и заданному числу (в пределах 10).
- Совершенствовано умение считать в прямом и обратном порядке (в пределах 10). Считают предметы на ощупь, считают и воспроизводят количество звуков, движений по образцу и заданному числу (в пределах 10).
- Знакомы с цифрами от 0 до 9.
- Знакомы с порядковым счетом в пределах 10, умеют различать вопросы «Сколько?», «Который?» («Какой?») и правильно отвечать на них.

- Сформировано представление о равенстве: определяют равное количество в группах, состоящих из разных предметов; правильно обобщают числовые значения на основе счета и сравнения групп.
- Дети понимают то, что число не зависит от величины предметов, расстояния между предметами, формы, их расположения, а также направления счета (справа налево, слева направо, с любого предмета).
- Знакомы с количественным составом числа из единиц в пределах 5 на конкретном материале: 5 — это один, еще один, еще один, еще один и еще один.
- Умеют: устанавливать размерные отношения между 5–10 предметами разной длины (высоты, ширины) или толщины, систематизировать предметы, располагая их в возрастающем (убывающем) порядке по величине, отражать в речи порядок расположения предметов и соотношение между ними по размеру.
- Умеют сравнивать два предмета по величине (длине, ширине, высоте) опосредованно — с помощью третьего (условной меры), равного одному из сравниваемых предметов.
- У детей развит глазомер, умеют находить предметы длиннее (короче), выше (ниже), шире (уже), толще (тоньше) образца и равные ему.
- Сформировано понятие о том, что предмет можно разделить на несколько равных частей (на две, четыре).
- Умеют называть части, полученные от деления, сравнивать целое и части, понимать, что целый предмет больше каждой своей части, а часть меньше целого.
- Дети знакомы с овалом на основе сравнения его с кругом и прямоугольником.
- Дети имеют представление о четырехугольнике: подведены к пониманию того, что квадрат и прямоугольник являются разновидностями четырехугольника.
- У детей развита геометрическая зоркость: умеют анализировать и сравнивать предметы по форме, находят в ближайшем окружении предметы одинаковой и разной формы.
- Развито представление о том, как из одной формы сделать другую.
- У детей совершенствовано умение ориентироваться в окружающем пространстве; понимать смысл пространственных отношений (вверху — внизу, впереди (спереди) — сзади (за), слева — справа, между, рядом с, около); двигаться в заданном направлении, меняя его по сигналу, а также в соответствии со знаками — указателями направления движения (вперед, назад, налево, направо и т. п.); определять свое местонахождение среди окружающих людей и предметов.
- Умеют ориентироваться на листе бумаги (справа — слева, вверху — внизу, в середине, в углу).

Возрастные особенности детей 6-7 лет

- У детей сформированы первичные представления об объектах окружающего мира.
- Дети имеют представления о существенных характеристиках предметов, о свойствах и качествах различных материалов. Расширены представления о качестве поверхности предметов и объектов.
- Умеют применять разнообразные способы обследования предметов (наложение, приложение, сравнение по количеству и т. д.).
- Совершенствована координация рук и глаз; развита мелкая моторика рук в разнообразных видах деятельности.
- Развито умение созерцать предметы, явления (всматриваться, вслушиваться), направляя внимание на более тонкое различие их качеств.
- Умеют выделять в процессе восприятия несколько качеств предметов; сравнивать предметы по форме, величине, строению, положению в пространстве, цвету; выделять характерные детали, красивые сочетания цветов и оттенков.

Михайлова Татьяна Евгеньевна

- Развито умение классифицировать предметы по общим качествам (форме, величине, строению, цвету).
- Дети знают о хроматических и ахроматических цветах.
- Дети умеют играть в различные дидактические игры. Развито умение организовывать игры, исполнять роль ведущего.
- Умеют согласовывать свои действия с действиями ведущего и других участников игры.
- Развита в игре сообразительность, умение самостоятельно решать поставленную задачу.
- Развиты и закреплены сенсорные способности.
- Проявляют и развиты в игре необходимых для подготовки к школе качеств: произвольного поведения, ассоциативно-образного и логического мышления, воображения, познавательной активности.
- Развиты общие представления о множестве: умеют формировать множества по заданным основаниям, видеть составные части множества, в которых предметы отличаются определенными признаками.
- Умеют объединять, дополнять множества, удалять из множества части или отдельные его части. Умеют устанавливать отношения между отдельными частями множества, а также целым множеством и каждой его частью на основе счета, составления пар предметов или соединения предметов стрелками.
- Совершенствованы навыки количественного и порядкового счета в пределах 10. Знакомы со счетом в пределах 20 без операций над числами. Знакомы с числами второго десятка.
- Закреплено понимание отношений между числами натурального ряда, умение увеличивать и уменьшать каждое число на 1.
- Умеют называть числа в прямом и обратном порядке (устный счет), последующее и предыдущее число к названному или обозначенному цифрой, определять пропущенное число.
- Знакомы с составом чисел в пределах 10.
- Умеют раскладывать число на два меньших и составлять из двух меньших большее (в пределах 10, на наглядной основе).
- Умеют на наглядной основе составлять и решать простые арифметические задачи на сложение и на вычитание; при решении задач пользоваться знаками действий: плюс, минус и знаком отношения равно.
- Умеют считать по заданной мере, когда за единицу счета принимается не один, а несколько предметов или часть предмета.
- Умеют делить предмет на 2–8 и более равных частей путем сгибания предмета, а также используя условную меру; правильно обозначать части целого (половина, одна часть из двух (одна вторая), две части из четырех (две четвертых) и т. д.); устанавливать соотношение целого и части, размера частей; находить части целого и целое по известным частям.
- Сформированы у детей первоначальные измерительные умения. Умеют измерять длину, ширину, высоту предметов (отрезки прямых линий) с помощью условной меры (бумаги в клетку).
- Знают известные геометрические фигуры, их элементы (вершины, углы, стороны) и некоторые их свойства.
- Знают о многоугольнике (на примере треугольника и четырехугольника), о прямой линии, отрезке прямой.
- Умеют распознавать фигуры независимо от их пространственного положения, изображать, располагать на плоскости, упорядочивать по размерам, классифицировать, группировать по цвету, форме, размерам.

- Моделировать геометрические фигуры; составлять из нескольких треугольников один многоугольник, из нескольких маленьких квадратов — один большой прямоугольник; из частей круга — круг, из четырех отрезков — четырехугольник, из двух коротких отрезков — один длинный и т. д.; конструировать фигуры по словесному описанию и перечисления. Составляют тематические композиции из фигур по собственному замыслу.
- Умеют анализировать форму предметов в целом и отдельных их частей; воссоздавать сложные по форме предметы из отдельных частей по контурным образцам, по описанию, представлению.
- Дети умеют ориентироваться на ограниченной территории (лист бумаги, учебная доска, страница тетради, книги и т.д.); располагать предметы и их изображения в указанном направлении, отражать в речи их пространственное расположение (вверху, внизу, выше, ниже, слева, справа, левее, правее, в левом верхнем (правом нижнем) углу, перед, за, между, рядом и др.).
- Знакомы с планом, схемой, маршрутом, картой. У детей развита способность к моделированию пространственных отношений между объектами в виде рисунка, плана, схемы.
- Умеют «читать» простейшую графическую информацию, обозначающую пространственные отношения объектов и направление их движения в пространстве: слева направо, справа налево, снизу вверх, сверху вниз; самостоятельно передвигаться в пространстве, ориентируясь на условные обозначения (знаки и символы).

1.5. Планируемые результаты освоения детьми дошкольного возраста парциальной образовательной программы

- Созданы условия для развития интеллектуальных и творческих способностей детей с учетом их возрастных и индивидуальных особенностей.
- Сформированы представления о математических понятиях: углубление представлений о множестве, числе, величине, форме, пространстве и времени; закрепление умений и навыков в счете, вычислениях, измерениях; закрепление детьми математической терминологии.
- Сформированы умения обдумывать и планировать свои действия, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами, проверять результат своих действий.
- Развиты мыслительные действия: анализ, синтез, обобщение, классификация, абстрагирование; речь, умение аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения.
- Сформирован интерес к играм, требующим умственного напряжения, интеллектуального усилия, желание и потребность узнавать новое.
- Развиты навыки элементарного самоконтроля и саморегуляции, согласовывать свои действия с действиями сверстников и взрослого.

Способы проверки результатов освоения программы

Подведение итоговых результатов освоения программы осуществляется с помощью диагностики, основными методами которого являются беседа, наблюдение, исследовательские методы Д. Векслера, Л.А. Венгера и В.В. Холмовской, содержащие инструментарий измерения результатов и показывающие уровень развития познавательных процессов детей 4 – 7 лет.

Результативность освоения программы отслеживается в начале и в конце учебного года в ходе диагностики познавательных процессов, которая проводится воспитателями ДООУ. По результатам диагностики можно судить об изменениях в развитии дошкольников в каждый возрастной период. Все результаты заносятся в сводную таблицу. Сравнение первоначальных и итоговых результатов позволяет оценить уровень усвоения программного материала на каждом этапе реализации программы.

**Диагностика познавательного развития
воспитанников МБДОУ «Детский сад «Сказочная поляна» 4-5 лет**

№п/ п	Ф. И. О. ребенка	Отнесение свойств предмета к заданным эталонам <i>1а</i>		Овладение моделирующим перцептивным действием <i>2а</i>		Овладение действием идентификации <i>3а</i>		Овладение действиями наглядно-образного мышления <i>4а</i>		Сформированность действий логического мышления <i>5а</i>	
		Начало года	Конец года	Начало года	Конец года	Начало года	Конец года	Начало года	Конец года	Начало года	Конец года
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

**Диагностика познавательного развития
воспитанников МБДОУ «Детский сад «Сказочная поляна» 5-6 лет**

№п/ п	Ф. И. О. ребенка	Отнесение свойств предмета к заданным эталонам <i>1а</i>		Овладение моделирующим перцептивным действием <i>2а</i>		Овладение действием идентификации <i>3а</i>		Овладение действиями наглядно-образного мышления <i>4а</i>		Сформированность действий логического мышления <i>5а</i>	
		Начало года	Конец года	Начало года	Конец года	Начало года	Конец года	Начало года	Конец года	Начало года	Конец года
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Михайлова Татьяна Евгеньевна

**Диагностика познавательного развития
воспитанников МБДОУ «Детский сад «Сказочная поляна» 6-7 лет**

№	Ф.И. ребёнка	Возраст	Уровни развития познавательных процессов															
			Способность устанавливать причинно-следственные связи		Отношение к школе		Объём кратковременной памяти и внимания		Способность к анализу, синтезу		Способность к обобщению		Способность классифицировать и обобщать словесный материал		Развитие моторики руки		Итого	
			Начало года	Конец года	Начало года	Конец года	Начало года	Конец года	Начало года	Конец года	Начало года	Конец года	Начало года	Конец года	Начало года	Конец года	Начало года	Конец года
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

Михайлова Татьяна Евгеньевна

II. Содержательный раздел

2.1. Тематическое планирование совместной деятельности (логические блоки Дьенеша, Палочки Кюизенера, игры Воскобовича, кубики Никитина)

Календарно-тематический план работы с детьми средней группы возраста 4 - 5 лет

Сентябрь

Развивающие игры Воскобовича:

1. Игра "Геоконт"

Цель: закрепление названий геометрических фигур: «треугольник», «квадрат», «прямоугольник».

Задачи:

1. Закреплять порядковый счет в пределах 5.
2. Развивать зрительное внимание, фонематическое восприятие.
3. Воспитывать усидчивость.

Совместная деятельность педагога с детьми.

2. Игра "Квадрат Воскобовича (двухцветный)"

Цель: закрепление знаний эталонов цвета, формы.

Задачи:

1. Уточнить представления о форме: (квадрат, прямоугольник, треугольник)
2. Развивать мелкую моторику рук.
3. Воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам.

Непосредственная образовательная деятельность

3. Игра "Чудо крестики"

Цель: создание силуэтов из геометрических фигур.

Задачи:

1. Формировать умение составлять изображение по схеме.
2. Развивать творческое воображение.
3. Воспитывать интерес к играм.

Интеллектуальные игры Никитина (кубики):

- «Сложи узор» (из 4 кубиков –по замыслу –кубики Никитина);
- «Паркетный пол» (составление квадрата из 4 частей);
- «Заклей вазу», «Собери картинку» (из 4 частей);
- «Сложи узор» (из 9 кубиков Никитина по образцу: гриб, бабочка, катушка);
- «Волшебные фигуры» (составление силуэтов из геометрических фигур).

Цветные палочки Кюизенера:

1. «Найди и покажи».

Найди и покажи палочку такую же по цвету и по длине.

-Отбери все красные (синие, желтые и т. д.), палочки такой же длины.

Отбери по одной палочке разного цвета.

-Перечисли все цвета всех палочек на столе.

-Раскрась шарик так, чтобы цвет его и палочки был одинаковым (разным).

-Сопоставить палочки одновременно по цвету и длине. «Синяя палочка короче оранжевой,

но длиннее всех остальных» и т.д.

Сравнить палочки и цвет.

Найти и показать самую короткую и длинную палочку и назвать его цвет.

Выбрать две палочки и найти среди них длинную (короткую).

2.«Строим дорожки».

Учить различать и группировать палочки по цвету, осваивать эталоны цвета и их названия,

использовать в речи слова: такая же, одинаковые, одинаковые по цвету и длине и т.д. развивать зрительный глазомер, учить понимать поставленную задачу, формировать навык самоконтроля и самооценки.

Ребёнку предлагается выбрать цвет и строить дорожку (белую, голубую) и т.д.

3.«Поезд»

Развивать представления о длине, сравнивать полоски по длине.

Каждый ребёнок строит поезд: присоединяет к паровозу, начиная с самого длинного (или наоборот: с короткого).

4.«Цвет и число»

Учить детей отбирать полоски нужного цвета и числового обозначения по словесному указанию взрослого; подвести к выводу, что у палочки каждого цвета есть свое число.

Педагог предлагает построить необычный поезд из цветных палочек, посадить в вагончики пассажиров, детям предлагается узнать, сколько мест в каждом в вагончике, дети находят ответ практическим путем: берут белые палочки и накладывают на вагончики каждого цвета.

Логические блоки Дьенеша:

Знакомство с блоками Дьенеша. Д/и «Найдите, такую же фигуру, как эта по цвету (форме, размеру)» (с показом, без показа).

Цель: Знакомить с логическими блоками, повторить название геометрических фигур, основных цветов. понятия «большой- маленький».

Д/и « Волшебный мешочек».

Цель: Учить детей находить геометрические фигуры наощупь. Закрепить знание о цвете.

Д/и «Что изменилось».

Цель: Развитие у детей внимания, памяти и связной речи.

Октябрь

Развивающие игры Воскобовича:

1. Геоконт

Цель: развитие умения придумывать новые фигуры.

Задачи:

1. Закреплять умение определять верхние левый и правый углы.
2. Развивать творческое воображение, пространственное мышление.
3. Воспитывать интерес к развивающим играм.

Непосредственная образовательная деятельность

2.Квадрат Воскобовича (двухцветный)

Цель: развитие элементов логического мышления и воображения.

Задачи:

1. Формировать умение конструировать плоскостные фигуры (мышку, ежика).
2. Развивать речь, пространственное и логическое мышление.
3. Воспитывать самостоятельность, активность.

Совместная игровая деятельность с опорой на сказку.

3. Чудо - соты

Михайлова Татьяна Евгеньевна

Цель: знакомство с новой игрой.

Задачи:

1. Формировать умение правильно располагать детали в соте.
2. Развивать сенсорные способности: восприятие цвета, формы, величины.
3. Воспитывать инициативность и самостоятельность.

Интеллектуальные игры Никитина (кубики):

- «Исправь ошибку» (кубики Никитина: неправильно подобран или повернут кубик);
- «Составь новую фигуру» (из имеющихся геометрических фигур);
- «По замыслу» (составление силуэта из счётных палочек); «Переконструируй» (домик в будку для собаки).

Цветные палочки Кюизенера:

1. «Море волнуется»

Учить следовать заданному алгоритму, точно выполнять словесную инструкцию.

Дети изображают волны по словесной инструкции.

2. «Ленточки в подарок»

Задачи повторяются.

Ребенок выбирает для своей игрушки по две понравившиеся ему одинаковые ленточки - палочки.

3. «Заборы низкие и высокие»

Развивать представления о высоте, о длине, сравнивать предметы по высоте и длине.

4. «Число и цвет»

Закреплять понятие: «который по счёту».

Составить из палочек- вагонов поезд от самой короткой до самой длинной. Предлагает ответить, каким по порядку стоит голубой вагон?

Вагон какого цвета стоит четвертым?

Какого цвета вагон левее желтого?

Логические блоки Дьенеша:

Д/и «Найди не такую».

Цель: Продолжать знакомить с логическими блоками.

Д/и «4-й лишний».

Цель: Развитие умение выделить существенные признаки.

Д/и «Продолжи ряд».

Цель: Учить находить закономерности в ряду картинок и продолжать этот ряд.

Ноябрь

Развивающие игры Воскобовича:

1. Квадрат Воскобовича (двухцветный)

Цель: развитие умений детей придумывать и складывать фигуры по схеме.

Задачи:

1. Способствовать освоению приемов конструирования фигур по схемам (лодочку, рыбку).

2. Развивать речь, воображение, творческие способности.

3. Воспитывать отзывчивость и доброту.

Совместная игровая деятельность с опорой на сказку.

2. Чудо - соты

Цель: формирование умений детей собирать несложные фигуры ориентироваться на цвет деталей.

Михайлова Татьяна Евгеньевна

Задачи:

1. Формировать умение правильно конструировать предметные формы по схеме «Цветок», «Бабочки», «Богатырь», «Ваза».
2. Развивать глазомер, мелкую моторику рук.
3. Воспитывать самостоятельность.

Самостоятельная деятельность детей

3. Шнур – затейник

Цель: развитие творческого мышления.

Задачи:

1. Формировать умение с помощью шнура «вышивать» узор.
2. Развивать умение конструировать предметные формы по схемам.
3. Воспитывать интерес к развивающим играм Воскобовича.

Интеллектуальные игры Никитина (кубики):

- «Придумай сам» (узор из 9 кубиков Никитина);
- «Конструктор» (составление силуэтов из геометрических фигур: робот, кошечка и др.);
- «Дорожка из квадратов» (составление квадратов из 4 частей, по –разному разрезанных);
- «Золотой дыру в шаре».

Цветные палочки Кюизенера:

1. «Подбираем к домику крышу»

Закрепить эталоны цвета и их названия.

Предлагается детям выложить домики в порядке увеличения их размеров и подбирать к каждому домику крышу — палочку.

2. «Дом и мебель для матрёшки»

Учить устанавливать соответствие между цветом и числом.

Предлагается построить дом, отбирая для стен — красные палочки, желтые — для крыши, розовую — для трубы.

3. «Лесенка высокая и низкая»

Развивать представления о высоте, о длине, сравнивать предметы по высоте и длине.

Педагог обращает внимание детей на то, что на крышах домов написаны цифры. Детям нужно подобрать палочки в соответствии с цветом крыши и написанной на ней цифрой и построить из них заборы.

4. «Как разговаривают числа?»

Учить оперировать числовыми значениями цветных палочек, познакомит детей со знаками «>», «<».

Учить записывать и читать записи: $3 < 4$, $4 > 3$.

Педагог говорит, что числа умеют разговаривать не словами, а знаками. Предлагает взять в левую руку палочку красного цвета, а в правую — голубую.

-Какие числа у вас в руках?

-Что нужно делать, чтобы сравнивать эти числа?

Подводит детей к выводу о том, что для того, чтобы сравнивать эти числа, нужно приложить палочки друг к другу или наложить друг на друга.

Логические блоки Дьенеша:

Д/и «Найди пару».

Цель: Развивать внимание, умение анализировать и делать выводы, объяснять, развивать связную речь

Д/и «Второй ряд».

Цель :Развивать внимание, умение анализировать и делать выводы, объяснять, развивать

Михайлова Татьяна Евгеньевна

связную речь. умение находить закономерности.

Декабрь

Развивающие игры Воскобовича:

1. Чудо - соты

Цель: формирование умений детей придумывать фигуры с опорой на схему.

Задачи:

1. Закрепить геометрические фигуры, уточнить целое – части.
2. Развивать творческие способности и мелкую моторику рук.
3. Воспитывать любознательность и активность.

Совместная игровая деятельность.

2. Шнур - затейник

Цель: развитие моторики, пространственных отношений.

Задачи:

1. Формировать умение «вышивать» цифры.
2. Развивать мелкую моторику.
3. Воспитывать усидчивость.

Непосредственная образовательная деятельность

3. Квадрат Воскобовича (четырёхцветный)

Цель: знакомство с новой игрой.

Задачи:

1. Закреплять знание эталонов цвета, формы.
2. Развивать воображение, зрительную память.
3. Воспитывать интерес к развивающими играми Воскобовича.

Интеллектуальные игры Никитина (кубики):

- Головоломки с палочками. «Собери квадрат»;
- «Уголки» (кресло, диван); «Сложи цветок» (из 4 частей);
- «Закрой отверстия в парусе».

Цветные палочки Кюизенера:

1. «Собачка»

Учить отбирать палочки нужного цвета и числового значения по словесному указанию взрослого.

Каждый ребёнок самостоятельно отбирает нужные палочки, называет их цвет и количество, составляет собачку.

2. «Мосты через реку»

Развивать представления о ширине и длине.

Каждый ребёнок намечает, в каком именно месте реки он будет строить мост, и подбирает для него палочки соответствующей длины, чтобы их длина перекрывала ширину реки.

3. «Ковер самолет»

Продолжать рассказывать сказки по ролям, закрепить представление о геометрических фигурах, закрепить порядковый счет; выкладывание цифрового ряда с помощью палочек Кюизенера.

Инсценировка сказки «Колобок», дети по порядку считают героев и выкладывают числовой ряд по порядку от 1 до 10 и называют от 10 до 1.

1. «Цвет и число»

Учить детей отбирать полоски нужного цвета и числового обозначения по словесному указанию взрослого; подвести к выводу, что у палочки каждого цвета есть свое число.

Педагог предлагает построить необычный поезд из цветных палочек, посадить в

Михайлова Татьяна Евгеньевна

вагончики пассажиров, детям предлагается узнать, сколько мест в каждом в вагончике, дети находят ответ практическим путем: берут белые палочки и накладывают на вагончики каждого цвета.

Логические блоки Дьенеша:

Д/и «Клад».

Д/и «Игра с одним обручем».

Развивать связную речь, память, внимание.

Учить классифицировать по 2 признакам (цвет-цвет) развитие речи.

Д/и «Чего не хватает».

Цель: Развитие мышления, внимания, учит делать умозаключения.

Д/и «Игра с двумя обручами».

Развитие мышления, внимания, учит делать умозаключения.

Цель: Учить классифицировать по 2 признакам (цвет-форма).

Январь

Развивающие игры Воскобовича:

1. Цифрята - зверята

Цель: знакомство с новой игрой.

Задачи:

1. Закреплять знание детей о цифрах до 5.

2. Развивать память.

3. Воспитывать усидчивость.

Непосредственная образовательная деятельность

2. Квадрат Воскобовича (четырёхцветный)

Цель: развитие умений детей складывать фигуры по схеме.

Задачи:

1. Способствовать освоению приемов конструирования фигур по схемам «Летучая мышь», «Домик», «Красный квадрат»

2. Развивать воображение, зрительную память.

3. Воспитывать самостоятельность, активность.

Совместная игровая деятельность.

3. Шнур - затейник

Цель: закрепление умений детей «вышивать» геометрические фигуры.

Задачи:

1. Закрепить название геометрических фигур круг, квадрат, треугольник.

2. Развивать координацию рук и глаза.

3. Воспитывать самостоятельность.

Интеллектуальные игры Никитина (кубики):

• «Измени предмет» (путём перекладывания палочек);

• «Уникуб» (поезд – игры Никитина);

• «Составь фигуру» (5 одинаковых геометрических фигур, по-разному разрезанных);

• «Весёлые картинки» (из геометрических фигур).

Цветные палочки Кюизенера:

1. «Белочка и Ёжик идут на день рождения»

Учить составлять изображения предметов простой формы.

Ребенок выбирает для понравившейся игрушки «подарок» — «коврик», «торт»,

«платочек». Для того чтобы эти подарки стали красивыми их надо заполнить цветными

Михайлова Татьяна Евгеньевна

палочками.

2.«Конструирование плотов на реке»

Развивать представления о ширине («широкий», «узкий») и т.д., сравнивать предметы по ширине, подбирать плоты по размеру.

Педагог предлагает построить плоты, на которых можно проплыть под мостом. Дети приходят к выводу, о том что проемы у моста разные («узкий», «пошире», «широкий»).

3. «Весы»

Закреплять понимание отношений между числами натурального ряда «больше, меньше, больше на ..., меньше на ...», умение увеличивать и уменьшать каждое из чисел на 1.

Упражнять в решении простых арифметических действий.

Дети на одну чашу весов помещают палочку большего размера (например-5 , на другую-4). Аналогично сравнивают другие числа.

4. «Число и цвет»

Закреплять понятие: «который по счёту».

Составить из палочек- вагонов поезд от самой короткой до самой длинной. Предлагает ответить, каким по порядку стоит голубой вагон?

Вагон какого цвета стоит четвертым?

Какого цвета вагон левее желтого?

Логические блоки Дьенеша:

Знакомство с карточками с изображенными свойствами. Д/и «Кто быстрее соберет».

Цель: Познакомить детей с карточками с изображенными свойствами блоков.

Д/и «Заселим в домики».(2 признака)

Цель: Закреплять умение детей ориентироваться по карточкам- признакам. Учить детей классифицировать блоки по 2 признакам.

Февраль

Развивающие игры Воскобовича:

1. Квадрат Воскобовича (четырёхцветный)

Цель: развитие умений детей придумывать сказку и складывать свои фигуры.

Задачи:

- 1.Способствовать освоению приемов конструирования фигур.
2. Развивать сенсорные и познавательные способности.
3. Воспитывать желание доводить начатое дело до конца.

Совместная игровая деятельность.

2. Цифрята - зверята

Цель: формирование умений в счете до 5.

Задачи:

- 1.Закреплять умение детей находить цифры и соотносить число с его игровым названием.
2. Развивать у детей умение сравнивать, анализировать.
- 3.Воспитывать самостоятельность.

Непосредственно-образовательная деятельность

3. Прозрачный квадрат

Цель: знакомство с новой игрой.

Задачи:

1. Упражнять детей в сложении фигур по образцу.
2. Развивать логическое мышление.
3. Воспитывать интерес новой игре.

Интеллектуальные игры Никитина (кубики):

- «Сложи узор» (кубики Никитина – с зарисовкой узоров в тетради в клетку);
- «Придумай головоломку» (с палочками);
- «Помоги Буратино» (подобрать ключ к отверстию определённой формы);
- «Монгольская игра» (составление простых силуэтов по образцу: теремок, фигурки животных).

Цветные палочки Кюизенера:

1. «Коврик для кошки»

Учить различать палочки по длине и по цвету, составлять квадрат из палочек.

Предлагается детям сделать коврик для кошки (например, квадратный ковер красного цвета).

2. «Моделируем прямоугольник»

Дети составляют разные квадраты и прямоугольники.

3. «Книжки на полке»

Сравнивать предметы по толщине, сопровождая результат сравнения по толщине: «толще — тоньше».

Педагог говорит: «В библиотеку привезли пачки книг, журналов, газет, их нужно положить на полку. Давайте сделаем из 2 черных палочек полку. Пачки голубого цвета — книги, красного цвета — журналы, желтого цвета — газеты. Дети сравнивают пачки книг, журналов, газет по толщине.

4. «Игра с Винни — Пухом»

Упражнять в счете в пределах 10, познакомить с образованием числа 6.

Аналогично знакомятся с образованием чисел 7, 8, 9, 10.

Дети строят дом для пятачка. Подбирают палочки в соответствии с цветом крыши и написанной на ней цифрой. Обсуждают длину фиолетовой палочки: длина палочки больше желтой на 1. «К 5 прибавить 1 получится число 6».

Логические блоки Дьенеша:

Д/и «Переводчик».

Цель: Знакомить детей с знаками – X

Д/и «Художник».

Цель: Развитие творческого мышления.

Д/и «На свою веточку».

Цель: Учить детей определять свойства блоков по карточкам.

Март

Развивающие игры Воскобовича:

1. Цифрята - зверята

Цель: закрепление цифр.

Задачи:

1. Различать цифры от 1 до 5.

2. Развивать мелкую моторику рук.

3. Воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам.

Самостоятельная деятельность детей

2. Чудо – цветик

Цель: знакомство с новой игрой.

Михайлова Татьяна Евгеньевна

Задачи:

1. Формировать умение соотносить целое и части.
2. Развивать математические представления.
3. Воспитывать интерес к новой игре.

Совместная игровая деятельность

3. Прозрачный квадрат

Цель: формирование умений детей составлять одну фигуру из нескольких.

Задачи:

1. Закреплять название геометрических фигур.
2. Развивать творческие способности.
3. Воспитывать самостоятельность.

Интеллектуальные игры Никитина (кубики):

- «Кубики для всех» (Никитин);
- «Красивые узоры» (геометрическая мозаика);
- «Волшебное превращение» (несколько геометрических фигур одной формы в разные сюжетные образы),
- «Починиковрик».

Цветные палочки Кюизенера:

1. «Подбираем ленточки к фартучкам»

Учить следовать заданному алгоритму, точно выполнять словесную инструкцию.

Детям раздаются фартучки всей цветовой гаммы палочек Кюизенера.

2. «Моделируем квадрат»

Развивать представления о квадрате, о прямоугольнике.

3. «Выставка собак»

Предлагается выложить отгадку загадки из палочек и представить её, придумать кличку, назвать породу, рассказать какая эта собака и что умеет делать.

4. «К сказочным героям»

Продолжать формировать творческое воображение, логику мышления и действий закрепить навыки прямого счета до 10.

Дети называют цвет соответственно по счету дней недели

понедельник — белый

вторник — розовый,

среда — голубой,

четверг — красный

пятница — желтый

суббота — фиолетовый.

воскресенье — черный.

Логические блоки Дьенеша:

Д/и «Кто хозяин».

Цель: Закрепить умение определять свойства блоков по карточкам. Развивать память, связную речь.

Д/и «Игра с двумя обручами».

Цель: Учить детей обобщать, классифицировать, развивать связную речь.

Апрель

Развивающие игры Воскобовича:

1. Волшебная восьмерка

Цель: формирование умений детей конструировать цифры по схеме.

Задачи:

1. Закреплять прямой счет.
2. Развивать память, мышление, воображение, речь.
3. Воспитывать активность и самостоятельность.

Непосредственно-образовательная деятельность

2. Чудо - цветок

Цель: формирование умений детей конструировать заданную форму.

Задачи:

1. Формировать умение конструировать «Птичку», «Рыбу», «Черепашу», «Лошадь».
2. Развивать память, внимание, логическое мышление.
3. Воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми, привычку заниматься сообща.

Совместная игровая деятельность

3. Прозрачная цифра

Цель: закрепление порядкового счета.

Задачи:

1. Упражнять в сложении цифры одного цвета.
2. Развивать умение анализировать, сравнивать.
3. Воспитывать самостоятельность, активность.

Интеллектуальные игры Никитина (кубики):

- «Придумай головоломку» (с палочками: составление любой фигуры и преобразование её);
- «Колумбово яйцо» (составление яйца);
- «Составь картинку» (из 5-6 частей по-разному разрезанных);
- «Уголки» (ворота, домик, башня).

Цветные палочки Кюизенера:

1. «Улица разноцветных палочек»

Принцип окраски палочек.

Дети строят дома по цвету: белый домик для белых «единичек», черный дом для «семерок» и т.д.

Затем дети сравнивают, чем они похожи.

2. «Стулья для семьи»

Учить сравнивать предметы по величине, обозначать результат сравнения (выше – ниже, шире — уже, больше — меньше).

Педагог предлагает сделать из 4 желтых палочек стул, рядом сделать большой стол.

Предлагает сделать стульчик для маленького ребёнка, сравнивать стулья.

3. «Как разговаривают числа?»

Учить оперировать числовыми значениями цветных палочек, познакомит детей со знаками «>», «<».

Учить записывать и читать записи: $3 < 4$, $4 > 3$

Педагог говорит, что числа умеют разговаривать не словами, а знаками. Предлагает взять в левую руку палочку красного цвета, а в правую – голубую.

-Какие числа у вас в руках?

Михайлова Татьяна Евгеньевна

-Что нужно делать, чтобы сравнивать эти числа?

Подводит детей к выводу о том, что для того, чтобы сравнивать эти числа, нужно приложить палочки друг к другу или наложить друг на друга.

4. «Ковер самолет»

Продолжать рассказывать сказки по ролям, закрепить представление о геометрических фигурах, закрепить порядковый счет; выкладывание цифрового ряда с помощью палочек Кюизенера .

Инсценировка сказки «Колобок», дети по порядку считают героев и выкладывают числовой ряд по порядку от 1 до 10 и называют от 10 до 1.

Логические блоки Дьенеша:

Д/и «Заселим в домики».(3 признака)

Цель: Учить детей классифицировать блоки по 3 признакам.

Д/и «На свою веточку».

Цель: Закрепить умение определять свойства блоков по карточкам. Развивать память, связную речь.

Май

Развивающие игры Воскобовича:

1. Игровизор

Цель: знакомство с новой игрой.

Задачи:

1. Закреплять счет до 5
2. Развивать внимание, память, мышление, воображение.
3. Воспитывать интерес к развивающими играми Воскобовича.

Совместная игровая деятельность

2. Прозрачная цифра

Цель: закрепление умений складывать цифры соответствующие количеству предметов.

Задачи:

1. Продолжать формировать умение детей сортировать пластинки по цвету, по количеству палочек на пластинке.
2. Развивать монологическую речь.
3. Воспитывать познавательный интерес.

Непосредственно-образовательная деятельность

3. Волшебная восьмерка

Цель: Закрепление цифр.

Задачи:

1. Закреплять знание детьми « Волшебных» слов.
2. Развивать речь, внимание, память.
3. Воспитывать усидчивость

Интеллектуальные игры Никитина (кубики):

- «Кубикидлявсех» (Никитин);
- «Превращение яйца» (на материале игры Колумбово яйцо – превращение яйца в курочку Рябу);
- «Переконструируй» (один силуэт в другой);
- «Как изменилась фигура?» (цвет,размер).

Цветные палочки Кюизенера:

1. «Слонёнок»

Развивать умение создавать образ слоненка, сравнивать предметы по длине.

Михайлова Татьяна Евгеньевна

Обозначать словами результат сравнения

Дети строят образ слонёнка, идущего направо и налево.

2.«Твой любимый цветок»

Учить находить в изображаемой конструкции сходство с выбранным цветком (в строении, пропорции частей); сравнивать предметы по длине. Упражнять в счете, в умении отсчитывать меньшее количество из большего.

Педагог предлагает каждому ребёнку сделать из палочек любимый цветок. Рассказать о своем цветке. Какой он? Кому бы хотел подарить свой цветок?

3.«Мы с Тamarой ходим парой»

Упражнять детей в счёте двойками. Осмысленно использовать математическое понятие «пара».

4. «Игра с Винни — Пухом»

Упражнять в счете в пределах 10, познакомить с образованием числа 6.

Аналогично знакомятся с образованием чисел 7,8,9,10.

Дети строят дом для пятачка. Подбирают палочки в соответствии с цветом крыши и написанной на ней цифрой. Обсуждают длину фиолетовой палочки: длина палочки больше желтой на 1. «К 5 прибавить 1 получится число 6».

Логические блоки Дьенеша:

Д/и «Волшебный мешочек».

Цель: Учить детей находить геометрические фигуры наощупь.

Д/и «Художник».

Цель: Развитие творческого мышления.

Календарно-тематический план работы с детьми старшей группы возраста 5 - 6 лет

Дата	Содержание	Цель
Октябрь 1 неделя	1. Давайте познакомимся. Альбом – игра «Лепим нелепицы». 2. Игра с блоками Дьенеша. Группируем фигуры по цвету, форме, величине, толщине. Занимательные вопросы, загадки – шутки.	Учить детей знакомиться друг с другом; правилами поведения на занятиях (игротренинг). Развивать наблюдательность, внимание, память. Рассматривание с детьми фигур, раскладывание их по цвету, форме, размеру.
Октябрь 2 неделя.	1. Д/игра: «Играем с цветом». Составление рисунка по образцу в альбоме «Дом с колокольчиком». Палочки Кюизенера. Альбом – игра «Дом с колокольчиком». 2. Игра с блоками Дьенеша .	Закрепить понятие цвета. Развивать умение комбинировать цвет в рисунке. Учить детей работать с алгоритмами. Развивать наблюдательность, память, внимание, фантазию. Продолжаем знакомство с карточками – символами. Решение логических задач. Упражнять в нахождении закономерности и обосновании найденного решения, в последовательном анализе каждой группы рисунков.
Октябрь 3 неделя	1. Игра: «Лепим нелепицы». Игра: «Художники». Составление фигур на столе по образцу в альбоме «Блоки Дьенеша». Самостоятельные игры с Играми Воскобовича «Геоконт». 2. Игра с блоками Дьенеша «Логические фигуры». Выкладывание картин из палочек Кюизенера.	Продолжать учить соотносить картинки с блоками; развивать мелкую моторику рук. Продолжать знакомить с карточками – символами. Обучение действий с эталонами. Развитие восприятия, памяти, мышления.
Октябрь 4 неделя.	1. Классификация. Д/И «Магазин». Игра с палочками Кюизенера «Посудная лавка» - игра № 1. «Конструируем посуду по каталогам образцов». 2. Д/игра: «Цветные коврики - 2». Альбом – игра «На золотом крыльце». Палочки Кюизенера. Л. Д. Комарова «Игры и упражнения для детей». Альбом – игра «На золотом крыльце» самостоятельно организовывать игру, входить в роль и разыгрывать действия персонажей игры.	Развитие памяти, внимания, симметрии. Углублять знания детей о составе числа из двух меньших чисел. Развивать понимание того, что чем больше число, тем больше вариантов разложения. Развивать логическое мышление, внимание. Учить детей самостоятельности.
Ноябрь 1 неделя	1. Игра с блоками Дьенеша. «Где спряталась мышка». Графический диктант. 2. Игра: «Я загадаю – вместе отгадаем». Загадывание загадок. Альбомом – игра «Спасатели приходят на помощь» Блоки Дьенеша. Альбом – игра «Спасатели приходят на помощь».	Развивать умение упорядочивать объекты по количественному и внешним признакам . Учить самостоятельно находить закономерность. Учить составлять описательный рассказ. Развивать умение расшифровывать информацию о наличии определенных свойств (цвет, форма, размер, толщина) у предметов

Михайлова Татьяна Евгеньевна

		по их знаково – Символическим обозначениям Детям загадывается загадка, они с помощью блоков и условных обозначений выкладывают ответ.
Ноябрь 2 неделя	1.Игра с блоками Дьенеша «Найди клад». Игра «Мосты через реку». Альбом – игра «На золотом крыльце». Палочки Кюизенера, «Логоформочки» . 2.Игры с блоками Дьенеша выставка «Четыре времени года». Л. Д. Комарова «Игры и упражнения для детей». Альбом – игра «На золотом крыльце».	Учить выделять один или несколько предметов из группы по определённым признакам. Развивать у детей представления об эталонах цвета. Развивать умение содержательно общаться, работать в команде, распределять работу, договариваться. Учить детей понимать поставленную задачу и решать ее самостоятельно.
Ноябрь 3 неделя	1. Игра с блоками Дьенеша «Кот и мыши». 2. Игра «Магазин». Блоки Дьенеша. Альбом «Давайте вместе поиграем».	Учить при помощи суждений делать умозаключения. Развивать воображение. Развивать умение выявлять и абстрагировать свойства; умение рассуждать и аргументировать свой выбор. Выбирать необходимый блок из нескольких. Развивать практически – действенное мышление. У каждого ребенка по 3 логических фигуры «денежки». На одну денежку можно купить только одну игрушку.
Ноябрь 4 неделя	1.Д/игра: «Цветные коврики - 2». Альбом – игра «На золотом крыльце». 2.Палочки Кюизенера «Уроки математики». «Конструируем посуду на рабочих листах».	Учить находить причину событий. Развивать логическое мышление, скорость действий и мысли; восприятие, воображение. Углублять знания детей о составе числа из двух меньших чисел. Развивать понимание того, что чем больше число, тем больше вариантов разложения. Развивать логическое мышление, внимание. Учить детей самостоятельно организовывать игру, входить в роль и разыгрывать действия персонажей игры.
Декабрь 1 неделя	1. Д/игра «Логические кубики». Альбом – игра «Дом с колокольчиком» Блоки Дьенеша. «Дидактические игры – задания в ДОУ» под редакцией Е. Н. Пановой. «Чудо – Цветик». 2.Альбом – игра «Дом с колокольчиком». Игры с палочками Кюизенера «Веселые старты».	Развивать мыслительные операции, речь, умение обосновывать правильность суждений. Закрепить знание детей о геометрических фигурах. Умение объединять геометрические фигуры по двум разным признакам с применением карточек – символов. Рассматривание геометрических фигур и карточек – символов с обозначением цвета и формы. Классификация фигур по цвету, форме.
Декабрь 2 неделя.	1.Игра с логическими блоками Дьенеша «Угадай – ка». Назови и покажи из каких фигур составлены эти	Развивать умения выявлять, абстрагировать и называть свойства (цвет, форму, размер, толщину) предметов, обозначать

	предметы. Решение логических задач. 2.Игры с палочками Кюизенера «Строим дом». Графический диктант.	словом отсутствие какого – либо конкретного свойства предмета. Содействовать развитию умения планировать свою деятельность. Развивать умение «читать» схему и строить по ней.
Декабрь 3 неделя.	1. Игра с палочками Кюизенера «Посудная лавка». Задачи-шутки, занимательные вопросы. Д/игра: «С двумя обручами». Игра «Логические фигуры». 2.Альбом – игра «Давайте Вместе поиграем». Блоки Дьенеша. «Дидактические игры –задания в ДОУ» под редакцией Е. Пановой. Альбом – игра «Давайте вместе поиграем».	Развивать у детей представление о числе на основе счёта и измерения; пространственные отношения. На основе двух суждений делать самостоятельное умозаключение. Дать представление понятия отрицания некоторого свойства геометрической фигуры с помощью частицы «НЕ». Упражнять в умении классифицировать блоки по двум свойствам. Раскладывание фигур по двум обручам.
Декабрь 4 неделя	1.Д/игра: «Цветные числа». Альбом – игра «На золотом крыльце». Палочки Кюизенера. Альбом – игра «На золотом крыльце». 2.Игры с блоками Дьенеша «Украсим елку бусами».	Закрепить счёт в пределах 10. Упражнять в умении соотносить количество предметов с цифрой. Развивать зрительное внимание, память, логическое мышление. Развитие умения выявлять и абстрагировать свойства.
Январь 3 неделя	1.Выполнение диагностических заданий. 2.Д/игра: «Вырасти цветы». Самостоятельные игры детей с использованием альбомов. Блоки Дьенеша. Альбом – игра «Давайте вместе поиграем». «Сложи квадрат».	Оценить уровень развития логического мышления у детей. Развивать творческое и пространственное воображение, логику мышления и действий. Развивать конструктивные способности, упражнять в соответствии из частей целого. Закрепить знание цифр от 1 до 10.
Январь 4 неделя	1.Совместное выкладывание и проговаривание счета от 1 до 10 в прямом и обратном порядке. Самостоятельное выкладывание палочек по порядку от 1 до 10. Палочки Кюизенера. П/игра «По порядку становись». 2.Игры с блоками Дьенеша «Архитекторы». Графический диктант. Д/игра: «Помоги фигурам выбраться из леса». Блоки Дьенеша, схема леса. Практическое пособие «Логика и математика для дошкольников» под редакцией Е. А. Носова, Р. Л. Непомнящая. «Листик».	Закрепить счёт в пределах 10. Упражнять в прямом и обратном счёте. Развивать умение находить место числу в числовом ряде; внимание, мышление, память. Развитие умения выявлять и абстрагировать свойства. Развивать логическое мышление. Умение рассуждать.
Февраль 1 неделя	1.Д/игра: «Помоги муравьишкам» Блоки Дьенеша. 2.Игры с палочками Кюизенера «Четыре времени года». Работа в тетрадах.	Развивать устойчивую связь между образом свойства и словами, которые его обозначают. Уметь выделять и абстрагировать свойство. Развивать внимание, логическое мышление.
Февраль 2 неделя	1. Д/игра: «Состав чисел из единиц». Составление чисел из палочек Кюизенера, Л. Д. Комарова «Игры и упражнения для детей». 2. Игры с блоками Дьенеша «Карточки с символами свойств».	Упражнять в счёте в пределах 10. Закреплять знание состава числа в пределах 5. Развивать внимание, память, мышление. Развивать умение общаться с сосверстниками. Закрепление

		счета и состава числа в пределах 5. Развивать умение выделять свойства.
Февраль 3 неделя	1. Д/игра: «Кто где живёт». Составление состава числа в пределах 10 из единиц. Составление состава чисел из палочек Кюизенера, Л. Д. Комарова «Игры и упражнения для детей». 2. Игра - 1: «Посудная лавка» Б.Б.Финкельштейн.	Закреплять знания детей о составе числа 6 из единиц и двух меньших чисел. Развивать образное мышление. Развивать умение выявлять наличие нескольких признаков (цвет, величину). Совершенствовать умение использовать систему координат.
Февраль 4 неделя	1. Д/игра: «С тремя обручами». «Дидактические игры – задания в ДОУ» под редакцией Е. Н. Пановой. 2. Игра «Логические фигуры». Альбом – игра «Давайте вместе поиграем» Блоки Дьенеша. Альбом – игра «Давайте вместе поиграем».	Продолжать формирование операции классификации блоков по двум, трём, четырём признакам. Определение областей пересечения в играх с тремя обручами. Развивать логическое мышление, внимание. Раскладывание фигур по трем обручам по трем признакам.
Март 1 неделя	1. Давайте познакомимся. Альбом – игра «Лепим нелепицы». 2. Игра с блоками Дьенеша. Группируем фигуры по цвету, форме, величине, толщине. Занимательные вопросы, загадки – шутки.	Учить детей знакомиться друг с другом; правилами поведения на занятиях (игротренинг). Развивать наблюдательность, внимание, память. Рассматривание с детьми фигур, раскладывание их по цвету, форме, размеру.
Март 2 неделя	1. Игра с блоками Дьенеша. «Где спряталась мышка». Графический диктант. 2. Игра: «Я загадаю – вместе отгадаем». Загадывание загадок. Альбомом – игра «Спасатели приходят на помощь» Блоки Дьенеша. Альбом – игра «Спасатели приходят на помощь».	Развивать умение упорядочивать объекты по количественному и внешним признакам. Учить самостоятельно находить закономерность. Учить составлять описательный рассказ. Развивать умение расшифровывать информацию о наличии определенных свойств (цвет, форма, размер, толщина) у предметов по их знаково – символическим обозначениям. Детям загадывается загадка, они с помощью блоков и условных обозначений выкладывают ответ.
Март 3 неделя	1. «Волшебный ключик». Выкладывание ключика по схемам на столе. Блоки Дьенеша. «Дидактические игры – задания в ДОУ» под редакцией Е. Н. Пановой. 2. Игра - 2: «Посудная лавка» Б.Б.Финкельштейн.	Развивать логическое мышление. Умение кодировать блоки с помощью карточек – символов. Учить сравнивать и обобщать. Совершенствовать умение использовать систему координат.
Март 4 неделя	1. Игра - 3: «Посудная лавка» Б.Б.Финкельштейн. 2. Д/игра: «Найди дом для палочки». Д/игра: «Найди дом для палочки». Соотношение цифры и палочки Кюизенера. Палочки Кюизенера. Альбом – игра «Волшебные дорожки». «Дом с колокольчиком».	Совершенствовать умение использовать систему координат. Совершенствовать умения детей соотносить цветные числа с цифрами. Упражнять в счёте в пределах 10. Развивать внимание, память, логическое мышление.
Апрель 1 неделя	1. «Школа ясновидцев». 2. Д/игра: «Ромашка». Альбом – игра «Давайте вместе поиграем» Блоки	Развитие интеллектуальных способностей. Продолжать закреплять знания операции классификации блоков по двум, трём,

Михайлова Татьяна Евгеньевна

	Дьенеша. Практическое пособие «Логика и математика для дошкольников» под редакцией Е. А. Носова, Р. Л. Непомнящая.	четырёх признакам. Закреплять цвет и форму геометрических фигур. Определять область пересечения в игре с овалами. Развивать логическое мышление и внимание.
Апрель 2 неделя	1.Игра: «По – моему хотению, по – моему велению». 2.Д/игра: «Рассели жильцов». Расселение жильцов в домики по признакам. Блоки Дьенеша. «Дидактические игры – задания в ДОУ» под редакцией Е. Н. Пановой.	Развивать умение классифицировать и обобщать геометрические фигуры по признакам. Упражнять в счёте. Развивать ориентировку в пространстве, внимание, логическое мышление.
Апрель 3 неделя	1.Игра: «Я работаю волшебником». 2.Игра: «Рисуем палочками». Рисование и оформление картин из палочек в рамки. Цветные карточки – схемы. Палочки Кюизенера. Л. Д. Комарова «Игры и упражнения для детей».	Освоение детьми идеи видоизменения, трансформации. Развивать художественные способности детей. Развивать ориентировку детей в пространстве (слева, справа, сверху, снизу). Учить отбирать палочки нужного цвета.
Апрель 4 неделя	1.Игра «Волшебная дверь или что изменилось». 2.Игра: «Цветные числа». Составление чисел из палочек. Палочки Кюизенера. Альбом «На золотом крыльце».	Освоение детьми идеи видоизменения, трансформации. Продолжать развивать умение выкладывать из палочек числа.
Май 1 неделя	1.Игра: «Код в сундуке». 2.Игра: «Кондитерская фабрика» Блоки Дьенеша. «Дидактические игры – задания в ДОУ» под редакцией Е. Н. Пановой.	Продолжать развивать умение группировать блоки по двум - трем свойствам.
Май 2 неделя	1.Игра: «Шерлок Холмс». 2. Задание повышенной сложности: «Логическое решето» Блоки Дьенеша. «Дидактические игры – задания в ДОУ» под редакцией Е. Н. Пановой.	Освоить способ декодирования. Продолжать осваивать способ декодирования.
Май 3 неделя	1. Игра: «Дидактические игры – задания в ДОУ» под редакцией Е. Н. Пановой «Выкладываем дорожку - 1». 2. Игра: «Дидактические игры – задания в ДОУ» под редакцией Е. Н. Пановой «Выкладываем дорожку - 2».	Развивать умение анализировать, читать схему, умение кодировать и декодировать информацию. Продолжать развивать умение анализировать, читать схему, умение кодировать и декодировать информацию.
Май 4неделя	1.Тренировочные игры: «Познакомимся». 2.Викторина «С математикой дружу».	Развитие памяти и навыков самоконтроля. Закрепление пройденного материала, умение работать в коллективе.

Календарно-тематический план работы с детьми подготовительной группы 6 - 7 лет

Месяц	№ п/п	Тема	Цель
Сентябрь		Первичная диагностика развития познавательных процессов.	Выявление исходного уровня развития познавательных процессов у детей 6-7 лет; корректировка содержания программы.
Октябрь	1	Блоки Дьенеша	Развитие познавательных процессов; овладение мыслительными операциями и действиями: выявление свойств, их сравнение, классификация, обобщение; формирование элементарной алгоритмической культуры мышления, развитие способности действовать в уме, осваивать представления о геометрических фигурах, пространственную ориентировку
	2.	Игры Воскобовича. Развивающая игра «Ларчик»	Развитие познавательных процессов; развитие мелкой моторики; знакомство с цветом; развитие умения ориентироваться на плоскости; формирование умений в измерительной деятельности; ознакомление с числами и цифрами.
	3.	Палочки Кюизенера	Развитие познавательных процессов; формирование представлений о величине, цвете и числах; формирование навыков счета; формирование порядка счета; развитие измерительных навыков.
	4.	Игры Воскобовича. Развивающая игра «Прозрачный квадрат»	Развитие познавательных процессов; развитие сенсорных, познавательных и творческих способностей; ознакомление с эталонами формы и величины; учить соотносить целое и часть; развитие пространственных представлений и ориентировки в пространстве; знакомство со свойствами – прозрачность и гибкость.
Ноябрь	1.	Палочки Кюизенера	Развитие познавательных процессов; формирование представлений о величине, цвете и числах; формирование навыков счета; формирование порядка счета; развитие измерительных навыков.
	2.	Лабиринт. Развивающая игра «Лабиринты»	Развитие познавательных процессов; развитие пространственных представлений; развитие сообразительности, смекалки, находчивости.
	3.	Игры Воскобовича. Развивающая игра «Прозрачная цифра»	Развитие познавательных процессов; развитие коммуникативных и конструктивных умений; ознакомление с цифрами, их формой; освоение понятий «часть» и «целое»; развитие пространственных представлений и ориентировки в пространстве; знакомство со свойствами – «прозрачность» и «гибкость».
	4.	Головоломка «Колумбово яйцо»	Развитие познавательных процессов; развитие пространственных представлений; развитие конструктивных и комбинаторных способностей; развитие сообразительности, смекалки, находчивости.
Декабрь	1.	Блоки Дьенеша	Развитие познавательных процессов; овладение мыслительными операциями и действиями: выявление свойств, их абстрагирование, сравнение, классификация, обобщение; формирование элементарной алгоритмической культуры мышления, развитие способности действовать в уме, осваивать представления о геометрических фигурах, пространственную ориентировку.
	2.	Палочки Кюизенера	Развитие познавательных процессов; формирование представлений о величине, цвете и числах; формирование навыков счета; формирование порядкового счета; развитие измерительных навыков.
	3-4.	Игры Воскобовича. Развивающая игра «Геокоонт»	Развитие познавательных процессов; развитие сенсорных и познавательных способностей; развитие конструктивных умений и навыков; закрепление представлений о форме, цвете; формирование умений ориентировки в пространстве; формирование представлений о

Михайлова Татьяна Евгеньевна

			буквах и цифрах; развитие мелкой моторики; формирование символической функции сознания.
Январь	1.	Игры Никитина. Развивающая игра «Уголки»	Развитие познавательных процессов; развитие анализа и синтеза, способности к комбинированию; развитие конструктивных способностей; развитие смекалки, сообразительности.
	2.	Головоломка «Пифагор»	Развитие познавательных процессов; развитие пространственных представлений; развитие конструктивных и комбинаторных способностей; развитие сообразительности, смекалки, находчивости.
Февраль	1.	Блоки Дьенеша	Развитие познавательных процессов; овладение мыслительными операциями и действиями: выявление свойств, их абстрагирование, сравнение, классификация, обобщение; формирование элементарной алгоритмической культуры мышления, развитие способности действовать в уме, осваивать представления о геометрических фигурах, пространственную ориентировку.
	2.	Палочки Кюизенера	Развитие познавательных процессов; формирование представлений о величине, цвете и числах; формирование навыков счета; формирование порядка счета; развитие измерительных навыков.
	3.	Лабиринты. Развивающая игра «Лабиринты»	Развитие познавательных процессов; развитие пространственных представлений; развитие сообразительности, смекалки, находчивости.
	4.	Игры Воскобовича. Развивающая игра «Чудо-крестики»	Развитие познавательных процессов; ознакомление с сенсорными эталонами форм, цвета и величины; развитие глазомера; развитие мелкой моторики; освоение понятий «часть» и «целое».
Март	1.	Палочки Кюизенера	Развитие познавательных процессов; формирование представлений о величине, цвете и числах; формирование навыков счета; формирование порядка счета; развитие измерительных навыков.
	2.	Развивающая игра «Логоформочки»	Развитие познавательных процессов; формирование понятий часть и целое; развитие координации движений; развитие мелкой моторики; развитие логики.
	3.	Дидактическая игра «Конструктор цифр»	Развитие познавательных процессов; развитие мелкой моторики; закрепление основных цветов; запоминание образа цифр.
	4.	Головоломки «Сфинкс»	Развитие познавательных процессов; развитие пространственных представлений; развитие конструктивных и комбинаторных способностей; развитие сообразительности, смекалки, находчивости.
Апрель	1.	Блоки Дьенеша	Развитие познавательных процессов; овладение мыслительными операциями и действиями: выявление свойств, их абстрагирование, сравнение, классификация, обобщение; формирование элементарной алгоритмической культуры мышления, развитие способности действовать в уме, осваивать представления о геометрических фигурах, пространственную ориентировку.
	2.	Развивающая игра «Кубики для всех»	Развитие познавательных процессов; развитие конструктивных комбинаторных способностей; развитие ориентировки в пространстве; развитие мелкой моторики; формирование символического и графического мышления.
	3.	Палочки Кюизенера	Развитие познавательных процессов; формирование представлений о величине, цвете и числах; формирование навыков счета; формирование порядка счета; развитие измерительных навыков.
	4.	Игры Воскобовича. Развивающая игра «Ларчик»	Развитие познавательных процессов; развитие мелкой моторики; знакомство с цветом; развитие умения ориентироваться на плоскости; формирование умений в измерительной деятельности; ознакомление с числами и цифрами.
Май		Итоговая диагностика развития познавательных процессов	Выявление динамики развития познавательных процессов у детей 6 – 7 лет; анализ деятельности за год.

Михайлова Татьяна Евгеньевна

2.2. Содержание парциальной образовательной программы

Игры с логическими блоками Дьенеша: Средняя группа возраст 4-5 лет Знакомство с логическими блоками Дьенеша.

Для начала надо познакомить ребенка с блоками. Нужно выложить перед ребенком набор и дать ему возможность изучить фигуры, потрогать, перебрать, подержать и поиграть с ними. Чуть позже можно предложить следующие задания:

- Найти все фигуры такого же цвета, как на образце (покажите, например, желтую фигуру). Затем можно попросить ребенка показать все блоки треугольной формы (или все большие фигуры и т.д.)
- Попросите ребенка дать мишке все синие фигуры, а зайчику – желтые, а мышке – красные, затем подобным образом группируем фигуры по размеру, форме, толщине.
- Попросите ребенка определить любую фигуру по цвету, форме, размеру, толщине.

Дидактическая игра «Найди»

Цель: Знакомиться с логическими блоками. Называет геометрические фигуры, основные цвета, понятия «большой – маленький», «толстый – тонкий». Умеет сравнивать геометрические фигуры между собой, выявляет общий признак и находит фигуру по заданному признаку.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Педагог дает детям задания – Найди все фигуры (блоки), как эта по цвету (по размеру, форме). Найди не такую фигуру, как эта по цвету (по форме, размеру). Найди все такие фигуры, как эта по цвету и форме (по форме и размеру, по размеру и цвету). Найди не такие фигуры как эта по цвету и размеру (по цвету и форме, по форме и размеру; по цвету, форме и размеру). Найди такие же, как эта по цвету, но другой формы или такие же по форме, но другого размера, или такие же по размеру, но другого цвета. Найди такую же, как предъявляемая фигура, по цвету и форме, но другие по размеру (такие же по размеру и цвету, но другие по форме; такие же по форме и размеру, но другого цвета).

Дидактическая игра «Чудесный мешочек»

Цель: находит геометрические фигуры, узнает форму.

Материал: мешочек, набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Все фигуры складываются в мешок. Попросить ребенка на ощупь достать все круглые блоки (все большие или все толстые). Затем все квадратные, прямоугольные, треугольные.

Дидактическая игра «Что изменилось»

Цель: замечает изменения в расположении предметов, отражает в речи эти изменения.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Перед ребенком на стол выкладывается несколько фигур, которые нужно запомнить, а потом одна из фигур исчезает или заменяется на новую, или две меняются местами. Ребенок должен заметить изменения.

Дидактическая игра «Найди не такую»

Цель: выделяет существенные признаки, называет их.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Положите перед ребенком любую фигуру и попросите его найти все фигуры, которые не такие, как эта, по цвету (размеру, форме, толщине).

Дидактическая игра «Рассели жильцов»

Цель: классифицирует и обобщает геометрические фигуры по признакам.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, «домик для блоков».

Ход игры.

В группе детского сада жили – были блоки. И домом для них была одна общая коробка, в которой блокам было темно и тесно.

И дети вместе с воспитателем решили поселить их в большом и просторном доме. Для каждой фигуры определен этаж, номер квартиры. Дети, расселяя блоки, называют номер квартиры, этаж.

Дидактическая игра «Продолжи ряд»

Цель: находит закономерности в ряду и продолжает этот ряд. Анализирует и сравнивает их в соответствии с заданием.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Выкладываем на столе цепочку из блоков Дьенеша, чтобы рядом не было фигур одинаковых по форме и цвету (по цвету и размеру; по размеру и форме, по толщине и цвету и т.д.). Предлагаем ребенку продолжить ряд из фигур.

Дидактическая игра «Собери бусы»

Цель: находит закономерности в ряду и продолжает этот ряд. Анализирует и сравнивает их в соответствии с заданием.

Материал: мешочек, набор логических блоков Дьенеша, цветная нить для бус.

Ход игры.

Выложите перед ребенком ряд фигур, чередуя их по цвету: красный, желтый, красный... (можно чередовать по форме, размеру и толщине). Предложите сделать бусы, как эти. Продолжить ряд по образцу.

Дидактическая игра «Цепочка»

Цель: анализирует, выделяет свойства фигур, находит фигуру по заданному признаку.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

От произвольно выбранной фигуры постарайтесь построить как можно более длинную цепочку. Варианты построения цепочки:

- чтобы рядом не было фигур одинаковой формы (цвета, размера, толщины);
- чтобы рядом не было одинаковых по форме и цвету фигур (по цвету и размеру, по размеру и толщине и т.п.);
- чтобы рядом были фигуры одинаковые по размеру, но разные по форме и т.д.;
- чтобы рядом были фигуры одинакового цвета и размера, но разной формы (одинакового размера, но разного цвета).

Дидактическая игра «Алгоритм»

(для индивидуальной работы с детьми)

Цель: называет геометрические фигуры, размещает блоки в определенной последовательности. Читает карточки – символы.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки – схемы; карточки с кодами геометрических фигур.

Ход игры:

Ребенку выдаются карточки – схемы. Рядом выкладываются карточки с кодами геометрических фигур.

Ребенок «читает» кодовую карточку и берет нужный блок, затем кладет его на карте – схеме, в соответствии с указанным направлением стрелки.

Дидактическая игра «Найди пару»

Цель: называет геометрические фигуры, цвет, величину, толщину.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Предложить детям каждой фигуре найти пару, например, по размеру: большой желтый круг встает в пару с маленьким желтым кругом, большой красный квадрат станет в пару с маленьким красным квадратом...

Дидактическая игра «Второй ряд»

Цель: выкладывает по образцу, объясняет последовательность действий. Находит закономерности в ряду, делает выводы.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Выложить в ряд 5 – 6 любых фигур. Построить под ними второй ряд, но так, чтобы под каждой фигурой верхнего ряда оказалась фигура другой формы (цвета, размера); такой же формы, но другого цвета (размера); другая по цвету и размеру; не такая по форме, размеру, цвету.

Дидактическая игра «Поможем Золушке»

Цель: классифицирует и обобщает геометрические фигуры по признакам.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

- Ребята, давайте вспомним знакомую нам сказку про Золушку. Жила – была Золушка. Однажды ее мачеха получила приглашение на бал во дворец. Золушке так хотелось тоже побывать на балу. Но ее не взяли. Мачеха и ее дочери уехали, а Золушке поручили рассортировать овощи и положить на свои полочки.

Красную фасоль разложить по полочкам на первом этаже;

Тыквы (желтые блоки) разместить на втором этаже;

Баклажаны (синие блоки) положить на полках третьего этажа.

Усложнение игры:

- Разложить овощи с указанием их размера.

Дидактическая игра «Украсим елку бусами»

Цель: выявляет и абстрагирует свойства предмета. «Читает схему».

Материал: изображение елки, 15 карточек с символами, набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Надо украсить елку бусами. На елке должно быть 5 рядов бус. В каждом ряду три бусинки. Цифра на карточке указывает порядковый номер нитки бус (счет начинаем с верхушки елки). Повесим первый ряд бус (карточки с цифрой 1). Закрашенный кружок показывает нам место бусинки на ниточке. Первая бусинка маленький желтый круг,

вторая большой желтый квадрат, третья маленький желтый треугольник. Аналогично развешиваем остальные бусы.

Дидактическая игра «Клад»

Цель: классифицирует по признаку (цвет – цвет), выполняет игровое действие в соответствии с выделенным признаком.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Выкладываем перед ребенком 8 логических блоков Дьенеша, и пока он не видит, по одним из них прячем «клад» (монетку, камешек, вырезанную картинку и т.п.). Ребенок должен задавать вам наводящие вопросы, а вы можете отвечать только «да» или «нет». «Клад под синим блоком?» - «Нет». «Клад под красным блоком» - «Нет». Ребенок делает вывод, что клад под желтым блоком, и расспрашивает дальше про размер, форму и толщину. Затем «клад» прячет ребенок, а воспитатель задает наводящие вопросы. Затем в эту игру дети могут играть сами, соревнуясь в нахождении клада.

Дидактическая игра «Один обруч»

Цель: умеет разбивать множество по одному свойству на два подмножества, производить логическую операцию «не».

Материал: обруч, набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Перед началом игры выясняют, какая часть игрового листа находится внутри обруча и вне его, устанавливают правила: например, располагать фигуры так, чтобы все красные фигуры (и только они) оказались вне обруча. После расположения всех фигур предлагается два вопроса: какие фигуры лежат внутри обруча? Какие фигуры оказались вне обруча? (Предполагается ответ: «вне обруча лежат все не красные фигуры»). При повторении игры дети могут сами выбирать, какие блоки положить внутри обруча, а какие вне.

Дидактическая игра « Угощение для медвежат»

Цель: обобщает свойства предметов, называет их. Использует карточки – символы.

Подбирает предмет в соответствии с карточкой, обосновывает в речи свой выбор.

Материал: 9 изображений медвежат, карточки со знаками – символами, набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

В гости к детям пришли медвежата. Чем же будем гостей угощать. Наши медвежата сладкоежки и очень любят печенье, причем разного цвета, разной формы. Какой материал нам удобно «превратить» в печенье. Конечно, блоки и логические фигуры.

Давайте угостим медвежат.

Угощают девочки. Печенье в левой руке и правой лапах должны отличаться только формой. Если в левой лапе у медвежонка круглое «печенье», а правой может быть или квадратное, или прямоугольное, или треугольное (не круглое)

А сейчас угощают мальчики. Печенье в лапах медвежат отличается только цветом. В дальнейшем условие игры: отличие печенья по двум признакам: цвету и форме.

Цвету и размеру, форме и размеру и т.д.

Дидактическая игра «Улитка»

Цель: классифицирует блоки по двум признакам (цвет и форма). Отражает в речи цвет, форму предмета.

Материал: игровое поле с изображением спирали; набор объемных блоков Дьенеша.

Ход игры.

Воспитатель предлагает детям построить домик для улитки из волшебных фигур. Домик получается нарядным и красивым.

Выкладывание блоков начинается с середины спирали. Произвольно берется любой блок, в котором будет присутствовать один признак предыдущего блока и так далее.

Дидактическая игра «Домино»

Цель: сравнивает свойства предмета, действует на основе выделенных свойств.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

В эту игру можно играть нескольким участникам одновременно (но не более 4х). Блоки делим поровну между игроками. Каждый делает ход по очереди. Если фигуры нет, нужно пропустить ход. Побеждает тот, кто первым выложит все фигуры.

Как ходить?

Фигурами другого размера (цвета, формы). Фигурами того же цвета, но другого размера или такого же размера, но другой формы. Фигурами другого размера и формы (цвета размера). Такими же фигурами по цвету и форме, но другого размера. Ходим фигурами другого цвета, формы, размера, толщины.

Дидактическая игра «Два обруча»

Цель: использует знание свойств геометрических фигур для распределения блоков в двух обручах.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, два обруча (красный и синий).

Ход игры.

Расположите блоки так, чтобы внутри синего обруча оказались все круглые блоки, а внутри красного обруча – все красные.

Беседа по вопросам:

- какие блоки лежат внутри обоих обручей?
- внутри синего, но вне красного обруча?
- внутри красного, но вне синего обруча?
- вне обоих обручей?

Дидактическая игра «Художники»

Цель: анализирует и сравнивает свойства предмета, использует их в творческой деятельности.

Материал: «эскизы картин» - лист большого цветного картона; дополнительные детали из картона для составления композиции картины; набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры

Детям предлагается «написать картины» по эскизам. Одну картину могут «писать» сразу несколько человек. Дети выбирают «эскиз» картины, бумагу для фона, детали к будущей картине, необходимые блоки. Если на эскизе деталь только обведена (контур детали) – выбирается тонкий блок, если деталь окрашена – толстый блок. Так, например, к Эскизу картины со слонами ребенок возьмет дополнительные детали: «головы слоников, солнышко, озеро, верхушку пальмы, кактус, животное и блоки. В конце работы художники придумывают название к своим картинам.

Дидактическая игра «Лабиринт»

Цель: «читает» карточки – символы. Выбирает необходимый блок из нескольких.

Материал: «лабиринт» - стрелки из плотной бумаги, набор логических блоков Дьенеша, карточки с кодами геометрических фигур (цвет, форма, размер).

Ход игры.

На полу расположен «лабиринт», в конце которого стоит «домик», где лежат любимые игрушки детей (призы). Для того, чтобы дойти до этого «домика» нужно двигаться по направлению, которое указывают стрелочки и брать только те блоки, которые описаны знаками на карточках. Из нескольких фигур выбирается одна.

Усложнение игры: карточки с кодами геометрических фигур (цвет, форма, размер, толщина).

Дидактическая игра «На свою веточку»

Цель: определяет свойства блоков по карточкам, называет их. Анализирует, выделяет свойства фигур. Классифицирует фигуры по нескольким признакам.

Материал: комплект из 24 фигур (четыре формы, три цвета, две величины). Каждая фигура – носитель трех важных свойств: формы, цвет, величины, и в соответствии с этим название фигуры состоит из трех свойств: красный, большой прямоугольник; желтый маленький круг; зеленый большой квадрат и т.п.

Ход игры.

На рисунке изображено дерево, на котором должны «вырасти» фигуры. Чтобы узнать, на какой ветви, какая «вырастет» фигура, возьмем, например, зеленый, маленький прямоугольник и начнем двигать его от корня дерева вверх по веткам. Следуя указателю цвета, мы должны двигать фигуру по правой ветви. Дошли до разветвления. По какой ветви двигаться дальше? По правой, где которой изображен прямоугольник. Дошли до следующего разветвления. Дальше показано, что по левой веточке должна продвигаться большая фигура, а по правой – маленькая. Значит, мы пойдем по правой веточке. Здесь и должен «вырасти» маленький зеленый прямоугольник. Так же поступаем с остальными фигурами.

Дидактическая игра « У кого в гостях Вини – Пух и Пятачок»

Цель: анализирует, обобщает свойства предмета, использует их для решения игровой задачи.

Материал: карточки с логическими таблицами, набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Вини – Пух и Пятачок отправились в город логических фигур. В каждом доме они побывали только у одной фигуры. Зашли они в первый дом. У какой фигуры в гостях Вини Пух и Пятачок? Дети находят недостающую фигуру и кладут в клетку, где нарисованы Вини – Пух и Пятачок. Если дети не могут самостоятельно решить задачу, взрослый предлагает рассмотреть, какие фигуры находятся в верхнем и среднем рядах, установить, чем похожи эти ряды, и определить, какой фигуры не хватает. При поиске недостающих фигур дети анализируют, сравнивают и обобщают фигуры по двум свойствам.

Дидактическая игра «Помоги муравьишкам»

Цель: называет свойства предмета.

Материал: набор логических блоков, непрозрачные открывающиеся коробочки с прорезью сверху (домики) по числу детей.

Ход игры.

Перед детьми выложены блоки (муравьишки).

Воспитатель рассказывает детям историю о том, что у мамы муравьишки – много детей – веселых и любознательных муравьишек. Они часто убегают из дома, а потом с трудом находят дорогу обратно, некоторые даже теряются в большом лесу. Решила мама –

муравьишка научить их быстро возвращаться в свой дом. Но одной ей не справиться, и она просит помощи у детей.

Каждый ребенок получает домик. Ведущий указывает сразу три свойства блоков (муравьишек), которые должны попасть в домики (круглые, красные, большие или желтые, маленькие квадратные и т.д.)

Дидактическая игра «Гусеница»

Цель: выделяет и абстрагирует цвет, форму, величину.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, обручи, карточки – символы.

Ход игры.

Воспитатель предлагает детям построить гусеницу из волшебных фигур. Для этого раскладываются в ряд обручи путем наложения одного на другой, для создания общей области. Раскладываются карточки – символы в каждый обруч.

Например:

- 1 обруч – синее цветное пятно;
- 2 обруч – все маленькие;
- 3 обруч – желтое цветное пятно;
- 4 обруч – все квадратные;
- 5 обруч – все большие;
- 6 обруч – все круглые и так далее.

Коды – символы можно располагать в любом порядке. Длина «гусеницы» любая.

Необходимо разложить блоки в обручи и области их пересечения, в соответствии с признаками.

Дидактическая игра «Волшебное дерево»

Цель: классифицирует блоки по трем признакам (цвет – форма – размер) и выделяет основные признаки.

Материал: Дерево с ветками без листьев, обозначен цвет веток, на ветках изображены символы фигур – листьев, набор блоков.

Ход игры.

Воспитатель предлагает вырастить волшебное дерево, на котором вместо листьев геометрические фигуры. Каждая ветка имеет свой цвет. Дети выбирают геометрические фигуры по цвету и располагают «листки» на ветках.

Дидактическая игра «Паровозики»

Цель: классифицирует блоки по двум, трем признакам: цвету и форме; форме и размеру;

Материал: набор логических блоков Дьенеша, игрушки: медвежонок, заяц.

Ход игры.

Воспитатель: - Ребята, к нам пришла телеграмма от наших друзей Мишки и Зайки. Они пишут, что хотели приехать к нам в гости, но сейчас лесу намело много снега, и они не знают, что им делать, как добраться к нам. Они приглашают нас приехать к ним в гости, и полюбоваться каким красивым стал зимний лес. Воспитатель предлагает детям построить волшебный паровозик для поездки в лес, чтобы навестить любимые игрушки. Паровозик нужно строить по правилам: - чтобы рядом не было фигур одинаковой формы (цвета, размера, толщины); - чтобы рядом не было одинаковых по форме и цвету фигур (по цвету и размеру; размеру и форме; толщине); чтобы рядом были фигуры, одинаковые по размеру, но разные по форме; - чтобы рядом были фигуры, одинаковые по цвету и размеру, но разной формы. Воспитатель: Вот мы и построили волшебный паровозик, а теперь поедem в лес к друзьям. Загудел паровоз и вагончики повез. Вот приехали мы в лес, полный сказочных чудес. А вот и наши друзья: Мишка и Зайка. Они нас долго ждали и

хотят с нами поиграть. Давайте поиграем вместе. Подвижная игра: « По порядку становись», « Найди свое место» и другие.

Мы весело играли с нашими друзьями, а теперь пора возвращаться домой. До свидания Мишка и Зайка. Теперь мы приглашаем вас в гости к нам.

Дидактическая игра « Этажи»

Цель: развивать умение классифицировать и обобщать геометрические фигуры по признакам. Упражнять в счете. Развивать ориентировку в пространстве, внимание, логическое мышление.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Предлагаем выложить в ряд несколько фигур – 4 – 5 шт. Это жители первого этажа. Теперь строим второй этаж дома так, чтобы под каждой фигурой предыдущего ряда оказалась деталь другого цвета (или размера, формы).

Вариант 2: деталь такой же формы, но другого размера (или цвета).

Вариант 3: строим дом с другими деталями по цвету и размеру.

Дидактическая игра «Магазин»

Цель: выделяет и абстрагирует свойства предмета, сравнивает предметы по самостоятельно выделенным свойствам.

Материал: товар (карточки с изображением предметов), логические блоки Дьенеша.

Ход игры.

Дети приходят в магазин, где большой выбор игрушек, у каждого ребенка 3 логические фигуры «денежки». На одну «денежку» можно купить только одну игрушку, в которой есть хотя бы одно свойство

логической фигуры. Правило можно усложнить выбор игрушки по двум свойствам (например, большой квадрат, синий квадрат и т.д.).

Дидактическая игра «Найди цветок»

Цель: выделяет и абстрагирует цвет, форму, размер. Сравнивает предметы по заданным свойствам.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Перед детьми поляна с «цветами» (из логических блоков, отличающихся цветом, формой, размером). Задание для детей: найти цветок, который цветет только в начале весны – его лепестки должны быть одинаковыми по размеру и цвету, но разными по форме. Дети отыскивают, объясняют, почему так решили. Затем загадывают другой цветок, игра продолжается.

Старшая группа возраст 5-6 лет

Дидактическая игра «Давайте познакомимся»

Цель: правильно называет весь объем свойств у предмета.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Дидактическая игра «Дружат» - «не дружат»

Цель: находит сходство и различие между предметами.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Дидактическая игра «Найди свой домик»

Цель: умеет группировать предметы по наличию и отсутствию одного свойства.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Дидактическая игра «Собери бусы для куклы»

Цель: умеет находить фигуру по знаково – символическим обозначениям свойств.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки с обозначением свойств (кроме отрицания).

Ход игры.

«Ребята, у куклы Маши скоро день рождения, она очень хочет, чтобы ей подарили красивые бусы. Давайте соберем бусы для Маши».

Воспитатель показывает карточку с обозначением свойств (кроме отрицания), а дети находят соответствующую фигуру и выкладывают последовательно на столе.

Дидактическая игра «Помогите Мишке собрать фигуры»

Цель: определяет символику свойств.

Материал: игрушка – мишка, корзина, набор логических блоков Дьенеша, карточки с обозначением свойств (кроме отрицания).

Ход игры.

У Мишки в корзинке были фигуры, а он уронил ее и смешал с другими фигурами. Мишка, не помнит какие фигуры лежали в его корзине. Нам нужно помочь ему, а в этом помогут карточки – символы. Воспитатель показывает карточки с обозначением трех свойств, а дети находят соответствующую фигуру и кладут Мишке в корзину.

Дидактическая игра «Два обруча»

Цель: разделяет фигуры на две группы по двум свойствам. Производит логические операции «не», «и», «или».

Материал: 2 обруча, набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Перед началом игры необходимо выяснить, где находятся четыре области, определяемые на игровом листе двумя обручами: внутри обоих обручей; внутри красного, но вне зеленого обруча; внутри зеленого, но вне красного обруча и вне обоих обручей (Эти области нужно обвести указкой).

Правило игры. Например, расположить фигуры так, чтобы внутри красного оказались все красные фигуры, а внутри зеленого все круглые.

После решения практической задачи по расположению фигур дети отвечают на вопросы: Какие фигуры лежат внутри обоих обручей; внутри зеленого, но вне красного обруча.

Игру с двумя обручами целесообразно проводить много раз, варьируя правила игры.

Дидактическая игра «Хоровод»

Цель: классифицирует блоки по двум – трем признакам: цвету, форме; цвету – форме – размеру.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Воспитатель предлагает выстроить в веселый хоровод волшебные фигуры. Хоровод получится красивым и нарядным.

Блоки выкладываются по кругу. Произвольно берется любой блок, затем присоединяется блок, в котором будет присутствовать один признак предыдущего блока и так далее.

Последний блок должен совпадать с первым блоком по одному какому – либо признаку. В этом случае игра заканчивается – «хоровод» закрыт.

Дидактическая игра «Отрицание цвета»

Цель: подбирает фигуры по инструкции, пользуясь символикой отрицания цвета.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки обозначающие отрицание цвета, игрушка зайца, коробка.

Ход игры.

В гости к детям приходит зайчик, у него в лапках коробка в которой лежат карточки, обозначающие цвет, форму, размер, толщину, но все они перечеркнуты. Зайчик не может понять, почему они перечеркнуты. На первом занятии воспитатель знакомит с карточками, обозначающими отрицание цвета (воспитатель достает из коробки зайчика, карточки с перечеркнутыми обозначениями цвета).

Упражнения на закрепление:

«Покажи фигуру»: - не красную и не синюю;

- не синюю и не желтую;

- не желтую и не красную;

- прямоугольную, не синюю и не красную;

- треугольную, не желтую и не красную;

- квадратную, большую, не желтую и не синюю;

- прямоугольную, маленькую, не красную и не желтую;

- треугольную, тонкую, не синюю и не желтую;

- круглую, толстую, не синюю и не красную.

Дидактическая игра «Отрицание формы»

Цель: использует детали в соответствии с символикой отрицания формы.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки обозначающие отрицание формы, игрушка зайца, коробка.

Ход игры.

Воспитатель достает из коробки зайчика карточки с перечеркнутыми обозначениями формы и объясняет, что каждая карточка обозначает.

Упражнения на закрепление:

«Покажи фигуру»: - не прямоугольные, не круглые, не треугольные;

- не квадратные, не прямоугольные, не круглые;

Михайлова Татьяна Евгеньевна

- не прямоугольные, не квадратные, не треугольные;
- не треугольные, не круглые, не квадратные.

Дидактическая игра «Отрицание размера»

Цель: называет размер предмета, показывает предмет.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки обозначающие отрицание размера, игрушка зайца, коробка.

Ход игры.

Воспитатель достает из коробки карточки с перечеркнутыми обозначениями и объясняет, что они обозначают.

Упражнение на закрепление:

«Покажи фигуру»: - квадратную, красную, не маленькую;
 - треугольную, желтую, большую;
 - прямоугольную, желтую, не большую;
 - треугольную, синюю, не маленькую.

Дидактическая игра «Отрицание толщины»

Цель: способен выделять свойства предмета в соответствии с символикой отрицания толщины.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки, обозначающие отрицание толщины, игрушка зайца, коробка.

Ход игры.

Воспитатель достает из коробки зайчика, последние карточки, которые обозначают отрицание толщины. Воспитатель объясняет, что они обозначают.

Упражнение на закрепление:

«Покажи фигуру» - не тонкую;
 - не толстую;
 - треугольную, желтую, не большую;
 - круглую, красную, не толстую и т.д.

Дидактическая игра «Загадки без слов»

Цель: расшифровывает информацию о наличии или отсутствии определенных свойств у предметов по их знаково – символическим обозначениям.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки с обозначением свойств.

Ход игры.

Воспитатель предлагает детям отгадать необычные загадки: «Это загадки без слов». «Я буду показывать карточки со знаками. Знаки подсказывают, какие фигуры загаданы. А вы отгадайте фигуру и покажите».

Загадываются три совместных свойства:

Например: - форма, размер и толщина;
 - цвет, форма, размер;
 - цвет, форма, толщина и др.

Дидактическая игра «Найди клад»

Цель: выявляет в предметах цвет, форму, размер, толщину.

Материал: 16 блоков одного цвета (разной формы, размера и толщины), круги бумажные (клады), карточки – символы.

Ход игры.

Дети – кладоискатели, кружок из бумаги – клад.

Кладоискатели отворачиваются, ведущий под одним из блоков прячет клад. У ведущего карточки – символы, 16 блоков (одного цвета, но разной формы, размера и толщины), кладоискатели называют два свойства той фигуры, под которой спрятан клад, на каждое

правильно угаданное свойство, воспитатель выставляет карточку. Угадав два свойства, ребенок забирает клад себе. При повторении игры следует взять блоки другого цвета.

Дидактическая игра «Волшебные камни»

Цель: называет расположение предмета «внутри» и «вне» круга.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, обруч.

Ход игры.

«Ребята, сегодня наши логические блоки превратились в волшебные камни, сейчас мы с ними поиграем».

- 1) Все красные треугольные камни положить внутри обруча, а синие круглые вне обруча.
- 2) Положить желтые толстые камни вне обруча, а желтые тонкие внутри обруча и т.д.

Дидактическая игра «Найди пару»

Цель: проявляет внимание, способен анализировать и сравнивать предметы по самостоятельно выделенным свойствам, используя карточки – символы с отрицанием свойств. Работает в парах.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Предложить детям разделить на пары. У каждой пары – набор логических блоков, игроки поровну делят фигуры между собой и по очереди выкладывают их. Сначала первый участник выкладывает свою фигуру, второй ищет к ней пару, если он правильно составляет пару, то забирает обе фигуры себе, если же ошибается, то его фигура попадает к первому игроку. Далее свою фигуру выставляет второй игрок.

Побеждает тот, кто соберет больше фигур.

Дидактическая игра «Где, чей гараж»

Цель: способен классифицировать по общим свойствам.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, таблицы две штуки.

Ход игры.

У воспитателя две большие таблицы, на них изображены гаражи для машин. У каждого ребенка блоки (машины). Нужно поставить каждую машину в свой гараж. Знаки на развилке дорог показывают, на какую дорожку должна свернуть машина. Дети по очереди ищут гараж для своих машин.

Дидактическая игра «Цветок»

Цель: может классифицировать блоки по трем признакам: цвету, форме и размеру.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, обручи, карточки – символы.

Ход игры.

Воспитатель предлагает детям построить красивый цветок из волшебных фигур. Для этого раскладываются четыре обруча, так, чтобы каждый обруч имел две области пересечения, путем наложения одного на другой (перпендикулярные обручи кладутся встык). В каждый обруч положить карточки – символы. Разные варианты: например: круглые, красные, квадратные, маленькие. Необходимо разложить блоки в обручи и области их пересечения, в соответствии с признаками.

Дидактическая игра «Угадай-ка»

Цель: может выявлять, абстрагировать и называть свойства (цвет, форму, размер, толщину) предметов, обозначает словом отсутствие какого – либо конкретного свойства предмета (не красный, не треугольный и т.д.)

Материал: набор логических блоков Дьенеша, игрушка Буратино, карточки – символы.

Ход игры.

В гости пришел Буратино. Буратино прячет блок (подарок) и дает задание угадать сразу два свойства.

Например: какого цвета и формы платок он выбрал для черепахи Тортилы. При отгадывании дети каждый раз обязательно должны называть два свойства подарка. Если же они указывают только одно свойство, Буратино напоминает правило. В случае, когда дети угадывают одно из двух свойств, Буратино подтверждает, что названо, верно, и выставляет соответствующую карточку – символ (квадратный, но не синий; желтый, но не треугольный и т.д.). Тот, кто угадывает, сменяет Буратино – выбирает подарок и указывает, какие два его свойства надо угадать (цвет и форму, форму и размер, размер и толщину и др.)

Дидактическая игра «Засели домики»

Цель: правильно классифицирует свойства.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки с изображением домиков.

Ход игры.

У детей на пару две таблицы (1 – двухэтажного дома, 2 – трехэтажного дома). В городе логических фигур появились новые двухэтажные и трехэтажные дома. Домовой просит помочь расселить фигуры по своим домикам, а помогут вам знаки – подсказки. Знаки подсказывают, какие фигуры должны поселиться на каждом этаже и в каждом подъезде дома.

Дидактическая игра «Где спрятался Джерри?»

Цель: может логически мыслить, умеет кодировать информацию с помощью знаков – символов и декодировать ее.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки – символы, мышонок Джерри (маленькая плоская фигурка).

Ход игры.

Перед детьми выкладывают 12 – 18 блоков. Дети отворачиваются. Ведущий под одним из блоков прячет мышонка. Дети поворачиваются обратно. Ведущий с помощью карточек обозначает два свойства того блока, под которым спрятан мышонок. Если ведущий обозначает свойства перечеркнутыми знаками, то сделать это должен как можно точнее. Для этого ему может понадобиться в некоторых случаях 3, 4 и более карточек.

Дидактическая игра «Дорожки»

Цель: может выделять и абстрагировать цвет, форму, размер, толщину, сравнивать предметы по заданным свойствам.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, три домика (макеты или изображения домиков или условные обозначения).

Ход игры.

На полу по кругу на расстоянии не менее одного метра один от другого расставлены три домика – дома Наф–Нафа, Ниф–Нифа и Нуф–Нуфа. Между ними нужно проложить дорожки так, чтобы поросятам удобно было ходить в гости друг к другу. Но дорожки надо строить по правилам. Построить дорожку так, чтобы рядом были фигуры одинакового цвета, но разной формы (одинаковой формы, но разного цвета; одинакового размера, но разной формы; разные по цвету и форме; разные по цвету и размеру). Правила построения дорожек придумывает не только взрослый, но и сами дети.

Дидактическая игра «У кого в гостях Винни–Пух и Пятачок»

Цель: использует приемы анализа, сравнения, обобщения.

Материал: Карточки с логическими таблицами, набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Винни – Пух и Пятачок отправились в город логических

фигур. В каждом доме они побывали только у одной фигуры. Зашли они в первый дом. У какой фигуры в гостях Винни-Пух и Пятачок?

Дети находят недостающую фигуру и кладут в клетку, где нарисованы Винни – Пух и Пятачок. Если дети не могут самостоятельно решить задачу, взрослый предлагает рассмотреть, какие фигуры находятся в верхнем и среднем рядах, установить, чем похожи эти ряды, и определить, какой фигуры недостает. При поиске недостающих фигур дети анализируют, сравнивают и обобщают фигуры в таблице по двум свойствам.

Дидактическая игра « Два обруча 2»

Цель: умеет разбивать множество по двум совместным свойствам, производит логические операции «не», «и», «или».

Материал: 2 обруча, набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Воспитатель кладет на пол два обруча так, что образуется три отдельных области (пересечения). Внутри красного обруча захотели жить все красные фигуры, внутри синего – все круглые.

А в области пересечения двух обручей поселяются фигуры, обладающие:

- двумя общими признаками: цветом (красные) и формой (круглые);
- какие фигуры лежат вне обоих обручей? (все фигуры – не красные и не круглые; синие; желтые; зеленые; треугольные; квадратные).

Дидактическая игра «Кошки – мышки»

Цель: правильно называет свойства фигур, использует эти знания в игре.

Материал: маска кошки, жетоны для мышей и кота (из пособия «Праздник в стране блоков»)

Ход игры.

Дети выбирают жетоны мышей и надевают их через голову, встают в хоровод.

Посередине хоровода кот «Васька», рядом с ним «кошачьи» жетоны.

Хоровод движется со словами:

Мыши водят хоровод,

На лежанке дремлет кот.

Тише мыши, не шумите,

Кота Ваську не будите.

Вот проснется Васька кот,

И разгонит хоровод.

На последнем слове, «хоровод» кот быстро надевает один из четырех жетонов и поворачивается вокруг, чтобы все мыши его увидели. Его жетон – информация для мышей, каких именно «мышей» он собирается ловить. После слов «1,2,3,4,5 – начинаю догонять», - кот ловит мышей. Одна из пойманных мышей становится «котом».

Дидактическая игра «Какую фигуру я задумал?»

Цель: умеет загадывать фигуру с помощью карточек, обозначающих свойства блоков.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки с обозначением свойств.

Ход игры.

Дети по очереди загадывают фигуру, а чтобы остальные смогли отгадать, ребенок выставляет карточки с обозначением трех свойств.

Дидактическая игра « Угадай фигуру»

Цель: способен логически мыслить, умеет кодировать и декодировать информацию о свойствах.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, два набора карточек – символов с перечеркнутыми знаками на каждую пару детей.

Ход игры.

Дети разбиваются на пары. Каждый выбирает себе одну фигуру так, чтобы не видел партнер. Игроки договариваются, какое свойство фигуры будут загадывать (цвет, форму или размер). Затем карточками обозначают загадываемое свойство своей фигуры. Каждый должен угадать, какая фигура у партнера, правильно назвать ее свойства. Сначала в играх загадывается только одно, какое – то свойство фигуры, затем два. Карточки, обозначающие каждое из двух свойств, игроки выкладывают в отдельные ряды или столбики.

Дидактическая игра «Помоги фигурам выбраться из леса»

Цель: способен логически мыслить, умеет рассуждать.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, таблица.

Ход игры.

Перед детьми таблица. На ней изображен лес, в котором заблудились фигурки. Нужно помочь им выбраться из чащи. Сначала дети устанавливают, для чего на разветвлениях дорог расставлены знаки. Не перечеркнутые знаки разрешают идти по своей дорожке только таким фигурам, как они сами, перечеркнутые знаки – совсем не таким, как они фигурам. Затем дети разбирают блоки и по очереди выводят их из леса. При этом рассуждают вслух, на какую дорожку каждый раз надо свернуть.

Дидактическая игра «Построим дома»

Цель: умеет разбивать множество по трем и четырем свойствам, производит логические операции «не», «и», «или».

Материал: набор логических блоков Дьенеша, три игрушки (заяц, волк, лиса).

Ход игры.

Перед детьми в кругу расставлены игрушки. Нужно помочь им поделить блоки для строительства своих домиков.

Сначала взрослый помогает детям обозначить места для блоков, которые подходят всем игрушкам (1), волку и зайцу (2), зайцу и лисе (3), лисе и волку (4); которые никому не подходят (5).

Предлагает разделить фигуры так, чтобы у волка оказались все круглые, у зайца – все большие, у лисы – все синие. Чтобы дети легче запомнили правило, рядом с игрушками можно положить карточки – символы.

После практического решения задачи дети называют, какие фигуры оказались общими для всех игрушек (круглые, большие, синие); какие фигуры оказались только у волка (круглые, маленькие, не синие); у волка и лисы (круглые, синие, маленькие); у зайца и лисы (большие, синие, не круглые); Какие фигуры не кому не подошли (маленькие, не круглые, не синие).

Если ребенок, характеризуя группу, называет только два из трех свойств, взрослый обращает его внимание на другие группы блоков, которые имеют указанные свойства; затем просит его еще раз назвать группу, но так, чтобы ее нельзя было спутать ни с какой другой.

При повторении упражнения правило разбиения блоков называют дети. Каждый раз указывается другое сочетание свойств – оснований разбиения блоков.

Например, разделить фигуры так, чтобы у волка оказались все тонкие, у зайца все – треугольные, у лисы все – маленькие или у волка – все большие, у зайца – все синие, у лисы – все толстые или у волка – все желтые, у лисы – все красные, у зайца – все квадратные и т.д.

Если в результате раскладывания блоков некоторые места окажутся пустыми, взрослый побуждает детей выяснить и рассказать, почему так получилось, при этом всячески

стимулирует доказательность размышления. (Почему те или иные фигуры оказались здесь? Почему это или другое место без фигур? Почему нельзя те или иные фигуры положить вместе с другими?)

Подготовительная группа возраст 6-7 лет

Дидактическая игра «Раздели блоки»

Цель: разбивает множество по трем совместным свойствам, производит логические операции «не», «и», «или», доказательности мышления.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, три игрушки (волк, заяц, лиса).

Ход игры.

Перед детьми по кругу расставлены игрушки. Нужно помочь им поделить блоки для строительства своих домиков.

Сначала взрослый помогает детям обозначить места для блоков, которые подходят всем трем игрушкам (1), волку и зайцу (2), зайцу и лисе (3), лисе и волку (4); которые никому не подходят (5).

Затем предлагает разделить фигуры так, чтобы у волка оказались все круглые, у зайца – все большие, у лисы – все синие, чтобы дети легче запомнили правило, рядом с игрушками можно положить карточки – свойства.

После практического решения задачи дети называют, какие фигуры оказались общими для всех игрушек (круглые большие синие); какие фигуры оказались только у волка (круглые маленькие не синие), только у зайца (большие не круглые не синие), только у лисы (синие маленькие не круглые); какие фигуры общие для волка и зайца (круглые большие не синие), для волка и лисы (круглые синие маленькие), для зайца и лисы (большие синие не круглые); какие фигуры никому не подошли (маленькие не круглые не синие). Если ребенок, характеризуя группу, называет только два из трех свойств, взрослый обращает его внимание на другие группы блоков, которые имеют указанные свойства; затем просит его еще раз назвать группу, но так, чтобы ее нельзя было спутать ни с какой другой.

При повторении упражнения правило разбиения блоков называют дети. Каждый раз указывается другое сочетание свойств – оснований разбиения блоков.

Например, разделить фигуры так, чтобы у волка оказались все тонкие, у зайца – все треугольные, у лисы – все маленькие, или у волка – все большие, у зайца – все синие, у лисы – все толстые; у волка – все желтые, у лисы – все красные, у зайца – все квадратные и т.д.

Если в результате раскладывания блоков некоторые места (коробки) окажутся пустыми, взрослый побуждает детей выяснить и рассказать, почему так получилось, при этом всячески стимулирует доказательность размышления. (Почему те или иные фигуры оказались здесь? Почему это или другое место без фигур? Почему нельзя те или иные фигуры положить вместе с другими?)

Дальнейшие упражнения можно проводить как «игры с тремя обручами».

Перед детьми три разноцветных пересекающихся обруча:

Сначала взрослый предлагает детям поставить игрушку или прыгнуть на любое из мест в обручах и назвать, где оно находится: 1-е – внутри всех трех обручей, 2-е – внутри желтого и красного, но вне синего обруча, 3-е – внутри красного и синего, но вне желтого обруча, 4-е – внутри желтого и синего, но вне красного обруча, 5-е – внутри желтого, но вне красного и синего обруча, 6-е – внутри красного, но вне желтого и синего обруча, 7-е – внутри синего, но вне желтого и красного, 8-е – вне всех обручей.

Затем дети решают различные игровые задачи, предложенные взрослым: засаживают цветами палисадник, раскладывают пирожные на праздничном столе, составляют мозаику и проч. Правила разбиения блоков они предлагают сами. Например, разложить пирожные на блюда так, чтобы на красном блюде оказались все красные пирожные, на синем – все треугольные, на желтом – все толстые пирожные, или составить мозаику так, чтобы в красном окошке были все круглые стеклышки, в синем – все большие, в желтом – все желтые и т.д.

Дидактическая игра «Засели домики»

Цель: различает и называет свойства предмета, оперирует сразу четырьмя свойствами.

Материал: логические блоки или фигуры, карточки с изображением домиков.

Ход игры.

Перед детьми – таблица. На ней нарисован новый дом в городе логических фигур. Но жители города – фигуры – никак не могут расселиться в нем. А заселить дом надо так, чтобы в каждой комнате оказались одинаковые по размеру жильцы (фигуры).

Знаки внизу домика подсказывают, какие фигуры, в каких комнатах должны поселиться.

Дети разбирают фигуры и раскладывают их в домике. В конце проверяют, называют, чем похожи все фигуры в каждой клетке (квартире), какие они.

Упражнение повторяется. Сначала дети классифицируют фигуры по указанным основаниям (заполняют домики со знаками), а затем самостоятельно выделяют признак, по которому можно разделить фигуры (заполняют домики без знаков). Взрослый поощряет самостоятельный выбор основания классификации.

Примечание: Для упражнений с блоками необходимо увеличить изображения домиков. Их можно располагать на полу, на столе, на коврик и в другом удобном месте.

II

При заселении домиков дети классифицируют фигуры сразу по двум свойствам.

В городе логических фигур появляются новые двухэтажные дома. В них еще сложнее расселить жильцов. Но добрый домовый решил помочь жителям. Он нарисовал вокруг дома знаки – подсказки. Знаки подсказывают, какие фигуры должны поселиться на каждом этаже и в каждом подъезде дома.

Дети утоняют, где какие фигуры должны помещаться, и заселяют дом. В конце называют, какие фигуры оказались в каждой клеточке (указывают два общих свойства для каждой группы фигур).

Упражнения повторяются. Домик нужно заселить так, чтобы в каждой клетке оказались одинаковые фигуры.

В дальнейших упражнениях взрослый стимулирует и поощряет самостоятельный поиск детьми оснований для классификации предметов по двум свойствам. С этой целью предлагает изображения двухэтажных домиков без знаков – подсказок.

От заселения двухэтажных домов дети переходят к заселению трехэтажных. Эти упражнения можно организовать по – другому – как игру. Для этого дети разбиваются на пары. У каждой пары – домик и набор фигур. Игроки совместно определяют правила расселения фигур и по очереди выкладывают их в домик. Если кто – то допускает ошибку, он забирает ошибочную фигуру как штрафную. Выигрывает тот, у кого меньше штрафных фигур. Он может определять правила нового расселения фигур в домике.

III

Дети классифицируют фигуры (блоки) сразу по трем свойствам (цвету, форме, толщине; цвету, форме, размеру; форме, размеру, толщине и т.д.). Перед детьми сразу два домика: большой и маленький. Их задача – расселить фигуры в два домика так, чтобы в каждой клеточке – квартире оказались все одинаковые фигуры. При этом в маленьком домике поселяются маленькие фигуры, а в большом – большие.

Дидактическая игра «У кого в гостях Винни – Пух и Пятачок»

Цель: способен делать простые обобщения, устанавливать простейшие связи между предметами.

Материал: карточки с логическими таблицами, набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Винни – Пух и Пятачок отправились в город логических фигур. В каждом доме они побывали только у одной фигуры. Зашли они в первый дом. У какой фигуры в гостях Винни – Пух и Пятачок?

Дети находят недостающую фигуру и кладут в клетку, где нарисованы

Винни – Пух и Пятачок. Если дети не могут самостоятельно решить задачу, взрослый предлагает рассмотреть, какие фигуры находятся в верхнем и среднем рядах, установить, чем похожи эти ряды, и определит, какой фигуры недостает. При поиске недостающих фигур дети анализируют, сравнивают и обобщают фигуры в таблице по двум свойствам.

Дидактическая игра «Дорожки»

Цель: выделяет и абстрагирует цвет, форму, размер, толщину, сравнивать предметы по заданным свойствам.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, три домика (макеты или изображения домиков или их условные обозначения).

Ход игры.

На полу по кругу на расстоянии не менее метра один от другого расставлены три домика – дом Наф – Нафа, Ниф – Нифа и Нуф – Нуфа. Между ними нужно проложить дорожки так, чтобы поросётам удобно было ходить в гости друг к другу. Но дорожки надо строить по правилам.

Как построить первую дорожку, предлагает взрослый. Например так, чтобы в ней рядом не было фигур одинакового цвета.

Дети по очереди выкладывают блоки. Тот, кто заметит ошибку, забирает «ошибочный» блок себе. Ребенок, собравший наибольшее число таких блоков, получает право первым начать строительство. Он выбирает, между какими домиками будет строиться следующая дорожка.

Каждую новую дорожку желательно строить по новому правилу. Дорожки можно выкладывать так, чтобы рядом не было фигур одного размера, или одной толщины, или одной формы.

Для поддержания интереса детей взрослый меняет игровые задачи: построить мост через речку, сделать из фигур праздничную гирлянду, составить поезд из блоков – вагончиков и т.д. (В старшем дошкольном возрасте дети могут не выкладывать, а рисовать в тетрадях дорожки, мостики, цепочки из фигур.)

II

Усложняются правила построения дорожек. Требуется, чтобы дети при выполнении задания ориентировались сразу на два свойства: построить дорожку так, чтобы рядом были фигуры одинакового цвета, но разной формы (одинаковой формы, но разного цвета; одинакового размера, но разной формы; разные по цвету и форме; разные по цвету и размеру и т.д.). Правила построения дорожек придумывает не только взрослый, но и сами дети.

III

Правила построения дорожки еще больше усложняются: требуется учет трех свойств: построить дорожку так, чтобы рядом были фигуры одного цвета, но разные по форме и размеру; одной формы, но разного цвета и размера; одинаковые по размеру и цвету, но разные по форме; разные по цвету, форме и размеру и т.д.

Взрослый не оставляет без внимания проявление инициативы детей и их творчества при составлении правил, предлагает детям новые игровые задачи. В старшем дошкольном возрасте дети могут не выкладывать, а рисовать в тетрадях дорожки, цепочки, мостики из фигур.

Дидактическая игра « Логический поезд»

Цель:способен к решению логических действий и операций, умению декорировать (расшифровывать) информацию, изображенную на карточке, умению видоизменять свойства предметов в соответствии со схемой, изображенной на карточке, умению действовать последовательно, в строгом соответствии с правилами.

Материал: три паровоза разного цвета (синий, желтый, красный), на каждом поезде его номер: 1234, 5678, 9101112, 4 вагона, карточки с символами изменения свойств, карточки с изображением отношений между числами, набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

В игре может участвовать вся подгруппа детей 9 – 11 человек. Взрослый, а затем сами дети раскладывают игровой материал: поезда, вагончики, над каждым вагончиком кладут карточку с символом изменения свойств (карточка выбирается произвольно), также раскладываются карточки с числовыми соотношениями.

Наш грузовой поезд необычный, логический. Грузы, которые он везет, перегружаются из вагона в вагон. В каждом вагоне с ними происходят изменения в соответствии с правилами, изображенными на карточке над вагоном.

Последовательность действий. Распределение команд по поездам.

Каждый ребенок берет карточку с числовыми соотношениями, например, $2 < * < 4$, находит число, обозначенное * - это 3, значит его груз «поедет» в желтом поезде («3» входит в номер этого поезда 1234). Таким образом, все дети распределяются на три команды (везут грузы в желтом, синем и красном поездах) перевозка груза.

Свой груз надо перевезти по всем вагонам в соответствии с правилами (изменение свойств по часовой стрелке). Например, в желтом вагоне едет логическая фигура – большой красный треугольник, в первом вагоне от головы поезда он изменил величину и станет маленьким красным треугольником, во втором вагоне после изменения цвета, он станет маленьким желтым треугольником, в третьем вагоне изменится его форма, он станет маленьким желтым прямоугольником, в последнем четвертом вагоне повторное изменение цвета – наш груз маленький синий прямоугольник.

Положить груз, с которым начинаем путешествие слева от поезда, груз, побывавший во всех вагонах справа от последнего вагона. Таким образом, слева от поезда мы положим большой красный треугольник, справа от последнего вагона маленький синий прямоугольник. Все дети команды участвуют вместе с воспитателем в проверке правильности выполнения задания.

Взять следующий груз, произвести с ним те же действия. Выигрывает команда, подготовившая к перевозке большее количество груза.

Один из вариантов дальнейшего развития игры:

Выбор пункта отправки и назначения груза (постройки объектов и т.д.)

Оформление сопроводительных документов для груза (количество, вид, шифрование свойств). В период освоения игры первоначальное количество вагонов 2, затем количество вагонов увеличивается до четырех. Изменение расположения карточек со свойствами над вагонами позволяет проводить эту игру многократно (при желании и интересе детей).

Дидактическая игра « Автотрасса»

Цель: выделяет свойства предметов, абстрагирует их, следует определенным правилам при решении практических задач, самостоятельно составляет алгоритм действий.

Материал: таблицы с правилами построения дорог, набор логических блоков Дьенеша.

Михайлова Татьяна Евгеньевна

Ход игры.

Город логических фигур, готовится к автомобильным соревнованиям – гонкам. Надо построить гоночную трассу. Дети строят дорожки (цепочки) по правилам, которые требуют учета трех свойств (цвет, размер, форма, толщина).

Дидактическая игра « Необычные фигуры»

Цель: способен к анализу, абстрагированию; строго следует правилам при выполнении цепочки действий (разветвленный алгоритм – «выращивание дерева»); творческого мышления, воображения.

Материал: наборы логических блоков Дьенеша по количеству детей, таблицы с правилами построения фигур.

Ход игры.

В городе логических фигур состоится карнавал необычных фигур. Надо помочь простым фигуркам превратиться в необычные, сложные (построить из простых фигур сложные). Правила таких превращений записаны на таблицах. Для каждой фигуры есть свое правило построения. Взрослый показывает таблицу с правилом построения необычных фигур. Он помогает детям выяснить, на какое свойство фигур надо смотреть (на форму), с какой фигуры начинать строить необычную (с той, от которой отходят все стрелки, - с прямоугольника). От прямоугольника отходят две стрелочки: одна к квадрату, вторая к треугольнику. Это означает, что к нему нужно приложить квадрат и треугольник с любой стороны. От квадрата стрелочка идет к кругу – к нему надо пристроить круг. От треугольника стрелка идет тоже к кругу – и к нему нужно пристроить круг. А от круга не отходит ни одной стрелочки, поэтому к нему не нужно ничего прикладывать. Затем каждый ребенок строит сложную фигуру, прикладывая блоки один к другому. Взрослый нацеливает детей на создание своей, не похожей на другие, необычной фигуры. В результате у детей могут получиться самые разные сложные фигуры:

По окончании работы дети сравнивают фигуры, находят неточности, устанавливают, на что или на кого они похожи.

В повторных упражнениях используются другие правила.

Сначала дети пользуются готовыми правилами, потом сами составляют их. Взрослый каждый раз поощряет проявление детьми самостоятельности и творчества при составлении правил, фигур.

II

Необычные фигуры дети строят по правилам, которые требуют учета сразу двух свойств, например, формы и цвета, или формы и размера, или цвета и размера.

Фигуру могут строить одновременно несколько человек. В этом случае дети по очереди выкладывают свои фигурки. Тот, кто допускает ошибку, оставляет фигуру себе.

Выигрывает тот, у кого меньше набрано штрафных фигур.

Сначала дети строят фигуры по установленным правилам, а затем – по самостоятельно составленным.

III

При составлении необычных фигур используются правила, которые требуют учета сразу трех свойств.

Взрослый поощряет проявление детьми самостоятельности при определении правил игры; меняет правила (расколоть дерево, разгадать герб и т.д.).

Дидактическая игра « Поймай тройку»

Цель: сравнивает предметы по самостоятельно выделенным свойствам, называет их.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Михайлова Татьяна Евгеньевна

Ход игры.

Ведущий перемешивает фигуры и складывает их стопкой, затем снимает две верхние и кладет их на стол. Первый участник игры берет из стопки верхнюю фигуру, прикладывает ее к паре на столе и ищет, чем похожи все три фигуры. Если он замечает какое – либо общее свойство (цвет, форму или размер), то забирает все три фигуры как выигрыш; если же общего свойства он не обнаруживает, то последнюю снятую фигуру кладет вниз стопки. Затем следующий участник берет из стопки новую фигуру (верхнюю) и ищет общее свойство в тройке фигур.

В ситуации, когда общее свойство тройки обнаруживает другой игрок, а не тот, который снял фигуру, он и забирает тройку фигур как выигрыш.

Выигрывает тот, кто соберет больше фигур.

Дидактическая игра « Где чей гараж? (Построй дом)»

Цель: умеет оперировать сразу четырьмя свойствами предмета, абстрагирует, декодирует информацию.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки – домики, прямоугольники по размеру клеток на карточке (40 шт.).

Ход игры.

В игре принимают участие 5 человек: ведущий и строители. У ведущего мешочек с фигурами. У каждого строителя карточка – домик и прямоугольники – «кирпичики». Задача строителей – построить свой дом. Ведущий по очереди вынимает из мешочка блоки или из конверта фигуры, называет их форму. Тот, кто находит соответствующее обозначение на своей карточке, закрывает его прямоугольником – «кирпичиком».

Ведущим становится тот, кто первым правильно закроет все знаки на своей карточке (построит вой дом).

Можно предложить детям варианты карточек, которые потребуют ориентировки на другие свойства (цвет, размер).

II

Используются карточки, которые требуют выделения двух свойств.

Ведущий, вынимая фигуры из мешочка, называет их цвет и форму.

Целесообразно сделать и такие варианты карточек, играя с которыми детям необходимо ориентироваться на другие свойства (цвет и размер или форму и размер).

III

Используются карточки, которые требуют ориентировки на три - четыре свойства.

Ведущий, вынимая фигуры из мешочка, называет цвет, форму и размер каждой фигуры.

Дидактическая игра « Помоги фигурам выбраться из леса»

Цель: сопровождает речью действия по решению логических заданий.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, таблицы.

Ход игры.

Перед детьми таблица. На ней изображен лес, в котором заблудились фигурки. Нужно помочь им выбраться из чащи.

Сначала дети устанавливают, для чего на разветвлениях дорог расставлены знаки. Не перечеркнутые знаки разрешают идти по своей дорожке только таким фигурам, как они сами; перечеркнутые знаки – всем не таким, как они, фигурам. Затем дети разбирают фигуры (блоки) и по очереди выводят их из леса. При этом рассуждают вслух, на какую дорожку каждый раз надо свернуть.

В дальнейших играх используются таблицы.

Для поддержания интереса взрослый ставит перед детьми разнообразные игровые задачи, наделяет фигуры и блоки различными образами. Например, каждая фигура – Дюймовочка (нужно помочь ей выбраться из мышиной норы) или блоки – корабли (надо вывести их из бушующего моря) и т.п.

Дидактическая игра « Угощения для медвежат»

Цель: сравнивает предметы по одному – четырем свойствам, понимает слова: «разные», «одинаковые», понимает отрицания свойств.

Материал: 9 изображений медвежат, карточки со знаками символами свойств, набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

1 вариант: в гости к детям пришли медвежата. Чем же будем гостей угощать? Наши медвежата сладкоежки и очень любят печенье, причем разного цвета, разной формы. Какой материал нам удобно «превратить» в печенье. Конечно, блоки или логические фигуры. Давайте угостим медвежат.

Угощают девочки. Печенье в левой и правой лапах должны отличаться только формой. Если в левой лапе у медвежонка круглое «печенье», в право может быть квадратное, или прямоугольное, или треугольное (не круглое).

А сейчас угощают мальчики. Печенье в лапах медвежат отличается только цветом. В дальнейшем условие игры: отличие печенья по двум признакам: цвету и форме, форме и размеру, цвету и размеру и т.д.

В работе с детьми старшего возраста возможно отличие «печенья» по 3 – 4 свойствам. В этом случае используются блоки Дьенеша. Во всех вариантах ребенок выбирает любой блок «печенье» в одну лапу, а во вторую подбирает по правилу, предложенному воспитателем.

2 вариант с использованием карточек с символами свойств.

Последовательность действий (алгоритм) игры: карточки с символами свойств кладут стопкой «рубашками» вверх, ребенок вынимает из стопки любую карточку, находит «печенье» с таким же свойством, ищет еще одно печенье, отличающееся только этим свойством, угощает мишку, «записывает», как угощал Мишку. Ребенок выбрал, например: выбрана карточка «большой». Ребенок выбрал логическую фигуру: большой красный треугольник. Второе печенье: маленький красный треугольник. Печенье отличается по размеру.

Усложнение: отличие не только по одному, а по двум, трем, четырем свойствам.

В играх с нахождением отличие по 4 свойствам используются блоки Дьенеша.

В играх можно использовать логические кубики, кроме цифровых.

В играх могут быть элементы соревнований, чья команда быстрее угостит мишек.

Дидактическая игра « Найди клад»

Цель: способен анализировать, абстрагировать и называть цвет, форму, размер, толщину.

Материал: 8 квадратных логических блоков, круги из бумаги («клады»), карточки со знаками цвета, формы, размера, толщины (для II и III вариантов).

Ход игры.

I

Перед детьми лежат 8 квадратных блоков: 4 синих (большой тонкий, маленький тонкий, большой толстый, маленький толстый) и 4 красных (большой тонкий, большой толстый, маленький тонкий, маленький толстый). Дети – кладоискатели, кружок из бумаги – клад. Кладоискатели отворачиваются, ведущий под одним из блоков прячет клад.

Кладоискатели ищут его, называя различные свойства блоков. Тот, кто находит клад, забирает его себе, а под одним из блоков прячет новый клад.

Здесь и далее звездочкой отмечены авторские разработки заданий. – Ред. Ведущий (это может быть воспитатель, родитель или ребенок) вначале сам исполняет роль кладоискателя и показывает, как вести поиск клада. Называет различные свойства блоков. Если ведущий правильно указывает свойства блока, под которым находится клад, дети должны говорить «да», если неверно – «нет». Например, ведущий спрашивает: «Клад под

синим блоком?» «Нет», - отвечают дети. – Под желтым? – Нет. – Под большим? – Нет. – Под толстым? – Да.

Кладоискатель проверяет. Если находит клад, забирает его себе, если нет – продолжает поиск. Выигрывает тот, кто найдет больше кладов.

При повторении игры блоки меняют по форме и цвету (желтые и красные треугольники, синие и желтые прямоугольники или синие и красные круги и т.д.), увеличивается их количество за счет присоединении фигур оставшегося цвета.

II

У ведущего карточки – свойства. Количество блоков увеличивается до 16. В их число входят все блоки одного цвета, но разной формы, размера и толщины. Игрокам нужно угадать любые два свойства той фигуры, под которой спрятан клад. При поиске клада они указывают сразу два свойства. На каждое указанное свойство ведущий выставляет карточку с соответствующим знаком. Например: - Под круглой большой фигурой? – Нет. – Под квадратной маленькой? – Под квадратной (выкладывает карточку «квадрат»), но не под маленькой. – Под квадратной большой? – Да (добавляет к ранее выставленной карточку «большой»).

Поднять блок и проверить, если под ним клад, может только тот, кто правильно указал оба свойства блока.

При повторении игры следует взять блоки другого цвета.

III

Количество блоков – 24: все одинаковые по размеру, но разные по форме, цвету, толщине или все одинаковые по толщине, но разные по форме, цвет, величине.

Когда кладоискатели ищут клад, они должны указывать сразу три свойства. Ведущий подтверждает каждое угаданное свойство карточками – свойствами.

Например: - Под красным большим круглым? – Под красным (выкладывает «красный цвет»), но не под большим и не под кругом. – Под красным маленьким треугольником? – Под красным маленьким (добавляет к выложенной карточке еще одну «маленький»), но не под треугольником. – Под красным маленьким квадратом? – Да (выставляет еще одну карточку «квадрат»).

Тот, кто правильно назвал все три свойства, поднимает указанный блок. Найденный клад забирает себе.

Дидактическая игра « Две дорожки»

Цель: выделяет и абстрагирует свойства; сравнивает предметы по самостоятельно выделенным свойствам.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

I

Играют двое в паре (желательно ребенок и взрослый). Каждый участник берет из набора пять разных фигур, перемешивает их и складывает стопкой. Играющие по очереди строят дорожки из своих фигур. Сначала первый игрок выкладывает все фигуры перед собой в ряд, начиная с верхней в стопке. Получается дорожка. Второй игрок по порядку к каждой фигуре соперника приставляет свою, начиная с верхней фигуры в своей стопке. Если он находит какое – то одно общее свойство между своей фигурой и фигурой соперника (цвет, форма или размер), то забирает себе его фигуру. Побеждает тот, кто наберет больше фигур.

II

Игрок забирает фигуру из дорожки соперника себе в том случае, если она похожа или отличается от его фигуры двумя свойствами: такая же по цвету и форме, по цвету и размеру, по размеру и форме или другая по цвету и форме, по цвету и размеру, по размеру и форме.

Количество фигур у каждого игрока постепенно увеличивается до 10.

При повторении игры правила меняются. Взрослый постоянно поощряет придумывание новых правил самими детьми.

III

Игрок выигрывает фигуру соперника в том случае, если она отличается от его собственной тремя свойствами (цветом, формой и размером).

Количество фигур у игроков постепенно увеличивается до 12.

Вместо плоских логических фигур здесь лучше использовать объемные блоки, они увеличивают вероятность выигрыша фигуры соперника. Ее можно выиграть в нескольких случаях: если она отличается цветом, формой и размером; цветом, формой и толщиной; цветом, размером и толщиной или формой, размером и толщиной. Это повышает интерес к игре.

Дидактическая игра «Сократи слово»

Цель: строго выполняет правила при совершении действий, способен устанавливать простейшие связи.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, таблица.

Ход игры.

Перед детьми 7 – 9 блоков (круги и квадраты). Блоки выложены в ряд в произвольном порядке – это слово, которое нужно сократить по правилам. Правила записаны на таблице. Дети с помощью взрослого выясняют, что означает каждое правило.

Правило 1. Если в слове кружок стоит слева от квадрата, то их нужно поменять местами; применять это правило столько раз, сколько возможно; затем перейти к правилу 2.

Правило 2. Если в слове рядом 2 кружочка, то их надо убрать; применять правило столько раз, сколько возможно; затем перейти к правилу 3.

Правило 3. Если в слове рядом 2 квадрата, то их надо убрать; применять правило столько раз, сколько возможно.

Затем дети сокращают слово из квадратов и кругов по этим правилам в направлении слева направо. Начинают сокращать слово всегда с правила 1.

В конце выясняют, что же осталось от длинного слова.

С целью повышения интереса детей к упражнению взрослый предлагает детям увлекательные сюжетные ситуации, игровые задачи. Например, рассказывают такую историю: «Узнал Чебурашка, что у Крокодила Гены день рождения, и решил отправить ему поздравительную телеграмму. Отправился он на почту, взял бланк и написал на нем одно слово 2Поздравляю». Вместо букв в этом слове круги и квадраты. Но беда в том, что у Чебурашки не хватило денег, чтобы заплатить за такую длинную телеграмму. Тут пришел на помощь телеграфист. Он предложил Чебурашке сократить слово и дал таблицу, где записано, как нужно это делать.

Упражнение повторяют с новыми словами. Их составляют сами дети. Количество блоков в «словах» постепенно увеличивается. Взрослый всячески стимулирует и поощряет стремление детей предвидеть возможные варианты конечного слова. Для этого как можно чаще предлагает детям угадать, что останется от длинного слова после того, как его сократят. Предположения детей проверяются через практическое преобразование «слова». В дальнейших упражнениях используется таблица. Взрослый предлагает детям и самим придумать правила сокращения слов.

Дидактическая игра «Угадай фигуру»

Цель: способен кодировать и декодировать информацию о свойствах, называть их.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, два набора карточек – свойств с перечеркнутыми знаками на каждую пару детей.

Ход игры.

Дети разбиваются на пары. Каждый выбирает себе одну фигуру так, чтобы не видел партнер. Игроки договариваются, какое свойство фигуры будут загадывать (цвет, форму или размер). Затем карточками обозначают загадываемое свойство своей фигуры. Каждый должен угадать, какая фигура у партнера, правильно назвать ее свойство.

За неверный ответ игрок получает в качестве штрафной ту фигуру, свойство которой он не отгадал. Выигрывает тот, у кого окажется меньше штрафных фигур.

Сначала в играх загадывается только одно какое – то свойство фигуры, затем два (например, размер и цвет, размер и форма или цвет и форма).

Карточки, обозначающие каждое из двух (трех) свойств, игроки выкладывают в отдельные ряды или столбики.

Дидактическая игра «Загадки без слов»

Цель: расшифровывает (декодирует) информацию о наличии или отсутствии определенных свойств у предметов по их знаково – символическим обозначениям.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки с обозначением свойств.

Ход игры.

I

Взрослый предлагает детям отгадать необычные загадки: «Это загадки без слов. Я буду показывать карточки со знаками. Знаки подсказывают, какие фигуры загаданы. А вы отгадайте эти фигуры».

Взрослый показывает карточку, например «маленький». Дети ищут соответствующий блок, найдя, оставляют его себе. Тот, кто допускает ошибку, остается без блока. Таким образом, предъявляются по одной различные карточки – свойства:

С целью поддержания интереса у детей взрослый ставит перед детьми разные игровые задачи (собрать для белочки съедобные грибы, найти любимое печенье Вини – Пуха, помочь спрятаться мышатам от проказника кота и т.д.).

II

Загадывающий предъявляет сразу 2 карточки с совместными свойствами: размером и толщиной, или цветом и размером, или цветом и формой и другими.

III

В игре загадываются сразу 3 совместимых свойства: форма, размер и толщина, или цвет, форма, размер, или цвет, форма, толщина и другие.

Сначала взрослый загадывает блоки, потом загадывают дети. Право загадывать получает тот, кто первым находит блок – отгадку. Выигрывает тот из детей, у кого больше блоков – отгадок. Взрослый поощряет инициативность и самостоятельность детей, предлагает новые игровые задачи.

Дидактическая игра «Автотрасса (построй дорожку)»

Цель: выделяет свойства предметов, абстрагирует их с других, следует определенным правилам при решении практических задач, самостоятельно составляет алгоритм действий (линейный алгоритм).

Материал: таблицы с правилами построения дорог, набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

I

Перед детьми – таблица, на полу – блоки. Игровая задача: построить дорожки для пешеходов и автомобилей в городе (фигур).

Правила построения дорожек записаны в таблице.

В ней стрелки показывают, какой за каким по цвету блок должен идти. Дети разбирают правило: за красным блоком стоит желтый, за желтым – синий, за синим – снова красный.

Решают, с какого блока начнут дорожку, и строят ее. Блоки выкладывают по очереди.

Каждый ребенок подходит к блокам, выбирает нужный и прикладывает его к дорожке.

Тот, кто заметил ошибку, говорит «стоп» и исправляет ее. При повторении упражнения дети строят дорожки по новым правилам.

Упражнение можно организовать по – разному: все дети строят одну дорожку; участники разбиваются на пары, и каждая пара строит свою дорожку; каждый ребенок строит отдельную дорожку.

В игре парами можно ввести правило: кто допустит ошибку, тот оставляет себе фигуру как штрафную. Выигрывает тот, у кого меньше наберется штрафных фигур.

Сначала дети строят дорожки по готовым правилам, потом могут придумать их сами.

Взрослый постоянно меняет игровые задачи (построить мост через реку, собрать бусы, проложить тропинку через дремучий лес и т.д.).

II

Для выкладывания дорожек используются правила, которые требуют ориентировки на два свойства блоков.

Для поддержания интереса детей взрослый предлагает различные игровые и практические задачи: построить дорожку из дворца Снежной Королевы, чтобы помочь убежать Каю и Герде; разложить в коробке конфеты; навести порядок в шкафу человека Рассеянного с улицы Бассейной.

Сначала правила предлагает взрослый, затем их составляют сами дети.

III

Дети строят дорожки (цепочки) по правилам, которые требуют учета трех свойств – цвета, размера, формы.

Взрослый побуждает детей к самостоятельному составлению новых правил, игровых задач, поощряя проявления активности и творчества.

Дидактическая игра «Магазин»

Цель: выявляет и абстрагирует свойства, рассуждает, аргументирует свой выбор.

Материал: товар (карточки с изображением предмета), набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Дети приходят в магазин, где представлен большой выбор игрушек. У каждого ребенка 3 логические фигуры «денежки». На одну «денежку» можно купить только одну игрушку.

Правила покупки: купить можно только такую игрушку, в которой есть хотя бы одно свойство логической фигуры. Правило можно усложнить, выбор игрушки по двум свойствам (например, большой квадрат, синий квадрат и т.д.).

Дидактическая игра «Космический корабль»

Цель: составляет композицию с помощью опорных картинок (схем). Анализирует, абстрагирует. Следует правилам при выполнении цепочки действий.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, таблицы с изображением космических кораблей.

Ход игры.

Детям предлагается сконструировать космические корабли. Правила построения записаны на таблице с изображением геометрических фигур. Фигуры отличаются тремя свойствами. Дети самостоятельно анализируют таблицы, конструируют космические корабли.

Дидактическая игра «Где спрятался Джерри?»

Цель: способен делать простые умозаключения, устанавливать простейшие связи. Кодировать информацию о свойствах предметов с помощью знаков – символов и декодировать ее.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки с обозначением свойств, мышонок Джерри (маленькая плоская фигура).

Ход игры.

I

Перед детьми выкладывают 10 – 12 блоков. Дети отворачиваются. Ведущий под одним из блоков прячет мышонка. Дети поворачиваются обратно. Ведущий показывает карточку, на которой обозначено свойство того блока, под которым спрятался Джерри. Дети по очереди ищут. Тот, кто находит мышонка, становится ведущим. Он снова прячет фигурку и с помощью карточки показывает, под каким блоком находится мышонок.

Взрослый побуждает детей обозначить свойство блоков карточками с перечеркнутыми знаками – символами (так сложнее найти мышонка). Для того, чтобы с их помощью обозначить точно цвет блока, нужны две карточки:

При повторении игры меняется состав блоков, постепенно увеличивается их количество.

Взрослый каждый раз поощряет использование детьми карточек с перечеркнутыми знаками, самостоятельный переход к обозначению новой комбинации свойств.

II

Количество блоков 12 – 18.

Ведущий с помощью карточек обозначает два свойства того блока, под которым спрятан мышонок. Если ведущий обозначает свойства перечеркнутыми знаками, то сделать это должен как можно точнее. Для этого ему может понадобиться в некоторых случаях 3, 4 и более карточек.

Карточки на каждое свойство он выкладывает в отдельные ряды или столбики. Например:

При повторении игры частично или полностью меняется состав блоков, постепенно увеличивается их количество. Взрослый каждый раз поощряет стремление детей использовать карточки с перечеркнутыми знаками.

III

Количество блоков постепенно увеличивается до 24. Ведущий каждый раз указывает с помощью карточек три свойства того блока, под которым спрятан мышонок Джерри.

Свойства блока он обозначает перечеркнутыми и неперечеркнутыми знаками.

Постоянно поощряется стремление детей обозначить перечеркнутыми знаками как можно большее количество свойств блока.

Дидактическая игра «Волшебный мешочек - 2»

Цель: описывает фигуры по их свойствам.

Материал: мешочек, набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Все фигурки – блоки складываются в мешок. Ребенок достает фигурку из мешочка и характеризует ее по нескольким признакам (называет форму, размер или толщину, не вынимая из мешка).

Дидактическая игра «Домино»

Цель: выделяет и абстрагирует цвет, форму, размер, толщину; сравнивает предметы по заданным свойствам.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

I

В игре участвуют четыре человека. Фигуры делятся поровну между игроками. Игроки договариваются о правилах игры: прикладывать к выложенным фигурам только фигуры другого цвета. Один из игроков (его можно определить считалкой) делает первый ход – кладет на стол любую фигуру. Остальные по очереди выкладывают свои фигуры в соответствии с правилами.

Тот, кто первым выложит все фигуры, становится ведущим и делает первый ход в следующей игре. Правила меняются: ходить фигурами другой формы или другого размера.

II

В правилах игры указываются два свойства, которые должны учитывать игроки. Например, прикладывать фигуры другого цвета и размера или другие по цвету и форме; другие по размеру и форме; такие же по цвету, но другие по форме, такие же по размеру, но другие по цвету и т.д. При повторении игры правило выкладывания фигур обязательно меняется.

III

В правилах игры указываются три свойства: ходить фигурами такого же цвета, но другими по размеру и форме, или фигурами такого же размера, но другими по цвету и форме; фигурами другого цвета, размера и формы и т.д.

Дидактическая игра " Сколько? "

Материал: логические фигуры.

Цель игры: развивать умение задавать вопросы и развивать умение выделять свойства.

Описание игры: Дети делятся на две команды. Воспитатель раскладывает логические фигуры в любом порядке и предлагает детям придумать вопросы, начинающиеся со слов "Сколько..."

За каждый правильный вопрос фишка. Выигрывает команда, набравшая большее количество фишек.

Варианты вопросов: "Сколько больших фигур?" "Сколько красных фигур в первом ряду?" (по горизонтали), "Сколько кругов?" и т.д.

Дидактическая игра " Художники "

Материал:

- "Эскизы картин" - листы большого цветного картона
- дополнительные детали из картона для составления композиции картины ;
- набор блоков

Цель игры:

- развитие умения анализировать форму предметов
- развитие умения сравнивать по их свойствам
- развитие художественных способностей (выбор цвета, фона, расположения (композиции)).

Описание игры:

Детям предлагается "написать картины" по эскизам. Одну картину могут "писать" сразу несколько человек. Дети выбирают "эскиз" картины, бумагу для фона, детали к будущей картине, необходимые блоки. Если на эскизе деталь только обведена (контур детали)- выбирается тонкий блок, если деталь окрашена - толстый блок. Так, например, к эскизу картины со слонами ребенок возьмет дополнительные детали: 2 головы слоников, солнышко, озеро, верхушку пальмы, кактус, животное и блоки.

В конце работы художники придумывают название к своим картинам, устраивают выставку

картин, а экскурсовод рассказывает посетителям выставки, что изображено на картине.

Дидактическая игра «Магазин»

Материал: Товар (карточки с изображением предметов)

Логические фигуры.

Цель игры:

- развитие умения выявлять и абстрагировать свойства
- развитие умения рассуждать, аргументировать свой выбор

Описание игры:

Дети приходят в магазин, где представлен большой выбор игрушек. У каждого ребенка 3 логические фигуры "денежки". На одну "денежку" можно купить только одну игрушку. Правила покупки: купить можно только такую игрушку, в которой есть хотя бы одно свойство логической фигуры. Правило можно усложнить выбор игрушки по двум свойствам (например, большой квадрат, синий квадрат и т. д.)

Дидактическая игра «Что изменилось»

Цель: Совершенствовать знания детей о геометрических фигурах, их цвете, величине, толщине

-Развивать мышление.

Материал: Набор блоков Дьенеша.

Ход игры: Перед ребенком на стол выкладывается несколько фигур, которые нужно запомнить, а потом одна из фигур исчезает или заменяется на новую, или две фигуры меняются местами. Ребенок должен заметить изменения.

Дидактическая игра «Хоровод»

Цель: классифицирует блоки по двум – трем признакам: цвету, форме; цвету – форме – размеру.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Воспитатель предлагает выстроить в веселый хоровод волшебные фигуры. Хоровод получится красивым и нарядным.

Блоки выкладываются по кругу. Произвольно берется любой блок, затем присоединяется блок, в котором будет присутствовать один признак предыдущего блока и так далее.

Последний блок должен совпадать с первым блоком по одному какому – либо признаку. В этом случае игра заканчивается – «хоровод» закрыт.

Дидактическая игра «Второй ряд»

Цель: Развивать умение анализировать, выделять свойства фигур, находить фигуру, отличную по одному признаку.

Материал: Набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры: Выложить в ряд 5-6 любых фигур. Построить под ними второй ряд, но так, чтобы под каждой фигурой верхнего ряда оказалась фигура другой формы (цвета, размера); такой же формы, но другого цвета (размера); другая по цвету и размеру; не такая по форме, размеру, цвету.

Дидактическая игра «Найди клад»

Задачи: Совершенствовать знания детей о геометрических фигурах, их цвете, величине, толщине. Развивать мышление.

Материал: Набор блоков Дьенеша.

Выкладываем перед ребенком 8 логических блоков Дьенеша, и пока он не видит, под одним из них прячем «клад» (монетку, камешек, вырезанную картинку и т.п.). Ребенок должен задавать вам наводящие вопросы, а вы можете отвечать только «да» или «нет»: «Клад под синим блоком?» - «Нет», «Под красным?» - «Нет». Ребенок делает вывод, что клад под желтым блоком, и спрашивает дальше про размер, форму и толщину. Затем «клад» прячет ребенок, а воспитатель задает наводящие вопросы.

Затем в эту игру могут играть сами дети, соревнуясь в нахождении клада.

Дидактическая игра «Игра с одним обручем»

Задачи: Развивать умение разбивать множество по одному свойству на два подмножества, производить логическую операцию «не».

Материал: Обруч, комплект логических блоков Дьенеша.

Ход игры: Перед началом игры выясняют, какая часть игрового листа находится внутри обруча и вне его, устанавливают правила: например, располагать фигуры так, чтобы все красные фигуры (и только они) оказались вне обруча. После расположения всех фигур предлагается два вопроса: какие фигуры лежат внутри обруча? Какие фигуры оказались вне обруча? (Предполагается ответ: «вне обруча лежат все не красные фигуры»). При повторении игры дети могут сами выбирать, какие блоки положить внутри обруча, а какие вне.

Дидактическая игра «Игра с двумя обручами»

Задачи: Развитие умения разбивать множество по двум совместимым свойствам, производить логические операции «не», «и», «или».

Материал: 2 обруча, комплект логических блоков Дьенеша.

Ход игры: перед началом игры необходимо выяснить, где находятся четыре области, определяемые на игровом листе двумя обручами, а именно: внутри обоих обручей; внутри красного, но вне зеленого обруча; внутри зеленого, но вне красного обруча и вне обоих обручей (эти области нужно обвести указкой).

1.затем называется правило игры. Например, расположить фигуры так, чтобы внутри красного обруча оказались все красные фигуры, а внутри зеленого все круглые.

2.после решения практической задачи по расположению фигур дети отвечают на вопросы: какие фигуры лежат внутри обоих обручей; внутри зеленого, но вне красного обруча;

Игру с двумя обручами целесообразно проводить много раз, варьируя правила игры.

Примечание: В вариантах 5 и 6 общая часть остается пустой. Надо выяснить, почему нет фигур одновременно красных и зеленых, а также нет фигур одновременно круглых и квадратных.

Дидактическая игра «Заселим в домики»

Задачи: Развивать умение анализировать, выделять свойства фигур, классифицировать.

Материал: Комплект логических блоков Дьенеша, таблицы с изображением дорожек и домиков

Ход игры: Перед детьми таблица № 1. Ребенку нужно помочь каждой фигуре попасть в свой домик, ориентируясь на знаки-указатели.

Дидактическая игра « На свою веточку»

Задачи: Развивать умение анализировать, выделять свойства фигур, классифицировать фигуры по нескольким признакам.

Материал: Комплект из 24 фигур (четыре формы, три цвета, две величины). Каждая фигура - носитель трех важных свойств: формы, цвета, величины, и в соответствии с этим название фигуры состоит из названия трех свойств: красный, большой прямоугольник; желтый, маленький круг; зеленый, большой квадрат и т. п.

Ход игры: На рисунке изображено дерево, на котором должны «вырасти» фигуры. Чтобы узнать, на какой ветви какая «вырастет» фигура, возьмем, например, зеленый, маленький прямоугольник и начнем двигать его от корня дерева вверх по веткам. Следуя указателю цвета, мы должны двигать фигуру по правой ветви. Дошли до разветвления. По какой ветви двигаться дальше? По правой, у которой изображен прямоугольник. Дошли до следующего разветвления. Дальше елочки показывают, что по левой веточке должна продвигаться большая фигура, а по правой – маленькая. Значит, мы пойдем по правой веточке. Здесь и должен «вырасти» маленький зеленый прямоугольник. Так же поступаем с остальными фигурами. Аналогично проводится игра со следующим рисунком.

Дидактическая игра «Цепочка»

Цель: Развитие умения анализировать, выделять свойства фигур, находить фигуру по заданному признаку.

Материал: Набор логических блоков Дьенеша.

От произвольно выбранной фигуры постарайтесь построить как можно более длинную цепочку. Варианты построения цепочки:

- Чтобы рядом не было фигур одинаковой формы (цвета, размера, толщины);
- Чтобы рядом не было одинаковых по форме и цвету фигур (по цвету и размеру, по размеру и толщине и т.п.);
- Чтобы рядом были фигуры одинаковые по размеру, но разные по форме и т.д.;
- Чтобы рядом были фигуры одинакового цвета и размера, но разной формы (одинакового размера, но разного цвета).

Дидактическая игра «Помоги сказочному герою»

Задачи:

- Упражнять детей в группировке геометрических фигур
- -Развивать наблюдательность, внимание и память

Задание:

- Разделите фигуры между сказочными героями так, чтобы:
- У Буратино оказались все синие квадраты
- Чтобы Карандашу достались все желтые
- Чтобы Незнайке достались все желтые и большие

Дидактическая игра «Этажи»

Программные задачи: Развивать умение классифицировать и обобщать геометрические фигуры по признакам. Упражнять в счете. Развивать ориентировку в пространстве, внимание, логическое мышление.

Материал: Набор блоков.

Ход игры:

Предлагаем выложить в ряд несколько фигур – 4-5 шт. Это жители первого этажа. Теперь строим второй этаж дома так, чтобы под каждой фигурой предыдущего ряда оказалась деталь другого цвета (или размера, формы).

Вариант 2: деталь такой же формы, но другого размера (или цвета).

Вариант 3: строим дом с другими деталями по цвету и размеру.

Игра - Сказка «В царстве блоков»

Материал: Блоки Дьенеша по одной коробке на три человека.

Цель: знакомить с блоками, их свойствами, развивать внимание, умение выявлять, абстрагировать свойства (размер, форма, толщина), воображение, творческое мышление.

Описание игры: Дети выбирают цвет для своего царства (желтый, синий, красный).

Ведущий рассказывает сказку, а дети назначают блоки на роли героев, и строят из них своё царство.

«В некотором царстве, в некотором государстве жил-был царь. Он был сильный, большой, толстый и похож на прямоугольник (детям выбирают блок – большой толстый прямоугольник). У царя была царица, очень похожая на него, только тоньше (выбираем блок – большой тонкий прямоугольник). Жили они очень счастливо, и было у них двое детей, похожих на них, только маленьких (маленький толстый и тонкий прямоугольники). И вот однажды...»

Варианты: Далее сказку можно продолжить по замыслу детей или в соответствии с темой. (Пошли в лес за грибами..., Взяли домашнего питомца... и т.п.)

В играх с блоками Дьенеша очень удобно использовать в качестве дополнительного материала карточки с символами свойств и логические кубики, представленные в дидактическом наборе «Давайте вместе поиграем».

Дидактическая игра «Космический корабль»

Михайлова Татьяна Евгеньевна

Материал: обручи красного, синего, желтого цветов, большой треугольник-ракета из ковролина или картона, карточки с символами свойств или логические кубики, блоки Дьенеша.

Цель: формирование операции классификации и обобщении блоков по одному-четырем признакам, развитие логического мышления, внимания.

Описание игры: обручи раскладываются на полу в ряд, добавляется треугольник-ракета. С помощью карточек с символами свойств или логических кубиков (кроме цвета) определяется условие для каждого из обручей.

Правила: Чтобы вывести комический корабль на орбиту необходимо заполнить топливом все три ступени ракетносителя, в соответствии с условием.

Варианты игры:

Первый вариант. Дети делятся на команды, каждая из которых заполняет свой обруч, условия в обручах равнозначные по сложности.

Второй вариант. Дети самостоятельно выбирают обруч, который будут заполнять, и/или условие, подбрасывая кубик, условия в обручах разные по степени сложности.

Третий вариант. Можно заполнять любые обручи, условия в обручах могут быть как одинакового, так и разного уровня сложности.

Уровень сложности:

Простой: условие задает только цвет обруча, либо добавляется еще одно свойство (форма, размер, толщина).

Средний: используются 2 вида карточек символов свойств, например, форма и размера, формы и толщины и т.п.

Высокий: используются все карточки с символами свойств включая отрицание.

Дополнительный материал: звуки реактивного двигателя, загадки о космосе.

Игра «Украсим елку бусами»

Материал: Изображение елки, 15 карточек с символами, комплект логических фигур

Цель: Развитие умения выявлять и абстрагировать свойства. Умение «читать схему». Закрепление навыков порядкового счета.

Ход игры: Надо украсить елку бусами. На елке должно быть 5 рядов бус. В каждом ряду три бусинки. Цифра на карточке указывает порядковый номер нитки бус (счет начинаем с верхушки елки). Повесим первый ряд бус (карточки с цифрой 1). Закрашенный кружок показывает нам место бусинки на ниточке. Первая бусинка маленький желтый круг, вторая большой желтый квадрат, третья маленький желтый треугольник. Аналогично развешиваем остальные бусы.

Подвижная игра «Кошки-мышки»

Цель: развивать умение «читать» карточки с символами свойств, выявлять необходимые свойства, стимулировать двигательную активность детей.

Материалы: жетоны на тесемках с символами свойств для Кота и Мышей.

Ход игры: Дети (4-9 человек) выбирают жетоны для мышей и надевают их через голову, встают в хоровод. Посередине кот «Васька» (его можно выбрать, используя считалки В.Левина). Рядом с ним жетоны для кота.

Хоровод движется со словами:

-Мыши водят хоровод,

На лежанке дремлет кот.

Тише, мыши, не шумите, Кота Ваську не будите.

Вот проснется Васька-кот

И разгонит хоровод.

На последнем слове кот быстро надевает один из жетонов и поворачивается к «мышам».

Чтобы они увидели его. Жетон – информация для мышей, каких именно «мышей» кот будет доить. Остальные мышам кот не страшен, они могут веселиться, дразнить Ваську.

Пойманная мышь становится «котом» и игра продолжается.

Примечание: в качестве жетонов можно использовать карточки с символами свойств.

Уровни сложности: начинать игру следует с самого простого свойства цвета, затем усложнять, изменяя свойства и комбинируя их. Например: кот ловит красных и круглых мышей.

Высокий уровень сложности - наличие логического отрицания.

Дидактическая игра «Найди меня»

Цель: Развитие умение читать кодовое обозначение геометрических фигур и находить соответствующий код.

Материал: Набор блоков, 3 экземпляра кодовых карточек (2 – с обычным кодом, 1 – с кодом отрицания).

Ход игры: Дети делятся на две группы. Одна берет карточки, другая – блоки. Дети первой группы по очереди читают (раскодируют) карточки, ребенок из второй группы, у которого оказался соответствующий блок, выходит и показывает геометрическую фигуру.

Возможно использовать слова:

«Блоки, блоки разные Желтые, синие и красные,
Всем нам они знакомые, Найдите меня!»

Дидактическая игра «Улитка»

Цель: Упражнять детей в классификации блоков по двум признакам; цвету и форме.

Материал: игровое поле с изображением спирали или цветная тесьма, набор блоков.

Ход игры: Воспитатель предлагает построить детям домик для улитки из волшебных фигур. Домик получится нарядным и красивым. Выкладывание блоков начинается с середины спирали. Произвольно берется один блок, затем присоединяется блок, в котором будет присутствовать один признак предыдущего блока.

Дидактическая игра «Домино»

Цель: Развивать умение выделять свойства геометрических фигур.

Материал: Блоки Дьенеша.

В эту игру можно играть нескольким участникам одновременно (но не более 4х). Блоки делим поровну между игроками. Каждый делает ход по очереди. Если фигуры нет, нужно пропустить ход. Побеждает тот, кто первым выложит все фигуры.

Как ходить?

Фигурами другого размера (цвета, формы).

Фигурами того же цвета, но другого размера или такого же размера, но другой формы.

Фигурами другого размера и формы (цвета и размера).

Таковыми же фигурами по цвету и форме, но другого размера.

Ходим фигурами другого цвета, формы, размера, толщины.

Игры и упражнения с цветными палочками Кюизенера:

Игровые задачи цветных палочек:

Цветные палочки являются многофункциональным математическим пособием, которое позволяет "через руки" ребенка формировать понятие числовой последовательности, состава числа, отношений «больше – меньше», «право – лево», «между», «длиннее», «выше» и мн. др. Набор способствует развитию детского творчества, развития фантазии и воображения, познавательной активности, мелкой моторики, наглядно-действенного мышления, внимания, пространственного ориентирования, восприятия, комбинаторных и конструкторских способностей. На начальном этапе палочки используются как игровой материал. Дети играют с ними, как с обычными кубиками, палочками, конструктором, по ходу знакомятся с цветами, размерами и формами. На втором этапе палочки уже выступают как пособие для маленьких математиков. И тут дети учатся постигать законы загадочного мира чисел и других математических понятий.

Игры и упражнения с волшебными палочками «Знакомство»:

1. Знакомимся с палочками. Вместе с ребенком рассмотрите, переберите, потрогайте все палочки, расскажите какого они цвета, длины.
2. Возьми в правую руку как можно больше палочек, а теперь в левую.
3. Можно выкладывать из палочек на плоскости дорожки, заборы, поезда, квадраты, прямоугольники, предметы мебели, разные домики, гаражи.
4. Выкладываем лесенку из 10 палочек от меньшей (белой) к большей (оранжевой) и наоборот. Пройдитесь пальчиками по ступенькам лесенки, можно посчитать вслух от 1 до 10 и обратно.
5. Выкладываем лесенку, пропуская по 1 палочке. Ребенку нужно найти место для остальных палочек.
6. Можно строить как из конструктора объемные постройки: колодцы, башенки, избушки и т.п.
7. Раскладываем палочки по цвету, длине.
8. Найди палочку того же цвета, что и у меня. Какого они цвета?
9. Положи столько же палочек, сколько и у меня.
10. Выложи чередующиеся палочки: красная, желтая, красная, желтая (в дальнейшем ритм усложняется).
11. Выложите несколько палочек, предложите ребенку их запомнить, а потом, пока ребенок не видит, спрячьте одну из палочек. Ребенку нужно догадаться, какая палочка исчезла.
12. Выложите несколько палочек и поменяйте их местами. Малышу надо вернуть все на место.
13. Выложите перед ребенком две палочки. Какая палочка длиннее? Какая короче? Наложите эти палочки друг на друга, подровняв концы, и проверьте.
14. Выложите перед ребенком несколько палочек и спросите: «Какая самая длинная? Какая самая короткая?»
15. Найди любую палочку, которая короче синей, длиннее красной.
16. Разложите палочки на 2 кучки: в одной 10 штук, а в другой 2. Спросите, где палочек больше.
17. Попросите показать вам красную палочку, синюю, желтую.
18. Покажи палочку, чтобы она была не желтой.

Михайлова Татьяна Евгеньевна

19. Попросите найти 2 абсолютно одинаковые палочки. Какие они по длине? Какого они цвета?
20. Постройте поезд из вагонов разной длины, начиная от самого короткого и заканчивая самым длинным. Спросите, какого цвета вагон стоит пятым, восьмым. Какой вагон справа от синего, слева от желтого. Какой вагон тут самый короткий, самый длинный? Какие вагоны длиннее желтого, короче синего.
21. Выложите несколько пар одинаковых палочек и попросите ребенка «поставить палочки парами».
22. Назовите число, а ребенку нужно будет найти соответствующую палочку (1 - белая, 2 - розовая и т.д.). И наоборот, вы показываете палочку, а ребенок называет нужное число. Тут же можно выкладывать карточки с изображенными на них точками или цифрами.
23. Из нескольких палочек нужно составить такую же по длине, как бордовая, оранжевая.
24. Из нескольких одинаковых палочек нужно составить такую же по длине, как оранжевая.
25. Сколько белых палочек уложится в синей палочке?
26. С помощью оранжевой палочки нужно измерить длину книги, карандаша и т.п.
27. Перечисли все цвета палочек, лежащих на столе.
28. Найди в наборе самую длинную и самую короткую палочку. Поставь их друг на друга; а теперь рядом друг с другом.
29. Выбери 2 палочки одного цвета. Какие они по длине? Теперь найди 2 палочки одной длины. Какого они цвета?
30. Возьми любые 2 палочки и положи их так, чтобы длинная оказалась внизу.
31. Положите параллельно друг другу три бордовые палочки, а справа четыре такого же цвета. Спросите, какая фигура шире, а какая уже.
32. Поставь палочки от самой низкой к самой большой (параллельно друг другу). К этим палочкам пристрой сверху такой же ряд, только в обратном порядке. Получится плоскостной квадрат.
33. Положи синюю палочку между красной и желтой, а оранжевую слева от красной, розовую слева от красной.
34. С закрытыми глазами возьми любую палочку из коробки, посмотри на нее и назови ее цвет (позже можно определять цвет палочек даже с закрытыми глазами).
35. С закрытыми глазами найди в наборе 2 палочки одинаковой длины. Одна из палочек у тебя в руках синяя, а другая тогда какого цвета?
36. С закрытыми глазами найди 2 палочки разной длины. Если одна из палочек желтая, то можешь определить цвет другой палочки?
37. У меня в руках палочка чуть-чуть длиннее голубой, угадай ее цвет.
38. Назови все палочки длиннее красной, короче синей и т.д.
39. Найди две любые палочки, которые не будут равны этой палочке.
40. Строим из палочек пирамидку и определяем, какая палочка в самом низу, какая вверху, какая между голубой и желтой, под синей, над розовой, какая палочка ниже: бордовая или синяя.
41. Выложи из двух белых палочек одну, а рядом положи соответствующую их длине палочку (розовую). Теперь кладем три белых палочки – им соответствует голубая и т.д.
42. Возьми в руку палочки. Посчитай, сколько палочек у тебя в руке.
43. Из каких двух палочек можно составить красную? (состав чисел)
44. У нас лежит белая палочка. Какую палочку надо добавить, чтобы она стала по длине, как красная.
45. Из каких палочек можно составить число 5? (разные способы)
46. На сколько голубая палочка длиннее розовой?.
47. Составь два поезда. Первый из розовой и фиолетовой, а второй из голубой и красной.
48. Один поезд состоит из голубой и красной палочки. Из белых палочек составь поезд длиннее имеющегося на 1 вагон.

49. Составь поезд из двух желтых палочек. Выстрой поезд такой же длины из белых палочек.
50. Сколько розовых палочек уместится в оранжевой?
51. Выложи четыре белые палочки, чтобы получился квадрат. На основе этого квадрата можно познакомить ребенка с долями и дробями. Покажи одну часть из четырех, две части из четырех. Что больше - $\frac{1}{4}$ или $\frac{2}{4}$?
52. Составь из палочек каждое из чисел от 11 до 20.
53. Выложите из палочек фигуру, и попросите ребенка сделать такую же (в дальнейшем свою фигуру можно прикрывать от ребенка листом бумаги).
54. Ребенок выкладывает палочки, следуя вашим инструкциям: положи красную палочку на стол, справа положи синюю, снизу желтую и т.д.
55. Нарисуйте на листе бумаги разные геометрические фигуры или буквы и попросите малыша положить красную палочку рядом с буквой а или в квадрат.
56. Из палочек можно строить лабиринты, какие-то замысловатые узоры, коврики, фигурки.

Игры с детьми 3 - 5 лет с цветными палочками Кюизенера

Игра «Змейка»

Цель. Учить детей составлять группу из отдельных предметов. Закреплять понятия «один» и «много». Учить сравнивать предметы по длине, обозначать словами результат сравнения: *длиннее, короче, равные по длине*.

Материал. Цветные счетные палочки: для половины детей по 4 розовые, для остальных по 4 голубые.

Описание. Дети сидят парами, напротив друг друга. У одного ребенка 4 розовые палочки, у другого 4 голубые. Воспитатель предлагает выложить на столе змейку с поднятой головой (таким образом делается акцент на то, что одна палочка должна стоять вертикально).



Вопросы

- Какого цвета палочки?
- Сколько розовых палочек? Сколько голубых?
- Покажите пальчиком длину вашей змейки.
- Чья змейка длиннее? Чья короче?

Игра «У кого больше»

Цель. Закреплять название геометрической фигуры «треугольник». Учить составлять фигуру из палочек, сравнивать фигуры по величине. Развивать воображение.

Материал. Цветные счетные палочки: для половины детей по 3 желтые, для остальных по 3 красные.

Описание. Воспитатель предлагает детям выложить из палочек треугольник.

Вопросы

- Какого цвета треугольники?
- У кого из вас треугольник большой? У кого маленький?
- Какие треугольники по величине?
- Почему получились разные треугольники?
- Посмотрите на свои фигуры и скажите, что еще может быть такой формы (косынка, колпак, елка).

Игра «Разноцветные вагончики»

Цель. Учить детей классифицировать предметы по цвету и длине. Учить работать по алгоритму; сравнивать предметы по длине; определять, в каком поезде больше вагонов, без счета («столько – сколько», «поровну»).

Материал. Цветные счетные палочки: 5 голубых, 5 желтых, 1 розовая (на каждого ребенка).

Описание. Дети сидят напротив друг друга.

У каждого ребенка набор палочек: 5 голубых, 5 желтых, 1 розовая.

Вопросы и задания

- Сколько всего палочек на подносе?
- Отложите палочки голубого цвета в одну сторону, а желтого цвета в другую.
- Сколько палочек каждого цвета?
- Загадка: в поле лестница лежит, дом по лестнице бежит. Что это? (*Поезд.*)

Воспитатель предлагает детям выложить из палочек поезд. Розовая палочка – паровоз, вагончики будут чередоваться: голубой – желтый и так до конца.

По окончании работы педагог уточняет:

- Чей поезд длиннее?
- Назовите по порядку цвет каждого вагона.
- Что вы можете сказать о вагончиках, сравнив их?
- Проверьте друг у друга, правильно ли чередуются вагоны по цвету.

Игра «Столбики»

Цель. Учить детей классифицировать предметы по высоте, в сравнении называть, какой «выше», «ниже», «одинаковые по высоте». Развивать мелкую моторику.

Материал. Цветные счетные палочки: красные и голубые; карточка.

Описание. Педагог предлагает каждому ребенку взять две палочки разных цветов и сравнить их по высоте (палочки могут быть расположены вертикально или горизонтально).

Задания

- Покажите пальчиком высоту каждой палочки снизу вверх.
- Поставьте сначала высокий столбик, потом тот, который пониже.
- С какой стороны стоит высокий столбик? А с какой стороны стоит низкий?

Воспитатель предлагает детям выложить забор из палочек и рассказать, как они расположены («рядом», «одна к другой», «по очереди: высокая, низкая»).

Игра «Сушим полотенца»

Цель. Учить детей сравнивать предметы по длине; находить сходство между предметами; классифицировать предметы по длине и цвету, обозначать результаты сравнения словами (длиннее – короче, равные по длине).

Материал. Цветные счетные палочки: 1 коричневая, 5 желтых, 5 красных (на каждого ребенка).

Описание. На подносе лежат палочки двух цветов.

Задания

- Отложите в сторону одинаковые по длине палочки. Какого они цвета?
- Что надо сделать, чтобы узнать, каких палочек больше? (*Положить палочки одного цвета под палочками другого цвета.*)
- Сколько длинных (коротких) палочек? (*Много, сколь ко – столько, поровну.*)

– Положите коричневую палочку перед собой. (Показ.) Это – веревочка. Палочки желтого и красного цвета – «полотенца». Давайте повесим «полотенца» сушиться на веревочке. Сначала повесьте длинное, потом короткое, снова длинное «полотенце». Какое теперь надо вешать «полотенце»? (*Короткое.*) Развесьте все «полотенца». Дотрагиваясь пальцем до «полотенца», называйте его цвет: желтое, красное, желтое...

Вопросы

- Сколько желтых «полотенцев»? (*Много.*)
- Сколько красных «полотенцев»? (*Много.*)
- Какого цвета «полотенце» больше (меньше)? Как это можно узнать? Что нужно для этого сделать? (*Приложить «полотенце» желтого цвета к «полотенцу» красного цвета.*)
- Так каких «полотенцев» больше (меньше)? (*Поровну, одинаково, сколько желтых – столько красных.*)



Игра «Числа 1 и 2»

Цель. Учить детей сравнивать предметы по длине и обозначать словами результат сравнения. Познакомить с образованием числа 2, цифрами 1 и 2.

Материал. Для воспитателя: магнитная доска; 2 белых квадрата 10х10; розовая полоска 20 х 10 см; цифры 1 и 2. Для детей: цветные счетные палочки – 3 белые и 3 розовые; цифры 1 и 2; карточка.

Описание: Педагог предлагает детям показать ему белый кубик и спрашивает: «Сколько белых кубиков вы показали? Какой цифрой можно обозначить это число?»

Воспитатель на доске выкладывает цифру 1 под белым квадратом.

Дети ставят цифру 1 под белым кубиком и повторяют: «Один кубик – цифра один!»

Воспитатель акцентирует внимание детей: «Белый кубик – это самая короткая “палочка” в нашем наборе. Чему она равна? (*Одному.*) Какое число она обозначает? (*Один.*) Покажите розовую палочку. Положите ее под белой палочкой так, чтобы с одной стороны совпадал край. Какая палочка длиннее?» (*Розовая.*)

Воспитатель демонстрирует этот этап работы на доске.

«Положите рядом с белым еще один белый кубик. (Демонстрирует на доске.) Давайте посчитаем, сколько белых кубиков в ряду. (*Один, два, всего два кубика.*) Какие палочки длиннее, одна розовая или две белые? (*Равные, одинаковые по длине.*) Розовая палочка обозначает число два. (Показывает и называет цифру 2, ставит ее рядом с цифрой 1.)

Почему мы ставим цифру два рядом с розовой палочкой? (*Потому что в ней две белые палочки.*) Уберите белый кубик справа и вместо него поставьте розовую палочку.

Получилась лесенка. Сколько у нее ступенек? (*Одна.*) Сколько рядов? (*Два.*) Сколько палочек во втором ряду, если считать снизу вверх? (*Одна, две.*) Рядом с розовой палочкой поставьте два белых кубика».

Каждый этап работы воспитатель демонстрирует на доске.

«Что можно сказать про две белые палочки и одну розовую? (*Они одной высоты.*)

Уберите два белых кубика. Сколько белых кубиков рядом с розовой палочкой? Какую цифру поставили под ней? (*Два.*) Какую палочку она обозначает? (*Розовую.*) Дотроньтесь пальчиком до каждой палочки и посчитайте. (*Один, два.*) Назовите цифры по порядку».

Игра «Строительство домов»

Цель. Учить детей моделировать предмет из четырех палочек одной длины, сравнивать предметы по высоте. Упражнять в счете; в различении количественного и порядкового счета, умении отвечать на вопросы: «Сколько? Который по счету?»

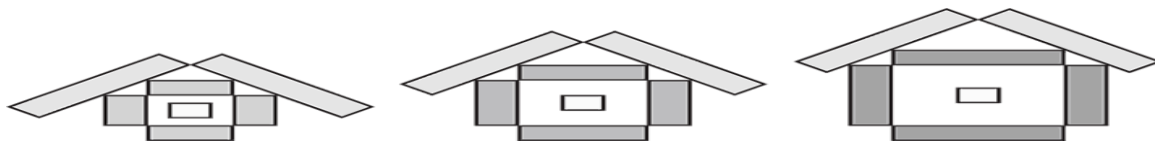
Материал. Цветные счетные палочки: 3 белые, 6 голубых, 6 красных, 4 розовые и 2 желтые; карточка.

Описание: Педагог предлагает детям отсчитать 4 палочки голубого цвета и сделать из них стены, пол и потолок.

Затем просит отсчитать 2 палочки красного цвета и сделать крышу.

Вопросы и задания

- Что получилось? (*Дом.*)
- С одной стороны дома постройте большой дом, с другой – маленький. С какой стороны большой дом? С какой стороны маленький дом?
- Сколько всего домов?
- Который по счету дом самый высокий? А который дом самый низкий?
- Между какими домами расположен голубой дом?
- Подберите палочку и сделайте окна в доме. По сколько окон в каждом доме?
- Сколько всего окон?
- Какие окна по величине?



Игра «Число 3»

Цель. Познакомить детей с образованием числа 3 и соответствующей цифрой; учить называть по порядку числительные от 1 до 3; упражнять в ориентировке в пространстве.

Материал. Для воспитателя: 3 белых квадрата 10х10 см; розовая полоска 20х10 см, голубая полоска 30х10 см; цифры. Для детей: цветные счетные палочки – 4 белые, 1 розовая, 1 голубая; цифры от 1 до 3.

Описание: Воспитатель дает детям задание: «Положите белый кубик, рядом справа столбиком положите розовую палочку. Возьмите столько белых кубиков, чтобы они ровно уложились в розовой палочке и положите их столбиком рядом с розовой палочкой». Последовательность объяснения сопровождается выкладыванием демонстрационных полосок такого же цвета на доске.

- Сколько белых кубиков справа от розовых? (*Две.*)
- Чему равна розовая палочка, если в ней помещаются две белые? (*Двум.*)
- Что больше – один или два?
- Покажите пальчиком розовую палочку. Теперь покажите белую палочку. Покажите пальчиком число один и число два. Уберите две белые палочки.
- Найдите палочку, которая больше чем розовая, и покажите ее. Какого она цвета? (*Голубого.*)

- Как узнать, какое число она обозначает? (*Нужно измерить.*)

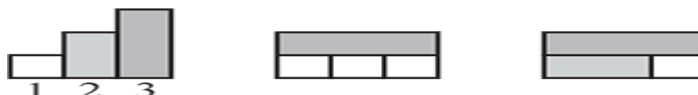
Выслушав ответы детей, воспитатель предлагает продемонстрировать на палочках все это. Дети выкладывают под голубой палочкой разные способы сравнения величины (розовая и белая или три белые).

Воспитатель говорит:

- Розовая палочка обозначает число два, а голубая – число три. Положите столбиком голубую палочку рядом с розовой. Получилась лесенка.

Затем воспитатель показывает цифру 3, предлагает детям поставить цифру 3 под палочками, обозначающими число три.

- А теперь положите цифры под белой, розовой и голубой палочками.
- Назовите цифры по порядку.
- Какое число больше – один или два? На сколько два больше одного? На сколько один меньше двух?
- Какое число больше – два или три? На сколько два меньше трех? На сколько три больше двух.
- Что бывает по три, найдем и посчитаем на прогулке.



Игра «Треугольники»

Цель. Учить детей составлять треугольники из палочек разной длины. Упражнять в счете в пределах 3. Учить различать количественный и порядковый счет, отвечать на вопросы: «Сколько?», «Который?» Учить ориентироваться в пространстве («слева», «справа», «перед», «за»).

Материал. Цветные счетные палочки: 3 красные, 3 желтые, 3 голубые.

Описание: Педагог дает детям задание: «Из желтых палочек сделайте треугольник. Рядом сбоку с одной стороны выложите голубой треугольник, а с другой – красный».

Дети по собственному усмотрению выкладывают треугольники с любой стороны.

Вопросы

- Сколько получилось треугольников?
- Расскажите, как расположены треугольники.
- Назовите цвет треугольников слева и справа от желтого.
- Который по счету красный треугольник? Голубой?
- Посчитайте треугольники по порядку, называя цвет.

Игра «Рамка для картины»

Цель. Учить детей строить прямоугольник в соответствии с размерами придуманной картины. Формировать знания о пространственных отношениях. Развивать творческую фантазию.

Материал. Цветные счетные палочки в пределах 4; 4 синие палочки.

Предварительная работа. Рассматривать с детьми картинки с изображением цветов; уточнять названия цветов, строение цветка.

Описание: Педагог предлагает детям превратиться в художников и выложить на столе цветы из палочек. Из больших палочек каждый ребенок делает вокруг цветка рамку, чтобы получилась картина.

По завершении работы можно придумать название для каждой картины («Мой любимый цветок», «Ромашки»).

Работа парами

- Определить соответствие рамки размеру цветка.
 - Сравнить цветы по цвету, величине, форме.
- Занятие заканчивается осмотром «выставки цветов», любованием картинами, размышлениями о том, кому их можно подарить.

Игра «Разноцветные флажки»

Цель. Закреплять названия геометрических фигур. Упражнять в счете, умении отвечать на вопросы: «Сколько? Который по счету?»

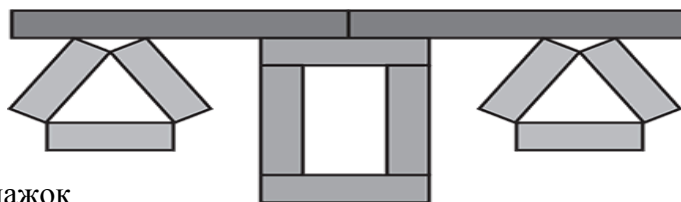
Материал. Карточка; цветные счетные палочки: 2 бордовые, 10 голубых, 10 красных.

Михайлова Татьяна Евгеньевна

Описание: Воспитатель предлагает детям сделать из двух бордовых палочек «веревку», соединив их концами друг с другом, затем говорит: «На этой веревочке повесим “флажки”. Сделайте из трех палочек флажок треугольной формы и повесьте на веревочку. А теперь сделайте из красных палочек – флажок прямоугольной формы и повесьте рядом с флажком треугольной формы. Снова сделайте флажок треугольной формы. Какой формы будет следующий флажок?»

Вопросы

- Какой формы флажки?
- Из скольких палочек сделан флажок треугольной формы? А флажок прямоугольной формы?
- Сколько всего фигур?
- Которые по счету флажки прямоугольной формы? А который по счету флажок треугольной формы?
- Какие стороны треугольника? (*Равные.*) Как это проверить?
- Какая сторона длиннее – сторона прямоугольника или сторона треугольника? Как это можно узнать?



Игра «Бусы»

Цель. Учить детей классифицировать предметы по длине; сравнивать группы предметов по количеству входящих в них элементов; обозначать словами результат сравнения (больше, меньше, столько – сколько).

Материал. Цветные счетные палочки: белые, розовые, голубые; карточка.

Описание: Педагог предлагает детям разложить палочки по цветам. Проверяет правильность выполнения задания, затем говорит: «Сегодня мы будем делать из этих палочек бусы в такой последовательности: сначала положите белую, потом розовую, голубую, снова белую. Продолжите ряд до конца».

Вопросы и задания

- Какого цвета «бусинки» в этой цепочке?
- Какое число обозначает каждый цвет?
- Какое число обозначает самая длинная «бусинка»?
- Цепочка разорвалась, и «бусы» рассыпались. Перемешайте все «бусинки». Как узнать, каких «бусинок» больше? Меньше?
- Что для этого надо сделать?

Дети раскладывают палочки одну под другой и определяют, палочек какого цвета больше. После этого можно предложить детям собрать «бусы» снова в той же последовательности, подумать и сказать, кому бы они хотели подарить их.



Игра «Число 4»

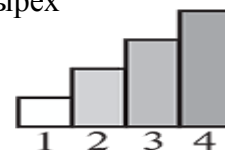
Цель. Познакомить детей с образованием числа четыре и цифрой четыре; учить считать в пределах четырех; закреплять умение различать количественный счет от порядкового.

Материал. Для воспитателя: цифры. Для детей: цветные счетные палочки в пределах 4; цифры; карточка.

Описание: Способ построения вертикальной лесенки (состоящей из двух ступеней) от низкой до высокой знаком детям. Педагог предлагает ребятам выполнить эту работу самостоятельно. Должно получиться 3 ступени.

- Сколько всего ступенек?

- Какое число обозначает белый цвет? (*Один.*) Розовый цвет? (*Два.*) Голубой? (*Три.*)
- А теперь найдите красную полоску и добавьте еще одну ступеньку.
- Которая она по счету? (*Четвертая.*)
- Какое число она обозначает? (*Четыре.*) Давайте проверим, что красная палочка обозначает число четыре.
- На сколько число три меньше числа четыре? (*На один.*)
- Поставьте с красным столбиком еще один столбик, состоящий из четырех белых.
- Что больше: одна красная палочка или четыре белых? (*Одинаково, поровну.*)



Затем воспитатель показывает детям цифру 4 и предлагает им разложить под палочками цифры от 1 до 4.

- Назовите их по порядку.
- Какая цифра стоит под розовой палочкой? Под голубой? Под красной?
- Скажите, какое число самое большое?
- Какое число самое маленькое?
- На сколько два больше одного?
- На сколько четыре больше трех?
- На сколько один меньше двух?
- На сколько два меньше трех?
- Каким цветом обозначается число четыре?

Игра «Число 5»

Цель. Познакомить детей с образованием числа пять и цифрой 5; учить называть числительные по порядку. Закреплять умение различать количественный и порядковый счет, правильно отвечать на вопросы: «Сколько? Который по счету?»

Материал. Для воспитателя: цифры в пределах 5. Для детей: цифры до 5; цветные счетные палочки в пределах 5.

Описание: На доске цифры 1, 2, 3, 4. Педагог, показывая на цифры вразброс, предлагает детям назвать их. Затем дает задание:

- Сделайте из палочек лесенку, состоящую из трех ступенек. Положите под палочками цифры.
- Какое число обозначает розовая палочка? (*Число два.*)
- Какой цвет обозначает число три? (*Голубой.*)
- Какое число обозначает красная палочка? (*Четыре.*)
- Отсчитайте четыре белых кубика и поставьте их столбиком возле красной палочки. Что можно сказать про красный и белый столбики? (*Они равны, одинаковой высоты.*)
- Посчитайте по порядку, сколько столбиков в ряд? (*Пять.*)
- Сколько белых кубиков в пятом столбике? (*Четыре.*)
- Сколько кубиков надо положить на белый столбик, чтобы их стало пять? (*Один.*)
- Какой столбик выше – четвертый или пятый? (*Пятый.*)
- На сколько четыре меньше пяти, а пять больше четырех?
- Можно ли желтой палочкой заменить пять белых кубиков? Замените.
- Сколько всего столбиков? Сколько кубиков в каждом столбике?

Воспитатель показывает детям цифру 5 и спрашивает: «Где ее надо поставить?» (*После цифры четыре.*)

- Назовите все цифры по порядку.

Таким же способом необходимо знакомить детей со всеми цифрами в пределах десяти.

Игра «Скворечник»

Цель. Закреплять знание чисел в пределах 5; умение сравнивать предметы по длине; преобразовывать конструкцию предмета.

Михайлова Татьяна Евгеньевна

Материал. Карточка; цветные счетные палочки: 2 желтые, 2 красные, 2 голубые, 1 черная и 1 белая.

Описание: Педагог просит детей вспомнить, как они выкладывали домик. Уточняет:



«Сколько у домика было стен? Какие палочки вы брали, чтобы их построить? *(Две палочки одной длины.)* Одинаковые ли нужны палочки для пола и потолка?» Предлагает детям руками показать, как выглядела крыша, какой формы она была.

Воспитатель говорит детям: «Сделайте маленький домик». Когда домик будет готов, читает загадку:

Между веток новый дом,
Нету двери в доме том,
Только есть одно окошко,
Не пролезет даже кошка.

Воспитатель просит детей сделать так, чтобы из домика получилась отгадка, но вслух отгадку пока не произносить.

Когда отгадка (*скворечник*) будет выложена на столе, дети озвучивают ее.

Вопросы

- Какое число обозначает желтая палочка? Красная? Голубая?
- Какое число самое большое из них?
- Если желтая палочка обозначает большое число, это значит, что голубая, красная палочка... *(Короче.)*
- Дальше педагог продолжает разговор о том, кто может жить в скворечнике:
- В какое время года вывешивают скворечники?
- Какие птички в них живут?
- Вы сначала сделали из палочек домик, а потом сделали из него скворечник. Чем отличается скворечник от домика?
- А чем похожи скворечник и домик?

Игра «Дачный поселок»

Цель. Учить детей сравнивать предметы по высоте с помощью условной мерки; закреплять умение ориентироваться в пространстве, используя слова: слева, справа, выше, ниже, далеко, близко.

Материал. Цветные счетные палочки; карточка.

Описание: Воспитатель, показывая на карточку, говорит: «Это дачный участок. Здесь есть дом, сделайте его из палочек. Посадите дерево. Поставьте забор. Сделайте лавку». После выполнения задания предлагает каждому ребенку рассказать о своем участке, используя слова: слева, справа, перед, рядом, около.

Вопросы:

- Что находится слева от дома? Что перед домом? Что справа от дома?
- Где стоит лавка?
- Возьмите свои карточки и положите их на большой стол. У нас получился дачный поселок.
- Похожи ваши дома или нет? Какой формы крыша? Дом?
- Какие деревья растут на участке?
- Чей дом выше? Докажите. *(Это можно сделать с помощью условной мерки.)*
- У кого из вас самое высокое дерево?
- Что выше: елка или дерево?
- Какой участок вам понравился больше всего? Почему?
- Придумайте рассказ о том, как мы поехали на дачу.

Игра «Елка»

Михайлова Татьяна Евгеньевна

Цель. Упражнять детей в определении длины предмета, используя прием наложения; закреплять умение пользоваться словами: длиннее – короче, самая короткая; развивать представления об эталонах цвета.

Материал. Цветные счетные палочки: 1 коричневая, 1 оранжевая, 2 фиолетовые, 2 желтые, 2 красные, 2 голубые, 2 розовые; карточка с изображением елки.

Описание. Воспитатель предлагает детям подобрать палочки по длине и положить их на ветки нарисованной елки.

Вопросы и задания

- Какого цвета ветки? Назовите их по порядку, начиная сверху.
- Какого цвета самые длинные ветки?
- Назовите цвет тех веток, которые короче самой длинной.
- Сколько самых коротких веток?
- По сколько веток одинакового цвета?
- Отложите в сторону две любые одинаковые по длине ветки. Какие они по длине?

(Одинаковые, равные.)

Работа парами

- Сравните ветки и определите, чьи ветки длиннее? Короче?
- Какая елка выше?

Игра «Новоселье»

Цель. Закреплять умение сравнивать палочки по длине; соотносить величину предмета с ограниченным пространством.

Материал. Цветные счетные палочки: белые, голубые, розовые, желтые; картон формата А4.

Описание. Воспитатель предлагает детям устроить новоселье: «Перед вами квартира (показывает лист картона). Давайте расставим в ней мебель. Когда будете расставлять мебель, помните о том, что в комнате находится несколько предметов и они должны быть не очень большими. Иначе она не поместится». Далее педагог перечисляет мебель, которая должна будет стоять в комнате: шкаф, кровать, стол, стул, кресло. После выполнения задания педагог задает детям вопросы:

- Сколько всего мебели в комнате?
- Что самое высокое в ней?
- Из скольких палочек сделан шкаф? Какого он цвета? А кровать?
- Какое число обозначает каждый цвет? Что выше – шкаф или стол?
- Где стоит шкаф? Кровать? Кресло? Стул?

Работа парами

- Сравните интерьеры своих комнат, сопоставляя изображения предметов и их местоположение.

Игра «Дорога к дому»

Цель. Закреплять умение детей измерять с помощью условной мерки; ориентироваться в пространстве на ограниченной площади.

Материал. Карточка; цветные счетные палочки.

Описание. Педагог предлагает каждому ребенку положить белый кубик в левом верхнем углу карточки, а затем такой же кубик положить в правом нижнем углу.

«Это домики, в которых живут Ира и Оля, – говорит воспитатель. – Ира жила в верхнем домике, а Оля в нижнем. Оля решила пойти в гости к Ире поиграть. Сделайте дорогу, по которой она пойдет. Наигравшись с Ирой, она решила вернуться домой, но другой дорогой. Сделайте эту дорогу».

Вопросы

- По какой дорожке быстрее можно дойти до дома? Объясните почему.
- Как можно доказать, какая дорожка длиннее?

Михайлова Татьяна Евгеньевна

– Где находится дом Иры? А где дом Оли?

Работа парами

– Сравните короткие дорожки. У кого дорожка длиннее?

Способы сравнения длины различны: с помощью наложения или приложения палочек (дорог) друг к другу а также с помощью измерения, взяв за основу мерку.

Игра «Кукла Маша»

Цель. Учить детей сравнивать предметы по длине, обозначать словами результат сравнения (длиннее, короче, равные по длине); моделировать предмет по словесной инструкции; ориентироваться в пространстве.

Материал. Карточка; счетные палочки: 2 голубые, 3 белые, 4 красные, 4 розовые, 1 желтая, 1 фиолетовая, 1 черная, 1 бордовая.

Описание. Педагог предлагает детям сделать куклу из палочек, диктуя последовательность:

– Положите голубые палочки одну под другой. Это голова куклы. Какие палочки по длине? *(Равные, одинаковые.)*

– Из двух белых палочек сделайте бантики.

– Белый кубик – шея куклы. Где он лежит? *(Под голубыми.)*

– Из двух красных палочек сделайте кофточку, положите палочки одну под другой.

– А теперь сделайте руки из оставшихся красных палочек. Какие красные палочки по длине? *(Равные, одинаковые.)*

– Из желтой, фиолетовой, черной и бордовой палочек сделайте юбку. Какие палочки по длине? Какая из них самая короткая? А бордовая палочка какая по длине? *(Самая длинная.)*

– Сколько осталось розовых палочек? *(Четыре.)* Какие все палочки по длине? Сделайте из них ноги и туфельки.

– Какое число обозначает розовый цвет? *(Число два.)*

– Получилась красивая кукла Маша. Какого цвета самая длинная палочка в юбке? А самая короткая?

– Фиолетовая палочка какая по длине? *(Длиннее желтой, но короче черной.)*

– А черная палочка какая по длине? *(Длиннее фиолетовой, но короче бордовой.)*

– Выше бордовой палочки находятся палочки какого цвета?

– Между красной и фиолетовой какого цвета палочка?

– Сколько палочек пошло на юбку? А на кофту?

Игра «Зайка»

Цель. Закреплять умение сравнивать предметы по длине и высоте; обозначать словами результат сравнения.

Материал. Карточка; цветные счетные палочки: 4 белые, 4 красные, 4 бордовые, 4 голубые, 1 коричневая и 2 розовые.

Описание. Прочитать стихотворение А. Барто:

Зайку бросила хозяйка,

Под дождем остался зайка.

Со скамейки слезть не смог,

Весь до ниточки промок.

Воспитатель спрашивает у детей, о ком это стихотворение, предлагает детям выложить зайку из палочек, диктуя последовательность:

– Из двух красных палочек сделайте туловище. Какие они по длине? Какое число обозначает этот цвет?

– Из белых палочек сделайте голову. Сколько белых кубиков понадобилось для головы?

– А теперь сделайте уши. Какие по длине уши? Какое число обозначает голубой цвет?

Михайлова Татьяна Евгеньевна

- Из двух голубых сделайте передние лапы. С какой стороны туловища они находятся?
 - Подумайте, как положить палочки, чтобы зайка сидел? Сколько задних лап у зайца?
 - Возьмите самую длинную палочку и положите ее под лапки зайца.
 - Из двух бордовых палочек сделайте ножки для скамейки.
 - Давайте сделаем еще одну скамейку. Сиденье у нее должно быть такой же длины, как и у первой. Сделайте у этой скамейки ножки из палочек розового цвета.
 - Что можно сказать о длине скамеек? (*Они одинаковые, равные по длине.*)
 - Какой высоты ножки у скамеек? (*Равные по высоте.*)
- Воспитатель просит кого-либо из ребят прочитать стихотворение про зайку и ответить на вопрос:
- Почему зайка промок под дождем, сидя на этой скамейке? (*Потому что она была высокая.*)
 - С какой скамейки зайке было бы легче прыгнуть? (*Со второй, которая ниже.*)
- Что можно сказать об этих скамейках? Какие они?

Игра «Кастрюльки»

Цель. Учить детей воспроизводить сходство модели с реальным предметом. Упражнять в счете в пределах 5, умении находить одинаковые по величине предметы.

Материал. Кастрюля. Цветные счетные палочки в пределах 5; карточка.

Описание: Перед детьми настоящая кастрюля. Воспитатель предлагает им на карточке выложить кастрюлю из любых палочек. По окончании работы дети сравнивают свои кастрюльки с натурой, рассказывают, чем они отличаются, чем похожи.

Вопросы

- Из каких палочек и какого цвета кастрюля?
- Что обозначает каждый цвет?
- Из каких палочек сделаны ручки?
- Сколько их?

Педагог предлагает детям собрать все работы на одном столе – получится магазин кастрюль.

Вопросы

- Какие кастрюли по величине? (*Широкая – узкая, высокая – низкая, большая – маленькая.*)
- В какой кастрюле можно приготовить суп, кашу, компот?
- Из какой кастрюли можно накормить много людей?
- Из чего делают кастрюли?

Игра «Дети нашего двора»

Цель. Учить детей сравнивать предметы по высоте путем приложения, определять словом результат сравнения (выше, ниже, одинаковые по высоте). Развивать творческое воображение.

Материал. Цветные счетные палочки в пределах 5: по 1 штуке, одна из палочек (любого цвета) в количестве 2 штук.

Описание: Педагог предлагает детям поставить палочки от 1 до 5 по порядку по одной штуке. «Это дети», – говорит воспитатель.

Вопросы

- Какого они роста?
- Кто из них самый высокий? Низкий?
- Сколько лет самому младшему? Самому старшему?
- Сколько лет ребенку в розовой одежде? В голубой?
- Сколько лет ребенку, который стоит между трехлетним и пятилетним детьми?
- В какой одежде дети, стоящие перед четырехлетним ребенком?
- Сколько лет ребенку, который стоит в сторонке?

Михайлова Татьяна Евгеньевна

– Поставьте его рядом с ребенком, которому столько же лет. По сколько им лет?

Игры с детьми 5–7 лет с цветными палочками Кюизенера

Игра «Слоненок»

Цель. Развивать умение детей создавать образ слоненка, конструируя его из заданных палочек; сравнивать предметы по длине, обозначать словами результат сравнения (длиннее – короче, равные по длине); ориентироваться в пространстве. Развивать воображение.

Материал. Цветные счетные палочки: 2 белые, 1 красная, 4 розовые, 1 голубая, 3 желтые; карточка.

Описание:

Воспитатель читает детям стихотворение «Слоненок» в переводе И. Токмаковой.

Шагает слоненок –

Скорей погляди!

Хобот большой у него впереди!

Хвостик смешной у него позади.

Две толстые ноги идут впереди,

Две толстые ноги идут позади.

О нем я спою,

А ты погляди!

Вопросы

– О ком идет речь в стихотворении?

– Где находится хвостик у слона?

– Что у слона впереди?

– Сколько передних ног? Сколько задних?

– Какие по величине ноги у слоненка?

– Какой длины хобот? Какой длины хвост?

Задания

– Поставьте столбиком красную палочку. Какое число она обозначает? (*Четыре.*)

– Розовую палочку положите справа от красной вверх. Какое число обозначает розовый цвет? (*Два.*)

– Под розовой положите три желтые палочки одну под другой. Какое число обозначает желтый цвет? (*Пять.*)

– Справа рядом с желтой наверху положите белую.

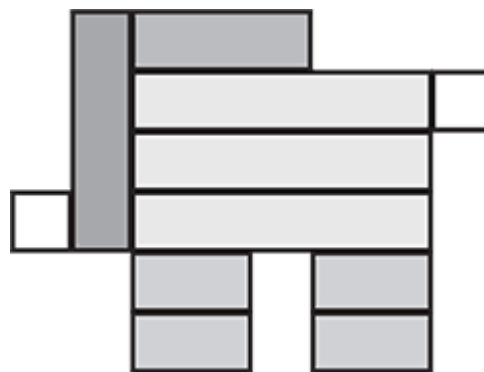
– Под желтой нижней палочкой слева от края положите одну под другой две розовые палочки. Теперь то же самое сделайте с правой стороны. С левой стороны под красной полоской положите белую. Получился слоненок.

– В какую сторону идет слоненок?

– Сделайте так, чтобы он шел вправо.

– Какие палочки надо переложить, чтобы выполнить это задание?

– Сколько длинных палочек вы использовали?



– Сколько коротких?

Игра «Море волнуется»

Цель. Закреплять умение детей следовать заданному алгоритму; точно выполнять словесную инструкцию; закреплять навыки измерительной деятельности.

Материал. Карточка; набор счетных палочек.

Описание: Педагог предлагает детям вспомнить игру «Море волнуется» и изобразить руками движения морских волн. После этого ребята приступают к изображению волны по словесной инструкции педагога.

- Возьмите две не очень длинные палочки и сделайте из них волну.
- Следующую волну выложите рядом, но она должна быть выше первой. Повторите выкладывание волн еще два раза.

Вопросы

- Сколько волн получилось?
- Какая волна длиннее – первая или вторая? Как это можно узнать? (*Измерить.*)
- На сколько вторая волна длиннее первой? На сколько первая волна короче второй?
- Какое число обозначают палочки, изображающие первую волну? Какое число обозначают палочки, изображающие вторую волну?

Работа парами

- Сравните высоту волн.
- Какое число обозначают палочки, изображающие волны?
- Какие палочки по высоте?



Игра «Сделай фигуру»

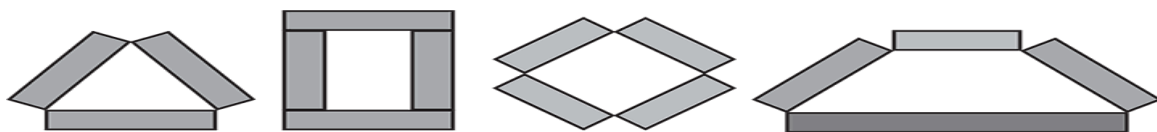
Цель. Закреплять умение детей составлять геометрические фигуры из палочек; названия геометрических фигур (треугольник, ромб, прямоугольник, трапеция, четырехугольник); различать количественный и порядковый счет, правильно отвечать на вопросы: сколько, который по счету?

Материал. Цветные счетные палочки: 5 голубых, 9 красных, 1 желтая.

Описание:

Вопросы и задания

- Отсчитайте три красные палочки и сделайте из них треугольник.
- Отсчитайте четыре красные палочки и сделайте из них четырехугольник.
- Из четырех палочек голубого цвета сделайте ромб.
- Из остальных палочек сделайте трапецию.
- Сколько всего фигур?
- Который по счету прямоугольник?
- Как можно назвать одним словом ромб, трапецию, прямоугольник?
- Назовите четвертую фигуру. Назовите первую фигуру.
- Какое число обозначает голубой цвет?
- Из каких палочек состоит трапеция? Какие они по длине?



Игра «Печенье»

Цель. Упражнять детей в измерении с помощью условной меры. Учить определять, что больше – часть или целое; показать одну шестую и целое.

Материал. Цветные счетные палочки: 2 оранжевые, 8 голубых.

Описание. Педагог говорит: «Хозяйка замесила тесто и сделала из него печенье. Сделайте колбаски из оранжевых палочек. Сколько получится печенья, если на каждое пойдет вот столько? (Показывает голубую палочку.) Что для этого нужно сделать?» (*Измерить.*)

После выполнения задания детьми педагог уточняет, сколько получилось печенья.

Вопросы

– Какая часть приходится на одно печенье?

– Что больше: целое или часть?

– Что меньше: часть или целое?

– Сколько частей в целом?

– Покажите одну шестую, две шестых, три шестых.

Задается провокационный вопрос: «Можно показать одну пятую?»

Дети объясняют, почему ее нельзя показать.

Воспитатель спрашивает: «Кого бы вы хотели угостить этим печеньем?»

Игра «Книги на полке»

Цель. Упражнять детей в счете в пределах 10. Учить увеличивать число на один, сравнивать предметы по толщине, сопровождая словами результат сравнения: «толще – тоньше».

Материал. Цветные счетные палочки: 5 голубых, 6 красных, 6 желтых, 2 черные.

Описание. Педагог говорит: «В библиотеку привезли пачки книг, журналов, газет. Их нужно положить на полку. Давайте сделаем из двух черных палочек полку. Соедините палочки между собой короткой стороной. У вас остались палочки разных цветов. Эти пачки (показывает одну палочку) голубого цвета – книги, красного цвета – журналы, желтого цвета – газеты.

Вопросы и задания

– Отсчитайте две пачки голубого цвета и положите их одну на другую на полку.

– Рядом, справа, положите пачку на пачку, получится стопка. Покажите их толщину.

(Дети пальчиком проводят по пачкам.)

– Какие пачки по толщине? (*Равные.*)

– Сколько стопок? (*Две.*)

– Сколько пачек? (*Четыре.*)

– Что обозначают палочки голубого цвета? (*Книги.*)

– Рядом, справа, на небольшом расстоянии от книг положите журналы.

– Какое число обозначает голубой цвет? (*Три.*)

– Палочка какого цвета больше на один? (*Красного.*)

– Какое это число? (*Четыре.*)

– Отсчитайте три пачки журналов и положите их одну на другую на полку.

– Что толще: пачки книг или пачки журналов?

– Покажите их толщину.

– Сколько на полке пачек журналов?

– Чего больше: пачек книг или пачек журналов? Чего меньше?

– Рядом, справа, на небольшом расстоянии положите стопку газет. Она состоит из такого же количества пачек. Сколько пачек должны отсчитать?

– Какая стопка толще: из журналов или газет? Газет или книг?

– Сколько всего стопок на полке? Сколько стопок книг? Журналов? Газет?

В заключение можно предложить детям:

– назвать их любимые книги;

– ответить, какие детские журналы они знают;

– рассказать, читают ли у них в семье газеты и кто из членов семьи какие газеты предпочитает.

Игра «Журавушка»

Цель. Учить детей моделировать предмет из заданного количества деталей; определять направление движения, называть и видеть пары предметов в изображаемом предмете.

Упражнять в счете. Развивать глазомер.

Материал. Цветные счетные палочки: 2 розовые, 2 черные, 2 синие, 2 бордовые, 4 красные, 1 голубая, 6 белых.

Описание: Педагог читает детям стихотворение «Жура, Жура, журавель...»:

Жура, Жура, журавель,

Пролетая сто земель,

Крылья, ноги натрудил.

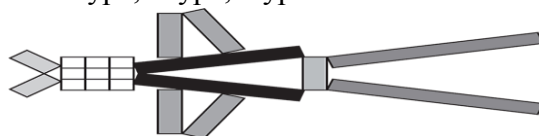
Мы спросили журавля:

– Где же лучшая земля?

Отвечал он, пролетая:

– Лучше нет родного края!

Уточняет, о какой птице говорится в стихотворении, и предлагает детям выложить из палочек пролетающего журавля.



Вопросы

– Что делает птица?

– Можно ли определить направление полета?

– Сколько всего деталей пошло на изображение птицы?

– Назовите парные детали?

– Какой формы туловище птицы? Голова? Крылья?

– Какие палочки использованы для ног? (*Четыре красные или две бордовые.*)

– Одинаковые ли по длине получились ноги?

– Какая нога длиннее: составленная из двух красных палочек или из одной бордовой?

Докажите это.

– В какое время года прилетают птицы?

– Назовите весенние месяцы.

– Какие птицы прилетают весной?

– Назовите птиц вашего города.

Игра «Изменение конструкции дома»

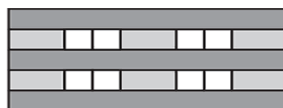
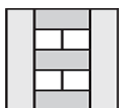
Цель. Развивать способность преобразовывать заданную конструкцию; находить признаки сходства и различия. Закреплять умение измерять разными мерками.

Материал. Цветные счетные палочки; карточка.

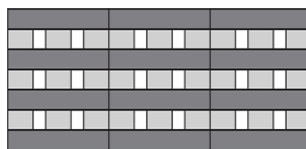
Описание: Педагог предлагает детям сделать высокий дом с окошками. Затем предлагает сделать рядом длинный дом.

В зависимости от того, как ребенок воспримет инструкцию, могут быть такие варианты постройки:

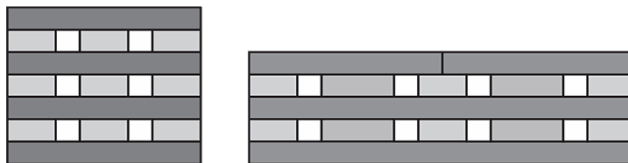
– дом, в основе которого, – высота предыдущего дома;



– длинный дом, в котором несколько раз повторяется предыдущий дом;



– ребенок выбирает длину дома по своему усмотрению.



- Чем первый дом отличается от второго?
- В каком доме больше окон? Как это узнать, не считая их? (*Попарно сравнить.*)
- На сколько фундамент второго дома длиннее первого?
- Если фундамент второго дома длиннее, то на сколько фундамент первого дома короче?
- Какого цвета палочка-фундамент первого дома и какое число она обозначает?
- Какого цвета палочка-фундамент второго дома и какое число она обозначает?
- Какое число больше? Меньше? На сколько?

Игра «Мастерим стул»

Цель. Закреплять умение детей сравнивать предметы по длине, обозначать словами результат сравнения (равные, одинаковые по длине); ориентироваться в пространстве (слева, справа, рядом).

Материал. Цветные счетные палочки: 10 палочек одного цвета, карточка.

Описание. Воспитатель загадывает детям загадку:

Я с ножками, но не хожу,

Со спинкой, но не лежу,

Садитесь вы – я не сижу. (Стул)

Педагог говорит: «Вы отгадали загадку. Отсчитайте четыре палочки и сделайте из них стул». Спрашивает: «Какие палочки по длине?» Добивается, чтобы дети по-разному отвечали на этот вопрос. (*Одинаковые, равные по длине.*)

Вопросы

- Какого цвета палочки? Какое число обозначает каждый цвет?
- Сделайте из палочек стул.
- Рядом сделайте другой такой же стул так, чтобы сидящие на стульях могли разговаривать друг с другом.
- Какого цвета второй стул?
- Какое число обозначает цвет второго стула?
- С какой стороны находится спинка у второго стула? А спинка первого стула?

Задание

- Уберите один стул.
- Другой стул переделайте так, чтобы, посмотрев на него, можно было бы сказать, для чего он здесь необходим.

Далее педагог дает детям задание сделать другую конструкцию предмета (необычного стула), на котором можно сидеть, и объяснить, где его можно увидеть (рис. 1, цв.Вкл.).

Игра «Выставка собак»

Цель. Развивать умение детей воспроизводить предметы по представлению; сравнивать предметы по величине; находить сходства и различия между предметами.

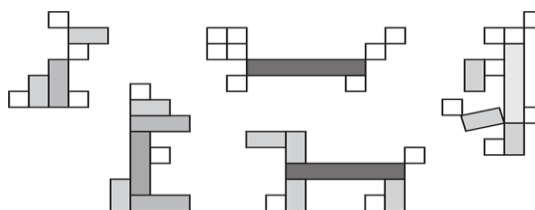
Материал. Цветные счетные палочки; карточка.

Предварительная работа. Рассмотреть с детьми книги, открытки, фотографии, на которых изображены собаки. Обратит внимание на породы, внешний вид, место содержания собак.

Описание: Воспитатель загадывает детям загадку:

Заворчал живой замок,
Лег у двери поперек.
Две медали на груди.
Лучше в дом не заходи.

(Собака)



Предлагает детям выложить отгадку из палочек на карточках и представить ее: придумать кличку, назвать породу, рассказать, какая это собака и что умеет делать.

Выполнив задание, дети отмечают возраст собак (щенок или взрослая), описывают их, используя математические термины: длинное – короткое туловище, хвост; большая – маленькая голова; толстые – тонкие лапы; большая – маленькая собака. Объясняют, что собака делает в настоящее время (сидит, лежит, стоит).

Воспитатель говорит: «Вы сделали собак, а как нам сделать выставку собак». Поставив таким вопросом проблемную ситуацию, педагог выслушивает ответы детей и предлагает объединить собак на одном столе.

Вопросы

- Похожи ли собаки?
- Есть ли одинаковые породы?
- Есть ли щенки?

В заключение дети могут придумать интересную историю о дрессировке собаки.

Игра «Телевизор»

Цель. Учить детей измерять предмет с помощью условной мерки; моделировать предметы в ограниченном пространстве; ориентироваться в пространстве.

Материал. Цветные счетные палочки: 1 коричневая, 2 бордовые, 2 желтые, 2 оранжевые; розовые, голубые, белые палочки; карточка.

Описание: Занятие начинается словами: Начинаем, начинаем. Передачу для ребят.

Все, кто хочет Нас увидеть, К телевизору спешат.

Воспитатель предлагает детям сделать экран телевизора, одной стороной которого будет коричневая палочка.

Вопросы

- Какой формы экран? (*Прямоугольной, четырехугольной.*)
- Какие стороны у экрана?
- Почему у экрана одна сторона состоит из одной палочки, а другая из нескольких?

Докажите, что палочки одной длины.

Воспитатель: «Телевизор готов. Включите спортивный канал. Пусть на ваших экранах появится спортивная передача».

Дети выкладывают из палочек любую картинку, например, «Два футболиста с мячом», «Водное поло», «Ворота, в которые спортсмен забрасывает мяч», «Соревнование пловцов» (две дорожки, по которым плывут пловцы) и т. д.

Педагог: «Представьте, что вы комментаторы. (Объясняет при необходимости значение слова.) Вы ведете спортивную передачу. Расскажите, что происходит на вашем канале.

При этом обязательно используйте слова: слева, справа, сбоку, впереди, в середине».

В конце занятия называют лучшего спортивного комментатора.

Игра «Стулья для семьи»

Цель. Учить сравнивать предметы по величине; обозначать словами результат сравнения (выше – ниже, шире – уже, больше – меньше). Закреплять умение различать порядковый и количественный счет, правильно отвечать на вопросы: сколько, который по счету; составлять числа из единиц (один, еще один, еще один).

Материал. Цветные счетные палочки; карточка.

Описание: Педагог предлагает детям сделать из четырех желтых палочек стул, рядом сделать большой стул. После того как дети выполняют задание, предлагает сделать стульчик для маленького ребенка (рис. 5, цв. вкл.).

Вопросы

- Сколько стульев в ряду?
- Который стул выше всех?
- Который стул ниже всех?
- У какого стула самая высокая спинка?
- У какого стула самая низкая спинка?
- Кто из членов семьи мог бы сидеть на самом большом стуле? На самом широком? На самом маленьком?

Работа парами. Задание: «Сравните стулья, которые вы сделали. Расскажите друг другу о том, какие у вас стулья». Например: «Мой стул состоит из четырех палочек желтого цвета. Палочки одной длины», «Мой стул состоит из трех палочек. Спинка длинная, а сиденье короткое. На нем может сидеть самый маленький ребенок».

Игра «Кораблик»

Цель. Учить детей измерять с помощью условной мерки; находить соответствие цвета с числом; упражнять в счете, моделировании по замыслу.

Материал. Цветные счетные палочки; карточка.

Предварительная работа. Рассмотреть с детьми книги, иллюстрации с изображением пароходов.

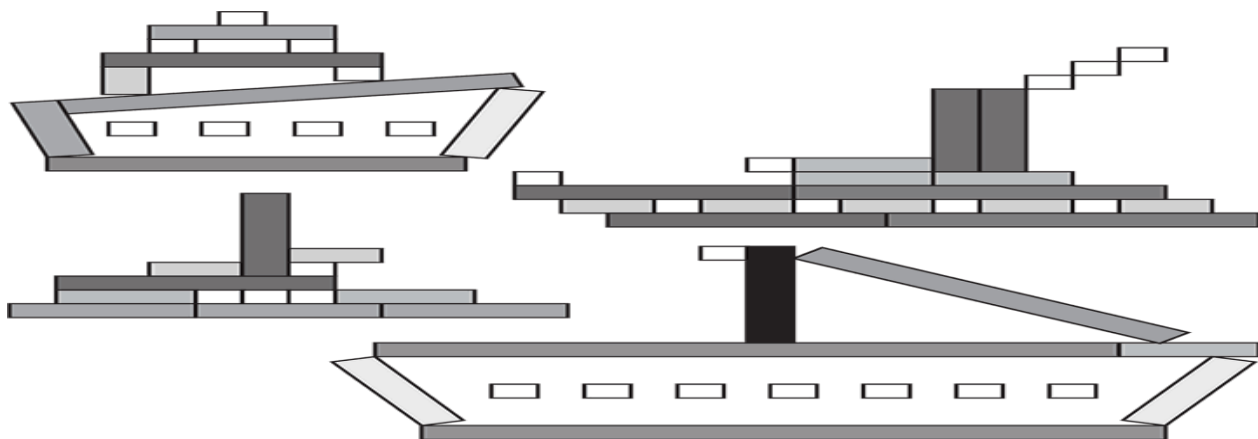
Описание: Предлагает детям сделать сначала один кораблик на карточке, а потом сделать другой кораблик так, чтобы он отличался от первого.

Вопросы

- Какого цвета палочки?
- Какое число обозначает этот цвет?
- У какого парохода мачта выше? Как это можно узнать?
- На какой кораблик пошло больше палочек?
- Можно ли узнать, в какую сторону плывет кораблик? Если можно, то как?
- Чем один кораблик отличается от другого?

Работа парами

- Найдите различия между вашими корабликами.
- Что можно сказать про мачты на ваших корабликах?



Игра «Твой любимый цветок»

Цель. Учить детей находить в изображаемой конструкции определенное сходство с выбранным цветком (в строении, пропорциях частей); сравнивать предметы по длине. Упражнять в счете; умении отсчитывать меньшее количество из большего.

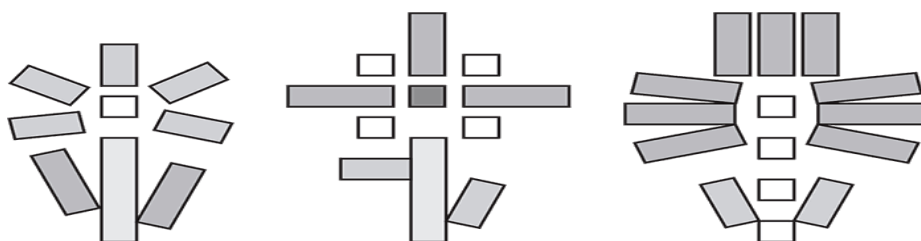
Материал. Цветные счетные палочки; карточка.

Предварительная работа. Рассмотреть с детьми иллюстрации, открытки, на которых изображены цветы. Можно устроить выставку репродукций картин или, в зависимости от времени года, выставку цветов.

Описание: Педагог предлагает каждому ребенку сделать из палочек любимый цветок.

Вопросы

- Как называется цветок?
- Сколько палочек использовано в изображении цветка?
- Какого цвета палочки пошли на цветок?
- Расскажи о своем цветке. Какой он? Кому бы ты хотел его подарить?



Например: «Мой любимый цветок – ромашка. У него длинная палочка изображает стебель, короткие синие палочки – лепестки. Они расположены слева и справа от цветоножки». Или: «Мой любимый цветок – хризантема. Головка цветка состоит из девяти палочек одной длины. Серединка у него розовая. Стебель длинный, а листья короткие, одного цвета».

Работа парами. Найдите сходство и различие между цветами.

Игра «Угощаем тортом»

Цель. Учить детей делить целое на равные части; показывать и называть части: одна вторая, одна четвертая, две четверти, половина. Закреплять понятия: «часть меньше целого», «целое больше части».

Материал. Цветные счетные палочки: 16 белых; карточка.

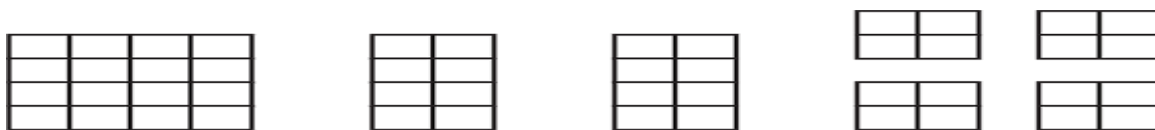
Описание: Воспитатель говорит детям: «Ни один праздник не обходится без вкусного красивого торта. Давайте и мы сделаем торт. У вас есть белые палочки-кубики. Сложите нижний корж из четырех кубиков, расположенных в ряд. Сделайте из остальных кубиков такие же коржи и положите их друг над другом».

Вопросы и задания

- Из скольких коржей состоит торт?
- Какой формы каждый корж?
- Как по-разному можно назвать форму каждого коржа? (*Четырехугольник, многоугольник.*)
- У нас получился торт. Разделите его пополам. Сколько частей получилось?
- Что больше – половина или целое?
- Соедините все части вместе. А теперь разделите торт на четыре части. Какие получились части по величине? (*Равные, одинаковые по величине.*)
- Если у нас получилось четыре куса, то сколько человек можно будет ими угостить?
- Покажите две четвертые части? Какие части по величине? Сколько частей показали?

Михайлова Татьяна Евгеньевна

- Можно ли разделить торт по-другому? Попробуйте это сделать.
- Какой формы получились куски торта?
- Соедините все части вместе.
- Сколько человек можно угостить этим тортом, если каждому достанется вот такой кусочек? (Показывает детям белый кубик.)



Игра «Строим мост через реку»

Цель. Учить детей моделировать по условию; измерять с помощью условной мерки; находить соответствие цвета с числом. Упражнять в счете.

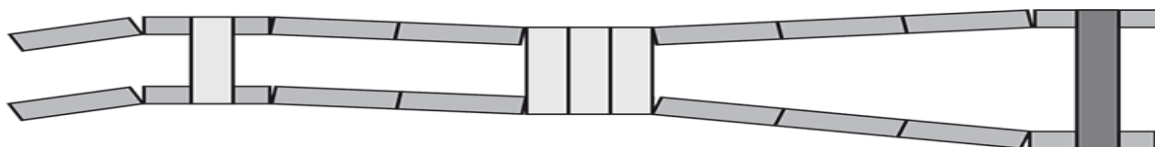
Материал. Цветные счетные палочки; голубая, желтая, бордовая палочки – мерки для мостов; карточка.

Предварительная работа. Просмотр слайдов, видеозаписей, иллюстраций с изображением рек (где река берет начало; река в самом широком и самом узком месте).

Описание: Воспитатель предлагает детям выложить из палочек реку: узкую в начале – у истока, широкую в середине, сужающуюся в конце. Говорит, что через реку будут проложены мосты, равные по длине голубой, желтой и бордовой палочкам, поэтому ширина речки в каждой части должна соответствовать этим палочкам. Когда только дети сделают реку, они устанавливают мосты над ней. По окончании работы педагог предлагает им сделать ступеньки к мостам.

Вопросы

- Сколько всего мостов?
- Какой мост самый длинный? Чему он равен?
- На сколько бордовый мост длиннее голубого?
- На сколько мост с левой стороны короче моста с правой стороны?
- По какому мосту сможет проехать машина; пройти человек?
- Сделайте так, чтобы по мосту могла проехать машина. (Дети добавляют палочки, равные ширине любого моста.)
- Какой из этих мостов шире? Сколько палочек пошло на мосты?



Игра «Полосатая салфетка»

Цель. Закреплять умение детей составлять узор согласно словесной инструкции взрослого, закреплять названия геометрических фигур; умение составлять число 6 из двух меньших чисел.

Материал. Цветные счетные палочки: 5 фиолетовых, 3 желтых, 3 красных, 3 голубых, 3 розовых, 3 белых; карточка.

Описание: Воспитатель дает детям задание: «Покажите палочку, которая обозначает число шесть».

- Какого она цвета? (Фиолетового.)
- Из палочек фиолетового цвета сделайте квадрат.
- Сколько понадобилось палочек для изготовления квадрата?
- Как по-разному можно назвать квадрат? (Четырехугольник, многоугольник.)

Михайлова Татьяна Евгеньевна

– Сегодня вы будете делать полосатые салфетки. Вы сделали кайму салфетки. Она получилась квадратной формы. Первый ряд внутри каймы сверху «вышьем» белыми «нитками». Второй ряд «вышьем» желтой и белой «нитками». Третий ряд – красной и розовой, четвертый – голубой.

– Какими цветами надо «вышить» следующий ряд? (*Розовой и красной «нитками».*)

– И последний ряд? (*Белой и желтой «нитками».*) Получилась полосатая салфетка.

Вопросы

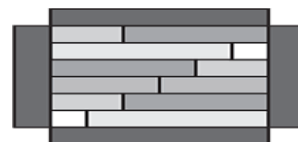
– Какое число обозначает желтый цвет? Красный? Голубой?

Розовый?

– Как вы составили число шесть? (*Пять и один будет шесть. Четыре и два будет шесть. Три и три, а вместе шесть. Два и четыре, а вместе шесть. Один и пять, а вместе шесть.*)

– Какое число вы составили?

– Сколько всего рядов палочек получилось в салфетке?



Игра «Автопортрет»

Цель. Учить детей создавать образ человека (ребенка) по представлению; использовать палочки разной длины в соответствии с пропорциями частей тела; находить сходство и различие между предметами.

Материал. Цветные счетные палочки от 1 до 5 (в общей коробке из расчета на пару детей); карточка.

Описание: В начале занятия предложите детям рассмотреть себя в зеркале в полный рост, обратите внимание на расположение частей тела. В начале занятия воспитатель предлагает каждому ребенку выложить себя в полный рост из палочек (рис. 6, цв. вкл.).

Работа парами

– Сравните свои модели и расскажите, чем они отличаются друг от друга?

– Найдите сходство между моделями.

В заключение предлагает ребятам положить карточки с портретами детей на общий стол.

Вопросы

– Сколько всего детей?

– Сколько мальчиков?

– Сколько девочек?

– Вы можете друг друга узнать на этих портретах?

Игра «Выложи по цифрам»

Цель. Закреплять умение детей соотносить число с цветом. Упражнять в счете, упражнять в измерении.

Материал. Цветные счетные палочки: 1 голубая, 1 красная, 1 бордовая, 1 оранжевая; 2 желтые, 2 черные, 2 фиолетовые; картинка с изображением дерева; карточка.

Описание: Детям предлагается рассмотреть рисунок на картинке, подобрать палочки в соответствии с рисунком и разложить их по цвету, а затем выложить дерево, следуя цифровому обозначению.

Вопросы

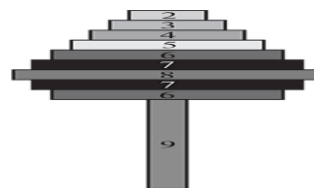
– Какой породы получилось дерево?

– Назовите части дерева.

– Сколько палочек пошло на крону? Ствол?

– Чему равна высота ствола?

– Из скольких палочек сделана крона?



Михайлова Татьяна Евгеньевна

- Какой цифрой обозначена верхушка?
- Как узнать высоту дерева? (*Посчитать палочки сверху вниз; снизу вверх; измерить высоту и сравнить.*)

Игра «Делаем забор»

Цель. Учить детей строить ряд в соответствии с заданным алгоритмом; переносить модели из горизонтальной плоскости в вертикальную; упражнять в счете. Закреплять знания о том, что число предметов не зависит от расположения предметов в пространстве.

Материал. Для воспитателя: магнитная доска или фланелеграф; цветные счетные палочки (розовые, голубые, желтые). Для детей: цветные счетные палочки (розовые, желтые, голубые); карточка.

Описание. На доске изображение заборчика: по вертикали желтая палочка, справа розовая по горизонтали, следующая голубая по вертикали и розовая по горизонтали. Все палочки стоят в ряд без интервалов. Воспитатель предлагает детям выложить заборчик из таких же палочек, как на доске, и повторить этот рисунок два раза.

Вопросы

- В каком заборе больше дощечек: заборе, изображенном на доске, или заборе, выложенном на столе?
- Каких дощечек больше – голубых или розовых?
- Сколько в ряду палочек одного цвета?
- Сделайте так, чтобы все дощечки были одной высоты.
- Какого цвета дощечки надо добавить, чтобы они стали одинаковыми по высоте?
- Сколько раз этот узор повторяется в заборе?

Игра «Три подружки»

Цель. Закреплять умение сравнивать предметы по высоте, обозначать словами результат сравнения (*выше – ниже*); измерять с помощью условной мерки; моделировать предметы по воображению.

Материал. Цветные счетные палочки; карточка.

Описание. Воспитатель читает строчки стихотворения:

Три веселых девочки

Спорили в саду.

Таня выше Леночки.

Я тоже подрасту.

После прочтения предлагает детям придумать имя третьей девочки, затем выложить этих девочек из палочек, поставив их в ряд от самой высокой (рис. 7, цв. вкл.).

Вопросы

- Кто первой стоит в этом ряду? (*Таня.*) Объясните почему.
- Что можно сказать о росте Тани? (*Она самая высокая.*) Кто ниже Тани?
- Что можно сказать о росте каждой девочки?
- Кто стоит перед Леной? Какого она роста? Кто стоит после Лены? Какого она роста?
- У кого из девочек платье самое длинное? А короткое?
- Назовите имя самой длинноногой девочки?
- Кто в группе девочек выше всех? Кто ниже?
- У кого из девочек в группе самая длинная юбка? Платье?
- Что у них длиннее – юбка или платье?
- Подберите палочки, равные по росту каждой девочки. Поставьте девочек по росту от самой низкой. Назовите имена подружек слева и справа.

Игра «Лестница»

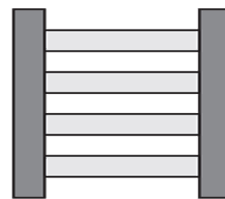
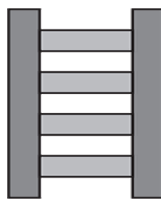
Цель. Закреплять умение детей сравнивать предметы по высоте, длине, ширине; обозначать результат сравнения словами (*длиннее, шире, выше, равные по длине, ширине, высоте*). Упражнять в счете.

Материал. Цветные счетные палочки; карточка.

Описание: Педагог предлагает детям выложить лестницу. Лестница может получиться любой высоты, в зависимости от того, сколько палочек возьмут дети и какой они длины.

Работа парами

- Как узнать, чья лестница выше?
- Из скольких палочек построена лестница?
- Сколько ступенек в лестнице?
- Чья лестница шире?
- Сколько шагов сделает ребенок, чтобы подняться до самой верхней ступеньки?



будут

У детей могут получиться лестницы одной высоты, но с разным количеством ступеней. В этом случае воспитатель может спросить, почему получилось разное количество шагов. Занятие может закончиться пальчиковой гимнастикой «По ступенькам вверх», «По ступенькам вниз»: дети «перешагивают» указательным и средним пальцами ступеньки.

Игра «Выставка цветов»

Цель. Учить детей моделировать цветок по рисунку; сравнивать предметы по величине, соотносить их с изображением; находить сходство и различия в изображаемых предметах.

Материал. Цветные счетные палочки; карточка; открытки с изображением цветов на длинной цветоножке (гладиолус, гвоздика, лилия, тюльпан, ромашка).

Описание: Педагог предлагает каждому ребенку самостоятельно выбрать открытку с изображением понравившегося цветка. Сообщает, что сегодня дети будут делать из палочек цветок, который будет выставлен на выставке цветов. Каждый ребенок выкладывает цветок, изображенный на выбранной им открытке. Все готовые работы дети располагают на столе: получается выставка цветов (рис. 8, цв.Вкл.).

Вопросы и задания

- Найдите на выставке все тюльпаны и расскажите, чем они похожи и чем отличаются друг от друга. (Для подтверждения своих высказываний дети используют измерение.)
- Каких цветов больше? Каких цветов меньше: высоких или низких?

В заключение можно провести игру «Покажи и назови цветок, о котором я рассказывала» или предложить каждому ребенку загадать загадку про его цветок.

Игра «Лес»

Цель. Упражнять детей в конструировании деревьев разных пород из палочек; сравнении предметов по высоте с помощью условной мерки. Закреплять умение ориентироваться в пространстве, пользоваться словами: *дальше, ближе, выше, ниже, слева, справа*.

Материал. Цветные счетные палочки; карточка.

Описание: Педагог загадывает детям загадку:

Дом со всех сторон открыт.

Он резною крышей крыт.

Заходи в зеленый дом,

Чудеса увидишь в нем. (Лес)

Отгадав загадку, дети приступают к выкладыванию: каждый ребенок делает одно дерево.

По окончании работы воспитатель говорит о несоответствии выполненного задания: «Я загадала загадку о лесе, а каждый из вас выложил одно дерево». Педагог таким образом ставит перед детьми проблемную ситуацию: «Как сделать лес?» Выслушав ответы детей, предлагает им объединить все деревья в одну общую картину (рис. 9, цв. вкл.).

Вопросы

- Назовите все деревья, которые растут в вашем лесу.
- Найдите и покажите самое высокое дерево. Как оно называется?
- Как проверить, что оно самое высокое? (*Измерить.*)
- Покажите одинаковые по высоте деревья.
- Как называются деревья, которые дальше от вас?
- Какие деревья находятся справа (слева), в середине леса?
- Как можно назвать этот лес? (*Смешанный лес.*) Почему?

Занятие может закончиться чтением рассказа о лесе или ритмической пластикой (дети изображают деревья в разную погоду: ветки деревьев тянутся к солнцу, гнутся от ветра).

Игра «Строим ворота»

Цель. Закреплять знания о цветовом и числовом значении палочек; упражнять в сравнении предметов по ширине и высоте, в обозначении словами результата сравнения (шире – уже, выше – ниже, равные по высоте); в ориентировке в пространстве; в умении пользоваться словами: «внутри», «снаружи». Закреплять умение увеличивать и уменьшать число на один.

Материал. Карточка; цветные счетные палочки: 3 желтые, 2 красные, 2 фиолетовые, 1 черная, 1 голубая.

Описание: Педагог предлагает детям сначала сделать ворота из двух фиолетовых и одной черной палочек, а затем внутри этих ворот сделать желтые ворота. После выполнения этого задания дает задание сделать еще одни ворота – внутри которых уместятся предыдущие ворота.

Вопросы

- Сколько всего ворот?
- Чему равна ширина самых высоких и самых низких ворот? (*Черная – семи, а фиолетовая – шести.*)
- Что можно сказать о ширине средних ворот? (*Они шире голубых, но уже черных.*)
- Чему равна высота столбов?
- Сколько всего палочек пошло на столбы? (*Шесть.*) А на перекладины? (*Три.*)
- Где находятся желтые ворота? (*Внутри фиолетовых и снаружи голубых.*)
- Назовите игрушки, которые вкладываются друг в друга, как наши ворота? (*Матрешки, мисочки, бочонки.*)
- Как можно назвать эти игрушки одним словом? (*Вкладыши.*)



Игра «Кто старше?»

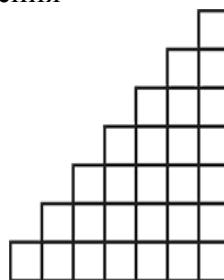
Цель. Формировать представления о возрасте. Развивать умение находить соответствие цвета с числовым значением палочек и цифрой; сравнивать предметы по величине.

Материал. Комплект цветных счетных палочек в пределах 9; комплект палочек для конструирования фигуры человека; цифры от 1 до 7.

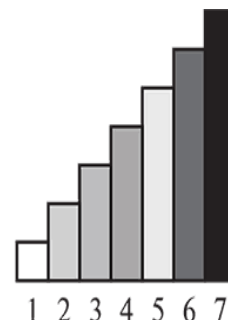
Описание: Воспитатель начинает занятие с чтения стихотворения:

У нашей мамы семеро детей,
 Семь самых славных, милых малышей.
 Ане – младшей – только год.
 Паше – семь, в школу идет.
 Саша на год старше Иры,
 Ему исполнилось четыре.
 Пять зим живет наш братик Коля.
 Меньше Саши на год Оля.
 Сложив вместе возраст Ани и Коли,
 Мы узнаем возраст Толи.

Вопросы и задания



или



- Назовите имена детей счастливой многодетной мамы.
- Сколько детей в семье? Будьте внимательны. Я буду читать еще раз стихотворение, а вы, услышав имя ребенка, определите, сколько ему лет, и положите палочку, обозначающую этот возраст. Под палочками положите соответствующие цифры.
- Сколько лет Ане? (Оле, Ире, Саше и т. д.)
- Кто самый старший среди детей?
- Кто самый младший? Сколько ему лет?
- Кто пойдет в школу через год?
- Толе шесть лет. Кто из вас его ровесник?
- Если сложить возраст Ани и Саши, какое получится число? Какого цвета палочка его обозначает?

Работа парами

Дети берут дополнительный набор палочек, чтобы выложить из палочек какого-либо ребенка в соответствии со строчками стихотворения.

Вопросы

- Как можно узнать, кого вы выложили из палочек – брата или сестру?
- Можно ли определить по фигуре возраст ребенка?
- Кто из ребят старше? Моложе?
- Как их зовут?

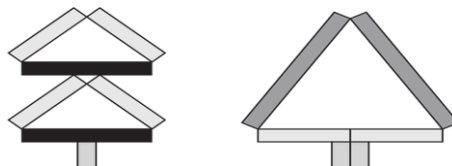
Игра «Хвойный бор»

Цель. Учить детей видеть форму в предметах, воспроизводить сходство с реальными предметами (строение, пропорции, соотношение частей), развитие воображения.

Материал. Цветные счетные палочки; карточка.

Описание: Воспитатель предлагает детям загадать загадки о елке, после этого загадывает свою загадку:

Ее всегда в лесу найдешь,
Пойдем гулять и встретим.
Стоит колючая, как еж,
Зимою в платье летнем.



Вопросы и задания

- Отсчитайте три палочки, каждая из которых соответствует числу три и сделайте из них треугольник. Какого он цвета?
 - Что может быть такой формы? (*Косынка, кусок торта и др.*)
 - Выложите под первым треугольником такой же треугольник. Что получилось? (*Елка.*) Чего у нее не хватает? (*Ствола.*) Сделайте ствол елки.
 - Найдите две самые длинные палочки. Какое число они обозначают? (*Число десять.*) Возьмите желтую палочку и сделайте из этих трех палочек треугольник. Получилась крона елки. Чего у нее не хватает? (*Ствола.*) Возьмите две розовые палочки и сделайте из них ствол.
 - Можно ли определить возраст больших елок? Как это сделать? (*По толщине ствола. У этих елок разные по толщине стволы. Значит, правая елка старше первой.*)
- Затем воспитатель предлагает детям выложить еще две елки, выше и ниже выложенных ранее (рис. 10, цв. вкл.).
- Что за лес у вас получился? (*Хвойный бор или лесные посадки елок.*)
 - Чем похожи все елки? Чем отличаются?

Игра «Лягушонок»

Цель. Учить детей составлять целое из отдельных предметов, работать по словесной инструкции, сравнивать предметы по разным признакам. Развивать пространственную ориентировку.

Материал. Цветные счетные палочки: 7 розовых, 8 голубых, 1 красная, 4 фиолетовые; карточка.

Предварительная работа. Заранее разучить с детьми загадки о лягушках:

Описание: Педагог дает детям задания, выполняя которые они выкладывают лягушку (рис. 13, цв. вкл.).

- На карточке в середине положите две палочки фиолетового цвета.
- На них сверху положите красную палочку.
- На нее сверху положите еще две фиолетовые палочки.
- Слева и справа от края положите розовые палочки.
- Слева и справа от фиолетовых положите по одной голубой палочке.
- Слева от голубой и справа от голубой палочек поставьте еще по одной голубой палочке.
- На голубые палочки положите по одной розовой палочке.
- А теперь слева и справа внизу приставьте к розовым палочкам по голубой палочке.
- Возьмите голубые палочки и положите по одной внизу, чтобы они соприкасались с голубыми.
- Что получилось?
- Какое число обозначают голубые палочки? (*Три.*)
- Какое число обозначают фиолетовые палочки? (*Шесть.*)
- Сколько палочек пошло на лапки?
- Где расположены розовые палочки?

В заключение можно предложить детям придумать загадки про лягушку.

Игра «Ходим по лестнице»

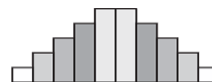
Цель. Учить детей сравнивать предметы по высоте, обозначать словами результат сравнения (выше – ниже); составлять число из единиц в пределах 5; различать порядковый и количественный счет; отвечать на вопросы: «Сколько? Которая по счету?»

Материал. Два набора цветных счетных палочек в пределах 6; карточка.

Описание: Педагог предлагает детям сделать лесенку из 5 ступенек, начиная с розовой ступеньки. Дети могут сделать как лежащую, так и стоящую лесенку. Педагог должен им пояснить, что задание может быть выполнено по-разному.

Вопросы и задания

- Какого цвета ступеньки?
- Сколько палочек пошло на лесенку?
- Которая по счету голубая ступенька? Желтая? Красная?
- Сколько всего ступенек?
- По этим ступенькам можно подняться по лесенке. Пристройте к этой лесенке еще лестницу, по которой можно спускаться.
- Положите белый кубик на самом верху лесенки, а еще один белый кубик положите справа от лесенки.
- Представьте, что белые кубики – это девочки. Наверху лесенки находится их квартира. Одна девочка идет гулять, а другая возвращается домой.
- По какой лесенке будет подниматься девочка, а по какой спускаться? Слева или справа?
- Скажите, какая девочка делает больше шагов, если ступенька – это один шаг? Объясни свой ответ.



Игра «Мы с Тамарой ходим парой»

Цель. Упражнять детей в счете двойками. Учить находить сходство и различия между предметами, осмысленно использовать математическое понятие «пара».

Материал. Два комплекта цветных счетных палочек от 3 до 7 и еще 2 любые палочки; карточка.

Описание: Воспитатель рассказывает детям историю: однажды дети пошли гулять. Все встали в пары, а Тамаре пары не хватило. Ее друзья посоветовали ей взять в пару игрушечного мишку косолапого. Дети расставляют палочки согласно тексту парами (в парах могут быть палочки одного или разных цветов).

Вопросы и задания

- Сколько пар получилось?
- Как составлены пары? В них дети одного возраста?
- По сколько лет детям в каждой паре?
- Дайте детям имена.

Работа парами

Задание первому ряду: поставить пары друг за другом.

Задание второму ряду: поставить пары по кругу.

- Где больше пар: в кругу или в ряду?
- Как это можно узнать?
- Давайте и мы с вами встанем парами – интересно, сколько пар получится.

Игра «Скорый поезд»

Цель. Упражнять детей в сравнении предметов по длине, называть словами результат сравнения, упражнять в счете в пределах заданного числа.

Материал. Цветные счетные палочки: 2 голубые, 6 розовых; карточка.

Описание. Дети выкладывают из палочек голубой и розовый составы, идущие в разных направлениях. (Локомотив – палочка, стоящая вертикально.)

Вопросы

- В какую сторону едут поезда?
- Если в каждом голубом вагоне едет три пассажира, сколько всего пассажиров в голубом поезде?
- В каждом розовом вагоне едет два пассажира. Сколько всего пассажиров перевозит розовый поезд?
- Какой состав перевез больше пассажиров?

Игра «Ваза для цветов»

Цель. Учить детей придумывать дизайн ваз для цветов разной величины; соотносить размер вазы с воображаемым цветком. Развивать его воображение.

Материал. Цветные счетные палочки; карточка.

Предварительная работа. Организовать выставку «Вазы» (подобрать вазы для выставки, репродукции картин, журналы, книги, слайды). Акцентировать внимание на дизайнерских решениях в изображении, соотношении размеров цветов с размерами ваз.

Описание. Педагог предлагает детям выложить вазу для выставки цветов из палочек. По завершении работы предлагает детям выставить работы на выставке. Каждый ребенок представляет свою вазу, рассказывает о ее форме, используя математические термины: высокая ваза с узким горлышком, низкая ваза с широким горлышком, высокая ваза на тонкой ножке и т. д.; высказывает свои предположения о том, какие цветы красиво смотрелись бы в этой вазе.

Игра «Пересаживаем комнатные цветы»

Цель. Учить детей моделировать по словесной инструкции; соотносить величину предметов; ориентироваться на плоскости.

Материал. Цветные счетные палочки; карточка.

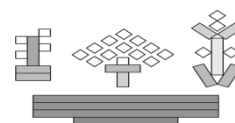
Предварительная работа. Накануне рассмотреть с детьми комнатные растения, уточнить их названия, подчеркнуть разнообразие. Обратить внимание детей на соответствие горшка растению.

Описание. Воспитатель предлагает детям: «Давайте сделаем горшки для цветов. Их будет три. Первый горшок сделайте из двух палочек, равных трем: положите их одну под другой. Второй горшок сделайте из розовой и голубой палочек. Третий горшок сделайте из таких же палочек, как и первый, но по-другому. А теперь посадите в каждый горшок комнатное растение». После того как дети закончат работу, педагог уточняет названия выложенных растений, спрашивает, одинаковые ли они по высоте, подходят ли к размеру

горшка. Говорит: «Для того чтобы было удобно ухаживать за растениями, горшки нужно поставить в ящик или напольную вазу» (рис. 11, цв. вкл.).

Вопросы и задания

- Какой длины должен быть ящик или напольная ваза?
- Покажите длину ящика, в котором уместятся три горшка.
- Достройте ящик. Какой он формы?
- Из скольких палочек сделан ящик?
- Какой они длины и высоты?



Работа парами

- Сравните свои комнатные растения. Похожи ли они?
- Какие у вас получились ящики? Чей ящик длиннее? Чей ящик выше?

Игра «Взрослые и дети»

Цель. Конкретизировать представления детей об обобщенном образе человека (мужчина, женщина, девочка, мальчик, бабушка, дедушка) в модельной конструкции. Развивать умение оперировать признаками предмета; сравнивать изображенных людей по полу и возрасту.

Материал. Цветные счетные палочки, сгруппированные таким образом, что одни дети (по желанию) конструируют взрослых (набор палочек от 3 до 8), другие – детей (набор палочек от 1 до 5); карточка.

Описание. Педагог предлагает детям выложить на карточке фигуру человека из палочек. Дети кладут карточки с готовыми изображениями на общий стол (рис. 12, цв. вкл.). Рассматривая их, ребята определяют замысел товарищей. Следует поощрять детские споры, возражения.

Задания

- Кто из вас сделал взрослых? Кто они? (*Мужчина, женщина, папа, мама, бабушка, дедушка.*)
- Кто сделал детей?
- Сколько детей?
- Сколько взрослых?
- Можно ли из ваших фигур составить семью? Как это сделать?

Дети договариваются о том, сколько человек (взрослых, детей) будет в семье, составляют семью и рассказывают о ней.

Игра «Время»

Цель. Развивать умение детей моделировать часы; определять время по часам.

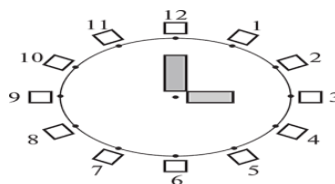
Материал. Цветные счетные палочки: 13 белых, 1 розовая, 1 голубая; цифры от 1 до 12. Карточка, на которой нарисован круг с точками, обозначающими каждый час (на каждого ребенка).

Описание:

Вопросы и задания

- Сегодня мы будем делать из палочек часы. На карточке по кругу возле каждой точки положите белый кубик. Теперь возле каждого кубика по кругу, начиная сверху, положите цифры по порядку.
- Чего не хватает для того, чтобы получился циферблат? (*Стрелок.*) Длинная стрелка что показывает? (*Минуты.*) А короткая? (*Часы.*)
- Поставьте на часах минутную стрелку на двенадцать, а часовую на цифру один. Сколько времени на часах? (*Один час.*)
- Передвиньте часовую стрелку на цифру три. Часы показывают... (*Три часа.*)
- Теперь поставьте часовую стрелку возле цифры шесть. Какой час на ваших часах? (*Шесть часов.*) Что вы делаете в это время?

- Покажите на часах любое время. Который час показывают ваши часы? У кого часы показывают утро? У кого вечер?
- Возле какой цифры стоит минутная стрелка? А часовая?



Подвижные игры

Игра «Найди свой домик»

На полу в разных углах комнаты лежат два обруча. В одном обруче находится желтая палочка, в другом – оранжевая.

У каждого ребенка одна палочка (желтая или оранжевая).

Дети бегают по комнате. По сигналу педагога они должны подбежать к обручу, в котором лежит палочка такого же цвета, как у них в руках. Подходя к детям, воспитатель просит сказать, какого цвета палочка в обруче и почему они стоят возле него.

Вопросы

- Сколько оранжевых палочек? Сколько желтых?
- Какие палочки по длине одного цвета? (Дети сравнивают палочки.)
- Палочки какого цвета длиннее? Короче? Как узнать? (Дети сравнивают палочки.)

Педагог предлагает детям обменяться палочками. Игра повторяется. Со старшими детьми игру можно провести с большим количеством палочек. Правила игры те же.

Игра «По порядку стройся»

На столе лежат палочки разных цветов.

Воспитатель предлагает детям взять по одной палочке и построиться по порядку от самой короткой до самой длинной палочки.

После выполнения задания просит ребят объяснить, почему они встали именно так.

Вариант игры

На столе лежат палочки разных цветов и полосы такого же цвета и длины для работы на доске. Правила те же. Дети раскладывают полосы по порядку на магнитной доске.

Вопросы

- Полоска какого цвета самая длинная?
- Между полосками каких цветов находится желтая полоска?
- Назовите цвет полоски, которая находится после голубой?
- Полоска какого цвета расположена после розовой полоски?
- Какое число обозначает черная полоска? Фиолетовая?

Игра «Найди цифру»

На полу лежат обручи на небольшом расстоянии друг от друга, в них разложены цифры. В коробке лежат палочки разных цветов.

Дети бегают под музыку. Как только музыка остановится, они берут по одной палочке и встают возле той цифры, которая соответствует цвету палочки. Возле каждой цифры стоят дети с палочками одного цвета. Воспитатель спрашивает у детей, возле какой цифры они стоят и почему? Игру можно повторить, вернув палочки в коробку.

Игра «Найди пару»

Дети строятся в две шеренги, друг против друга. У детей одной шеренги цифры. У детей другой шеренги – полоски разных цветов. По сигналу взрослого дети объединяются в пары – цвет палочки соответствует цифре – и объясняют, почему они так встали. Затем дети меняются цифрами и палочками. Игра повторяется.

Игра «Где больше?»

Для игры понадобятся три обруча и набор палочек желтого, черного, фиолетового цветов. Воспитатель предлагает детям взять по одной палочке из набора и поместить в любой из обручей таким образом, чтобы в каждом обруче лежали палочки одного цвета.

Дети сравнивают, в каком из обручей больше палочек, в каком меньше. Педагог предлагает детям сделать так, чтобы количество палочек в обручах было одинаковым. Затем дети закрывают глаза, воспитатель убирает одну или несколько палочек из одного обруча. Открыв глаза, дети должны сказать, какие изменения произошли. Игра повторяется 2–3 раза.

Игра «Угадай, какое число»

На полу (земле) выложен шнуром круг.

В игре принимает участие не более десяти детей. Дети становятся парами друг за другом за чертой круга. У ребят, стоящих спиной к воспитателю, на спине прикреплена цифра. По сигналу педагога все дети входят в круг и начинают прыгать на одной ноге. Каждый игрок, у которого нет цифры, пытается угадать, какая цифра спряталась на спине товарища. Побеждают дети, разгадавшие тайну и отыскавшие соответствующую цифре палочку. Игра повторяется несколько раз, при этом меняются пары детей, и вместо цифр им дают карточки с кружочками.

Игра «Раз, два, три – розовая палочка, беги»

Дети встают в круг. У каждого ребенка в руках одна палочка. Дети бегают под музыку. Педагог говорит: «Раз, два, три – розовая (например) палочка, в круг беги». Все дети, у которых палочка этого цвета, вбегают в круг. Показывая палочку всем, можно увидеть правильность выполнения задачи. Если ребенок ошибся, ему предлагают выполнить какое-нибудь задание, например, прохлопать, протопать, присесть несколько раз (задания дают дети). Все дети возвращаются в круг, и игра продолжается.

Игра «Жильцы дома»

На столе цветные счетные палочки. На полу в обручах – по одной палочке (в каждом обруче палочка своего цвета).

Воспитатель говорит детям: «Представьте, что палочки – это квартиры, а обручи – это дома, в которых будут располагаться квартиры. В каждом доме квартиры определенного цвета. Возьмите по одной палочке-квартире и расположите в доме, где она должна находиться.

После выполнения задания педагог спрашивает:

– Сколько квартир в каждом доме?

– Если голубая палочка обозначает число три, то сколько комнат в каждой квартире? А красная?

– Сколько жильцов в квартирах каждого дома?

Затем воспитатель предлагает детям снова положить палочки на стол. Педагог добавляет в один обруч палочки разного цвета. Снова предлагает детям заполнить дома квартирами. Если в обруче разные палочки, спрашивает, почему так выполнили задание. Задаёт детям вопросы:

– Какие квартиры в этом доме? (*Двухкомнатные, трехкомнатные, пятикомнатные и т. д.*)

– Сколько всего квартир?

– Сколько однокомнатных квартир? Трехкомнатных?

– Как одним словом можно назвать этот дом? (*Многоквартирный.*)

Играем вместе

Игра «На лестничной площадке»

Предложите ребенку выложить из четырех оранжевых и одной коричневой палочек лестничную площадку и обозначить дверьми (палочками разных цветов, по одной палочке от 1 до 6) квартиры, расположив их по три с левой и с правой стороны по порядку.



Вопросы

– Сколько квартир на этаже?

– Назовите номера квартир и обозначьте их цифрами.

– Какие квартиры расположены слева и справа от входа?

– Назови «соседей» квартиры 2 и квартиры 5.

– Как ты думаешь, на каком этаже эти квартиры? (*На первом.*)

– Назови номера квартир на следующем этаже. Какой это этаж?

Игра «Волшебный кубик»

На столе набор счетных палочек от 1 до 6, игральный кубик. Ведущий бросает кубик, а игроки выбирают, показывают и называют палочку, соответствующую количеству точек на грани кубика. Игру можно усложнить, предложив найти и показать другую палочку, которая больше (меньше) данного числа на один или длиннее (короче) первой палочки. Правильность ответа подтверждается и проверяется путем наложения или приложения одной палочки к другой.

Если игра проходит с палочками в пределах 10, необходимо сделать еще один кубик, на гранях которого будут числа от 5 до 10.

Игра «Назови соседей»

На столе набор палочек, цифры в пределах 10.

Взрослый предлагает детям выложить палочки по порядку от самой низкой до самой высокой.

С помощью считалки выбирается водящий. Водящий показывает палочку из набора и предлагает играющим показать и назвать соседей данного числа и объяснить свой выбор. Например, надо найти соседей числа 8 (бордовая палочка). (*Соседи бордовой палочки – черная и синяя. Бордовая палочка обозначает число восемь. Соседи числа восемь – семь и девять. Семь – сосед слева, девять – сосед справа.*)

Палочки возвращают в набор. Игра повторяется несколько раз.

Игра «От дома к дому»

Для игры потребуются палочки в пределах 5 и альбомный лист, обозначающий микрорайон, на котором хаотично расположены (по всей площади листа) дома (в пределах 10); каждый дом состоит из одной палочки (палочки разных цветов). Дома стоят так, чтобы можно было между ними проложить дорогу. Специально выделены два дома: один – в левом нижнем углу, другой – в правом верхнем углу.

Взрослый говорит: «Папа с сыном вышли из дома и направились в гости к бабушке, живущей в другом конце квартала. Необходимо выбрать маршрут от одного дома к другому, выкладывая палочки поочередно».

Ребенок самостоятельно выполняет задание.

Взрослый предлагает ребенку рассказать, как папа и сын шли, оперируя словами: *прямо, повернули налево, прошли между двухэтажным и четырехэтажным домами* и т. д.

Вариант игры

Взрослый и ребенок по очереди кладут полоски друг за другом, создавая маршрут следования от дома к дому. Затем взрослый предлагает ребенку сказать, как они шли по этому пути, и спрашивает: «Кто сделал больше шагов, если шаг взрослого равен голубой палочке, а ребенка – розовой? Это длинный или короткий путь от дома к дому? Как это проверить?»

Игра «Числовой коврик»

Взрослый выкладывает числовой ряд в пределах 7 из белых палочек, приставленных близко друг к другу, и предлагает ребятам подобрать две палочки, чтобы составить это число. Выставляя свои варианты палочек, каждый из играющих проговаривает, из каких чисел он составил данное число. Например: «Два и пять, а вместе семь». После того как будут выложены все варианты состава числа 7, взрослый предлагает детям выложить последовательно все варианты. Эту игру можно провести, выкладывая коврик из палочек двух цветов, составляя числа в пределах 10.

Игра «Чудесный мешочек»

На столе лежит мешочек с палочками разной длины в пределах 10 и цифры от 1 до 10. Ведущий (взрослый или ребенок) достает из мешка любую палочку и показывает ее, не называя числового значения. Второй игрок выбирает цифру, соответствующую значению палочки, и называет ее.

Игра повторяется несколько раз со сменой ведущего.

Вариант игры

На столе лежит набор палочек. Ведущий достает из мешка и показывает палочку, а партнер по игре составляет из двух палочек это число (из двух меньших чисел) и прочитывает, как оно составлено. Затем игроки меняются ролями.

Игра «Сделай по-другому»

Играют вдвоем. Один игрок выкладывает любую фигуру из четырех белых палочек. Второй игрок выкладывает свой вариант, проговаривая, как расположены его палочки. По окончании можно рассмотреть фигуры и определить, на что они похожи, посчитать, сколько фигур получилось.

Можно предложить ребенку перенести изображение фигуры на лист бумаги.

Заданное количество палочек для выкладывания следующих фигур может варьироваться. Они могут быть одинаковыми, например, 2 палочки желтые, 1 голубая и 2 розовые.

Игра «Домино»

В мешочке (или в шапке) 36 палочек разного значения в пределах 6.

Играющие отбирают из общего набора по 7 любых палочек. Игра проводится по аналогии с домино. Начинает игру тот, у кого две белые палочки (1 и 1), и выкладывает их по

вертикали одну над другой. Следующий игрок должен подобрать две палочки, необходимые для хода: белую палочку, равную единице, обязательно плюс любую из шести по собственному усмотрению и говорит, например: «Один – три, а вместе четыре». Если у играющих нет палочек такого цвета, они вынимают из мешочка по одной палочке, пока не найдут палочку нужного цвета. В зависимости от числа игроков количество палочек делится поровну.

Примечание. Две палочки одинакового значения: 2–2, 3–3, 4–4 и др. ставятся вертикально. Побеждает тот, кто раньше всех выставит все свои палочки. Подсчитывается общее количество палочек каждого игрока. Можно посчитать количество оставшихся палочек и определить, у кого больше осталось.

Игра «Засеем поле»

Для игры потребуется лист бумаги размером 10х14 см, игральный кубик, счетные палочки от 1 до 6 (по количеству игроков). Если играющих больше двух, то размеры «поля» должны быть увеличены. Длина стороны листа бумаги должна соответствовать четному числу.

Игроки по очереди бросают кубик. В зависимости от того, какое выпало число, подбирается палочка, соответствующая ему. Называется число. Палочка выкладывается на листе бумаги. Таким образом, прикладывая одну палочку к другой, засеивают часть поля. Разрешается одну палочку заменить двумя другими, но чтобы вместе они составляли то число, которое выпало на грани кубика. Например, выпало число 6, но оно не выкладывается в «засеянном» участке поля, игрок может подобрать палочки с меньшим значением в пределах 6 и разложить их на соответствующих местах.

Вопросы

- Покажите и назовите палочки, выложенные в ряд.
- Сколько рядов?
- Назовите величину палочек каждого ряда.

Игра «Смотри не задень»

На столе складывается горка из палочек разной длины. Задача состоит в том, чтобы играющие, доставая по одной палочке, не сдвинули с места другие.

Как только вся горка будет разобрана, игроки группируют свои палочки по цвету. Сравнивая количество палочек у каждого игрока, находят победителя.

Игра «Помоги машинам выехать из гаража»

Взрослый вместе с ребенком выкладывают из цветных палочек гараж с несколькими воротами. Ширина ворот равна длине палочек: первые ворота – белый кубик, вторые – голубая палочка, пятые – желтая палочка, шестые – черная палочка, вторые – розовая палочка, четвертые – красная палочка.

Играющие должны вывести «машины» из гаража. Палочка – это машина, которая едет широкой стороной вперед.

Следует объяснить ребенку, что машины должны «выезжать» медленно, осторожно, чтобы не задеть и не сломать ворота.

Если ребенок вывезет все машины в самые широкие ворота, его нужно похвалить за смекалку, но предложить все-таки найти для каждой машины подходящие ворота и провезти ее, подталкивая пальчиком.

Игра «Вышибалы»

Из палочек разных цветов строится вертикальный заборчик, состоящий из ворот. Расстояние между воротами 1,5 см.

Перед воротами лежат счетные палочки. С расстояния 15–20 см щелчком с помощью белого кубика игроки в три захода выбивают палочки и выкладывают их от самой короткой.

Если ворота «разрушатся», можно предложить детям восстановить их и продолжить игру. В конце игры подсчитывается количество палочек у каждого игрока; выясняется, у кого больше (меньше) палочек, у кого больше длинных палочек.

Игра «Раз, два, три – беги»

На столе рассыпаны цветные счетные палочки. По сигналу взрослого: «Раз, два, три – беги!» – игроки двумя руками должны захватить как можно больше палочек и, разложив их перед собой, пересчитать.

Вопросы

- Сколько всего палочек взяли?
- Сколько палочек каждого цвета?

Игра «Смотри не урони»

На столе складывается горка из палочек разных цветов. Задача состоит в том, чтобы играющие, доставая по одной палочке, не сдвинули другие. Как только горка будет разобрана, предложите детям разложить палочки по порядку от белой до оранжевой. Если у ребенка не хватает какого-то цвета, спросите: «Какой палочки не хватает? Какое число она обозначает? Какие у нее соседи?»

Игра «Пойди по загаданному маршруту»

Ребенок выкладывает на столе из 3–4 палочек маршрут, по которому должен пройти взрослый, располагая палочки в разных направлениях.

Взрослый, внимательно рассмотрев направления движения в течение 30 секунд, повторяет маршрут, просчитывает вслух шаги. Например: «Три шага влево, пять шагов вверх, повернуть вправо, сделать четыре шага, снова повернуть направо и сделать два шага». Ребенок сопоставляет движение с маршрутом, замечает ошибки.

Игроки меняются ролями.

Примечание. Ребенку легче запомнить маршрут, если он выложен большими палочками.

Игра «Уберем камни»

На столе складывается горка из палочек разных цветов. Первый игрок должен выбрать самую длинную палочку и вытащить ее из кучи. Следующий игрок должен вытащить палочку чуть короче той, что была вытащена первой. И так далее, пока не будет разобрана куча. В конце игры играющие сравнивают, кто достал больше палочек.

Игра «У кого длиннее?»

Играют парами. Взрослый должен подготовить «Волшебный мешочек» с палочками.

Палочки должны быть такой величины, чтобы умещались в кулачке ребенка.

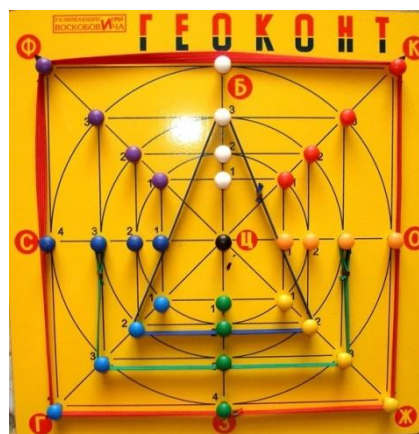
Взрослый предлагает играющим достать из мешочка по одной палочке и зажать палочку в кулаке.

Вопросы и задания

- Откроем кулачки. У кого палочка длиннее? Как это можно узнать?
 - Какого цвета палочки? Какие числа они обозначают?
- Палочки возвращаются в мешочек, игра повторяется.

Развивающие игры Воскобовича:

"Геокоонт Малыш"



"Геокоонт" открывает ребенку мир геометрических и образных превращений, разноцветных приключений. Дети складывают фигуры на «Геокоонте», отвечают на вопросы.

Состав

Поле (245x250 мм, фанера, цветная пленка) с нанесенной координатной сеткой. В тридцати трех точках координатной сетки установлены разноцветные пластмассовые гвоздики (цвета радуги, черный и белый).

Резинка трех цветов.

Альбом схем.

Что развивает

- различение цветов радуги;
- освоение названий и структуры геометрических фигур, их размера;
- умение строить симметричные, несимметричные фигуры, узоры ориентироваться в пространстве;

Михайлова Татьяна Евгеньевна

- умение конструировать фигуры по схеме, картинке, словесному алгоритму и собственному замыслу;
- внимание, память, элементы логического мышления;
- воображение, творческие способности;
- пальцевую и кистевую моторику рук.

Как играть

Игра размещается на столе. Ребенок натягивает резинки на гвоздики и создает предметные силуэты, геометрические фигуры, узоры, цифры, буквы по образцу, словесному алгоритму и собственному замыслу.

"Квадрат Воскобовича 2-х цветный"

Складывая «Квадрат» по линиям сгиба в разных направлениях, ребенок конструирует геометрические и предметные фигуры по схеме или собственному замыслу. Вариантов сложения - 1000000. Можете проверить.

Рекомендуемый возраст 2-5 лет

Состав

- На квадратную основу из ткани (140х140 мм) на некотором расстоянии друг от друга наклеены треугольники из плотного картона. Одна сторона «Квадрата» - красного цвета, другая – зеленого.
- Цветные пооперационные схемы сложения 19 фигур

Что развивает

- умение ориентироваться в форме и размере геометрических фигур, пространственных отношениях;
- умение конструировать плоскостные и объемные фигуры, пользуясь пооперационной схемой или собственным замыслом;
- внимание, память, пространственное и логическое мышление;
- воображение, творческие способности;
- мелкую моторику рук.

Описание

Складывая «Квадрат» по линиям сгиба в разных направлениях, ребенок конструирует геометрические и предметные фигуры по схеме или собственному замыслу. Вариантов сложения - 1000000.



"Квадрат Воскобовича 4-х цветный"

Рекомендуемый возраст 5-9 лет

Состав

- На квадратную основу из ткани (140х140 мм) на некотором расстоянии друг от друга наклеены треугольники из плотного картона. Одна сторона «Квадрата» - зеленого и желтого цвета, другая – синего и красного.
- Цветные рисунки 18 сложенных фигур в книжечке «Квадратные забавы» (100х95 мм, цветная печать).

Михайлова Татьяна Евгеньевна

Что развивает

- умение ориентироваться в форме и размере геометрических фигур, пространственных отношениях;
- умение конструировать плоскостные и объемные фигуры;
- внимание, память, пространственное и логическое мышление;
- воображение, творческие способности;
- мелкую моторику рук.

Описание

Этот «Игровой квадрат» - головоломка. Ребенку или взрослому придется подумать, чтобы получить, на первый взгляд, легкую фигурку. Для этого нужно складывать «Квадрат» по линиям сгиба в разных направлениях до получения нарисованных в книжке «Квадратные забавы» фигур

"Прозрачный квадрат"

Рекомендуемый возраст – 3-9 лет.

Состав игры

- 30 квадратных пластинок из прозрачной пленки ПВХ (62х62 мм) На каждую пластинку нанесено изображение одной геометрической фигуры - квадрата, прямоугольника, треугольника, прямоугольной трапеции, пятиугольника или шестиугольника.
- Схемы сложения фигур.
- Методика-сказка «Подарок хранителя озера Айс».

Что развивает

- освоение названий и структуры геометрических фигур, их размера;
- умение составлять геометрические фигуры из частей, понимание соотношения целого и части;
- умение конструировать предметные силуэты путем наложения или приложения пластинок.
- внимание, память, воображение, умение анализировать, сравнивать, творческие способности, речь, мелкую моторику рук.

Описание

Ребенок накладывает пластинки друга на друга, совмещает закрашенные части и составляет из них геометрические фигуры или предметные силуэты. Предметные силуэты можно получить и путем приложения геометрических фигур на пластинках друг к другу. С «Прозрачным квадратом» можно играть индивидуально и вместе с друзьями (игра «Вертикальное домино»).

"Прозрачный квадрат + сказка"

Рекомендуемый возраст – 3-9 лет.

Состав игры

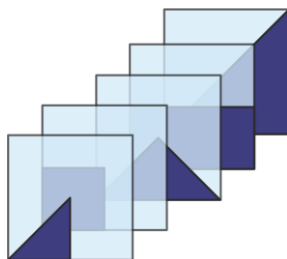
- игра «Прозрачный квадрат»;
- методическая сказка «Нетающие льдинки озера Айс, или сказка о прозрачном квадрате».

Что развивает

- освоение названий и структуры геометрических фигур, их размера;
- умение составлять геометрические фигуры из частей, понимание соотношения целого и части;
- умение конструировать предметные силуэты путем наложения или приложения пластинок.
- внимание, память, воображение, умение анализировать, сравнивать, творческие способности, речь, мелкую моторику рук.

Описание

Приключения персонажей Малыша Гео и НезримкиВсюся в сказке тесно соединяются с конструированием фигур по схеме и решением интеллектуальных задач. Взрослые читают сказку детям, а они по ходу сюжета выполняют задания.



"Прозрачная цифра"



Рекомендуемый возраст – 4-9 лет.

Состав игры

- 24 прямоугольные пластинки из прозрачной пленки ПВХ (297х105 мм). На пластинках нарисованы цветные (красные, желтые, синие, зеленые) полосы в различном пространственном положении.
- Бумажные карточки-трафареты с цветными (красными, желтыми, синими, зелеными) цифрами от 0 до 9 (по принципу электронной восьмерки).
- Инструкция.

Что развивает

- умение сортировать пластинки по цвету, количеству и пространственному расположению полосок;
- умение составлять цифры от 0 до 9 по образцу и памяти;
- объем и концентрацию внимания, память, умение анализировать, сравнивать;
- воображение, творческие способности;
- мелкую моторику рук.

Как играть

Ребенок накладывает пластинки друга на друга, совмещает полоски и составляет цифры сначала по образцу, потом по памяти. Конструирует из полосок на пластинках предметные силуэты.

С «Прозрачной цифрой» можно играть индивидуально и вместе с друзьями (игра «Вертикальное домино»).

"Чудо-крестики 1"

Рекомендуемый возраст 2-4 года

Состав

- Рамка (147х208 мм, фанера, цветная пленка).
- 7 фигур-вкладышей. 4 - в форме крестиков (фанера, пленка красного, синего, зеленого,

Михайлова Татьяна Евгеньевна

желтого цветов): 1 целая и 3 составные (из двух, трех, четырех частей). Части – это геометрические фигуры: треугольник, квадрат и другие многоугольники. 3 фигуры-вкладыши – это круг и две его половины

- Альбом фигурок (50 фигур).

Что развивает

- сенсорные способности (различение цветов радуги, геометрических фигур, их размера);
- умение «читать» схемы, сравнивать и составлять целое из частей;
- внимание, память;
- воображение, творческие способности;
- мелкую моторику рук.

Описание

Ребенок складывает «крестики» из частей в рамке, на столе в виде «башни» («крестики» накладываются друг на друга), «дорожки» («крестики» прикладываются друг к другу). И самое интересное – конструирует фигурки по схемам из альбома и собственному замыслу.

"Чудо-крестики 2"

Рекомендуемый возраст 4-6 лет

Состав

- Рамка (210x297 мм, фанера, цветная пленка).
- 7 фигур-вкладышей в форме крестиков (фанера, пленка красного, синего, зеленого, желтого, оранжевого, голубого, фиолетового цветов): 1 целая и 6 составных (из двух, трех, четырех, пяти, шести, семи частей). Части – это геометрические фигуры: квадраты, треугольники, прямоугольники, трапеция, другие многоугольники и круг.
- Альбом фигурок (50 фигур).

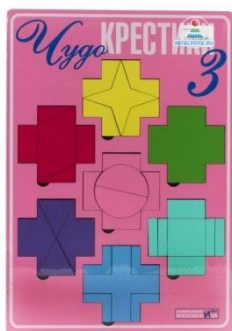
Что развивает

- сенсорные способности (различение цветов радуги, геометрических фигур, их размера);
- умение «читать» схемы, сравнивать и составлять целое из частей;
- внимание, память;
- воображение, творческие способности;
- мелкую моторику рук;
- умение определять количество предметов и порядковый номер.

Описание

Ребенок складывает «крестики» из частей в рамке, на столе в виде «башни» («крестики» накладываются друг на друга), «дорожки» («крестики» прикладываются друг к другу). И самое интересное – конструирует фигурки по схемам из альбома и собственному замыслу.

"Чудо-крестики3"



Рекомендуемый возраст 5-7 лет

Состав

- Рамка (210x297 мм, фанера, цветная пленка).
- 7 фигур-вкладышей в форме крестиков (фанера, пленка розового, малинового, салатного, бирюзового, светло-голубого, лимонного, лилового цветов): 1 целая и 6 составных (из

Михайлова Татьяна Евгеньевна

четырёх, пяти, шести, семи частей). Части – это геометрические фигуры: прямоугольники, треугольники, параллелограмм, другие многоугольники и круг, составленный из двух половинок.

- Альбом фигурок (50 фигур).

Что развивает

- сенсорные способности (различение цветов радуги, геометрических фигур, их размера);
- умение «читать» схемы, сравнивать и составлять целое из частей;
- внимание, память;
- воображение, творческие способности;
- мелкую моторику рук.

Описание

Ребенок составляет «крестики» из частей в рамке, на столе в виде «башни» («крестики» накладываются друг на друга), «дорожки» («крестики» прикладываются друг к другу). И самое интересное – конструирует фигурки по схемам из альбома и собственному замыслу.

"Чудо-цветик"

Рекомендуемый возраст – 3-7 лет.

Состав игры

- Рамка (120x240 мм, фанера, цветная пленка).
- 2 составные фигуры-вкладыши в форме цветка (фанера, цветная пленка). Один цветок состоит из десяти равных частей («лепестков»), второй – из четырех неравных частей («лепесток», «двудолька», «трехдолька» и «четырёхдолька»).
- Альбом фигурок.
- Методика-сказка «Долька, Малыш Гео и тайна «Чудо-цветика».

Что развивает

- освоение состава числа в пределах 10, соотношения целого и части (дробей);
- умение составлять целое из частей по схематичному рисунку и собственному замыслу;
- умение анализировать, сравнивать;
- внимание, память;
- воображение, творческие способности;
- мелкую моторику рук.

Описание

Ребенок составляет в игровом поле или на столе цветки - «двудольки», «трехдольки», «четырёхдольки», «пятидольки» и так до десяти. По схемам в альбоме складывает забавные фигурки (лошадок, бабочек, лягушек, черепах и многое другое). И, конечно, придумывает сам и составляет предметные силуэты и сюжетные картинки.

"Складушки + диск"

Рекомендуемый возраст 2-7 лет

Пособие-хит, которое в свое время помогло научиться читать тысячам нынешних школьников и которое долгое время не выпускалось. И вот теперь - новое издание. Выполнено в виде книжки, на каждой странице которой - яркая картинка и складовая песенка. Это универсальное пособие можно применять как в детском саду, так и дома.

Что развивает

- знакомство с буквами, тренировка навыков чтения;
- внимание, память, мышление;
- координацию «глаз-рука»;

Описание

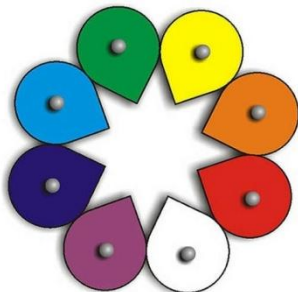
Пособие выполнено в виде книжки, на каждой странице которой - яркая картинка и складовая песенка. В комплекте с пособием прилагается CD-диск, на котором озвучены песенки-складушки...Этого вполне достаточно, чтобы процесс обучения детей чтению сделать ярким и интересным.

Михайлова Татьяна Евгеньевна

Наши рекомендации

Это универсальное пособие можно применять как в детском саду, так и дома. В инструкции подробно описано, как построить занятия с детьми.

"Лепестки (эталоны цвета - элит)"



Рекомендуемый возраст 2-9 лет

Состав

- 8 «лепестков» (фанера, цветная пленка красного, оранжевого, желтого, зеленого, голубого, синего, фиолетового и белого цветов) с держателями и липучкой.
- Подложка (140х300 мм, ковролин).
- Инструкция.

Что развивает

- освоение счета, пространственного расположения и его смыслового отражения в речи;
- умения считать, отсчитывать нужное количество, определять порядковый номер;
- внимание, память, воображение.

Описание

Дети прикрепляют «лепестки» к коврографу в виде цветка с одним, двумя, тремя и т.д. лепестками. Составляют различные ряды, складывают фигурки по собственному замыслу.

"Комплект "Кармашки"

Состав

- 5 кармашков (70х65 мм, ковролин, ПВХ) для закрепления карточек на коврографе.

Описание

пособие служит для закрепления картинок и карточек на коврографе "Ларчик"

"Шнур-затейник"



Рекомендуемый возраст – 3-7 лет.

Состав игры

- Поле (240х130 мм, фанера, цветная пленка) с тремя рядами отверстий и закрепленными в них металлическими кнопками.
- 3 цветных шнура.
- Схемы узоров, цифр и слов.
- Методика-сказка «Филимон Коттерфильд, знаменитый факир».

Михайлова Татьяна Евгеньевна

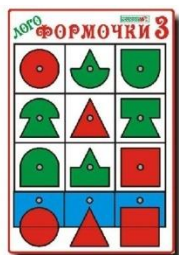
Что развивает

- умение ориентироваться на плоскости (верхний, средний, нижний ряд);
- умение вышивать различные узоры по схеме и графическому диктанту;
- освоение моторного образа цифры, буквы, составление слов и их написание;
- внимание, память, мышление;
- пространственное воображение, творческие способности;
- мелкую моторику рук.

Как играть

Ребенок продевает шнурок через блочку, обкручивает его вокруг блочки и таким образом «вышивает» по схеме или словесному диктанту узоры, цифры, буквы, слова, различные предметные силуэты.

"Логоформочки 3"



Рекомендуемый возраст – 2-4 года.

Состав игры

- Игровое поле (210x297 мм, фанера, белая пленка, шелкография).
- Фигуры-вкладыши (фанера, белая пленка, шелкография): 3 эталонные (круг, треугольник, квадрат) и 6 составных фигур; подвижная линейка, части эталонных фигур.
- Инструкция.

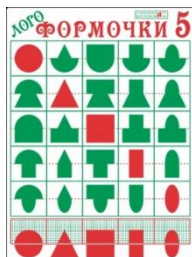
Что развивает

- освоение названий и структуры геометрических фигур, пространственных отношений (верх, низ, лево, право);
- составление предметных силуэтов из частей;
- внимание, память, воображение;
- умение сравнивать, анализировать, синтезировать;
- мелкую моторику рук.

Описание

Ребенок в увлекательных играх «Вершки-корешки», «Перекрестки» и «Мозаика» конструирует из частей эталонных фигур предметные силуэты («грибки», «качели», «бантики» и многое другое) на игровом поле при помощи линейки, на столе, по словесному диктанту.

"Логоформочки 5"



Рекомендуемый возраст – 3-5 лет.

Состав игры

Михайлова Татьяна Евгеньевна

- Игровое поле (237х318 мм, фанера, белая пленка, шелкография).
- Фигуры-вкладыши (фанера, белая пленка, шелкография): 5 эталонных (круг, треугольник, квадрат, прямоугольник, овал) и 20 составных фигур; подвижная линейка, части эталонных фигур.
- Инструкция.

Что развивает

- освоение названий и структуры геометрических фигур, пространственных отношений (верх, низ, лево, право);
- составление предметных силуэтов из частей;
- внимание, память, воображение;
- умение сравнивать, анализировать, синтезировать;
- мелкую моторику рук.

Описание

Ребенок в увлекательных играх конструирует из частей эталонных фигур предметные силуэты («грибки», «качели», «бантики» и многое другое) при помощи линейки на игровом поле, на столе, по словесному диктанту. Предлагаемые игры: «Вершки-корешки», «Перекрестки», «Мозаика», «Логомозаика», «Крестики-нолики», «Чудесный логомешочек».

"Чудесный круг Головоломка"

Методика разработана профессором Института детства РГПУ им. А.И.Герцена Михайловой З.А.; автор игры-головоломки кандидат психол. наук Борисенкова Е.Ю. Что развивает:

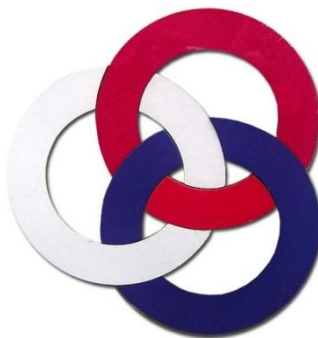
активизирует работу мозга;
стимулирует взаимодействие правого и левого полушарий;
способствует гармонизации психоэмоционального состояния;
стимулирует развитие мышления, воображения, внимания, усидчивости, зрительно-моторной координации, интеллектуальных эмоций, мелкой моторики.
Для игры разработаны различные схемы изображений. В качестве образцов используются изображения реальных предметов, силуэтное изображение которых можно воссоздать из набора геометрических фигур той или иной формы.

Материал: фанера.

Диаметр круга: 10 см.

Возраст: от 4 лет

"Три кольца Головоломка"



Игра-головоломка рекомендована Михайловой З.А., профессором кафедры дошкольной педагогики Института детства РГПУ им. А.И.Герцена. Что развивает:

активизирует работу мозга;
стимулирует взаимодействие правого и левого полушарий;
способствует гармонизации психоэмоционального состояния;
стимулирует развитие мышления, воображения, внимания, усидчивости, зрительно-моторной координации, интеллектуальных эмоций, мелкой моторики.

Михайлова Татьяна Евгеньевна

Для игры разработаны различные схемы изображений. В качестве образцов используются изображения реальных предметов, силуэтное изображение которых можно воссоздать из набора геометрических фигур той или иной формы.

Материал: фанера.

Диаметр одного круга: 8 см.

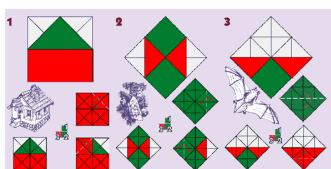
Возраст: от 4 лет.

Сказка об удивительных приключениях-превращениях квадрата по играм В.В.Воскобовича

В самом обыкновенном городе, в самом обыкновенном доме жила совсем обычная семья: мама Трапеция, папа Прямоугольник и их сынишка — Квадрат. Братишек и сестричек у Квадрата не было, но зато был дедушка Четырехугольник, который жил в другом городе. Дедушка жил далеко, потому что добираться к нему надо было по суше, по воде и даже по воздуху. Так говорил папа.

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

Преобразование первое: ДОМИК



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

Преобразование второе: КОНФЕТА

«Папа, конечно же, будет отвечать на бабушкино письмо и наверняка попросит меня что-нибудь приписать в конце, — подумал Квадрат. — Так уже однажды было: на новогодней открытке большими печатными буквами я сам написал поздравление бабушке».

И тут Квадрат вспомнил новогодний праздник, пушистую, нарядную елку и почему-то большую конфету. Она висела на ниточке среди красивых стеклянных игрушек и была ничуть не хуже их. «Вот бы мне стать конфетой», — подумал Квадрат и снова почувствовал, что уголки его ожили. Из зеркала на Квадрат смотрела КОНФЕТА. На этот раз Квадрат не только удивился, но и задумался.

Преобразование третье: ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ

«Что же это получается? — размышлял Квадрат. — Захотелось мне стать домиком, и я стал домиком. Захотелось стать конфетой, и я превратился в конфету. А если я захочу стать, — Квадрат стал напряженно думать, в кого бы ему превратиться, — ну, например,

летучей мышью».

— Да, — сказал он себе более решительно, — хочу превратиться в летучую мышь.

Мгновение спустя Квадрат увидел в зеркале ЛЕТУЧУЮ МЫШЬ.

Это было настоящее открытие. Оказывается, стоит Квадрату очень захотеть, и он может превратиться во что угодно и в кого угодно. Теперь ему было о чем написать дедушке в письме.

Превращение четвертое: КОНВЕРТ

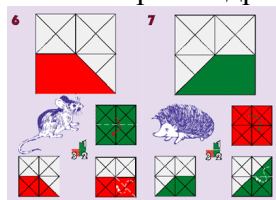
Квадрат радостный ходил по комнате. «Дедушка, как и папа, каждый день заглядывает в почтовый ящик. И очень скоро наступит день, когда он получит письмо и узнает о моем замечательном открытии».

Квадрат представил раскрытый конверт в дедушкиных руках и сразу почувствовал в себе уже знакомые изменения. Теперь ему не нужно было подходить к зеркалу: он был уверен, что превратился в КОНВЕРТ.

«А почему бы мне самому не написать дедушке письмо? Прямо сейчас?» Он взял чистый лист бумаги и написал:

«ДАРАГОЙ ДЕДУШКА ЧИТЫРЕУГОЛЬНИК. СЕВОНЯ Я ЗДЕЛАЛ АТКРЫТИЕ. ЕСЛИ Я ОЧЕНЬ ЗАХАЧУ ТО МАГУ СТАТЬ КЕМ ЗАХАЧУ И ЧЕМ ЗАХАЧУ. ТВОЙ ВНУК КВАДРАТ».

Теперь Квадрат задумался над тем, как отправить письмо.



Превращение пятое: СЕМАФОР

Во дворе мальчишки играли в паровозики. Одним из «паровозиков» был его сосед. Квадрат схватил письмо и побежал во двор.

— Слышь, Паровозик, надо письмо дедушке отвезти.

— Не могу, — ответил Паровозик, — паровозиков много, а семафором никто не хочет быть. Вот и сталкиваемся все время.

— Давай, я буду Семафором, — сказал Квадрат.

— Ну, тогда другое дело.

Паровозик схватил письмо и помчался в конец двора. СЕМАФОР еле поспевал за ним. Вдруг Паровозик резко затормозил.

— Все, — сказал он, — дальше не могу, дальше — ремень.

— Какой ремень? — не понял Квадрат.

— Мама так говорит, — пояснил Паровозик, — со двора убежишь — ремня получишь. — Он вернул Квадрату письмо, выпустил пар и — «чух-чух-чух» — побежал обратно.

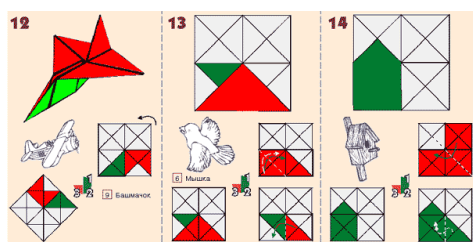
Превращение шестое: МЫШКА

Вообще-то Квадрату мама тоже не разрешала никуда со двора уходить. За двором начинался колючий кустарник, а еще дальше рос густой лес.

Но сегодня был не совсем обычный день, точнее, совсем необычный, и Квадрату хотелось поскорее доставить дедушке письмо. «Превращусь-ка я в мышку», — решил Квадрат, и вскоре МЫШКА схватила зубами письмо и побежала.

Она действительно ловко пробиралась сквозь кустарник, и все было бы наверняка замечательно, если б у мышки вдруг не зачесались зубки. Она даже остановилась, чтобы

немножечко почесать их о письмо, но Квадрат вовремя спохватился.
— Ну, нет,— сказал он, — я писал, старался, а она — грызть.



Превращение седьмое: ЕЖИК

Квадрат вновь стал самим собой. Он сидел среди колючего кустарника и, честно говоря, не знал, как оттуда выбраться. Особенно опасной Квадрату казалась веточка, что раскачивалась прямо над ним. Так и хотелось от ее колючек защититься своими колючками. Но где их взять? «А вот где», — догадался Квадрат и превратился... в ЕЖИКА. Теперь можно было без опаски наколоть на спину письмо (ежик справился с этим быстро) и бежать дальше. Среди кустарника пролегла тропинка, и Квадрат надеялся, что Ежик побежит по ней. Но Ежик повел себя странно. Он бегал от одних зарослей к другим, совершенно не замечая тропинки, и в конце концов, найдя самые темные и колючие кусты, свернулся клубком и уснул. Причем уснул так быстро, что Квадрат ничего не успел сделать.

Превращение восьмое: ЗВЕЗДОЧКА

Может быть, оттого, что звезды такие же колючие, как ежики, а может быть, всем ежикам снятся такие сны, короче, Квадрату приснился необычный сон. Ему приснился... звездный дождь. Было совершенно непонятно, откуда и куда летели эти звезды, но все они пролетали сквозь него. Это было так здорово, что Квадрату тоже захотелось стать звездочкой. И если б его дедушка жил не в другом городе, а на другой планете, он был бы звездным почтальоном и сам доставлял бы дедушке письма со своими открытиями.

Проснулся Квадрат, когда что-то кольнуло его в бок. Но он этому не удивился. Он догадался, что во сне превратился в ЗВЕЗДОЧКУ.

Развивающая среда - Фиолетовый лес

"Однажды малышу Гео приснился сон. Идет он по белу свету день, второй, третий, и вдруг - навстречу Красный Зверь. Испугался малыш, побежал, и вдруг голос свыше: "Не бойся Красного Зверя, прогони его оранжевым криком". Крикнул малыш оранжевым криком - исчез Красный Зверь, но появилось дерево, на вершине которого сидела Желтая Птица. Взмахнула Желтая Птица крылами, закружила, Малыш испугался и побежал. И снова Голос: "Не бойся Желтую Птицу - прогони ее зеленым свистом". Свистнул малыш зеленым свистом - исчезла Желтая Птица. Появилось озеро, на берегу стояла лодочка. Сел Малыш в лодочку, сделал несколько гребков и вдруг выплывает Голубая Рыба. Снова испугался Малыш, подналег на весла, но не тут-то было. И снова Голос: "Не бойся Голубую Рыбу, прогони ее синим шепотом". Шепнул Малыш синим шепотом - исчезло озеро, исчезла лодочка. Гео стоял перед входом в Фиолетовый Лес".

Это начало сказки "Малыш ГЕО, ворон МЕТР И Я"(зашифрованное слово ГЕОМЕТРИЯ) к игре "Геоконт", где впервые появился образ Фиолетового Леса. Спустя несколько лет развивающая среда в виде Фиолетового Леса появилась во многих городах России. Фиолетовые Леса очень разнообразны, их делают из фанеры, коврового материала, рисуют на стене, ткани. Создается, по сути, развивающая сенсомоторная зона. Ребенок в ней действует самостоятельно: играет, конструирует, тренируя те умения, которые приобрел в

Михайлова Татьяна Евгеньевна

совместной деятельности со взрослым. В Фиолетовом Лесу обязательно находятся сказочные персонажи - НезримкаВсюсь, Ворон Метр, Малыш Гео, Лопушок и другие.



Ковроглаф «Ларчик»



Ларчик - универсальная детская среда для решения любых образовательных задач в домашних условиях и образовательных организациях. Предназначен для детей 3 - 10 лет, может использоваться для детей с ограниченными возможностями.

Состав игрового комплекта:

Методичка, игровое поле, разноцветные веревочки 1, разноцветные веревочки 2, разноцветные кружки 1, разноцветные кружки 2, разноцветные квадраты, круговерт и стрелочка, забавные цифры, забавные буквы, пространственные карточки, разноцветные гномы, слон и слоник, карточки отрицания, касса трехрядная, комплект "кармашки", зажимы на липучке.

Содержание методички:

- условные обозначения;
- соответствие принципам игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей "Сказочные лабиринты игры";
- использование коврографа и приложений, в работе с детьми с ОВЗ;
- соответствие ФГОС начального общего образования;
- игровые ситуации;
- задания для детей с ОВЗ;
- физическое, социально-коммуникативное, познавательное, речевое, художественно-эстетическое развитие и многое другое.

Игры с коврографом многофункциональны, у них широкий возрастной диапазон участников игры, образность и мотивация (еще один плюс игр Воскобовича), сказочность, вариативность, творческий потенциал, возможность разнообразного использования. Можно без преувеличения сказать, что коврограф подобно волшебному ларцу, обладает неограниченными возможностями для реализации творческого потенциала и взрослых и детей.

Ларчик - это фольклорный образ, символизирующий бесконечность, это как скатерть

самобранка - достаешь, достаешь из ларчика всякое - разное, а оно не заканчивается.

Игровые ситуации:

- помоги гномикам найти свой домик;
- дружные гномики;
- подарки слона Лип-Лип;
- жили - были гномики;
- дорога вежливости;
- помоги грустным гномикам перебраться на левый берег;
- перекресток;
- радужный домик;
- магазин;
- день рождения у слоненка;
- подружки пчелки Жужи;
- ягоды на поляне;
- ягодное варенье;
- sudoku;
- цифроцирк;
- угощение для друзей;
- любопытная змейка;
- узнай и дорисуй;
- фантастическое животное;
- бродилка;
- звуковые прятки;
- новая жизнь старых вещей и многое другое.

Благодаря сказкам у детей развивается фантазия, воображение, владение речью, развитие связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи, обогащается словарный запас, развитие интонационной культуры, фонематического слуха, развитие речевого творчества.

Благодаря мелким красочным деталям, развивается мелкая моторика и идет подготовка руки к письму.

"Счетовозик»



Счетовозик – увлекательная развивающая игра В. Воскобовича из серии «Цифроцирк». Эти названия говорят сами за себя: на ярком и веселом паровозике поместился целый учебник математики! Вот только предназначен он не для старших школьников, а для юных учеников 5-9 лет, которые только начинают знакомиться с числами и осваивать счет.

Какие знания везет Счетовозик

Пассажир этого занимательного паровоза – персонаж по имени Магнолик. Его любимое занятие – рассматривать окошки: среди них нет ни одного одинакового, в каждом горит

разное количество «фонариков» (красных клеточек). Это количество соответствует номеру окошка – от 0 до 20. Таким образом, в игре ваш ребенок знакомится не только с цифрами (на первый взгляд непонятными закорючками), но и с их количественным значением.

Рядом с каждым окошком находится штырек. Шнур, который также входит в комплект, может огибать штырьки, закручиваться вокруг них или продеваться внутрь. Соединяя с помощью шнурочка цифры и знаки, ваш ребенок составляет арифметические примеры и неравенства.

Числа в окошках Счетовозика

Игровое поле состоит из трех рядов:

- верхний – числа первого десятка (1-10);
- средний – пустое окошко с цифрой 0 и арифметические знаки (+, -, =, ?, <, >);
- нижний – числа второго десятка (11-20).

Что развивает Счетовозик

Разнообразные игры, описанные в инструкции, развивают у вашего ребенка пространственно-логическое мышление, внимание, память, мелкую моторику рук, знакомят его с составом числа.

I этап: Считаем.

Расскажите ребенку сказку про Магнолика-путешественника. Если вы с малышом уже ездили поездом, он наверняка вспомнит впечатления от своих поездок – получится замечательная беседа, во время которой можно задать ребенку вопросы на развитие речи. Затем сформулируйте несколько заданий для счета. Например, попросите его найти окошко, в котором три фонарика. А в каком окошке фонариков в два раза больше? Какой номер у окошка, в котором вообще не горит свет? И так далее.

II этап. Сравниваем числа первого десятка.

Для выполнения этих игровых заданий познакомьте ребенка со знаками неравенства. Чтобы наглядно показать, какое число больше, меньше или неравно другому, нужно при помощи шнура соединить эти числа со знаком. Малыш быстро разберется со знаками-птичками, если объяснить ему, что клювик всегда смотрит в сторону меньшего, а крылья – в сторону большего числа.

III этап. Составляем числа второго десятка.

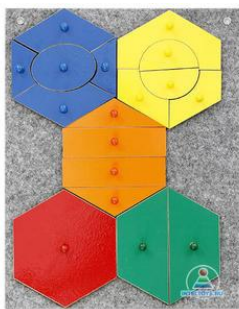
Прибавляем частичку «-дцать» к числу первого десятка, немного изменяем звучание – и получаем число второго десятка. Просто, наглядно и увлекательно! Делать это можно и с помощью шнурочка: соединять 10 с различными цифрами верхнего ряда и называть получившееся число.

IV этап. Решаем примеры, составляет задачи.

Отличным счетным материалом станут фонарики в окошках «Счетовозика». Например, поинтересуйтесь у ребенка, сумма каких окошек дает 10 или 20 фонариков. Можно и вычитать: сколько фонариков нужно убрать из окна под номером 12, чтобы получилось окно номер 7? И так далее. Волшебный шнурок поможет юному математику в его начинаниях!

Чтобы во время игры развивались не только математические способности ребенка, но и его речь, предложите ему придумывать свои собственные примеры и самостоятельно формулировать задачи.

«Чудо-соты-1» (приложение к коврографу «Ларчик»)



«Чудо-соты» Воскововича – это простая, но многовариантная игра для изучения геометрических фигур, развития пространственного мышления и воображения.

Является дополнением к коврографу «Ларчик», однако прекрасно подходит и для самостоятельной игры.

«Чудо-соты» Воскововича, состав

- 17 деревянных деталей
- игровое поле из ковролина
- инструкция + альбом с фигурами

«Чудо-соты» Воскововича, как играть

Соты – это деревянные шестиугольники, которые состоят из нескольких частей (от 1 до 5). Задача ребенка – собирать из кусочков целые фигуры, а также разнообразные изображения.

Такое упражнение позволяет ребенку наглядно сравнить часть и целое, познакомиться с геометрическими фигурами. Складывание сот также формирует представление о соотношении частей, составном характере предметов и чисел.

Восковович предлагает несколько основных занятий: собирать соты последовательно по цвету и количеству деталей; собирать из сот башню; делать поезд; составлять фигуры из альбома. Вы можете придумать новые условия игры, а также множество силуэтов, которые соберет ребенок.

Детали складываются на поле из ковролина. Его можно разложить на столе или прикрепить к стене/коврографу. По углам есть отверстия для крепления.

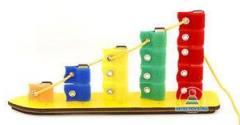
На деталях расположены липучки, которые крепко держат соты на ковролине. В пластмассовые штырьки позволяют даже маленькому ребенку легко поставить или отсоединить все части.

Что развивают «Чудо-соты» Воскововича

Из геометрических деталей ребенок складывает разнообразные изображения, развивая таким образом творческое и логическое мышление. Он совершенствует внимание и память, учится анализировать и сравнивать. Ребенок развивает цветовосприятие, понимание формы. Кроме того, он улучшает мелкую моторику и координацию движений.

«Чудо-соты» Воскововича знакомят вашего малыша с увлекательным миром геометрических фигур. Превратите математику в интересную игру!

«Кораблик Плюх-Плюх»



Учимся считать до пяти, развиваем мышление, мелкую моторику – все это с развивающей игрой Воскобовича **«Кораблик Плюх-Плюх»**. Красочный набор предназначен для малышей 2-4 лет, но пригодится вашему ребенку и в дальнейшем обучении.

Состав игры «Кораблик Плюх-Плюх»

- кораблик с 5 мачтами
- 15 флажков пяти цветов
- шнурок длиной 60 см
- инструкция с заданиями

Мачты различны по высоте и пронумерованы от 1 до 5. На каждой из них умещается соответствующее количество парусов-флажков. Отверстия позволяют нанизывать флажки на шнурок. Палуба и мачты сделаны из толстой прочной фанеры.

Обучающая сказка «Кораблик Плюх-Плюх»: игры для детей 2-4 лет

Каждая игра Воскобовича – это не просто набор элементов, но еще и увлекательная история. Какой же захватывающий сюжет автор сочинил на этот раз?

Кораблик рассекает волны под разноцветными парусами. На его борту – отважная команда: Лягушки-матросы и Гусь-капитан. Вместе с вашим ребенком эти веселые персонажи отправились в путешествие по морю знаний. В их компании малышу будет еще интереснее выполнять различные игровые задания.

Сами задания встречаются по ходу сюжета. То есть взрослый просто рассказывает сказку, а малыш попутно выполняет те или иные действия:

- Сначала выполняем команду капитана «Снять все флажки!» и опять надеваем их на мачты в том же порядке. (*мелкая моторика*)
- Подул сильный ветер, и все флажки перепутались. Сортируем их по цвету и сравниваем по количеству. (*навыки счета, логика, изучение цветов*)
- Капитан снова командует: «Флажки одного цвета на мачту!» Учимся различать высокие и низкие мачты. На какую мачту наденется больше всего флажков? А на какую меньше всего? (*логика, счет, понятие размера*)
- И вот плывет «Кораблик Плюх-Плюх» с красивыми разноцветными мачтами. Называем цвета самой низкой и самой высокой. А можно попробовать перечислить и все остальные цвета. (*повторение цветов и размеров*)
- Вдруг кораблик захлестнула волна. «Сушить флажки!» – командует Гусь. Надеваем все флажки на шнурок двумя способами: через металлическое отверстие или через сам флажок. Можно сделать нарядную гирлянду. (*мелкая моторика, понятие симметрии, творчество*)
- Проверяем, все ли флажки на месте после бури: выкладываем их в 5 рядов по цветам, пересчитываем, говорим, где флажков меньше/больше. (*повторение счета и цветов, логика*)
- Лягушки-матросы отдыхают и вместе с ребенком складывают из флажков красивые узоры. (*комбинаторика, симметрия, творчество*)
- «Полный вперед! Поднять паруса!» – кричит капитан. Надеваем на мачты сначала по одному флажку, затем еще по одному и так далее. На сколько мачт поместилось по одному флажку? На сколько – по два, три, четыре, пять? (*логика, повторение счета и размеров*)

Пусть предложенная сказка будет для вас только основой для дальнейшей игры. Придумывайте свои повороты сюжета, а вместе с ними – новые задания.

Игры с «Корабликом Плюх-Плюх» для детей старше 4 лет

Ребятам старше 4 лет это пособие также интересно и полезно. Предложите им более сложные задания. Например, такие:

- Освоение пространственных отношений: поверни тот или иной флажок вправо/влево, какого цвета третий флажок на пятой мачте, отыщи средний флажок на самой высокой мачте
- и
- Т.П.
- Решение логических задач: покажи мачту, которая ниже самой высокой, но выше

средней; покажи все мачты выше второй и т.п.
- Обучение счету свыше 5: сколько всего флажков на кораблике? Надень на две мачты флажков поровну и т.п.

Что развивает «Кораблик Плюх-Плюх» Воскобовича

Основная цель этой игры – научить ребенка считать в пределах 5. Причем не просто «вызубрить» с ним цифры, а наглядно объяснить ему понятие количества. У малыша формируются и первые математические представления: он учится различать понятия «больше/меньше/поровну», «много/мало». Параллельно ребенок изучает цвета и размеры, развивает логическое и даже творческое мышление (например, во время складывания узоров). Нанизывание флажков на шнурок отлично тренирует мелкую моторику пальцев, а значит, влияет и на интеллектуально-речевое развитие ребенка.

"Математические корзинки - 5"



Возраст: от 3 до 7 лет.

Состав: Игровое поле (210x297 мм, фанера, цветная пленка, шелкография) с вкладышами – 5 «корзиночек» и 21 «грибок» (фанера, цветная пленка, шелкография).

Описание: Складывая "грибки" в "корзинки" и заполняя "корзинками" ячейки игрового поля, ребенок учится основным математическим операциям, устному счету, развивает мелкую моторику.

Интеллектуальные игры Никитина:

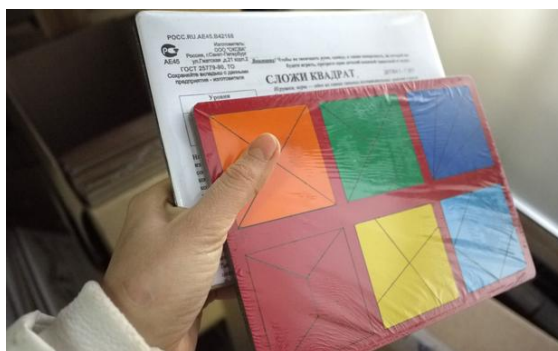
Рамки и вкладыши Монтессори — это первый шаг в мир интеллектуальных пособий Никитина. 16 рамок, включающих вкладыши в виде геометрических фигур, могут заинтересовать ребенка уже в возрасте года. Цель — подобрать соответствующий вкладыш.

Уникуб — следующая ступень в мир раннего развития. Они рекомендованы с 1,5 лет. 27 деревянных кубиков с цветными гранями откроют для ребенка мир трехмерного пространства. Малыш может придумывать свои композиции, составленные из трехмерных фигур, или воспользоваться предложенными схемами (ближе к 4 годам).

Уникуб идет в комплекте с сумочкой-коробкой. Задания разноплановые: от сложить кубики в коробку таким образом, чтобы все дно стало красным, до собрать красную букву «н» или синюю «п».



Сложи квадрат подойдет детям с двух лет и старше. 12 квадратов предлагается сложить из частей: треугольников, прямоугольников и других. Существует несколько уровней: первый — самый простой, второй — сложный, для детей постарше и самый трудный — третий, он подойдет даже для взрослых! Существует даже нулевой уровень — вынуть части квадратов из доски. Популярная и интересная игра. Ее можно взять с собой в путешествие, занимать детей в свободное время, собирать на скорость.



Сложи узор — это 16 деревянных кубиков, в которых каждая грань имеет свой цвет. Эта игра отличается тем, что здесь нет четких и законченных заданий, как в других играх Никитина.

Начать занятия с ними лучше всего с выкладывания разноцветных дорожек, составления своих узоров. Как и в случае с Уникубом, можно ориентироваться на задания из книг «Чудо-кубики. Альбом с заданиями для игры «Сложи узор» для детей 2-5 лет» и «Чудо-кубики – 2. Альбом с заданиями «Сложи узор» для детей 4-8 лет». Игра может продолжиться на бумаге, когда вы предложите ребенку срисовывать узоры с кубиков. Это задание направлено на развитие графических способностей и готовит руку к письму.



Точки направлены, в первую очередь, на развитие навыков счета, определения цветов. На квадратных разноцветных карточках с нанесенными точками от нуля до десяти предлагается разложить квадраты по цвету и по порядку.

Дроби проходят не обязательно в школе. Изучать их можно уже с трех лет, в игровой форме. На трех фанерных досочках расположены по 4 круга: одинаковые по размеру, но разные по цветам. Первый круг — целый, второй — разрезан на две равные части, третий — на три, — и так вплоть до 12. Пособие позволяет закрепить знание цветов, счета, умения сравнивать предметы.

Среди задач — уложить в ряд по одной части всех цветов, найти большую часть, назвать части. В конце предлагается придумать новые задачи.



Игра Собирайка — набор кубиков из пластмассы и инструкция.



Это лишь некоторые из игр, которые популярны среди воспитателей и родителей. О других играх можно узнать в пособии Б. Никитина, которое так и называется «Интеллектуальные игры». Кроме дидактических игр и материалов по методикам Никитина создано много различной вспомогательной литературы и альбомов. К примеру, к кубикам «Сложи узор» выпущен специальный альбом «Чудо-кубики СЛОЖИ УЗОР (альбом-игра к кубикам)».

Игра «Кирпичики»: эта игра своеобразная гимнастика для ума. Она не только знакомит детей с основами черчения, но, главное, развивает пространственное мышление ребенка. Материалом для игры служат 8 деревянных или

пластмассовых кирпичиков и 30 чертежей-заданий, по которым надо строить модели. Как и в других играх, задания подобраны в порядке возрастания сложности.



III. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

3.1. Кадровое обеспечение парциальной образовательной программы

Программа осуществляется воспитателями группы.

Воспитатели группы сотрудничают и взаимодействуют с детьми; организуют совместную и игровую деятельность в группе, взаимодействие в паре, подгруппе, группе, индивидуальную работу, подбирают дидактический материал.

Старший воспитатель обеспечивает методическое сопровождение субъектов совместной деятельности в реализации данной программы.

Родители взаимодействуют с участниками образовательных отношений, принимают участие в совместных мероприятиях, конкурсах, выставках.

3.2. Материально-техническое обеспечение парциальной образовательной программы

- Мультимедийная установка: проектор, экран
- Компьютер, ноутбук
- Музыкальный центр
- Принтер, сканер
- Библиотека методической и детской литературы;
- Методические рекомендации по направлению работы с детьми
- дидактический материал
- наглядный материал
- демонстрационный, раздаточный, игровой материал для организации педагогической деятельности с дошкольниками.
- аудио -, видеобиблиотека

3.3. Научно-методическое обеспечение парциальной образовательной программы

1. Финкельштейн Б.Б. «Страна блоков и палочек» / Б.Б. Финкельштейн. - СПб.: ООО «Корвет»., 2013. - 24 с.: ил.;
2. Финкельштейн Б.Б. Лепим нелепицы. Альбом для занятий с блоками Дьенеша/ Б.Б. Финкельштейн. - СПб.: ООО «Корвет»., 2013. - 8 с.: ил.;
3. Финкельштейн Б.Б. Палочки Кюизенера, блоки Дьенеша «Вместе весело играть» / Б.Б. Финкельштейн. - СПб.: ООО «Корвет»., 2015. - 12 с.: ил.
4. Лелявина Н.О., Финкельштейн Б.Б. «Давайте вместе поиграем». Игры с логическими блоками Дьенеша.
5. Бондаренко Т.М. «Развивающие игры в ДОУ»/ Т.М. Бондаренко. -Изд.: Воронеж, 2009 г. - 192 с.;
6. Михайлова З.А. Игровые занимательные задачи для дошкольников/ З.А. Михайлова. - М.: Просвещение, 1990. - 94 с.;
7. Михайлова З.А. «Предматематические игры для детей младшего дошкольного возраста» / З.А. Михайлова, И.Н. Чеплашкина. - Изд.: Детство-Пресс, 2011 г. - 80 с.: ил.;
8. Никитин Б.П. Развивающие игры/ Б.П. Никитин. - Изд.: «Просвещение», 1994. - 160 с.: ил.;
9. Носова Е.А. Логика и математика для дошкольников / Е.А. Носова, Р.Л. Непомнящая. - СПб.: Детство – Пресс, 2004. - 79 с.: ил.;
10. Финкельштейн Б.Б. Игры с цветными счетными палочками Кюизенера «На золотом крыльце...»/ Б.Б. Финкельштейн. - СПб.: ООО «Корвет»., 2013. - 46 с.: ил.;

11. Воскобович В.В. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста «Сказочные лабиринты, игры»/ В.В. Воскобович. -СПб.: НИИ «Гириконд», 2010. – 73 с.;
12. Воскобович В.В. Развивающие игры/ В. В. Воскобович, Л.С. Вакуленко.- СПб.: ТЦ «Сфера», 2015 г. - 43 с.;
13. Смоленцова А.А. Математика в проблемных ситуациях для маленьких детей/ А.А. Смоленцова, О.В. Суворова. -СПб.: Детство – Пресс: 2010. - 112 с.;
14. Программы обучения и развития детей 6 - 7 лет «Предшкольная пора» Н.Ф. Виноградовой, рекомендованной Министерством образования РФ

3.4. Время и сроки реализации парциальной образовательной программы

Программа рассчитана на 3 года, предусматривает организацию подгрупповой и индивидуальной работы с детьми 4 - 7 лет.

Совместная деятельность - кружковая форма работы.

Общее количество учебных часов совместной деятельности в год - 34.

Режим проведения - 1 раз в неделю во второй половине дня с сентября по май включительно.

Длительность совместной деятельности воспитателя и детей от 20 до 30 минут.

Совместная деятельность носит развивающий характер, проходит в игровой форме, с интересным содержанием, творческими, проблемно – поисковыми задачами.

Программный материал подобран в соответствии с возрастными особенностями дошкольников 4-7 лет, рассчитан как на детей с низким уровнем развития, так и одарённых, при этом темпы освоения программы будут разными.

Рабочая программа тесно связана с такими учебными дисциплинами, реализуемыми МБДОУ «Детский сад «Сказочная поляна» как «Развитие элементарных математических представлений», позволяющая углубить представления о множестве, числе, величине, форме, пространстве и времени, закрепить умения и навыки в счете, вычислениях, измерениях, математической терминологии.

Диагностика развития познавательных процессов осуществляется 2 раза в год (вводная - в сентябре, итоговая - в мае).

3.5. Организация развивающей предметно-пространственной среды

Совместная деятельность организуется в группе ДОУ, оборудованной в соответствии с санитарно-эпидемиологическими нормами. На каждого ребенка имеется комплект развивающих игр и дидактических пособий к ним.

Перечень основных средств обучения

1. Технические средства обучения:

- мультимедийный проектор;
- экран.

2. Мультимедийные презентации:

- «Сложение. Детская игра»;
- «Математика для детей»;
- «Логика»;
- «Развиваем логическое мышление»;
- «Логика, счёт и геометрия» и т.д.

3. Обучающие и развивающие компьютерные игры для детей 4 - 7 лет:

- серия игр «Живая математика»;

Михайлова Татьяна Евгеньевна

- серия игр «Математика для малышей»;
- серия игр «Комбинаторика»;
- серии игр «Размышлялки».

4. Развивающие игры:

- развивающие игры В.В. Воскобовича;
- логические блоки Дьенеша (ЛБД);
- цветные палочки Х. Кюизенера;
- интеллектуальные игры Б.П. Никитина;
- головоломки.

IV. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

Краткая презентация программы:

- возможности программы для развития детей;
- учет потребностей и интересов детей и родителей в программе;
- особенности построения содержания;
- участие родителей в реализации программы в детском саду и дома;
- развивающая предметно-пространственная среда программы.

Приложение

**Диагностический материал
познавательного развития детей 4 -7 лет**

