

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Департамент образования и науки Курганской области
МОУО «Отдел образования Администрации Куртамышского
муниципального округа
Курганской области»

МКОУ "Нижневская СОШ"

РАССМОТРЕНО
Педсовет № 1
от «30» августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО
Директор
"Нижневская СОШ" МКОУ
Глобаева О.М.
№ 152 от «30» августа 2023 г.



Программа
факультатива по познавательному развитию
«Умные игры»

в старшей группе (5-6 лет)
общеразвивающей направленности
на 2023-2024 учебный год

Разработчик:

Воспитатель: Валueva Н.Н.

с. Нижнее, 2023г.

Содержание

1. Пояснительная записка.....	3
2. Цель, задачи, принципы.....	4
3. Ожидаемые результаты.....	5
3. Учебно-тематический план	6
4. Содержание программы.....	10
5. Методическое обеспечение.....	21
6. Список литературы.....	21
7. Приложение.....	22

Пояснительная записка.

Дошкольное детство-период рождения личности, первоначального раскрытия творческих сил ребёнка, становление основ индивидуальности.

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

Исследования многих отечественных и зарубежных психологов: П.П. Блонского, Л.С. Выготского, В.В. Давыдова, В.А. Крутецкого, Ж. Пиаже, Я.А. Пономарева, С.Л. Рубинштейна, Н.Ф. Талызиной, Л.М. Фридмана, Г. Хемли и др. показывают, что без целенаправленного развития различных форм мышления, являющегося одним из важных компонентов процесса познавательной деятельности, невозможно достичь эффективных результатов в обучении ребенка, систематизации его учебных знаний, развития его познавательных умений и навыков. Для надежного обучения детей, важно сформировать у них познавательный интерес, желание и привычку думать, стремление узнать что-то новое.

Организовать педагогический процесс так, чтобы ребёнок играл, развивался и обучался одновременно - задача достаточно сложная. Познакомившись с авторским курсом В. В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» - игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного и младшего школьного возраста», у нас возникла идея создания интеллектуально-развивающего факультатива для воспитанников нашего дошкольного учреждения с использованием игр Воскобовича.

В играх Воскобовича В.В. нас особенно привлекли оригинальные решения обыкновенных задач, заложенный в этих играх творческий потенциал, многовариативность игровых упражнений, что дает возможность совершенствовать интеллект, мелкую моторику рук.

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

В нашем муниципальном районе очень мало используется эта технология, поэтому для нас является новой и актуальной.

Технология «Сказочные лабиринты игры» отличается от уже знакомых нам технологий в первую очередь своей простотой, доступностью, возможностью постоянно обучаться, изучать методические рекомендации. Во-вторых, вся эта разработанная технология представляет собой большую и интересную сказку, которую, можно рассказывать каждый раз по-новому, придумывать своих героев и их приключения. И, наконец, самое главное все игры В.Воскобовича очень нравятся детям и никогда им не надоедают!

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

Задачи:

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

Принципы построения занятий факультатива.

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

Формы организации детской деятельности:

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

Реализация данной программы возможна при создании ряда условий:

- 1.Подготовка педагогов:
 - повышение квалификации педагогов через ознакомление и изучение специальных технологий;
 - владение формами и методами работы с дошкольниками.
- 2.Организация развивающей предметной среды:
 - создание единого сказочного пространства (Фиолетовый лес) для проведения занятий;
 - оснащение комплектами игр и игровых пособий.
- 3.Организация педагогического процесса с детьми:
 - программа может быть использована в любом дошкольном учреждении, независимо от реализуемой программы;
 - программа предназначена для работы с детьми 3-7 лет.

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

Программа «Умные игры» адресована дошкольникам 5-6 лет и рассчитана на 1 год.

Учитывая возраст детей и новизну материала, для успешного усвоения программы занятия в группе должны сочетаться с индивидуальной помощью педагога каждому ребёнку. Оптимальное количество детей в группе должно быть не более 15 человек.

Ожидаемые результаты:

-дети осваивают цифры и буквы, счёт, знание геометрических фигур, умеют ориентироваться на плоскости;

-умеют концентрироваться при выполнении сложных мыслительных операций и доводить начатое дело до конца;

-умеют анализировать, сравнивать, сопоставлять;

-у детей совершенствуется речь, внимание, память, воображение;

-хорошо развита мелкая моторика рук.

Формой подведения итогов будут являться развлечения в середине и в конце года, а также проведения мониторинга в конце года.

Занятия факультатива проводятся 1 раз в неделю для каждой возрастной группы с 1 сентября по 25 мая, первые три недели месяца проходит знакомство с играми и технологией их применения, в последнюю неделю проводится игровое занятие с использованием этих игровых пособий. Один раз в год проводится развлечение для детей.

Возрастная группа	Количество часов в неделю	Количество часов в год	Количество детей.
Старшая группа	1	36	Не более 15

месяц	Используемые игры	Программное содержание	Итоговое занятие
Сентябрь	Коврограф «Башмачки Фифы», «Лопушок», «Игрушечный дождь», «Конфеты». «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Превращения квадрата», «Домик» (фигура 1). «Фонарики» «Форма фонариков» «Чудо-крестики 1» «Знакомимся с крестиками». «Шнур Малыш» «Знакомство с игрой»	Формирование представлений о сенсорных эталонах цвета, формы, величины. Развитие конструктивных способностей детей. Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов. Совершенствование психических процессов: внимания, памяти, мышления, воображения, речи.	<i>Игровое занятие</i> « Дом для Мишки» Цель: развитие процессов внимания, памяти, мышления, воображения; творческих способностей и самостоятельности; умений ориентироваться в пространстве, различать и называть геометрические фигуры, составлять из них предметные формы. РИВ 2013г стр.86
Октябрь	Коврограф «Коробки для подарков» «На своё место» «Волшебные круги». «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Конфета» (фигура 2). «Фонарики» «Форма фонариков» «Чудо – крестики 1» «Собираем крестики». «Шнур Малыш» «Вышивание» дорожек № 2,3. «Лепестки» «Цветок с разноцветными лепестками».	Формирование представлений о сенсорных эталонах цвета, формы, величины. Развитие конструктивных способностей детей. Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов. Совершенствование психических процессов: внимания, памяти, мышления, воображения, речи.	<i>Игровое занятие</i> « Пчелка Жука ждет гостей» Цель: развитие умений последовательно выполнять действия, придерживаясь заданного алгоритма; сортировать предметы в условном порядке; ориентироваться в количестве предметов. РИВ 2015г стр.126
Ноябрь	Коврограф «Лев, луна,	Формирование	<i>Игровое занятие</i>

	<p>павлин и пень», «Бусы». «Игрушечный дождь» «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Летучая мышь» (фигура 3). «Фонарики» «Размер и цвет фонариков». «Чудо – крестики 1» «Строим башню» «Шнур Малыш» «Вышивание» дорожек № 4,5. «Лепестки» «Цветок с разноцветными лепестками».</p>	<p>представлений о сенсорных эталонах цвета, формы, величины. Развитие конструктивных способностей детей. Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов. Совершенствование психических процессов: внимания, памяти, мышления, воображения, речи.</p>	<p>« Сказочный переполох или как мы сказки спасали» Цель: развитие умений сравнивать предметы по форме и размеру; самостоятельно придумывать и складывать силуэты из частей, соотносить реальные изображения со схематическими. РИВ 2015г стр.210</p>
Декабрь	<p>Коврограф «Подарок» «Бумажная сумка». «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Конверт» (фигура 4). «Фонарики» «Весёлые фигурки» «Чудо – крестики 1» «Составляем фигуры из альбомов». «Шнур Малыш» «Вышивание» дорожек № 6 и 7. «Лепестки» «Что изменилось?».</p>	<p>Формирование представлений о сенсорных эталонах цвета, формы, величины. Развитие конструктивных способностей детей. Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов. Совершенствование психических процессов: внимания, памяти, мышления, воображения, речи</p>	<p><i>Игровое занятие</i> «Как Незримка Всюсь спасал Новый год» Цель: развитие умений различать предметы по размеру (шире-уже), сравнивать их, находить связи между предметами по размеру, употреблять слова «такой же, как», «не такой»; понимать пространственные отношения (слева, справа, между, посередине); определять предмет по его части; самостоятельно придумывать и складывать предметные силуэты из частей. РИВ 2015г стр.116</p>
Январь	<p>Двухцветный квадрат Воскобовича» «Семафор» (фигура 5). «Четырёхцветный квадрат Воскобовича» Конструирование фигуры красного цвета «Чудо – крестики 1» «Составляем фигуры из альбомов». «Шнур Малыш» «Вышивание» дорожки №8. «Чудо – крестики 2»</p>	<p>Развитие конструктивных способностей детей. Формирование знаний о геометрических фигурах. Освоение количественного счёта. Совершенствование интеллекта. Развитие воображения и творческих способностей. Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов.</p>	<p><i>Развлечение</i> «Научим медвежонка Мишика правилам дорожного движения» Цель: развитие пространственных представлений (справа, перед, за), умений сравнивать предметы, пользуясь приёмом наложения и приложения; составлять предметные силуэты из частей</p>

	<p>«Знакомимся с крестиками» «Собираем крестики». «Фонарики» «Весёлые фигурки» «Подбери фонарики по цвету»</p>		<p>геометрических фигур; находить выход из проблемных ситуаций. <i>Конспект прилож. 1.</i></p>
Февраль	<p>«Двухцветный квадрат Воскобовича» «Мышка» (фигура 6). «Четырёхцветный квадрат Воскобовича» Конструирование фигуры зелёного цвета. «Чудо – крестики 1» «Составляем фигуры из альбомов». «Придумываем фигуры». «Шнур Малыш» «Вышивание» геометрических фигур № 1 и 2. «Чудо – крестики 2» «Строим башню» «Кораблик Плюх – Плюх» «Кораблик Плюх-Плюх» «Цифроцирк» «Найди героев Цифроцирка».</p>	<p>Знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда в пределах 5. Развитие конструктивных способностей детей. Формирование знаний о геометрических фигурах. Освоение количест-го счёта. Совершенств. интеллекта. Развитие воображения и творческих способностей. Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов.</p>	<p><i>Игровое занятие</i> «Спецагент Медвежонок Мишек спешит на помощь» Цель: развитие умений самостоятельно составлять геометрические фигуры заданного цвета и размера; выражать в речи способ выполнения действия; выбирать определённые фигуры из множества других; складывать силуэты по схеме-образцу и собственному замыслу. РИВ 2015г стр.158</p>
Март	<p>«Двухцветный квадрат «Ёжик» (фигура 7). Воскобовича» «Четырёхцветный квадрат Воскобовича» Конструирование фигур синего цвета. «Шнур Малыш» «Вышивание» геометрических фигур № 3 и 4. «Чудо – крестики 2» «Составляем фигуры из альбома» «Кораблик Плюх – Плюх» «Сколько флажков на каждой мачте?» «Цифроцирк» «На что похож каждый герой?» «Буквоцирк» «Парад – алле».</p>	<p>Знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда в пределах 5. Развитие конструктивных способностей детей. Формирование знаний о геометрических фигурах. Освоение количественного счёта. Совершенствование интеллекта. Развитие воображения и творческих способностей. Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов. Знакомство детей с гласными звуками и буквами.</p>	<p><i>Игровое занятие</i> «Веселые ежата» Цель: умение конструировать плоскостные и объёмные фигуры, пользуясь схемой или по замыслу самостоят. конструировать предметы соответствующего размера; располагать предметы в пространстве (один выше другого или один над другим); запоминать цвет карточек; предметов; самостоятельно придумывать и составлять силуэты из геометрич фигур, развивать воображение, творческое мышление. РИВ 2015г стр.171</p>
Апрель	Коврограф	Знакомить детей с цифрами	<i>Игровое занятие</i>

	<p>«Вкусный цветок». «Детёныши». «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Звёздочка» (фигура 8). «Четырёхцветный квадрат Воскобовича» Конструирование фигур жёлтого цвета. «Шнур Малыш» «Вышивание» геометрических фигур № 5 и 6. «Чудо – крестики2» «Составляем фигуры из альбома» «Кораблик Плюх – Плюх» На что похож кораблик? «Цифроцирк» «Парад – алле». «Буквоцирк» «Парад – алле».</p>	<p>и числами натурального ряда в пределах 5. Развитие конструктивных способностей детей. Формирование знаний о геометрических фигурах. · Освоение количест-го счёта. · Совершенст-ние интеллекта. · Развитие воображения и творческих способностей. · Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов. · Знакомство детей с гласными звуками и буквами.</p>	<p>«Теремок» Цель: развитие умений зрительно воспринимать количество предметов, сравнивать предметы между собой, добавлять или убирать необходимое количество частей; самостоятельно придумывать и составлять силуэты из частей. РИВ 2013г стр.145</p>
Май	<p>Коврограф «Путаница». «Двухцветный квадрат Воскобовича» «Башмачок» (фигура 9). «Шнур Малыш» «Вышивание» геометрических фигур № 7 и 8. «Чудо – крестики2» «Составляем фигуры из альбома» «Кораблик Плюх – Плюх» «Надеваем флажки» «Цифроцирк» «Парад – алле». «Буквоцирк» Любимая буква.</p>	<p>· Знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда в пределах 5. · Развитие конструктивных способностей детей. · Формирование знаний о геометрических фигурах. · Освоение количест-го счёта. · Совершенст-ние интеллекта. · Развитие воображения и творческих способностей. · Тренировка мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов. · Знакомство детей с гласными звуками и буквами.</p>	<p><i>Развлечение</i> «Как зайчонок стал храбрым». Цель: развитие познавательных процессов мышления, внимания, памяти; речи, творческих способностей и самостоятельнос-ти; умений различать и называть цвет, форму, составлять фигуру из частей. <i>Конспект прилож.2.</i></p>

СЕНТЯБРЬ

Игры на коврографе.

Цель: формирование представлений о цвете

«Башмачки Фифы»

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

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

Цель: формирование представлений о форме предметов.

«Лопушок»

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

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

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

Цель: формирование представлений о размере предметов.

«Игрушечный дождь»

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

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

Цель: учить детей соотносить предметы по величине.

«Конфеты».

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

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

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

Двухцветный квадрат Воскобовича.

Цель: развитие конструктивных способностей детей.

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

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

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

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

Знакомство детей с условными обозначениями в схемах к игре.

«Фонарики»

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

«Форма фонариков»

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

Ребёнок вынимает из игрового поля вкладыши круглой формы.

Затем квадратные и треугольные.

Малыш вынимает из игрового поля вкладыши квадратной и треугольной формы.

«Чудо – крестики 1»

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

«Знакомимся с крестиками».

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

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

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

«Шнур Малыш»

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

«Знакомство с игрой»

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

«Вышивание» дорожки №1.

ОКТАБРЬ

Игры на коврографе.

- **Цель:** формирование представлений у детей о форме предметов.

«Коробки для подарков»

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

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

- **Цель:** формирование представлений у детей о размере предметов.

«На своё место»

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

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

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

«Волшебные круги».

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

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

Двухцветный квадрат Воскобовича.

- **Цель:** развитие конструктивных способностей детей.

«Конфета» (фигура 2).

«Фонарики»

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

«Форма фонариков»

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

Ребёнок вынимает из игрового поля вкладыши круглой формы.

Затем квадратные и треугольные.

Малыш вынимает из игрового поля вкладыши квадратной и треугольной формы. Прямоугольные и овальные фонарики Магнолик включил самыми последними. Малыш вынимает из игрового поля вкладыши прямоугольной и овальной формы. «Чудо – крестики 1»

- **Цель:** развитие сенсорных способностей; тренировка мелкой моторики рук.

«Собираем крестики».

-Крестики собираем в игровом

поле: -в произвольном порядке

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

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

д. «Шнур Малыш»

- **Цель:** учить ориентироваться ребёнка в пространстве; тренировка мелкой моторики рук. **«Вышивание»** дорожек № 2,3.

«Лепестки»

- **Цель:** освоение цвета, развитие внимания, памяти.

«Цветок с разноцветными лепестками».

-На полянке вырос красивый цветок – двухцветик.

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

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

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

-Нарисуйте на листочках двухцветики и трёхцветики в подарок маме.

НОЯБРЬ

Игры на коврографе.

· **Цель:** формирование умения ориентироваться в пространстве.

«Лев, луна, павлин и пенёк»

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

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

· **Цель:** формирование умений соотносить предметы по их количеству.

«Бусы».

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

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

· **Цель:** формирование представлений о размере предметов.

«Игрушечный дождь»

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

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

Двухцветный квадрат Воскобовича.

· **Цель:** развитие конструктивных способностей детей.

«Летучая мышь» (фигура 3).

«Фонарики»

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

«Размер и цвет фонариков».

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

Ребёнок заполняет поле вкладышами маленького размера.

-Какой формы фонарики, какого цвета, сколько их?

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

Ребёнок составляет вкладыши большого размера зелёного цвета.

-Два – они стали двухцветными.

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

«Чудо – крестики 1»

- **Цель:** развитие сенсорных способностей; тренировка мелкой моторики рук.

«Строим башню»

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

- по цвету: первый этаж – крестик красного цвета, второй – синего и т.д.
- по количеству частей: первый этаж – крестик из трёх частей, второй – из двух, третий – из четырёх, четвёртый – из одной.

«Шнур Малыш»

- **Цель:** учить ориентироваться ребёнка в пространстве; тренировка мелкой моторики рук. **«Вышивание»** дорожек № 4,5.

«Лепестки»

Цель: освоение цвета, развитие внимания, памяти.

«Цветок с разноцветными лепестками».

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

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

ДЕКАБРЬ

Игры на ковровографе.

- **Цель:** учить детей ориентироваться в количестве предметов.

«Подарок»

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

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

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

«Бумажная сумка».

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

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

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

Двухцветный квадрат Воскобовича.

- **Цель:** развитие конструктивных способностей детей.

«Конверт» (фигура 4).

«Чудо – крестики 1»

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

«Составляем фигуры из альбомов».

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

«Шнур Малыш»

- **Цель:** учить ориентироваться ребёнка в пространстве; тренировка мелкой моторики рук. «**Вышивание**» дорожек № 6 и 7.

«Фонарики»

- **Цель:** развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.

«Весёлые фигурки»

-Иногда в свете фонариков появляются забавные фигурки.

Ребёнок составляет фигуры по схемам и придумывает фигуры самостоятельно.

«Лепестки»

- **Цель:** освоение цвета, развитие внимания, памяти.

«Что изменилось?».

-Цветок осыпался.

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

-Подул ветер и несколько лепестков улетело.

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

Игру можно усложнить – просто менять лепестки местами.

ЯНВАРЬ

Двухцветный квадрат Воскобовича.

- **Цель:** развитие конструктивных способностей детей.

«Семафор» (фигура 5).

Четырёхцветный квадрат Воскобовича.

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

Конструирование геометрических фигур красного цвета.

«Чудо – крестики 1»

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

«Составляем фигуры из альбомов».

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

«Шнур Малыш»

- **Цель:** учить ориентироваться ребёнка в пространстве; тренировка мелкой моторики рук. «**Вышивание**» дорожки №8.

«Чудо – крестики 2»

- **Цель:** освоение количественного счёта, пространственных отношений.

«Знакомимся с крестиками»

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

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

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

«Собираем крестики».

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

- по цветам радуги: от красного до фиолетового; в обратном порядке: от фиолетового до красного;
- выборочно: зелёный, синий и т. д.;
- по количеству частей: целый крестик, затем крестик из двух частей, из трёх и т. д.;
- по пространственному расположению: в центре игрового поля – крестик красного цвета(в дальнейшем он является ориентиром), слева и повыше его – крестик оранжевого цвета, над ним – крестик жёлтого цвета и т. д.

«Фонарики»

- **Цель:** развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.

«Весёлые фигурки»

-Иногда в свете фонариков появляются забавные фигурки.

Ребёнок составляет фигуры по схемам и придумывает фигуры самостоятельно.

- **Цель:** освоение количественного счёта.

«Подбери фонарики по цвету»

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

ФЕВРАЛЬ

Двухцветный квадрат Воскобовича.

- **Цель:** развитие конструктивных способностей детей.

«Мышка» (фигура 6).

Четырёхцветный квадрат Воскобовича.

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

Конструирование геометрических фигур зелёного цвета.

«Чудо – крестики 1»

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

«Составляем фигуры из альбомов».

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

- **Цель:** развитие воображения и творческих способностей. **«Придумываем фигуры».**

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

«Шнур Малыш»

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

«Вышивание» геометрических фигур № 1 и 2.

«Чудо – крестики 2»

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

«Строим башню»

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

- произвольно;
- по цвету: первый этаж – крестик красного цвета, второй – оранжевого и т. д.;
- по количеству частей: первый этаж – крестик из трёх частей, вторая – из пяти и т. д.;
- по геометрическим фигурам: первый этаж – крестик с кругом, второй – с квадратом, третий – с трапецией и т. д.

«Кораблик Плюх-Плюх»

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

Отважный кораблик

Плывёт в океан.

Лягушки – матросы, А

Гусь – капитан.

Лягушки, забыв Про

усталость и скуку, В

пути изучают

Морскую науку.

«Кораблик Плюх-Плюх»

Определение высоты мачт, порядковый счёт.

Кораблик рассматривается без флажков.

-У кораблика «Плюх-Плюх» 5 мачт

(сосчитаем). Первая – самая низкая Вторая -

низкая Третья – средняя Четвёртая - высокая

Пятая - самая высокая

-Назовём вместе названия мачт хором.

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

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

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

Дети надевают флажки на мачты.

«Цифроцирк»

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

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

Ёжик Единичка – наездник

Зайка – Двойка – укротитель диких

зверей Мышка – Тройка – воздушная

гимнастка Крыска – Четвёрка – силачка

Пёс Пятёрка – жонглёр Кот Шестёрка –

акробат Крокодил Семёрка – канатоходец

Обезьяна Восьмёрка – заклинательница

змей Лиса Девятка – фокусница.

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

«Найди героев Цифроцирка».

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

МАРТ

Двухцветный квадрат Воскобовича.

· **Цель:** развитие конструктивных способностей детей.

«Ёжик» (фигура 7).

Четырёхцветный квадрат Воскобовича.

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

Конструирование геометрических фигур синего цвета.

«Шнур Малыш»

· **Цель:** учить ориентироваться ребёнка в пространстве; тренировка мелкой моторики рук. **«Вышивание»** геометрических фигур № 3 и 4.

«Чудо – крестики 2»

· **Цель:** развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.

«Составляем фигуры из альбома»

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

«Кораблик Плюх – Плюх»

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

«Сколько флажков на каждой мачте?»

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

Сколько флажков помещается на самой высокой мачте? Сколько – на самой низкой?

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

Дети прикрепляют флажки к мачтам.

«Цифроцирк»

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

«На что похож каждый герой?»

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

«Буквоцирк».

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

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

«Парад – алле».

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

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

АПРЕЛЬ

Игры на коврографе.

· **Цель:** познакомить детей с частями растений.

«Вкусный цветок».

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

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

- **Цель:** познакомить детей с домашними животными и их детёнышами.

«Детёныши».

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

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

Двухцветный квадрат Воскобовича.

- **Цель:** развитие конструктивных способностей детей.

«Звёздочка» (фигура 8).

Четырёхцветный квадрат Воскобовича.

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

Конструирование геометрических фигур жёлтого цвета.

«Шнур Малыш»

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

«Вышивание» геометрических фигур № 5 и 6.

«Чудо – крестики 2»

- **Цель:** развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.

«Составляем фигуры из альбома»

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

«Кораблик Плюх – Плюх»

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

На кораблике флажки расположены произвольно.

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

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

Даётся алгоритм:

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

-Потом срывает с низкой мачты флажок неяркого цвета. Какого?

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

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

-Наконец – нижний флажок с высокой мачты.

-Ветер стихает. На кораблике сколько осталось флажков?

«Цифроцирк»

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

«Парад – алле».

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

«Буквоцирк».

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

«Парад – алле».

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

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

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

МАЙ

Игры на коврографе.

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

«Путаница».

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

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

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

Двухцветный квадрат Воскобовича.

· **Цель:** развитие конструктивных способностей детей.
«Башмачок» (фигура 9).

«Шнур Малыш»

· **Цель:** учить ориентироваться ребёнка в пространстве; тренировка мелкой моторики рук. **«Вышивание»** геометрических фигур № 7 и 8.

«Чудо – крестики 2»

· **Цель:** развитие воображения, творческих и сенсорных способностей.

«Составляем фигуры из альбома»

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

«Кораблик Плюх – Плюх»

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

«Надеваем флажки»

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

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

-Прикрепить зелёный флажок на самую низкую мачту.

-Красный флажок на самую высокую мачту.

-Три синих флажка – на высокую мачту.

-Жёлтые флажки – на среднюю мачту.

-Все ли флажки развешаны? Сколько осталось?

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

«Цифроцирк»

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

«Парад – алле».

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

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

«Буквоцирк».

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

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

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

Методическое обеспечение программы

Игры В.Воскобовича

Фонарики, коврограф, коврограф «Ларчик», занимательный квадрат, чудо-крестики 1, 2,3, шнур малыш, лепестки, кораблик «Плюх- плюх», цифроцирк, черепашки, чудо-соты, чудо-цветики.

Сказочные персонажи

Магнолик, медвежонок Мишик, девочка Долька, капитан Гусь и лягушки, гусеница Фифа, Лопушок, Крутик По, пчёлка Жужа.

Список литературы

1. Воскобович В. В., Харько Г. Г., Балацкая Т. И. Технология интенсивного интеллектуального развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры».- СПб. : Гириконт, 2000
2. Воскобович В. В., Харько Г. Г. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры» Книга 1 МЕТОДИКА. - СПб. : 2003
3. Развивающие игры Воскобовича: Сборник методических материалов / Под ред. В. В. Воскобовича, Л. С. Вакуленко. – СПб.: Свое издательство, 2013
4. Развивающие игры Воскобовича: Сборник методических материалов / Под ред. В. В. Воскобовича, Л. С. Вакуленко. – СПб.: Свое издательство, 2014
5. Развивающие игры Воскобовича: Сборник методических материалов / Под ред. В. В. Воскобовича, Л. С. Вакуленко, О.М.Вотиновой – СПб.: Свое издательство, 2015
6. Реализация ФГОС средствами технологии интеллектуально-творческого развития детей дошкольного и младшего школьного возраста «Сказочные лабиринты игры»/ Воскобович В. В., Корсак О. В., Емельянова С. В. - СПб. : 2014
7. Харько Т. Г., Воскобович В. В. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры» - СПб. : 2007

Приложение

Развлечение «Научим медвежонка Мишика правилам дорожного движения» Месяц проведения ЯНВАРЬ

Материалы: Игры «Фонарики», «Занимательный квадрат», схемы машин на каждого ребёнка, костюм медвежонка.

Цель: Познакомить детей с правилами дорожного движения, учить соблюдать и выполнять их.

Задачи: Закрепить умение называть дорожные знаки, сигналы светофора; развивать наблюдательность, быстроту; воспитывать внимание, сострадание, желание помочь тем, кто не знает правила дорожного движения, а также вырабатывать навыки осознанного поведения на улице и использования правил дорожного движения в повседневной жизни;

Оборудование: разрезные картинки (светофор, макет светофора, дорожный знак (пешеходный переход, дорожка «Зебра»). Для подвижной игры: обручи, руль, магнитофон, диск с песней : шум машины, детская песенка-пешеходный переход.

Действующие лица: воспитатель, Мишик- младший воспитатель.

В: Здравствуйте ребята! У нас сегодня в детском саду гость! (входит Мишик)

М: Здравствуйте дети (грустно) Я медвежонок Мишик из Фиолетового леса, я очень соскучился по своим друзьям и решил вас навестить.. И как только я вышел на дорогу, со мной приключилась беда, мне со всех сторон сигналили машины, я не знаю как себя вести на дороге, ребята помогите мне.

В: А ты, Мишик, соблюдаешь правила дорожного поведения на дороге?

М: Я ни про какие правила ничего не знаю.

В: Ребята, давайте познакомим Мишика с правилами пешехода и отправимся вместе с ним на улицы города. А поедem в город мы на машине, которую построим с помощью игры «Фонарики». Пройдите все на свои рабочие места к столу, возьмите схемы и начинайте работу.

(Дети по схеме строят машину)

В. Вот и готовы наши машины, можно отправляться в путь под нашу весёлую песенку!

(дети исполняют песню «Машина»)

В: Вот мы и приехали. Мишик, а ты знаешь, что когда мы выходим на улицу, то мы становимся пешеходами и гуляем только по тротуару.

М: А что такое тротуар, и где он находится?

В: (показ картинки)

Здесь не катится автобус

Здесь машины не пройдут.

Здесь спокойно пешеходы

Вдоль по улице идут

Ребята, а давайте поиграем с Мишиком в подвижную игру «Воробышки и автомобиль», для того, чтобы объяснить ему для чего нужен тротуар .

(Под музыку проводится игра «Воробышки и автомобиль»)

М: Ох, и испугался же я, чуть не попал под колёса автомобиля, ели целым остался.

В: Вот видишь, чуть–чуть не случилась с тобою беда, поэтому надо ходить по тротуару.

М: Я буду гулять только по тротуару. А если захочу перейти на другую сторону улицы, тогда что мне делать?

В: (показывает знак пешеходного перехода) Если ты увидишь этот знак, то можно переходить дорогу. Ребята, как называется этот знак? Этот знак называется «пешеходный переход» или ещё его называют «зеброй». По дороге едут машины, когда водитель на пути встречает такой знак, останавливается и пропускает пешехода. Давайте поиграем в игру «Пешеходный переход».

(Проводится игра «Пешеходный переход», выкладываются гимнастические палочки, дети осторожно перешагивают через них по очереди)

М: А если я не найду такой знак, что мне тогда улицу не переходить?

В: Ребята, отгадайте загадку, что ещё может нам помочь перейти дорогу:

Чтоб тебе помочь

Путь пройти опасный

Горит и день и ночь –

Зелёный, жёлтый, красный.

(дети называют :светофор, показ муляжа светофора).

Светофор скажет, когда можно переходить дорогу.

Посмотрите, у светофора три глаза. Какого они цвета? (кр., ж., з.)

Дети рассказывают стихи о светофоре.

1. Самый строгий - красный свет.

Если он горит,

Стоп! Дороги дальше нет,

Путь для всех закрыт.

2. Цвет ЗЕЛЁНЫЙ –

Проходи!

ЖЁЛТЫЙ –

Малость погоди.

В: У светофора окошечка три

При переходе на них посмотри.

-Вот светофор, он зажёт красный свет, значит, стой на месте! Переходить дорогу нельзя, машины быстро едут, и не успеют остановиться.

-Вот светофор зажёт жёлтый свет. Это сигнал – внимание! Все машины начинают тормозить, чтобы вовремя остановиться, а мы пешеходы готовимся к переходу. Ещё не идём, а только собираемся идти.

-Наконец зажёт зелёный свет, теперь можно свободно переходить. Все машины остановились, пропускают нас. Давайте, ребята, вместе с Мишиком поиграем в игру «Светофор».

(Проводится игра «Светофор»)

В: Ребята, скажите, а можно ли бежать при переходе дороги? (нет) Почему?

Перед быстрою машиной

Никому нельзя бежать!

У дороги надо маму

Крепко за руку держать

М: Спасибо вам, ребята! Теперь мне стало всё понятно, если не соблюдать правил дорожного движения, то может случиться беда. Вы меня многому научили. Только что же мне делать, на улице уже темно, пока я буду добираться домой меня машины могут не заметить и задавить, что же делать?

В. Для того, чтобы машины видели пешехода в тёмное время существуют специальные светящиеся полоски, которые наклеивают на одежду.

(показать костюм с наклейками)

Давайте сейчас выключим свет, включим фонарик и посмотрим, как светятся полоски на костюме.

В: Ты всё понял, Мишик? Расскажи об этих полосках своим друзьям, а вы, ребята, попросите своих родителей купить такие наклейки для своей одежды.

В.А теперь Мишику пора домой, уже поздно, поэтому давайте для Мишика сделаем самолёт из Занимательного квадрата, на нём он быстро долетит до своего леса.

(Дети делают самолёт)

В. Молодцы! Давайте попрощаемся с Мишиком и будем всегда выполнять правила дорожного движения!

Развлечение «Как зайчонок стал храбрым».

Месяц проведения: МАЙ.

Материалы: Игры «Логоформочки 3», «Фонарики», «Квадрат Воскобовича(двухцветный), пособие «Игровизор». Куклы (или костюмы)

Зайчонка, Ворона Метра; зонтик, листы бумаги с изображением ягод (по количеству детей), геометрические фигуры (два маленьких квадрата, большой круг, два маленьких треугольника).

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

Ход развлечения:

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

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

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

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

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

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

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

Зайчонок решил сделать лодочку с круглым дном и треугольным парусом.

Взрослый предлагает найти в игре «Логоформочки 3» лодочку, подходящую по описанию (рис. 1). Как зайчонок её сделал? Дети называют части геометрических фигур и составляют из них лодочку. Начинается переправа, дети выполняют движения под музыку, имитирующие движение лодочки.

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

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

Из каких камешков состоит дорожка?

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

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

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

Сколько ягод съел зайчонок? Какие это были ягоды?

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

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

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

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

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

Что делать? Как избавиться от мышей?

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

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

Перед детьми появляется ворон Метр.

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

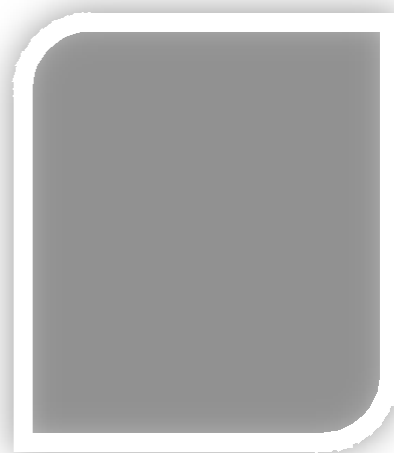
Вот так зайчонок стал храбрым.

Ворон Метр вручает зайчонку и детям подарки.

При составление программы использованы материалы интернет-ресурсов.

**ПРОГРАММА ПО ДОПОЛНИТЕЛЬНОМУ
ОБРАЗОВАНИЮ
«Умные игры»
(факультатив) на 2021-2022 учебный
год (старшая группа)**

**Разработали: ст.воспитатель Нестерова Л.П.,
воспитатель Валueva Н.Н.**



Принята на педагогическом совете
Протокол № 1 от 30.08.2021г.

с.Нижнее

