

муниципальное дошкольное образовательное учреждение

детский сад № 57

Принята на заседании
педагогического совета
от «1» сентября 2020года

«Утверждаю»
заведующий детским садом № 57
_____ Е.Г. Перепелица
от «1» сентября 2020 года

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности**

«Развивающие игры»

Возраст обучающихся: 6 – 7 лет

Срок реализации: 1 год

Автор:
Маравская Анна Михайловна,
воспитатель

Рыбинск, 2020

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-педагогической направленности кружка «Развивающие игры» детского сада №57 разработана в соответствии с нормативными документами:

- Федеральным законом от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ (ред. От 31.12.2014, с изм. от 02.05.2015) «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013,. № 1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования» (зарегистрирован Минюстом России 14 ноября 2013., регистрационный № 30384);
- Федеральным законом 24 июля 1998,. № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребёнка в Российской Федерации»;
- Письмом Минобрнауки России «Комментарии к ФГОС ДО» от 28 февраля 2014, № 08-249 «Вестник образования» - 2014г. – Апрель. - № 7;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 15 мая 2013г. № 26 «Об утверждении СанПиН 2.4.1.3049-13 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций»// (№157 с изм.От 27.08.2015);
- Конвенцией о правах ребёнка. Принята резолюцией 44/25 Генеральной Ассамблеи от 20 ноября 1989 года - ООН 1990;
- Приказом Минздравсоцразвития России от 26 августа 2010,. № 761 (ред. от 31.05.2011) « Об утверждении Единого квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и служащих, раздел «Квалификационные характеристики должностей работников образования» (зарегистрирован в Минюсте России 6 октября 2010, № 18638);
- Письмом Минобрнауки России от 11. 12. 2006, №06 – 1844 «О примерных требованиях к программе дополнительного образования детей»
- Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013, № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014, № 1726 – р).

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

Большую роль в будущей жизни ребёнка-дошкольника играют творческие способности. Дети с высоким уровнем интеллекта уверены в своих способностях, имеют адекватный уровень самооценки, обладают внутренней свободой и высоким уровнем самоконтроля. Они инициативны, проявляют интерес ко всему новому и необычному, успешно приспосабливаются к требованиям социального окружения, сохраняя, тем не менее, личную независимость суждений и действий.

Всё обучение в кружке «Развивающие игры» осуществляется в естественном, самом привлекательном для дошкольников виде деятельности – игре. Достоинства игровой деятельности известны всем. В процессе игры развивается умение анализировать результаты, совершенствуется воображение, формируется внутренний характер мотивации. Дети играют потому, что им нравится сам процесс игры.

Обучающая задача, поставленная в игровой форме, более понятна и доступна для ребёнка дошкольного возраста. В ситуации развивающей игры возникает внутренняя необходимость приобретения новых знаний и способов действий. Ребёнок, увлечённый замыслом игры, не замечает, что он учится, хотя при этом сталкивается с трудностями, которые требуют перестройки его представлений и познавательной деятельности.

Развивающие учебно-дидактические игры делают обучение интересным занятием для малыша, порождают интерес к приобретаемым знаниям, умениям и навыкам. Использование развивающих игр в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность: перейти от привычных занятий с детьми к познавательной игровой деятельности, организованной взрослым, или самостоятельной. Общение со взрослым в игре, окрашенное положительными эмоциями, выполнение интересных заданий, яркое, красочное оформление игр делает пребывание ребёнка в дошкольном учреждении радостным. Игра стимулирует проявление творческих способностей ребёнка, создаёт условия для его личностного развития.

Направленность программы: социально - педагогическая

Актуальность программы

Создание условий для повышения мотивации к обучению математики, стремление развивать интеллектуальные возможности дошкольников.

Содержание программы «Развивающие игры» представляет собой введение в мир элементарной математики, эффективное развитие психических процессов внимания, памяти, воображения, логического мышления, речи.

Практическая значимость программы обусловлена обучением рациональным приёмам применения знаний на практике, переносу усвоенных ребёнком знаний и умений как в аналогичные, так и в изменённые условия.

Данная программа позволит: ознакомиться со многими интересными вопросами математики на данном этапе обучения, развить у детей математический образ мышления (краткость речи, умелое использование символики, правильное использование математической терминологии.) Решение математических задач, связанных с логическим мышлением, закрепит интерес к познавательной деятельности, будет способствовать развитию мыслительных операций и общему интеллектуальному развитию. Не менее важным фактором является стремление развить у дошкольников умение самостоятельно работать, думать, решать творческие задачи, а также совершенствовать навыки аргументации собственной позиции по определённому вопросу.

Все вопросы и задания рассчитаны на работу детей на занятии. Для достижения большей эффективности занятия в кружке проводятся в малых группах с опорой на индивидуальную деятельность с последующим общим обсуждением полученных результатов

Формы организации детей на занятиях разнообразны: коллективная, групповая, индивидуальная. Педагогическое руководство состоит в создании условий для работы кружка, побуждении к самостоятельным поискам решений задач, стимулировании творческой инициативы

Цели и задачи

Цель: развитие познавательного интереса и самостоятельности, качеств товарищества и взаимопомощи, умения понимать правила игры и действовать по согласованному правилу, умения общаться и играть в совместные игры.

Цель программы конкретизируется следующими задачами

Обучающие:

.расширять кругозор дошкольников в различных областях элементарной математики;

-совершенствовать пространственные представления и пространственное воображение;

-развивать способности наблюдать, сравнивать, обобщать, находить простейшие закономерности, использовать догадку, строить и проверять простейшие гипотезы

-формировать умение рассуждать как необходимый компонент логической грамотности;

-мотивировать дошкольников делать доступные выводы и обобщения, обосновывать собственные мысли;

Развивающие

-развивать у детей познавательный интерес, желание и потребность узнать новое;

-развивать воображение, умение гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения;

-развивать у детей способность думать по-своему, умение выдвигать, защищать собственные идеи и творческие инициативы;

- развивать коммуникативные навыки, в том числе коммуникативную лояльность и толерантность.

Воспитательные:

-пробудить любознательность, интерес к самостоятельному решению задач;

-воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам, эмоциональную отзывчивость, умение ждать и радоваться достигнутому результату;

-воспитывать готовность выручить товарища, умение считаться с мнениями и интересами других, справедливо решать споры.

;

Возраст детей, на которых ориентирована программа

Программа ориентирована на детей старшего дошкольного возраста (6-7лет).

Формы и методы организации деятельности дошкольников ориентированы на их индивидуальные и возрастные особенности

Срок реализации программы

Программа рассчитана на один учебный год (32 занятия)

Режим занятия: 1 раз в неделю

Продолжительность занятия: 30 минут (согласно требованиям СанПин 2.4.3039-13) в период с октября по май учебного года.

Формы занятий

Основными формами образовательного процесса являются:

- логико-математические игры;
- интегрированные игровые занятия;
- практико-ориентированные учебные занятия.

На занятиях предусматриваются следующие формы организации учебной деятельности:

-фронтальная, индивидуальная, групповая, коллективная, совместная игровая познавательная деятельность детей со сверстниками

Обучение по программе осуществляется в виде творческих и практических занятий:

- дидактическая игра;
- интеллектуальная игра;
- викторина;
- интегрированные занятия
- практикум по решению задач;
- турниры, олимпиада;

Ожидаемые результаты изучения программы.

Личностными результатами изучения данной программы являются:

- развитие любознательности, быстроты мышления, интуиции, сообразительности при выполнении разнообразных заданий;
- развитие внимательности, настойчивости, целеустремлённости, умения преодолевать трудности – качеств весьма важных в практической деятельности любого человека;
- воспитание чувства справедливости и ответственности;

-развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартного мышления;

-формирование этических норм поведения при сотрудничестве.

Универсальные учебные действия (общеучебные действия):

-сравнивать разные приёмы деятельности, выбирать удобные приёмы для выполнения конкретного задания;

-применять изученные способы учебной работы и приёмы вычислений для работы с числовыми головоломками;

-анализировать правила игры и действовать в соответствии с заданными параметрами;

-включаться в групповую работу, участвовать в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его;

-контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки

-анализировать текст задачи: ориентироваться в тексте, выделять условие и вопрос, данные и искомые числа;

-конструировать последовательность шагов (алгоритм решения задачи);

-объяснять выполняемые и выполненные действия;

-ориентироваться в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз»;

-выявлять закономерности.

Виды контроля знаний

Для проверки уровня усвоения дошкольниками полученных знаний могут быть использованы нестандартные виды контроля:

- математические конкурсы

-турниры

-олимпиады

-занятия-испытания.

Календарно - тематическое планирование.

Месяц	№	Название занятия	Количество часов
Октябрь	1	Вводное занятие. «Удивительная страна»	1
	Тема 1. Город Закономерностей.		
	2	Аллея признаков	1
	3	Порядковый проспект.	1
	4	Порядковый проспект	1
Ноябрь	5	Улица Волшебного квадрата.	1
	6	В космической лаборатории.	1
	7	Художественная площадь.	1
	8	Испытание в городе Закономерностей.	1
Декабрь	Тема 2. Город Загадочных чисел		
	9	Улица Загадальная.	1
	10	Цифровой проезд.	1
	11	Цифровой проезд.	1
	12	Числовая улица.	1
Январь	13	Заколдованный переулок.	1
	14	Улица Магическая.	1
	15	Вычислительный проезд.	1
	16	Переулок Доминошек.	1
Февраль	17	Испытание в городе Загадочных чисел.	1
	Тема 3. Город Логических рассуждений.		
	18	Улица Высказываний.	1
	19	Проспект Логических задач.	1
	20	Проспект Логических задач.	1
Март	21	Проспект Логических задач.	1
	22	Проспект Логических задач.	1
	23	Испытание в городе Логических рассуждений.	1
	Тема 4. Город Занимательных задач.		
	24	Улица Величинская	1
Апрель	25	Временной переулок.	1
	26	Улица Сказочная.	1
	27	Смекалистая улица	1
	28	Испытание в городе Занимательных задач.	1
Май	Тема 5. Город Геометрических превращений.		
	29	Фигурный проспект.	1
	30	Зеркальный переулок.	1
	31	Художественная улица.	1
	32	Математический конкурс «Умники и умницы»	1

Содержание программы

№	Тема занятия	Задачи	Характеристика деятельности дошкольников
1	<p>Удивительная страна. Логико-математическая игра «Как проходят занятия в школе волшебства».</p> <p><i>Материал для занятий</i> Игры «Геовизор», «Чудо-крестики-3» «Квадрат Воскобовича».:</p>	<p>Познакомить детей с новой сказочной страной «Заниматика», уточнить представления детей о математике и её значении в жизни человека, создать положительный эмоциональный настрой и мотивировать детей на изучение математики.</p>	<p>Дети последовательно составляют слова из данных букв, определяют направление движения, находят признаки предметов, анализируют рисунки с количественной точки зрения, рисуют геометрические фигуры по заданным точкам, разделяют изображение на части, составляют по силуэтной схеме фигурки из частей.</p>
Город закономерностей.			
2	<p>Аллея признаков Логико-математическая игра «Как малыш Гео шёл к девочке Дольке».</p> <p>.Материалы для занятий: игры «Прозрачный квадрат», «Геоконт», «Геовизор», коврограф, игровое пособие «Лепестки».</p>	<p>Мотивировать детей в процесс творческой деятельности по определению признаков предмета, развивать умения сравнивать геометрические фигуры по форме и размеру, группировать их по признакам, делить целое на части, поставить детей перед посильным затруднением: как классифицировать</p>	<p>Дети находят объекты на плоскости и в пространстве по данным отношениям (слева – справа, вверху – внизу, между). Выделяют признаки сходства и различия двух предметов. Находят информацию (в рисунках, таблицах) для ответа на поставленный</p>

		<p>предметы по их признакам; развивать речь, логическое и аналитическое мышление.</p>	<p>вопрос. Выявляют правило (закономерность), по которому изменяются признаки предметов (цвет, форма, размер и др.). Выбирают предмет для продолжения ряда по тому же признаку. Дети составляют цветок из лепестков пособия «Лепестки». Дети сортируют соответствующие пластинки из игры «Прозрачный квадрат» по размеру нарисованных треугольников и складывают из пластинок с маленькими треугольниками цветок. С помощью маленьких круглых резинок на «Геоконте» выкладывают цветок.</p>
<p>3.</p>	<p>Порядковый проспект» Материал: таблицы «Дорисуй недостающие детали», «Что из чего делают», «Найди в каждой группе и зачеркни лишний предмет», картинки «Определи последовательность событий», «Отметь</p>	<p>Совершенствовать умение определять совокупность предметов на основании общего признака, выделять часть из множества предметов по характерному признаку, уточнить</p>	<p>Дети сравнивают объекты, ориентируясь на заданные признаки, составляют рассказы по картинкам (описывают последовательность действий,</p>

	<i>цифрами в каждой группе, что было сначала, что потом».</i>	признаки пространственно-временных отношений, познакомить с понятием «порядок», находить определённую последовательность в событиях.	изображённых на них, используя порядковые и количественные числительные).
4	Порядковый проспект. Материал для занятий: <i>Таблицы и рисунки для занятий «Играй, да дело знай» («Помоги волшебным человечкам попасть домой», «Найди цепочку, в которой есть две одинаковые фигуры», Какими флажками нужно продолжить каждую гирлянду», «Найди закономерность и восстанови пропущенные символы»</i>	Познакомить с понятием «цепочка», формировать умение выделять, достраивать и строить цепочку по описанию, развивать умение находить закономерность в ряду, продолжать последовательности предметов по определённому правилу.	Дети исследуют признаки, по которым изменяется каждый следующий в ряду объект, выявляют (обобщают) закономерность и выбирают из предложенных объектов те, которыми можно продолжить ряд, соблюдая ту же закономерность.
5	Улицы волшебного квадрата». Материал для занятий: <i>Рисунки девятиклеточных квадратов (на каждого), игры «Волшебный квадрат» (двухцветный и четырёхцветный).</i>	Информировать детей об особенностях расположения фигур в девятиклеточном квадрате.	Дети находят признаки, по которым изменяется каждый следующий в ряду объект, выявляют закономерность и выбирают из предложенных объектов те, которыми можно продолжить ряд, соблюдая ту же закономерность. Находят основание для классификации, анализируя и сравнивая

			информацию.
6	<p>В космической лаборатории(игра – экскурсия).</p> <p>Материалы для занятия: <i>Таблицы – «Роботы», «Межгалактические корабли», «Звездолёт».</i></p>	<p>Инициировать детей в процесс творческой деятельности по заполнению клеток «волшебного» квадрата.</p>	<p>Дети заполняют клетки «волшебного квадрата», применяя правило. Размещают в клетках фигуры роботов, космических кораблей и растений, которые можно взять в космическое путешествие. Дети делают аппликацию «Звездолёт» из квадратов, треугольников и кругов.</p>
7.	<p>Художественная площадь.</p> <p>Материал для занятий: <i>Таблица-рисунок «Напиши своё имя с помощью флажков».</i></p>	<p>Тренировать умение детей находить закономерность в ряду, продолжать последовательности размещения предметов по определённому правилу.</p>	<p>Дети находят закономерность и выполняют штриховку последнего флажка. Раскрашивают колпачки гномиков и флажки, соблюдая определённую закономерность. Штрихуют клетки девятиклеточного квадрата определённым цветом. Дети рисуют своё имя флажками.</p>
8.	<p>«Испытание в городе Закономерностей».</p> <p>Интеллектуальная игра.</p> <p>Материал для игры:<i>красочный рисунок Кота в сапогах, эталоны</i></p>	<p>Выявить знания о признаках предметов, активизировать умения: объединять предметы в группу по характерному</p>	<p>Выполняют графический диктант «Кот в сапогах».</p> <p>На рисунках находят двух</p>

	<i>выполнения заданий ,оценки-наклейки,</i>	признаку, определять последовательность событий, продолжать закономерности, применять правило волшебного квадрата.	одинаковых котов в сапогах, определяют, какой кот лишний, продолжают узор по образцу, заполняют квадрат, применяя правило волшебного квадрата, в другом квадрате находят недостающего кота, раскрашивают последних трёх котят в цепочке.
Город Загадочных чисел.			
9	Улица Загадальная. Игра «Числа на ладошке».	Формировать представления о сложении как объединении совокупностей предметов, развивать речь, логическое и аналитическое мышление.	Устанавливают соответствие между предметной и символической моделями числа. Выбирают символическую модель числа (цифру), записывают различными цифрами количество предметов, соотносят количество предметов с цифрой, сравнивают числа. Анализируют рисунки с количественной точки зрения.
10	Цифровой проезд Материалы для игры: Большая таблица современных, египетских, вавилонских, греческих,	Уточнить знания о знаковом языке математики, закрепить понимание отличия между числом и	Пользуясь таблицей, дети записывают данные им цифры современными

	римских, древнекитайских цифр.	цифрой, познакомить с различными способами изображения чисел, познакомить с цифрами для написания индекса, тренировать умение решать задачи со спичками.	цифрами. Выполняют логические рассуждения, пользуясь информацией, представленной в наглядной (предметной) форме. Решают занимательные задачи со спичками.
11	Цифровой проезд Логико-математическая игра «Как зверята грибы собирали». Материал: игра «Математические корзинки 10»	Познакомить с некоторыми историческими сведениями о различных системах нумерации, с первыми десятью римскими цифрами, тренировать умение выполнять сложение и вычитание чисел, записанных римскими цифрами, совершенствовать умение решать задачи по перекладыванию палочек (спичек).	Дети знакомятся с римскими цифрами, выкладывают их на столе с помощью палочек. Решают занимательные задачи, записанные с помощью римских цифр. Дети находят в игровом поле игры «Математические корзинки 10» вкладыш с десятью отверстиями для грибов и предлагают варианты состава чисел 10 из двух, трёх или четырёх чисел.
12	Числовая улица.	Систематизировать знания о цифрах и числах, тренировать умения записывать числа арабскими и римскими цифрами, сравнивать числа с помощью числового отрезка. Развивать внимание, логическое и аналитическое	Дети отгадывают загадки про цифры и выкладывают с помощью палочек, рассматривают картинку и записывают, какие они видят цифры на рисунке. В следующем предложенном задании соединяют

		мышление.	число с количеством предметов, которое оно обозначает. Дети вписывают арабские числа в кружочки так, чтобы стрелки шли от большего числа к меньшему, а римские числа вписывают так, чтобы стрелки шли от меньшего числа к большему.
13.	Заколдованный переулок.	Систематизировать знания о цифрах и числах, тренировать умение восстанавливать выражения, в которых цифры скрыты за предметными и буквенными символами.	Дети определяют, какие цифры прячутся под масками зверей. Решают примеры, заменяют рисунки цифрами..
14.	Улица Магическая.	Систематизировать знания о цифрах и числах, тренировать умение находить закономерность в числовом ряду, познакомить с «магическими рамками», «числовыми ковриками», формировать умение последовательно выполнять арифметические действия для отгадывания задуманных чисел.,	Дети в каждом рисунке должны увидеть цифры и назвать, сколько их использовано для изображения. Находят закономерность в каждом ряду и продолжают его. Играют с магическими квадратами и магическими рамками, вставляют пропущенные числа.
15.	Вычислительный проезд.	Обобщить знания о цифрах и числах,	Дети выполняют задание «Орешки

	Игры: «Арифметические бусы», «Цифровые дорожки», «Кто выигрывает забег?».	познакомить с «числовыми» и «цифровыми» дорожками, познакомить со способами решения числовых головоломок соединять числа знаками действий так, чтобы в ответе получилось заданное число.	для ума»: решают задачи в стихах. Следя только глазами, переносят каждое число на новое место. Решают примеры, используя римские числа, записывают ответы на ракушке улитки. Заполняют числами пропуски в числовых дорожках.
16.	Переулочек Доминошек. Игра «Математическое домино» Логико-поисковые задания.	Формировать умение решать задачи с помощью волшебного квадрата	Соединяют «верёвочкой» вопрос и косточку домино, сумма точек на которой соответствует числу, являющемуся ответом на вопрос. Проверяют, есть ли ошибки в игре домино, Рисуют точки на косточках домино так, чтобы справа было на одну меньше, чем слева. Складывают квадраты из данных домино так, чтобы с каждой стороны было по 3, 6, 8, 7 точек.
17.	Испытание в городе Загадочных чисел. Игра: »Числовые бусы». Игры с математическими палочками. Игра «Сколько лет божьей коровке?».	Выявить знания о различиях между цифрой и числом, о порядке следования чисел натурального ряда, о римских и арабских цифрах;	Расставляют плюсы и минусы в «числовых бусах». Находят закономерности и продолжают цепочки

		<p>проанализировать умения: решать числовые головоломки заполнять числовые кроссворды, выявлять закономерности, применять правило «волшебного квадрата».</p>	<p>Составляют числовые выражения и расшифровывают слова. Перекладывают в каждом выражении только одну палочку так, чтобы получилось верное равенство. Рисуют то количество точек на спинке божьей коровки, сколько ей было в прошлом году.</p>
--	--	--	--

Город Логических рассуждений.

18	Улица Высказываний.	<p>Познакомить с понятиями: «суждение», «причина», «следствие», инициировать детей строить простейшие высказывания с помощью логических связок «.../или», «если ..., то...», «потому что», формировать умение решать задачи путём рассуждений.</p>	<p>Воспитатель начинает высказывание, а дети заканчивают. Читают суждения и обводят правильные ответы-рисунки. Находят на картинке нелепицы и объясняют, что здесь не так. Рассматривают рисунки и объясняют, что стало причиной такого изменения, выбирают слово, объясняющее, почему это произошло. Детям предлагается фантазировать и дорисовать картинку..</p>
19	Проспект Логических	Познакомить с	Решают задачи,

	задач.	понятием «логическая задача», расширить представление о луче, тренировать умение применять луч для решения задач, упражнять детей в решении логических задач путём рассуждения с опорой на луч.	пользуются помощником – лучом.
20	Перспектив Логических задач.	Познакомить с графической моделью, упражнять детей соотносить текстовые описания и графические модели, развивать умение устанавливать соответствие между текстом и схемой, иллюстрировать текстовые описания при помощи отрезков.	Дети выполняют логически-поисковые задания: раскрашивают бусы, пользуясь подсказками в виде схем. Решают задачи, отвечают на вопросы, используя схемы.
21	Перспектив Логических задач.	Развивать умение решать логические задачи графическим способом.	Решают логические задачи с помощью схем и рисунков.
22	Перспектив Логических задач.	Познакомить с табличным способом решения логических задач, тренировать умение устанавливать соответствие между элементами множеств по логическому условию.	Дети отвечают на вопросы, вычёркивают числа-ответы из таблицы и узнают кличку кошки. Решают задачи, находят ответы на вопросы с помощью таблиц.
23	Испытание в городе Логических рассуждений.	Выявить знания о графическом, схематическом, табличном способе решения задач.	«Испытание №1» «Озеро сравнений». Дети находят 9 отличий. «Испытание №2» «Гора высказываний».

			<p>Дети добавляют слова, чтобы высказывания были истинными.</p> <p>«Испытание № 3» «Загадочный холм» Расшифровывают слова, раскрашивают соответствующие словам рисунки.</p> <p>«Испытание №4» «Фруктовый сад».</p> <p>Дети решают задачи с помощью схем и таблиц.</p> <p>«Испытание № 5» «Тропинка Бабы Яги». Дети следуют по маршруту-схеме, находят домик Бабы-Яги и раскрашивают избушку.</p>
Город Занимательных задач.			
24.	Улица Величинская.	<p>Упражнять в умении решать нетрадиционные задачи на «взвешивание», тренировать в умении сравнивать по массе предметы с помощью весов.,</p>	<p>Из геометрических фигур конструируют весы. Решают нетрадиционные задачи на взвешивание с помощью весов..</p>
25	Временной переулок.	<p>Уточнить признаки пространственно-временных отношений, решать нетрадиционные задачи «про возраст».</p>	<p>Дети решают задачи, используя схемы и таблицы.</p>
26	Улица Сказочная.	<p>Тренировать умение решать нетрадиционные задачи на материале сказок путём</p>	<p>Дети обводят ту тропинку, по которой пройдёт мама Коза. Закрашивают</p>

		построения графических моделей.	дорожку, по которой Иван- царевич пойдёт и найдёт Василису Премудрую. Расселяют героев сказки «Теремок» по окошечкам согласно условию задачи.
27	Улица Смекалистая.	Мотивировать детей на включение в игровую ситуацию решать нетрадиционные задачи «на размещение», «на подсчёт ступенек», «на интервалы» путём рассуждения, а также при помощи схем, рисунков развивать умение иллюстрировать текстовые задачи.	Дети слушают воспитателя и вписывают в бусинки только первые буквы ответов на вопросы. Получают слово <i>смекалка</i> . Решают задачи, используя схемы, таблицы, иллюстрируют текстовые задачи.
28	Занимательных Испытание в городе задач.	Выявить умение применять приобретённые навыки при решении «нетрадиционных задач».	Дети решают «нетрадиционные задачи», используя таблицы, рисунки, схемы.
Город Геометрических превращений.			
29	Фигурный проспект. Логико-математическая игра «Как Малыш Гео получил подарок». Материалы: игры «Прозрачный квадрат», «Геоконт». Логико-математическая игра «Как шуты развлекали короля новыми забавами» Материал: игра Змейка».	Актуализировать знания о геометрических телах, мотивировать детей распознавать форму этих тел в предметах окружающей обстановки.	Дети работают с таблицей: рисуют по одному предмету похожей формы в каждую группу. Строят замок из деталей строительного набора (куб, цилиндр, параллелепипед, шар, конус).

			<p>Обводят по контуру геометрические тела, продолжают строчки, соблюдая закономерность</p> <p>Рассматривают рисунки сказочных героев, считают, из скольких геометрических фигур они нарисованы.</p> <p>Изображают геометрические фигуры из палочек.</p> <p>Берут игру «Геоконт» и с помощью паутинок по шифру Ф1-Ф3-Б4-К3-Ф1- и Б1-ЗЗ-Ж3-Ж2-З2 собирают фигуру – ключ.</p> <p>Дети конструируют фигурку оленя и лошади по схеме из шести пластинок игры «Прозрачный квадрат»</p> <p>Дети делают объёмную фигуру из игры «Змейка»..</p>
30	<p>Зеркальный переулоч.</p> <p>Логико-математическая игра «Как Эник рассказывал истории».</p> <p><i>Материал: игры Геовизор и «Геоконт».</i></p>	<p>Познакомить с понятиями «симметрия», «симметричные фигуры», «ось симметрии», формировать умение изображать на бумаге симметричные фигуры.</p>	<p>Дети исследуют квадрат, прямоугольник, треугольник, проверяют симметричность каждой фигуры. Делают вывод о симметричности фигур и об оси симметрии. Проводят оси симметрии у фигур</p>

			<p>(груша, стрекоза, дерево, бабочка, листик, стакан, кактус,)</p> <p>Дорисовывают половинки букв.</p> <p>Рисуют отражение в зеркале и читают слова: дом, сок, сено.</p> <p>Рисуют зеркальное изображение цифр 1, 2, 3, 4.</p> <p>Дети рисуют на «Геовизоре» точки Б4-Ф2-С2-Г4-Г1-31, соединяют отрезки. Это половина изображения лягушки.</p> <p>Достраивают изображение до целого, добавляют точки Б4-К2-О2-Ж4-Ж1-31, соединяют отрезки.</p> <p>Переносят изображение на лист бумаги и дорисовывают лягушку.</p>
31	Художественная улица.	<p>Познакомить с понятиями «область», «граница области», «на границе», «внутри», «снаружи», «соседние».</p>	<p>Раскрашивают каждую карту одного из городов страны так, чтобы соседние области на каждой карте были разного цвета.</p>
32.	Математический конкурс «Умники и умницы».	<p>Выявить уровень усвоения пройденного материала, повысить интерес к математике, способствовать сплочению детского коллектива.</p>	<p>Дети выполняют задания царицы наук – Математики и Магистра Математики.</p> <p>Испытание №1.</p> <p>Находят, из каких</p>

			<p>цифр составлено изображение ёжика.</p> <p>Испытание №2. Определяют: имя какого сказочного героя зашифровано.</p> <p>Испытание №3. Определяют, какие числа зашифрованы геометрическими фигурами.</p> <p>Испытание №4. Перекладывают палочку так, чтобы получилось верное равенство.</p> <p>Испытание №5. Вставляют в пустые клетки квадрата числа так, чтобы сумма чисел в каждой строке и в каждом столбце была одна и та же</p> <p>Испытание №6. Решают занимательные задачи.</p> <p>Испытание № 7. В городе Геометрических превращений находят каждому кубику недостающий кусочек.</p> <p>.</p>
--	--	--	--

Список литературы

1. Антонова О.А. Развивающие игры и упражнения для детей 6 – 7 лет. – Новосибирск, Сибирское университетское издательство, 2009
2. Волкова Т.О. Информатика в играх и задачах .Книга для детей, мам, пап, бабушек и дедушек – Москва, изд. «ЭКСПРЕСС – БМЦ», 1996
3. Воскобович В.В. Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей 3 – 7 лет. – Санкт-Петербург. ООО «РИФ», 2007..
4. Холодова О.А. занимательная математика. – Смоленск, изд.»Высшая школа», 2013