

Частное учреждение общеобразовательная организация
«Гимназия имени Святого Григора Нарекаци»
Российской и Ново-Нахичеванской Епархии
Святой Армянской Апостольской Православной Церкви

Индекс 127473 , г.Москва, 1-й Щемиловский пер., д. 18. welcome@gsgn.msk.ru
тел., факс: (495)-707-21-99/681-07-65 [http:// www. gsgn.msk.ru](http://www.gsgn.msk.ru)

ОКПО 42016222, ОГРН1157700002745, ИНН/КПП7707333960 /770701001

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
дополнительного образования дошкольников 6-7 лет по дисциплине
«Развивающие игры»

СОДЕРЖАНИЕ

Паспорт программы.....	3
Пояснительная записка.....	4
Основные принципы	5
Цели и задачи	5
Планируемые результаты	6
Общая характеристика учебного предмета.....	7
Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения учебного курса.....	10
Материально-техническое обеспечение	11
Тематическое планирование с определением основных видов учебной деятельности	12
Список литературы.....	16

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Тип программы: программа внеурочной деятельности для обучающихся Гимназии

Статус программы: рабочая программа по развитию основных когнитивных функций (мышление, память, внимание, воображение) у детей дошкольного возраста, необходимых для успешного обучения в начальной школе, разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования.

Назначение программы: развитие основных когнитивных функций для обеспечения эффективного обучения по основным общеобразовательным курсам.

Составлена на основе: апробированной в школах Москвы программы дополнительного образования по развитию высших психических функций детей дошкольного возраста.

Категория обучающихся: учащиеся подготовительной группы Гимназии имени Святого Григора Нарекаци.

Объем учебного времени: 33 часа в год.

Форма обучения: очная

Режим занятий: 1 час в неделю.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

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

Известно что, основы всестороннего развития ребенка закладываются в дошкольном возрасте. Вовремя начатое развитие и воспитание детей обеспечивает стабильное интеллектуальное развитие. Игра в дошкольном возрасте является основным видом деятельности, поэтому во время игр ребенок успешнее получает и усваивает знания и навыки для становления своей личности.

Прогрессивное развивающее значение игры состоит в реализации возможностей всестороннего развития ребенка, в подготовке его к новой деятельности – учебной, что является одним из важнейших факторов психологической готовности ребенка к обучению.

Одной из форм развивающего воспитания и обучения являются развивающие игры. В программе «Развивающие игры» использованы методики известных авторов развивающих игр, таких как В.В. Воскобович, Б.П. Никитин, а также методические разработки З.А. Михайловой к геометрическим головоломкам типа «Танграмм».

Во всех играх можно выделить характерные для них общие признаки:

1. Каждая игра представляет набор задач, которые ребенок решает с помощью различных предметов;
2. Задачи даются ребенку в различной форме: в виде модели, плоского рисунка, рисунка в изометрии, чертежа, устной инструкции – это позволяет познакомить с разными способами передачи информации;
3. Задачи расположены в порядке возрастания сложности – постепенного и постоянного усложнения;
4. Большинство игр позволяет заниматься творческой деятельностью.

Все игры отвечают основному принципу обучения – самостоятельно от простого к сложному.

Предложенная комбинация игр разных авторов представляет собой систему интенсивного развития у детей внимания, памяти воображения, речи,

логического и творческого мышления. Развивающие игры помогают не только сформировать необходимые знания, умения и навыки, но и что более важно способствуют творческому развитию личности дошкольника.

Основные принципы программы

Программа «Развивающие игры» с использованием игровых методик Б. Никитина, В.В. Воскобовича включает следующие принципы:

- единство обучающих, развивающих и воспитательных задач;
- деятельный подход к реализации содержания программы;
- интеграция совместной деятельности педагога и ребенка и его самостоятельная деятельность;
- психологическая комфортность — создание условий для раскованной деятельности, стимулирующей самостоятельную познавательную, творческую активность дошкольника;
- креативный подход — воспитание у детей способности, потребности и умения самостоятельно делать выбор и принимать решения.

Цели и задачи программы

Главная цель: развитие сенсорных и познавательных способностей детей с помощью зрительного, осязательного и тактильного анализаторов развитие конструктивных способностей, мелкой моторики пальцев, памяти, речи, пространственного мышления и творческого воображения.

Задачи:

1. Предоставить каждому ребенку возможность развивать и уточнять моторику, особенно пальцев и мускулатуры рук. В упражнениях соединять движение руки с работой интеллекта.
2. Через развитие сенсомоторики подойти к упражнениям развития речи. Совершенствовать и расширять активный словарный запас.
3. Развивать логическое мышление, навыки счета.
4. Развивать умение наблюдать, анализировать, сравнивать, выделять характерные, существенные признаки предметов и явлений, группировать их по этим признакам.
5. Развивать умение удивляться, радоваться собственным

открытиям, самостоятельно искать ответы на свои вопросы.

6. Создавать благоприятные условия для занятий, чему должны способствовать: позитивная позиция и поведение педагога; индивидуальный подход к каждому ребенку в соответствии с его физическими и психическими особенностями, темпом развития.

Планируемые результаты

- Становление у дошкольников процессов внимания, памяти, умений анализировать, сравнивать предметы и их свойства, определять сходства и различия, видеть различные образы в знакомых предметах.
- Развитая мелкая моторика пальцев и рук.
- Становление речемыслительной функции.
- Обобщение приобретенного сенсорного опыта.
- Знание геометрических форм, цифр, пространственных отношений.
- Умение решать несложные логические задачи на поиск предметов по признакам.
- Умение сравнивать группу предметов по количеству, обозначать числа цифрами.

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Программа включает в себя следующий методический материал:

1. Игры Воскобовича

Целью игр Воскобовича В.В. является развитие творческих, познавательных данных детей, интеллектуальных, умственных и математических способностей.

Эти игры - эффективное средство формирования таких качеств, как организованность, самоконтроль, творчество, интеллектуальное развитие, мышление. В каждой развивающей игре Воскобовича можно решать большое количество образовательных и воспитательных задач. Незаметно для себя ребенок осваивает цифры или буквы; узнает и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

Одна и та же игра привлекает детей и трех, и семи лет, а иногда даже учеников средней школы. Это возможно потому, что в ней есть как упражнения в одно-два действия для малышей, так и сложные многоступенчатые задачи для старших детей.

Сказочный сюжет для детей – это и дополнительная мотивация, и модель опосредованного обучения. Новое, необычное всегда привлекает внимание детей и лучше запоминается.

Игры дают ребёнку возможность воплощать задуманное в действительность.

Много интересного можно сделать из деталей «Чудо-головоломок», разноцветных «паутинок» «Геоконта», гибкого «Волшебного квадрата». Машины, самолеты, корабли, бабочки и птицы, рыцари и принцессы – целый сказочный мир! Игры дают возможность проявлять творчество не только детям, но и взрослым.

Основные принципы, заложенные в основу этих игр - интерес – познание - творчество - становятся максимально действенными, так как игра обращается непосредственно к ребенку добрым, самобытным, веселым и грустным языком сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям. Первые игры Воскобовича появились в начале 90-х. «Геоконт», «Игровой квадрат» (сейчас это «Квадрат Воскобовича»), «Складушки», «Цветовые часы» сразу привлекли к себе внимание. С каждым годом их становилось все больше – «Прозрачный квадрат», «Прозрачная цифра», «Домино», «Планета умножения», серия «Чудо-головоломки», «Математические корзинки». Появились и первые методические сказки.

2. Логические блоки Дьенеша

Игры – занятия с блоками Дьенеша позволяют ребенку овладеть предметными действиями, способствуют развитию воображения, способности к моделированию и конструированию, развивают наглядно-действенное мышление, формируя переход к наглядно-образному и логическому мышлению, Игры с блоками способствуют развитию координации движений, развитию речи. Дети начинают использовать более сложные грамматические

структуры предложений в речи на основе сравнения, отрицания и группировки однородных предметов.

Способствуют развитию внимания, памяти, воспитывают самостоятельность, инициативу, настойчивость в достижении цели.

Это набор фигур, отличающихся друг от друга цветом, формой, размером, толщиной. В процессе разнообразных действий с логическими блоками (разбиение, выкладывание по определенным правилам, перестроение и др.) дети овладевают различными мыслительными умениями, важными как в плане предметной подготовки, так и с точки зрения общего интеллектуального развития. К их числу относятся умения анализа, абстрагирования, сравнения, классификации, обобщения, кодирования-декодирования, а также логические операции «не», «и», «или». В специально разработанных играх и упражнениях с блоками у малышей развиваются элементарные навыки алгоритмической культуры мышления, способность производить действия в уме. С помощью логических блоков дети тренируют внимание, память, восприятие. Наряду с логическими блоками в работе применяются карточки, на которых условно обозначены свойства блоков (цвет, форма, размер, толщина). Использование карточек позволяет развивать у детей способность к замещению и моделированию свойств, умение кодировать и декодировать информацию о них. Эти способности и умения развиваются в процессе выполнения разнообразных предметно-игровых действий.

Так, подбирая карточки, которые «рассказывают» о цвете, форме, величине или толщине блоков, дети упражняются в замещении, и кодировании свойств. В процессе поиска блоков со свойствами, указанными на карточках, дети овладевают умением декодировать информацию о них. Выкладывая карточки, которые «рассказывают» о всех свойствах блока, малыши создают его своеобразную модель. Карточки-свойства помогают детям перейти от наглядно-образного к наглядно - схематическому мышлению, а карточки с отрицанием свойств становятся мостиком к словесно-логическому мышлению.

3. Палочки Х.Кюизенера.

Игры с палочками Кюизенера проводятся в системе, они служат для выработки навыков счета, измерения, вычислений, выполнение разнообразных практических действий. Использование чисел в цвете позволяет развивать у дошкольников представление о числе на основе счета и измерения. Выделение цвета и длины палочек поможет детям освоить ключевые для их возраста средства познания – сенсорные эталоны (эталон цвета, размера) и такие способы познания, как сравнение, сопоставление предметов (по цвету, длине, ширине, высоте).

Характером математического материала определяется его назначение: развивать у детей общие умственные, логические и математические способности. Понимая, какое значение имеет развитие логико-математического мышления у детей дошкольного возраста, важно ребенка не только научить сравнивать, вычислять и соизмерять, но и рассуждать, делать свои выводы, аргументировать свои ответы, находить путь решения той или иной задачи. Используя в играх геометрический материал, у детей развиваются не только логика, но и творческое воображение, конструктивные навыки, зрительная память.

С помощью цветных палочек Х.Кюизенера развивается активность и самостоятельность в поиске способов действия с материалом, путей решения мыслительных задач. Основные особенности этого дидактического материала абстрактность, универсальность, высокая эффективность.

Палочки Х.Кюизенера в наибольшей мере отвечают монографическому методу обучения числу и счету. Палочки Х.Кюизенера как дидактическое средство в полной мере соответствуют специфике и особенностям элементарных математических представлений, формируемых у дошкольников, а также их возрастным возможностям, уровню развития детского мышления, в основном наглядно-действенного и наглядно-образного. В мышлении ребенка отражается прежде всего то, что вначале совершается в практических действиях с конкретными предметами. Работа с палочками позволяет перевести практические, внешние действия во внутренний план, создать

полное, отчетливое и в то же время достаточно обобщенное представление о понятии.

4. Головоломки и лабиринты.

К этому разделу так же относятся логические задачи, ребусы, пазлы и т.д. Данные виды игр способствует развитию логического мышления, внимания и находчивости.

Структура занятия

1. Этап внесение новой игры. Цель: знакомство с новой игрой, её особенностями и правилами.

2. Собственно игра. Цель: развивать познавательные процессы, мыслительные операции, игровые действия.

3. Самостоятельная игра детей. Цель: развивать творческие способности, воображение, способность к конструированию и моделированию.

Содержание работы с детьми строится в соответствии с возрастными особенностями и представлено в тематическом планировании.

ЛИЧНОСТНЫЕ, МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ И ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО КУРСА

Программа «Развивающие игры» предусматривает достижение учениками в процессе обучения определённых результатов – личностных, метапредметных и предметных:

1. Ориентацию на моральные нормы и их выполнение, способность к моральной децентрации;
2. Воспитание этических чувств доброжелательности, толерантности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам и обстоятельствам других людей;
3. Наличие мотивации к творческому труду, работе на результат;
4. Приобретение основных навыков сотрудничества со взрослыми людьми и сверстниками;
5. Дисциплинированность, внимательность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;

6. Навык пространственно-временной ориентации;
7. Навык обобщения и вычленения по заданному признаку;
8. Навык конструирования по заданной схеме и по самостоятельному замыслу;
9. Овладение навыками счета в прямом и обратном порядке;
10. Умение использовать различные измерительные приборы, сравнивать результаты измерений;
11. Развитие речи (знание алфавита, умение читать по слогам, расширенный словарный запас, навык пересказа и обсуждения прочитанного/прослушанного текста);
12. Высокий уровень сенсорного развития (определение предметов, материалов на ощупь, повторение заданного ритма на слух и т.д.);
13. Решение логико-математических задач;

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Для проведения занятий необходима аудитория, оборудованная интерактивной доской (для демонстрации учебного материала, а так же выполнения заданий на соотнесение предметов и т.д.). В качестве дидактического материала используются: танграмм, геоконт, квадраты Воскобовича, конструкторы, логические блоки Дьенеша, палочки Кюизенера, игры-головоломки, пазлы и различные материалы для творческих заданий (пластилин, цветная бумага, ножницы, карандаши, краски и т.д.).

ЭЛЕКТРОННЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ

Для конкретных занятий могут быть применены материалы с различных образовательных ресурсов:

<https://www.uchportal.ru/load/172> (раздел дошкольного образования)

<https://www.igraemsa.ru/> (лабиринты и логические задачи)

<https://chudo-udo.info/> (материалы для развитие логики, речи, воображения)

<http://razvitiedetei.info/> (раздел дошкольного образования)

<http://pedlib.ru/> (научная литература по особенностям детского развития)

<http://900igr.net/> (подборка игр для развития внимания, мышления и памяти)

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ С ОПРЕДЕЛЕНИЕМ ОСНОВНЫХ ВИДОВ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Кол-во учебных часов	Цель	Задания
2	<p>Помочь детям в развитии сенсорных и познавательных способностей, используя игровое поле с гвоздиками и резиночками. Учить называть отрезки, простейшие геометрические фигуры, давая каждому гвоздику своё имя; способствовать освоению детьми цветов радуги, развитию умения самостоятельно создавать образцы объектов.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Цвета радуги. Их очерёдность 2. Луч. Солнечные и несолнечные лучи. Спектральный анализ 3. Прямая линия. 4. Волшебные гвоздики на Геоконте. 5. Пересекающиеся линии. 6. Вертикальные и горизонтальные прямые линии. 7. Отрезок. Имя отрезка. 8. Ломаная линия.
7	<p>Развивать в детях сенсорные способности: эталоны формы, легкую моторику рук, познавательные способности, внимание, память, речь, соображение; способствовать освоению математического содержания: геометрические фигуры, модели геометрических фигур.</p>	<p>Первое занятие: «Знакомство с игрой». Познакомить детей с новой игрой «Геовизор» по сказке. Уточнить имена гномов и значение этих имен (Разделяй- Объединяй (Р-О), Великан-Кроха (В-К), Крути-Верти (К-В), Появись-Исчезни (П- И)).</p> <p>Второе занятие: «Что получилось?» Гном Разделяй-Объединяй задумал объединить отрезки в какой-нибудь рисунок. Интересно, какой предмет получился у будущего волшебника? Предложите детям нарисовать на листе бумаги отрезки поточке ГЗ-Ф1, Ф2-КЗ, 03- Ж4, закончить рисунок, назвать.</p> <p>Третье занятие: «Что ты видишь?» Разделяй-Объединяй объединил острый угол и отрезок. Что у него получи- лось? Для чего ему нужен этот предмет? Дети рисуют на листе бумаги угол Б2-Г2- 32 и отрезок Ф4-Б3. Затем придумывают предмет и дорисовывают изображение.</p> <p>Четвертое занятие: «Давай разделим». Гном Разделяй-Объединяй нашел в своем альбоме простую фигуру и разделил ее на четыре треугольника. Интересно, на какие еще фигуры ее можно разделить?</p> <p>Дети ставят на экране «Геовизора» точки ФЗ, Ж4, Г4, КЗ и соединяют их. Затем дают название фигуре и делят ее на четыре треугольника, выделяют другие геометрические фигуры.</p> <p>Пятое занятие: «Из чего состоит?» Гном Разделяй-Объединяй составил из трех геометрических фигур что-то необычное. Что получилось у гнома и какие геометрические фигуры ему пона- добились?</p> <p>Дети обводят на экране «Геовизора» контур Г4-С2-Ф2-К2-02-Ж4-Ж2-Г2-Г4 и называют фигуру. Затем находят и 12 выделяют те геометрические фигуры,</p>

		<p>которые использовал будущий волшебник.</p> <p>Шестое занятие: «Домик».</p> <p>Будущий маг Разделяй-Объединяй построил для своих друзей домик из прямоугольника и треугольника. Он соединил их так, что отрезок СЗ-ОЗ стал общий, а вершина домика оказалась в точке БЗ. Построй такой же домик.</p> <p>Дети рисуют домик на экране «Геовизора» и проверяют себя, используя контрольный лист. Затем называют код своего изображения.</p> <p>Седьмое занятие «Ракета».</p> <p>Одно случайное движение фломастером... и у гнома Разделяй-Объединяй на «Геовизоре» появилась юбка. А ему нужна ракета. Какую геометрическую фигуру надо добавить?</p> <p>Дети рисуют фигуру по координатам ГЗ- Г1 - Ф1 -К 1 -Ж 1 -ЖЗ, затем треугольник Ф1-Б4-К1 и проверяют себя по контрольному листу.</p>
2	<p>Помочь детям освоить приемы сложения фигур, учить конструировать простые плоскостные и объемные фигуры, затем сложные плоскостные. Способствовать развитию умения самостоятельно создавать образы объектов и называть их.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Знакомство с квадратом. 2. Превращения квадрата (гибкость, твердость). 3. Превращение в парус или шоколадку. 4. Превращение в другой треугольник, или квадрат, или прямоугольник. 5. Конструирование простых плоскостных фигур (домик, конфета, летучая мышь, конверт, ежик). 6. Конструирование объемных фигур (звездочка). <p>Превращение в различные примеры по собственному замыслу.</p>
1	<p>Познакомить детей с игрой «Прозрачная цифра». Учить сортировать пластинки по цвету, количеству и пространственному расположению закрашенных полосок.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. «Придумай фигуру из пластинок с полосками». 2. «Сложи единицу из разноцветных «палочек». 3. «Сложи единицу из «палочек» синего цвета». 4. «Сложи «О». <p>«Фигура из трех «палочек».</p>
2	<p>Помочь детям запомнить текст считалки и узнавать элементы восьмерки. Учить детей составлять из слов считалки модели некоторых цифр.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. «Соотнеси каждое слово считалки с элементами цифры «восемь». 2. «Помоги Восьмерке вспомнить слова считалки». 3. «Отгадай «загадки» Восьмерки». 4. «Собери цифру «восемь» из элементов по словам считалки». 5. «Друзья восьмерки и их считалки».
2	<p>Помочь детям запомнить в игре словесно-образные коды углов квадрата и подобрать к каждому игровые карточки.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. «Запомни словесно-образные символы, их расположение». 2. «Где должен находиться «Лев» («Павлин», «Пень», «Луна»)». 3. «Подбери карточки с маленькими квадратами». 4. «Кто спрятался за красным квадратом?» 5. «Кто спрятался за белым окошком?»

		<p>6. «Кто спрятался не за белым окошком?»</p> <p>7. «Кто спрятался не за красным окошком?»</p> <p>«Кто спрятался (не спрятался) за красным (белым) квадратом?»</p>
4	<p>Благодаря одновременному включению трех анализаторов: тактильного, слухового и зрительного способствовать усвоению детьми младшего дошкольного возраста состава числа в пределах пяти.</p>	<p>1. Счет корзинок и грибков у Ежика -1 и игра «Помести грибок в корзинку» у Зайки-2.</p> <p>2. Сосчитай грибки у крыски Четверки и песика Пятерки.</p> <p>3. Игра «Найди, где меньше, где больше».</p> <p>4. Игра «Подели поровну».</p> <p>5. Игра «Определи на ощупь, по количеству «выемок» «хозяйина» каждой корзинки».</p> <p>6. Игра «Во всели корзинки можно вставить два гриба».</p> <p>7. Игра «Определи, в какой корзинке больше (меньше) грибов -у песика или у зайки Двойки».</p> <p>8. Игра «Заполни корзинки поровну».</p> <p>9. Игра «Найди в лесу свою поляну».</p> <p>10. Игра «Набери полнее корзины».</p> <p>11. Игра «Найди полянку каждого героя».</p> <p>12. Игра «Добавь грибков столько, чтобы корзина была полной».</p>
2	<p>Учить находить цифры точно так же, как на призовых карточках</p>	<p>От 1 до 9</p>
4	<p>Помочь детям освоить приемы сложения предметов из частей по образцу, учить конструировать, развивать умение самостоятельно создавать образы предметов и называть их. Развивать сенсорные способности: восприятие цвета, формы, величины. Способствовать развитию глазомера, мелкой моторики рук; психических процессов: внимания, воображения, мышления.</p>	<p>1. «Знакомимся с игрой».</p> <p>2. «Находим геометрические фигуры».</p> <p>3. «Находим одинаковые элементы».</p> <p>4. «Конструируем предметные формы по рисункам пчелки Жужи».</p> <p>5. «Придумываем фигуры как китенок Тимошка».</p> <p>6. «Раскладываем геометрические фигуры по группам».</p> <p>7. «Строим паровозик».</p> <p>8. «Конструируем фигурки по схемам».</p> <p>9. «Самостоятельно складываем портреты персонажей игры из деталей головоломки».</p> <p>10. Игра «На что похоже?»</p>
4	<p>Развивать способность детей к анализу и синтезу и способность к комбинированию.</p>	<p>1. Знакомство с игрой</p> <p>2. Уровень А – 1,5-25 Уровень Б – 1-11</p>
2	<p>Тренировка в развитии цветоощущения и сообразительности при решении проблемы частей, целого, их возможных взаимоотношений и взаиморасположений.</p>	<p>Уровень сложности 1-2 (1-16)</p>
2	<p>Развитие навыков устного счета, усвоение дробей</p>	<p>От 1 до 8 частей</p>
2	<p>Знакомит с основами черчения, развивает пространственное мышление ребенка.</p>	<p>1. Знакомство с игрой</p> <p>2. Скамейка</p> <p>3. Кроватка</p>

		4. Стол 5. Диван 6. Поезд 7. Планер 8. Колодец 9. Киоск 10. Ворота
3	Развитие способности видеть и запоминать увиденное. Развивает сообразительность, умение сравнивать, анализировать и открывать скрытые зависимости, последовательности, связи, логику изменения фигур	В – 1,2,3,4
2	Развитие способности видеть и запоминать увиденное. Развивает сообразительность, умение сравнивать, анализировать и открывать скрытые зависимости, последовательности, связи, логику изменения фигур.	ВУ – 1,2,3
1	Развитие сенсорики, речи, навыков абстрактного мышления (умения выделять существенные признаки), освоение понятия форма, знакомство с предметами окружающего мира.	1. Знакомство с игрой 2. Угадай что нашел 3. Найди катушку (грушу и тд.)
1	Освоение количественного счета, моторного образа цифр, пространственных отношений; развивает - умение сравнивать, анализировать, синтезировать, проводить тактильный и оптический анализ цифр; - внимание, память; - координацию «глаз-рука»; мелкую моторику рук.	1. Знакомство с игрой 2. Считалка (8) 3. Составь цифру по подсказке (1-9) 4. Какую цифру загадала Жужа 5. Что забыл Мишутка 6. Загадки Мишутки
2	Знакомство с цифрами и числами натурального ряда, количественный и порядковый счет; - развивает внимание, память, мышление, воображение, речь	1. Знакомство с цирком Магнолика 2. Найди героев Цифроцирка 3. На что похож каждый герой? 4. Выход на арену Цифроцирка 5. Ошибка Магнолика 6. Парад-алле 7. Чехарда 8. Загадки Магнолика 9. Угадай, кто Найди или отгадай цифру

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Генденштейн Л.Э., Мадышева Е.Л. Геометрические игры для детей 6-7 лет. Серия «Энциклопедия развивающих игр» - М.: Илекса, 2004. – 170с.
2. Развивающие игры сост. Н. Ехевич консультант Б.П. Никитин – М.: Физкультура и спорт, 1990.

3. Кирюшкина Т.В. Программа работы по системе М. Монтессори кружка «Умелые ручки» для детей 2-6 лет: Учебно-методическое пособие. – СПб.: Детство- Пресс,2009. – 80с.
4. Бондаренко Т.М. Развивающие игры. Конспекты занятий по развивающим играм Воскобовича. Практическое пособие для воспитателей и методистов ДОУ. – Воронеж: ИП Лакоценина Н.А., 2012. – 190 с.
5. Харько Т.Г. методика познавательного-творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового Леса». Средний дошкольный возраст. – СПб.: ООО «Издательство «Детство-Пресс», 2013. – 192 с.
6. Харько Т. Г., Воскобович В.В. « Сказочные лабиринты игры» «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет»- СПб,2009 г.
7. Финкельштейн, Б.Б. Игры с цветными счетными палочками Кюизенера «На золотом крыльце...» [Текст] / Б.Б. Финкельштейн. - СПб.: ООО «Корвет»:, 2013. - 46 с.: ил.;
8. Финкельштейн, Б.Б. «Страна блоков и палочек» [Текст] / Б.Б. Финкельштейн. - СПб.: ООО «Корвет»:, 2013. - 24 с.: ил.;
9. Воскобович, В.В. Развивающие игры [Текст] / В. В. Воскобович, Л.С. Вакуленко. - СПб.: ТЦ «Сфера», 2015 г. - 43 с.;
10. Воскобович, В.В. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста «Сказочные лабиринты, игры» [Текст] / В.В. Дополнительная образовательная программа «Развивающие игры» 16 Воскобович. - СПб.: НИИ «Гириконд», 2010. – 73 с..