

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 Шемиловский пер., д. 18. [welcome@gsgn.msk.ru](mailto: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  
внеурочной деятельности с обучающимися Гимназии 7-8 лет (1 класс)  
«Развивающие игры»

## СОДЕРЖАНИЕ

Паспорт программы.....	3
Пояснительная записка.....	4
Основные принципы .....	5
Цели и задачи .....	5
Планируемые результаты .....	6
Общая характеристика учебного предмета.....	6
Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения учебного курса.....	10
Материально-техническое обеспечение .....	11
Тематическое планирование с определением основных видов учебной деятельности .....	12
Список литературы.....	15

## ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

**Тип программы:** программа внеурочной деятельности для учащихся Гимназии

**Статус программы:** рабочая программа по развитию основных когнитивных функций (мышление, память, внимание, воображение) у детей младшего школьного возраста, необходимых для успешного обучения в общеобразовательной школе, разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, основной образовательной программы начального общего 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 младшего школьного возраста.

**Категория обучающихся:** учащиеся 1 класса Гимназии имени Святого Григора Нарекаци.

**Объем учебного времени:** 33 часа в год.

**Форма обучения:** очная

**Режим занятий:** 1 час в неделю.

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Начальная школа – это новый период в развитии ребенка. При этом первый класс – является промежуточным звеном, переходом от дошкольного возраста, где игра является ведущим видом деятельности ребенка, к школьному возрасту, где на первый план выходит учебная деятельность.

Основы всестороннего развития ребенка закладываются в дошкольном возрасте. И в первые годы школьного обучения ребенку все еще требуется помощь в развитии различных когнитивных функций. Игра в этом случае так же остается основным благоприятным инструментом, при помощи которого ребенок успешно 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 младшего школьника.

### ***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 младших школьников 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 логические задачи на поиск предметов по признакам, соотнесению предмета с названием, выделение главных признаков.
- 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-математическое мышление 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 начального образования)

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

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

<http://razvitiedetei.info/> (раздел начального 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"> <li>1. Цвета радуги. Их очерёдность</li> <li>2. Луч. Солнечные и несолнечные лучи. Спектральный анализ</li> <li>3. Прямая линия.</li> <li>4. Волшебные гвоздики на Геоконте.</li> <li>5. Пересекающиеся линии.</li> <li>6. Вертикальные и горизонтальные прямые линии.</li> <li>7. Отрезок. Имя отрезка.</li> <li>8. Ломаная линия.</li> </ol>
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><b>Первое занятие:</b> «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><b>Второе занятие:</b> «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><b>Третье занятие:</b> «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-БЗ. Затем придумывают предмет и дорисовывают изображение.</p> <p><b>Четвертое занятие:</b> «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? 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><b>Пятое занятие:</b> «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? Дети обводят на экране «Геовизора» контур Г4-С2-Ф2-К2-02-Ж4-Ж2-Г2-Г4 и называют фигуру. Затем находят и выделяют те геометрические фигуры, которые использовал будущий волшебник.</p> <p><b>Шестое занятие:</b> «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 общим, 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><b>Седьмое занятие «Ракета».</b></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"> <li>1. Знакомство с квадратом.</li> <li>2. Превращения квадрата (гибкость, твердость).</li> <li>3. Превращение в парус или шоколадку.</li> <li>4. Превращение в другой треугольник, или квадрат, или прямоугольник.</li> <li>5. Конструирование простых плоскостных фигур (домик, конфета, летучая мышь, конверт, ежик).</li> <li>6. Конструирование объемных фигур (звездочка).</li> </ol> <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"> <li>1. «Придумай фигуру из пластинок с полосками».</li> <li>2. «Сложи единицу из разноцветных «палочек».</li> <li>3. «Сложи единицу из «палочек» синего цвета».</li> <li>4. «Сложи «О».</li> </ol> <p>«Фигура из трех «палочек».</p>
1	<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"> <li>1. «Соотнеси каждое слово считалки с элементами цифры «восемь».</li> <li>2. «Помоги Восьмерке вспомнить слова считалки».</li> </ol> <p>«Отгадай «загадки» Восьмерки».</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. «Собери цифру «восемь» из элементов по словам считалки».</li> <li>5. «Друзья восьмерки и их считалки».</li> </ol>
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"> <li>1. «Запомни словесно-образные символы, их расположение».</li> <li>2. «Где должен находиться «Лев» («Павлин», «Пень», «Луна»)».</li> <li>3. «Подбери карточки с маленькими квадратами».</li> <li>4. «Кто спрятался за красным квадратом?»</li> <li>«Кто спрятался за белым окошком?»</li> <li>6. «Кто спрятался не за белым окошком?»</li> <li>7. «Кто спрятался не за красным окошком?»</li> </ol> <p>«Кто спрятался (не спрятался) за красным (белым) квадратом?»</p>

4	Благодаря одновременному включению трех анализаторов: тактильного, слухового и зрительного способствовать усвоению детьми младшего дошкольного возраста состава числа в пределах пяти.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Счет корзинок и грибков у Ежика -1 и игра «Помести грибок в корзинку» у Зайки-2.</li> <li>2. Сосчитай грибки у крыски Четверки и песика Пятерки.</li> <li>3. Игра «Найди, где меньше, где больше».</li> <li>4. Игра «Подели поровну».</li> <li>5. Игра «Определи на ощупь, по количеству «выемок» «хозяина» каждой корзинки».</li> <li>6. Игра «Во всели корзинки можно вставить два гриба».</li> <li>7. Игра «Определи, в какой корзинке больше (меньше) грибов -у песика или у зайки Двойки».</li> <li>8. Игра «Заполни корзинки поровну».</li> <li>9. Игра «Найди в лесу свою поляну».</li> <li>10. Игра «Набери полнее корзины».</li> <li>11. Игра «Найди полянку каждого героя».</li> <li>12. Игра «Добавь грибков столько, чтобы корзина была полной».</li> </ol>
2	Учить находить цифры точно так же, как на призовых карточках	От 1 до 9
4	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.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. «Знакомимся с игрой».</li> <li>2. «Находим геометрические фигуры».</li> <li>3. «Находим одинаковые элементы».</li> <li>4. «Конструируем предметные формы по рисункам пчелки Жужи».</li> <li>5. «Придумываем фигуры как китенок Тимошка».</li> <li>6. «Раскладываем геометрические фигуры по группам».</li> <li>7. «Строим паровозик».</li> <li>8. «Конструируем фигурки по схемам».</li> <li>9. «Самостоятельно складываем портреты персонажей игры из деталей головоломки».</li> <li>10. Игра «На что похоже?»</li> </ol>
4	Развивать способность детей к анализу и синтезу и способность к комбинированию.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Знакомство с игрой</li> <li>2. Уровень А – 1,5-25 Уровень Б – 1-11</li> </ol>
2	Тренировка в развитии цветоощущения и сообразительности при решении проблемы частей, целого, их возможных взаимоотношений и взаиморасположений.	Уровень сложности 1-2 (1-16)
2	Развитие навыков устного счета, усвоение дробей	От 1 до 8 частей
2	Знакомит с основами черчения, развивает пространственное мышление ребенка.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Знакомство с игрой</li> <li>2. Скамейка</li> <li>3. Кровать</li> <li>4. Стол</li> <li>5. Диван</li> <li>6. Поезд</li> <li>7. Планер</li> <li>8. Колодец</li> <li>9. Киоск</li> </ol>

		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.)
2	Освоение количественного счета, моторного образа цифр, пространственных отношений; <b>развивает</b> - 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; - <b>развивает</b> 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 познавательно-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..