

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
города Когалыма «Берёзка»

**Рабочая программа дополнительного образования  
интеллектуально-познавательной направленности  
«Сказочные лабиринты игры»  
для детей среднего дошкольного возраста  
на 2022-2023 учебный год**



**Разработчик программы  
воспитатель: Хабирова Г.Г.**

**Уровень: стартовый  
Возраст обучающихся: 4 - 5 лет  
Срок реализации: 1 год**

**г. Когалым, 2022г.**

## Содержание

<b>1.Целевой раздел</b>	
1.1.Пояснительная записка.	2
1.2. Цели и задачи реализации программы	5
1.3.Принципы и подходы к формированию Программы	6
1.4. Планируемые результаты освоения Программы	7
1.5. Формы подведения итогов реализации Программы	8
<b>2.Содержательный раздел</b>	
2.1. Приемы и методы организации учебно-воспитательного процесса	11
2.2. Учебный план	14
2.3. Перспективный план	15
<b>3.Организационный раздел</b>	
3.1. Методическое и материально-техническое обеспечение программы	30
3.2. Кадровое обеспечение реализации	33
4. Список литературы	34

## 1. Целевой раздел

### 1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Сказочные лабиринты игры» (далее Программа) МАДОУ «Берёзка» имеет социально-педагогическую направленность. Программа разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами:

- ✓ Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012г. № 273-ФЗ;
- ✓ Приказ Минпросвещения России от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- ✓ Концепция развития дополнительного образования, утвержденная распоряжением правительства Российской Федерации детей от 04.09.2014 № 1726-р;
- ✓ Требования СП 2.4.3648-20 «Санитарно – эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи»;
- ✓ Устав МАДОУ «Берёзка».

#### **Новизна, актуальность, педагогическая целесообразность Программы.**

Программа является модифицированной, разработана на основе учебно - методического пособия: «Сказочные лабиринты игры» Воскобовича В.В., Харьков Т.Г.

**Актуальность** Программы обусловлена тем, что основным видом деятельности детей дошкольного возраста является 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.

В современных условиях одним из приоритетных направлений является развитие интеллектуально – творческих способностей детей дошкольного возраста.

Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе. Основа интеллекта человека, его сенсорный опыт закладываются в первые годы жизни ребенка. В дошкольном детстве происходит становление первых форм абстракции, обобщения простых умозаключений, переход от практического мышления к логическому, развитие восприятия, внимания, памяти, воображения.

Педагогическая практика подтверждает, что при условии правильно организованного педагогического процесса с применением научно выверенных методик, как правило, игровых, учитывающих особенности детского восприятия, дети могут уже в дошкольном возрасте без перегрузок и напряжения усвоить многое из того, чему раньше они начинали учиться только в школе. А чем более подготовленным придет ребенок в школу – имеется в виду даже не количество

накопленных знаний, а именно, готовность к мыслительной деятельности, зрелость ума, - тем успешнее, а значит, счастливее будет для него начало этого очень важного для каждого человека периодам – школьного детства.

**Новизна** Программы обусловлена тем, что одним из средств интеллектуального развития ребенка являются развивающие игры. Они важны и интересны для детей, разнообразны по содержанию, очень динамичны и включают излюбленные детьми манипуляции с игровым материалом, который способен удовлетворить ребенка в моторной активности, движении, помогает детям использовать счет, контролирует правильность выполнения действий. Наиболее эффективным средством интеллектуального развития детей дошкольного возраста являются игры В.В. Воскобовича. 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. В каждой игре ребенок всегда добивается какого – то «предметного» результата. Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Развивающие игры создают условия для проявления творчества, стимулирует развитие умственных способностей ребенка. Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения ребят в более сложные формы игровой активности.

Универсальная методическая, развивающая среда в виде сказок Фиолетовый лес – содержит сюжеты с чудесными превращениями, приключениями забавных персонажей и одновременно занимательными вопросами, проблемными задачами, упражнениями на моделирование и преобразование предметов.

**Педагогическая целесообразность Программы** заключается в том, что использование игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей Воскобовича В.В. способствует эффективному познавательному и творческому развитию обучающихся. Значимость развивающих игр для развития дошкольников, их многообразие и возрастная адекватность позволяет использовать их для решения указанной проблемы - интеллектуально - творческого развития дошкольников. В течение года в работе с детьми будут использоваться современные развивающие игры В.В.Воскобовича, направленные на развитие логического мышления, способности строить умозаключения, приводить доказательства, высказывать суждения, делать вывод и, в конечном счете, самостоятельно приобретать знания.

Игры В.В. Воскобовича делятся на три группы.

**Первая группа** игр направлена на математическое развитие детей. В процессе освоения чисел, геометрических фигур, пространственных отношений произойдет развитие мыслительных операций: «Геоконт», «Волшебная восьмерка»,

«Конструктор цифр», «Прозрачная цифра», «Чудо-соты», «Чудо-крестики», «Кораблик «Плюх-Плюх», «Двухцветный квадрат Воскобовича».

**Вторая группа**-это игры с буквами, звуками, слогами и словами: «Яблонька», «Парус», «Снеговик», «Конструктор букв», «Шнур-затейник».

**Третья группа** – это универсальные игровые обучающие средства: «Ларчик», «Коврограф», «Игровизор», «Геовизор».

## **1.2. Цели и задачи реализации программы**

### **Цель:**

Развитие логического мышления и математических способностей, как основы интеллектуального развития дошкольников посредством развивающих игр В.В. Воскобовича.

### **Задачи:**

#### **Обучающие:**

- Учить детей понимать и решать логические задачи.
- Стимулировать у детей желание и готовность познавать свойства, отношения, зависимости через разнообразные сенсомоторные действия в играх.
- Формировать умение понимать, прослеживать причинно-следственные связи, выстраивать простейшие умозаключения на их основе.
- Способствовать накоплению детского познавательно – творческого опыта через практическую деятельность.
- Поощрять у детей проявление самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в игровой и творческой видах деятельности.

#### **Развивающие:**

- Развивать логическое мышление, внимание, память, воображение, мелкую моторику и речь детей.
- Развивать математические представления о геометрических фигурах и их свойствах, количестве и счете, пространственной ориентировке.
- Развивать у детей навыки самоконтроля, самооценки, самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в игровой и творческой видах деятельности.
- Развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения видеть противоположные свойства в предметах и явлениях.

#### **Воспитательные:**

- Воспитывать желание помочь, желание добиваться успеха собственным трудом;
- Воспитывать умение слушать друг друга, договариваться между собой в процессе решения различных задач, умение работать в парах.

### **Адресат Программы.**

Данная Программа адресована детям старшего дошкольного возраста 4 - 5 лет (средняя группа).

Реализуется в рамках дополнительной услуги.

**Объем и срок освоения Программы.**

**Срок реализации** – 1 год.

**Уровень** – стартовый.

**Объем реализации** – 72 учебные недели (36 учебных часов).

**Форма обучения** – очная.

**Форма организации занятий** – групповая.

**Форма проведения занятия** - комбинированная (индивидуальная и групповая работа, самостоятельная и практическая работа групповые занятия с воспитанников).

**Количество детей** в группе - от 8 до 12 чел.

**Режим занятий** - занятия проводятся 2 раза в неделю, в форме игрового тренинга,

**Продолжительность занятия** - 20 мин.

Занятия проводятся с детьми в возрасте 4-5 лет, посещающими и не посещающими дошкольную организацию.

### **1.3. Принципы и подходы к формированию Программы**

Программа строится на принципах:

- принцип деятельности (заключается в том, что ребенок, получает знания не в готовом виде, а добывает их самостоятельно);
- принцип непрерывности (преемственность между темами);
- принцип целостного представления о мире (обобщенное, целостное представление о мире);
- принцип минимакса (даем больше, требуем стандарт, возьми сколько можешь);
- принцип универсальности (развитие умений переноса полученных знаний в новые условия);
- принцип вариативности (учет интереса и наклонностей детей);
- принцип психологической комфортности (доброжелательная атмосфера);
- принцип креативности (поэтапное выращивание – от репродуктивного до творческого уровня интеллектуального потенциала ребенка).

### **1.4. Планируемые результаты освоения Программы.**

**Предпосылки образовательной деятельности:**

**Предметные:**

-дети хорошо владеют техническими приемами использования игровых пособий, убирают рабочее место после занятий;

-уверенно ориентируются в пространстве и на плоскости;

-освоили сенсорные понятия: цвет, форма, величина;

-различают, называют геометрические фигуры, составляют плоскостные изображения по схемам и по замыслу;

### **Личностные:**

- уверены в себе, спокойны и доброжелательны в общении;
- проявляют осознанное, уважительное и доброжелательное отношение к другому человеку;
- способны ясно выразить мысль, вступить в диалогическое общение;
- владеют психоэмоциональным состоянием, развиты навыки саморелаксации и саморегуляции эмоционального состояния;
- получают удовольствие от совместной деятельности со взрослыми.
- владеют расширенным словарным запасом (названия пособий, деталей Фиолетового леса, игр, имена персонажей);

### **Регулятивные навыки:**

- умеют концентрироваться при выполнении сложных мыслительных операций;
- доводят начатое дело до конца;
- используют приемы анализа, синтеза, сравнения, классификации, устанавливают закономерность;
- высказывают суждения, доказательства, объясняют свою позицию, выражают свое мнение;
- стала более совершенна речь, внимание, память, воображение;
- более развита мелкая моторика рук.
- повысилась степень активности в самостоятельной деятельности.

### **Метапредметные:**

#### ***Познавательные навыки:***

- умеют логически мыслить, анализировать и сравнивать;
- умеют выбирать наиболее эффективные способы решения творческих задач;

#### ***Коммуникативные навыки:***

- определяют характер своей работы, планируют свою деятельность, прослушав задание;
- пользуются речью как средством общения со сверстниками;
- имеют устойчивый интерес к деятельности.

## **1.5. Формы подведения итогов реализации Программы**

Результативность программы отслеживается в ходе проведения педагогической диагностики, которая предусматривает выявление уровня развития познавательных процессов: внимания, кратковременной речевой памяти, кратковременной зрительной памяти, логического мышления, наглядно-образного мышления, восприятия, воображения.

Диагностические задания разработаны в соответствии с методиками Р. Немова, Д. Векслера, Н. Вераксы, в соответствии с рекомендациями авторов развивающих игр: Воскобовича В.В., Харько Т.Г. «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры», книга 1 «Методика».

## Диагностический инструментарий

### **Задание №1. Развитие внимания**

1. За ребенком ведется наблюдение в ходе организации непосредственной образовательной деятельности.

При этом:

- на 1 этапе - удерживает внимание на 10-15 мин.
- на 2 этапе – удерживает внимание на 15-20 мин.
- на 3 этапе - удерживает внимание на 20-25 мин.
- на 4 этапе - удерживает внимание на 25-30 мин.

Задание оценивается по трехбалльной системе:

Уровень:

- 1 балл – критерий не проявляется;
- 2 балла – критерий проявляется частично;
- 3 балла – критерий проявляется (согласно норме).

### **Задание №2. Развитие памяти.**

Ребенку предлагается рассмотреть 10 картинок или предметов.

А затем назвать 6-7 из них;

Задание оценивается по трехбалльной системе:

Уровень:

- 1балл – задание не выполнено,
- 2балла – задание выполнено с помощью взрослого;
- 3балла – задание выполнено правильно и самостоятельно.

### **Задание №3. Развитие восприятия.**

Педагог объясняет ребёнку, что ему будут показаны несколько контурных рисунков, в которых как бы «спрятаны» многие известные ему предметы. Далее представляет рисунки по очереди и просит последовательно назвать очертания всех предметов, «спрятанных» в трех его частях: 1, 2 и 3.

Время выполнения 25 секунд.

Задание оценивается по трехбалльной системе:

Уровень

- 1 балл – за время больше 45 сек. ребенок не смог решить задачу по поиску и названию всех 14 предметов, «спрятанных» в трех частях рисунка.
- 2 балла – ребенок назвал все 14 предметов, затратив на их поиск от 21 до 30 сек.
- 3 балла – ребенок назвал все 14 предметов, очертания которых имеются на всех трех рисунках, затратив на это меньше чем 20 сек

### **Задание №4. Развитие воображения.**

Ребенку предлагается выполнить задание «Дорисуй элемент».

Задание оценивается по трехбалльной системе:

Уровень:

1балл - задание не выполнено,

2балла – задание выполнено с помощью взрослого или не полностью; 3 балла – задание выполнено правильно и самостоятельно.

**Задание №5. Развитие мышления.**

Ребенку предлагается выполнить ряд заданий:

1. «Чего не хватает на рисунке?»
2. «Что лишнее на рисунке?»
3. «Раздели на группы, и назови одним словом»
4. «Сложи картинку»
5. «Что перепутал художник?»
6. «Заплатки к коврикам»
7. «Что сначала, что потом?»

Оценивание проходит по трехбалльной системе:

Уровень:

1балл – задание не выполнено,

2балла – задание выполнено с помощью взрослого;

3балла – задание выполнено правильно и самостоятельно.



## Сводная таблица обследования уровня развития познавательных процессов

№ п/п	Фамилия имя ребенка	Развитие внимания		Развитие памяти		Развитие восприятия		Развитие воображения		Развитие мышления		Уровень развития					
		н	к	н	к	н	к	н	к	н	к	н			к		
												1	2	3	1	2	3
1.																	
2.																	
3.																	
4.																	
5.																	
6.																	
7.																	
8.																	
9.																	
10.																	
11.																	
12.																	
13.																	

Высокий уровень: (от 29 до 33 баллов)

Средний уровень: (от 22 до 28 баллов)

Низкий уровень: (ниже 11 баллов)

## 2. Содержательный раздел.

### 2.1. Методические материалы.

#### Приемы и методы обучения.

#### **Формы организации работы с детьми:**

1. Логико-математические игры.
2. Интегрированные игровые занятия.
3. Совместная игровая деятельность детей и взрослых.
4. Конструктивная деятельность.
5. Развлечения.

#### **Методы:**

##### 1. Игровые приемы:

- манипуляции с игровыми персонажами, фигурками;
- побуждение к действию (в том числе мыслительной деятельности).

##### 2. Практические приемы:

- манипуляция
- превращение
- складывание
- показ
- совместные действия
- сравнение.

##### 3. Словесные приемы:

- диалог с игровыми персонажами
- объяснение
- описание
- рассказ
- уточнение
- стимулирование и коррекции (поощрение, похвала, соревнование, оценка, взаимооценка, саморефлексия);
- игровая мотивация, метод предварительной ошибки (особенно при закреплении материала).

#### **Формы организации работы с родителями:**

- консультации о подборе развивающих игр для детей 4 -5 лет;
- индивидуальные беседы с рекомендациями для каждого конкретного ребенка;
- развлечения, педагогические всеобучи - практикумы, собрания с показом фрагментов деятельности детей;
- подбор и демонстрация специальной литературы, направленной на развитие логического мышления;

- разъяснительная и образовательная работа.

Методы и приемы:

- Словесные (беседы с родителями, рассказ о работе).
- Наглядные (просмотры материалов и документов).
- Практические (показ предоставляемых услуг).

**Формы организации учебных занятий с учетом их вида** (теоретическое, практическое): беседа, встречи с персонажами, конкурс, самостоятельная работа, творческая мастерская, тренинг.

## 2.2. Организационно-педагогические условия реализации Программы

### Календарный учебный график

Дополнительная образовательная услуга	Количество занятий в неделю/месяц	Длительность занятий в неделю (мин)
Проведение занятий по развитию интеллектуальных способностей	2/ 8	20
Итого в год	72	36 часов

Программа рассчитана на 1 год обучения детей 4-5 лет.

Занятия проводят педагоги первой квалификационной категории, имеющие специальную подготовку. Занятия проводятся 2 раза в неделю, продолжительностью 20 минут в период с сентября по май включительно.

Реализация Программы осуществляется в соответствии с учебным планом

## Учебный план

№ п/п	Тема	Количество занятий	Количество часов
1.	Знакомство с Фиолетовым лесом	1	30 мин
2.	Создание построек по схеме	6	3 часа
3.	Создание построек по замыслу	5	2,5 часов
4.	Ориентировка в пространстве и во времени	6	3 часа
5.	Количественные и порядковые числительные	6	3 часа
6.	Построение симметричных и несимметричных фигур	5	2,5 часа
7.	Поиск и установление закономерностей	6	3 часа
8.	Конструирование по словесной модели	5	2,5 часа
9.	Становление элементов коммуникативной культуры	5	2,5 часа
10.	Группировка предметов по цвету	6	3 часа
11.	Называние цифр, выстраивание числового ряда	5	2,5 часов
12.	Координация действий «Глаз-рука»	4	2 часа
13.	Определение высоты предметов	5	2,5 часа
14.	Составление целого из частей	6	3 часа
15.	Итоговое занятие	1	30 мин
<b>Итого:</b>		72	36 часов

### Формы подведения итогов:

- Занятия-досуги.
- Занятия-викторины.
- Фотовыставки.
- Мастер-класс для родителей (законных представителей)
- Слайдовые презентации.
- Отчет о реализации Программы.
- Анкетирование родителей.

## 2.3. Перспективный план работы

Тема	Программные задачи	Материалы, литература
<b>Сентябрь</b>		
<b>1 неделя</b> Игровая ситуация «Как друзья подарили друг другу по конфете»	Развивать умения составлять фигуру – головоломку по определённому алгоритму (пространственное положение и цвет), понимать пространственные характеристики «слева наверху» и «слева внизу», «справа наверху» и «справа внизу», самостоятельно складывать фигуру «конфета» путём перемещения частей в пространстве, придумывать и составлять силуэт «конфета», находить отрицательные и положительные стороны в одном и том же предмете (технология ТРИЗ).	1. Игры «Чудо-соты» и «Квадрат Воскобовича» (Двухцветный) (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»; 3. Персонажи Пчёлка Жужжа и медвежонок Мишик. Т. Г. Харько Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 11)
<b>1 неделя</b> Игровая ситуация «Как зверята собирали грибы»	Развивать умения называть цифры от 1 до 5, отсчитывать нужное количество предметов, сравнивать их по количеству, придумывать и составлять силуэт «цветок».	1.«Математические корзинки 5» и «Чудо – цветок» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»; 3. Персонаж Девочка Долька. Т. Г. Харько Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 12)
<b>2 неделя</b> Игровая ситуация «Как кораблик Плюх-плюх готовился к путешествию	Развивать умения группировать предметы по цвету, определять и называть высоту предметов, придумывать и составлять из частей силуэты деревьев, называть их, тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз – рука»	1. Игра «Кораблик «Плюх-Плюх» и «Фонарики» (по количеству детей); 2. Персонажи Гусь и Лягушки. Т. Г. Харько Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (младший возраст) стр.14
<b>2 неделя</b> Игровая ситуация «Как лягушата пополняли запасы пресной воды»	Развивать умения конструировать контуры геометрических фигур разного размера, выбирать картинки с частями силуэта «ведро» по описанию и составлять его, аргументировать выбор предмета определенной формы, складывать фигуру «лодочка» за счет перемещения частей в пространстве.	Игры «Геоконт Малыш», «Чудо-соты» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей), «Геоконт Великан»; 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»; 3. Персонаж Гусь и Лягушки. Т. Г. Харько Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 16)
<b>3 неделя</b> Игровая ситуация «Как Магнолик показывал фокусы»	Развивать умения трансформировать одну геометрическую фигуру в другую, конструировать фигуру «птичка» за	1.Игры «Шнур-затейник», «Чудо-соты», «Квадрат Воскобовича» (Двухцветный) (по количеству детей);

	счет перемещения частей в пространстве, придумывать и составлять силуэт «угощение», называть, на что похож предмет, тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз – рука».	2. Пособия «Коврограф «Ларчик», «Забавные цифры» (персонаж Магнолик).  Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 18)
<b>3 неделя</b> Игровая ситуация «Как Лопушок и Пчелка Жужа гуляли по Ковровой Полянке»	Развивать умения ориентироваться в пространстве, отгадывать загадки, придумывать и конструировать контуры и силуэты отгаданных предметов.	1. Игры «Чудо-соты» и «Геоконт Малыш» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»; 3. Персонажи Пчёлка Жужа и Лопушок Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 21)
<b>4 неделя</b> Игровая ситуация «Как Малыш Гео гостил у Паучка и Девочки Дольки»	Развивать умения конструировать контур геометрической фигуры прямоугольника, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «верх», «низ», определять на ощупь части игры, составлять целое из разного количества частей, придумывать и конструировать силуэт игрушки, называть его.	1. «Геоконт Малыш» и «Чудо-цветик» (по количеству детей, «Геоконт Великан»); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»; 3. Персонажи малыш Гео, Девочка Долька, Паучок. Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 23)
<b>4 неделя</b> Игровая ситуация «Как Малыш Гео оказался на Чудо-островах»	Развивать умения вышивать узор, придумывать, на что он похож, называть цвета радуги, называть цвета радуги, составлять целое из частей по простому алгоритму (по цветам радуги), видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения, тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз – рука»	1. «Шнур-затейник» и «Чудо-крестики 2» (по количеству детей); 2. Пособия «Коврограф «Ларчик», «Цветные квадраты»; 3. Персонажи малыш Гео, Медвежонок Мишик. Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 25)

### Октябрь

<b>5 неделя</b> Игровая ситуация «Как девочка Долька считала лепестки»	Развивать умения определять и называть количество от одного до четырех, составлять целое из двух, трех, четырех частей.	1. Игра «Чудо-соты» (по количеству детей); 2. Персонаж Девочка Долька. Т. Г. Харько Методика познавательного творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (младший возраст) (стр.101)
<b>5 неделя</b> Игровая ситуация «Как Девочка Долька подарила цветы Пчелке Жуже»	Развивать умения делить предмет на две части, сравнивать количество частей, составлять силуэт «растение» по схеме, называть части растения, придумывать названия цветам.	1. Игры «Чудо-цветик» и «Чудо-соты» (по количеству детей), предметная картинка с изображением растения, схема «Цветок» (по количеству детей); 2. Персонажи Девочка Долька и

		Пчелка Жужа. Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (младший возраст) (стр.103)
<b>6 неделя</b> Игровая ситуация «Как Гусь и Лягушки украшали кораблик флажками»	Развивать умения определять высоту предметов, сортировать предметы по цвету, называть его, тренировать мелкую моторику пальцев и кисти, координацию «глаз-рука».	3. Игра «Кораблик «Плюх-Плюх» (по количеству детей); 4. Персонажи Гусь и Лягушки. Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (младший возраст) (стр.105)
<b>6 неделя</b> Игровая ситуация «Как кораблик «Плюх-Плюх» путешествовал»	Развивать умения определять высоту предметов, понимать пространственные характеристики «справа налево», находить фигуры по цвету и размеру, сравнивать предметы по цвету.	1. Игра «Кораблик «Плюх-Плюх» (по количеству детей), «Квадрат Воскобовича» (по количеству детей) 2. Персонажи Гусь и Лягушки. Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (младший возраст) (стр.105)
<b>7 неделя</b> Игровая ситуация «Как Пчёлка Жужа получила подарок»	Развивать умения составлять силуэт «медвежонок» путем наложения частей на схему, понимать пространственную характеристику «справа», определять длину предметов, составлять целое из частей.	1. Игра «Чудо-соты» (по количеству детей), пособия «Лепестки», «Разноцветные веревочки», схема «медвежонок» (по количеству детей); 2. Персонажи Пчелка Жужа и Гусеница Фифа. Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (младший возраст) (стр.114)
<b>7 неделя</b> Игровая ситуация «Как зверята готовили свои корзинки»	Развивать умения определять количество предметов в пределах пяти, складывать фигуру «мышка» за счет перемещения частей в пространстве.	1. Игры «Математические корзинки 5», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный, по количеству детей), пособия «Коврограф «Ларчик», «Забавные цифры» Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (младший возраст) (стр. 124)
<b>8 неделя</b> Игровая ситуация «Как зверята	Развивать умения отсчитывать необходимое количество предметов, уравнивать количество предметов,	1. Игры «Математические корзинки 5», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный, по

ходили в лес за грибами»	складывать прямоугольник из квадрата путем сложения его пополам.	количеству детей), пособие «Забавные цифры» Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (младший возраст) стр. 125
<b>8 неделя</b> Игровая ситуация «Как Паучок вспоминал путешествие на море»	Развивать умения различать и называть форму и размер геометрических фигур, конструировать их контуры.	1. Игры «Геоконт Малыш» (по количеству детей), «Геоконт Великан»; 2. Персонаж Паучок. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (младший возраст) стр. 129
<b>Ноябрь</b>		
<b>9 неделя</b> Игровая ситуация «Как Пчелка Жужа подарила Лопушку чайник»	Развивать умения составлять силуэт «чайник» по схеме, анализировать его, называть части, беседовать о их назначении, складывать фигуры «конфета» и «шоколадка» путем перемещения частей в пространстве.	1. Игры «чудо-соты 1» (по количеству детей), «Чудо-соты «Ларчик», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный по количеству детей), схема «чайник» по количеству детей, пособие «Коврограф «Ларчик»; 2. Персонажи Пчелка Жужа и Лопушок. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (младший возраст) (стр. 132)
<b>9 неделя</b> Игровая ситуация «Как Лягушки развешивали флажки на кораблик»	Развивать умения понимать пространственные характеристики, сортировать предметы по цвету и пространственному расположению, конструировать контур «флажок» по образцу, придумывать, на что он похож	1. Игры «Плюх-Плюх», «Геоконт Малыш» (По количеству детей), «Геоконт Великан»; 2. Персонажи Гусь и Лягушки, Паучок. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (младший возраст) (стр. 134)
<b>10 неделя</b> Игровая ситуация «Как Пчелка Жужа украшала полянку лепестками»	Развивать умения понимать пространственные характеристики «левый», «правый», «верхний», «нижний», составлять силуэт «бабочка» по образцу.	1. Игра «Чудо-цветик» (по количеству детей), пособия «Лепестки», «Коврограф «Ларчик», «Разноцветные веревочки», схема «бабочка»; 2. Персонажи Пчелка Жужа и Лопушок. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (младший возраст) (стр. 135)
<b>10 неделя</b> Игровая ситуация «Как Лягушки изучали морскую науку»	Развивать умения отсчитывать нужное количество, сравнивать предметы по высоте, складывать фигуру «конфета» и «конверт» путем перемещения частей в пространстве, тренировать мелкую моторику рук.	1. Игры «Кораблик «Плюх-Плюх», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный по количеству детей); 2. Персонажи Гусь и Лягушки. Методика познавательного - творческого развития дошкольников

		«Сказки фиолетового леса» (младший возраст) (стр. 144)
<b>11</b> неделя Игровая ситуация «Как Паучок поздравил Девочку Дольку»	Развивать умения конструировать контур «ваза» по образцу, отсчитывать необходимое количество, ориентировать предметы в пространстве, придумывать названия цветам.	1. Игры «Геоконт Малыш» (по количеству детей), «Геоконт Великан», «Чудо –цветик» (По количеству детей); 2. Персонажи Девочка Долька и Паучок. Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (младший возраст) (стр. 153)
<b>11</b> неделя Игровая ситуация «Как друзья готовили подарки Пчелке Жуже»	Развивать умения придумывать, на что похожи геометрические фигуры, сравнивать два простых силуэта и называть одинаковую часть, составлять силуэт «Пчелка» путем наложения деталей на схему.	1. Игры «Чудо-соты 1» (по количеству детей), «Чудо-соты «Ларчик», пособие «Коврограф «Ларчик»; 2. Персонажи Медвежонок Мишик, Лопушок, Пчелка Жужа; Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (младший возраст) (стр. 154)
<b>12</b> неделя Игровая ситуация «Как зверята нашли новую игру»	Развивать умения отсчитывать необходимое количество предметов и называть его, тренировать координацию «глаз-рука» и мелкую моторику пальцев и кисти.	1. Игры «Математические корзинки 5» и «Шнур-Затейник» (по количеству детей); 2. Персонажи Ежик-наездник, Зайка-укротитель и Мышка-гимнастка (пособие «Забавные цифры»); Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (младший возраст) (стр. 157)
<b>12</b> неделя Игровая ситуация «Как Магнолик увидел звезды»	Развивать умения складывать фигуру «звездочка» за счет перемещения частей в пространстве, самостоятельно придумывать силуэт «звездочка» и составлять его из частей, тренировать координацию «глаз-рука» и мелкую моторику рук, беседовать на предложенные темы.	1. Игры «Шнур-Затейник», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Чудо-цветик» (все - по количеству детей). 2. Персонаж Магнолик (пособие «Забавные цифры»); Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (младший возраст) (стр. 158)
<b>Декабрь</b>		
<b>13</b> неделя Игровая ситуация «Как у Магнолика оказалось много игрушек»	Развивать умения «вышивать» геометрические фигуры, называть их форму, тренировать координацию «глаз-рука» и мелкую моторику рук, выбирать из множества предметных силуэтов один, объяснять свой выбор, составлять	1. Игры «Шнур-Затейник», «Чудо-цветик», «Чудо-соты 1», «Чудо-крестики 2» (все по количеству детей), схемы «зайчик», «машина», «кораблик», «кукла»; 2. Персонаж Магнолик (пособие «Забавные цифры»); Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса»

		(младший возраст) (стр. 159)
<b>13 неделя</b> Игровая ситуация «Как Лягушки наводили порядок»	Развивать умения группировать предметы по цвету, определять высоту предметов, понимать пространственные характеристики «верх» и «низ»; тренировать мелкую моторику рук, называть инструмент, необходимый для мытья пола, составлять силуэты по схеме.	1. Игры «Кораблик «Плюх-Плюх» и «Чудо-соты 1» (по количеству детей), схемы «ведро», «швабра», «ваза». 2. Персонажи Гусь и Лягушки. Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (младший возраст) (стр. 164)
<b>14 неделя</b> Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа рассказывала истории Лопушку»	Развивать умения называть среду обитания двух растений, составлять их силуэты по образцу, сортировать предметы по цвету и размеру, сравнивать по количеству.	1. Игры «Чудо-соты 1», «Чудо-крестики 2» (по количеству детей), пособие «Коврограф «Ларчик», схемы «кувшинка» и «дерево» (по количеству детей), три квадрата одинакового цвета разного размера (маленький, побольше, большой); 2. Персонажи Лопушок и Гусеница Фифа; Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (младший возраст) (стр. 170)
<b>14 неделя</b> Игровая ситуация «Как Магнолик репетировал новый фокус»	Развивать умения составлять цифру «два» путем наложения частей на трафарет, называть количество предметов, придумывать и составлять из двух частей разные силуэты, называть и рассказывать о них.	1. Игры «Прозрачная цифра» и «Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2. Персонажи Магнолик и Зайка-укротитель (пособие «Забавные цифры»). Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (младший возраст) (стр. 174)
<b>15 неделя</b> Игровая ситуация «Как команда кораблик пригласила Дольку в гости»	Развивать умения сортировать предметы по цвету, понимать пространственные характеристики «нижний», «верхний», составлять целое из частей путем наложения, тренировать мелкую моторику пальцев и кисти.	1. Игры «Кораблик «Плюх-Плюх» и «Чудо-цветик» (по количеству детей); 2. Персонажи Гусь и Лягушки, Девочка Долька; Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (младший возраст) (стр. 177)
<b>15 неделя</b> Игровая ситуация «Как зверята	Развивать умения называть цифры от 1 до 5, отсчитывать нужное количество предметов, сравнивать их	1. Игры «Математические корзинки 10» (игровое поле от 1 до 5) и «Чудо – цветик» (по количеству

собирали грибы»	по количеству, придумывать и составлять силуэт «цветок», называть его, изображать действия цирковых артистов (элементы театрализованной деятельности).	детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»; 3. Персонажи «Забавные цифры» (Ёжик - наездник, Зайчик-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пёс-жонглёр); 4 Мальчик Гео. Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 12)
<b>16 неделя</b> Игровая ситуация «Как кораблик Плюх-Плюх готовился к путешествию»	Развивать умение группировать предметы по цвету, определять и называть высоту предметов, придумывать и составлять из частей силуэты деревьев, называть их, тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз – рука».	1. Игры «Кораблик Плюх-Плюх» и «Фонарики» (по количеству детей); 2. Персонажи Гусь и Лягушки. Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 14)
<b>16 неделя</b> Игровая ситуация «Как Крутик По подарил Пчёлке Жужа лодочку»	Развивать умение анализировать фигуры, сравнивать их по составу и находить одинаковую часть, понимать пространственные характеристики «верх», «низ», составлять из частей по схеме силуэт «кукла», называть его, аргументировать свой выбор.	1. Игры «Логорифмочки 3» и «Чудосоты 1» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»; 3. Схема куклы; 4. Персонажи Жужа и Крутик По. Т. Г. Харько Методика познавательного- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 20)
<b>Январь</b>		
<b>17 неделя</b> Игровая ситуация «Как Лопушок и пчелка Жужа гуляли по ковровой полянке»	Развивать умение ориентироваться в пространстве, отгадывать загадки, придумывать и конструировать контуры и силуэты отгаданных предметов.	1. Игры «Чудо-соты 1» и «Геоконт Малыш» (по количеству детей); 2 Пособие «Коврограф «Ларчик»; 3. Карточка со знаком вопроса (3 шт.); 4. Карточки с изображением гриба и колокольчика; 5. Персонажи Пчелка Жужа и Лопушок. Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 21)
<b>17 неделя</b> Игровая ситуация «Как Малыш Гео гостил у Паучка и Девочки Дольки»	Развивать умение отгадывать загадки о геометрических фигурах, находить фигуры по количеству углов и сторон (квадрат и прямоугольник), по описанию их признаков (цвет и размер), придумывать и составлять из геометрических фигур силуэты	1. Игры «Чудо-крестики 2» и «Фонарики» (по количеству детей), «Фонарики «Ларчик»; 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»; 3. Персонажи Малыш Гео, Лопушок, Пчелка Жужа. Т. Г. Харько

	чего-либо, рассказывать о них, решать простые задачи на выкладывание фигур в ряд, выполнять физические упражнения.	Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 27)
<b>18 неделя</b> Игровая ситуация «Как ежик помог зверятам»	Развивать умения отсчитывать необходимое и определять недостающее количество предметов, сравнивать их по количеству, складывать фигуру «ежик» с помощью перемещения частей фигуры в пространстве.	1. Игры «Математические корзинки» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей), «Фонарики «Ларчик»; 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»; 3. Персонажи. Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 27)
<b>18 неделя</b> Игровая ситуация «Как зверята выступали на арене Цифроцирка»	Развивать умение составлять числовой ряд от одного до пяти, обозначать числа цифрами, аргументировать свой выбор, придумывать и составлять силуэт «бабочка», конструировать силуэт «гантель» по образцу, поддерживать беседу на тему «Выступление в цирке», придумывать и показывать действия сказочных артистов (элементы театрализации).	1. Игра «Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»; 3. «Забавные цифры» (персонажи Магнолик, Ёжик-наездник, Зайчик-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пёс-жонглёр); Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 33)
<b>19 неделя</b> Игровая ситуация «Как кораблик попал в шторм»	Развивать умение определять высоту предметов, их порядковый номер, решать логическую задачу на определение формы предмета, понимать пространственные характеристики «низкий», «верхний», «нижний», «между», тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз-рука».	1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх»; 2. Пособие «Игровизор + маркер и лист с изображением рыболовных сетей (по количеству детей). 3. Персонажи Гусь и Лягушки. Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 35)
<b>19 неделя</b> Игровая ситуация «Как команда кораблика наводила порядок после шторма»	Развивать умение составлять из фигур – головоломок «лесенку» по простому алгоритму (цвет и количество частей), придумывать и составлять силуэты «рыбки», называть их, видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты её решения, поддерживать беседу на предложенную тему.	1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх»; 2. «Чудо-соты» и «Фонарики» (по количеству детей); 3. Пособие «Коврограф «Ларчик»; 4. Персонажи Гусь и Лягушки, Китёнок Тимошка. Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 37)
<b>20 неделя</b> Игровая ситуация «Как друзья пили чай с пирогами»	Развивать умения сравнивать простые силуэты между собой и выбирать один по заданным признакам, с помощью системного оператора (технология ТРИЗ) называть состав пирогов, где их	1. Игры «Чудо - крестики 2» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»; 3. «Разноцветные верёвочки»; 4. Картинки с изображением пирогов, муки, яиц, молока, соли,

	выпекают, какие изделия из муки выпекали в прошлые времена, придумывать «пироги будущего» и составлять их силуэты из частей.	сахара, дрожжей, ягод, лепёшек, печи и духовки; 5. Схемы «Чашка»; 6. Персонажи Медвежонок Мишик и пчёлка Жужа. Т. Г. Харько Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 40)
<b>20 неделя</b> Игровая ситуация «Как Пчёлка Жужа угощала Девочку Дольку»	Развивать умения выбирать один предмет из трёх по заданным признакам, конструировать предметный контур корзины, составлять целое из двух, трёх, четырёх частей, участвовать в экспериментировании, находить фигуру-головоломку по описанию и составлять её, определять количество предметов.	1. Игры «Геоконт Малыш», «Чудо-цветик» и «Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»»; 3. Лист с изображениями корзин; 4. Персонажи девочка Долька и пчёлка Жужа. Т. Г. Харько Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 43)
<b>Февраль</b>		
<b>21 неделя</b> Игровая ситуация «Как Малыш Гео увидел волшебный цветок»	Развивать умения называть геометрические фигуры, сравнивать их по форме, конструировать квадрат из двух геометрических фигур путем наложения друг на друга, составлять силуэт «цветок» по образцу, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «над».	1. Игры «Чудо-соты 1» и «Прозрачный квадрат» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»»; 4. Персонажи Малыш Гео и Ворон Метр. Т. Г. Харько Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 45)
<b>21 неделя</b> Игровая ситуация «Как Малыш Гео узнал тайну волшебного цветка»	Развивать умения определять квадрат по признакам, конструировать фигуру «шапка-невидимка» путем перемещения частей в пространстве, придумывать и составлять силуэт «угощение», придумывать рассказ «Что увидели друзья во время путешествия», поддерживать беседы на предложенные темы.	1. Игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Прозрачный квадрат» и «Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»»; 3. Персонажи Малыш Гео и Ворон Метр. Т. Г. Харько Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 47)

<p><b>22 неделя</b> Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа наряжалась»</p>	<p>Развивать умения складывать фигуру «башмачок» путём перемещения частей в пространстве, находить геометрические фигуры по признакам (цвет и форма), выкладывать из них горизонтальный ряд, решать простую задачу на изменение положение фигур в ряду, придумывать и конструировать предметные силуэты, называть их.</p>	<p>1. Игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) и «Чудо-крестики 2» (по количеству детей), «Чудо-крестики 2 «Ларчик»; 2. Игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф «Ларчик»; 4. Персонаж Гусеница Фифа. Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 49)</p>
<p><b>22 неделя</b> Игровая ситуация «Как Крутик Пошел по загадочным следам»</p>	<p>Развивать умения решать логическую задачу на поиск предмета по признакам, придумывать и вышивать контур шляпки гриба, находить геометрические фигуры по признакам, ориентироваться в пространстве.</p>	<p>1. Игры «Шнур–затейник» и «Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик», «Игровизор + маркер»; 3. Персонажи Крутик По и Галчонок Каррчик. Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 53)</p>
<p><b>23 неделя</b> Игровая ситуация «Как зверята поменяли грибы на лепестки»</p>	<p>Развивать умения определять, сравнивать и отсчитывать необходимое количество предметов, находить предметы указанного цвета, составлять из частей силуэт «цифра «пять», придумывать и конструировать силуэты любых предметов, называть их, рассказывать, для чего они нужны.</p>	<p>1. Игры «Математические корзинки» и «Чудо-соты 1», «Чудо-цветик» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик», «Забавные цифры» 3. Персонаж Девочка Долька. Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 55)</p>
<p><b>23 неделя</b> Игровая ситуация «Как команда Кораблика получила подарки»</p>	<p>Развивать умения определять высоту предметов, понимать пространственные характеристики «верхний», «нижний», разворачивать предметы справа налево, придумывать и конструировать силуэты и контуры предметов, рассказывать о них.</p>	<p>1. Игры «Кораблик Плюх-Плюх», «Чудо-крестики 2», «Чудо-цветик» и «Геокопт Малыш» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик» 3. Персонажи Гусь и лягушки, Девочка Долька, Паучок. Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 58)</p>
<p><b>24 неделя</b> Игровая ситуация «Как прошло вечернее представление в Цифроцирке»</p>	<p>Развивать умения сортировать предметы и сравнивать их по цвету, составлять цифры «1», «2», «3» путем наложения пластинок друг на друга и на трафарет, обозначать числа цифрами, выполнять физические упражнения.</p>	<p>1. Игра «Прозрачная цифра» (по количеству детей); 2. Пособия «Коврограф «Ларчик», «Цветные квадраты», «Забавные цифры». Т. Г. Харько Методика познавательного -</p>

		творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 60)
<b>24 неделя</b> Игровая ситуация «Как Малыш Гео нашел грибы»	Развивать умения конструировать фигуру «самолет» путем перемещения частей в пространстве, отсчитывать заданное количество предметов, выкладывать из них горизонтальный ряд, делить предметы на подгруппы, беседовать на предложенные темы.	1. Игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) и «Математические корзинки» (по количеству детей); 3. Пособие «Коврограф «Ларчик», «Забавные цифры»; 4. Персонаж Малыш Гео. Т. Г. Харько Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 65)
<b>Март</b>		
<b>25 неделя</b> Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа нашла льдинки»	Развивать умения ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «вверх», «вниз», отсчитывать необходимое количество клеток, называть геометрические фигуры, составлять предметный силуэт путем наложения пластинок на схему.	1. Игра «Прозрачный квадрат», (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик», «Цветные квадраты»; 3. Персонаж Гусеница Фифа. Т. Г. Харько Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр.69)
<b>25 неделя</b> Игровая ситуация «Как Ворон Метр подарил улыбку жителям Фиолетового Леса»	Развивать умения трансформировать одни геометрические фигуры в другие, конструировать контур «улыбка», придумывать и составлять силуэты, рассказывать о них, рассуждать на тему «Зачем человеку улыбка».	1. Игры «Геоконт Малыш» (по количеству детей); 2. Пособие «Геоконт Великан» 3. Персонажи Паучок и Ворон Метр. Т. Г. Харько Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 71)
<b>26 неделя</b> Игровая ситуация «Как друзья украшали ёлку в Цифроцирке»	Развивать умения обозначать числа цифрами, придумывать и конструировать силуэт «ёлочка», составлять силуэт «гантель» по образцу, решать задачи с противоречием (технология ТРИЗ), находить геометрические фигуры по признакам (цвет, размер, форма), составлять из них горизонтальный ряд с учётом пространственного положения относительно друг друга.	1. Игры «Фонарики», «Математические корзинки 10» (игровое поле от 1 до 5), «Чудо-крестики 2» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»; 3.«Забавные цифры» (персонажи Магнолик, Ёжик- наездник, Зайчик-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пёс-жонглёр); 4.Т. Г. Харько Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр.73)
<b>26 неделя</b> Игровая ситуация «Как команда Кораблика получила	Развивать умения определять высоту предметов, понимать пространственные характеристики «верхний», «нижний», разворачивать предметы справа налево, придумывать и конструировать силуэты	1. Игры «Кораблик Плюх-Плюх», «Геоконт Малыш», «Чудо-цветик» и «Чудо-крестики 2» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»;

подарки»	и контуры предметов, рассказывать о них, решать задачи с противоречием (технология ТРИЗ), составлять «плот» из фигур-головоломок по образцу.	3. Силуэтная схема «плот»; 4. Персонажи Гусь и Лягушки, мальчик Гео, Паучок Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса».
<b>27 неделя</b> Игровая ситуация «Как в Фиолетовом лесу выпал снег»	Развивать умения находить геометрические фигуры по признакам (форма, цвет, размер), придумывать и конструировать из них узор, составлять фигуру из разного количества частей, придумывать и конструировать разные силуэты, сортировать фигуры по форме.	1. Игры «Чудо-крестики 2», «Геоконт Малыш», «Чудо-цветик» и «Прозрачный квадрат» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик», 3. Схема «пятидолька». Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 63)
<b>27 неделя</b> Игровая ситуация «Как Медвежонок с Галчонок поссорились и помирились»	Развивать умения находить геометрические фигуры по признакам (форма и цвет), решать задачи на пересечение множеств (круги Эйлера), предлагать варианты решения проблемной ситуации, конструировать фигуры «башмачок» и «самолёт» путём перемещения частей в пространстве.	1. Игры «Чудо-крестики 2» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей), «Чудо-крестики 2, «Ларчик»; 2. Пособие «Коврограф «Ларчик», «Разноцветные верёвочки», «Круговерт и стрелочка»; 3. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик и Краб Крабыч. Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 67)
<b>28 неделя</b> Игровая ситуация «Как зверята поменяли грибы на лепестки»	Развивать умения определять, сравнивать и отсчитывать необходимое количество предметов, отгадывать загадки про цвета, находить предметы указанного цвета, составлять из частей силуэт «цифра “пять”», придумывать и конструировать силуэты любых предметов, называть их, рассказывать, для чего они нужны.	1. Игры «Математические корзинки 10» (игровое поле от 1 до 5), «Чудосоты 1» и «Чудо-цветик» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»; 3. «Забавные цифры» (персонажи Зайчик-укротитель, Пёс-жонглёр), мальчик Гео; Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 55)
<b>28 неделя</b> Игровая ситуация «Как артисты Цифро цирка плавали на Кораблике Плюх-Плюх»	Развивать умения группировать предметы по цвету, определять высоту, находить предметы по порядку, сортировать их пространственному положению, решать логическую задачу на поиск предмета по признаку, составлять силуэт «дерево» по схеме,	1. Игры «Кораблик Плюх-Плюх» и «Фонарики» (по количеству детей); 3. Две схемы «дерево»; 4. Персонажи Гусь и Лягушки, Зайчик-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пёс-жонглёр (пособие «Забавные

	видеть проблему в простой ситуации и предлагать варианты её решения.	цифры») Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса (стр. 82)
<b>Апрель</b>		
<b>29 неделя</b> Игровая ситуация «Как на Чудо-островах появилась необычная машина»	Развивать умения называть виды транспорта (наземный, воздушный, водный), составлять силуэт «легковая машина» по образцу, заменять в нём одни части на другие, придумывать хорошее и плохое в предмете (технология ТРИЗ), решать проблемную ситуацию, конструировать фигуру за счёт перемещения частей в пространстве.	1. Игры «Чудо-соты 1» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»»; 3. Персонажи Медвежонок Мишик, Пчёлка Жужа. Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 99)
<b>29 неделя</b> Игровая ситуация «Как Ворот Метр помог команде корабляка спастись от Жука»	Развивать умения сортировать флажки по цвету и пространственному положению, находить предмет по высоте, менять пространственное положение флажков, составлять силуэт «жук» по образцу, видеть в ситуации проблему и решать её, менять характеристики предмета на противоположные (технологии ТРИЗ).	1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх» и «Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2. Игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф «Ларчик»»; 4. Схема «жук»; 5. Персонажи Ворон Метр, Гусь и Лягушки. Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 109)
<b>30 неделя</b> Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа делили фигуры»	Развивать умения решать задачи на пересечении множеств (круги Эйлера), придумывать и составлять предметные силуэты и рассказывать о них, ориентироваться на плоскости, предлагать варианты решения проблемной ситуации.	1. Игры «Фонарики» (по количеству детей) «Фонарики «Ларчик»»; 2. Пособие «Коврограф «Ларчик», «Круговерт и стрелочка», «Разноцветные верёвочки», «Цветные квадраты»; 3. Персонажи Гусеница Фифа, Лопушок, Магнолик. Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 118)
<b>30 неделя</b> Игровая ситуация «Как команда кораблика готовилась поздравлять Девочку Дольку»	Развивать умения группировать предметы по цвету и пространственному положению, определять высоту предметов, придумывать и конструировать силуэт «подарок», делать гимнастику только одной частью тела (технология ТРИЗ).	1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх» (по количеству детей); 2. Игры по выбору детей. 3. Персонажи Гусь-капитан и Лягушки-матросы, мальчик Гео. Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки

		фиолетового леса» (стр. 121)
<b>31 неделя:</b> Игровая ситуация «Как друзья поздравляли Пчёлку Жужу»	Развивать умения вышивать контур прямоугольника, придумывать и достраивать его до предметного изображения, сравнивать фигуры друг с другом, составлять из четырёх прямоугольников два квадрата, придумывать, как можно использовать предмет (технология ТРИЗ), достраивать квадрат до предметного силуэта, придумывать и показывать танец персонажа (элементы театрализации)	1. Игры «Шнур - затейник» и «Чудо-крестики 2» (по количеству детей); 2. Персонажи Медвежонок Мишик, мальчик Гео, Пчёлка Жужа. Т. Г. Харько Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр.125)
<b>31 неделя</b> Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа ловили бабочку»	Развивать умения составлять силуэт «бабочка» из частей по словесному описанию, ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «вправо», «влево», «верх», «вниз», предлагать варианты решения проблемной ситуации, придумывать и конструировать предметные силуэты, рассказывать о них, выполнять физические упражнения.	1. Игры «Фонарики» (по количеству детей); 2. Игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф «Ларчик», «Цветные квадраты»; 4. Персонаж Лопушок и Гусеница Фифа. Т. Г. Харько Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 137)
<b>32 неделя</b> Игровая ситуация «Как птичка осталась на Поляне Чудесных Цветов»	Развивать умения составлять фигуру из шести меньших частей, складывать фигуру «домик» путём перемещения частей в пространстве, конструировать силуэт «птичка» по образцу, называть жилище птиц.	1. Игры «Квадрат Воскобович» (двухцветный) и «Чудо-цветик» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»; 3. Схема «Птичка»; 4. Персонажи Девочка Долька и Ворон Метр. Т. Г. Харько Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 139)
<b>32 неделя</b> Игровая ситуация «Как Кораблик Плюх-Плюх путешествовал»	Развивать умения сортировать флажки по цвету и пространственному положению, понимать пространственные характеристики «верхний», «нижний», «между», определять высоту и порядковый номер мачты, сравнивать предметы по количеству, называть целое по какой-либо части (технология ТРИЗ), придумывать и конструировать контур «флажок».	1. Игры «Кораблик Плюх-Плюх», «Счётовозик» и «Геоконт Малыш» (по количеству детей); 2. Персонажи Гусь и Лягушки, Магнолик и Паучок. Т. Г. Харько Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр .143)
<b>Май</b>		
<b>33 неделя</b> Игровая ситуация «Как малыш Гео вызывал артистов Цифроцирка»	Развивать умения сортировать предметы по цвету, составлять цифры «4» и «5» из частей путём наложения пластинок на трафарет и друг на друга, понимать	1. Игры «Прозрачная цифра» и «Фонарики» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик», «Цветные квадраты», «Забавные цифры» (персонажи Крыса-силачка и

	пространственные характеристики «перед», «после», обозначать числа цифрами, находить геометрические фигуры по признакам (цвет, размер, форма), придумывать и показывать физические упражнения.	Пёс-жонглёр, Магнолик), Малыш Гео; 3. Предметы для физкультурных упражнений. Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 148)
<b>33 неделя</b> Игровая ситуация «Как артисты Цифроцирка заблудились в лесу»	Развивать умения обозначать числа цифрами (1,3 и 6), считать, сравнивать предметы по количеству, ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «верх», «вниз», находить заданные фигуры среди множества других, составлять квадрат из других геометрических фигур путём наложения пластинок друг на друга, предлагать варианты решения проблемной ситуации.	1. Игры «Математические корзины 10» и «прозрачный квадрат» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик», «Разноцветные верёвочки», «Кружки и зажимы»; 3. «Забавные цифры» (персонажи Ёжик-наездник, Мышка-гимнастка, Кот-акробат), Ворон Метр. Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 140)
<b>34 неделя</b> Игровая ситуация «Как Гео и Мишик составляли формочки»	Развивать умения анализировать структуру фигур и называть части, из которых они составлены, конструировать фигуры из частей, называть целое по части целого (технология ТРИЗ), разное окружение одного предмета (технология ТРИЗ).	1. Игра «Логоформочки 3» (по количеству детей); 2. Персонажи мальчик Гео и медвежонок Мишик. Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 152)
<b>34 неделя</b> Игровая ситуация «Как пчелка Жужа путешествовала»	Развивать умения ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «верх», «вниз» находить среди множества фигур заданные по форме, придумывать и конструировать головной убор для сказочного персонажа, составлять из частей геометрических фигур знакомые предметные силуэты и придумывать свои, рассказывать о назначении предметов.	1. Игры «Прозрачный квадрат» и «Логоформочки 3» (по количеству детей); 2. Игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф «Ларчик», «Разноцветные верёвочки», «Кружки и зажимы», «Цветные квадраты»; 4. Схема «туфелька»; 5. Персонаж пчёлка Жужа. Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 158)
<b>35 неделя</b> Игровая ситуация «Как буря потрепала Кораблик Плюх-Плюх»	Развивать умения находить флажки по признакам, отсчитывать нужное количество, складывать фигуру «лодочка» путём перемещения частей в пространстве, придумывать и вышивать контур «рыбка», понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «верх», «вниз».	1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх», «Шнур-затейник» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей); 2. Персонажи Гусь-капитан и Лягушки-матросы. Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 158)

<p><b>35 неделя</b> Игровая ситуация «Как пчелка Жужа составила букет»</p>	<p>Развивать умения решать задачу на составление целого из определённого количества частей, придумывать и конструировать контур «ваза», обозначать числа цифрами, отсчитывая необходимое количество предметов, сравнивать их по количеству.</p>	<p>1. Игры «Чудо-цветик» и «Математические корзинки 10» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»; 3. Персонажи «Забавные цифры» (Ёжик - наездник, Зайчик-укротитель, Мышка-гимнастка, Кот-акробат); 4. Пчелка Жужа. Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 170)</p>
<p><b>36 неделя</b> Игровая ситуация «Как друзья добрались до Поляны Золотых Плодов»</p>	<p>Развивать умения составлять из фигур-головоломок башню по простому алгоритму (цвет), называть виды воздушного транспорта, придумывать и конструировать их силуэты, трансформировать одну геометрическую фигуру в другую, предлагать варианты, решения проблемной ситуации.</p>	<p>1. Игры «Чудо-крестики 2» и «Геокопт Малыш» (по количеству детей); 2. Игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф «Ларчик»; 4. Персонажи Медвежонок Мишик, мальчик Гео, Паучок. Т. Г. Харько Методика познавательного- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 172)</p>
<p><b>36 неделя</b> Игровая ситуация «Как друзья разгадывали загадки»</p>	<p>Развивать умение отгадывать загадки о геометрических фигурах, находить фигуры по количеству углов и сторон (квадрат и прямоугольник), по описанию их признаков (цвет и размер), придумывать и составлять из геометрических фигур силуэты чего-либо, рассказывать о них, решать простые задачи на выкладывание фигур в ряд, выполнять физические упражнения.</p>	<p>1. Игры «Чудо-крестики 2» и «Фонарики» (по количеству детей), «Фонарики «Ларчик»; 2. Пособие «Коврограф «Ларчик»; 3. Персонажи Малыш Гео, Лопушок, Пчелка Жужа. Т. Г. Харько Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр. 27)</p>

### 3. Организационный раздел

#### 3.1. Методическое и материально-техническое обеспечение программы

##### Условия реализации Программы

Формирование групп осуществляется через заключение договора с родителями (законными представителями) детей об оказании дополнительных платных образовательных услуг на основе учета индивидуальных и возрастных особенностей детей.

Услуга проводится в специально созданной специфической среде оборудованной как центр интеллектуального развития «Умноград».

**Мебель:** шкафы для пособий, стол и стул для педагога, столы и стулья для детей,  
**Пособия в интерьере комнаты:** многофункциональное универсальное пособие «Фиолетовый лес», все персонажи фиолетового леса, забавные цифры, мольберт, магнитная доска, настенный ковровограф «Ларчик», настенные пособия «Геоконт», конструктор букв.

**Техническое оборудование:** ноутбук, магнитофон, интерактивная доска, интерактивная передвижная панель.

**Учебно-методические и игровые материалы по программе.**

### Методическая литература

№ п\п	Название пособия	Количество
1.	Харько Т.Г. Методика познавательного-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет). - СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2016.- 304с.	1
2.	Харько Т.Г. Методика познавательного – творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Средний дошкольный возраст. – СПб. ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2013 -192с.	1
3.	Харько Т.Г. Методика познавательного – творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Ранний и младший возраст. – СПб. ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2015 -208с.	1
4.	Методические рекомендации «Геоконт»	22
5.	«Малыш ГЕО, ворон МЕТР и Я, дядя Слава или сказка об удивительном геоконте», методическая сказка	6
6.	Пособие «Лабиринты букв» (гласные)	4
7.	Пособие «Лабиринты букв» (согласные)	4
8.	Пособие «Лабиринты цифр»	4
9.	«Игровой калейдоскоп» (приложение к игровизору)	4
10.	«Катя, Рыжик и Рыбка» (приложение к игровизору)	4
11.	«Тайна Ворона Метра, или Сказка об удивительных приключениях-превращениях Квадрата», методическая сказка.	4
12.	Методическое пособие «Двухцветный квадрат Воскобовича» (Схемы сложения) (2-5 лет)	30
13.	Методическое пособие «Квадратные забавы» (3-10 лет)	26
14.	Методическое пособие «Змейка - приемы сложения»	26
15.	Методическое пособие «Нетающие льдинки озера Айс»	1
16.	Методические рекомендации к игровому комплекту «Ларчик» и к игровому комплекту «МиниЛарчик»	5

### Демонстрационный материал

<b>№ п\п</b>	<b>Название пособия</b>	<b>Количество</b>
1.	Коврограф «Фиолетовый цвет»	1
2.	Геоконт большой	2
3.	Резинка «Радуга» (набор 7 цветов)	2
4.	«Демонстрационный конструктор букв»	2
5.	«Ворон Метр» (персонаж)	1
6.	«Паучок» (персонаж)	1
7.	«Малыш Гео» (персонаж)	1
8.	«Медвежонок Мишик» (персонаж)	2
9.	«Незримка Всясь» (персонаж)	1
10.	«Пчёлка Жужа» (персонаж)	1
11.	«Лопушок» (персонаж)	1
12.	«Гусь капитан и лягушки матросы» (персонажи)	1
13.	«Чудо крестики 2 Ларчик»	1
14.	«Чудо соты 1 Ларчик»	1
15.	«Прозрачная цифра»	1
16.	Коврограф «Долгоиграющий восторг»	1
17.	Касса трехрядная	1
18.	Буквы, цифры, знаки	1
19.	Забавные буквы из буквоцирка (гласные)	1
20.	Забавные цифры из цифроцирка (1-0)	1

### Раздаточный материал

<b>№ п\п</b>	<b>Название пособия</b>	<b>Количество</b>
1.	Коврограф-миниларчик	16
2.	Геоконт средний	20
3.	Комплект к коврографу Ларчик «Образные карточки»	8
4.	Комплект к коврографу Ларчик «Разноцветные веревочки»	17
5.	Комплект к коврографу Ларчик «Круговерт и стрелочка»	17
6.	Комплект к коврографу Ларчик «Разноцветные кружки»	17
7.	Комплект к коврографу Ларчик «Слон и слоник»	17
8.	Зажимы на липучке для коврографа	20
9.	Комплект для коврографа «Кармашки»	10
10.	Карточки отрицания на прозрачной основе	6
11.	Набор карточек «Разноцветные гномы»	10
12.	Комплект к коврографу «Образные карточки»	16
13.	Конструктор букв	16
14.	Двухцветный квадрат Воскобовича	30
15.	Игра-головоломка «Змейка»	26

16.	Серия «Эрудит» - «Яблонька»	4
17.	Серия «Эрудит» - «Ромашка»	4
18.	Серия «Эрудит» - «Парусник»	4
19.	Серия «Эрудит» - «Снеговик»	4
20.	«Игровизор» - игровой графический тренажер	30
21.	Маркеры (цвет голубой)	30
22.	Шнур-затейник	16
23.	Шнур-мальш	18
24.	Чудо крестики 2	12
25.	Чудо соты 1	12
26.	Математические корзинки	12
27.	Чудо цветик	12
28.	Кораблик «Плюх-плюх»	12
29.	Счетовозик	12
30.	Прозрачный квадрат	12

#### 4. Список литературы

1. Буйлова Т.Н. Технология разработки и оценки дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ: новое время – новые подходы. Методическое пособие. – М.: Педагогическое общество России, 2015. – 272с.
2. Михайлова З.А., Чеплашкина И.Н, Харько Т.Г. Предматематические игры для детей младшего возраста: Учебно – методическое пособие. – СПб: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2015 -80с.
3. Харько Т.Г., Воскобович В.В. Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей дошкольного возраста 3 -7 лет «Сказочные лабиринты игры». - ООО «РИВ», 2007-110с.
4. Харько Т. Г. Методика познавательного - творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» средний и старший дошкольный возраст. – СПб. ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «Детство – пресс», 2012г.
5. Харько Т.Г. Методика познавательного – творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Средний дошкольный возраст. – СПб: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2013 -192с.
6. Воскобович В.В. «Реализация ФГОС средствами технологии интеллектуально-творческого развития детей дошкольного и младшего школьного возраста «Сказочные лабиринты игры» г. Санкт-Петербург 2014г.
7. Харьков Т.Г., Воскобович В.В. Развивающие игры Воскобовича, 2007 г.
8. Воскобович В.В., Вакуленко Л. С. Развивающие игры В. Воскобовича сборник методических материалов.