

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ «ДЕТСКИЙ САД №15»  
ЭНГЕЛЬСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА САРАТОВСКОЙ ОБЛАСТИ**

ПРИНЯТО:  
на заседании педагогического совета  
МБДОУ «Детский сад № 15» ЭМР  
Саратовской области  
протокол № 1 от 20.08.2018 года

УТВЕРЖДАЮ  
Заведующий МБДОУ  
«Детский сад №15» ЭМР  
Саратовской области  
Е.А. Любакова  
Приказ № 146 от 21.08.2018 года



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА  
ПО ПОЗНАВАТЕЛЬНОМУ РАЗВИТИЮ  
«СТРАНА ЗНАНИЙ»**

(Срок реализации 2 год)

Разработчик программы:  
воспитатель  
Мелюкова Наталья Николаевна

Адрес:  
413116, Саратовская область, г. Энгельс, ул. Весенняя 10-а

город Энгельс, 2018 год

## СОДЕРЖАНИЕ

№	Содержание	Страницы
1.1.	Пояснительная записка	3
1.2.	Цели и задачи программы	4
1.3.	Принципы формирования программы	5
1.4.	Планируемые результаты и развивающее оценивание качества образовательной деятельности по программе	6
2.	Учебно-тематический план	6
3.	Условия реализации	12
4.	Материально-техническое оснащение образовательного процесса	13
5.	Обеспечение образовательного процесса программным материалом	13
5.1.	Методическое обеспечение	13
6.	Перечень нормативных и нормативно-методических документов	14
7.	Приложения	15

В концепции модернизации российской системы образования определена важность и значение системы дополнительного образования. Она способствует развитию склонностей, способностей, интересов социального и профессионального самоопределения детей и молодежи. Развитие дополнительного образования рассматривается как одно из приоритетных направлений образовательной политики.

Дополнительное образование детей – целенаправленный процесс воспитания, развития личности и обучения посредством реализации дополнительных образовательных программ, оказания дополнительных образовательных услуг и информационно-образовательной деятельности за пределами основных образовательных программ в интересах человека, государства. Образовательный процесс построен на принципах развивающего обучения и обеспечивает информационную, обучающую, воспитывающую, развивающую, социализирующую функции. Система дополнительного образования МБДОУ «Детский сад №15» направлена, прежде всего, на развитие творческих, познавательных способностей воспитанников.

Дополнительная образовательная программа МБДОУ «Детский сад №15» направлена на познавательно – творческое развитие дошкольников в игровой интегрированной деятельности. В выстраивании образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам МБДОУ «Детский сад №15» руководствуется нормативно-правовыми документами:

- Федеральный закон от 29.12.2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- приказ Министерства образования и науки РФ от 29.08.2013 года № 1008 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

## **1.1. Пояснительная записка**

За последние несколько лет произошли принципиальные изменения в экономике и обществе. Возникла необходимость обновления российского дошкольного образования в соответствии с новыми требованиями Федерального государственного стандарта.

Появление ФГОС ДО положило начало интенсивному обсуждению вопросов, связанных с обновлением содержания дошкольного образования, с новыми методами и формами работы педагогов, с апробацией в широкой практике новых педагогических технологий.

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения. Именно в играх лучше всего развивается восприятие, внимание, память, мышление и творческие способности. Существует большое количество игр, способствующих развитию воображения и познавательных способностей детей дошкольного возраста. Важно подбирать те технологии и методики, которые помогают не только решить данную задачу, но заинтересовать как педагога, так и детей. Данная задача полностью реализуется посредством технологии В.В. Воскобовича.

### ***Направленность программы***

Данная программа является образовательно-развивающей и направлена на познавательно - творческое развитие ребенка, его познавательных и творческих способностей, а также способствует успешной социализации, речевому и художественно – эстетическому развитию, формированию представлений ребенка о мире природы и человека.

### ***Актуальность.***

Развивающая технология «Сказочные лабиринты игры» В.В.Воскобовича отвечает современным тенденциям дошкольного образования. Использование игр в педагогической практике способствует полноценному проживанию ребенком всех этапов детства, поскольку игровые пособия направлены на решение ряда возрастных задач, связанных с познавательным и социальным развитием. Использование игровой деятельности для организации совместной деятельности взрослого и ребенка по решению различных образовательных задач позволяет реализовать индивидуализацию в качестве основного принципа современного дошкольного образования.

### ***Новизна***

Технология «Сказочные лабиринты игры» заключается в вариативном дидактическом сопровождении становления интеллектуальных, социальных и творческих умений детей в организованной совместной деятельности взрослого и ребенка.

### ***Практическая значимость***

Практическая значимость технологии «Сказочные лабиринты игры» заключается в повышении образовательного потенциала предметно – развивающей среды ДОО и повышения эффективности воспитательно – образовательного процесса.

- наличие потенциала по развитию интеллектуальных, социальных и творческих умений детей.

## **1.2. Цели и задачи программы**

**Цель программы.** Развить интересы детей, воображение и творческую активность с использованием технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры». Создание условий для принятия детьми решений, выражения своих чувств и мыслей.

### **ЗАДАЧИ:**

#### ***обучающие:***

- приобщать детей к социокультурным нормам, традициям семьи, общества, государства;
- развивать познавательные интересы, любознательность;
- развивать речевое творчество, которое реализуется в придумывании новых сказок с героями;
- формировать у детей эстетическое отношение к окружающему миру;
- освоить способы действия работис разными видами конструкторов;

#### ***развивающие:***

- совершенствовать навыки планирования своей деятельности;
- способствовать накоплению детского познавательно – творческого опыта через практическую деятельность;
- совершенствовать у детей процессы анализа, сравнения, воображения и памяти;
- развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения;
- развивать крупную и мелкую моторику рук;

### ***воспитательные:***

- создать условия для становления у дошкольников элементов коммуникативной культуры: умения слушать друг друга и договариваться между собой;
- поощрять у детей проявление самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в игровой и творческой видах деятельности.

### **1.3. Принципы формирования программы**

Работа по программе дополнительного образования строится на следующих принципах.

**Принцип новизны** - позволяющий преодолевать стереотипы и однообразие.

**Принцип психологического комфорта** – создание условий, в которых дети чувствуют себя «как дома», снятие стрессообразующих факторов, ориентация детей на успех и, главное, ощущение радости, получение удовольствия от самой деятельности.

**Принцип творчества (*креативности*)** – максимальная ориентация на творческое начало, приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

**Принцип целостного представления о мире** – формирование личностного отношения ребенка к полученным знаниям, а также умения применять их в своей практической деятельности.

**Принцип вариативности** – развитие у детей вариативного мышления, т.е. понимания возможности различных вариантов решения задачи, умение искать выход из трудного положения, понимать, что безвыходных ситуаций практически не бывает. Кромеэто, этот принцип дает свободу творчества самому педагогу, помогает ему находить различные варианты реализации требуемого содержания в работе с детьми.

**Принцип индивидуальных особенностей детей и обеспечение им продвижения вперед своим темпом** - так, один ребенок ограничится минимумом, а другой возьмет все и пойдет дальше. Все остальные разместятся в промежутке между этими двумя уровнями в соответствии со своими способностями, возможностями и познавательными мотивами, т.е. дети самостоятельно выберут свой уровень по своему возможному максимуму.

**Принцип систематичности** – непрерывность и регулярность занятий. Систематические занятия способствуют не только достижению эффективности обучения, но и дисциплинируют детей, приучают их к методичной регулярной работе и доведению до конца начатого дела.

#### 1.4. Планируемые результаты и развивающее оценивание качества образовательной деятельности по программе

В процессе освоения программы ребенком формируются следующие умения:

- осуществлять действие по образцу и заданному правилу;
- уметь выделять параметры объекта, поддающиеся измерению;
- уметь владеть вербальными и невербальными средствами общения;
- уметь использовать наглядные модели, отражающие пространственное расположение предметов или соотношения между предметами или их частями;
- объяснять и обсуждать, отстаивать свое мнение, рассуждая на различные темы.

**Диагностика по программе осуществляется по двум направлениям.**

Направление	Показатели	Информационный материал
личностное	Изменение личностных качеств ребенка	Наблюдения педагога, анкеты, тесты
внешнее	Сформированность познавательных и практических умений и навыков; самостоятельности; владение вербальными и невербальными средствами общения	Результаты викторин, участие в играх.

Диагностика проводится в форме бесед, наблюдений, участия воспитанников в играх, викторинах. Итоговая диагностика проводится в мае. Эффективность данной программы рассматривается в двух направлениях: личностном и внешнем.

#### 2. Учебно-тематический план

Образовательный процесс программы дополнительного платного образования по познавательно - творческому развитию детей, организован на базе МБДОУ «Детский сад № 15»:

Возраст	Кол –во академических часов в неделю	Кол – во в год
Средний возраст	2	54
Старший дошкольный возраст	2	54

## Учебный план

№	Наименование игр	Что развивает игра	Кол – вочасов теория/практика	
			Средний возраст	Старший дошкольный возраст
	«Волшебная восьмерка I»	Способствует развитию у ребенка памяти, внимания, воображения, мелкой моторики рук, пространственного и логического мышления, умения считать, составлять цифры и образные фигуры.	1/2	1/5
	«Геовизор»	Развивает сенсорные способности детей: эталоны формы, величины; - мелкую моторику рук; - познавательные способности: внимание, память, мышление, воображение, речь; - творческие способности: воспроизведение нетипичных изображений предметов.	-	1/5
	«Геоконт Великан»	Развитию сенсорных способностей (восприятие цвета, формы, величины); совершенствованию интеллекта (внимания, памяти, мышления, воображения, речи); тренировке мелкой моторики кисти и пальцев); освоению геометрических представлений, пространственных отношений, букв и цифр; развитию творческих способностей.	1/4	1/4
	«Геоконт Малыш»	Развитию сенсорных способностей (восприятие цвета, формы, величины); совершенствованию интеллекта (внимания, памяти, мышления, воображения, речи); тренировке мелкой моторики кисти и пальцев); освоению геометрических представлений, пространственных отношений, букв и цифр; развитию творческих способностей.	1/10	1/11
	«Игровизор + маркер»	Совершенствуют три группы навыков: аналитические, творческие, моторные. Ребенок	1/2	1/7



		учится ориентироваться в пространстве, разбирается в формах и размерах, изучает понятие «симметрии» и сравнивает изображения по всем этим признакам.		
	«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)	Развивает мелкую моторику рук, пространственное мышление, сенсорные способности, мыслительные процессы, умение конструировать, творчество.	1/12	1/8
	«Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный)	Развивает мелкую моторику рук, пространственное мышление, сенсорные способности, мыслительные процессы, умение конструировать, творчество.	-	1/2
	«Конструктор букв»	С помощью игры ребенок запоминает графический образ буквы; развивает координацию движений, укрепляет тактильную память; способствует быстрому усвоению правильного облика буквы.	-	1/6
	«Кораблик Брызг – брызг»	Игра развивает мелкую моторику, внимание, память, мышление, дает представление о математических понятиях, о цвете, высоте, пространственном расположении предметов, условной мерке, количестве предметов, их порядковом номере и цифровом ряде.	-	1/4
	«Кораблик Плюх-Плюх»	Игра способствует развитию: сенсорных способностей (ребенок раскладывает предметы в группы по одному признаку-цвету); мелкой моторики рук; внимания, мышления, памяти, речи; математических представлений (ребенок узнает, что значит высокий и низкий, определяет, где флажков на мачтах много, мало, поровну, учится считать).	1/9	-
	«Лепестки»	- освоение счета, пространственного расположения и его смыслового отражения в речи; - умения считать, отсчитывать нужное количество, определять порядковый номер; - внимание, память, воображение.	1/1	1/3

	«Логоформочки 3»	<ul style="list-style-type: none"> <li>- освоение названий и структуры геометрических фигур, пространственных отношений (верх, низ, лево, право);</li> <li>- составление предметных силуэтов из частей;</li> <li>- внимание, память, воображение;</li> <li>- умение сравнивать, анализировать, синтезировать;</li> <li>- мелкую моторику рук.</li> </ul>	1/4	-
	«Логоформочки 5»	<ul style="list-style-type: none"> <li>- освоение названий и структуры геометрических фигур, пространственных отношений (верх, низ, лево, право);</li> <li>- составление предметных силуэтов из частей;</li> <li>- внимание, память, воображение;</li> <li>- умение сравнивать, анализировать, синтезировать;</li> <li>- мелкую моторику рук.</li> </ul>	-	1/5
	«Математические корзинки 10»	<p>В игре развиваются: мелкая моторика руки (ребенок манипулирует грибочками и корзинками, обводит их карандашом, раскрашивает или заштриховывает изображение); сенсорные способности (восприятие цвета); психологические процессы (внимание, память, мышление). Это помогает наилучшему освоению им состава числа и счетной деятельности.</p>	1/2	1/5
	«Математические корзинки 5»	<p>В игре развиваются: мелкая моторика руки (ребенок манипулирует грибочками и корзинками, обводит их карандашом, раскрашивает или заштриховывает изображение); сенсорные способности (восприятие цвета); психологические процессы (внимание, память, мышление). Это помогает наилучшему освоению им состава числа и счетной деятельности.</p>	1/3	-
	Пособие «Коврограф „Ларчик“»	<p>Что развивает математическое, речевое развитие, экологическое образование, знакомство с предметным миром и многое другое.</p>	1/36	1/42
	«Прозрачная буква»	<p>Игра развивает:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- умение сортировать пластинки по цвету, количеству и пространственному расположению полосок;</li> </ul>	-	1/2

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- умение составлять буквы по образцу и памяти;</li> <li>- объем и концентрацию внимания, память, умение анализировать, сравнивать;</li> <li>- воображение, творческие способности;</li> <li>- мелкую моторику рук.</li> </ul>		
	«Прозрачная цифра»	<p>Игра развивает:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- умение сортировать пластинки по цвету, количеству и пространственному расположению полосок;</li> <li>- умение составлять цифры от 0 до 9 по образцу и памяти;</li> <li>- объем и концентрацию внимания, память, умение анализировать, сравнивать;</li> <li>- воображение, творческие способности;</li> <li>- мелкую моторику рук.</li> </ul>	1/2	1/8
	«Прозрачный квадрат»	<p>Игра развивает:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- освоение названий и структуры геометрических фигур, их размера;</li> <li>- умение составлять геометрические фигуры из частей, понимание соотношения целого и части;</li> <li>- умение конструировать предметные силуэты путем наложения или приложения пластинок.</li> <li>- внимание, память, воображение, умение анализировать, сравнивать, творческие способности, речь, мелкую моторику рук.</li> </ul>	1/6	1/10
	«Счетовозик»	<p>Игра развивает:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- освоение порядкового и количественного счета;</li> <li>- соотнесение цифры и количества;</li> <li>- сравнение чисел первого и второго десятка, состав чисел второго десятка;</li> <li>- сложение чисел, решение простейших арифметических задач;</li> <li>- внимание, память, элементы логического мышления;</li> <li>- мелкую моторику рук.</li> </ul>	-	1/3
	«Фонарики “Ларчик»	<p>Развивают логическое, творческое мышление. Способствует изучает формы и цвета, учится сравнивать и классифицировать предметы по различным признакам; развитию воображения и пространственного мышления; совершенствуют мелкую</p>	1/2	1/1

		моторику и координацию движений.		
	«Фонарики»	Развивают логическое, творческое мышление. Способствует изучает формы и цвета, учится сравнивать и классифицировать предметы по различным признакам; развитию воображения и пространственного мышления; совершенствуют мелкую моторику и координацию движений.	1/9	-
	«Черепашки "Ларчик"»	Способствует развитию воображения, памяти, моторики рук, даст элементарные математические знания.	1/1	-
	«Черепашки "Пирамидка"»	Способствует развитию воображения, памяти, моторики рук, даст элементарные математические знания.	1/1	-
	«Чудо – соты «Ларчик»»	Способствует: развитию воображения, творческих и сенсорных способностей ( восприятие цвета, формы, величины); совершенствованию интеллекта (внимание, память, мышление, речь); тренировке мелкой моторики руки, тактильно-осозательных анализаторов; освоению количественного счета. Пространственных отношений.	1/3	-
	«Чудо – крестики 2 «Ларчик»»	Способствует: развитию внимания, памяти, воображения, творческих способностей, различению цветов радуги, геометрических фигур, их размера, развивает умения «читать» схемы, сравнивать и составлять целое из частей.	1/2	1/1
	«Чудо-крестики 2 »;	Способствует: развитию внимания, памяти, воображения, творческих способностей, различению цветов радуги, геометрических фигур, их размера, развивает умения «читать» схемы, сравнивать и составлять целое из частей.	1/10	1/17
	«Чудо-соты 1»	Способствует развитию творческого и логического мышления; . совершенствует внимание и память; развитию цветовосприятия, понимания формы; развитию мелкой моторики и координации движений.	1/18	1/10

	«Чудо-цветик»	<ul style="list-style-type: none"> <li>- освоение состава числа в пределах 10, соотношения целого и части (дробей);</li> <li>- умение составлять целое из частей по схематичному рисунку и собственному замыслу;</li> <li>- умение анализировать, сравнивать;</li> <li>- внимание, память;</li> <li>- воображение, творческие способности;</li> <li>- мелкую моторику рук.</li> </ul>	1/7	1/8
	«Шнур – затейник»	<ul style="list-style-type: none"> <li>- умение ориентироваться на плоскости (верхний, средний, нижний ряд);</li> <li>- умение вышивать различные узоры по схеме и графическому диктанту;</li> <li>- освоение моторного образа цифры, буквы, составление слов и их написание;</li> <li>- внимание, память, мышление;</li> <li>- пространственное воображение, творческие способности;</li> <li>- мелкую моторику рук.</li> </ul>	1/3	1/7

### **Календарно-тематический план**

/приложение 1 средний возраст/  
/приложение 2 старший дошкольный возраст/

Учебный год по программе дополнительного образования в МБДОУ «Детский сад №15» начинается с 1 октября. Окончание учебного года – 30 апреля.

Комплектование группы проводится с 15 по 30 сентября.

#### **График работы кружка:**

«Страна знаний»

вторник 15.15 – 15.45, 15.55 -16.30

четверг 15.15 – 15.45, 15.55 -16.30

#### **Продолжительность занятий:**

Средний возраст – 20 мин

Старший дошкольный возраст – 25 мин

### 3. Условия реализации

*Программа предполагает использование следующих форм организации занятий:* занятие-игра, занятие-соревнование, викторины, беседа, беседа-игра, игры со сказочными героями «Фиолетового леса».

**Формы занятий:**

Групповое, коллективное.

### 4. Материально-техническое оснащение образовательного процесса

Кружок	Помещение	Технические средства обучения
«Страна знаний»	Сенсомоторная комната «Фиолетовый лес»	Фиолетовый лес, коврограф, пособия, развивающие игры В.В. Воскобовича

### 5. Обеспечение образовательного процесса программным материалом

Порядок организации образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам осуществляется в соответствии с приказом министерства образования и науки РФ от 29.08.2013 г. № 1008. Федеральный закон от 29.12.2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

Образовательная деятельность по дополнительным общеобразовательным программам направлена на:

- формирование и развитие творческих способностей воспитанников;
- удовлетворение индивидуальных потребностей воспитанников в художественно-эстетическом, нравственном и физическом совершенствовании;
- формирование культуры здорового и безопасного образа жизни, укрепление здоровья;
- обеспечение духовно-нравственного, гражданско-патриотического, трудового воспитания;
- выявление, развитие и поддержка талантливых детей;
- создание и обеспечение необходимых условий для личностного развития, профессионального самоопределения, социализацию и адаптацию детей к жизни в обществе, формирование общей культуры.

#### 5.1. Методическое обеспечение:

1. Воскобович В.В., Вакуленко Л.С. «Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры», - издательство «КАРО» СПб, 2016

2. Т.В.Белова , А.В.Строгонова, И.А. Чибрикова «Познавательное - творческое развитие дошкольников в игровой интегрированной деятельности», - издательство «КАРО» СПб, 2017
3. «Сказки Фиолетового леса» методика познавательно - творческого развития дошкольников/ Харьков Т.Г. , 2013
4. «Сказки Фиолетового леса» средний и старший дошкольный возраст методика познавательно - творческого развития дошкольников/ Харьков Т.Г. ,СПб, 2013
5. Бондаренко Т.М. «Развивающие игры в ДОУ», СПб, 2014
6. «Коврограф Ларчик» и «МиниЛарчик» /методическое пособие/, СПб, 2016

## **6. Перечень нормативных и нормативно-методических документов**

1. Конвенция о правах ребенка. Принята резолюцией 44/25 Генеральной Ассамблеи от 20 ноября 1989 года.— ООН 1990.
- 2 . Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ (ред. от 31.12.2014, с изм. от 02.05.2015) «Об образовании в Российской Федерации» [Электронный ресурс] // Официальный интернет-портал правовой информации: — Режим доступа:pravo.gov.ru..
3. Федеральный закон 24 июля 1998 г. № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации».
4. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р о Концепции дополнительного образования детей.
5. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 15 мая 2013 г. № 26 «Об утверждении СанПиН 2.4.1.3049-13 «Санитарно- эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций» // Российская газета. – 2013. – 19.07(№ 157).
6. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013г. № 1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования» (зарегистрирован Минюстом России 14 ноября 2013г., регистрационный № 303

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«ДЕТСКИЙ САД №15»  
ЭНГЕЛЬСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА САРАТОВСКОЙ ОБЛАСТИ

**Тематический план по познавательному развитию  
«Страна Знаний»  
/приложение 1, средний возраст/**

город Энгельс, 2018 год



месяц	Тема	Цель	Материалы	Источник
<b>ОКТАБРЬ</b>	<b>Знакомство с сенсорно – моторной комнатой «Фиолетовый лес»</b>	Способствовать накоплению детского познавательно-творческого опыта через практическую деятельность. Поощрять у детей проявление самостоятельности, инициативности, стремлении к самоорганизации в игровой и творческой деятельности. Создавать условия для становления у дошкольников элементов коммуникативной культуры: умения слушать друг друга и договариваться между собой в процессе решения различных задач.	Сенсомоторная комната «Фиолетовый лес»	
	<b>Как друзья подарили друг другу по конфете</b>	Развивать умения составлять фигуру-головоломку по определенному алгоритму (пространственное положение и цвет), понимать пространственные характеристики «слева наверху» и «слева внизу», «справа наверху» и «справа внизу», самостоятельно складывать фигуру «конфета» путем перемещения частей в пространстве, придумывать и составлять силуэт «конфета», находить отрицательные и положительные стороны в одном и том же предмете (технология ТРИЗ).	«Чудо-соты 1» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей); пособие «Коврограф „Ларчик“»; персонажи Пчелка Жужа и Галчонок Каррчик.	Т.Г. Харькова «Сказки Фиолетового леса» стр.11
	<b>Как зверята собирали грибы</b>	Развивать умения называть цифры от 1 до 5, отсчитывать нужное количество предметов, сравнивать их по количеству, придумывать и составлять силуэт «цветок», называть его, изображать действия цирковых артистов (элементы театрализованной деятельности).	Математические корзинки 10» (игровое поле от 1 до 5) и «Чудо-цветик» (по количеству детей); пособия «Коврограф „Ларчик“», «Забавные цифры», Девочка Долька.	стр.12
	<b>Как кораблик Плюх-Плюх готовился к путешествию</b>	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».	Игры «Кораблик Плюх-Плюх» и «Фонарики» (по количеству детей); персонажи Гусь и Лягушки.	стр 14
	<b>Как Крутик по подарил Пчелке Жуже лодочку</b>	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.	Игры «Логорифмочки 3» и «Чудо-соты 1»(по количеству детей); пособие «Коврограф“Ларчик”»; персонажи Жужа и Крутик По.	стр 20
	<b>Как Лопушок и Гусеница Фифа гуляли по ковровой Поляне</b>	Развивать умение ориентироваться в пространстве, отгадывать загадки, придумывать и конструировать контуры и силуэты отгаданных предметов.	Игры «Чудо-соты 1» и «Геоконт Малыш» (по количеству детей); «Коврограф“Ларчик”»; карточка со знаком вопроса (3 шт); карточки с изображением гриба и колокольчика; персонажи Гусеница Фифа и Лопушок.	стр 21

	<b>Как Малыш Гео гостил у Паучка и Девочки Дольки</b>	Развивать умение конструировать контур геометрической фигуры прямоугольника, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «верх», «вниз», определять на ощупь части игры,  составлять целое из разного количества частей, придумывать и конструировать силуэт игрушки, называть его.	Игры «Геоконт Малыш» и «Чудо-цветик» (по количеству детей), «Геоконт Великан»; «Коврограф“Ларчик”»,  «Волшебный мешочек»; персонажи Малыш Гео, Девочка Долька, Паучок.	стр 23
	<b>Как друзья разгадывали загадки Краб Крабыча</b>	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.	Игры «Чудо-крестики 2» и «Фонарики» (по количеству детей), «Фонарики “Ларчик”»; «Коврограф“Ларчик”»; персонажи Малыш Гео, Галчонок Каррчик, Краб Крабыч.	стр 27
	<b>Как зверята выступали на арене Цифроцирка</b>	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).	Игра «Чудо-соты 1» (по количеству детей); «Коврограф“Ларчик”»; «Забавные цифры» персонажи Магнолик, Ёжик-наездник, Зайчик-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пёс-жонглёр	стр 33
<b>Н О Я Б Р Ъ</b>	<b>Как кораблик попал в шторм</b>	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».	Игра «Кораблик Плюх-Плюх»; «Игровизор + маркер и лист с изображением рыболовных сетей (по количеству детей). персонажи Гусь и Лягушки.	стр. 35
	<b>Как команда кораблика наводила порядок после шторма</b>	Развивать умение составлять из фигур – головоломки «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.	Игра «Кораблик Плюх-Плюх»; «Чудо-соты» и «Фонарики» (по количеству детей); «Коврограф“Ларчик”»; персонажи Гусь и Лягушки, Китёнок Тимошка.	стр 37
	<b>Как друзья пили чай с пирогам</b>	Развивать умения сравнивать простые силуэты между собой и выбирать один по заданным признакам, с помощью системного оператора (технология ТРИЗ) называть состав пирогов, где их выпекают, какие изделия из муки выпекали в прошлые времена, придумывать «пирог будущего» и составлять их силуэты из частей.	Игры «Чудо-крестики 2» (по количеству детей); «Коврограф“Ларчик”»; «Разноцветные верёвочки»; картинки с изображением пирогов, муки, яиц, молока, соли, сахара, дрожжей, ягод, лепёшек, печи и духовки; схемы «Чашка»; Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик и Пчёлка Жужа.	стр 40

	<b>Как Пчёлка Жужа угощала Девочку Дольку</b>	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.	Игры «Геокоонт Малыш», «Чудо-цветик» и «Чудосоты 1» (по количеству детей); «Коврограф“Ларчик”»; лист с изображениями корзины; девочка Долька и пчёлка Жужа.	стр 43
	<b>Как Малыш Гео увидел волшебный цветок</b>	Развивать умения называть геометрические фигуры; сравнивать их по форме, конструировать квадрат из двух геометрических фигур путем наложения друг на друга, составлять силуэт «цветка» по образцу, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «над».	Игры «Чудо – соты1», «Прозрачный квадрат», «Чудо – соты «Ларчик», персонажи Малыш Гео, Ворон Метр	стр. 45
	<b>Как Малыш Гео узнал тайну волшебного цветка</b>	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»	«Прозрачный квадрат», «Квадрат Воскобовича» /двухцветный/, пособие «Коврограф Ларчик», «Чудо – соты «Ларчик», персонажи Малыш Гео, Ворон Метр	стр 38
	<b>Как Гусеница Фифа наряжалась</b>	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.	Игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) и «Чудокрестики 2» (по количеству детей), «Чудокрестики 2 “Ларчик”»; «Коврограф“Ларчик”»; персонаж Гусеница Фифа.	стр 49
<b>ДЕКАБРЬ</b>	<b>Как Магнолик удивил Крутика По</b>	Развивать умения вышивать контуры геометрических фигур, решать задачу на определение фигуры по признакам /количество сторон и углов/, анализировать окружающую обстановку и находить предметы заданной формы.	«Логоформочки 3», «Шнур – затейник», Магнолик, Крутик По	стр 51
	<b>Как Крутик По шел по загадочным следам</b>	Развивать умение решать логическую задачу на поиск предметов по признакам, придумывать и вышивать контур шляпки гриба, находить геометрические фигуры по признакам /цвет, количество сторон и углов/, ориентироваться в пространстве.	«Шнур – затейник», «Чудо – соты 1», пособие «Коврограф «Ларчик», персонажи Крутик По, Галчонок Каррчик	стр 53
	<b>Как зверята поменяли грибы на лепестки</b>	Развивать умение определять, сравнивать, отсчитывать необходимое количество предметов, отгадывать загадки про цвета, находить предметы указанного цвета, придумывать и конструировать силуэты любых предметов, называть их.	«Математические корзинки 10» /игровое поле от 1 до 5/, «Коврограф «Ларчик», «Забавные цифры», Девочка Долька	стр 55
	<b>Как команда кораблика получила подарки</b>	Развивать умения определять высоту предметов, понимать пространственные характеристики «верхний», «нижний», разворачивать предметы справа налево, придумывать и конструировать силуэты и контуры предметов.	Игра «Кораблик Плюх - плюх» (одна или по количеству детей); «Коврограф“Ларчик”»; персонажи Краб Крабыч, Девочка Долька, Гусь и Лягушки.	стр 58
	<b>Как прошло вечернее представление в Цифроцирке</b>	Развивать умение сортировать предметы и сравнивать их по цвету, составлять цифры «1», «2», «3» путем пластинок друг на друга и на трафорет, обозначать цифры числами, выполнять физические упражнения.	«Прозрачная цифра», пособия «Коврограф Ларчик», «Цветные квадраты», «Забавные цифры»	стр 60

<b>ЯНВАРЬ</b>	<b>Как в Фиолетовом лесу выпал снег</b>	Развивать умения находить геометрические фигуры по признакам /форма, цвет, размер/, придумывать и конструировать фигуру из разного количества частей, сортировать фигуры по форме.	Игры «Чудо- крестики 2», «Чудо – Цветик», «Геокоонт Малыш», «Прозрачный квадрат», пособие «Коврограф Ларчик»,	стр 63
	<b>Как Гусеница Фифа нашла льдинки</b>	Развивать умения ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «верх», «вниз», отсчитывать необходимое количество клеток, называть геометрические фигуры, составлять предметный силуэт путем наложения пластинок на схему.	«Прозрачная квадрат «Коврограф“Ларчик”»; Гусеница Фифа	стр 69
	<b>Как друзья украшали ёлку в Цифроцирке</b>	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.	Игры «Фонарики», «Математические корзинки 10» (игровое поле от 1 до 5), «Чудо-крестики 2» (по количеству детей); «Коврограф“Ларчик”»; «Забавные цифры»	стр 73
	<b>Как праздновали Новый год в Цифроцирке</b>	Развивать умения сортировать фигуры по размеру, выкладывать из них горизонтальные ряды по цветам радуги, составлять силуэт «клоун» путем наложения частей на схему. беседовать на тему «Клоун».	Игры «Фонарики», и «Черепашки "Пирамидка"», схема «клоун» (по количеству детей); пособие «Черепашки "Ларчик"»; «Коврограф“Ларчик”»; персонажи Магнолик (пособие «Забавные цифры»)	стр 123 /первая книга/
	<b>Как зверята готовили свои корзинки.</b>	Развивать умение определять количество предметов в пределах пяти, складывать фигуру "мышка" за счет перемещения частей в пространстве.	Игры «Математические корзинки 5», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), (по количеству детей); пособие «Коврограф “Ларчик”», «Забавные цифры».	стр 124 /п.к/
	<b>Как Магнолик превратил фигуры в дом.</b>	Развивать умения конструировать контуры геометрических фигур разного размера, сравнивать фигуры по форме и размеру, составлять силуэт "домик", не используя прием наложения деталей на схему, придумывать, на что похоже изображение.	Игры «Геокоонт Малыш», «Фонарики» (по количеству детей); пособие «Геокоонт Великан»; схема «дом»персонажи Паучок и Магнолик	стр 130/п.к/
<b>Как Гусеница Фифа подарила Лопушку чайник.</b>	Учить составлять силуэт "чайник" по схеме, анализировать его, называть части, беседовать о их назначении, складывать фигуры "конфета" и "шоколадка" путем перемещения частей в пространстве.	Игры «Чудо-соты 1» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) «Чудо-соты“Ларчик”», схема «чайник» (по количеству детей);пособие «Коврограф“Ларчик”»;персонажи Гусеница Фифа и лопушок.	стр 132/п.к/	

	<b>Как лягушки развешивали флажки на кораблике</b>	Развивать умения понимать пространственные характеристики, сортировать предметы по цвету и пространственному расположению, конструировать контур «флажок» по образцу, придумывать, на что он похож.	Игры «Кораблик Плюх – Плюх», «Геоконт Малыш», «Геоконт Великан», персонажи Гусь и Лягушки, Паучок.	стр 134/п.к/
	<b>Как Фифа украшала полянку лепестками</b>	Развивать умения понимать пространственные характеристики «левый», «правый», «Верхний», «нижний», составлять силуэт бабочки по образцу.	Игра «Чудо – цветок», пособие «Лепестки», «Коврограф «Ларчик», «Разноцветные веревочки», персонажи Гусеница Фифа и Лопушок.	стр 135/п.к/
	<b>Как Медвежонок Мишик искал друзей.</b>	Развивать умения составлять фигуры-головоломки, накладывая их друг на друга по определенному алгоритму (количество частей), отгадывать загадки, складывать фигуру "ежик" за счет перемещения частей в пространстве.	Игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Чудосоты 1» (по количеству детей); Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик, Китенок Тимошка, Краб Крабыч.	стр 137/п.к/
<b>ФЕВРАЛЬ</b>	<b>Как Медвежонок с Галчонок поссорились и помирились</b>	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.	Игры «Чудо-крестики 2» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей), «Чудо-крестики 2» «Ларчик»; пособие «Коврограф «Ларчик», «Разноцветные верёвочки», «Круговерт и стрелочка»; персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик и Краб Крабыч.	стр 67
	<b>Как артисты Цифроцирка плавали на Кораблике Плюх - Пдюх</b>	Развивать умения группировать предметы по цвету, определять высоту, находить предметы по порядку, сортировать по пространственному положению; решать логическую задачу на поиск предметов по признаку; составлять силуэт «дерево» по схеме.	Игры «кораблик плюх – Плюх», «Фонарики»; персонажи Гусь Катитан, Лягушки, Мышка – гимнастка, Пес – жонглер, Крыска – силачка, Зайка – укротитель.	стр. 82
	<b>Как артисты Цифроцирка получили волшебную стрелочку</b>	Развивать умения находить геометрические фигуры по форме, составлять силуэт «стрелочка» приемом наложения пластинок на схему, конструировать силуэт «мостик» из частей по образцу, придумывать и составлять сюжетную картину «Что увидели друзья?»	Игра «прозрачный квадрат», «Чудо – крестики 2», «Забавные цифры», Ворон Метр.	стр. 85
	<b>Как артисты Цифроцирка нашли новую игру</b>	Развивать умения конструировать контур фигуры «ключ» по образцу, складывать силуэт «ыбки» за счет перемещения частей в пространстве: понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «вниз», придумывать разные варианты использования предмета «шкатулка».	Игра «Геоконт Малыш», «Квадрат Воскобовича», «Волшебная восьмерка», цифры «Цифроцирка»	стр. 87
	<b>Как зверята узнали почему «восьмерка волшебная»</b>	Развивать умения запоминать пространственное положение частей, находить и исправлять ошибку, решать логические задачи на поиск предмета по признакам, слушать и понимать друг друга.	Игра «Волшебная восьмерка 1», пособие «Игровизор» + маркер, цифры «Цифроцирка»	стр. 89

	<b>Как на Чудо-островах появилась необычная машина</b>	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.	Игры «Чудо-соты 1» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей); пособие «Коврограф “Ларчик”»; персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик, Краб Крабыч, Китёнок Тимошка и Пчёлка Жужа.	стр 99
	<b>Как друзья помогли Девочке Дольке</b>	Развивать умения выкладывать ряд фигур, руководствуясь определенной закономерностью, составлять целое из пяти частей, конструировать силуэт «Цветок» из частей по образцу, придумывать название цветку и для чего он нужен.	Игры «Чудо – цветик», «Чудо-соты 1»; пособие «Коврограф «Ларчик», схема «цветок»; персонажи Пчелка Жужа, Карчик, Медвежонок Мишек, Краб Крабыч, Китенок Тимошка, Девочка Долька.	стр 102
	<b>Как друзья играли с Крутиком По</b>	Развивать умения определять фигуры по пространственному положению, выкладывать из них ряд по алгоритму, придумывать , на что похож силуэт, придумывать разные предметы по одинаковой части.	Игры «Логоформочки 3», «Чудо – соты «Ларчик»; персонажи Пчелка Жужа, Галчонок Карчик, Медвежонок Мишек, Краб Крабыч, Китенок Тимошка, Крутик По	стр 104
<b>МАРТ</b>	<b>Как Ворот Метр помог команде кораблика спаслись от Жука</b>	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).	Игра «Кораблик Плох-Плюх» и «Чудо-соты 1» (по количеству детей); игры по выбору детей; пособие «Коврограф “Ларчик”»;схема «жук»; персонажи Ворон Метр, Гусь и Лягушки.	стр 109
	<b>Как в Цифроцирке появился новый артист</b>	Развивать умения выкладывать числовой ряд от 1 до 6, находить и исправлять ошибку, сортировать предметы по цвету, составлять цифру «шесть» из пластинок путем наложения друг на друга и на трафарет, понимать количественную характеристику «поровну», придумывать и показывать движением, как будет выступать игровой персонаж.	Игры «Математические корзинки», «Прозрачная цифра», пособие «Коврограф “Ларчик”»; «Забавные цифры»; персонажи: Магнолик, зверята цифрацирка	стр. 111
	<b>Как Магнолик катал артистов на счетовозике</b>	Развивать умения обозначать числа цифрами, сравнивать числа, назвать наименьшее и наибольшее количество, составлять из частей картинку на тему «Что я увидел, слушая музыку?», тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз – рука»	Игры «Счетовозик», «Чудо крестики 2»; пособие «Коврограф “Ларчик”»;«Забавные цифры»; персонажи: Магнолик, зверята цифрацирка	стр. 113
	<b>Как Галчонок Каррчик помогал Пчелке Жуже</b>	Развивать умения исправлять ошибку, располагая карточки по цветам радуги, сортировать пластинки нарисованным геометрическим фигурам, составлять из них квадраты путем наложения друг на друга, составлять силуэт «китенок», обводить части на листе умаги, дорисовывать изображение, рассказывать о содержании рисунка.	Игры «Прозрачный квадрат», «Чудо – соты1», пособие «Коврограф “Ларчик”»;«Цветные квадраты»; персонажи: Галчонок Каррчик, Пчелка Жужа	стр. 114

<b>АПРЕЛЬ</b>	<b>Как Галчонок Каррчик получил два квадрата</b>	Развивать умения складывать фигуру «птички» путем перемещения частей в пространстве; придумывать и конструировать контур «Коробка», называть материал для коробки, составлять силуэт «галчонок», находить и исправлять ошибку, обводить детали на листе бумаги, дорисовать и раскрашивать рисунок.	Игры «Квадрат Воскобовича», «Геоконт Малыш», «Чудо – соты 1»; пособие «Коврограф “Ларчик”»;» схема «галчок»; персонажи: Галчонок Каррчик, Пчелка Жужа, Краб Крабыч	стр. 116
	<b>Как Лопушок и Гусеница Фифа делили фигуры</b>	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.	Игры «Фонарики» (по количеству детей) «Фонарики “Ларчик”»; пособие «Коврограф“Ларчик”», «Круговерт и стрелочка», «Разноцветные верёвочки», «Цветные квадраты»; персонажи Гусеница Фифа, Лопушок, Магнолик.	стр 118
	<b>Как команда кораблика готовилась поздравлять Девочку Дольку</b>	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).	Игра «Кораблик Плюх-Плюх» (по количеству детей); игры по выбору детей; персонажи Гусь-капитан и Лягушки-матросы, Девочка Долька.	стр 121
	<b>Как Девочка Долька встречала гостей</b>	Развивать умения выбирать инструменты, необходимые для уборки дома, составлять их силуэты из частей, складывать разные варианты фигуры «конфета» путем перемещения частей в пространстве, конструировать силуэт «платья» по описанию, предлагать варианты решения проблемной ситуации	Игры «Чудо - соты 1», «Квадрат Воскобовича», «Чудо – Цветик»; пособие «Коврограф“Ларчик”»,	стр 122
	<b>Как друзья поздравляли Пчёлку Жужу</b>	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)	Игры «Шнур - затейник» и «Чудо-крестики 2» (по количеству детей); персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик, Краб Крабыч, Китёнок Тимошка и Пчёлка Жужа.	стр 125
	<b>Как артисты Цифроцирка катклись на паровозике - счетовозике</b>	Развивать умения находить цифры в числовом ряду, составлять из частей силуэты цифр по образцу, называть форму и цвет геометрических фигур, ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики 2влево», «вверх», «вправо», называть предметы заданного цвета.	Игры «Сетовозик», «Чудо – соты 1», пособие «Коврограф “Ларчик”»; «Цветные квадраты», «Цветные веревочки»; схемы цифр; персонажи: Магнолик, Ежик – наездник, Мышка – гимнастка	стр 127
	<b>Как Малыш Гео нашел волшебную шляпу</b>	Развивать умения конструировать контур «шляпа» по образцу, определить последовательность цифр в натуральном ряду, составлять силуэты цифр по образцу, находить геометрические фигуры по форме и цвету, самостоятельно силуэт «человек», предлагать варианты решения проблемной ситуации.	Игры «Геоконт Малыш», «Чудо – крестики 2»; «Геоконт Великан»; «Забавные цифры», Малыш Гео	стр 130

<b>Как Крутик По и Малыш Гео попали под дождь</b>	Развивать умения выкладывать фигуры в ряд по пространственному положению одной части, анализировать окружающую обстановку и находить в ней предметы заданной формы, называть положительное и отрицательное в одном и том же явлении, придумывать и составлять укрытия от дождя.	Игра «Логоформочки 3»; игры по выбору детей, Крутик По и Малыш Гео попали	стр. 133
<b>Как Лопушок и Гусеница Фифа ловили бабочку»</b>	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.	Игры «Фонарики» (по количеству детей); игры по выбору детей; пособие «Коврограф“Ларчик”», «Цветные квадраты»; персонаж Лопушок и Гусеница Фифа.	стр 137
<b>Как птичка осталась на Поляне Чудесных Цветов</b>	Развивать умения составлять фигуру из шести меньших частей, складывать фигуру «домик» путём перемещения частей в пространстве, конструировать силуэт «птичка» по образцу, называть жилище птиц.	Игры «Квадрат Воскобович» (двухцветный) и «Чудоцветик» (по количеству детей); пособие «Коврограф“Ларчик”»; схема «Птичка»; персонажи Девочка Долька и Ворон Метр.	стр 138
<b>Как Кораблик Плюх-Плюх путешествовал</b>	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».	Игры «Кораблик Плюх-Плюх», «Счётовозик» и «Геоконт Малыш» (по количеству детей); персонажи Гусь и Лягушки, Магнолик и Паучок.	стр 143



МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«ДЕТСКИЙ САД №15»  
ЭНГЕЛЬСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА САРАТОВСКОЙ ОБЛАСТИ

**Тематический план по познавательному развитию  
«Страна Знаний»  
/приложение 2, старший возраст/**

город Энгельс, 2018 год

Месяц	Тема	Цель	Материалы	Источник
ОКТАБРЬ	<b>Знакомство с сенсорно – моторной комнатой «Фиолетовый лес»</b>	Развивать познавательные – творческие способности в условиях организации этого процесса в игровой форме, симулировать у дошкольников желание и готовность познавать свойства, отношения через разнообразные действия с играми, предметами.	Сенсомоторная комната «Фиолетовый лес»	
	<b>Как Малыш Гео узнал о волшебной считалочке</b>	Развивать умения определять пространственное положение предметов, составлять фигуру-головоломку из частей по алгоритму «цвета радуги», придумывать предметы заданного цвета, конструировать их контуры, называть эти предметы, высказывать различные предположения.	«Чудо-крестики 2», «Геоконт Малыш», «Геоконт Великан», пособия «Коврограф Ларчик», «Цветные квадраты», персонажи Малыш Гео, Паучок, Луч Владыка	Т.Г. Харькова «Сказки Фиолетового леса» стр.10
	<b>Как Магнолик удивил Малыша Гео</b>	Развивать умения составлять цифру из палочек, понимать алгоритм расположения частей на игровом поле, трансформировать одну цифру в другую, придумывать и называть предметы, в составе которых есть четыре части, конструировать их силуэты.	Игра «Волшебная восьмерка», пособия «Коврограф Ларчик», «Забавные цифры», персонажи: Магнолик, Крыска – Силачка, Малыш Гео.	стр.12
	<b>Как цветок исполнял желания</b>	Развивать умения складывать фигуру «Конфета» путем перемещения частей в пространстве, трансформировать ее в фигуры других цветов по словесному описанию, составлять из частей силуэт «Самолет» по схеме, рассказывать о желании сказочного героя придумывать название цветку.	Игра «Квадрат Воскобовича» /двухцветный/, «Чудо-крестики 2», пособия «Коврограф Ларчик», «Лепестки», Персонажи: Малыш Гео, Долька, Лопушок, Гусеница Фифа	стр.14
	<b>Как в Цифроцирке появились новые артисты</b>	Развивать умения называть порядок цифр в числовом ряду, находить и исправлять ошибки, конструировать цифру 7 путем наложения палочек друг на друга и на образец, составлять цифру 8 из палочек, понимать алгоритм расположения частей на игровом поле, придумывать и вышивать узор.	Игра «Прозрачная цифра», Игра «Волшебная восьмерка», «Шнур - затейник», пособия «Коврограф Ларчик», «Забавные цифры»,	стр.16
	<b>Как Лиса показывала фокусы, а Магнолик их репетировал</b>	Развивать умения отсчитывать заданное количество предметов, действовать с числами (вычитать), устанавливать связи между ними (меньше одного, но больше другого), составлять силуэт «расческа» по схеме, предлагать варианты решения проблемной ситуации, придумывать положительное и отрицательное в измененном предмете (технология ТРИЗ)	Игра «Чудо – цветок», пособия «Коврограф Ларчик», «Забавные цифры», схема силуэта «расческа»	стр. 18
	<b>Как у девочке Дольке появились цветы</b>	Развивать умения составлять целое из разного количества частей, определять количество полученных фигур, располагать их в заданных пространственных характеристиках, рассказывать об условиях, необходимых для роста растений, составлять силуэт из частей по составной схеме, придумывать, на что он похож, как можно использовать предмет,	«Чудо-цветик», «Чудо-крестики 2», альбомные листы, фломастеры или карандаши (все - по количеству детей), пособия «Коврограф Ларчик», составная схема силуэта, персонаж Девочка	стр. 21

		обводить силуэт на листе бумаги, дорисовывать изображение до сюжетной картинки.	Долька.	
	<b>Как команда отправилась на новом корабле</b>	Развивать координацию действий «глаз – рука», глазомер, умение определять высоту предметов и их порядковый номер; группировать предметы по цветам; складывать фигуру «Рыбка2 путем трансформации; рассказывать о среде обитании рыб.	Игра «Квадрат Воскобовича» /двухцветный/, кораблик «Бразг – Брызг», пособия «Коврограф Ларчик», персонажи Гусь – капитан, лягушки – матросы.	стр. 22
<b>Н О Я Б Р Ъ</b>	<b>Как команда кораблика помогала Девочке Дольке</b>	Развивать умения составлять целое из разного количества частей по условиям; достраивать полученные фигуры до силуэтов «дерево» и «цветок» в соответствии со схемой; определять сходства и различие в строении и условиях произрастания разных представлений группы растений, выкладывать контур дерева по образцу.	«Чудо –цветик», «Геоконт Малыш», «Коврограф Ларчик», схема силуэтов «дерево» и «цветок», персонажи: Девочка Долька, Гусь и Матросы.	стр. 24
	<b>Как Малыш Гео получил приз</b>	Развивать умения определять геометрические фигуры по заданным признакам, сравнивать из и находить сходства и различие, аргументировать свое решение; составлять силуэт «елочка» по образцу и «конфета» по собственному замыслу, конструировать предметные силуэты; рассказывать о назначении выбранного предмета.	Игра «Прозрачный квадрат», пособия «Коврограф Ларчик», схема «елочка», персонаж Малыш Гео.	стр. 27
	<b>Как друзья делили фигуры</b>	Развивать умения находить фигуры по признакам (цвет и форма), решать задачи на пересечение множеств (круги Эйлера), вышивать контур геометрической фигуры по схеме, исправлять ошибку, придумывать и доделывать геометрическую фигуру до предметного силуэта и контура, называть предмет, придумывать как можно больше вариантов его использования (технология ТРИЗ).	«Чудо-крестики 2», «Шнур-затейник» (все - по количеству детей), «Чудо-крестики 2 Ларчик», пособия «Коврограф Ларчик», персонажи Галчонок, Каррчик, Медвежонок Мишик, Китенок Тимошка, Пчелка Жужа	стр. 29
	<b>Как Медвежонок и Китенок играли</b>	Развивать умения составлять силуэты из частей по схеме, конструировать контур геометрических фигур по точкам координатной сетки, называть геометрические фигуры (четырёхугольник, пятиугольник), рассказывать о том, как надо ухаживать за домашними животными, называть как можно больше частей одного предмета (технология ТРИЗ).	«Чудо-крестики 2», «Геоконт Малыш», «Геоконт Великан», пособие «Коврограф Ларчик», персонажи Пчелка Жужа, Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик, Китенок Тимошка, Краб Крабыч.	стр. 31
	<b>Как Кот Филимон поведал Крутику По великую тайну</b>	Развивать умение конструировать букву из частей; находить геометрические фигуры, названия которых начинаются на букву К; сравнивать геометрические фигуры и определять заданные по признакам; понимать алгоритм составления фигур из частей; придумывать, на что похожи фигуры; называть как можно больше вариантов целого, у которого есть одна и та же часть (технология ТРИЗ) .	Игры «Конструктор букв» и «Логоформочки 5» (всё - по количеству детей), схема букв К; персонажи Филимон Коттерфильд и Крутик По.	стр. 33
	<b>Как проходило представление в Буквоцирке</b>	Развивать умения составлять буквы из частей, трансформировать одни буквы в другие, придумывать слова на заданную букву, составлять силуэты по схеме и	Игры «Конструктор букв», «Чудо – соты 1», пособие «Коврограф «Ларчик», персонаж Филимон	стр. 35

		собственному замыслу, решать логическую задачу на поиск предметов по признакам, проявлять инициативу и предлагать разные игры.	Коттерфильд	
	<b>Как зверята в лесу собирали грибы</b>	Развивать умения понимать отношение чисел в числовом ряду, действовать с числами (прибавлять заданное количество), сравнивать числа, предлагать варианты решения проблемной ситуации, ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «вверх», «вниз», «вправо», «влево».	Игра «Математические корзинки 10» и «Счётовозик» (по количеству детей); пособие «Коврограф Ларчик», «Разноцветные верёвочки», «Кружки и зажимы», «Забавные цифры» .	стр 37
	<b>Как Гусеница Фифа угощала Лопушка грибами</b>	Развивать умения действовать с числами (складывать, отнимать и сравнивать), конструировать контур по точкам координатной сетки; называть геометрическую фигуру (шестиугольник), достраивать её до предметного контура; беседовать о назначении и строении предметов посуды; придумывать стол для персонажей с помощью системного оператора (технология ТРИЗ), рассказывать о нём.	Игры «Математические корзинки 10», и «Геоконт Малыш» (по количеству детей); пособие «Коврограф Ларчик», «Разноцветные верёвочки», картинки с изображением стола, «прошлое» стола. Гусеница Фифа.	стр 38
<b>ДЕКАБРЬ</b>	<b>Как Малыш Гео сначала развлекался, потом трудился</b>	Развивать умения составлять силуэты из частей по схеме, действуя правилам; складывать фигуру путем трансформации, видоизменять одну в другую; группировать геометрические фигуры по признакам.	«Прозрачный квадрат», «Квадрат Воскобовича» /двухцветный/, пособие «Коврограф Ларчик», Малыш Гео ворон Метр	стр 41
	<b>Как Краб Крабыч украшал Чудо - острва</b>	Развивать умение придумывать и составлять из палочек цифру и разные предметные силуэты, называть их, понимать алгоритм расположения частей на игровом поле, определять геометрическую фигуру по количеству сторон и углов, вышивать ее контур.	«Волшебная восьмерка», «Шнур – затейник», «Чудо – соты 1», пособие «Коврограф «Ларчик», Краб Крабыч	стр 43
	<b>Как друзья гостили на Чудо - островах</b>	Развивать умение складывать фигуру «домик» по схеме путем трансформации; решать задачи на поиск геометрических фигур по форме и достраивать до предметного изображения, называть его, понимать пространственное положение общей части.	«Шнур – затейник», «Квадрат Воскобовича» /двухцветный/, «Чудо – соты 1»,	стр 45
	<b>Как команда кораблика опоздала в гости</b>	Развивать координацию действий «глаз-рука», глазомер; учить понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение); предлагать варианты решения проблемной ситуации; конструировать предметные силуэты и рассказывать о них; предлагать игры и участвовать в них.	Игра «Кораблик Брызг-Брызг» (одна или по количеству детей); Пособие «Коврограф“Ларчик”»; персонажи Краб Крабыч, Китёнок Тимошка, Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик, Пчёлка Жужа, Лопушок, Гусеница Фифа, Девочка Долька, Крутик По, Гусь и Лягушки.	стр 47
	<b>Как гусеница Фифа нашла украшения</b>	Развивать умение определять и называть порядковый номер; ориентироваться на плоскости; понимать предлоги, которые отражают в речи пространственное положение предметов, составлять по схемам силуэты путем наложения пластинок друг на друга.	«Прозрачный квадрат», «Конструктор букв» , пособия «Коврограф Ларчик», «Лепестки»	стр 49

	<b>Как Лопушок ловил муху</b>	Развивать умения решать задачи на поиск фигур-головоломки; конструировать из них «домик» из схемы и словесной инструкции (пространственное положение частей); ориентироваться на плоскости; решать логическую задачу на поиск предмета по признакам; мысленно изменять передвижения предмета (убыстрение, замедление) и придумывать, что в этом хорошего, что плохого	Игры «Чудо- крестики 2», пособие «Игровизор + маркер», лист с «волшебными палочками (всё - по количеству детей); пособие «Коврограф“Ларчик”», «Цветные квадраты», 4. Персонаж Лопушок.	стр 51
	<b>Как Малыш Гео и Девочка Долька украшали ёлку»</b>	Развивать умения определять количество частей в целом и составлять силуэт «ёлка» по словесной инструкции; группировать пластинки по одинаковой части; решать задачу на поиск цвета в радуге; придумывать и конструировать силуэт «ёлочное украшение»; вышивать контур геометрической фигуры; называть её; мысленно изменять состояние предмета (оживление – окаменение); придумывать; что в этом хорошего, что плохого; решать проблемные ситуации, возникшие в результате изменения состояния предмета (технология ТРИЗ).	Игры «Чудо-цветик», «Прозрачная цифра», «Чудо-крестики 2» «Шнур – затейник» (всё - по количеству детей) «Коврограф“Ларчик”»; Персонаж Девочка Долька, Малыш Гео, Незримка Всясь.	стр 61
	<b>Как Паучок вешал на ёлку новогодние игрушки</b>	Развивать умения конструировать контур дерева по рисунку; группировать геометрические фигуры по форме и размеру; составлять фигуры из других геометрических фигур путём наложения пластинок друг на друга; определять количество частей, из которых состоит квадрат; придумывать и конструировать из ограниченного количества фигур любой предметный силуэт, описывать его; называть виды деревьев .	Игры «Геоконт Малыш», «Прозрачный квадрат» (всё - по количеству детей) , пособие «Коврограф“Ларчик”»; персонажи: Ворон Метр и Паучок.	стр 63
<b>ЯНВАРЬ</b>	<b>Как друзья катались с горки</b>	Развивать умения называть признаки зимы; придумать и рассказывать о сказочной зиме; находить геометрические фигуры по форме, сравнивать их между собой; решать логическую задачу на поиск предмета по признакам4 участвовать в коллективных играх.	Игра «Чудо – крестики 2» ; пособие «Игровизор» + маркер; персонажи Галчонок Карчик, Мишик, Жужа, Краб Крабыч, Китенок Тимошка.	стр 55
	<b>Буквоцирке появились новые артисты</b>	Развивать умения дифференцировать первую букву в словах; находить зеркально написанную букву; складывать фигуру по схеме путём трансформации; придумывать и составлять из частей предметный силуэт; называть его; рассказывать о предполагаемых действиях персонажа.	Игры «Конструктор букв», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (всё - по количеству детей); пособие «Коврограф “Ларчик”», «Прозрачные буквы» ; персонажи: Арлекин, Орлекин, Урлекин, Ырлекин, Эрлекин,(пособие «Забавные буквы»), Филимон Коттерфильд.	стр 53
	<b>Буквоцирке появились новые артисты</b>	Продолжать развивать умения дифференцировать первую букву в словах; находить зеркально написанную букву; складывать фигуру по схеме путём трансформации; придумывать и составлять из частей предметный силуэт; называть его; развивать умение проходить лабиринты.	Игры «Конструктор букв», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (всё - по количеству детей); пособие «Коврограф “Ларчик”», игровизор, пособие «Лабиринты букв»	стр 53

	<b>Как Незримка Всюсь путешествовал</b>	Развивать умения составлять силуэт по схеме, действуя по правилам; рисовать изображение с помощью графического диктанта; предлагать варианты решения проблемных ситуаций.	Игра «Прозрачный квадрат»; «Геоконт Малыш»; «Чудо – крестики 2»; пособие «Игровизор» + маркер; персонажи Малыш Гео, Незримка Всюсь	стр. 68
	<b>Как друзья побывали в Замке Превращений</b>	Развивать умения придумывать и конструировать силуэт замка; называть как больше его частей ; складывать по схеме фигуры путём трансформации; решать задачи на поиск квадратов разного цвета в игровом поле; выкладывать контуры геометрических фигур по координатным точкам и видоизменять их; придумывать на что похож контур; рассказывать, как можно использовать предметы.	Игры «Чудо-крестики 2» и «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный), «Геоконт Малыш» (всё-по количеству детей); персонажи Малыш Гео и Незримка Всюсь.	стр 70
	<b>Как Буквацирк превратился в Цифроцирк</b>	Развивать умения придумывать слова по определенной теме на заданный звук; конструировать букву из частей по схеме; конструировать цифры путем наложения пластинок на образец и друг на друга; сотрудничать друг с другом.	Игра «Конструктор букв», «Прозрачная цифра», персонаж Филимон Коттерфильд	стр 73
<b>ФЕВРАЛЬ</b>	<b>Как Галчонок Каррчик помогал своим друзьям</b>	Развивать умения конструировать контур геометрической фигуры по координатным точкам, делить его на две одинаковые части; группировать предметы по цвету; решать задачу на ориентировку в пространстве; анализировать силуэты «цветок» и находить в них одинаковые части; составлять силуэт из частей на листе бумаги, обводить его и дорисовывать изображение; беседовать о рыбной ловле.	Игры «Геоконт Малыш», «Прозрачная цифра», «Чудо-соты»; пособие «Игровизор», пособие «Коврограф“Ларчик”», «Цветные квадраты»; схемы силуэтов; персонажи: Галчонок Каррчик, Краб Крабыч, Китёнок Тимошка, Медвежонок Мишик и Пчёлка Жужа;	стр 74
	<b>Как Лопушок и Гусеница Фифа измеряли длину лучей солнышка</b>	Развивать умения измерять длину с помощью условной мерки; видоизменять форму силуэта; находить геометрическую фигуру по форме среди множеств других; придумывать и достраивать ее до силуэта «цветок»; называть места обитания цветов; договариваться между собой, понимать и слышать другого.	Игры «Чудо – крестики 2»; «Прозрачный квадрат»; пособие «Коврограф“Ларчик”», «Разноцветные веревочки», «Кружки и зажимы», «Прозрачные буквы и цифры»; персонажи: Лопушок и Гусеница Фифа	стр 77
	<b>Как начались занятия в Школе Волшебства</b>	Развивать умения рисовать геометрические фигуры по координатным точкам, называть ее; придумывать и дорисовывать геометрические фигуры до предметного силуэта, называть ее, понимать линию симметрии и достраивать симметричную фигуру. Придумывать и выполнять движения только одной частью тела /технология ТРИЗ/	Игры «Геовизор», «Чудо – соты1», листы бумаги, «Геоконт Великан», пособие «Коврограф“Ларчик”»; персонаж Околесик	стр 79
	<b>Как закончились занятия в Школе Волшебства</b>	Развивать умения рисовать геометрические фигуры по координатным точкам; понимать закономерность в уменьшении размера фигур и исправлять ошибку; придумывать и дорисовывать геометрические фигуры до предметного изображения; составлять силуэт путем	Игры «Геовизор», «Чудо – соты1», листы бумаги, «Геоконт Великан», пособие «Коврограф“Ларчик”»; составная схема «машина»персонаж	стр 81

		наложения деталей игры на силуэтную схему; называть части машины; мысленно менять части машин и придумывать, что в этом хорошего, что плохого, решать проблемную ситуацию.	Околесик	
	<b>Как Околесик встретил Крутика По</b>	Развивать умения анализировать структуру целого и мысленно определять части, из которого оно составлено; решать задачу на составление силуэта «зонт» из разного количества частей; делить предметы между персонажами поровну; конструировать картинку, рассказывать о ней.	Игры «Логоформочки 5», «Чудо – цветик», любые игры по выбору детей, пособие «Коврограф“Ларчик”»; силуэтная схема «зонт»; персонажи Околесик, Крутика По	стр 83
	<b>Как команда кораблика сражалась с льдинками.</b>	Развивать умения решать задачи на поиск флажков по их пространственному положению; находить заданное количество геометрических фигур по форме (трапеция, треугольник) и размеру; составлять из них квадраты путём наложения пластинок друг на друга; называть признаки геометрических фигур; предлагать варианты решения проблемной ситуации; рассказывать о ней.	Игры «Кораблик – «Брызг – Брызг», «Прозрачный квадрат»; пособие «Коврограф“Ларчик”»; персонажи Гусь и Лягушки	стр 83
	<b>Как Магнолик добрался до Замка Превращений</b>	Развивать умения действовать с числами (прибавлять каждый раз по два), сравнивать предметы с разным количеством частей между собой и находить одинаковые; решать задачи на трансформацию геометрических фигур разного цвета; придумывать и конструировать картинку из частей на заданную тему, рассказывать о ней; предлагать варианты решения проблемной ситуации; беседовать о транспорте.	Игры «Счётовозик», «Квадрат Воскобовича»(четырёхцветный) (всё-по количеству детей); любые игры по выбору детей; пособие «Коврограф “Ларчик”» и «Забавные цифры»; персонаж Магнолик.	стр 86
	<b>Как Магнолик выручил Шутов</b>	Развивать умения складывать фигуру по схеме методом трансформации; составлять цифру «семь» из палочек по модели «цвет»; понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное расположение); конструировать буквы из частей; выполнять физические упражнения на сохранение равновесия.	Игры «квадрат Воскобовича»; «Волшебная восьмерка-1»; пособие «Коврограф“Ларчик”»; персонажи Магнолик, Крокодил - канатоходец .	стр 88
<b>МАРТ</b>	<b>Как Зверята и Крутик По нашли загадочный след</b>	Развивать умения образовывать числа путём присчитывания по одному; заполнять игровое поле с помощью графического диктанта; рисовать по координатным точкам геометрическую фигуру; придумывать и дорисовывать её до предметного изображения; называть предмет.	Игры «Математические корзинки 10», «Логоформочки 5», «Геовизор», листы бумаги, карандаши или фломастеры (всё – по количеству детей); «Фонарики “Ларчик”»; пособие «Коврограф“Ларчик”», «Забавные цифры» (все персонажи);персонаж Крутик По.	стр 91
	<b>Как Девочка Долька и Малыш Гео веселились на празднике</b>	Развивать умения составлять целое из разного количества частей по силуэтной схеме; понимать линию симметрии и достраивать симметричный узор; придумывать, на что похож узор; называть функцию предмета и мысленно изменять её	Игра «Чудо-цветик», «Шнур-затейник» (всё-по количеству детей); пособие «Коврограф“Ларчик”», силуэтная схема	стр 92

	на противоположную (технология ТРИЗ); предлагать и участвовать в них .	«семидолка»; персонажи Малыш Гео и Девочка Долька.	
<b>Как кораблик «Брызг – Брызг» попал в шторм</b>	Развивать умение детей решать логическую задачу на поиск предмета по признакам; понимать пространственные отношения предметов относительно друг друга; определять предмет посуды по его назначению и составлять по схеме из частей; придумывать и рассказывать о предполагаемых действиях персонажей.	Игры Кораблик «Брызг – Брызг»; «Чудо – крестики 2», «Прозрачная цифра»; пособие «Коврограф“Ларчик”», схемы силуэтов «посуда» и «якорь»; персонажи: Гусь, Лягушки.	стр 98
<b>Как команда кораблика гостила на чудо - островах</b>	Развивать умения вышивать узор с помощью графического диктанта; решать логическую задачу на определение фигур – головоломок по признакам; придумывать и конструировать картинки с изображением сказочной природы.	Игры «Шнур – затейник», «Чудо – крестики 2», «Чудо – цветик», «Чудо – соты 1»; персонажи: Гусь, Лягушки, Краб Крабыч, Пчелка Жужа	стр 100
<b>Как в Замке Превращений проходил турнир</b>	Развивать умения решать задачи на складывание геометрических фигур разной формы и цвета путём трансформации; рисовать изображение на листе бумаги по координатным точкам; дорисовывать его; называть как можно больше вариантов окружения предмета (технология ТРИЗ); составлять изображение мобильного телефона путём наложения частей на силуэтную схему; высказывать предположения.	Игры «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный), «Геовизор», «Чудо-крестики 2»; силуэтная схема «мобильный телефон»; листы бумаги (всё-по количеству детей).	стр 102
<b>Как Ворон Метр помог Паучку решить задачу</b>	Развивать умение выкладывать контур по координатным точкам; переносить полученное изображение на лист бумаги; решать задачу на определение размера частей фигуры; наклеивать силуэты на лист бумаги; дорисовывать изображение; придумывать и конструировать силуэт придуманного персонажа; рассказывать о нём; высказывать предположения; называть назначение разного вида сапог.	Игры «Геоконт Малыш», «Геовизор»; листы бумаги, карандаши, фломастеры, клей (всё-по количеству детей); любые игры по выбору детей; персонажи Паучок, Ворон Метр.	стр 105
<b>Как зверята спорили из-за грибов</b>	Развивать умения отсчитывать нужное количество; понимать отношение чисел (больше, меньше); составлять число «десять» из меньших чисел и обозначать его цифрой; конструировать силуэты цифр по схеме; переносить изображение на лист бумаги; дорисовывать его; высказывать предположения; предлагать варианты решения проблемной ситуации.	Игры «Математические корзинки 10» и «Чудо-соты»; альбомные листы, карандаши или фломастеры (всё-по количеству детей) пособие «Коврограф“Ларчик”», «Забавные цифры» (все персонажи); девять схем силуэтов «цифра».	стр 107
<b>Как Гусеница Фифа сначала удивилась, а потом обрадовалась</b>	Развивать умения определять пространственное положение предметов относительно друг друга; понимать предлоги, которые отражают это в речи; придумывать, на что похож силуэт; составлять из элементов буквы, а из букв – слово; объяснять значение слов, которое меняется в зависимости от ударения; называть по части предметы; составлять их из частей; рассказывать о предполагаемых	Игра «Конструктор букв» (по количеству детей); любые игры детей; пособие «Коврограф“Ларчик”», «Лепестки»; персонаж Гусеница Фифа.	стр. 109



		действиях персонажей; придумывать название цветку; сотрудничать друг с другом; слушать и слышать другого.		
<b>АПРЕЛЬ</b>	<b>Как артисты Цифроцирка собирали плоды</b>	Развивать умения конструировать цифру из палочек по модели; понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное расположение); понимать отношение между числами в числовом ряду; решать логическую задачу на поиск предмета по признакам; придумывать и рассказывать о предполагаемых действиях персонажа.	Игры «волшебная восьмерка 1», «Счетовозик», пособие «игровизор + маркер», лист с изображением плодов; пособие «Коврограф“Ларчик”», «Цветные квадраты»; персонажи: Магнолик, Мышка – воздушная гимнастка, крыска - силачка	стр. 111
	<b>Как друзья померились с Незримкой Всюсь</b>	Развивать умение анализировать игровое поле и понимать алгоритм расположения частей на нем; группировать предметы по цвету и его отрицанию; ориентировать предметы определенным способом в пространстве; обводить и дорисовывать фигуру; рассказывать, что получилось; предлагать варианты решения проблемной ситуации.	Игры «Логоформочки 5», «Прозрачная цифра», лист бумаги, карандаши, маркеры; Персонажи Малыш Гео, Крутик По, Незримка Всюсь	стр. 111
	<b>Как Околесик приготовил подарки для своих друзей</b>	Развивать умения конструировать контуры по рисунку и схеме; находить геометрические фигуры по признакам (цвет и форма); придумывать и составлять из них силуэт; по схеме выкладывать контур; придумывать, на что похожа фигура при перемещении её в пространстве; совершать действия за персонажа; высказывать предположения.	Игра «Геоконт Малыш», «Чудо-крестики 2», «Прозрачный квадрат» (всё - по количеству детей);любые игры по выбору детей; пособие «Коврограф“Ларчик”»; схемы контура и половинки силуэта «лодочка»;персонаж Околесик.	стр 119
	<b>Как Лопушок отдыхал на берегу озера Айс</b>	Развивать умения придумывать и называть предметы по заданной функции; составлять силуэты и рассказывать о них; конструировать квадраты из разных геометрических фигур путем наложения пластинок друг на друга; решать задачу на составление силуэта из заданного количества частей, определять место цифры в числовом ряду.	Игры «Прозрачный квадрат» , «Чудо – цветик», пособие «Коврограф“Ларчик”»; «Забавные цифры», силуэтная схема «дерево», персонаж Лопушок	стр. 123
	<b>Как Краб крабыч всем загадывал загадки</b>	Развивать умение анализировать схему силуэта и сравнивать количество частей; определять лишние детали; конструировать силуэт из частей по схеме; находить геометрические фигуры по признакам.; придумывать и дорисовывать изображение.	Игры «Чудо – соты 1», «Чудо – крестики2», лист бумаги, маркеры; пособие «Коврограф“Ларчик”»; персонажи Краб Крабыч, Галчок Карчик, Медвежонок Мишик, Пчелка Жужа, Китенок Тимошка	стр. 125
	<b>Как Ворон Мерт помог найти часы Крутику По</b>	Развивать умения понимать алгоритм расположения частей на игровом поле; анализировать окружающую обстановку и называть предметы заданного цвета; объяснять, когда те или иные предметы	Игра «Логоормочки 5», пособие «Коврограф“Ларчик”»; «Лепестки», персонажи Малыш Гео, Крутик По,	стр. 129

		могут быть определенного цвета; придумывать и составляют фигуры из частей; называть их.	Гусеница Фифа	
	<b>Как Малыш Гео искал плод Знаний»</b>	Развивать умения выкладывать контур геометрической фигуры по координатным точкам; делить её на четыре равные части; действовать с числами; образовывать число десять; соотносить число и цифру; придумывать и составлять картинку из частей, рассказывать о ней.	Игра «Геоконт Малыш», «Математические корзинки 10», «Прозрачный квадрат», «Чудо-крестики 2», «Чудо-соты 1» ; пособие «Коврограф“Ларчик”», «Забавные цифры»; персонажи: Малыш Гео, Паучок, Краб Крабыч, Пчёлка Жужа, Китёнок Тимошка, Галчонок Каррчик и Медвежонок Мишик.	стр 130
	<b>Как Малыш Гео нашел плод Знаний</b>	Развивать умения складывать фигуру путем трансформации; видоизменять одну фигуру в другую; составлять силуэт из пластинок, придерживаясь правил; решать логическую задачу на поиск предмета по признакам, мысленно увеличивать предмет, придумывать положительное и отрицательное в этом предмете.	Игры «Квадрат Воскобовича», «Прозрачный квадрат», пособие «игровзор +маркер»; пособие «Коврограф“Ларчик”»; персонажи: Малыш Гео, Гусеница Фифа, Ворон Метр	стр. 133