

«Принят»  
Педагогическим советом  
От 31.08.2017 г.

«Утвержден»  
Приказом № 114 от 01.09. 2017 г.  
МБОУ Ореховская СОШ ДО  
Директор *С. В. Скоморохова* С. В.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**по методике познавательно-творческого развития дошкольников**  
**«Сказки Фиолетового леса»**  
**в старшей разновозрастной группе**

Составила: воспитатель **Малинкина В.Г.**

«Принят»  
Педагогическим советом  
От 31.08.2017 г.

«Утвержден»  
Приказом № 114 от 01.09.2017 г.  
МБОУ Ореховская СОШ ДО  
Директор Скоморохова С. В.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**по методике познавательно-творческого развития дошкольников**  
**«Сказки Фиолетового леса»**  
**в старшей разновозрастной группе**

**Составила: воспитатель Малинкина В.Г.**

## **Содержание:**

### **1. Пояснительная записка**

**1.1. Цели и задачи методики познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса»**

**1.2. Особенности игр Воскобовича**

**1.3. Возрастные особенности детей 4-7 лет**

**2. Содержание образовательной программы «Сказки фиолетового леса»**

**2.1. Календарно-тематическое планирование**

**2.2. Перспективное планирование**

**3. Методическое и материально-техническое обеспечение программы**

## **1. Пояснительная записка**

Одним из средств умственного 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.

Принципы, заложенные в основу игр Воскобовича - 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.

Значимость развивающих игр для развития дошкольников, их многообразие и возрастная адекватность позволяет использовать их для решения указанной проблемы – умственного развития дошкольников. Для этого разработана программа «Сказки Фиолетового леса» по технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры»

## **1.1. Цели и задачи методики познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса»**

**ЦЕЛЬ:** методики «Сказки фиолетового леса» - развитие познавательно-творческих способностей детей дошкольного возраста в игровой деятельности.

Методика предполагает решение следующих ЗАДАЧ:

1. Стимулирование у дошкольников желание и готовность познавать свойства, отношения, зависимости через разнообразные сенсомоторные действия.
2. Совершенствовать у детей процессы анализа, синтеза и сравнения.
3. Способствовать накоплению детского познавательно-творческого опыта через практическую деятельность.
4. Поощрять у детей проявление самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в игровой и творческой видах деятельности.
5. Создавать условия для становления у дошкольников элементов коммуникативной культуры: умения слушать и договариваться между собой в процессе решения игровых задач.

В основе программы лежит идея о том, что каждый год жизни ребенка является решающим для становления определенных психических новообразований. В соответствии с особенностями познавательной деятельности детей

дошкольного возраста, программа главным образом обеспечивает развитие познавательных процессов

Содержание разработанных игровых упражнений и ситуаций способствует становлению процессов: внимания; памяти; умений анализировать; сравнивать предметы и их свойства; определять сходство и различие; видеть различные образы в знакомых предметах.

Организация детской деятельности направлена на развитие творческих способностей, гибкости и подвижности ума у детей. Проблемные ситуации в игровом сюжете развивают у детей самостоятельность мышления, способность находить решение, иногда нестандартное или фантастическое, и попробовать доказать его правильность.

В методике используются элементы технологии ТРИЗ, которые направлены на развитие у детей творческого воображения, гибкости мышления, способности видеть знакомый предмет в необычной ситуации, придумывать разные функции, противоположные свойства привычных предметов и явлений. Приемы ТРИЗ придают игровым ситуациям занимательность и дополнительную мотивацию.

В игровом общении детей друг с другом и взрослым развиваются речь и коммуникативная культура, создается ощущение свободы и комфорта.

В процессе освоения математического содержания происходит обогащение приобретенного сенсорного опыта за счет применения в практической деятельности системы сенсорных эталонов, происходит дальнейшее постижение геометрических форм, пространственных отношений.

Методика разработана таким образом, что происходит интеграция различных направлений образовательного процесса. В игровых ситуациях на фоне преобладающего логико-математического развития частично решаются вопросы познания мира предметов и природы.

Образовательное содержание методики «Сказки Фиолетового Леса» выстроено по принципу усложнения, постепенного и постоянного, как бы по спирали, на достаточно высоком уровне трудности. Это помогает эффективно развивать познавательные способности детей дошкольного возраста.

Содержание методики «Сказки Фиолетового Леса» реализуется через игровое взаимодействие детей и взрослых в сюжетных линиях сказок Фиолетового леса.

Программа рассчитанная на детей от 4-х до 7 лет.

Занятия проводятся с сентября по май месяц. Количество занятий: в неделю – 2; всего в год -66.

## 1.2. Особенности игр Воскобовича

Фиолетовый Лес – это методическая, развивающая среда в виде сказок. Сказки Фиолетового Леса содержат сюжеты с чудесными превращениями, приключениями забавных персонажей и одновременно занимательными вопросами, проблемными задачами, упражнениями на моделирование и преобразование предметов.

Каждая игра занимает определенную область в Фиолетовом Лесу и имеет своего персонажа.

Игра «Геоконт» - Чудесная Поляна Золотых Плодов, персонажи – Малыш Гео, Ворон Метр, Паук Юк.

Игра «Геовизор» - Школа Волшебства, персонажи – Околесик, Гномы Разделяй-Объединяй, Больше-Меньше, Крути-Верти, Появись-Исчезни.

Игра «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) – Чудесная Поляна Золотых Плодов, персонажи - Ворон Метр.

Игра «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный) – Чудесная Поляна Золотых Плодов, персонажи – шуты Дион, Дван, Трин.

Игра «Прозрачный квадрат» - Озеро Айс, персонажи – Хранитель Озера Айс, Малыш Гео, Ворон Метр, Незримка Всяюсь.

Игра «Прозрачная цифра» - Цифроцирк, персонажи – Магнолик.

Игры «Математические корзинки», «Счетовозик» - Цифроцирк, персонажи Магнолик, Ежик Единичка, Зайка Двойка, Мышка Тройка, Крыска Четверка, Пес Пятерка, Кот Шестерка, Крокодил Семерка, Обезьяна Восьмерка, Лиса Девятка.

Комплект «Игровизор» - Страна Муравия, персонажи – Околесик, королева Мурана и ее поданные, муравей Мурашик.

Комплект «Ларчик» - Ковровая Полянка, персонажи Лопушок и Гусеница Фифа.

Игры «Чудо-крестики», «Чудо-соты» - Чудо-острова, персонажи – Пчелка Жужа, Китенок Тимошка, Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик, Краб Крабыч.

Игра «Чудо-цветик» - Поляна Чудесных цветов, персонажи – Малыш Гео, девочка Долька.

Игра «Теремки Воскобовича» - Город Говорящих Попугаев, персонажи – Шуты Арлекин, Орлекин, Урлекин, Ырлекин, Эрлекин, Ярлекин, Ерлекин, Юрлекин, Ирлекин, Ерлекин.

Игры «Конструктор цифр» - Город Говорящих Попугаев, персонажи – попугаи Эник и Бэник.

Игры «Конструктор букв», «Шнур-затейник» - Цифроцирк, персонажи – Филимон Коттерфильд.

Игры «Логоформочки» - персонажи – Крутик По.

С этими персонажами дети встретятся в сказках-методиках к каждой игре. Данные виды игр способствуют развитию логического мышления, внимания и находчивости.

Игры	Цель	Игры	Цель
1. «Цифроцирк»	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Формирование представлений о количественном составе чисел, обучение счету.</li> <li>- Совершенствование мелкой моторики руки и умений следовать внутреннему плану действий.</li> <li>- Знакомство с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа.</li> <li>- Усвоение счета и отсчета в пределах десяти.</li> <li>- Развитие умения анализировать, сравнивать, сопоставлять и объединять.</li> </ul>	2. «Чудо-соты»	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Развитие психических процессов: внимания, памяти, мышления, мелкой моторики руки и умения конструирования целых фигур из частей.</li> <li>- Развитие сенсорных способностей: восприятие цвета, формы, величины, глазомера.</li> <li>- Развитие познавательных и творческих способностей, совершенствование процессов логического мышления.</li> <li>- Знакомство с приемами сложения предметов из частей по образцу, развитие умения самостоятельно создавать образы предметов и называть их.</li> </ul>
3. «Кораблик Плюх-Плюх»	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Совершенствование интеллекта.</li> <li>- Тренировка мелкой моторики рук.</li> <li>- Развитие математических представлений о цвете, высоте предметов, пространственных представлениях, условной мерке (флажок), количественном и порядковом счете, составе числа.</li> <li>- Развитие умений решать логико-математических задач.</li> </ul>	4. «Чудо-цветик»	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Освоение состава числа в пределах 10, соотношения целого и части (дробей). Развитие умения составлять целое из частей по схематичному рисунку и собственному замыслу.</li> <li>- Формирование умения анализировать, сравнивать.</li> <li>- Развитие внимания, памяти, воображение, творческих способностей.</li> <li>- Развитие мелкой моторики рук.</li> </ul>
5. «Прозрачный квадрат»	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Знакомство с эталонами формы и величины, соотношением целого и части, пространственными отношениями предметов.</li> <li>- Развитие произвольности,</li> </ul>	6. «Прозрачная цифра»	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Знакомство с такими свойствами предметов, как гибкость и прозрачность.</li> <li>- Развитие умения классифицировать предметы по определенным признакам, сортировать пластинки по цвету,</li> </ul>



	<p>концентрации внимания, совершенствование памяти, элементов логического и пространственного мышления, творческого воображения.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Знакомство с такими физическими свойствами, как гибкость, прозрачность.</li> <li>- Развитие умения находить геометрические фигуры на пластинках и объединять их в группы, конструировать квадраты из 2-3 геометрических фигур, складывать из пластин простые фигуры, созданию образов объектов по собственному замыслу.</li> </ul>		<p>количеству, расположению полосок.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Формирование конструктивных навыков, умения составлять знаки и фигуры по образцу и по памяти.</li> <li>- Знакомство с эталонами формы и величины, соотношением целого и части, пространственными отношениями предметов.</li> <li>- Развитие произвольности, концентрации внимания, совершенствование памяти, элементов логического мышления, творческого воображения и творческих способностей, мелкой моторики рук и речь.</li> </ul>
<p>7.Эталоны цвета «Лепестки»</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Знакомство с основными цветами радуги и количественным счетом.</li> <li>- Формирование умения отсчитывать нужное количество и определять порядковый номер.</li> <li>-Знакомство с понятием пространственного расположения и его смыслового отражения в речи (над, под, слева, справа, рядом, между).</li> <li>- Развитие внимания, памяти, воображения, цветовосприятия, мелкой моторики руки, речи.</li> </ul>	<p>8. «Квадрат Воскобовича» (двухцветный)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Развитие тонкой моторики рук, пространственного мышления и творческого воображения, умения сравнивать, анализировать, сопоставлять.</li> <li>- Усвоение эталонов формы и величины, структуры (стороны, углы, вершины) и приёмов конструирования геометрических фигур, алгоритмов сложения предметных форм.</li> <li>- Освоение приемов конструирования - сложения плоскостных и объемных фигур.</li> <li>- Развитие умения самостоятельно создавать образы объектов и называть их.</li> </ul>

<p>9. «Геовизор»</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Развитие интеллектуальной сферы.</li> <li>- Освоение таких понятий, как пространственные отношения, система координат, количественный счет, деление целого на части, симметрия; обучение решению логико-математических задач.</li> <li>- Развитие внимания, памяти, логического и пространственного мышления, воображения и творческих способностей, тренировка мелкой моторики рук.</li> <li>- Освоение технических умений рисовать предмет по заданным точкам различными способами.</li> </ul>	<p>10.«Игровизор»</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Совершенствование психических процессов и развитие математических представлений, знакомство с предметным и природным миром.</li> <li>- Развитие сенсорных и познавательных способностей; с помощью зрительного, тактильного и осязательного анализаторов учить конструировать разнообразные фигуры.</li> <li>- Развитие мелкой моторики пальцев, точности и координации движений, памяти, речи, пространственного мышления и творческого воображения.</li> <li>- Готовить детей к простейшему программированию.</li> </ul>
<p>11. «Шнур-затейник»</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Развитие творческих и сенсорных способностей, мышления, памяти, внимания и воображения.</li> <li>- Формирование речевых навыков, интеллектуальных способностей, подготовленности руки к письму.</li> </ul>	<p>12. «Геоконт»</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Развитие сенсорных и познавательных способностей, умения называть отрезки, простейшие геометрические фигуры, освоение цветов радуги.</li> <li>- Развитие умения самостоятельно создавать образцы объектов.</li> </ul>

### **1.3. Возрастные особенности детей 4-7 лет**

#### **Возрастные особенности развития детей среднего дошкольного возраста (от 4 до 5 лет).**

В 4 года познавательное развитие ребенка переходит на другую ступень - более высокую и качественно отличную от предыдущей. Средством познания становится речь. Развивается умение принимать и правильно понимать информацию, переданную посредством слова. Познавательная деятельность приобретает новую форму; ребенок активно реагирует на образную и вербальную информацию и может ее продуктивно усваивать, анализировать, запомнить и оперировать ею.

Словарь детей обогащается словами-понятиями. В этом возрасте выделяются 4 основных направления познавательного развития:

- знакомство с предметами и явлениями, находящимися за пределами непосредственного восприятия и опыта детей;
- установление связей и зависимостей между предметами, явлениями и событиями, приводящих к появлению в сознании ребенка целостной системы представлений;
- удовлетворение первых проявлений избирательных интересов детей (именно с этого возраста целесообразно организовывать кружковую работу, занятия по интересам);
- формирование положительного отношения к окружающему миру.

#### **Возрастные особенности развития детей старшего дошкольного возраста (от 5 до 6 лет).**

Дети шестого года жизни уже могут распределять роли до начала игры и строят свое поведение, придерживаясь роли. Игровое взаимодействие сопровождается речью.

Развивается изобразительная деятельность детей. Это возраст наиболее активного рисования. Рисунки могут быть самыми разными по содержанию: жизненные впечатления детей, воображаемые ситуации, иллюстрации к фильмам, книгам.

Рисунки приобретают сюжетный характер.

Конструктивная деятельность может осуществляться на основе схемы, по замыслу и по условиям.

Продолжает совершенствоваться восприятие цвета, формы и величины, строения предметов; представления детей систематизируются.

В старшем дошкольном возрасте продолжает развиваться образное мышление. У детей возникают схематизированные представления в процессе наглядного моделирования; представления о смене времен года, дня и ночи, представления о развитии и др. продолжают совершенствоваться обобщения, что является основой словесно-логического мышления.

Развитие воображения в этом возрасте позволяет детям сочинять достаточно оригинальные и последовательно

разворачивающиеся истории.

Продолжает совершенствоваться речь, в том числе ее звуковая сторона. Дети могут правильно воспроизводить шипящие, свистящие и сонорные звуки. Развиваются фонематический слух, интонационная выразительность речи при чтении стихов, в сюжетно-ролевой игре и в повседневной жизни. Совершенствуется грамматический строй речи. Дети используют практически все части речи, активно занимаются словотворчеством. Богаче становится лексика: активно используются синонимы и антонимы. Развивается связная речь. Дети могут пересказывать, рассказывать по картинке, передавая не только главное, но и детали.

### **Возрастные особенности развития детей подготовительной к школе группы (от 6 до 7 лет).**

В сюжетно-ролевых играх дети седьмого года жизни начинают осваивать сложные взаимодействия людей, отражающие характерные значимые жизненные ситуации (свадьбу, болезнь, трудоустройство и т.д.).

Игровые действия становятся более сложными, обретают особый смысл, который не всегда открывается взрослому. Игровое пространство усложняется. В нем может быть несколько центров, каждый из которых поддерживает свою сюжетную линию.

Образы из окружающей жизни и литературных произведений, передаваемые детьми в изобразительной деятельности, становятся сложнее. Рисунки приобретают более детализированный характер, обогащается их цветовая гамма. Более явными становятся различия между рисунками мальчиков и девочек. Мальчики охотно изображают технику, космос, военные действия и т.п. девочки обычно рисуют женские образы: принцесс, балерин, моделей. Усложняется конструирование из природного материала. Детям уже доступны целостные композиции по предварительному замыслу, которые могут передавать сложные отношения, включать фигуры людей и животных в различных условиях.

У детей продолжает развиваться восприятие, однако они не всегда могут одновременно учитывать несколько различных признаков. Развивается образное мышление.

Продолжают развиваться навыки обобщения и рассуждения, но они в значительной степени еще ограничиваются наглядными признаками ситуации.

У детей продолжает развиваться речь: ее звуковая сторона, грамматический строй, лексика. Развивается связная речь. В высказываниях детей отражаются как развивающийся словарь, так и характер обобщений, формирующихся в этом возрасте.

## 2. Содержание образовательной программы «Сказки Фиолетового леса»

### 2.1. Календарно-тематическое планирование

#### Средняя группа

Месяц	Недели	Тема	Задачи	Источник
СЕНТЯБРЬ	3	Как друзья подарили друг другу по конфете	Развивать умения составлять фигуру-головоломку по определенному алгоритму, понимать пространственные характеристики «слева наверху», «слева внизу», «справа наверху», «справа внизу», самостоятельно складывать фигуру «конфета» путем перемещения частей в пространстве.	Стр. 11-12
		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».	Стр. 12-14
	4	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.	Стр. 14-17
		Как Магнолик показывал фокусы	Развивать умения трансформировать одну геометрическую фигуру в другую, конструировать фигуру «птичка» за счет перемещения частей в пространстве.	Стр. 18-19
ОКТАБРЬ	1	Как Крутик подарил Пчелке Жуже лодочку	Развивать умения анализировать фигуры, сравнивать их по составу и находить одинаковую часть, понимать пространственные характеристики «верх», «низ».	Стр. 20-21
		Как Лопушок и Гусеница Фифа гуляли по Ковровой Поляне	Развивать умения ориентироваться в пространстве, отгадывать загадки, придумывать и конструировать контуры и силуэты отгаданных предметов.	Стр. 21-23
	2	Как Малыш Гео гостил у Паучка и девочки Дольки	Развивать умения конструировать контур геометрической фигуры прямоугольника, понимать пространственные характеристики, составлять целое из разного количества частей.	Стр. 23-25
		Как Малыш Гео оказался на Чудо-островах	Называть цвета радуги, составлять целое из частей по простому алгоритму, тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз-рука».	Стр. 25-28
	3	Как Крутик По подарил Гусенице Фифе вазочку	Развивать умения отгадывать загадки о геометрических фигурах, находить фигуры по количеству углов и сторон,	Стр. 28-30

			по описанию их признаков, придумывать и составлять из геометрических фигур силуэты предметов.	
		Как ежик помог зверятам и Крутику По	Развивать умения отсчитывать необходимое и определять недостающее количество предметов, сравнивать их по количеству, складывать фигуру «ежик» с помощью перемещения частей фигуры в пространстве.	Стр. 30-33
	4	Как зверята выступали на арене Цифроцирка	Развивать умения составлять числовой ряд от одного до пяти, обозначать числа цифрами, придумывать и составлять силуэт «бабочка», конструировать силуэт по образцу.	Стр. 33-35
		Как Кораблик попал в шторм	Развивать умения определять высоту предметов, их порядковый номер, решать логическую задачу на определение формы предмета, понимать пространственные характеристики.	Стр. 35-40
Н О Я Б Р Ъ	1	Как друзья пили чай с пирогами	Развивать умения сравнивать простые силуэты между собой и выбирать один по заданным признакам, придумывать и составлять силуэты предметов из частей.	Стр. 40-43
		Как Пчелка Жужжа угощала девочку Дольку	Развивать умения выбирать один предмет из трех по заданным признакам, составлять целое из двух, трех, четырех частей.	Стр. 43-44
	2	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, понимать пространственные характеристики.	Стр. 45-49
		Как Гусеница Фифа наряжалась	Развивать умения складывать фигуру «башмачок» путем перемещения частей в пространстве, находить геометрические фигуры по признакам, выкладывать из них горизонтальный ряд, решать задачу на изменение положения фигур в ряду.	Стр. 49-51
	3	Как Магнолик увидел Крутика По	Развивать умения вышивать контуры геометрических фигур, определять фигуры по признакам, находить в окружающей обстановке предметы заданной формы.	Стр. 51-52
		Как Крутик По шел по Загадочным следам	Развивать умения решать логическую задачу на поиск предмета по признакам, находить геометрические фигуры по признакам, ориентироваться в пространстве.	Стр. 53-55

	4	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 цифры 5.	Стр. 55-58
		Как прошло вечернее представление в Цифроцирке	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.	Стр.59-63
ДЕКАБРЬ	1	Как в Фиолетовом лесу выпал снег	Развивать умения находить геометрические фигуры по признакам, придумывать и конструировать из них узор, составлять фигуру из разного количества частей, сортировать фигуры по форме.	Стр. 63-65
		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.	Стр. 65-66
	2	Как Медвежонок с Галчонком поссорились и помирились	Развивать умения находить геометрические фигуры по признакам, решать задачи на пересечение множеств (круги Эйлера), конструировать фигуры путем перемещения частей в пространстве.	Стр. 67-68
		Как Гусеница Фифа нашла льдинки	Развивать умения ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики, отсчитывать необходимое количество клеток, называть геометрические фигуры.	Стр. 69-72
	3	Как друзья украшали елку в Цифроцирке	Развивать умения обозначать числа цифрами, придумывать и конструировать силуэт «елочка», находить геометрические фигуры по признакам, составлять из них горизонтальный ряд с учетом пространственного положения относительно друг друга.	Стр.73-75
		Как Малыш Гео принес елку на Чудесную поляну	Развивать умения складывать из большого квадрата меньший по размеру путем перемещения частей в пространстве, придумывать и конструировать контур «елочная игрушка»	Стр. 75-77
	4	Как праздновали Новый год на Ковровой поляне	Развивать умения выкладывать контуры геометрических фигур, определять фигуры по пространственному	Стр. 77-79

			положению их частей, делить поровну игрушки между персонажами.	
		Как встречали Новый год на Чудо-островах	Развивать умения понимать пространственное положение предметов относительно друг друга, правильно называть геометрические фигуры, составлять из них предметные силуэты.	Стр. 79-81
<b>ЯНВАРЬ</b>	<b>3</b>	Как артисты Цифроцирка плавали на Кораблике Плюх-Плюх	Развивать умения группировать предметы по цвету, определять высоту, находить предметы по порядку, сортировать их по пространственному положению.	Стр. 82-84
		Как артисты Цифроцирка получили волшебную стрелочку	Развивать умения находить геометрические фигуры по форме, составлять силуэты предметов приемом наложения на схему и по образцу.	Стр. 85-86
	<b>4</b>	Как артисты Цифроцирка нашли новую игру	Развивать умения конструировать контур фигуры по образцу, понимать пространственные характеристики.	Стр. 87-89
		Как зверята узнали, почему «восьмерка» волшебная	Развивать умения запоминать пространственное положение частей, находить и исправлять ошибки, решать логические задачи на поиск предмета по признакам.	Стр. 89-93
<b>ФЕВРАЛЬ</b>	<b>1</b>	Как Гусеница Фифа вырастила цветы	Развивать умения решать логическую задачу на определение предмета по признакам, конструировать геометрические фигуры за счет перемещения частей в пространстве.	Стр. 93-99
		Как на Чудо-островах появилась необычная машина	Развивать умения составлять силуэты предметов по образцу, конструировать фигуру за счет перемещение частей в пространстве.	Стр. 99-101
	<b>2</b>	Как друзья помогли девочке Дольке	Развивать умения выкладывать ряд из фигур, в определенной последовательности, составлять целое из частей.	Стр. 102-104
		Как друзья играли с Крутиком По	Развивать умения определять фигуры по пространственному положению одной части, выкладывать из них ряд по алгоритму.	Стр. 104-107
	<b>3</b>	Как Малыш Гео и Паучок удивили друг друга	Развивать умения конструировать контур треугольника по образцу, понимать пространственные характеристики предметов относительно друг друга.	Стр. 107-109
		Как Ворон Метр помог команде кораблика спастись от жука	Развивать умения сортировать флажки по цвету и пространственному положению, находить предмет по	Стр. 109-111



	4	Как в Цифроцирке появился новый артист	высоте, менять пространственное положение флажков. Развивать умения выкладывать числовой ряд от 1 до 6, находить и исправить ошибку, составлять цифру 6 из пластинок, понимать количественную характеристику «поровну».	Стр. 111-113	
		Как Галчонок Каррчик помогал Пчелке Жуже	Развивать умения исправлять ошибку, располагая карточки по цветам радуги, обводить части на листе бумаги и дорисовывать изображение.	Стр. 114-116	
МАРТ	1	Как Галчонок Каррчик получил два портрета	Развивать умения складывать фигуры путем перемещения частей в пространстве, находить и исправлять ошибки, обводить детали на листе бумаги, дорисовывать и раскрашивать рисунок.	Стр. 116-118	
		Как Лопушок и Гусеница Фифа делили фигуры	Развивать умения решать задачи на пересечение множеств, придумывать и составлять предметные силуэты, ориентироваться на плоскости.	Стр. 118-120	
	2	Как команда кораблика готовилась поздравить девочку Дольку	Развивать умения группировать предметы по цвету и пространственному положению, определять высоту предметов, придумывать и составлять предметные силуэты.	Стр. 121-125	
		Как друзья поздравляли Пчелку Жужу	Развивать умения вышивать контур прямоугольника, придумывать и достраивать его до предметного изображения, сравнивать фигуры друг с другом.	Стр. 125-127	
	3	Как артисты Цифроцирка катались на паровозике-счетовозике	Развивать умения находить цифры в числовом ряду, составлять из частей силуэты цифр по образцу, называть форму и цвет геометрических фигур, ориентироваться на плоскости.	Стр. 127-129	
		Как Малыш Гео нашел волшебную шляпу	Развивать умения определять последовательность цифр в натуральном ряду, составлять силуэты цифр по образцу, находить геометрические фигуры по форме и цвету.	Стр. 130-132	
	4	Как Крутик По и Малыш Гео попали под дождь	Развивать умения выкладывать фигуры в ряд по пространственному положению одной части, находить в окружающей обстановке предметы заданной формы.	Стр. 133-134	
		Как у Гусеницы Фифы появился новый ковер	Развивать умения придумывать и вышивать, составлять из фигур-головоломок лесенку по силуэтной схеме.	Стр. 134-138	
	А П Р	1	Как птичка оставалась на Поляне Чудесных	Развивать умения составлять фигуру из меньших частей,	Стр. 138-140

МАЙ		цветов	складывать фигуру путем перемещения частей в пространстве.		
		Как артисты Цифроцирка заблудились в лесу	Развивать умения обозначать числа цифрами, считать, сравнивать предметы по количеству, ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики.	Стр. 140-142	
	2	Как Кораблик Плюх-Плюх путешествовал	Развивать умения сортировать флажки по цвету и пространственному положению, понимать пространственные характеристики, определять высоту и порядковый номер мачты.	Стр. 143-146	
		Как пчелка Жужжа хранила мед	Развивать умения складывать фигуры путем перемещения частей в пространстве, ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики.	Стр. 146-148	
	3	Как Малыш Гео вызывал артистов Цифроцирка	Развивать умения сортировать предметы по цвету, составлять цифры из частей путем наложения пластинок на трафарет, понимать пространственные характеристики.	Стр. 148-150	
		Как у Паучка появилась новая одежда	Развивать умения конструировать контур предметов по рисунку.	Стр. 150-152	
	4	Как Крутик По и Краб Крабыч составляли формочки	Развивать умения анализировать структуру фигур и называть части, из которых они составлены.	Стр. 152-155	
		Как Пчелка Жужжа делила мед	Развивать умения конструировать контур по схеме, самостоятельно вышивать контур геометрических фигур.	Стр. 156-158	
	1	Как Гусеница Фифа путешествовала	Развивать умения ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики, находить заданные фигуры.	Стр. 158-162	
		Как буря потрепала Кораблик Плюх-Плюх	Развивать умения находить флажки по признакам, отсчитывать нужное количество, складывать фигуру путем перемещения частей в пространстве.	Стр. 163-164	
		2	Как артисты Цифроцирка готовились к представлению	Развивать умения выкладывать числовой ряд в обратном порядке, обозначать числа цифрами.	Стр.164-168
			Как у Крутика По появился волшебный ларец	Развивать умения составлять из частей геометрических фигур силуэт, складывать фигуру путем перемещения частей в пространстве.	Стр. 168-170
3		Как девочка Долька составила букет	Развивать умения решать задачу на составление целого из определенного количества частей, обозначать числа цифрами, отсчитывать необходимое количество предметов.	Стр. 170-171	

		Как рузья добрались до Поляны Золотых Плодов	Развивать умения придумывать и конструировать силуэты предметов, трансформировать одну фигуру в другую, решать логические задачи.	Стр. 172175
--	--	--	---	-------------

### Старшая группа

Месяц	Недели	Тема	Задачи	Источник
СЕНТЯБРЬ	2	«Как Малыш Гео узнал о волшебстве считалки»	Развивать умения определять пространственное положение предметов; закреплять знание цветов: придумывать и называть предметы заданного цвета, выкладывать их контуры.	Стр. 10-12
		«Как Магнолик удивил Малыша Гео»	Понимать алгоритм расположения частей на игровом поле, трансформировать одну цифру в другую, придумывать и называть предметы состоящих из нужного количества частей.	Стр. 12-13
	3	«Как цветок исполнял желания»	Развитие мыслительной деятельности: учить складывать заданное изображение, путем перемещения частей в пространстве, составлять изображение по схеме.	Стр. 14-15

		«Как в Цифроцирке появились новые артисты»	Развивать умение называть порядок цифр в числовом ряду, находить и исправлять ошибки. Учить составлять цифры 7,8,9 из конструктора цифр, понимать алгоритм расположения частей на поле.	Стр. 16-17
	4	«Как Лиса показывала фокусы, а Магнолик их репетировал»	Развивать умения отсчитывать заданное количество предметов, действовать с числами (вычитать), устанавливать связи и зависимость между ними (больше, меньше), составлять силуэт предмета по схеме.	Стр. 18-19
		«Как в Буквоцирк приехал Кот Филимон»	Развитие мыслительной деятельности: развивать умение составлять силуэты букв по схеме, составлять из заданного количества частей силуэт «бабочка».	Стр. 19-21
ОКТАБРЬ	1	«Как у Девочки Дольки появились цветы»	Развивать умения составлять целое из разного количества частей, называть число полученных фигур, располагать их в соответствии с заданными пространственными характеристиками.	Стр. 21-22
		«Как команда отправилась в плавание на новом кораблике»	Развивать координацию действия «глаз-рука», глазомер, умение определять высоту предметов, группировать предметы по цветам.	Стр. 22-24
	2	«Как команда кораблика помогла девочке Дольке»	Развивать умения составлять целое из разного количества частей по условиям, достраивать полученные фигуры до силуэтов в соответствии со схемой.	Стр. 24-27
		«Как Малыш Гео получил приз»	Развивать умения определять геометрические фигуры по заданным признакам, сравнивать их и находить сходство и различие, составлять силуэты предметов по образцу.	Стр. 27-29
	3	«Как друзья делили фигуры»	Развивать умения находить геометрические фигуры по признакам, решать задачи на пересечение множеств (круги Эйлера).	Стр. 29-31
		«Как Медвежонок и Китенок играли»	Развивать умения составлять силуэты из частей по схеме, конструировать контуры геометрических фигур по точкам координатной сетки, называть геометрические фигуры.	Стр. 31-33
	4	«Как Кот Филимон поведал Крутику По великую тайну»	Называть геометрические фигуры, сравнивать их и определять заданные по признакам. Понимать алгоритм составления фигур из частей.	Стр. 33-35
		«Как проходило представление в Бувоцирке»	Развивать умения составлять силуэты из частей по схеме, трансформировать одни в другие. Находить предмет по признакам.	Стр. 35-36

Н О Я Б Р Ъ	1	«Как зверята в лесу грибы собирали»	Развивать умения понимать отношения чисел в числовом ряду, действовать с числами, сравнивать числа, ориентироваться на плоскости.	Стр. 37-38
		«Как Гусеница Фифа угощала Лопушка грибами»	Развивать умения действовать с числами (складывать, отнимать, сравнивать), конструировать контур по точкам координатной сетки. Называть геометрическую фигуру.	Стр. 38-41
	2	«Как Малыш Гео сначала развлекался, а потом трудился»	Развивать умения составлять силуэт из пластинок по схеме. Группировать геометрические фигуры по признакам.	Стр. 41-43
		«Как Краб Крабыч украшал Чудо-острова» «Кошечка»,	Развивать умения придумывать и составлять цифру из палочек. Определять геометрическую фигуру по количеству сторон и углов, обводить ее на листе бумаги.	Стр. 43-45
	3	«Как друзья гостили на Чудо-островах»	Решать задачи на поиск геометрических фигур по форме и цвету, определять на ощупь.	Стр. 45-47
		«Как команда кораблика опоздала в гости»	Развивать координацию действий «рука-глаз», глазомер, учить понимать алгоритм расположения частей на игровом поле (цвет и пространственное положение).	Стр. 47-48
	4	«Как Гусеница Фифа нашла украшения»	Развивать умения определять и называть порядковый номер, ориентироваться на плоскости.	Стр. 49-51
		«Как Лопушок ловил муху»	Развивать умения решать задачи на поиск фигур-головоломок; конструировать из них по схеме и словесной инструкции, ориентироваться на плоскости.	Стр. 51-53
Д Е К А Б Р Ъ	1	«Как в Буквоцирке появились новые артисты»	Развивать умения складывать фигуру по схеме путем трансформации, придумывать и составлять из частей предметный силуэт и называть его.	Стр. 53-54
		«Как друзья катались с горки»	Развивать умения находить геометрические фигуры по форме, сравнивать их между собой, обобщать по форме, решать логическую задачу на поиск предмета по признакам.	Стр. 55-56
	2	«Как зверята нашли и принесли грибы в Цифроцирк»	Развивать умения составлять цифру из частей путем накладывания пластинок друг на друга, определять состав числа «10» из меньших чисел.	Стр. 56-58
		«Как Паучок пил чай и слушал истории»	Развивать умения выкладывать контур по координатным точкам, анализировать ряд геометрических фигур и находить изменения.	Стр. 58-60
	3	«Как Малыш Гео и девочка Долька украшали елку»	Развивать умения определять количество частей в целом и составлять силуэт по словесной инструкции, группировать пластинки по одинаковой части, закреплять знания цвета.	Стр. 61-63
		«Как Паучок вешал на елку новогодние игрушки»	Развивать умения группировать геометрические фигуры по форме и размеру, составлять квадраты из других	Стр. 63-64

			геометрических фигур, определять количество частей, из которых состоит квадрат.	
	4	«Как команда кораблика и Крутик По готовились к празднованию Нового года»	Развивать умения понимать алгоритм расположения частей на игровом поле, составлять целое из двух частей, сравнивать фигуры между собой, придумывать и составлять предметные силуэты.	Стр. 65-67
ЯНВАРЬ	3	Как Незримка Всюсь создавал проблемы в пути	Развивать умения составлять силуэт предмета по схеме; рисовать изображение с помощью графического диктанта.	Стр. 68-70
		Как друзья побывали в Замке Превращений	Развивать умения складывать по схеме фигуры путем трансформирования; выкладывать контуры геометрических фигур по координатным точкам и видоизменять их.	Стр. 70-72
	4	Как Буквоцирк превратился в Цифроцирк	Развивать умения конструировать цифры и буквы из частей по схеме, ориентироваться в числовом ряду (обратный счет, через одну, две цифры в разные стороны числового ряда).	Стр. 73-74
		Как Галчонок Каррчик помогал своим друзьям	Развивать умения конструировать контур геометрических фигур по координатным точкам, делить их на две одинаковые части. Упражнять детей группировать предметы по цвету и ориентировке в пространстве.	Стр. 74-76
ФЕВРАЛЬ	1	Как Лопушок и Гусеница Фифа измеряли длину лучей солнышка	Развивать умения измерять длину с помощью условной мерки; находить геометрическую фигуру по форме среди множества других; составлять картинку из частей.	Стр. 77-78
		Как начались занятия в Школе Волшебства	Развивать умения рисовать геометрическую фигуру по координатным точкам, называть ее. Познакомить с линией симметрии, учить достраивать симметричную фигуру.	Стр. 79-80
	2	Как закончились занятия в Школе Волшебства	Развивать умения рисовать геометрическую фигуру по координатным точкам, называть ее. Учить понимать закономерность в уменьшении размера фигур и исправлять ошибку; составлять силуэт путем наложения деталей игры на силуэтную схему.	Стр. 81-82
		Как Околесик встретил Крутика По	Развивать умения анализировать структуру целого и мысленно определять части, из которого оно составлено; делить предметы между персонажами поровну.	Стр. 83-84
	3	Как команда кораблика сражались с льдинками	Развивать умения решать задачи на поиск флажков по их пространственному положению; находить заданное количество	Стр. 85-86

МАРТ	4		геометрических фигур по форме и размеру, составлять из них квадраты путем наложения пластинок друг на друга.	
		Как Магнолик добрался до Замка Превращений	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 фигур разного цвета.	Стр. 86-88
		Как Магнолик выручил шутов	Развивать умения складывать фигуру по схеме методом трансформации; составлять цифру 7 из палочек по модели «цвет», понимать расположение частей на игровом поле.	Стр. 88-90
		Как зверята и Крутик По нашли загадочный след	Развивать умения образовывать числа путем присчитывания по одному; заполнять игровое поле с помощью графического диктанта; рисовать по координатным точкам геометрическую; придумывать и дорисовывать ее до предметного изображения.	Стр. 90-92
	1	Как девочка Долька и Малыш Гео веселились на празднике	Развивать умения составлять целое из разного количества частей по силуэтной схеме; понимать линию симметрии и достраивать симметричный узор.	Стр. 92-94
		Как Лопушок ждал Гусеницу Фифу	Развивать умения составлять силуэт из частей, по правилам; ориентироваться на плоскости; конструировать предметы из частей, трансформировать их в другие.	Стр. 94-96
	2	Как в Буквоцирке состоялось необычное представление	. Развивать умения придумывать и составлять силуэт персонажа; конструировать изображение по силуэтной схеме.	Стр. 96-98
		Как кораблик Брызг-Брызг попал в шторм	Развивать умения решать логическую задачу на поиск предмета по признакам; понимать пространственное отношение предметов относительно друг друга.	Стр. 98-100
	3	Как команда кораблика гостила на Чудо-островах	Развивать умения вышивать узор с помощью графического диктанта; решать логическую задачу на определение фигур по признакам.	Стр. 100-102
		Как в Замке Превращений проходил турнир	Развивать умения решать задачи на складывание геометрических фигур разной формы и цвета путем трансформирования; рисовать изображение на листе бумаги по координатным точкам.	Стр. 102-103
4	Как Малышу Гео приснился необычный сон	Развивать умения решать задачу на определение заданных по форме и размеру геометрических фигур; придумывать и составлять из них силуэты; сравнивать предметы между собой и находить одинаковые свойства.	Стр. 103-105	
	Как Ворон Метр помог Паучку решить задачу	Развивать умения выкладывать контур по координатным точкам; определение размера частей фигуры.	Стр. 105-107	
А П Р	1	Как зверята спорили из-за грибов	Развивать умения отсчитывать нужное количество; понимать	Стр. 107-109

МАЙ			отношение чисел (больше, меньше); составлять число десять из меньших чисел и обозначать его цифрой; конструировать силуэты цифр по схеме.		
		Как Гусеница Фифа сначала удивилась, а потом обрадовалась	Развивать умения определять пространственное положение предметов относительно друг друга; понимать предлоги которые отражают это в речи.	Стр. 109-111	
	2	Как артисты Цифроцирка собирали плоды	Развивать умения конструировать цифру по модели; понимать алгоритм расположения частей на игровом поле; понимать отношение между числами в числовом ряду; поиск предмета по признакам.	Стр. 111-113	
		Как друзья помирились с Незримкой Всюсем	Развивать умения анализировать игровое поле и понимать алгоритм расположения частей на нем; группировать предметы по цвету и отрицанию; ориентировать предметы в пространстве.	Стр. 113-115	
	3	Как шуты придумывали новые забавы	Развивать умения складывать фигуры путем трансформации; решать задачи на поиск и видоизменение геометрических фигур по цвету.	Стр. 116-117	
		Как прошел день в Замке Превращений	Развивать умения складывать фигуры по схеме путем трансформации.	Стр. 117-119	
	4	Как Околесик приготовил подарки для своих друзей	Развивать умения конструировать контуры по рисунку и схеме; находить геометрические фигуры по признакам, придумывать и составлять из них силуэт.	Стр. 119-120	
		Как Лягушки-матросы угадывали желание Гуся-капитана	Развивать умения понимать алгоритм расположения частей на игровом поле, понимать пространственные характеристики; выполнять графический диктант.	Стр. 121-122	
	1	Как Лопушок отдыхал на берегу Озера Айс	Развивать умения конструировать квадраты из разных геометрических фигур путем наложения пластинок друг на друга; определять место цифры в числовом ряду.	Стр. 123-124	
		Как Краб Крабыч всем загадывал загадки	Развивать умения анализировать схему силуэта и сравнивать количество частей, определять лишние детали; находить геометрические фигуры по признакам.	Стр. 125-126	
		2	Как Ворон Метр помог найти Крутику По его часы	Развивать умения придумывать и составлять силуэт из частей, понимать пространственные характеристики и ориентироваться на плоскости; понимать отношение чисел.	Стр. 127-129
			Как Гусеница Фифа развеселила друзей	Развивать умения понимать алгоритм расположения частей на игровом поле; анализировать окружающую обстановку и называть предметы заданного цвета.	Стр. 129-130
3		«Как Малыш Гео искал Плод Знаний»	Развивать умения выкладывать контур геометрической фигуры по координатным точкам, делить ее на четыре равные части;	Стр. 130-134	



			действовать с числами.	
		«Как выступали Кот Филимон и Магнолик»	Развивать умения складывать фигуру путем трансформации, видоизменять одну фигуру в другую, находить предметы по признакам.	Стр. 135-137

### Подготовительная к школе группа

Месяц	Недели	Тема	Задачи	Источник
<b>СЕНТЯБРЬ</b>	<b>2</b>	Как у Паучка появился парашют	Развивать умения придумывать, конструировать и называть контуры предметов; определять форму, видоизменять ее, переносить по точкам координатной сетки на лист бумаги.	Стр. 138-139
		Как друзья Паучка прыгали с парашютом	Развивать умения рисовать изображение заданной площади, составлять силуэт по схеме и условиям, видоизменять его.	Стр. 140-141
	<b>3</b>	Как друзья играли в интеллектуальные фанты	Развивать умения различать и называть дополнительные цвета и оттенки цветов, находить предметы по признакам; придумывать и составлять из частей предметные силуэты.	Стр.142-143
		Как команда кораблика Брызг-Брызг готовилась к плаванию	Развивать умения понимать алгоритм расположения частей на игровом поле, определять положение предметов относительно друг друга; конструировать предметный силуэт по схеме и видоизменять его.	Стр. 143-145

	4	Как в Цифроцирке состоялось веселое представление	Развивать умения понимать отношения чисел в числовом ряду; находить геометрические фигуры по заданному количеству углов; конструировать цифру и понимать алгоритм расположения частей на игровом поле.	Стр. 146-148
		Как Кот Филимон показывал необычные фокусы	Развивать умения вышивать контур с помощью графического диктанта; рисовать предметный контур по точкам координатной сетки.	Стр. 148-149
ОКТАБРЬ	1	Как Незримка Всюсь сделал укрытие для бабочек	Развивать умения составлять из разного количества частей; определять состав числа «8» из меньших чисел; выбирать из множества предметов заданные по цвету; конструировать предметные силуэты по схеме.	Стр. 149-151
		Как Зверята-цифрята нашли не только грибы	Развивать умения понимать порядковые числительные; образовывать числа путем присчитывания по одному; понимать отношение между числами.	Стр. 151-153
	2	Как Лиса и Мышка несли грибы домой	Развивать умения понимать отношения между числами; составлять число из меньших чисел; конструировать предметный силуэт по схеме.	Стр. 153-154
		Как Крутик По нашел три формочки	Развивать умения ориентироваться на плоскости; анализировать фигуру, выделять составные части; сравнивать фигуры и находить различия.	Стр. 154-156
	3	Как Крутик По гостил в Школе Волшебства	Развивать умения конструировать контур по точкам координатной сетки; делить квадрат на две равные и не равные части; конструировать предметный силуэт из заданного количества геометрических фигур.	Стр. 156-158
		Как Гусеница Фифа наводила порядок на Ковровой Поляне	Развивать умения определять длину веревочек; выкладывать из них сериационный ряд; уравнивать по длине; составлять предметный силуэт по схеме.	Стр. 158-160
	4	Как друзья сделали Гусенице Фифе оригинальный подарок	Развивать умения выбирать из множества фигур заданные по цвету, составлять из них предметный силуэт по схеме.	Стр. 160-161
		Как Малыш Гео попал в неприятное положение	Развивать умения решать логические задачи на поиск предмета по признакам; понимать алгоритм расположения частей на игровом поле.	Стр. 161-163
НОЯБРЬ	1	Как Шуты искали выход из лабиринтов Замка Превращений	Развивать умения складывать геометрическую фигуру заданного цвета путем трансформации, видоизменять ее в соответствии с условиями задачи.	Стр. 163-165

		Как Шуты развеселили короля	Развивать умения выбирать предмет по назначению; конструировать силуэт из частей по схеме; решать логические задачи на анализ игрового поля.	Стр. 165-167	
	2	Как Медвежонок Мишик наводил порядок	Развивать умения решать задачи на пересечение множеств; придумывать геометрические фигуры неугольной и угольной форм.	Стр. 167-169	
		Как Паучок увидел космический мир	Развивать умения выкладывать контур предмета по точкам координатной сетки; придумывать и конструировать предметы, необходимые сказочному герою.	Стр. 169-171	
	3	Как Магнолик проводил аукцион	Развивать умения решать арифметические и логические задачи на определение геометрических фигур по форме; понимать алгоритм расположения фигур на игровом поле.	Стр. 171-173	
		Как Малыш Гео потерял льдинки	Развивать умения находить среди множества геометрических фигур заданные по форме; составлять квадрат из разных геометрических фигур, определять количество частей.	Стр. 173-175	
	4	Как Малыш Гео нашел льдинки	Развивать умения понимать вертикальную линию симметрии; воссоздавать вторую половину симметричной фигуры; конструировать контур по точкам координатной сетки.	Стр. 175-176	
		Как Лягушки-матросы решали задачи Гуся-капитана	Развивать умения составлять цифру из палочек по модели; решать логические задачи на определение множеств.	Стр. 177-178	
	ДЕКАБРЬ	1	Как Гусеница Фифа лепила снеговика	Развивать умения выкладывать контурную аппликацию геометрических фигур заданной площади; придумывать и конструировать предметные силуэты.	Стр. 178-180
			Как знаменитый фокусник встречал зиму	Развивать умения вышивать контур фигуры по схеме; понимать линию симметрии; достраивать вторую половину симметричного изображения.	Стр. 180-181
		2	Как Магнолик путешествовал по заснеженному лесу	Развивать умения определять цифры по словесной модели; сравнивать числа и действовать с ними; решать задачи на определение геометрических фигур; рисовать их по точкам координатной сетки.	Стр. 182-183
Как девочка Долька укрывалась от снегопада			Развивать умения решать задачи на составление целого из разного количества частей; понимать соотношение «Часть –	Стр. 183-184	

ЯНВАРЬ			целое»; конструировать контур по точкам координатной сетки.	
	3	Как в Замке Превращений наряжали елку	Развивать умения придумывать и составлять из частей силуэт; складывать по схеме предмет путем трансформирования, видоизменять его по цвету.	Стр. 185-186
		Как в Школе Волшебства готовились к Новому году	Развивать умения рисовать изображение по точкам координатной сетки; восстанавливать вторую половину симметричного изображения; понимать отношение «часть-целое».	Стр. 187-188
	4	Как в Замке Превращений происходили новогодние чудеса	Развивать умения умение сравнивать геометрические фигуры разной формы, измеряя площадь условной меркой; конструировать предметный силуэт по схеме путем наложения.	Стр. 188-190
		Как в Школе Волшебства праздновали Новый год	Развивать умения делить целое на разное количество частей; сравнивать числа и определять большие на один или два.	Стр. 190-191
	3	Как Малыш Гео и Крутик ПО решали кроссворд	Развивать умения искать фигуры по их описанию; анализировать силуэт и определять составные части; придумывать и конструировать предметный силуэт по заданной теме.	Стр.191-193
		Как друзья отвозили близнецов-акробатов в Буквоцирк	Развивать умения выбирать из множества фигур заданные по форме; составлять из них силуэт по схеме и словесной инструкции.	Стр. 193-195
		4	Как Кот Филимон удивил зрителей	Развивать умения составлять силуэт предмета из частей; вышивать цифру с помощью графического диктанта; придумывать и доделывать до предметного силуэта.
	Как Лягушки-матросы убирали флажки в		Развивать умения понимать алгоритм расположения	Стр. 196-198

		коробки	флажков на игровом поле и отношении предметов по порядку; складывать фигуры по схеме путем трансформации; решать задачи на определение площади фигур с помощью условной мерки.	
<b>ФЕВРАЛЬ</b>	<b>1</b>	Как Малыш Гео и Краб Крабыч побывали в Комнате теней	Развивать умения рисовать изображение с помощью графического диктанта; решать задачу на воссоздание геометрической фигуры; понимать вертикальную линии симметрии.	Стр. 198-200
		Как Пчелка Жужжа рисовала картину	Развивать умения решать логические задачи на поиск фигур по признакам; придумывать и составлять предметные силуэты из частей.	Стр. 200-201
	<b>2</b>	Как Ворон Метр подбирал задачи для книги	Развивать умения понимать соотношение «целое-часть»; самостоятельно придумывать задачи и рассказывать о них.	Стр. 202-203
		Как Крутик По и Краб Крабыч придумывал загадку	Развивать умения мысленно разделять фигуру на части; находить геометрические фигуры по части; находить среди множества фигур одну по словесному описанию.	Стр. 203-205
	<b>3</b>	Как зверята заполнили корзинки Магнолика	Развивать умения понимать отношение чисел в числовом ряду; определять состав десяти из меньших чисел и чисел второго десятка.	Стр. 205-207
		Как Гусеница Фифа училась читать	Развивать умения находить зеркальное написание буквы; решать задачи на поиск фигур по признакам и ориентировку в пространстве; придумывать и конструировать предметные силуэты.	Стр. 207-208
	<b>4</b>	Как Гусь-капитан потерял голос	Развивать умения составлять цифру из палочек по модели; понимать алгоритм расположения частей на игровом поле; рисовать фигуру по точкам координатной сетки.	Стр. 209-210
		Как у Гуся-капитана появился голос	Развивать умения понимать алгоритм расположения частей на игровом поле; решать задачу на определение цифр по словесной модели.	Стр. 210-212
<b>МАРТ</b>	<b>1</b>	Как в Фиолетовом Лесу поздравляли девочек	Развивать умения конструировать предметы из частей по схеме; понимать линию симметрии.	Стр. 212-214
		Как будущие волшебники готовили класс к занятиям	Развивать умения решать задачу на изменение пространственного положения изображения; рисовать по	Стр. 214-216

АПРЕЛЬ	2	Как проходили занятия в Школе Волшебства	Развивать умения придумывать и составлять предметные силуэты из частей; решать задачи.	Стр. 216-218	
		Как прошел день в Замке Превращений	Развивать умения решать задачи на складывание фигур разного цвета путем трансформации; составление предметного силуэта и цифры из ограниченного числа пластинок.	Стр. 218-220	
	3	Как на Ковровой Поляне выросли грибы	Развивать умения определять закономерность в увеличении размера предметов и их числа; решать арифметические задачи.	Стр. 220-222	
		Как Незримка Всюсь «помогал» Малышу Гео	Развивать умения решать задачу на составление квадрата из разных геометрических фигур; рисовать квадрат по клеточкам.	Стр. 222-223	
	4	Как Крутик По привлек внимание Пчелки Жужи	Развивать умения решать задачу на ориентировку в пространстве; составлять предметный силуэт по схеме; понимать алгоритм расположения частей на игровом поле.	Стр. 223-225	
		Как Крутик По нашел остальных жителей Чудо-островов	Развивать умения решать задачи на поиск фигур по признакам; конструировать контур по точкам координатной сетки.	Стр. 225-227	
	1	Как команда кораблика наводила порядок после шторма	Развивать умения ориентироваться на плоскости игрового поля; решать задачи на поиск предметов по признакам.	Стр. 227-228	
		Как Крокодил-канатоходец всех поразил, а Крыска- силачка рассмешила	Развивать умения считать на слух; определять цифру по числу и словесной модели; понимать алгоритм расположения частей на игровом поле; ориентироваться на плоскости.	Стр. 229-230	
		2	Как эхо привело Ворона Метра в Буквоцирк	Развивать умения составлять квадрат из двух, четырех, восьми частей путем наложения пластинок друг на друга; конструировать предметные силуэты.	Стр. 231-232
			Как в Замке Превращений встретили неожиданных гостей	Развивать умения решать задачи на складывание геометрических фигур разной формы и цвета путем трансформации; рисовать контур квадрата по точкам координатной сетки; делить фигуру на части.	Стр. 232-234
3		Как девочка Долька догнала бабочку	Развивать умения понимать отношения «целое-часть»; делить части на группы, составлять; ориентироваться в	Стр. 234-237	
		точкам координатной сетки; находить геометрические фигуры по форме, составлять из них квадрат.			

			пространстве.	
		Как Крутик По увидел необычную яблоньку	Развивать умения решать задачи на поиск геометрических фигур по признакам; понимать алгоритм расположения фигур на игровом поле.	Стр. 237-238
	4	Как пассажиры развлекали команду кораблика	Развивать умения решать задачу на состав числа «10» из меньших чисел; понимать отношения чисел в числовом ряду; составлять цифры по словесной модели.	Стр. 239-240
		Как Незримка Всюль получил оригинальный подарок	Развивать умения составлять силуэты разного цвета путем наложения пластинок друг на друга; создавать предмета рисунка по рисунку.	Стр. 240-242
МАЙ	1	Как Кот Филимон превратил овощ в животное	Развивать умения решать задачу на составление целого из разного количества частей; называть животных одной среды обитания, придумывать и конструировать их силуэты из частей.	Стр. 243-244
		Как артисты Цифроцирка оказались в Замке Превращений	Развивать умения располагать цифры в порядке возрастания; решать арифметические задачи на сравнение чисел и состав числа «10»; рисовать геометрическую фигуру и дорисовывать до предметного изображения.	Стр. 245-246
	2	Как в Замке Превращений прошел праздничный обед	Развивать умения складывать фигуры путем трансформации по схеме; рисовать геометрическую фигуру по словесному описанию ее признаков.	Стр. 246-248
		Как Паучку приснился сон	Развивать умения выкладывать контур геометрической фигуры по точкам координатной сетки; видоизменять одни геометрические фигуры в другие.	Стр. 248-250
	3	Как Лягушки выполняли команды капитана	Развивать умения понимать алгоритм расположения предметов на игровом поле; вышивать узор с помощью графического диктанта.	Стр. 250-251

	Как Гусь и Лягушки помирили друзей	Развивать умения решать задачи на пересечения множеств (круги Эйлера); определять оттенки красного цвета; составлять силуэт по схеме.	Стр.252-253
4	Как Крутик По и Малыш Гео попали в неприятную ситуацию	Развивать умения выбирать игры и играть в них; понимать алгоритм расположения частей на игровом поле.	Стр.254-255
	Как Ворон Метр снимал фильм	Развивать умения придумывать и конструировать сюжетную картинку из частей по теме; выкладывать контур по точкам координатной сетки, переносить изображение на лист.	Стр.255-257

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

#### Методическое и материально-техническое обеспечение

Т.Г. Харько. Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». ФГОС- ООО «Издательство «Детство-Пресс», 2015.

Т.Г. Харько. Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Средний дошкольный возраст. ФГОС - ООО «Издательство «Детство-Пресс», 2015.

Т.Г. Харько. Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Средний и старший дошкольный возраст. ФГОС - ООО «Издательство «Детство-Пресс», 2015.

Воскобович В.В., Харько Т.Т., Балацкая Т.И. Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей дошкольного возраста 3 – 7 лет «Сказочные лабиринты игры». // Санкт – Петербург, 2013.

Воскобович В.В., Харько Т.Г. и др. Игровые технологии интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3 – 7 лет «Сказочные лабиринты игры) Кн.2. Описание игр. СПб., 2013 г.

Т.М. Бондаренко. Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм Воскобовича. Практическое пособие.



Воронеж, 2013 г.
Интеллектуально-логическое развитие детей дошкольного возраста. Программа-руководство Центра интеллектуальных игр. Санкт-Петербург
По морям, по волнам с развивающими играми Воскобовича: методическое пособие/Под ред. Козьмина О.В., Михалина А.В., Параняк ФГОС – РИВ, 2016
Развивающие игры Воскобовича: Сборник методических материалов/ Под.ред. В.В.Воскобовича, Л.С.Вакуленко. – М.:ТЦ Сфера, 2015. (Библиотека воспитателя)
Коврограф "Ларчик + методика НОВОЕ ПОЛЕ (в комплект входят №№ 1-13)
Мини-ларчик (в комплект входят: "Поле", "Кружки", "Разноцветные веревочки"
Лепестки Ларчик (эталон цвета )
Набор букв и знаков Ларчик
Набор цифр и знаков Ларчик
Умные стрелочки Ларчик
Дидактический набор "Кружки" Ларчик
Развивающая среда "Фиолетовый лес"(Ковролиновая основа для жесткого крепления на стене (выносной конструкции) общей площадью 2м x 1,25м с модульными элементами (небо, земля, полянка, лужайка) и съемными элементами (деревья, озеро, животные и многое другое)
Игровизор (пособие)
Игровизор + маркер
Приложение "Лабиринты Букв."Выпуск 1 (Гласные)
Приложение "Лабиринты Букв."Выпуск 2 (Согласные)
Приложение "Лабиринты Цифр."Выпуск 1 (Счет до 5)
Приложение "Катя, Рыжик и Рыбка" (Геометрические представления)
Приложение "Игровой калейдоскоп"(Геоконт, Прозрачный квадрат, Логоформочки, Шнур-затейник, Шнур-млыш)
Математические корзинки -5
Математические корзинки -10
Счетовозик
Черепашки - 5
Черепашки пирамидка

Черепашки Ларчик
Кораблик "Плюх-Плюх"
Кораблик "Брызг-Брызг" Ларчик
Кораблик "Буль-Буль" (счет до ста) Ларчик
Эрудит «Снеговик»
Геоконт "Мальш"
Резинки «Радуга» (к Геоконту)
Геовизор ( + маркер)
Чудо-крестики - 1
Чудо-крестики - 2
Чудо-цветик
Волшебная восьмерка
Логоформочки
Теремки Воскобовича
Складушки +СД
Квадрат Воскобовича двухцветный
Квадрат Воскобовича четырехцветный
Прозрачный квадрат
Чудо-соты Ларчик
Фонарики Ларчик
"Геоконт. Алфавит"
Прозрачная цифра
Чудо-крестики-3
Чудо –крестики 2 (настольная игра)
Чудо соты 1 настольная игра)
Альбом фигурок « Чудо –крестики 2»
Альбом фигурок » Чудо соты 1»
Трафарет « Чудо –крестики 2»
Трафарет » Чудо соты 1»
Трафарет » Логоформочки»

игра «Читайка на шариках- 2 » доп выпуск
--

игра «Читайка на шариках -1 » доп выпуск
--

Игра «Конструктор букв 1»
---------------------------

«Разноцветные веревочки 2» (оранж,фиолетовые,гол,серые,черн))
---

«Разноцветные кружочки 2» (оранж,фиолетовые,гол,серые,черн))
--

«Зажимы на липучках» (20 шт.)
-------------------------------