

**Государственное бюджетное дошкольное образовательное
учреждение детский сад № 62 Приморского района
Санкт-Петербурга**

ПРИНЯТО:

Педагогическим советом ОУ
ГБДОУ детский сад № 62
Приморского района Санкт-Петербурга
Протокол от 22.09.2025 г. № 2

УТВЕРЖДЕНО:

Приказом ГБДОУ детский сад № 62
Приморского района Санкт-Петербурга
от «01» октября 2025 г. № 31-п/у
Заведующий

В.М. Янковская



**Дополнительная общеразвивающая программа
«ХОЧУ ВСЕ ЗНАТЬ»**

Срок освоения: 1 год
Возраст обучающихся: 5-6 лет

Разработчик:
Козьмина Ольга Викторовна
педагог дополнительного образования

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Основные характеристики ДОП

Направленность программы – социально-гуманитарная.

Адресат - воспитанники 5-6 лет.

Актуальность программы развития познавательных способностей у детей дошкольного возраста обусловлена современной действительностью. В соответствии с современными тенденциями развития образования, мы должны выпустить из детского сада человека любознательного, активного, принимающего живое, заинтересованное участие в образовательном процессе, обладающего способностью решать интеллектуальные и личностные задачи, а также овладевшего универсальными предпосылками учебной деятельности - умением работать по правилу, по образцу, по инструкции. Роль математической логики при этом невозможно переоценить.

Математическая грамотность, развитое логическое мышление - это залог успешного обучения выпускника детского сада в школе.

Отличительные особенности: содержание программы предлагает систему игр и упражнений с цифрами, знаками, геометрическими фигурами.

Уровень освоения - общекультурный.

Объем – 64 часа в год.

Срок освоения - 1 год.

Цель программы: развитие у детей 5-6 лет мышления, математических способностей, обеспечивающих эффективное обучение в школе.

Задачи программы:

Обучающие:

- совершенствовать умения обобщать, сравнивать, выявлять и устанавливать простейшие закономерности, связи и отношения; объяснять ход решения проблемной задачи;
- совершенствовать умения обдумывать и планировать свои действия, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами, проверять результат своих действий.

Развивающие:

- продолжить развивать вариативное мышление, фантазию, воображение, творческие способности;
- продолжить развивать речь, умение аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения

Воспитательные:

- формировать мотивацию учения, ориентированной на удовлетворение познавательных интересов, радость творчества.

Планируемые результаты освоения программы

Личностные:

- проявляет стойкий интерес к занятиям математикой;
- владеет умением взаимодействовать с обучающимися в ходе занятия;
- воспитание доброжелательного отношения друг к другу;
- проявляет настойчивость, целеустремлённость, уверенность.

Метапредметные:

- применяет полученные знания на практике;
- развитие мышления, творческих способностей.

Предметные:

- обобщает, сравнивает, выявляет простейшие закономерности, связи и отношения; может объяснить ход решения проблемной задачи;
- обдумывает и планирует свои действия, осуществляет решение в соответствии с заданными правилами, проверяет результат своих действий.

Организационно – педагогические условия реализации ДОП

Язык реализации: русский.

Форма обучения: очная.

Особенности реализации: программа реализуется за счёт средств физических лиц на основании договора.

Условия набора и формирования групп: принимаются все желающие дети от 5 до 6 лет, специальных умений и навыков не требуется.

Формы организации занятий: по группам.

Формы проведения занятий: групповая, практическая работа с элементами беседы и игры.

Формы организации деятельности обучающихся на занятиях: фронтальная, групповая (парами), индивидуальная.

Особенность организации образовательного процесса: Занятия проводятся в группах. Образовательный процесс строится в соответствии с возрастными, психологическими возможностями и особенностями обучающихся.

Материально-техническое оснащение:

С целью создания оптимальных условий для занятий должна быть создана развивающая предметно-пространственная среда:

- ☐ светлое помещение;
- ☐ столы и стулья, соответствующие росту и количеству детей;
- ☐ средства для письма и рисования;
- ☐ раздаточный материал;
- ☐ демонстрационный материал;
- ☐ карточки «Цифры»;
- ☐ карточки «Состав числа»;
- ☐ карточки «Геометрические фигуры»;
- ☐ цветной картон, цветная бумага;
- ☐ листы А4, А3, А5;
- ☐ часы;
- ☐ весы;
- ☐ набор «Объемные геометрические фигуры»;
- ☐ ножницы;
- ☐ различные емкости;
- ☐ набор диких и домашних животных и их детенышей;
- ☐ настольный театр «Три медведя»;
- ☐ счетные палочки.

Кадровое обеспечение: программа реализуется педагогом дополнительного образования, прошедшим курс повышения квалификации социально-гуманитарной направленности, без привлечения иных специалистов.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие «Хочу все знать»	2	1	1	Вводный контроль.
2	Свойства предметов. Объединение предметов в группы по общему свойству	8	2	6	Устный опрос. Педагогическое наблюдение.
3	Числовой отрезок. Числа 0, 9, 10. Сравнение групп предметов. Знак равенства.	8	2	6	Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
4	Сложение и вычитание.	12	2	10	Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
5	Знак $>$ и $<$	4	1	3	Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
6	Измерение длины.	8	2	6	Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
7	Математические игры	12	2	10	Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
8	Измерение объема. Сравнение по объёму.	4	1	3	Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
9	Повторение	4	1	3	Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
10	Итоговое занятие «Путешествие по лесу»	2	1	1	Итоговый контроль.
Итого		64	16	48	

ПРИНЯТО:
Педагогическим советом ОУ
ГБДОУ детский сад № 62
Приморского района Санкт-Петербурга
Протокол от 22.09.2025 г. № 2

УТВЕРЖДЕНО:
Приказом ГБДОУ детский сад № 62
Приморского района Санкт-Петербурга
от «01» октября 2025 г. № 31-п/у
Заведующий



В.М. Янковская

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
реализации дополнительной общеразвивающей программы
«ХОЧУ ВСЕ ЗНАТЬ»
на 2025-2026 учебный год
Педагог: Козьмина Ольга Викторовна

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	1 октября 2025	31 мая 2026	32	64	64	2 занятие в неделю по 25 мин.

**Государственное бюджетное дошкольное образовательное
учреждение детский сад № 62 Приморского района
Санкт-Петербурга**

ПРИНЯТО:

Педагогическим советом ОУ
ГБДОУ детский сад № 62
Приморского района Санкт-Петербурга
Протокол от 22.09.2025 г. № 2

УТВЕРЖДЕНО:

Приказом ГБДОУ детский сад № 62
Приморского района Санкт-Петербурга
от «01» октября 2025 г. № 31-п/у
Заведующий

В.М. Янковская



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
к дополнительной общеразвивающей программе
«ХОЧУ ВСЕ ЗНАТЬ»**

Срок освоения: 1 год
Возраст обучающихся: 5-6 лет

Разработчики:
Козьмина Ольга Викторовна,
педагог дополнительного образования

Задачи

Обучающие:

- совершенствовать умения обобщать, сравнивать, выявлять и устанавливать простейшие закономерности, связи и отношения; объяснять ход решения проблемной задачи;
- совершенствовать умения обдумывать и планировать свои действия, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами, проверять результат своих действий.

Развивающие:

- продолжить развивать вариативное мышление, фантазию, воображение, творческие способности;
- продолжить развивать речь, умение аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения

Воспитательные:

- формировать мотивацию учения, ориентированной на удовлетворение познавательных интересов, радость творчества.

Содержание программы

Тема 1. (2 часа) Вводное по программе

Теория: Техника безопасности на занятии, обсуждение «правил», объяснение заданий.

Практика: Математическая разминка, игра по станциям.

Тема 2. (8 часов) Свойства предметов. Объединение предметов в группы по общему свойству

Теория: Свойства предметов: цвет, форма, размер, материал, назначение и др.

Практика: Сравнение предметов по цвету, форме, размеру, материалу. Совокупности (группы) предметов или фигур, обладающие общим признаком. Составление совокупности по заданному признаку. Выделение части совокупности.

Тема 3. (8 часов) Числовой отрезок. Числа 0, 9, 10. Сравнение групп предметов. Знак равенства .

Теория: Присчитывание и отсчитывание чисел на числовом отрезке. Представление о натуральном числе как результате счета предметов (количественной характеристике совокупности предметов). Образование следующего числа путем прибавления единицы. Название, последовательность и обозначение чисел от 1 до 10 цифрами и точками. Состав чисел первого десятка. Равенство и неравенство чисел.

Практика: Сложение и вычитание чисел с помощью числового отрезка. Счет, решение задач, математические и логические игры. Сравнение чисел (больше на... меньше на...) на наглядной основе.

Тема 4. (12 часов) Сложение и вычитание.

Теория: Формирование представлений о сложении и вычитании чисел в пределах 10 с использованием наглядной опоры. Взаимосвязь между сложением и вычитанием чисел.

Практика: Счет, решение задач, математические игры.

Тема 5. (4 часа) Знак > и <

Теория: Равенство и неравенство чисел.

Практика: Сравнение чисел (больше/меньше) на наглядной основе. На сколько >? На сколько <?

Тема 6. (8 часов) Измерение длины.

Теория: Формирование представлений о точке, прямой, луче, отрезке, ломаной линии, многоугольнике, углах, равных фигурах, замкнутых и незамкнутых линиях. Представления о длине.

Практика: Непосредственное сравнение предметов по длине. Измерение длины с помощью различных мерок.

Тема 7. (12 часов) Математические игры

Теория: Установление последовательности событий. Последовательность частей суток, дней в неделе, месяцев в году.

Практика: Примеры отношений: на – над – под, слева – справа – посередине, спереди – сзади, сверху – снизу, выше – ниже, шире – уже, длиннее – короче, толще – тоньше, раньше – позже, позавчера – вчера – сегодня – завтра – послезавтра, вдоль, через и др. Ориентировка на листе бумаги в клетку. Ориентировка в пространстве с помощью плана.

Тема 8. (4 часа) Измерение объёма. Сравнение по объёму.

Теория: Непосредственное сравнение предметов по *объёму* (вместимости), *площади*. Измерение объёма (вместимости), площади с помощью различных мерок.

Формирование представлений об объёме. Формирование умения выделять в окружающей обстановке предметы одинаковой формы. Знакомство с геометрическими фигурами: квадрат, прямоугольник, треугольник, четырехугольник, круг, шар, цилиндр, конус, пирамида, параллелепипед (коробка), куб.

Практика: Непосредственное сравнение предметов по *объёму* (вместимости), *площади*. Измерение объёма (вместимости), площади с помощью различных мерок. Составление фигур из

частей и деление фигур на части. Конструирование фигур.

Тема 9. (4 часа) Повторение.

Теория: Объяснение заданий.

Практика: Решение простых (в одно действие) задач на сложение и вычитание с использованием наглядного материала. Ориентировка на листе бумаги в клетку.

Тема 10. (2 часа) Итоговое занятие «Путешествие по лесу».

Теория: Объяснение заданий.

Практика: Ориентировка в пространстве с помощью плана, игровые задания.

Планируемые результаты освоения программы

Личностные:

- ☐ проявляет стойкий интерес к занятиям математикой;
- ☐ владеет умением взаимодействовать с обучающимися в ходе занятия;
- ☐ воспитание доброжелательного отношения друг к другу;
- ☐ проявляет настойчивость, целеустремлённость, уверенность.

Метапредметные:

- ☐ применяет полученные знания на практике;
- ☐ развитие мышления, творческих способностей.

Предметные:

- ☐ обобщает, сравнивает, выявляет простейшие закономерности, связи и отношения; может объяснить ход решения проблемной задачи;
- ☐ обдумывает и планирует свои действия, осуществляет решение в соответствии с заданными правилами, проверяет результат своих действий.

Календарно-тематический план

№ п/п	Дата	Корректировка	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
				Всего	Теория	Практика	
1.	08,10		Вводное занятие «Хочу все знать»	2	1		Вводный контроль.
2.	09,10		Вводное занятие «Хочу все знать»	2		1	Вводный контроль.
3.	15,10		Свойства предметов.	1	1		Устный опрос. Педагогическое наблюдение.
4.	16,10		Объединение предметов в группы по общему свойству	1	1		Устный опрос. Педагогическое наблюдение.
5.	22,10		Свойства предметов.	1		1	Устный опрос. Педагогическое наблюдение.
6.	23,10		Свойства предметов.	1		1	Устный опрос. Педагогическое наблюдение.
7.	29,10		Свойства предметов.	1		1	Устный опрос. Педагогическое наблюдение.
8.	30,10		Объединение предметов в группы по общему свойству	1		1	Устный опрос. Педагогическое наблюдение.
9.	05,11		Объединение предметов в группы по общему свойству	1		1	Устный опрос. Педагогическое наблюдение.
10.	06,11		Объединение предметов в группы по общему свойству	1		1	Устный опрос. Педагогическое наблюдение.
11.	12,11		Числовой отрезок.	1	1		Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
12.	13,11		Числовой отрезок.	1		1	Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
13.	19,11		Числа 0, 9, 10.	1	1		Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
14.	20,11		Числа 0, 9, 10.	1		6	Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
15.	26,11		Числа 0, 9, 10.	1		6	Педагогическое наблюдение. Практическое задание.

16.	27,11		Числа 0, 9, 10.	1		6	Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
17.	03,12		Сравнение групп предметов.	1		6	Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
18.	04,12		Знак равенства.	1		6	Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
19.			Сложение и вычитание.	1	1		Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
20.	10,12		Сложение и вычитание.	1		1	Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
21.	11,12		Сложение и вычитание.	1		1	Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
22.	17,12		Сложение и вычитание.	1		1	Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
23.	18,12		Сложение и вычитание.	1		1	Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
24.	24,12		Сложение и вычитание.	1		1	Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
25.	25,12		Сложение и вычитание.	1		1	Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
26.	12,01		Сложение и вычитание.	1		1	Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
27.	13,01		Сложение и вычитание.	1		1	Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
28.	19,01		Сложение и вычитание.	1		1	Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
29.	20,01		Сложение и вычитание.	1		1	Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
30.	26,01		Сложение и вычитание.	1	1		Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
31.	27,01		Знак $>$ и $<$	1	1		Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
32.	02,02		Знак $>$	1		1	Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
33.	03,02		Знак $<$	1		1	Педагогическое наблюдение. Практическое задание.

34.	09,02		Знак > и <	1		1	Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
35.	10,02		Измерение длинны.	1	1		Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
36.	16,02		Измерение длинны.	1		1	Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
37.	17,02		Измерение длинны.	1		1	Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
38.	24,02		Измерение длинны.	1		1	Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
39.	02,03		Измерение длинны.	1		1	Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
40.	03,03		Измерение длинны.	1		1	Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
41.	09,03		Измерение длинны.	1		1	Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
42.	10,03		Измерение длинны.	1	1		Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
43.	16,03		Математические игры	1	1		Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
44.	17,03		Математические игры	1		1	Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
45.	23,03		Математические игры	1		1	Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
46.	24,03		Математические игры	1		1	Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
47.	30,03		Математические игры	1		1	Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
48.	31,03		Математические игры	1		1	Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
49.	06,04		Математические игры	1		1	Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
50.	07,04		Математические игры	1		1	Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
51.	13,04		Математические игры	1		1	Педагогическое наблюдение. Практическое задание.

52.	14,04		Математические игры	1		1	Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
53.	20,04		Математические игры	1		1	Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
54.	21,04		Математические игры	1	1		Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
55.	27,04		Измерение объема. Сравнение по объёму.	1	1		Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
56.	28,04		Измерение объема. Сравнение по объёму.	1		1	Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
57.	04,05		Измерение объема. Сравнение по объёму.	1		1	Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
58.	05,05		Измерение объема. Сравнение по объёму.	1		1	Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
59.	11,05		Повторение	1	1		Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
60.	12,05		Повторение	1		1	Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
61.	18,05		Повторение	1		1	Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
62.	19,05		Повторение	1		1	Педагогическое наблюдение. Практическое задание.
63.	25,05		Итоговое занятие «Путешествие по лесу»	1	1		Итоговый контроль.
64.	26,05		Итоговое занятие «Путешествие по лесу»	1		1	Итоговый контроль.
		Итого		64	16	48	

МЕТОДИЧЕСКИЕ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ.

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Использование педагогических технологий при организации дополнительного образования детей способствуют развитию таких личностных новообразований как активность, самостоятельность и коммуникативность учащихся.

В процессе обучения используются современные образовательные технологии. Активно задействован игровой метод обучения. Учитывая особенности дошкольного возраста, используются здоровьесберегающие технологии.

Методы и приёмы, используемые при реализации программы:

Наглядные:

- ☐ показ образца действий;
- ☐ демонстрация способов действий;

Словесные:

- ☐ устный опрос;
- ☐ словесные упражнения;
- ☐ рассказ;
- ☐ вопросы.

Практические:

- ☐ работа в паре;
- ☐ математические игры;
- ☐ задачи;
- ☐ физкультминутки.

Дидактический материал и ЭОР:

- ☐ картинки (иллюстрации);
- ☐ раздаточный материал.

Информационные источники

Список литературы для педагога

1. Петерсон Л.Г. Программа дошкольной подготовки детей 3 - 7 лет «Ступеньки» по образовательной системе деятельностного метода обучения «Школа 2000...»: Математика. - М.: УМЦ «Школа 2000», 2007. – 40 с.
2. Петерсон Л.Г., Кочемасова Е.Е., Игралочка. Практический курс математики для дошкольников. Методические рекомендации. Часть 3. - Издательство «Ювента», 2014. – 80 с.
3. Петерсон Л.Г., Кочемасова Е.Е. Задачи в кроссвордах. Математика для детей 5 - 7 лет./ М.: Ювента, 2010. – 80 с.

Список литературы для обучающихся и родителей

1. Петерсон Л.Г., Холина Н.П. Учебная тетрадь. Раз - ступенька, два - ступенька... Математика для детей 5-7 лет. Часть 1./М.: Просвещение, 2023. – 64 с.

Интернет источники

1. Математика для детей онлайн <https://www.igraemsa.ru/igry-dlja-detej/matematicheskie-igry> (дата обращения: 06.05.2024).

Оценочные материалы

Виды контроля, и их периодичность:

Входной контроль - проводится на первом занятии с целью выявления первоначального уровня знаний и умений, возможностей детей с помощью педагогического наблюдения. Текущий контроль - осуществляется на занятиях в течение всего учебного года для отслеживания уровня освоения учебного материала программы.

Формы контроля:

- ☐ педагогическое наблюдение;
- ☐ выполнение практических заданий педагога;
- ☐ анализ на каждом занятии педагогом и обучающимся качества выполнения заданий и приобретенных навыков.

Итоговый контроль проводится в конце обучения.

Итоговый контроль проводится в форме педагогического наблюдения за техникой выполнения упражнений, взаимодействием детей. Результаты итогового контроля фиксируются в оценочном листе (Приложение 1).

Критерии оценки результатов:

- ☐ высокий уровень (3 б.) – ребенок самостоятельно и правильно справился с заданием;
- ☐ средний уровень (2 б.) – для правильного выполнения задания ребенку требуется несколько самостоятельных попыток или подсказка педагога;
- ☐ низкий уровень (1 б.) – ребенок не выполнил задание даже после подсказки педагога.

Критерии уровня освоения Программы по сумме баллов:

Кол-во баллов:

- ☐ высокий – 18-21 балл;
- ☐ средний – 17– 14 баллов;
- ☐ низкий – 13-10 баллов.

Приложение 1

Оценочный лист результатов итогового контроля

Дата: _____

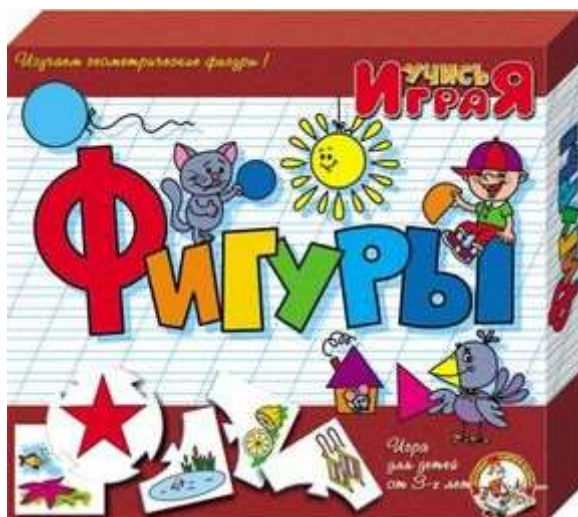
ДОП: «Занимательная математика» Г руппа № _____

№ п/п	Фамилия, имя	Предметные результаты (по 9 б.)			Метапредметные результаты (по 6 б.)		Личностные результаты (по 6 б.)		Средний балл	Уровень освоения
		обобщает, сравнивает, выделяет простейшие закономерности	может объяснить ход решения предложенной задачи	Осуществляет решение в соответствии с выданными правилами, прослеживает результат своих действий	проявляет творческие способности	применяет полученные знания на практике	проявляет стойкий интерес к занятиям факультативом	владет умением взаимодействовать с обучающимися в ходе занятия		
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										

Педагог дополнительного образования: _____ / _____

Методическая копилка

«ФИГУРЫ», НАСТОЛЬНАЯ ИГРА СЕРИИ «УЧИСЬ, ИГРАЯ»



Развивающая игра для детей 3- 6 лет из серии «Учись, играя».

Автор Олеся Емельянова.

Размеры: 0.23х0.2х0.035 м

Вес: 210 г.

Возраст: от 3 лет до 6 лет

Состав игры:

1. Вырубные блоки - 10 шт. (50 фигурных карточек)
2. Правила игры на коробке.

Дидактический пазл-игра «Фигуры» является лучшим средством для знакомства малыша с формами предметов и названиями десяти геометрических фигур. С помощью нее ребенок научится различать форму, размер и цвет различных предметов, а также находить связи между ними в пространстве. Главное, чтобы вашему крохе было интересно, ведь как только ему наскучит играть – все ваши старания передать ему нужные знания будут бесполезны.

Эта обучающая и развивающая игра посвящена увлекательному занятию – поиску геометрических фигур среди самых обычных предметов. В занимательной игровой форме малыши познакомятся с 10 простыми геометрическими фигурами, запомнят их внешний вид и названия, научатся находить сходство между ними и окружающими предметами, а также потренируют произвольное внимание и мелкую моторику пальцев рук. Материалы игры можно использовать, как для ознакомления детей с темой, так и для проверки знаний по ней.

Набор состоит из 10 больших сборных карточек-блоков. Каждый блок в свою очередь состоит из пяти фигурных карточек, снабженных пазловыми замками. На центральной карточке каждого блока изображена одна геометрическая фигура, а на 4 угловых карточках изображены содержащие ее рисунки привычных и знакомых ребенку предметов.

ВЕСЫ МАТЕМАТИЧЕСКИЕ



ПАРАМЕТРЫ

Возраст: от 6 лет.

Материал: высокопрочный пластик.

Применение в образовании:

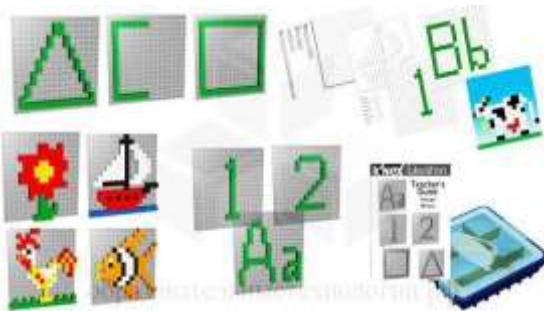
- Дошкольное образование
- Начальное общее образование

Весы представляют собой длинную линейку (на подставке), посередине которой находится

нулевая отметка, а в обе стороны от нее расположены числа от 1 до 10. Набор включает в себя 20 грузов весом по 10 гр.

Линейку перед началом работы нужно установить на специальную подставку, так чтобы правая и левая стороны весов были уравновешены. Работа с весами поможет научить ребёнка сравнивать числа (больше, меньше, равно), разовьёт логическое мышление и навыки счета, также поможет освоить понятие симметрии и принцип работы рычага.

КОНСТРУКТОР ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ "ИССЛЕДОВАНИЯ В МАТЕМАТИКЕ, НАУКЕ И ГРАМОТНОСТИ"



Параметры

Возраст: от 6 лет.

Материал: высококачественный пластик.

Конструктор упакован в удобный пластиковый контейнер для хранения

Применение в образовании:

- Дошкольное общее образование
- Начальное общее образование

В комплекте 8 прозрачных основ размером 13x13 см, 17 полноцветных схем сборки

масштаба 1:1 и 1226 деталей. К мозаике прилагаются схемы геометрических фигур, букв, цифр, что позволяет детям в процессе игры изучать азбуку и математику. Прозрачный планшет-пластина позволяет подложить под него схему и с легкостью собирать картинки. Задания и упражнения с использованием Мозаики K'NEX Education способствуют формированию у детей логического и математического мышления, развитию мелкой моторики рук; стимулируют развитие важнейших психических процессов, необходимых для успешного обучения в школе.

ПАЗЛ «ЧИСЛА И СЧЕТ»

ПАРАМЕТРЫ

Размер: карточки 12,5х6х0,5 см.

Материал: дерево.

Пособие предназначено для детей 3-5 лет.

Применение в образовании:

- Дошкольное образование



Пособие содержит 10 панелей, каждая из которых разделена на 2 составные части с изображением цифр и соответствующим числом точек. Деревянные пазлы в игровой форме знакомят

малыша с цифрами и со счетом до 10.

Обучающие и развивающие возможности пособия:

- Совершенствование способности понимать, принимать и выполнять игровое задание;
- Развитие наблюдательности, внимания, памяти;
- Развитие представлений о количестве;
- Совершенствование счетных умений;
- Формирование представлений о знаковой системе, о возможности изображать количество знаком - цифрой;
- Подготовка к обучению в школе, к занятиям счетом, элементарной математикой;
- Развитие произвольного (волевого) поведения и коммуникативных умений и навыков при коллективных играх в домино на основе пособия.

Варианты использования (Г.А. Любина, Сто идей для игр «ЛЭМ»):

Задания для детей 5-6 лет.

1. «Я считаю до 10...» Эта игра - продолжение знакомства со знаковой системой обозначения чисел цифрами от пяти до десяти. Дети складывают половинки табличек и считают. Затем нужно разложить собранные таблички от 1 до 10 по порядку и «прочитать» все цифры.
2. «Я придумаю загадку». Придумывание загадок про цифры и про количество. Для этого каждый игрок выбирает или получает любую цифру и, не показывая ее другим, загадывает про нее загадку-описание. Например, «У моей цифры есть одна особенность она может перевернуться и сразу обозначить число, иногда большее, а иногда меньшее» (9), «Моя загадка про число, которое обозначается сразу двумя цифрами, одна из которых ноль» (10).
3. Игра «Цифры потерялись - кружочки остались». Один игрок раскладывает половинки с кружочками, а другой находит соответствующие цифры.
4. Игровое задание « Не ошибись». Для игры нужно разложить только половинки с кружочками по порядку, но от большего количества к меньшему, и считать в обратном порядке. Выигрывает тот, кто не сойдет.
5. «Домино вдвоем». Один игрок берет все половинки с кружочками, а другой - с цифрами. Первый выкладывает любую цифру, а другой находит соответствующую половинку с кружочками.
6. Групповая игра в «Домино». Каждый игрок по очереди выставляет свою половинку таблички, а следующий за ним дополняет ее, если у него оказывается нужная половинка. При отсутствии ее игрок должен передать ход другому. Выигрывает тот, кто раньше всех освободится от табличек.

«СКОЛЬКО НЕ ХВАТАЕТ», НАСТОЛЬНАЯ ИГРА СЕРИИ «УЧИСЬ, ИГРАЯ»



Развивающая игра для детей 3- 6 лет из серии «Учись, играя»

Автор Олеся Емельянова

Размеры: 0.23x0.2x0.035 м

Вес: 210 г.

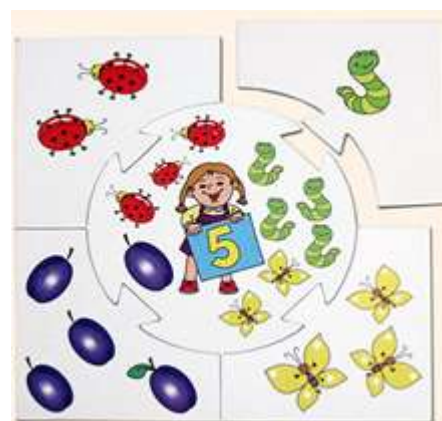
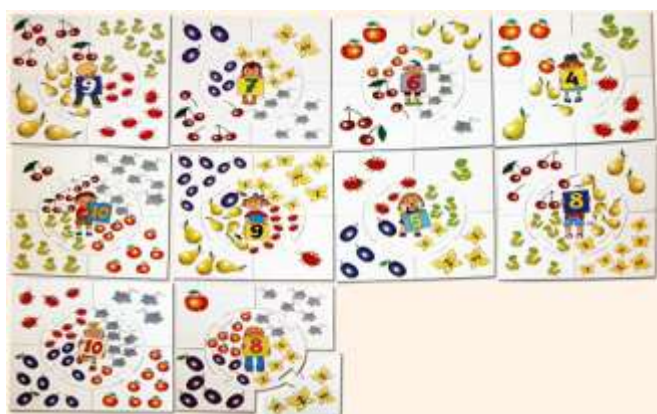
Возраст: от 3 лет до 6 лет

Состав игры:

1. Вырубные блоки - 10 шт. (50 фигурных карточек)
2. Правила игры на коробке.

Эта обучающая и развивающая пазл-игра «Сколько не хватает» направлена на изучение и повторение в занимательной игровой форме цифр и состава числа, формирование навыков порядкового счета от 1 до 10, знакомство с простыми арифметическими действиями - сложением и вычитанием. Кроме того игра развивает произвольное внимание и мелкую моторику пальцев рук. Материалы игры можно использовать, как для ознакомления детей с темой, так и для проверки знаний по ней.

Набор состоит из 10 больших сборных карточек-блоков. Каждый блок в свою очередь состоит из пяти фигурных карточек, снабженных пазловыми замками. На центральной карточке каждого блока изображена цифра и несколько групп, состоящих из разного количества предметов, а на 4 угловых карточках – группы таких же предметов, дополняющие группы в центре до соответствующего цифре количества. Например, в центре изображена цифра «4», а рядом 1 божья коровка, 1 яблоко, 2 гусеницы и 3 груши. Значит, чтобы картинка стала правильной надо добавить 3 божьих коровки, 3 яблока, 2 гусеницы и 1 грушу. Теперь всех на рисунке по 4 штуки!



Задача ребенка – правильно собрать весь блок, присоединив к центральной карточке-заданию 4 дополняющие ее карточки-ответа. Начинать занятия лучше с одной круглой

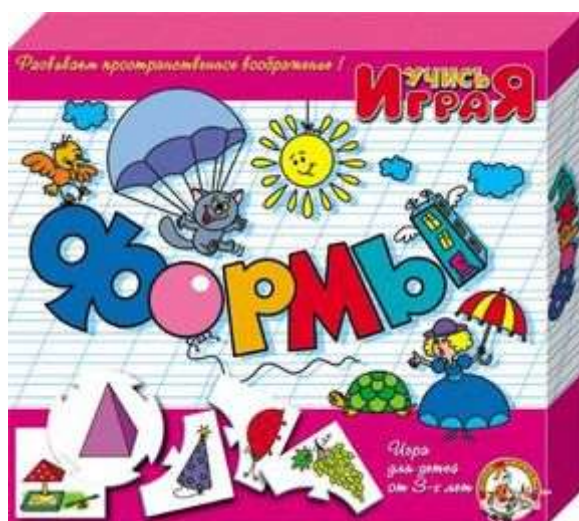
карточки, перемешав на столе части нескольких блоков. Количество круглых карточек-заданий следует увеличивать постепенно, с учетом подготовленности и успехов малыша. Для группы малышей игра может быть соревновательной – кто быстрее справится с заданием.

Также с карточками набора можно играть в дидактическое детское лото. В этом случае участниками поровну раздаются карточки с изображением предметов, а ведущий берет себе круглые карточки с цифрами. Он открывает по одной такой карточке за ход, называет цифру и количество предметов рядом с ней, а игроки, у которых есть карточки, дополняющие количество до нужного, отдают их ему. Победит тот, кто первым избавится от своих карточек.

Игра предназначена для детей в возрасте от 4 до 7 лет. Заниматься можно, как с одним малышом, так и с группой от 2 до 10 человек.

Пусть Ваш малыш учится с удовольствием!

ФОРМЫ», НАСТОЛЬНАЯ ИГРА СЕРИИ «УЧИСЬ, ИГРАЯ»



Развивающая игра для детей 3- 6 лет из серии «Учись, играя»

Автор Олеся Емельянова.

Размеры: 0.23x0.2x0.035 м

Вес: 210 г.

Возраст: от 3 лет до 6 лет

Состав игры:

1. Вырубные блоки - 10 шт. (50 фигурных карточек)
2. Правила игры на коробке.

Благодаря дидактическому развивающему пазлу «Формы» малыши в игровой форме познакомятся с десятью самыми распространенными трехмерными геометрическими телами, запомнят их названия, научатся сопоставлять и находить связи между ними в пространстве.

Эта обучающая и развивающая игра посвящена увлекательному занятию – изучению геометрических тел. Малыши познакомятся с 10 простыми пространственными формами, запомнят их внешний вид и названия, научатся находить сходство между ними и окружающими предметами, а также потренируют произвольное внимание и мелкую моторику пальцев рук. Материалы игры можно использовать, как для ознакомления детей с темой, так и для проверки знаний по ней.

Набор состоит из 10 больших сборных карточек-блоков. Каждый блок в свою очередь состоит из пяти фигурных карточек, снабженных пазловыми замками. На центральной карточке каждого блока изображена одна форма, например, куб, шар, цилиндр или конус,

С помощью этой простой обучающей игры малыши научатся считать от 1 до 10, запомнят, как выглядят все цифры, а также потренируют произвольное внимание и мелкую моторику пальцев рук.

Эта обучающая и развивающая игра посвящена очень важной теме – порядковому счету от 1 до 10. В занимательной игровой форме малыши научатся сопоставлять цифру с количеством объектов на картинке. Материалы игры можно использовать, как для ознакомления детей с темой, так и для проверки знаний по ней.

Набор состоит из 10 больших сборных карточек-блоков. Каждый блок в свою очередь состоит из пяти фигурных карточек, снабженных пазловыми замками. На центральной карточке каждого блока изображена цифра и соответствующее ей количество надутых шаров, а на 4 угловых карточках – по столько же героев или предметов.



Задача ребенка – правильно собрать весь блок, присоединив к центральной карточке-заданию 4 дополняющие ее карточки. Начинать занятия лучше с одной круглой карточки, перемешав на столе части нескольких блоков. Количество круглых карточек-заданий следует увеличивать постепенно, с учетом подготовленности и успехов малыша. Для группы малышей игра может быть соревновательной – кто быстрее справится с заданием.

Также с карточками набора можно играть в дидактическое детское лото. В этом случае участниками поровну раздаются карточки с изображением предметов, а ведущий берет себе круглые карточки с цифрами. Он открывает по одной такой карточке за ход, называет цифру, а игроки, у которых есть карточки с таким количеством предметов, отдают их ему. Победит тот, кто первым избавится от своих карточек.

Игра предназначена для детей в возрасте от 3 до 6 лет. Заниматься можно, как с одним малышом, так и с группой от 2 до 10 человек.

Пусть Ваш малыш учится с удовольствием!

ДОМИНО «ГЕОМЕТРИЯ»



ПАРАМЕТРЫ

Все карточки – таблички уложены в фанерную коробку с крышкой – задвижкой.

Размер: карточки 15,5 x 8,0 x 0,9 см.

Материал: дерево, фанера.

Пособие предназначено для детей 3-7 лет.

Применение в образовании:

- Дошкольное образование.

Пособие состоит из 20 фанерных табличек – игровых карточек, на каждой прикреплены по 2 геометрические фигуры, окрашенные последовательно в один из 5 цветов: красный, желтый, голубой, зеленый или оранжевый. Геометрические фигуры – квадраты, круги, треугольники и прямоугольники – возвышаются над поверхностью карточки на 0,6 см.

Пособие направлено на:

- тренировку тактильно-осознательных способностей;
- развитие зрительного и тактильно-осознательного внимания, памяти, наблюдательности;
- развитие геометрических представлений и счетных умений;
- развитие игровых умений, сообразительности;
- развитие мышления и речи;
- Развитие навыков общения, партнерства, умений следовать игровым правилам.
- Обучение количественному и порядковому счету, действию деления при раздаче карточек-картинок домино.

Варианты использования:

1. Рассмотрите вместе с ребенком игровые карточки. Определите форму и цвет геометрических фигур, изображенных на них (обязательно назовите форму и цвет).
2. Предложите ребенку потрогать фигуры, обвести пальцем по контуру.
3. Если ребенок способен назвать фигуру можно поиграть с ним в игру «Узнай на ощупь». Ее задача, узнать не глядя, опираясь только на тактильные ощущения, какая фигура изображена на карточке. Если ребенок затрудняется с названием фигур (не имеет физической возможности), предложите ему найти такую же по форме из разложенных перед ним.
4. Если игра по правилам малышу недоступна в силу возраста или его индивидуальных особенностей, предложите ему собирать из костяшек стопки, тропинки, дорожки, строить домики.
5. Можно поиграть с ребенком в игру «Угадай-ка». Для нее необходимо положить перед малышом несколько игровых карточек (от 2 до 5 и более в зависимости от возможностей ребенка), предложить рассмотреть их, запомнить изображения. После чего ребенок должен закрыть глаза, в это время взрослый убирает (или добавляет) одну карточку. Задача игрока угадать, что изменилось, какая карточка пропала или появилось. В качестве более сложного варианта можно предложить сделать тоже самое на ощупь.
6. Игра по правилам «Домино»

Правила игры:

Правила позволяют играть вдвоем, но еще больший интерес и веселье возникает, когда в игре участвуют четыре игрока.

1. Игроки получают по 5 костяшек.
2. Оставшиеся костяшки лежат в «банке» изображениями вниз. Из «банка» участник берет фишку, если нет нужной для хода.
3. Игрок ходит первым, если есть костяшка – «дубль», с парным изображением (с каким именно, лучше договориться перед началом игры).
4. Следующий участник подставляет фишку так, чтобы картинка совпала с одной из картинок на костяшке игрока.
5. Если у участника нет нужного варианта – нужно обратиться в банк. Однако вытаскивать фишки надо до тех пор, пока не появится нужная. Если такой фишки уже нет – пропустить ход.
6. Победитель – игрок, который быстрее оказался без фишек.

Главное помнить, что воспитание и развитие детей возможно на собственном примере. И традиция засиживаться вечерами за увлекательным занятием создаст не только приятную и доброжелательную атмосферу в доме, но и совместный ритуал, которому будут следовать и внуки, а игра «Детское домино» станет прекрасным решением для организации досуга детворы.

ДОМИНО «МАТЕМАТИКА»

ПАРАМЕТРЫ

Размер: панели 21х7,5х0,5 см, карточки 4х6х0,3 см, коробки 27х22х5,5 см.

Материал: дерево, фанера.

Пособие предназначено для детей 4-7 лет.

Применение в образовании:

- Дошкольное образование
- Начальное общее образование

Можно использовать на уроках:

Математика



Пособие представляет собой 12 панелей - игровых полей, разделенных на пять секторов, и 60 карточек с цифрами от 1 до 9 на фиолетовом, красном, желтом, зеленом, голубом и оранжевом фоне каждая. Каждому игровому полю соответствуют 5 карточек, которыми это поле необходимо в игре закрыть как можно быстрее. В каждом секторе панели – разное количество предметов – от 1 до 9. Например, карточками с цифрами на голубом фоне надо закрывать сектора с изображениями геометрических фигур голубого цвета, карточкой с цифрой 5 надо закрыть сектор с пятью фигурами. На других панелях изображены цветы, костяшки домино, представители животного мира, бусинки и закрашенные доли круга.

Пособие направлено на:

- развитие логического мышления, познавательной активности, наглядно-действенного мышления, речи;
- формирование предматематических представлений, обучение счету.

Варианты использования:

1. Рассмотрите вместе с ребенком игральные карточки. Назовите цифры, изображенные на них.
2. Предложите ему найти одинаковые изображения из разложенных перед ним.
3. Можно поиграть с ребенком в игру «Угадай-ка». Для нее необходимо положить перед малышом несколько игровых карточек (от 2 до 5 и более в зависимости от возможностей ребенка), предложить рассмотреть их, запомнить изображения. После чего ребенок должен закрыть глаза, в это время взрослый убирает (или добавляет) одну карточку. Задача игрока угадать, что изменилось, какая карточка пропала или появилось.
4. Игра по правилам «Лото»

Правила игры:

Играть нужно как минимум вдвоем, хотя интересней вчетвером или впятером. Группа играющих разделяется на ведущего и непосредственно участников. Играющим предоставляют карты больших размеров, а ведущему дают коробку с фишками. Он достает эти фишки в то же время вслух громко произносит, какие рисунки на них изображены. В это время группа игроков должна следить за своими картинками. Если оказывается, что называемый рисунок и рисунок на картинке совпадают, то этот участник закрывает данное место на большой картинке фишкой. Игрок, у кого быстрее всех будут закрыты все рисунки на большой картинке, считается победителем. Когда играют больше двух игроков, то игра не прекращается до тех пор, пока не выяснят, кто проиграл.

5. Игра по правилам «Домино»

Правила игры:

Правила позволяют играть вдвоем, но еще больший интерес и веселье возникает, когда в игре участвуют четыре игрока.

1. Игроки получают по 5 костяшек.
2. Оставшиеся костяшки лежат в «банке» изображениями вниз. Из «банка» участник берет фишку, если нет нужной для хода.
3. Игрок ходит первым, если есть костяшка – «дубль», с парным изображением (с каким именно, лучше договориться перед началом игры). По ходу лучше рассказывать об этих животных и ребенок обязательно запомнит не только их названия, но и познавательные истории.
4. Следующий участник подставляет фишку так, чтобы картинка совпала с одной из картинок на костяшке игрока.
5. Если у участника нет нужного варианта – нужно обратиться в банк. Однако вытаскивать фишки надо до тех пор, пока не появится нужная. Если такой фишки уже нет – пропустить ход.
6. Победитель – игрок, который быстрее оказался без фишек.

ЛОТО «КОЛИЧЕСТВО»



ПАРАМЕТРЫ

Состав набора: 4 таблицы и 24 карточки.

Размер: карточки 6,0х5,5х0,5 см.

Материал: дерево, фанера.

Пособие предназначено для детей 4-7 лет.

Применение в образовании:

- Дошкольное образование,
- Начальное общее образование.

Можно использовать на уроках:

Математика

Пособие направлено на:

- Развитие логического мышления, активного словаря, познавательной активности, наглядно-действенного мышления, речи;
- Формирование предматематических представлений, обучение счету.
- Формирование представлений об окружающем мире.
- Развитие навыков общения в групповых играх.

Варианты использования:

1. Рассмотрите вместе с ребенком игральные карточки. Назовите предметы, изображенные на них.
2. Посчитайте вместе с ребенком количество предметов, изображенных на каждой отдельной фишке. Сравните по количеству предметов фишки со схожими изображениями. Предложите ему найти одинаковые изображения на фишке и большой карточке, акцентируйте внимание ребенка на количестве изображенных предметов.
3. Если игра по правилам малышу не доступна в силу возраста или его индивидуальных особенностей, предложите ему собирать из костяшек стопки, тропинки, дорожки, строить домики.
4. Можно поиграть с ребенком в игру «Угадай-ка». Для нее необходимо положить перед малышом несколько игровых фишек (от 2 до 5 и более в зависимости от возможностей ребенка), предложить рассмотреть их, запомнить изображения. После чего ребенок должен закрыть глаза, в это время взрослый убирает (или добавляет) одну фишку. Задача игрока угадать, что изменилось, какая фишка пропала или появилось.
5. Игра по правилам «Лото»

Правила игры:

Играть нужно как минимум вдвоем, хотя интересней вчетвером или впятером. Группа играющих разделяется на ведущего и непосредственно участников. Играющим предоставляют карты больших размеров, а ведущему дают коробку с фишками. Он достает эти фишки в то же время вслух громко произносит, какие рисунки на них изображены. В это время группа игроков должна следить за своими картинками. Если

оказывается, что называемый рисунок и рисунок на картинке совпадают, то этот участник закрывает данное место на большой картинке фишкой. Игрок, у кого быстрее всех будут закрыты все рисунки на большой картинке, считается победителем. Когда играют больше двух игроков, то игра не прекращается до тех пор, пока не выяснят, кто проиграл.

НАБОР ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ СЧЕТУ "МУДРЫЕ СОВЫ"

ПАРАМЕТРЫ

Набор включает:

25 соединяющихся сов 5 различных цветов,
1 ветку с цифрами,
10 карточек с заданиями.

Применение в образовании:

- Дошкольное общее образование

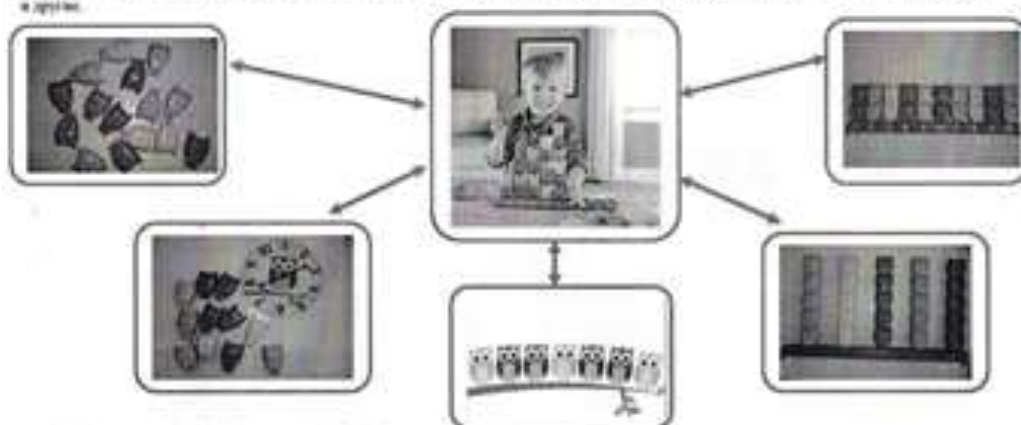


Кто хочет посчитать? Расставьте на ветке этих красочных сов по порядку номеров от 1 до 10 для развития ранних навыков счета и закрепления последовательности чисел. Дети становятся мудрыми, как сова, поскольку с помощью этой игры они тренируют цветное соответствие, сортировку, изучают состав числа, азы сложения и вычитания и многое другое!

Применение и описание универсального набора «Мудрые совы»

Как начать посчитать? Расставьте на ветке этих красочных сов по порядку номеров от 1 до 10 для развития ранних навыков счета и закрепления последовательности чисел. Дети становятся мудрыми, как сова, поскольку с помощью этой игры они тренируют цветное соответствие, сортировку, изучают состав числа, азы сложения и вычитания. Набор включает: 25 соединяющихся сов 5 различных цветов, 1 ветку с цифрами, 10 карточек с заданиями, цифровой круг от 1 до 10 со стрелкой.

Первый материал, необходимый для самостоятельной деятельности с детьми разных возрастных категорий от 2-7 лет, в зависимости от поставленных образовательных, развивающих задач. Набор «Мудрые совы» - многофункционален, представляет следующие варианты игр: сортировка сов по цвету по карточкам, раскладывание сов на ветку без числового ряда, с числовым рядом, с использованием карточек - цифровые обозначения, составление логических цепочек по образцу, решение задач по карточкам и с помощью цифрового круга и другие.



В процессе игровой деятельности у детей формируются не только математические, сенсорные представления, но и развиваются познавательные процессы: внимание, память, мышление, а также речь и коммуникативные навыки.

«Познавательное развитие»

ФЭМП

***Ориентировка в пространстве:** Д/У «В какой руке спряталась сова?», «Найди, где находится красная сова, синяя...», «Посади сов: красную на..., синюю под...», «Спрячь жёлтую сову за...», «Помоги сове найти домик...» (движение в заданном направлении), «Лесные домики для сов» (по схеме) и другие.

***Количество и счёт:** (от 1-5 и порядковый) Д/И «Посади столько же сов на ветку», «Сосчитай, сколько сов прилетело на ветку», «Какая по счёту жёлтая сова», «Какая сова улетела»; закреплять умения сравнивать две равные и неравные группы, Д/И «В каком ряду больше сов», «Найди друга для совы» и другие.

* **Величина (длина, высота):** Д/У с совами на плоскости, на ветке, расположение их горизонтальное или вертикальное «Какая башенка из сов – выше, ниже», «Если улетит 2 совы – башенка станет ниже или выше», «Сделай самую высокую башенку из сов» и другие.

***Ориентировка во времени** (части суток – день, ночь) Д/И «День-ночь», «Светло-темно», «Не ошибись» – дети выполняют движения в зависимости от заданной педагогом инструкции – например: утро – летают с совами, днём – ходит по группе, вечер – сажают сов на ветку, ночь – приседают, закрывают глаза. Варианты инструкций могут быть разные: слуховые, зрительные.

Сенсорное развитие

* **Основные 6 цветов:** Д/И «Найди сову такого же цвета» (зрительное соотношение), «Посади на ветку все красные совы» (выделение цвета по слову), «Какого цвета», «Найди и назови», «Каких сов больше» (называние основных цветов) и другие.

Ознакомление с миром животных

*Знакомство с птицей – совой, её внешним видом, средой обитания.

«Социально-

коммуникативное развитие»

Игровая деятельность:

*Закреплять умения после окончания игры убирать игровой материал на место.

Игровая деятельность:

*Д/И на развитие памяти зрительной: «Какая сова улетела», «Расставь по порядку», памяти слуховой «Запомни и поставь по порядку», «Что изменилось?».

*Д/И на развитие мышления: «Четвёртый лишний», «Логические цепочки» (вертикальные, горизонтальные), «Распелли сов на ветку, если красная сова сидит между синей и зелёной, а жёлтая рядом с синей», «Красная сова, над жёлтой, синяя справа от жёлтой» и т.п.

«Художественно-

эстетическое развитие»

Рисование:

«Нарисуй дерево для совы такого цвета, как она», «Сосчитай и нарисуй столько же сов на ветке», «Нарисуй домик для совы» и др.

Конструирование

с использованием дополнительного игрового материала: палочки Геостик, блоки логические Д/И «Построй домик для совы...» и др.

«Физическое

развитие»

*Развитие мелкой моторики рук.

*Развитие крупной моторики, через подвижные игры с совами «День-ночь», «По сигналу найди свой домик», «Найди друзей для совы – сделай круг из 2, 3, 4 детей с совами такого же цвета»

«Речевое развитие»

***Формирование словаря:** называть части тела: перья, клюв, хвост...; обобщающее понятие – птицы.

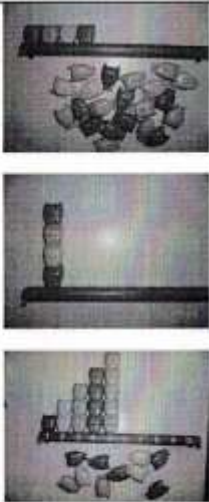
***Грамматический строй речи:** использовать предлоги, согласование существительных с числительными (5ов), (пятой совы); употреблять им. существительные в форме ед. и мн. числа (сова-совы).

***Свободная речь** – совершенствовать диалогическую речь, участвовать в беседе, отвечать на вопросы и их задавать. «Что ты знаешь о сове», «Что любит, где живёт, чем питается твоя сова».

Игры с использованием набора «Мудрые совы»

Возрастной диапазон: дети 2-5 лет

Название игры	Цель	Материалы, оборудование	Ход игры	Изображение
«Найди такую же сову»	Закрепить понятия «один», «много». Развитие зрительного восприятия цвета, ориентировка на инструкцию «такой же», «другой», «одинаковые», «разные»	Совы пяти цветов	*Педагог держит в руке 1 сову, показывает ребёнку и спрашивает – «Сколько у меня сов?» (одна), показывает рукой на стол где лежат остальные совы и спрашивает – «Сколько сов на столе?» (много). *Педагог показывает сову красного цвета и предлагает найти такую же из общего количества сов, аналогично выполняется задания с совами других цветов. Варианты игры на усложнение: *Педагог называет цвет совы, а ребёнок находит её и соединяет их вместе. *Педагог показывает сову, а ребёнок называет её цвет.	
«Домики для сов»	Закрепить количественный, порядковый счёт в пределах 3, цифровое обозначение чисел. Развитие зрительного восприятия цвета, выделение по слову и называние трех цветов (красный, желтый, зеленый).	Совы 3-х цветов: желтый, красный, зеленый и карточки с изображением сов тех же цветов.	*Педагог расставляет карточки с изображением сов в групповом помещении и предлагает детям выбрать понравившуюся сову по цвету. Дети под музыку летают, изображая сов, после окончания музыки находят своей домик карточку с совой с таким же цветом. Варианты игры: *Дети летают, изображая сов; после окончания музыки педагог называет цвет домика, а дети его находят. * Педагог называет число, дети находят домик с таким же цифровым обозначением.	
«Совы на ветке»	Закрепить количественный, порядковый счёт в пределах 3, 4, 5. Развитие зрительного восприятия цвета, мышления и мелкой моторики рук.	Совы 5-ти цветов по 3 шт. и основа-ветка без числового ряда.	*Педагог на ветке размещает по одной сове каждого цвета или просит ребёнка посадить сов определённого цвета на ветку, после этого предлагает подружить сов одного цвета, ставляя одну сову в другую. Педагог после выполнения задания задаёт вопрос «Сколько сов красного цвета», «Первая, вторая, третья ... сова какого цвета» и т.д.	

			Варианты игры: * Педагог предлагает ребенку снять сов с ветки определенного цвета (красного, зеленого и пр.). * Дети закрывают глаза, педагог убирает сов одного цвета с ветки или меняет их местами. Просит ребенка рассказать о том, что изменилось. * Педагог предлагает снять сову с первой ветки, со второй....	
«Логические цепочки»	Развитие зрительного восприятия цвета, логического мышления, мелкой моторики рук.	Совы 5 цветов и основа-ветка. Карточки с изображением логических цепочек.	Варианты игр горизонтальные, вертикальные, диагональные логические цепочки. 1. Педагог выкладывает на ветке логическую цепочку из сов и просит продолжить ряд. 2. Педагог называет логическую цепочку, ребенок выкладывает по словесной инструкции и продолжает. 3. Педагог предлагает карточку с логической цепочкой, ребенок выкладывает и продолжает ряд. 4. Дети играют в паре, один ребенок придумывает логическую цепочку и предлагает второму ребенку продолжить его цепочку. Варианты игры: • «Сосчитай сколько сов...» • Каких сов больше? Каких меньше? • Вторая сова какая по цвету... • Одна сова улетела, сколько осталось? • На каком месте сова желтого цвета?	
				
«Числовая лесенка»	Закрепить представления о количественном, порядковом счёте в пределах 5, знакомство с образованием числа в пределах 5 из единиц. Развитие познавательных процессов (памяти, мышления, внимания)	Совы 5 цветов и основа-ветка.	Педагог предлагает детям «составить» число 1, 2, 3, 4, 5 при помощи сов разного цвета так. Затем педагог спрашивает: «Как ты составил число 2 – 1 красная сова и 1 фиолетовая».... Варианты игры: • Сколько сов в первом ряду, во втором... • Сколько сов во 2 башне.	
« Найди сову» (ди-нет)	Закрепление понятий количества и счёта в пределах 5, пространственных, сенсорных представлений	Совы 5 цветов и основа-ветка	Педагог размещает сов на ветке, в произвольном порядке. Игрокам необходимо отгадать сову, которую загадал ведущий. Участники игры задают вопросы ведущему: « Это сова красного цвета? Она находится на самой высокой башенке?», «Она на четвёртой башенке?», «Она во втором ряду?» и другие.	