

**УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДСКОГО ОКРУГА «ГОРОД ЙОШКАР-ОЛА»  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «ДЕТСКИЙ САД №  
34 «УЛЫБКА» Г.ЙОШКАР-ОЛЫ»**

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
в средней группе «Незабудка»  
«Волшебные блоки Дьенеша»**

Направленность программы: естественно-научная  
Уровень программы: Стартовый  
Категория и возраст обучающихся: 4-5 лет  
Срок освоения программы: 1 год  
Объем часов: 28 часов  
Разработчик программы: Кочакова Елена Петровна,  
Воспитатель первой квалификационной категории  
МБДОУ «Детский сад № 34 «Улыбка»

Йошкар-Ола, 2023 г.

## Содержание:

### **Раздел 1. Комплекс основных характеристик образования**

1.1. Общая характеристика программы/пояснительная записка	3-4
1.2. Цели и задачи программы	5
1.3. Объем программы	6
1.4. Содержание программы	6
1.5. Планируемые результаты	7

### **Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий**

2.1. Учебный план дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы	8
2.2. Календарный учебный график	8-13
2.3. Учебно-тематический план	13-15
2.4. Организационно-педагогические условия	16
2.4.1. Информационное обеспечение программы	16
2.5. Формы, порядок текущего контроля и промежуточной аттестации реализации программы	17
2.6. Список литературы	21

## **Раздел 1. Комплекс основных характеристик образования**

### **1.1 Общая характеристика программы:**

Дополнительная общеобразовательная программа «Волшебные блоки Дьенеша» составлена на основе нормативно-правовых документов:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Минпросвещения России от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242);
- Приказ Министерства Просвещения РФ от 03 сентября 2019 г. № 467 «Об утверждении целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Санитарные правила сп. 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи" (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28);
- Устав МДОУ «Детский сад № 34 «Улыбка».

#### ***Направленность программы -Общеразвивающая***

На развитие устной и связной речи детей младшего дошкольного возраста влияет развитие мелкой моторики и

координации движений пальцев рук. Учеными доказано, что развитие руки (мелкая моторика и координация движений пальцев рук) находится в тесной связи с развитием речи и мышления ребенка. Обычный ребенок, имеющий высокий уровень развития мелкой моторики, умеет логически рассуждать, у него достаточно развиты память и внимание, связная речь.

### ***Пояснительная записка.***

Ребенок по своей природе - исследователь, экспериментатор, с радостью и удивлением открывающий для себя мир. Математика входит в жизнь ребенка с момента рождения. Ребенок растет, и каждый день слышит много для себя нового. Если с раннего детства предоставить ребенку возможность познакомиться с математикой, подружиться с ней, увидеть в ней интересную игру, в которой хочется познавать что-то новое и необычное, тогда в школе с математикой будут связаны положительные эмоции, чувство владения предметом, интерес к нему. Любая математическая задача на смекалку, для какого бы возраста она не предназначалась, несет в себе определенную умственную задачу, которая чаще всего замаскирована занимательным сюжетом. Блоки Дьенеша – дидактический материал является международным математическим материалом и используется для обучения **детей** математике с 1 года до 10 лет. Этот дидактический материал очень эффективен в качестве предматематической подготовке к школе. Занимательность этого дидактического материала маскирует ту математику, которую многие считают сухой, неинтересной и далекой от жизни детей.

**Актуальность программы в том,** что развитие интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста – одна из актуальных проблем современности. Дошкольник с развитым интеллектом быстрее запоминает материал, более уверен в своих силах, легче адаптируется в новой обстановке, лучше подготовлен к школе.

Успешность умственного воспитания в значительной степени зависит от уровня сенсорного развития детей, т. е. от того насколько совершенно ребенок слышит, видит, осязает окружающее. Сенсорное развитие является фундаментом для умственного развития ребенка. Человечество выработало основные сенсорные эталоны, задача педагогов - передать этот опыт ребенку, научить его использовать этот опыт в дальнейшем.

В дошкольной дидактике применяются разнообразные развивающие материалы. Однако возможность формировать в комплексе все важные для умственного развития, и в частности математического, мыслительные умения на протяжении всего дошкольного обучения дана не во многих. Наиболее эффективным пособием являются логические блоки, разработанные венгерским психологом, профессором Золтаном Дьенешем.

Логические блоки Дьенеша представляют собой эталоны форм - геометрические фигуры (круг, квадрат, равносторонний треугольник, прямоугольник) и являются прекрасным средством ознакомления детей с формами предметов и геометрическими фигурами..

### ***Отличительной особенностью***

***Адресат освоения срока программы:***

Программа рассчитана для детей от 4 до 5 лет «Волшебные блоки Дьенеша»

***Сроки реализации программы:*** Октябрь 2023 -Май 2024

***Форма обучения:*** очная.

***Уровень программы:*** стартовый

***Особенности организации процесса:*** (возраст детей, сроки реализации, режим занятий, наполняемость групп).

Программа «Волшебные блоки Дьенеша» разрабатывалась для детей среднего до школьного возраста.

***Режим занятий:*** 1 раз в неделю, во вторник, во второй половине дня в 16.00

**1.2 Цель и задачи программы**

***Цель:*** развитие интеллектуальных способностей детей через развивающую игру «Логические блоки Дьенеша»

***Задачи:***

***Образовательные:***

Познакомить с формой, цветом, толщиной объекта.

***Развивающие:***

- 1.Развивать пространственные представления, умения выявлять свойства в объектах, называть их, адекватно обозначать их отсутствие, обобщать объекты по их свойствам (по одному, двум, трем), объяснять сходства и различия объектов
2. Развивать творческие способности, воображение, фантазию, способности к моделированию и конструированию.
3. Развивать знания, умения, навыки, необходимые для самостоятельного решения учебных и практических задач, познавательные процессы, мыслительные операции.

***Воспитательные:***

- 1.Воспитывать самостоятельность, инициативу, настойчивость в достижении цели и стремлении доводить дело до конца.
- 2.Воспитывать доброжелательные отношения между детьми.

Программа обеспечивает развитию познавательных, конструктивных, творческих и художественных способностей в процессе

деятельности с различными материалами. Воспитывает самостоятельность, уверенность, инициативность, интерес к художественному экспериментированию.

### **1.3 Объем программы:**

Занятия проводятся 4 раз в месяц, 1 раз в неделю.

Длительность занятия – 20 минут.

Количество занятий рассчитано с учетом рождественских каникул.

Всего в год проводится 28 занятий.

### **1.4 Содержание программы.**

Содержание данной программы составлено с учетом следующих **принципов:**

- Принцип системности и последовательности;
- Принцип развивающего обучения;
- Принцип возрастных особенностей и индивидуальных способностей;
- Принцип доступности;
- Принцип наглядности.

Программа адресована дошкольникам 4-5 лет. В содержании программы учитываются такие возрастные психологические особенности детей этого возраста, как потребность в активном речевом развитии, для которого в этом возрасте характерно увеличение словарного запаса не только за счёт существительных, но и глаголов, местоимений, прилагательных, числительных.

Занятие состоит из трех частей.

1. Вводная часть – теоретическая.
2. Основная часть-практическая часть.
- 3 Заключительная- анализ работ

**Тема 1** модуль на 3 мес.(октябрь-декабрь)

Теоретическая часть

Практическая часть.

Игры, упражнения (с названиями игр)

Форма контроля: открытые занятия.

**Тема 2** модуль на 5 мес.(январь-май)

Теоретическая часть

Практическая часть.

Игры, упражнения (с названиями игр)

Форма контроля: открытые занятия.

### **1.5 Планируемые результаты освоения рабочей программы**

**Целевые ориентиры:** овладение детьми определенными знаниями на занятиях кружка будут способствовать овладению детьми умением решать проблемные ситуации, понимать предложенную задачу и разрешать ее самостоятельно. Овладев логическими операциями, ребёнок будет более внимательным, научится чётко и ясно мыслить, думать, рассуждать, сумеет в нужный момент сконцентрироваться на сути проблемы, что приведет к более успешному и легкому обучению в школе, а значит, и процесс учёбы, и сама школьная жизнь будут приносить радость и удовлетворение.

#### **Планируемые результаты:**

любопытный, активный.Интересуется новым, неизвестным в окружающем мире. Задает вопросы взрослому, любит экспериментировать. Способен самостоятельно действовать. В случаях затруднений обращается за помощью к взрослому. Принимает живое, заинтересованное участие в образовательном процессе

- овладевший универсальными предпосылками учебной деятельности – умениями работать по правилу и по образцу, слушать взрослого и выполнять его инструкции;

– овладевший необходимыми умениями и навыками. У ребенка сформированы умения и навыки, необходимые для осуществления различных видов детской деятельности.

***Ожидаемые результаты:***

1. Группировать предметы по цвету, размеру, форме;
2. При поддержке взрослого составлять группы из однородных предметов и выделять один предмет из группы;
3. Находить в окружающей обстановке один и много одинаковых предметов;
4. Определять количественное соотношение двух групп предметов; понимать конкретный смысл слов: больше- меньше, столько же;
5. Различать круг, квадрат, треугольник, предметы, имеющие углы и круглую форму;
6. Понимать смысл обозначений: вверху- внизу; впереди- сзади; слева- справа; на, над- под; верхняя- нижняя;
7. Уметь кодировать и расшифровывать свойства геометрических фигур Дьенеша. .

**Раздел 2. Комплекс организационно -педагогических условий.**

**2.1 Учебный план программы.**

№ п/п	Наименование раздела, модуля, темы	Количество часов			Формы промежуточной аттестации контроля
		всего	теоретические.	практические	
1	1 модуль: Октябрь- декабрь	12	2	10	Беседа, опрос детей .Анализ выполненных работ
2	2 модуль Январь-май	16	4	12	Беседа, опрос детей. Анализ выполненных работ



	<b>Итого</b>	28	6	22	
--	--------------	----	---	----	--

## 2.2 Календарный учебный график

### Средняя группа:

<b>Месяц</b>	<b>Число</b>	<b>№ занятия</b>	<b>Содержание работы</b>	<b>Цели и задачи проводимой работы</b>	<b>Форма текущего контроля</b>
<b>Октябрь</b>  <b>Продолжительность</b> 20 мин <b>Время проведения занятия</b> 16.00-16.20	4.10	1	Знакомство с блоками Дьенеша	Познакомить детей с логическими блоками Дьенеша и учить различать их по форме, цвету, размеру и толщине. Развивать умение сравнивать блоки между собой. Воспитывать любознательность и интерес к данному пособию	Беседа, опрос детей. Анализ выполненных работ
	11.10	2	Знакомство с карточками, изображающими свойства фигур	Познакомить с карточками, изображающими свойства фигур Развивать логическое мышление, умение кодировать и декодировать информацию	Беседа, опрос детей. Анализ выполненных работ
	18.10	3	Знакомство с карточками, изображающими свойства фигур	Познакомить с карточками . .Воспитывать любознательность и интерес к данному пособию	Беседа, опрос детей. Анализ выполненных работ
	25.10	4	Выявление и абстрагирование свойств (Волшебные блоки)	Развивать умение выявлять в предметах, абстрагировать и называть цвет, форму, размер, толщину.	Беседа, опрос детей. Анализ выполненных работ

<b>Ноябрь</b> <b>Продолжительность</b> 20 мин <b>Время проведения занятия</b> 16.00-16.20	1.11	5	Выявление и абстрагирование свойств (Волшебные блоки)	Развивать умение выявлять в предметах, абстрагировать и называть цвет, форму, размер, толщину. Обозначать словом отсутствие какого-либо конкретного свойства предмета (не красный, не треугольный)	Беседа, опрос детей. Анализ выполненных работ
	8.11	6	Выявление и абстрагирование свойств (Волшебные блоки)	Развивать устойчивость связи между образом свойства и словами, которые его обозначают, умений выявлять и абстрагировать свойства. Формировать навыки сотрудничества.	Беседа, опрос детей. Анализ выполненных работ
	15.11	7	Выявление и абстрагирование свойств (Волшебные блоки)	Развивать способности к анализу, абстрагированию; умения строго следовать правилам при выполнении цепочки действий (разветвленный алгоритм — «выращивание дерева»); творческого мышления, воображения	Беседа, опрос детей. Анализ выполненных работ
	22.11	8	Выявление и абстрагирование свойств (Волшебные блоки)	Развивать способности к абстрагированию, анализу, декодированию.	Беседа, опрос детей. Анализ выполненных работ
<b>Декабрь</b> <b>Продолжительность</b> 20 мин <b>Время проведения занятия</b> 16.00-16.20	29.11	9	Выявление и абстрагирование свойств (Волшебные блоки)	Развивать умения выявлять, абстрагировать и называть свойства (цвет, форму, размер, толщину) предметов, обозначать словом отсутствие какого-либо конкретного свойства предмета (не красный, не треугольный и т.д.).	Беседа, опрос детей. Анализ выполненных работ
	6.12	10	Выявление и абстрагирование свойств (Волшебные блоки)	Развивать ручную умелость, фантазию. Развивать устойчивость связи между образом свойства и словами, которые его обозначают, умений выявлять и абстрагировать свойства. Формировать навыки сотрудничества	Беседа, опрос детей. Анализ выполненных работ
	13.12	11	Выявление и	Развивать способности к анализу, абстрагированию; умения	Беседа,

			абстрагирование свойств (Волшебные блоки)	строго следовать правилам при выполнении цепочки действий (разветвленный алгоритм — «выращивание дерева»); творческого мышления, воображения	опрос детей. Анализ выполненных работ
	20.12	12	Выявление и абстрагирование свойств (Волшебные блоки)	Развивать способности к абстрагированию, анализу, декодированию	Беседа, опрос детей. Анализ выполненных работ
<b>Январь</b> <b>Продолжительность</b> 20 мин <b>Время проведения занятия</b> 16.00-16.20	10.01	13	Классификация, обобщение свойств	Развивать умение анализировать, выделять свойства фигур и классифицировать их	Беседа, опрос детей. Анализ выполненных работ
	17.01	14	Классификация, обобщение свойств	Развивать умение анализировать, выделять свойства фигур и классифицировать их (по одному свойству)	Беседа, опрос детей. Анализ выполненных работ
	24.01	15	Классификация, обобщение свойств	Развивать умение анализировать, выделять свойства фигур и классифицировать их (по одному свойству)	Беседа, опрос детей. Анализ выполненных работ
	31.01	16	Классификация, обобщение свойств	Развивать способности анализировать сравнивать, обобщать.	Беседа, опрос детей. Анализ выполненных работ

<b>Февраль</b> <b>Продолжи тельность</b> 20 мин <b>Время проведения занятия</b> 16.00-16.20	7.02 <sup>0</sup>	17	Конструирование (Палочки Кьюинзинера)	Развивать умение создавать образы, конструируя их из заданных палочек. Развивать воображение	Беседа, опрос детей. Анализ выполненных работ
	4.02 <sup>1</sup>	18	Конструирование (Палочки Кьюинзинера)	Развивать умение создавать образы, конструируя их из заданных палочек. Развивать воображение	Беседа, опрос детей. Анализ выполненных работ
	1.02 <sup>2</sup>	19	Конструирование (Палочки Кьюинзинера)»	Развивать умение работать со схемой. Различать способы сравнения по длине (наложение, приложение, на глаз) Закрепить цифровой ряд.	Беседа, опрос детей. Анализ выполненных работ
	8.02 <sup>2</sup>	20	Конструирование (Палочки Кьюинзинера)	Развивать умение работать со схемой. Различать способы сравнения по длине. Закрепить цифровой ряд.	Беседа, опрос детей. Анализ выполненных работ
<b>Март</b> <b>Продолжи тельность</b> 20мин <b>Время проведения занятия</b> 16.00-16.20	7.03 <sup>0</sup>	21	Количество и счет	Закреплять понятие: «который по счёту» Развивать быстроту мышления, ориентировку на плоскости (лево, право)	Беседа, опрос детей. Анализ выполненных работ
	4.03 <sup>1</sup>	22	Количество и счет	Учить детей отбирать палочки нужного цвета и числового значения по словесному указанию взрослого; подвести к выводу, что у каждого числа есть свой цвет	Беседа, опрос детей. Анализ выполненных работ
	1.03 <sup>2</sup>	23	Количество и счет	Продолжать формировать творческое воображение, логику мышления и действий закрепить навыки прямого счета до 5 .	Беседа, опрос детей. Анализ

					выполненных работ
	8.03 <sup>2</sup>	24	Количество и счет	Закреплять понимание отношений между числами натурального ряда «больше, меньше, больше на ..., меньше на...», умение увеличивать и уменьшать каждое из чисел на 1. Упражнять в решении простых арифметических действий.	Беседа, опрос детей. Анализ выполненных работ
<b>Апрель</b>  <b>Продолжительность</b> 20 мин <b>Время проведения занятия</b> 16.00-16.20	4.04 <sup>0</sup>	25	Измерение	Учить устанавливать логические связи и закономерности.	Беседа, опрос детей. Анализ выполненных работ
	1.04 <sup>1</sup>	26	Измерение	Научить понимать количественные отношения, учить находить связь между длиной предмета, размером мерки и результатом измерения, Развивать внимание, память, мышление	Беседа, опрос детей. Анализ выполненных работ
	8.04 <sup>1</sup>	27	Измерение	Учить измерять с помощью двух условных мерок длину предмета, учить находить зависимость между измеряемой величиной, меркой и результатом, устанавливать логические связи.	Беседа, опрос детей. Анализ выполненных работ
	5.04 <sup>2</sup>	28	Итоговое занятие «Путешествие в страну Математики»	Закрепление полученных знаний	Беседа, опрос детей. Анализ выполненных работ

### 2.3 Учебно-тематический план.

	Название занятия	Количество часов		
		В	Теорет	Практическая часть

		сего	ическая часть	
<b>1 модуль: Октябрь – декабрь</b>				
	«Знакомство с логическими блоками Дьенеша»	2 0 мин	5 мин	15 мин
	«Найди»	2 0 мин	5 мин	15 мин
	«Чудесный мешочек»	2 0 мин	5 мин	15 мин
	«Что изменилось»	2 0 мин	5 мин	15 мин
	«Найди не такую»	2 0 мин	5 мин	15 мин
	«Рассели жильцов»	2 0 мин	5 мин	15 мин
	«Продолжи ряд»	2 0 мин	5 мин	15 мин
	«Собери бусы»	2 0 мин	5 мин	15 мин
	«Цепочка»	2 0 мин	5 мин	15 мин
0	«Алгоритм»	2 0 мин	5 мин	15 мин
1	«Найди пару»	2 0 мин	5 мин	15 мин
2	«Второй ряд»	2 0 мин	5 мин	15 мин
<b>2 модуль: Январь – май</b>				
3	«Поможем Золушке»	2 0 мин	5 мин	15 мин
4	«Украсим елку бусами»	2 0 мин	5 мин	15 мин
5	«Клад»	2 0 мин	5 мин	15 мин

6	«Один обруч»	2 0 мин	5 мин	15 мин
7	«Угощение для медвежат»	2 0 мин	5 мин	15 мин
8	«Улитка»	2 0 мин	5 мин	15 мин
9	«Домино»	2 0 мин	5 мин	15 мин
0	«Два обруча»	2 0 мин	5 мин	15 мин
1	«Художники»	2 0 мин	5 мин	15 мин
2	«Лабиринт»	2 0 мин	5 мин	15 мин
3	«На свою веточку»	2 0 мин	5 мин	15 мин
4	« У кого в гостях Вино – Пух и Пятачок»	2 0 мин	5 мин	15 мин
5	«Помоги муравьишкам»	2 0 мин	5 мин	15 мин
6	«Гусеница»	2 0 мин	5 мин	15 мин
7	«Волшебное дерево»	2 0 мин	5 мин	15 мин
8	«Паровозики»	2 0 мин	5 мин	15 мин
9	«Этажи»	2 0 мин	5 мин	15 мин
0	«Магазин»	2 0 мин	5 мин	15 мин
1	«Найди цветок»	2 0 мин	5 мин	15 мин
		В		

		сего 620 мин		
--	--	--------------------	--	--

### 2.3. Предполагаемый результат освоения программы

К концу реализации программы

*Дети должны знать:*

- принципы построения закономерностей, свойства чисел, предметов, явлений, слов;
- принципы строения ребусов, кроссвордов, чайнвордов, лабиринтов;
- антонимы и синонимы;
- названия геометрических фигур и их свойства;
- принцип программирования и составления алгоритма действий.

*Дети должны уметь:*

- определять закономерности и выполнять задание по данной закономерности, классифицировать и группировать предметы, сравнивать, находить общее и частное свойства, обобщать и абстрагировать, анализировать и оценивать свою деятельность;
- путем рассуждений решать логические, нестандартные задачи, выполнять творческо-поисковые, словесно- дидактические, числовые задания, находить ответ к математическим загадкам;
- быстро и правильно отвечать во время разминки на поставленные вопросы;
- выполнять задания на тренировку внимания, восприятия, памяти
- выполнять графические диктанты, уметь ориентироваться в схематическом изображении графических заданий;
- уметь ставить цель, планировать этапы работы, собственными усилиями добиться результата.

### 2.4 Условия реализации программы.

**Организационно-педагогические условия реализации образовательной программы:**



**Кадровое обеспечение программы.** В реализации программы участвует один педагог- Кочакова Елена Петровна, имеющий высшее педагогическое образование. Стаж работы по должности воспитатель 36 лет, имеет первую квалификационную категорию.

2.4.1. Информационное обеспечение программы:

Электронные образовательные ресурсы (аудио, видео), специальные компьютерные программы (сферум, телемост) федеральные информационные порталы <https://iqsha.ru>, <http://www.virtulab.net>

#### **Материально-техническое обеспечение программы.**

Помещение для кружковых занятий отвечает СанПин и противопожарной безопасности. Учебное оборудование: столы; стулья; магнитная доска. Технические средства: ноутбук, проектор, экран. Дидактические средства: инструменты и приспособления, необходимые для организации занятий, шкафы и полки для хранения наглядных пособий. Организация рабочего места для более успешной работы.

#### **Дидактический материал:**

Наборы «Блоки Дьенеша»  
Дидактический альбом «На золотом крыльце...». Авт.-сост. Б.Б.Финкельштейн.- СПб.: «КОРВЕТ», 2003.  
Дидактический альбом «Давайте вместе поиграем» Возраст: 3-7 лет.Производитель: ООО "Корвет" СПб, 2004

Таблицы, карточки, схемы, игрушки-персонажи, обручи, веревочки

#### **2.5 Формы, порядок текущего контроля и промежуточной аттестации реализации программы:**

1 этап – анализ выполненных работ.

2 этап – открытое занятие.

**Формой подведения итогов работы по реализации данной программы являются:** форма проведения педагогической диагностики преимущественно представляет собой наблюдения за активностью обучающегося в различные периоды пребывания в

ОУ, анализ продуктов детской деятельности и специальные диагностические ситуации, организуемые педагогом.

Формы проведения, критерии, методика оценивая и инструментарий проведения педагогической диагностики используется в соответствии с реализуемыми в ОУ образовательными программы по результатам педагогической диагностики, при необходимости, составляется индивидуальный маршрут развития обучающегося в его целях поддержки ,построения образовательной траектории или профессиональной коррекции особенностей его развития.

## **2.6 Оценочные материалы.**

К концу посещения кружка «Веселая логика» проводится диагностика результата образовательной деятельности.

Цель диагностики: выявление уровня освоения программы ребенком.

Срез знаний и умений фиксируется в индивидуальной карточке учета проявления способностей ребенка на начало и конец учебного года (сентябрь, май) по результатам наблюдения, бесед с детьми, с целью внесения корректив в дальнейшую работу, планирования индивидуальной поддержки детей.

Форма проведения педагогической диагностики преимущественно представляет собой наблюдения за активностью обучающегося в различной периоды пребывания в ОУ, анализ продуктов детской деятельности и специальные диагностические ситуации, организуемые педагогом.

Формы проведения, критерии, методика оценивая и инструментарий проведения педагогической диагностики используется в соответствии с реализуемыми в ОУ образовательными программы по результатам педагогической диагностики, при необходимости, составляется индивидуальный маршрут развития обучающегося в его целях поддержки ,построения образовательной траектории или профессиональной коррекции особенностей его развития.

### **Диагностика математического развития (автор Н.В. Верещагина)**

Оценка педагогического процесса:

- 1 балл — ребенок не может выполнить все параметры оценки, помощь взрослого не принимает,
- 2 балла — ребенок с помощью взрослого выполняет некоторые параметры оценки,
- 3 балла — ребенок выполняет все параметры оценки с частичной помощью взрослого,
- 4 балла — ребенок выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого все параметры оценки,
- 5 баллов — ребенок выполняет все параметры оценки самостоятельно.

Таблицы педагогической диагностики заполняются дважды в год (сентябрь, май)

### 1 этап (Средняя группа 4-5 лет)

	.И. О. ебе нк а	Про		Прави		В		О		Разли		Ито		
		являет	познавател	льно	пользуется	ыклад	ывает	риентир	уется во	чает круг,	квадрат.	Трехугольни	к, овал	Соот
		интерес в	быту и в	, количественн	ыми	числительны	ми до 10,	уравнивает 2	группы	предметов	(+1 и -1)			
		организова	нной	дательност	и, ищет	способы	определени	я свойств	незнакомы	х	предметов			
		Сент	Май	Сент	Май	Сент	Май	Сент	Май	Сент	Май	Сент	Наборы Май	

#### Выявление уровня развития творческих способностей:

1. Развивается мелкая моторика рук, память, мышление
2. Самостоятельно выполняет по сюжету, образцу.
3. Может фантазировать.
4. Драматизирует небольшие сказки с поделками.
5. Умеет видеть необычное и воплощать в замысел.

#### 2.7. Методические материалы:

Технические средства: ноутбук, проектор, экран. Дидактические средства: инструменты и приспособления, необходимые для организации занятий,

шкафы и полки для хранения наглядных пособий. Организация рабочего места для более успешной работы.

**Используются здоровьесберегающие образовательные технологии** -воспитания валеологической культуры или культуры здоровья дошкольников. Цель этих технологий - становление осознанного отношения ребёнка к здоровью и жизни человека,

накопление знаний о здоровье и развитие умения оберегать, поддерживать и сохранять его, обретение валеологической компетентности, позволяющей дошкольнику самостоятельно и эффективно решать задачи здорового образа жизни и безопасного поведения, задачи, связанные с оказанием элементарной медицинской, психологической самопомощи и помощи.

**Технология коллективного способа обучения**, формы организации- общая, в парах, коллективная и индивидуальная.

#### **Технология интегрированного занятия.**

Интегрированное занятие отличается от традиционного использованием межпредметных связей, предусматривающих лишь эпизодическое включение материала других предметов.

Используются наглядные методы, словесные, практические, игровые, репродуктивные и проблемные, индуктивные и дедуктивные, самостоятельная работа и под руководством педагога. Метод стимулирования и мотивации, метод контроля и самоконтроля. Формы занятия-практические задания.

Занятие состоит из трех частей.

1. Вводная часть – теоретическая часть.
2. Основная часть-практическая часть.
3. Заключительная часть –анализ.

### **2.8 Работа с родителями:**

Октябрь: Консультация для родителей: «Развитие умственных способностей детей дошкольного возраста через блоки Дьенеша»

Ноябрь: Оформление папки передвижки.

Декабрь: Оформить в группе уголок «Дидактические игры»

Февраль: Консультация для родителей «Как правильно играть в дидактические игры»

Памятки для родителей.

## 2.9 Список методической литературы.

1. Будько, Т.С. Теория и методика формирования элементарных математических представлений у дошкольников: конспект лекций / сост Т.С.Будько Брестский государственный университет им. А.С. Пушкина - Брест: Издательство БрГУ, 2006.
2. Верещагина ,Н. В., Результаты мониторинга образовательного процесса. Уровни овладения необходимыми навыками и умениями по образовательным областям Старшая группа / сост. Н.В. Верещагина - Издательство Детство - Пресс, 2011.
3. Верещагина ,Н. В., Результаты мониторинга образовательного процесса. Уровни овладения необходимыми навыками и умениями по образовательным областям Подготовительная к школе группа / сост. Н.В. Верещагина - Издательство Детство - Пресс, 2011.
4. Комарова, Л.Д. Как работать с палочками Кюизенера? Игры и упражнения по обучению математике детей 5 – 7 лет/ сост. Л.Д.Комарова - М: Изд. Гном и Д, 2012
5. Михайлова, Л.З., Иоффэ Э.Н. Математика от трех до шести /Сост. З.А. Михайлова, Э.Н. Иоффе. – Изд. Детство - Пресс, 2006.
6. Носова, Е.А., Непомнящая, Р.Л. Логика и математика для дошкольников/ сост. Е.А. Носова, Р.Л. Непомнящая. Библиотека программы Детство - СПб Детство – Пресс, 2002.
7. Новикова, В.П., Тихонова, Л.И. Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера Для работы с детьми 3–7 лет / сост. В.П. Новикова, Л.И. Тихонова - М: Мозаика -Синтез, 2011.
8. Панова, Е.Н. Дидактические игры-занятия в ДОУ. Старший возраст Выпуск 1/ сост Е.Н. Панова - ТЦ Учитель Воронеж, 2007.
9. Панова, Е.Н. Дидактические игры-занятия в ДОУ Старший возраст Выпуск 2/ сост. Е.Н. Панова - ТЦ Учитель Воронеж, 2007.

## Календарный учебный график на 2020 – 2021 учебный год

1 модуль: Октябрь – декабрь		
№	Тема/цель	Месяц/недели
1	<p><b>Тема: «Знакомство с логическими блоками Дьенеша»</b></p> <p>Для начала надо познакомить ребенка с блоками. Нужно выложить перед ребенком набор и дать ему возможность изучить фигуры, потрогать, перебрать, подержать и поиграть с ними. Чуть позже можно предложить следующие задания:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Найти все фигуры такого же цвета, как на образце (покажите, например, желтую фигуру). Затем можно попросить ребенка показать все блоки треугольной формы (или все большие фигуры и т.д.)</li> <li>- Попросите ребенка дать мишке все синие фигуры, а зайчику – желтые, а мышке – красные, затем подобным образом группируем фигуры по размеру, форме, толщине.</li> <li>- Попросите ребенка определить любую фигуру по цвету, форме, размеру, толщине.</li> </ul> <p><b>Подвижная игра «Мы ребята смелые»</b></p>	Октябрь 1 неделя
2	<p><b>Игра «Найди»</b></p> <p>Цель: Знакомиться с логическими блоками. Называет геометрические фигуры, основные цвета, понятия «большой – маленький», «толстый – тонкий». Умеет сравнивать геометрические фигуры между собой, выявляет общий признак и находит фигуру по заданному признаку.</p> <p>Материал: набор логических блоков Дьенеша.</p> <p>Ход игры.</p> <p>Педагог дает детям задания – Найди все фигуры (блоки), как эта по цвету (по размеру, форме). Найди не такую фигуру, как эта по цвету (по форме, размеру). Найди все такие фигуры, как эта по цвету и форме (по форме и размеру, по размеру и цвету). Найди не такие фигуры как эта по</p>	2 неделя

	<p>цвету и размеру (по цвету и форме, по форме и размеру; по цвету, форме и размеру). Найди такие же, как эта по цвету, но другой формы или такие же по форме, но другого размера, или такие же по размеру, но другого цвета. Найди такую же, как предъявляемая фигура, по цвету и форме, но другие по размеру (такие же по размеру и цвету, но другие по форме; такие же по форме и размеру, но другого цвета).</p> <p><b>Подвижная игра «Щенок»</b></p>	
3	<p><b>Игра «Чудесный мешочек»</b></p> <p>Цель: находит геометрические фигуры, узнает форму.  Материал: мешочек, набор логических блоков Дьенеша.  Ход игры.  Все фигуры складываются в мешок. Попросить ребенка на ощупь достать все круглые блоки (все большие или все толстые). Затем все квадратные, прямоугольные, треугольные.</p> <p><b>Подвижная игра «Меткие стрелки»</b></p>	3 неделя
4	<p><b>Игра «Что изменилось»</b></p> <p>Цель: замечает изменения в расположении предметов, отражает в речи эти изменения.  Материал: набор логических блоков Дьенеша.  Ход игры.  Перед ребенком на стол выкладывается несколько фигур, которые нужно запомнить, а потом одна из фигур исчезает или заменяется на новую, или две меняются местами. Ребенок должен заметить изменения.</p> <p><b>Подвижная игра «Салют»</b></p>	4 неделя
5	<p><b>Игра «Найди не такую»</b></p> <p>Цель: выделяет существенные признаки, называет их.  Материал: набор логических блоков Дьенеша.  Ход игры.  Положите перед ребенком любую фигуру и попросите его найти все</p>	Ноябрь 1 неделя

	<p>фигуры, которые не такие, как эта, по цвету (размеру, форме, толщине).</p> <p><b>Подвижная игра «Крокодилы»</b></p>	
6	<p><b>Игра «Рассели жильцов»</b></p> <p>Цель: классифицирует и обобщает геометрические фигуры по признакам.  Материал: набор логических блоков Дьенеша, «домик для блоков».  Ход игры.  В группе детского сада жили – были блоки. И домом для них была одна общая коробка, в которой блокам было темно и тесно.  И дети вместе с воспитателем решили поселить их в большом и просторном доме. Для каждой фигуры определен этаж, номер квартиры. Дети, расселяя блоки, называют номер квартиры, этаж.</p> <p><b>Подвижная игра «Хитрый лис»</b></p>	2 неделя
7	<p><b>Игра «Продолжи ряд»</b></p> <p>Цель: находит закономерности в ряду и продолжает этот ряд. Анализирует и сравнивает их в соответствии с заданием.  Материал: набор логических блоков Дьенеша.  Ход игры.  Выкладываем на столе цепочку из блоков Дьенеша, чтобы рядом не было фигур одинаковых по форме и цвету (по цвету и размеру; по размеру и форме, по толщине и цвету и т.д.). Предлагаем ребенку продолжить ряд из фигур.</p> <p><b>Подвижная игра «Собираем урожай»</b></p>	3 неделя
8	<p><b>Игра «Собери бусы»</b></p> <p>Цель: находит закономерности в ряду и продолжает этот ряд. Анализирует и сравнивает их в соответствии с заданием.  Материал: мешочек, набор логических блоков Дьенеша, цветная нить для бус.  Ход игры.  Выложите перед ребенком ряд фигур, чередуя их по цвету: красный,</p>	4 неделя



	<p>желтый, красный...(можно чередовать по форме, размеру и толщине). Предложите сделать бусы, как эти. Продолжить ряд по образцу.</p> <p><b>Подвижная игра «Охотники и утки»</b></p>	
9	<p><b>Игра</b> « <b>Цепочка</b>»</p> <p>Цель: анализирует, выделяет свойства фигур, находит фигуру по заданному признаку.</p> <p>Материал: набор логических блоков Дьенеша.</p> <p>Ход игры.</p> <p>От произвольно выбранной фигуры постарайтесь построить как можно более длинную цепочку. Варианты построения цепочки:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- чтобы рядом не было фигур одинаковой формы (цвета, размера, толщины);</li> <li>- чтобы рядом не было одинаковых по форме и цвету фигур (по цвету и размеру, по размеру и толщине и т.п.);</li> <li>- чтобы рядом были фигуры одинаковые по размеру, но разные по форме и т.д.;</li> <li>- чтобы рядом были фигуры одинакового цвета и размера, но разной формы (одинакового размера, но разного цвета).</li> </ul> <p><b>Подвижная игра «Найди свой цвет»</b></p>	Декабрь 1 неделя
1 0	<p><b>Игра</b> « <b>Алгоритм</b>» ( для индивидуальной работы с детьми)</p> <p>Цель: называет геометрические фигуры, размещает блоки в определенной последовательности. Читает карточки – символы.</p> <p>Материал: набор логических блоков Дьенеша; карточки – схемы; карточки с кодами геометрических фигур.</p> <p>Ход игры:</p> <p>Ребенку выдаются карточки – схемы. Рядом выкладываются карточки с кодами геометрических фигур.</p> <p>Ребенок «читает» кодовую карточку и берет нужный блок, затем</p>	2 неделя

	кладет его на карте – схеме, в соответствии с указанным направлением стрелки. <b>Подвижная игра «Птички птенчики»</b>	
1	<b>Игра «Найди пару»</b> Цель: называет геометрические фигуры, цвет, величину, толщину. Материал: набор логических блоков Дьенеша. Ход игры. Предложить детям каждой фигуре найти пару, например, по размеру: большой желтый круг встает в пару с маленьким желтым кругом, большой красный квадрат станет в пару с маленьким красным квадратом... <b>Подвижная игра «Цветные автомобили»</b>	3 неделя
2	<b>Игра «Второй ряд»</b> Цель: выкладывает по образцу, объясняет последовательность действий. Находит закономерности в ряду, делает выводы. Материал: набор логических блоков Дьенеша. Ход игры. Выложить в ряд 5 – 6 любых фигур. Построить под ними второй ряд, но так, чтобы под каждой фигурой верхнего ряда оказалась фигура другой формы (цвета, размера); такой же формы, но другого цвета (размера); другая по цвету и размеру; не такая по форме, размеру, цвету. <b>Подвижная игра «Воробушки и кот»</b>	4 неделя
2 модуль: Январь - май		
3	<b>Игра «Поможем Золушке»</b> Цель: классифицирует и обобщает геометрические фигуры по признакам. Материал: набор логических блоков Дьенеша. Ход игры. - Ребята, давайте вспомним знакомую нам сказку про Золушку. Жила – была Золушка. Однажды ее мачеха получила приглашение на бал во	Январь 1 неделя

		<p>дворец. Золушке так хотелось тоже побывать на балу. Но ее не взяли. Мачеха и ее дочери уехали, а Золушке поручили рассортировать овощи и положить на свои полочки.</p> <p>Красную фасоль (красные блоки) разложить по полочкам на первом этаже;</p> <p>Тыквы (желтые блоки) разместить на втором этаже;</p> <p>Баклажаны (синие блоки) положить на полках третьего этажа.</p> <p>Усложнение игры:</p> <p>- Разложить овощи с указанием их размера.</p> <p><b>Подвижная игра «Мыши в кладовой»</b></p>	
4	1	<p><b>Игра «Украшим елку бусами»</b></p> <p>Цель: выявляет и абстрагирует свойства предмета. «Читает схему».</p> <p>Материал: изображение елки, 15 карточек с символами, набор логических блоков Дьенеша.</p> <p>Ход игры.</p> <p>Надо украсить елку бусами. На елке должно быть 5 рядов бус. В каждом ряду три бусинки. Цифра на карточке указывает порядковый номер нитки бус (счет начинаем с верхушки елки). Повесим первый ряд бус (карточки с цифрой 1). Закрашенный кружок показывает нам место бусинки на ниточке. Первая бусинка маленький желтый круг, вторая большой желтый квадрат, третья маленький желтый треугольник. Аналогично развешиваем остальные бусы.</p> <p><b>Подвижная игра «Принеси мяч»</b></p>	2 неделя
5	1	<p><b>Игра «Клад»</b></p> <p>Цель: классифицирует по признаку (цвет – цвет), выполняет игровое действие в соответствии с выделенным признаком.</p> <p>Материал: набор логических блоков Дьенеша.</p> <p>Ход игры.</p> <p>Выкладываем перед ребенком 8 логических блоков Дьенеша, и пока</p>	3 неделя

		<p>он не видит, по одним из них прячем «клад» (монетку, камешек, вырезанную картинку и т.п.). Ребенок должен задавать вам наводящие вопросы, а вы можете отвечать только «да» или «нет». «Клад под синим блоком?» - «Нет». «Клад под красным блоком» - «Нет». Ребенок делает вывод, что клад под желтым блоком, и спрашивает дальше про размер, форму и толщину. Затем «клад» прячет ребенок, а воспитатель задает наводящие вопросы.</p> <p>Затем в эту игру дети могут играть сами, соревнуясь в нахождении клада.</p> <p><b>Подвижная игра «Найди, где спрятано»</b></p>	
6	1	<p><b>Игра «Один обруч»</b></p> <p>Цель: умеет разбивать множество по одному свойству на два подмножества, производить логическую операцию «не».</p> <p>Материал: обруч, набор логических блоков Дьенеша.</p> <p>Ход игры.</p> <p>Перед началом игры выясняют, какая часть игрового листа находится внутри обруча и вне его, устанавливают правила: например, располагать фигуры так, чтобы все красные фигуры (и только они) оказались вне обруча. После расположения всех фигур предлагается два вопроса: какие фигуры лежат внутри обруча? Какие фигуры оказались вне обруча? (Предполагается ответ: «вне обруча лежат все не красные фигуры»). При повторении игры дети могут сами выбирать, какие блоки положить внутри обруча, а какие вне.</p> <p><b>Подвижная игра «Попади в круг»</b></p>	4 неделя
7	1	<p><b>Игра «Угощение для медвежат»</b></p> <p>Цель: обобщает свойства предметов, называет их. Использует карточки – символы. Подбирает предмет в соответствии с карточкой, обосновывает в речи свой выбор.</p> <p>Материал: 9 изображений медвежат, карточки со знаками –</p>	Февраль 1 неделя

	<p>символами, набор логических блоков Дьенеша.</p> <p>Ход игры.</p> <p>В гости к детям пришли медвежата. Чем же будем гостей угощать. Наши медвежата сладкоежки и очень любят печенье, причем разного цвета, разной формы. Какой материал нам удобно «превратить» в печенье. Конечно, блоки и логические фигуры. Давайте угостим медвежат. Угощают девочки. Печенье в левой руке и правой лапах должны отличаться только формой. Если в левой лапе у медвежонка круглое «печенье», а правой может быть или квадратное, или прямоугольное, или треугольное (не круглое). А сейчас угощают мальчики. Печенье в лапах медвежат отличается только цветом. В дальнейшем условие игры: отличие печенья по двум признакам: цвету и форме, цвету и размеру, форме и размеру и т.д.</p> <p><b>Подвижная игра «Возьми что хочешь»</b></p>	
8	<p>1 <b>Игра</b> «Улитка»</p> <p>Цель: классифицирует блоки по двум признакам (цвет и форма). Отражает в речи цвет, форму предмета.</p> <p>Материал: игровое поле с изображением спирали; набор объемных блоков Дьенеша.</p> <p>Ход игры.</p> <p>Воспитатель предлагает детям построить домик для улитки из волшебных фигур. Домик получается нарядным и красивым.</p> <p>Выкладывание блоков начинается с середины спирали. Произвольно берется любой блок, в котором будет присутствовать один признак предыдущего блока и так далее.</p> <p><b>Подвижная игра «Через ручеек»</b></p>	2 неделя
9	<p>1 <b>Игра</b> «Домино»</p> <p>Цель: сравнивает свойства предмета, действует на основе выделенных свойств.</p> <p>Материал: набор логических блоков Дьенеша.</p>	3 неделя

		<p>Ход игры.</p> <p>В эту игру можно играть нескольким участникам одновременно (но не более 4х). Блоки делим поровну между игроками. Каждый делает ход по очереди. Если фигуры нет, нужно пропустить ход. Побеждает тот, кто первым выложит все фигуры. Как ходить? Фигурами другого размера (цвета, формы). Фигурами того же цвета, но другого размера или такого же размера, но другой формы. Фигурами другого размера и формы (цвета и размера). Такими же фигурами по цвету и форме, но другого размера. Ходим фигурами другого цвета, формы, размера, толщины.</p> <p><b>Подвижная игра «Два мяча»</b></p>	
0	2	<p><b>Игра «Два обруча»</b></p> <p>Цель: использует знание свойств геометрических фигур для распределения блоков в двух обручах.</p> <p>Материал: набор логических блоков Дьенеша, два обруча (красный и синий).</p> <p>Ход игры.</p> <p>Расположите блоки так, чтобы внутри синего обруча оказались все круглые блоки, а внутри красного обруча – все красные.</p> <p>Беседа по вопросам:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- какие блоки лежат внутри обоих обручей?</li> <li>- внутри синего, но вне красного обруча?</li> <li>- внутри красного, но вне синего обруча?</li> <li>- вне обоих обручей?</li> </ul> <p><b>Подвижная игра «Попади в обруч»</b></p>	4 неделя
1	2	<p><b>Игра «Художники»</b></p> <p>Цель: анализирует и сравнивает свойства предмета, использует их в творческой деятельности.</p> <p>Материал: «эскизы картин» - лист большого цветного картона; дополнительные детали из картона для составления композиции картины;</p>	Март 1 неделя

	<p>набор логических блоков Дьенеша.  Ход игры.  Детям предлагается «написать картины» по эскизам. Одну картину могут «писать» сразу несколько человек. Дети выбирают «эскиз» картины, бумагу для фона, детали к будущей картине, необходимые блоки. Если на эскизе деталь только обведена (контур детали) – выбирается тонкий блок, если деталь окрашена – толстый блок. Так, например, к Эскизу картины со слонами ребенок возьмет дополнительные детали: «головы слоников, солнышко, озеро, верхушку пальмы, кактус, животное и блоки. В конце работы художники придумывают название к своим картинам.  <b>Подвижная игра «Найди себе пару»</b></p>	
2	<p><b>Игра</b> <b>«Лабиринт»</b>  Цель: «читает» карточки – символы. Выбирает необходимый блок из нескольких.  Материал: «лабиринт» - стрелки из плотной бумаги, набор логических блоков Дьенеша, карточки с кодами геометрических фигур (цвет, форма, размер).  Ход игры.  На полу расположен «лабиринт», в конце которого стоит «домик», где лежат любимые игрушки детей (призы). Для того, чтобы дойти до этого «домика» нужно двигаться по направлению, которое указывают стрелочки и брать только те блоки, которые описаны знаками на карточках. Из нескольких фигур выбирается одна.  Усложнение игры: карточки с кодами геометрических фигур (цвет, форма, размер, толщина).  <b>Подвижная игра «Чья колонна быстрее соберется»</b></p>	2неделя

3	<p><b>2</b></p> <p><b>Игра «На свою веточку»</b></p> <p>Цель: определяет свойства блоков по карточкам, называет их. Анализирует, выделяет свойства фигур. Классифицирует фигуры по нескольким признакам.</p> <p>Материал: комплект из 24 фигур (четыре формы, три цвета, две величины). Каждая фигура – носитель трех важных свойств: формы, цвет, величины, и в соответствии с этим название фигуры состоит из трех свойств: красный, большой прямоугольник; желтый маленький круг; зеленый большой квадрат и т.п.</p> <p>Ход игры.</p> <p>На рисунке изображено дерево, на котором должны «вырасти» фигуры. Чтобы узнать, на какой ветви, какая «вырастет» фигура, возьмем, например, зеленый, маленький прямоугольник и начнем двигать его от корня дерева вверх по веткам. Следуя указателю цвета, мы должны двигать фигуру по правой ветви. Дошли до разветвления. По какой ветви двигаться дальше? По правой, где которой изображен прямоугольник. Дошли до следующего разветвления. Дальше показано, что по левой веточке должна продвигаться большая фигура, а по правой – маленькая. Значит, мы пойдем по правой веточке. Здесь и должен «вырасти» маленький зеленый прямоугольник. Так же поступаем с остальными фигурами.</p> <p><b>Подвижная игра «Свободное место»</b></p>	3 неделя
4	<p><b>2</b></p> <p><b>Игра « У кого в гостях Вини – Пух и Пятачок»</b></p> <p>Цель: анализирует, обобщает свойства предмета, использует их для решения игровой задачи.</p> <p>Материал: карточки с логическими таблицами, набор логических блоков Дьенеша.</p> <p>Ход игры.</p> <p>Вини – Пух и Пятачок отправились в город логических фигур. В каждом доме они побывали только у одной фигуры. Зашли они в первый</p>	4 неделя



	<p>дом. У какой фигуры в гостях Вини Пух и Пятачок? Дети находят недостающую фигуру и кладут в клетку, где нарисованы Вини – Пух и Пятачок. Если дети не могут самостоятельно решить задачу, взрослый предлагает рассмотреть, какие фигуры находятся в верхнем и среднем рядах, установить, чем похожи эти ряды, и определить, какой фигуры недостает. При поиске недостающих фигур дети анализируют, сравнивают и обобщают фигуры по двум свойствам.</p> <p><b>Подвижная игра «Кто быстрее добежит до флажка»</b></p>	
5	<p>2 <b>Игра «Помоги муравьишкам»</b></p> <p>Цель: называет свойства предмета.</p> <p>Материал: набор логических блоков, непрозрачные открывающиеся коробочки с прорезью сверху (домики) по числу детей.</p> <p>Ход игры.</p> <p>Перед детьми выложены блоки (муравьишки).</p> <p>Воспитатель рассказывает детям историю о том, что у мамы муравьишки – много детей – веселых и любознательных муравьишек. Они часто убегают из дома, а потом с трудом находят дорогу обратно, некоторые даже теряются в большом лесу. Решила мама – муравьишка научить их быстро возвращаться в свой дом. Но одной ей не справиться, и она просит помощи у детей.</p> <p>Каждый ребенок получает домик. Ведущий указывает сразу три свойства блоков (муравьишек), которые должны попасть в домики (круглые, красные, большие или желтые, маленькие квадратные и т.д.)</p> <p><b>Подвижная игра «Передай обручи»</b></p>	<p>Апрель 1 неделя</p>
6	<p>2 <b>Игра «Гусеница»</b></p> <p>Цель: выделяет и абстрагирует цвет, форму, величину.</p> <p>Материал: набор логических блоков Дьенеша, обручи, карточки – символы.</p> <p>Ход игры.</p>	<p>2 неделя</p>

	<p>Воспитатель предлагает детям построить гусеницу из волшебных фигур. Для этого раскладываются в ряд обручи путем наложения одного на другой, для создания общей области. Раскладываются карточки – символы в каждый обруч.</p> <p>Например:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 обруч – синее цветное пятно;</li> <li>- 2 обруч – все маленькие;</li> <li>- 3 обруч – желтое цветное пятно;</li> <li>- 4 обруч – все квадратные;</li> <li>- 5 обруч – все большие;</li> <li>- 6 обруч – все круглые и так далее.</li> </ul> <p>Коды – символы можно располагать в любом порядке. Длина «гусеницы» любая. Необходимо разложить блоки в обручи и области их пересечения, в соответствии с признаками.</p> <p><b>Подвижная игра «Кто бросит дальше»</b></p>	
7	<p>2</p> <p><b>Игра «Волшебное дерево»</b></p> <p>Цель: классифицирует блоки по трем признакам (цвет – форма – размер) и выделяет основные признаки.</p> <p>Материал: Дерево с ветками без листьев, обозначен цвет веток, на ветках изображены символы фигур – листьев, набор блоков.</p> <p>Ход игры.</p> <p>Воспитатель предлагает вырастить волшебное дерево, на котором вместо листьев геометрические фигуры. Каждая ветка имеет свой цвет. Дети выбирают геометрические фигуры по цвету и располагают «листки» на ветках.</p> <p><b>Подвижная игра «Зайцы и волк»</b></p>	3 неделя

8	<p>2</p> <p><b>Игра «Паровозики»</b></p> <p>Цель: классифицирует блоки по двум, трем признакам: цвету и форме; форме и размеру;</p> <p>Материал: набор логических блоков Дьенеша, игрушки: медвежонок, заяц.</p> <p>Ход игры.</p> <p>Воспитатель: - Ребята, к нам пришла телеграмма от наших друзей Мишки и Зайки. Они пишут, что хотели приехать к нам в гости, но сейчас лесу намело много снега, и они не знают, что им делать, как добраться к нам. Они приглашают нас приехать к ним в гости, и полюбоваться каким красивым стал зимний лес. Воспитатель предлагает детям построить волшебный паровозик для поездки в лес, чтобы навестить любимые игрушки. Паровозик нужно строить по правилам: - чтобы рядом не было фигур одинаковой формы (цвета, размера, толщины); - чтобы рядом не было одинаковых по форме и цвету фигур (по цвету и размеру; размеру и форме; толщине); чтобы рядом были фигуры, одинаковые по размеру, но разные по форме; - чтобы рядом были фигуры, одинаковые по цвету и размеру, но разной формы. Воспитатель: Вот мы и построили волшебный паровозик, а теперь поедem в лес к друзьям. Загудел паровоз и вагончики повез. Вот приехали мы в лес, полный сказочных чудес. А вот и наши друзья: Мишка и Зайка. Они нас долго ждали и хотят с нами поиграть. Давайте поиграем вместе. Подвижная игра: «По порядку становись», «Найди свое место» и другие.</p> <p>Мы весело играли с нашими друзьями, а теперь пора возвращаться домой. До свидания Мишка и Зайка. Теперь мы приглашаем вас в гости к нам.</p> <p><b>Подвижная игра «Перелет птиц»</b></p>	4 неделя
---	---	----------

9	2	<p><b>Игра</b> «<b>Этажи</b>»</p> <p>Цель: развивать умение классифицировать и обобщать геометрические фигуры по признакам. Упражнять в счете. Развивать ориентировку в пространстве, внимание, логическое мышление.</p> <p>Материал: набор логических блоков Дьенеша.</p> <p>Ход игры.</p> <p>Предлагаем выложить в ряд несколько фигур – 4 – 5 шт. Это жители первого этажа. Теперь строим второй этаж дома так, чтобы под каждой фигурой предыдущего ряда оказалась деталь другого цвета (или размера, формы).</p> <p>Вариант 2: деталь такой же формы, но другого размера (или цвета).</p> <p>Вариант 3: строим дом с другими деталями по цвету и размеру.</p> <p><b>Подвижная игра «Рыбаки и рыбки»</b></p>	Май 1 неделя
0	3	<p><b>Игра</b> «<b>Магазин</b>»</p> <p>Цель: выделяет и абстрагирует свойства предмета, сравнивает предметы по самостоятельно выделенным свойствам.</p> <p>Материал: товар (карточки с изображением предметов), логические блоки Дьенеша.</p> <p>Ход игры.</p> <p>Дети приходят в магазин, где большой выбор игрушек, у каждого ребенка 3 логические фигуры «денежки». На одну «денежку» можно купить только одну игрушку, в которой есть хотя бы одно свойство логической фигуры. Правило можно усложнить выбор игрушки по двум свойствам (например, большой квадрат, синий квадрат и т.д.).</p> <p><b>Подвижная игра «Пробеги тихо»</b></p>	2 неделя
1	3	<p><b>Игра</b> «<b>Найди цветок</b>»</p> <p>Цель: выделяет и абстрагирует цвет, форму, размер. Сравнивает предметы по заданным свойствам.</p> <p>Материал: набор логических блоков Дьенеша.</p>	3 неделя

	<p>Ход игры.</p> <p>Перед детьми поляна с «цветами» (из логических блоков, отличающихся цветом, формой, размером). Задание для детей: найти цветок, который цветет только в начале весны – его лепестки должны быть одинаковыми по размеру и цвету, но разными по форме. Дети отыскивают, объясняют, почему так решили. Затем загадывают другой цветок, игра продолжается. <b>Подвижная игра «Не попадись!»</b></p>	
--	---	--

Приложение 2

### Картотека подвижных игр

#### 1.«Мы ребята смелые»

**Цель.** Воспитывать выдержку и дисциплинированность. Совершенствовать навыки ползания на четвереньках между предметами – в прямом направлении, по доске, по наклонной доске. Развивать умение согласовывать движения со словами, ползти друг за другом не толкаясь. Формирование навыка безопасного поведения в подвижной игре. Развивать ориентировку в пространстве, зрительное восприятие ориентиров.

**Оборудование:** кубики, кирпичики, доски, шнуры.

**Описание.** Воспитатель читает стихотворение, а дети ползают и ходят, изображая разведчиков.

Мы ребята смелые,

Ловкие, умелые.

Проползем здесь и там – по дорогам (в прямом направлении)

По мостам (по доске)

Влезем на гору высоко (по наклонной доске)

Видно нам с нее далёко.

А потом найдем дорожку

И пройдем по ней немножко (ходьба по извилистой «дорожке», обозначенной шнурами).

#### 2.«Щенок»

**Цель.** Воспитывать желание оказывать помощь. Упражнять в лазании по гимнастической стенке, перелезая с одного пролета на другой, быть внимательным, не топиться, действовать по сигналу. Формирование навыка безопасного поведения на гимнастической стенке. Формировать зрительное восприятие предметов окружающей

действительности.

**Оборудование:** гимнастическая стенка, игрушка – собачка.

**Описание.** На забор залез щенок,

А спуститься сам не смог.

Высоты мы не боимся

И помочь ему стремимся.

Воспитатель предлагает детям помочь Щенку спуститься, но для этого надо залезть на гимнастическую стенку.

Дети по очереди влезают и дотрагиваются до Щенка, таким образом спасая его

### **3.«Меткие стрелки»**

**Цель.** Воспитывать выдержку и дисциплинированность. Совершенствовать навыки в бросании мяча в вертикальную цель.

Развивать глазомер, глазодвигательные функции, фиксацию взора.

**Оборудование:** мячи по количеству детей.

**Описание.** Детям раздают мячи. Воспитатель вместе с детьми произносит:

Крепки руки, меток глаз.

Трудно армии без нас.

В цель мячи кидаем –

Точно попадаем.

### **4.«Салют»**

**Цель.** Воспитывать самостоятельность. Упражнять детей в подбрасывании мяча снизу-вверх и умении ловить его двумя руками. Развивать глазодвигательные функции, фиксацию взора.

**Оборудование:** мячи по количеству детей.

**Описание.** Детям раздают мячи разных цветов. Воспитатель вместе с детьми произносит:

Это не хлопушки:

Выстрелили пушки.

Люди пляшут и поют.

В небе – праздничный салют!

### **5.«Крокодилы»**

**Цель.** Воспитывать доброжелательное отношение к участникам игры. Развивать умение пролезать в обруч,

лазать по наклонной лесенке, действовать в соответствии со словами текста.

**Оборудование:** веревка, обруч, лесенка.

**Описание.** Дети выполняют упражнения.

Жили в долине Нила

Три больших крокодила.

Звали их так:

Мик, Мок, мак.

Мик ползать любил, как любой крокодил

Любопытный Мок

Пролезал куда мог

А ловкий Мак

По горам бродил

Такой смельчак

Этот был крокодил.

**6.«Хитрый лис»**

**Цель.** Воспитывать доброжелательное отношение к участникам игры. Упражнять в лазании по гимнастической стенке.

Закреплять умение согласовывать движения со словами. Формирование осторожность и осмотрительность на гимнастической стенке.

**Оборудование:** гимнастическая стенка, шапочки кур и лисицы.

**Описание.** Дети выполняют движения проговаривая слова:

В огороде, во дворе

Курицы гуляли.

Зёрнышки клевали,

Червячка искали. (дети ходят, имитируя движения кур)

Вдруг откуда ни возьмись

Появился хитрый лис.

Куры быстро н насест!

А не то всех вас он съест! (дети бегают и забираются на гимнастическую стенку).

### **7.«Собираем урожай»**

**Цель.** Воспитывать выдержку и дисциплинированность. Упражнять в метании мяча в горизонтальную цель левой и правой руками. Развивать глазомер, глазодвигательные функции, фиксацию взора.

**Оборудование:** корзинки, маленькие мячи двух цветов.

**Описание.** На расстоянии 2 м. от детей стоят корзинки, рядом с детьми лежат маленькие мячи двух цветов. Воспитатель объясняет детям, что они – зайцы, а мячи – это овощи, которые нужно собрать в корзинки.

Соберут зайчата ловко

С грядок сочную морковку

И хрустящую капусту.

В огороде будет пусто.

По очереди дети бросают мячи «овощи» в корзинку: левой рукой – «морковку», а правой – «капусту».

### **8. «Охотники и утки»**

**Цель.** Воспитывать организованность, внимание, умение управлять своими движениями. Упражнять детей в метании мяча в движущуюся цель. Развивать глазомер, глазодвигательные функции, фиксацию взора.

**Описание.** Игроки одной команды «охотники» становятся за линией круга (вокруг озера), а игроки другой команды «утки», располагаются в круге (на озере). Охотники стреляют в «уток» (кидают маленькие мячики). Утки перемещаются в пределах круга. Подбитая «утка» покидает озеро. Игра продолжается до тех пор, пока все «утки» не будут подбиты. После этого команды меняются ролями.

### **9.«Найди свой цвет»**

**Цель:** развитие координации зрительного, слухового и моторного анализаторов; тренировка подвижности нервных процессов, умения ориентироваться в пространстве и различать цвета.

**Описание:** Воспитатель делит детей на 4 группы и раздает им флажки разных цветов: желтые, красные, синие и зеленые. Каждая группа уходит на свое специально отведенное место. Затем воспитатель устанавливает по одному флажку тех же цветов, что и у детей, в противоположные углы. Дается сигнал «идите гулять», после которого дети расходятся по комнате и гуляют. Как только они услышат команду «найди свой цвет» сразу же подбегают каждый к своему флажку, по цвету, совпадающему с флажком в их руке. В это время воспитатель внимательно наблюдает какая группа быстрее всех собралась возле соответствующего флажка. Самые первые –



это и есть победители. Продолжительность игры должна быть не больше 5 минут.

#### **10.«Птички и птенчики»**

**Цель:** Развивать у детей выполнение движений по сигналу. Упражнять в беге в разных направлениях не задевая друг друга.

**Описание:** Перед самым началом игры воспитатель рисует на полу круги. Это будут «гнезда» для птенчиков. Одно «гнездо» для одной только группы. Дети делятся на 3-4 группы и расходятся по своим «гнездам». В каждой группе выбирается «птичка — мать». Воспитатель дает команду «полетели». «Птенчики» выходят из своих домиков и «летают» (машут руками, имитируя крылья, и ходят). «Птички – матери» тоже «вылетают» из своих гнезд, но держаться подальше от остальных детей. Они изображают поиск корма, т. е. червячков. Звучит сигнал «домой». Птички-матери возвращаются в гнезда и зовут своих птенцов. Те вновь усаживаются в «гнезда» и птичка-мать начинает кормить своих детей. Игра повторяется заново и так 3-4 раза.

#### **11.«Цветные автомобили»**

**Цель:** учить в соответствии с цветом флажка выполнять действия, ориентироваться в пространстве.

**Описание:** Дети рассаживаются вдоль стены на стульчики. Их назначают «автомобилями». Каждому раздаются флажки разных цветов. Воспитатель встает перед детьми и держит в руке по одному флажку тех же цветов, что и у детей. Воспитатель поднимает вверх любой флажок, например, красный. Это сигнал для «автомобилей», что пора выезжать из своих «гаражей». Дети, у кого красный флажок встают и ходят по комнате, при этом гудят, изображая автомобиль. Воспитатель опускает флажок. «Автомобили» сразу же останавливаются и не двигаются с места. Звучит команда «пора домой». «Автомобили» разъезжаются каждый на свое место. Воспитатель опять поднимает флажок, но уже другого цвета и игра продолжается – выезжают другие «автомобили». В эту игру можно играть не более 6 минут!

#### **12.Воробышки и кот»**

**Цель:** Развивать умение размещаться в пространстве и двигаться в коллективе, не задевая друг друга, а также действовать по сигналу. Упражнять в прыжках в глубину, с места в длину и в быстром беге.

**Описание:** Дети – «воробышки», воспитатель – «кот». «Воробышки» сидят на «крыше» (на стульчиках или на скамеечке). Дается команда «воробышки полетели». «Воробышки» спрыгивают с «крыши» и начинают «летать», т. е. бегать и махать руками, точно крыльями. Пока дети бегают «кот» спит. Затем она внезапно просыпается и мяукает «Мяу, мяу». Это сигнал, что кошка вышла на охоту. «Воробышки» сразу разбегаются по своим местам на «крышу», а «кот» их ловит и отводит в свой «домик».

### **13.«Мыши в кладовой»**

**Цель:** Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в беге, подлезании.

**Описание:** Дети – это «мышки». Воспитатель рассаживает детей на скамейке, которая стоит вдоль стенки помещения. Скамейка играет роль «норки». На противоположной стороне от детей протягивается веревка так, чтобы детки смогли под нее пролезть. Пространство за веревкой – это «кладовая» для мышек. Недалеко от мышек спит «кошка», т. е. воспитатель. Пока кошка спит, мышки выбегают из своих норок и бегут в кладовую. Там они изображают, как будто что-то грызут, к примеру, сухарик. Вдруг, кошка просыпается и начинает ловить мышек. Мышки же, испугавшись, разбегаются по своим норкам. Никого не поймав, кошка возвращается на место и опять засыпает. Мышки вновь бегут в «кладовку». В эту подвижную игру можно играть не более 5 раз!

### **14.«Принеси мяч»**

**Цель:** Развивать у детей наблюдательность, сообразительность и выполнение движения по сигналу. Упражнять в беге по определенному направлению.

**Описание:** Игроки садятся на стульчики, стоящие вдоль стены. Недалеко от них на расстоянии в 3-4 шага чертится мелом линия. За эту линию встают 5-6 детей и поворачиваются спиной к сидящим детям. Около стоящих детей встает воспитатель с ящиком небольших мячиков. Количество мячиков должно быть такое же, сколько стоят за линией детей. Воспитатель произносит «раз, два, три – беги!» и с этими словами выбрасывает из ящика все мячи. Дети, что стояли, бегут за мячами и пытаются их поймать, а поймав, приносят назад воспитателю и садятся на стульчики. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не принесут свои мячи. Затем группа меняется. Кто стоял садиться, а кто сидел – встает.

### **15.«Найди, где спрятано!»**

**Цель:** Развивать у детей зрительную память, внимание. Упражнять в работе с коллективом.

**Описание игры:** Дети сидят с одной стороны площадки. Воспитатель показывает детям игрушку или флажок, который он будет прятать. Воспитатель предлагает детям встать, отвернуться к стене. Сам воспитатель отходит от детей на несколько шагов и прячет флажок, после чего говорит: "Ищите!" Дети начинают искать. Кто первый найдет флажок, тот имеет право прятать его при повторении игры. Игра заканчивается, когда 3 - 5 ребят найдут флажок. Продолжительность игры 5 – 6 минут.

### **16.«Попади в круг»**

**Цель:** развивать меткость, глазомер.

**Описание:** Дети встают в круг, в центре которого очерчен мелом кружок диаметром не больше 2 метров.

Каждому игроку раздают по мешочку с песком. Задача: нужно по команде «бросай» кинуть свой мешочек в нарисованный кружок. Когда все кинут, дается команда «забери мешочек». Дети собирают каждый свой мешочек и вновь встают на свои места.

### **17. «Возьми что хочешь»**

**Цель:** Развивать у детей: активность, инициативу, меткость, глазомер.

**Описание:** Дети садятся на стульчики или на скамейку. Воспитатель вызывает несколько детей и ставит их вплотную к очерченной линии на полу или земле. Каждому игроку раздается свой мешочек определенного цвета, например, одному синий мешочек, а другому красный. По сигналу «бросай» дети кидают мешочки вдаль. И по сигналу «собери мешочки» бегут за своими мешочками и приносят их воспитателю. Воспитатель обращает внимание кто дальше кинул свой мешочек. Затем дети меняются. Кто бросал, садятся на скамеечку, а на их место встают другие. Игра заканчивается только тогда, когда все дети бросят свои мешочки.

### **18.«Через ручеек»**

**Цель:** Упражнять прыжках с места в длину.

**Описание:** в длину площадке положены две ленты на расстоянии 1,5 - 2 м одна от другой - это "ручеек". В четырех местах ручейка положены квадратные доски на расстоянии 15 - 25 см одна от другой. Это - "камушки". Отмеченные воспитателем дети (3 - 4) подходят к ручейку и встают каждый напротив камушка. На сигнал воспитателя: "Переходите ручеек" дети перепрыгивают с доски на доску. Остальные дети сидят на стульчиках и наблюдают. Кто оступился и "замочил ноги", тот идет на свое место "сушится". После того как все дети перейдут через ручеек, игра заканчивается. Выигрывает тот, Кто ни разу не попал ногой в ручеек.

### **19.«Два мяча»**

**Цель:** Развивать у детей выполнение движений по сигналу. Упражнять в быстроте передачи мяча

**Описание:** Дети стоят по кругу на расстоянии вытянутых рук один от другого. Воспитатель дает два мяча детям, которые стоят рядом. На команду "раз" дети начинают передавать мячи один с правой стороны от себя, а другой - с левой. Когда мячи встретятся у детей, которые стоят рядом, эти дети выходят на середину круга, подбрасывают мяч вверх 2 - 3 раза, ловят его, а потом подходят к детям, которые стоят в кругу рядом, и дают им мяч, а сами встают на свои места. Игра продолжается. Воспитатель отмечает детей, у которых мяч при передаче другому ни разу не упал.

### **20. «Попади в обруч!»**

**Цель:** развивать меткость, глазомер.

**Описание:** Поделить детей на колонны и посадить на противоположных концах вдоль комнаты. Посередине комнаты поставить две цели (вертикальные). Перед каждой целью положить на линию по два мешочка (весом 150 г). Расстояние от цели до линии 1,5 - 2 м. К линии выходят дети с двух колонок, берут мешочки в правую руку и на определенный сигнал воспитателя "раз" бросают мешочки в цель. Затем берут мешочки в левую руку и на повторный сигнал "раз" бросают мешочки в цель левой рукой. Затем мешочки собирают и кладут на линию, садятся на свои места. Воспитатель отмечает, кто из детей попал в обруч. Далее идут бросать остальные дети с обеих колон и т. д. Игра заканчивается, когда все дети бросят мячи в цель.

### **21. «Найди себе пару!»**

**Цель:** учить быстро бегать, не мешая друг другу; развивать внимание.

**Описание:** Дети становятся в пары, кто с кем хочет. На определенный сигнал воспитателя (например, удары в бубен) дети расходятся или разбегаются по всей площадке. На другой сигнал - два удара в бубен или слова: "Найди себе пару!" снова спешат встать в пары с тем, с кем стояли раньше. Тому, кто долго ищет пару, дети говорят: "Галя, Галя (называют имя ребенка), поспеши, быстрее пару выбирай!" Игра повторяется.

### **22. «Чья колонна быстрее соберется?»**

**Описание:** Дети стоят в две колонны напротив воспитателя. На определенный сигнал дети ходят колоннами один за другим или в своей колонне перестраиваются в пары и ходят парами. Затем разбегаются по всей площадке. На слово воспитателя: "Стой!" все останавливаются и закрывают глаза. Воспитатель меняет место и говорит: "Раз, два, три, быстрее стройтесь в колонны возле меня!" Воспитатель отмечает, чья колонна быстрее соберется.

Затем игра повторяется.

### **23. «Свободное место»**

**Цель:** Развивать у детей ловкость, сообразительность. Упражнять в беге.

**Описание:** Дети сидят на стульчиках лицом в середину. Стульчики поставлены в круг, один от другого на расстоянии одного шага. Воспитатель вызывает двух детей, которые сидят рядом. Названные дети выходят за круг и стоят возле своих стульчиков, спиной один к другому. Остальные дети, вместе с воспитателем, громко говорят "раз, два, три, бегите!". Пара, которая стоит за стульчиками бегут: один ребенок в одну сторону, другой - в другую. Выигрывает тот ребенок, который раньше добежит до своего стульчика

### **24. «Кто быстрее добежит до флажка?»**

**Цель:** развивать быстрый бег, ловкость.

**Описание:** С одной стороны площадки на стульчиках сидят дети перед нарисованной линией. На линию выходят 3 - 4 ребенка и встают напротив стульчиков. На другом конце площадки лежат флажки. На сигнал воспитателя "раз!" или "беги!" дети бегут к флажкам, берут их и поднимают вверх, затем кладут на место. Воспитатель отмечает, кто первый поднял флажки. Затем все дети, кто принимал участие, идут и садятся на свои места. На линию выходят следующая тройка или четверка детей. Игра заканчивается, когда все дети поднимут флажки вверх. Игру можно повторить 2 - 3 раза.

### **25. «Передай обручи!»**

**Цель:** Развивать, внимание, ловкость, выполнение движений по сигналу.

**Описание:** Дети стоят в кругу лицом в центр. Воспитатель берет обручи и на слово "раз!" подает обруч ребенку справа, а на - "два" - ребенку слева. Дети берут обручи за свободные места и, поворачивая туловище, переносят обручи на вытянутые руки вперед, в другую сторону, передают его дальше. Ребенок, у которого окажутся два обруча, выходит на середину и выполняет разные движения с обручами. На слова воспитателя: «Толя, в круг вставай, обручи передавай!» Толя встает, где хочет и на обговоренный сигнал "раз" передает один обруч в правую сторону, на сигнал "два" передает обруч в левую сторону. Игра повторяется 3 - 4 раза.

### **26. «Кто бросит дальше мешочек»**

**Цель:** Развивать у детей умение действовать по сигналу. Упражнять в метании вдаль правой и левой рукой, в беге, в распознавании цвета.

**Описание:** Дети сидят вдоль стен или по сторонам площадки. Несколько детей, названных воспитателем, становятся на одной линии перед положенной на пол веревкой. Дети получают мешочки 3 – 4 разных цветов. По сигналу воспитателя « бросай» дети бросают мешочек вдаль. Воспитатель обращает внимание детей на то, чей мешочек упал дальше, и говорит: «Поднимите мешочки». Дети бегут за своими мешочками, поднимают их и садятся

на места. Воспитатель называет других детей. Игра повторяется 3 – 4 раза.

### **27. «Зайцы и волк»**

**Цель:** Развивать у детей координацию движение, ориентировку в пространстве. Упражнять в беге и прыжках.

**Описание:** Одного из играющих выбирают волком. Остальные дети изображают зайцев. На одной площадке зайцы стоят в своих домиках, волк – на другом конце площадки. Воспитатель говорит: Зайки скачут, скок, скок, скок,

На зеленый на лужок,  
Травку щиплют, кушают,  
Осторожно слушают –  
Не идет ли волк.

Зайцы выпрыгивают из домиков и разбегаются по площадке. Они то прыгают, то присаживаются и оглядываются. Когда воспитатель произносит последнее слово, волк выходит из оврага и бежит за зайцами, стараясь их поймать. Зайцы убегают. Пойманных зайцев волк отводит в овраг. Продолжительность игры 5 – 6 раз.

### **28. «Перелет птиц»**

**Цель:** развивать у детей выдержку, умение двигаться по сигналу. Упражнять в беге, лазании.

**Описание игры:** дети стоят в рассыпную на одном конце площадки – «птицы». На другом конце – вышка для влезания или гимнастическая стенка с несколькими пролетами. По сигналу «птицы улетают» птицы летят, расправив крылья. По сигналу «буря» птицы летят на вышку – скрываются от бури. По сигналу «буря прекратилась», птицы летают. Продолжительность 5-7 минут.

### **29. «Рыбаки и рыбки»**

**Цель:** развивать у детей ловкость, сообразительность, умение действовать по сигналу. Упражнять в быстром беге с увертыванием и в ловле.

**Описание игры:** площадка – «пруд». Вдоль площадки ходит рыбак, а на противоположной стороне – его помощник. В руках старшего рыбака «сеть» (веревка), на конце – мешочек с песком. Старший рыбак говорит помощнику: «Лови!», и бросает ему конец веревки с грузом, затем рыбаки окружают веревкой рыбок, которые не успели уплыть в глубокое место (отчерченное место на площадке). по сигналу «рыбки, плывите» рыбки снова выплывают из глубокого места. Продолжительность игры 6 – 8 минут.

### **30. «Пробеги тихо»**

**Цель:** учить бесшумно двигаться.

**Ход игры:** Дети делятся на группы из 4-5 человек, распределяются на три группы и выстраиваются за чертой. Выбирают водящего, он садится посередине площадки и закрывает глаза. По сигналу одна подгруппа бесшумно бежит мимо водящего на другой конец площадки. Если водящий услышит, он говорит: «Стой!» и бегущие останавливаются. Не открывая глаз, водящий говорит какая группа бежала. Если он правильно указал группу, дети отходят в сторону. Если ошибся, они возвращаются на свои места. Так поочередно пробегают все

группы. Выигрывает та группа, которая пробежала тихо и которую водящий не смог обнаружить.

**31. «Не попадись!»**

**Цель:** учить правильно прыгать на двух ногах; развивать ловкость.

**Ход игры:** Кладется шнур в виде круга. Все играющие стоят за ним на расстоянии полушага. Выбирается водящий. Он становится внутри круга. Остальные дети прыгают в круг и обратно. Водящий бежит по кругу, стараясь коснуться играющих в то время, когда они находятся внутри. Через 30-40сек. Воспитатель прекращает игру.