муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад общеразвивающего вида №14 «Аленушка»
Советский городской округ

Согласовано
педагогический совет
протокол № 1
«9» августа 20 16 г.

Утверждаю
Заведующий МАДОУ №14
_____ И.А.Злобина
«9» августа 20 16 г.

Дополнительная общеразвивающая программа
социально-педагогической направленности «Веселая математика».
Возраст детей 4-5, 5-6 лет.
Нормативный срок освоения 2 года.

Разработчики:
Воспитатель МАДОУ №14 С.С.Шинкарёва
Воспитатель МАДОУ №14 Т.Д. Бальчюнене

2016 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа ориентирована на освоение задач математического развития детей 4-5 лет и 5-6 лет, интеллектуально-познавательной направленности. Основная роль программы - развитие интеллектуально – творческих способностей детей через освоение логико - математических представлений (свойства, отношения, связи, зависимости) и способов познания (сравнение, упорядочивание, группировка, сериация, классификация).
Одним из средств интеллектуального развития детей является игра – специфическая детская деятельность, в которой ребенок отражает окружающую действительность, получает новые знания, закрепляет полученные навыки. Поэтому на занятиях ситуация используется игровая, а деятельность детей максимально приближена к исследовательской и познавательной.

Практика показывает, что развивающие игры способствуют развитию интеллектуальных возможностей дошкольников, являются своеобразным тренингом познавательных способностей, стимулируют активность детского мышления, фантазии и творчества. Игру называют поистине универсальной формой детского развития.

Особенно важное место в умственном развитии детей занимают современные развивающие игры интеллектуально-познавательной направленности. Их обязательными элементами являются познавательное содержание и умственная задача. Многократно участвуя в игре, ребенок прочно усваивает знания, которыми он оперирует. Одновременно активизируются и все мыслительные процессы. Такая деятельность позволяет детям упражняться в решении умственных задач с большим интересом и без особого напряжения.

Программа составлена с учетом возрастных и психологических особенностей детей среднего дошкольного возраста и направлена на развитие интеллекта ребенка, на повышение его познавательной активности.

Цель:

Развитие логического мышления и познавательных способностей.

Задачи:

1. Формирование мотивации учения, ориентированной на удовлетворении познавательных интересов, радость творчества.
2. Развитие образцового мышления (ощущения, восприятия, представления).
3. Формирование приемов умственных действий (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия).
4. Развитие творческих способностей, фантазии, воображения.
5. Увеличение объёма памяти и внимания.
6. Развитие речи, умение высказывать и обосновывать свои суждения.
7. Воспитание интереса к предмету и процессу обучения в целом.

Пути реализации этих задач:

1. Сенсорная привлекательность материала.
2. Использование принципа от простого к сложному.
3. Учёт возрастных и индивидуальных особенностей детей.
4. Совместная работа педагогов и родителей в реализации поставленных задач.
5. Ориентировка на зону ближайшего развития и прогнозирование дальнейшей работы.
6. Организация предметно - пространственной среды. Привлечение к её организации и обновлению родителей, использование детских работ.

Данная программа предназначена для детей 4-5 лет и 5-6лет

Курс образовательной программы рассчитан на 2 учебных года (64 занятия), при проведении занятия 1 раз в неделю. Длительность занятия 20 и 25минут.

Форма организации: занятия, игры, совместная деятельность педагога и воспитанника, самостоятельная деятельность детей, развлечения.

Ожидаемые результаты:

1. Умение пользоваться эталонами, условными маркерами, моделями.
2. Развитие представлений о количественных, временных, пространственных отношениях.
3. Умение отражать в речи связи, зависимости, общие свойства групп, способы осуществления разных действий.
4. Усвоение действий сравнения, группировки, классификации, упорядочивания, измерения условными мерками, деление целого на части.

Формы подведения итогов реализации дополнительной программы:

- открытое занятие для родителей и педагогов;
- оформление презентации по кружковой работе;
- развлечения, КВН, фестивали.

При переходе с 1-го года обучения на 2-й проводится занятие диагностического характера на развитие мышления («Выбери фигуру, которую нужно поставить вместо знака вопроса» и др.), развития внимания («Какого предмета нет на этой картинке7» и др.)

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

1 год освоения программы (4-5 лет)

№ п\п	Название темы	Количество занятий
1.	Геометрические фигуры и тела	9
2.	Логические блоки Дьенеша	11
3.	Числа и цифры. Операции над ними.	4
4.	Цветные счётные палочки Кюизенера	8

Итого: 32 занятия

2-й год освоения программы (5-6 лет)

№	Название темы	Кол-во занятий
1.	«Чудо-кубики» (развивающая игра «Сложи узор»)	4
2.	Играем с логическими блоками (логические блоки Дьенеша)	6
3.	«Волшебные палочки» (игры со счетными палочкми)	4
4.	«Сложи целое» (логические игры «Монгольская игра» «Колумбово яйцо» «Танграм»)	3
5.	«Цветные счетные палочки» (игры с счетными палочками Кюизенера)	8
6.	«Волшебный круг» (логическая игра « волшебный круг»)	3
7.	«Ориентировка в пространстве» (лабиринты, план- схемы)	4

Итого: 32 занятия

Содержание программы средняя группа

Тематический раздел	№ п/п	Тема. Программное содержание	Методы и приемы	Материалы и оборудование
Геометрические фигуры и тела	1	Тема:«Мы-фигуры» Различение, называние геометрических фигур. Развитие умения анализировать, сравнивать, осуществлять последовательность действий. Развитие комбинаторных способностей.	1. Игра «Составь фигуру». 2. Игра «Найди такой же».	1. Набор кругов и квадратов разного размера. 2. Набор из 4-5 геометрических фигур.
	2	Тема: «Превращение фигур» Развитие умения анализировать, сравнивать; различать геометрические фигуры, определение их цвета, расположения.	1. Игра «Скажи наоборот». 2. Игра «Составь узор». 3. Игра «Собери бусы»	1. Наборы кругов и квадратов разного цвета. 2. Силуэты шорт, имеющих 2-3 узора. 3. Набор геометрических фигур.
	3	Тема: «Наши ручки» Освоение умения различать правую и левую руку. Развитие умения составлять целое из частей.	1. Игра с осенними листочками. 2. Игра «Сложи листик».	1.Осенние листики двух цветов. 2.Листочки, разрезанные на четыре части.

	4	Тема: «Веселые сутки» Освоение умений различать части суток: день, ночь, вечер, утро, пользуясь цветовыми моделями. Развитие умения составлять целое из частей.	1. Упражнение «Когда это бывает?» 2. Цветная модель частей суток 3. Игра «Составь квадрат».	1. Модели частей суток. 2. Квадраты с контурной схемой разреза.
	5	Тема: «Волшебная цепочка» Освоение умений группировать геометрические фигуры, включая треугольник по форме. Освоение последовательности действий, умения учитывать размер фигур при составлении цепочек.	1. Игра «Проведи дорожки». 2. Игра «Составь узор». 3. Составь цепочку из геометрических фигур.	1. Листы бумаги с нарисованными геометрическими фигурами 3-х размеров (круги, квадраты). 2. Круги, разрезанные на 4 части. 3. По 5 квадратов и кругов разного размера.
	6	Тема: «Подбери пару» Умение называть и различать геометрические фигуры, находить сходство и различие. Развитие памяти и пространственного воображения.	1. Игра «Подбери пару». 2. Игра «Чем похожи, чем отличаются?». 3. Игра «Уголки».	1. Карточки с геометрическими фигурами. 2. Логические задачи. 3. Игра «Уголки».
	7	Тема: «Найди меня» Развитие смекалки, сообразительности, умения видеть характерные признаки предметов, выделять, обследовать и называть круг, квадрат, треугольник и прямоугольник по двум признакам.	1. План комнаты с обозначением основных ориентиров. 2. Игра «На что похоже?» 3. Игра «Зашей юбку».	1. План комнаты. 2. Юбка с отверстиями в форме геометрических фигур. 3. Предметные картинки.
	8	Тема: «Где кубик?» Различение шара, куба.	1. Игра «Прокати до ворот».	1. Мяч, кубик. 2. Карточки с

		Развитие умения анализировать предметы по признакам: цвет, форма, величина.	2. Игра «Найди лишнюю фигуру».	изображением геометрических фигур разного цвета, размера, формы.
	9	Тема: «Найди по описанию» Освоение умения выделять основные признаки предметов: цвет, форму, величину. Нахождение предметов с заданными свойствами.	1. Игра «Повтори за мной». 2. Игра «Геометрическое лото». 3. Игра «Составь из палочек».	1. Карточки с изображением геометрических фигур. 2. Счетныепалочки. 3. Картинки-связки.
Логические блоки Дьенеша	1	Тема: «Шифровка» Упражнять в умении анализировать и выявлять свойства и их отсутствие, пользоваться знаками-символами.	1. Игра «Помоги муравьишкам». 2. Игра «Кто скорей пройдёт свой лабиринт».	1. Набор логических блоков. 2. Мешочки по числу детей. 3. Лабиринты.
	2	Тема: «Пройдем свой лабиринт» Развитие образного воображения, логики мышления, памяти. Освоение умений ориентироваться на листе бумаги. Продолжать учить детей выявлять свойства и их отсутствие.	1. Игра «Справа, как слева». 2. Игра «Кто быстрее пройдёт свой лабиринт». 3. Игра «Что сначала, что потом». 4. Игра «Угадай-ка».	1. Лабиринты. 2. Предметные картинки. 3. Логические блоки Дьенеша. 4. Образная игрушка.
	3	Тема: «Найдем клад» Различение и нахождение геометрических	1. Игра «Собери цепочку».	1. Карточки - схемы цепочек.

		фигур. Умение видеть последовательность развёртывания действий. Продолжать учить выявлять свойства и их отсутствие.	2. Игра «Подумай и закрась». 3. Игра «Найди клад».	2. Фломастеры. 3. Блоки Дьенеша. 4. Круги из бумаги.
	4	Тема: «Найдем отличия» Развивать воображение, умение видеть характерные признаки предметов, сравнивать. Продолжать учить анализировать, находить предметы с одинаковыми свойствами.	1. Игровое упражнение «Кто назовёт как можно больше отличий». 2. Игра «Дорожки ».	1. Картинки на нахождение сходств и отличий. 2. Блоки Дьенеша. 3. Три домика.
	5	Тема: «Учимся думать» Продолжать учить анализировать, сравнивать объекты с одинаковыми и разными свойствами. Развитие смекалки, фантазии, умения рассуждать.	1. Игра «Домино» . 2. Работа с рабочими листами из книги «Учимся думать».	1. Блоки Дьенеша. 2. Рабочие листы из книги «Учимся думать».
	6	Тема: «Составь картинку» Упражнять в умении анализировать, сравнивать, находить объекты с одинаковыми и разными свойствами. Развитие внимания, творческого мышления.	1. Работа с блоками Дьенеша. 2. Игра «Составь картинку».	1. Блоки Дьенеша. 2. Картинки, разрезанные на 4- 5 частей. 3. Рабочие листы из тетради «Учимся думать».

	7	Тема: «Волшебные фигуры» Учить детей ориентироваться на знаки-символы свойств. Развитие аналитического восприятия, творческого мышления.	1. Игра «Где чей гараж?». 2. Игра «Волшебные фигуры». 3. Игра «Дорисуй и сосчитай».	1. Блоки Дьенеша. 2. Геометрические фигуры. 3. Рабочие листы из книги «Учимся думать».
	8	Тема: «Сложи узор» Продолжать упражнять детей в ориентировании на знаки- символы. Развитие комбинаторных способностей, логики мышления.	1. Игра «Засели домик». 2. Игра «Какая фигура следующая?» 3. Игра «Сложи узор».	1. Блоки Дьенеша. 2. Карточки с изображением домиков. 3. Геометрические фигуры. 4. Рабочие листы из тетради «Учимся думать».
	9	Тема: «Собери цепочку» Различение и нахождение геометрических фигур. Развивать умение выделять несколько признаков (цвет, форму, размер).	1. Игра «Собери цепочку». 2. Игра с обручем. 3. Игра «Подумай и закрась».	1. Карточки - схемы цепочек. 2.Обруч. 2. Блоки Дьенеша.
	10	Тема: «Угадай фигуру» Освоение умения классифицировать	1. Загадки о геометрических	1. Чудесный мешочек.

		множества по двум свойствам (цвет и форма). Развитие умения находить на ощупь определять геометрическую фигуру, называть её.	фигурах. 2. Игра «Чудесный мешочек». 3. Игра с двумя обручами.	2. Набор геометрических фигур разного цвета. 3. Блоки Дьенеша. 4. 2 обруча.
	11	Тема: «Мастерская ковров» Освоение умений классифицировать множества по двум свойствам: цвет, форма; размер и форма; развитие пространственного воображения.	1. Игра с двумя пересекающимися обручами. 2. Мастерская ковров - игра.	1. Два обруча красного и зелёного цвета. 2. Бумажные коврики с узорами из геометрических фигур. 3. Блоки Дьенеша.
Числа и цифры. Операции над ними.	1	Тема: «В стране цифр» Узнавать и называть цифры до 5. Умение отсчитывать предметы в соответствии с цифровым обозначением. Развитие логического мышления.	1. Игра «Найди столько же». 2. Игра «Кто быстрее соберёт бусы».	1. Набор кругов-бусинок разного цвета и размера. 2. Карточки со схематическим изображением бус. 3. Картинки с

				цифрами и предметами.
	2	Тема: «Превращение палочек» Развитие умения запоминать и сравнивать числа в пределах 10. Развитие творческого воображения, логического мышления.	1. Придумывание логических связок. 2. Составление чисел из палочек в пределах 10. 3. Игра «Лабиринт».	1. Картинки с предметами. 2. Счётные палочки. 3. Лабиринты.
	3	Тема: «Веселый счет» Развитие умения предвидеть результат действия, умения сравнивать; воображение.	1. Игра «Найди недостающую». 2. Игра «Эстафета». 3. Игра «Сложи узор».	1. Игра «Сложи узор». 2. Набор предметных картинок с цифрами из игры «Весёлый счёт».
	4	Тема: «Два обруча» Различение и нахождение по заданию блоков. Считать и отсчитывать предметы до 10.	1. Игра с двумя обручами. 2. Игра «Подумай и закрась».	1. Блоки Дьенеша. 2. Два обруча. 3. Листы бумаги. 4. Цветные карандаши.
Цветные счётные палочки	1	Тема: «Волшебная радуга» Развитие творческого воображения, смекалки, умение воссоздавать модель по образцу.	1. Дорисовка изображений. 2. Монгольская	1. Рабочие листы с незаконченными рисунками.

Кюизенера			игра. 3. Знакомство с палочками Кюизенера.	2. Монгольская игра. 3. Палочки Кюизенераа. 4. Цветные карандаши.
	2	Тема: «Играем с палочками» Развитие творческого воображения, комбинаторных способностей, внимания.	1. Работа со счётными палочками. 2. Игра с палочками Кюизенера. 3. Игры на внимание «Животные, растения, птицы».	1. Счётные палочки. 2. Палочки Кюизенера.
	3	Тема: «Придумай и составь» Развитие пространственного воображения, смекалки, умения составлять задачи на преобразование.	1. Игра «Придумай головоломку». 2. Рисование схемы передвижения.	1. Счётные палочки. 2. Предметные картинки.
	4	Тема: «Разложи и угадай» Развитие пространственных представлений, аналитических способностей, освоение понятия итогового числа.	1. Игра «Кто быстрее пройдёт свой лабиринт». 2. Игра «Угадай	1. Лабиринты. 2. Палочки Кюизенера. 3. Игрушки.

			что спрятано». 3. Игра «Разложи по порядку».	
	5	Тема: «Цветная лесенка» Развитие умения запоминать, комбинаторных способностей; называние и сравнение чисел в пределах 10.	1. Игра с палочками Кюизенера. 2. Игра «Цветная лесенка».	1. Счётные палочки. 2. Головоломки. 3. Палочки Кюизенера.
	6	Тема: «Кто. Где живет» Развитие пространственного воображения, образного мышления. Умение составлять число из 2-х меньших.	1. Игры с палочками Кюизенера. 2. Игра «Кто где живёт?» - игры с блоками Дьенеша.	1. Палочки Кюизенера. 2. Блоки Дьенеша. 3. Карточки, делённые на три полоски.
	7	Тема: «Фигуры и палочки» Развитие сообразительности, смекалки. Упражнять в умении группировать цветные палочки по цвету.	1. Игра «Придумай головоломку. 2. Игра «Кто назовёт большее количество фигур». 3. Игра с палочками Кюизенера.	1. Счётные палочки. 2. Геометрические фигуры. 3. Пособие «Весёлые цветные числа».

	8	Тема: «Найди фигуру» Развитие логического мышления, комбинаторных способностей.	1. Игра «Отгадай последнее слово». 2. Игра «Найди недостающую фигуру». 3. Игры с палочками Кюизенера.	1.Таблицы с логическими задачами на поиск недостающей фигуры. 2.Пособие «Весёлые цветные числа».

Содержание программы старшая группа

Тематический раздел	№ п/п	Тема	Программное содержание	Методы и приемы
«Чудо-кубики»	1	**«Превращение кубиков»**	Познакомить детей с развивающей игрой, развивать логическое и творческое воображение. Развивать речь, внимание, пространственное представление.	- Беседа. - Объяснение. - Игры: «Сложи цветок», «Сказочный ковер». - Показ образца, - Игровой персонаж «Логик». - Игровая ситуация «Помоги логику украсить комнату ковром».
	2	**Коврик для «божьей коровки»**	Продолжать выкладывание дороже по памяти, учить выкладывать «коврик» по образцу. Закрепление понятий верхний, нижний, правый угол.	- Беседа -Объяснение - Игровой момент игрушка «божья

				коровка» - Выложим коврик для «божьей коровки» - Игра с «божьей коровкой» на ориентировку в пространстве.
	3	**Путешествие в загадочный город на «ковре-самолете»**	Учить выкладывать узоры по памяти, развивать фантазию, умение выполнять действия с кубиками в соответствии со словесной инструкцией.	- Беседа. - Объяснение. -Выкладывание уже знакомых узоров, но другими цветами. - Постройки высоких и низких башенок. -Индивидуальная работа с детьми. - Сравнение высоты

				окружающих предметов, домов, деревьев, столов, игрушек.
	4	**«Цветная поляна»**	Учить выкладывать по образцу цветы. Закрепить умение ориентироваться в пространстве, стимулировать стремление и проявлять самостоятельность.	- Беседа. -Объяснение. - Индивидуальная работа детей. - Рассматривание работ с изображением цветов. - Игра «самый красивый цветок»
Играем с логическими блокам и	1	**«Помоги му-равьишкам»**	Учим анализировать и выявлять свойства и их отсутствие, пользуемся знаками-символами.	-Беседа. -Игровой момент «возвращение муравьишек домой». -Игровые задачи: «

				поймай мышей» «собери все съедобные грибы». -Работа с карточками - свойствами.
	2	**«Угадай-ка»**	Продолжаем учить анализировать, сравнивать, находить объекты с одинаковыми и разными свойствами, действовать по правилам.	-Игровой персонаж «Буратино с коробочкой блоков». -Игровой момент «Подарок для Мальвины». -Игра «Угадай-ка». -Работа с карточками - свойствами.

	3	**«Найди клад»**	Учим ориентироваться на знаки-символы свойств, разбивать и группировать по несовместимым свойствам.	-Игровая ситуация «Кладоискатели» . -Игра «Найди клад». -Работа с карточками со знаками цвета и формы.
	4	**«Дорожки»**	Продолжаем учить ориентироваться на знаки- символы, разбивать и группировать по определенным свойствам.	-Игровая ситуация «Построим дорожки для поросят». -Игра «Домики». -Игра « Где чей дом». -Игровая задача: «Построить по правилам (одинаковые по форме и размеру но разные по цвету и размеру)». -Игра «Друзья».
	5	**«Найди пару»**	Учим сравнивать, находить объекты с одинаковыми и разными свойствами, действовать по правилам, развивать воображение.	-Игровая ситуация «Помочь зайцам найти пары» -Игровая задача: «Помочь зайцам найти сестру или брата»

				(одинаковые по цвету и размеру, но разной формы и толщины). -Игровая задача меняется. -Игра «Зайцы».
	6	**«В гостях у друзей»**	Учим классификации блоков по трем и четырем признакам с помощью кодового обозначения признака, развивать логическое мышление.	-Письмо (приглашение в путешествие). -Игра « Найди дорожку». -Игра «кто идет первый» (зайчик). -Вопросы к детям. -Загадка (дом). -Пальчиковая игра «Друзья».

				- Игра «Сюрпиз».
«Волшебные палочки»	1	**«Мы счетные палочки»**	Закрепить умение считать, развивать внимание, воображение, координацию действий.	- Игровая ситуация, Буратино приносит счетные палочки. - Игра «Мы с вами счетные палочки». - Игра «Соберем платочки по одному, по два, по три, по четыре». - Работа с пиктограммами (машину, флаг, чемодан).
	2	**«Дворники»**	Развивать конструктивные возможности, воспитывать вежливость, развивать навыки действия в группе, внимание.	- Игровая ситуация, приходит Буратино и рассыпает счетные палочки по группе. - Игра «Дворники» (собрать палочки по пять, затем по десять штук). - Работа с пиктограммами (выложи свою пиктограмму).

				- Объяснения (что за фигуру сделал).
	3	**«Домики»**	Развивать конструктивные возможности пространственного воображения, способствовать развитию новых способов действия при решении поставленных задач.	- Игра «Построим дом для Буратино». - Игра с Буратино «Переверни дом в другую сторону». - Игры: «Сделай три равных квадрата», «Два неравных квадрата», «Переложи ключ так, чтобы получилось два квадрата».
	4	**«Волшебный ключик»**	Способствовать развитию новых способов действия со счетными палочками, развивать воображение, смекалку, сообразительность.	- Игровая ситуация «Поможем Буратино найти волшебный ключик». - План - карта «Где спрятан ключик». - Работа со счетными палочками «Выложи ключ». - Игра «Сюрприз».

«Сложи целое»	1	**«Птицы»**	Учить создавать силуэт, использовать все части игры, присоединять одну к другой, развивать воображение.	- Игровая ситуация «Поможем Совенку». -Рассматривание и название частей игры. - Беседа по теме. -Показ образцов. -Воссоздание фигур птиц: пеликан, лебедь, петух. -Игра « Птицы».
	2	**«Золушка на балу»**	Развивать сенсорные способности, пространственные представления, образное и логическое мышление.	-Игровая ситуация «Золушка на балу». -Беседа. -Показ. -Зарисовывание фигур - силуэтов в альбом.

				-Рассматривание и оценивание лучших работ (звездочкой).
	3	**«Звери»**	Учить составлять фигуры-силуэты по образцам и собственному замыслу, развивать логическое мышление.	-Игровая ситуация «Найдем друзей Ушастику». -Беседа. -Показ. -Восстановление фигур зверей детьми. -Рассматривание детских работ с Ушастиком.
«Цветные	1	**«Новогодний наряд елки»**	Умение читать, решать логико - математические задачи на поиск предмета по	-Звучит музыка. -Игровая ситуация

счетные палочки»			признакам. Развивать творческое воображение.	«Поможем лесным зверям украсить лесную елочку». -Загадки про лесных зверей. -Работа с палочками Кюизенера (состав числа 5). -Игра «Волшебный мешочек» (Угадать число, соответствующей палочки). -Игра «Новогодняя елка».
	2	**«В гости к Машеньке»**	Продолжить работы детей со схемами, составлять по схеме, развитие познавательных процессов мышления.	-Беседа. -Показ. -Игровая ситуация «В гостях у Машеньки». -Совместная деятельность «подарки

				для Маши». -Работа с цветными палочками (состав числа 6) . -Игра «У медведя».
	3	**«Путешествие в сказку»**	Учить детей составлять группу из отдельных предметов, знакомить с пространственными отношениями, развивать мышление.	-Письмо от царя. -Беседа. -Показ. -Игра «Волшебная карта». -Задачи на смекалку. -Работа с палочками (состав числа 7). -Игра «Ключ». -Сюрприз.
	4	**«Завяжем куклам банты»**	Учим измерять объекты с помощью условной мерки палочки Кюизенера,	-Игровая ситуация «Завяжем куклам

			развивать речь, внимание, познавательный интерес.	банты». -Ира «Измерим ленты». -Показ. -Работа детей с палочками. -Физ. минутка. -Состав числа 7.
	5	**«Поможем Бабе Яге"**	Учить соотносить цвет и число, число и цвет, умение сравнивать, различать цвет, размер, развитие речи, памяти, внимания.	-Игровая ситуация «Построим лестницу для Бабы Яги». -Работа с палочками Кюизенера. - Игра «Баба Яга».
	6	**«Помощь Незнайке»**	Познакомить со ставом числа 8, (применяя палочки Кюизенера), развивать произвольное внимание, самоконтроль, мелкую моторику рук.	-Беседа. -Игровая ситуация «Помочь Незнайке вернутся домой в

				цветочный город». -Измерение пути Незнайки (палочками Кюизенера). -Игра «Починим два вагона». -Состав числа 8. -Физминутка (остановка). -Отгадывание ребусов. -Игра « Собери цветы». -Графический диктант.
	7	**«Поезд»**	Учить детей количественному и порядковому счету, упорядочность палочек по длине, освоение состава числа, различение цифр, цвета; развивать умение мыслить, рассуждать, доказывать.	-Загадка о поезде. -Игровая ситуация «Составь поезд из палочек – вагонов» (от самого длинного до

				самого короткого). -Вопросы к детям. -Игры «Угадай, где какой вагон» «Груз». -Работа с карточками (состав числа 9).
	8	**«Чудесный мешочек»**	Закрепить умение составлять группу из отдельных предметов, состав числа 10. Развивать комбинаторные способности.	-Игровой момент «Вини- Пух», принес детям «Чудесный мешочек» с посланием. -Загадки о геометрических фигурах. -Игра «Чудесный мешочек». -Игра «Геометрическое лото. - Психогимнастика. -Работа с палочками Кюизенера (состав

				числа10).
«Волшебный круг»	1	**«Морское царство рыб»**	Развивать сенсорные способности, развивать внимание, воображение, память.	-Игровой момент (приплывает дельфин). -Беседа о морских рыбах. -Рассматривание морских рыб. -Создание силуэтов рыб. -Раскрашивание силуэтов. -Игра «Море волнуется».

	2	**«Птичья ферма»**	Учить составлять силуэты по образцам и собственному замыслу, развивать память, внимание.	-Загадки о домашних птицах. -Беседа о домашних птицах. -Рассматривание образцов птиц. -Создание по образцам силуэтов птиц. -С/Р «Птичья ферма».
	3	**«Школа»**	Учить составлять из частей целое, развивать логическое мышление.	С/Р игра «Школа». -Составления силуэтов своих товарищей по собственному замыслу.

				-Игра «Составь лучше, чем я». -Ира «Угадай предмет».
«Ориентировка в пространстве»	1	**«Помочь Машеньки выйти из леса»**	Развивать у детей настойчивость и умение сосредоточиваться, развивать логическое мышление, ловкость.	-Игровая ситуация «Машенька заблудилась в лесу». -Беседа о лесе. -Рассматривание лабиринта. -Ходы детей. -Поощрение детей внимательных.
	2	**«Накормить животных»**	Развивать логическое мышление, смекалку, умение планировать ход поисков.	-Загадки о животных. -Беседа (чем питаются звери). -Игра «кто что любит».

				-Рассматривание лабиринта. -Ответы детей. -Игра «Лисичка».
	3	**«Найди подарок»**	Развивать у детей умение сосредоточиваться на поиске, умение планировать ход поисков, развивать логическое мышление.	-Составление из блоков корабля. -Игра «Собери в дорогу рюкзак». -Игра «Составь флажок». -Игра «Остров». -Лабиринт (найди подарок). -Сюрприз.
	4	**«Найдем царевну»**	Развивать у детей внимание, смекалку, сообразительность и формировать привычку к умственному труду.	-Письмо от царя. -Игра «волшебная карта» (на память). -Задачки на смекалку.

				-Прохождение лабиринта. -Игра «ключ». -Волшебная шкатулка от царевны.

Программно-методическое обеспечение

1. Агаева Е.А., Брофман В.В. «Чего на свете не бывает?»
М. «Просвещение» 1991г.

2. Венгер Л.А. «Дидактические игры и упражнения по сенсорному воспитанию дошкольников» М. «Просвещение» 1973г.

3. Ерофеева Т.И., Павлова Л.Н. «Математика для дошкольников»
М. «Просвещение» 1992г.

4. Логинова В.И. Программа «Детство»

5. Михайлова З.А., Иоффе Э.Н. «Математика от 3 до 7»
С-П. «Акцидент» 1997г.

6. Михайлова З.А., Чеплашкина И.Н. «Математика- это интересно»
С-П. «Детство – Пресс» 2002г.

7. Михайлова З.А. «Игровые занимательные задачи для дошкольников»
М. «Просвещение» 1993г.

8. Петерсон Л.Г. «Игралочка» М. 1995г.

9. Фидлер М. «Математика уже в детском саду»
М. «Просвещение» 1981г.

Средства обеспечения образовательного процесса
программа «Веселая математика»

Дидактический материал	количество
Логические блоки Дьенеша	
Цветные счётные палочки Кюизенера	**10**
Сложи узор	**12**
Магнитные Пифагорики	**4**
Логический лабиринт	**3**
МПИ «Учимся сравнивать»	**1**
МПИ «Половинки»	**1**
Мозаика	
Золотая коллекция логических игр	**1**
Альбом « Маленькие логики» (блоки Дьенеша)	**3**
Альбом «Волшебные дорожки» (палочки Кюизенера для 2-3 лет)	**3**
Альбом «Вместе весело играть» (палочки Кюизенера, Блоки Дьенеша)	**2**
Альбом «Праздник в стране Блоков» (блоки Дьенеша для 5-8лет)	**1**
Альбом «Чудо- кубики»	**1**
Альбом «Давайте вместе поиграем» (блоки Дьенеша)	**1**
Печатная игра «Мышление» серия «Готов ли ты к школе?»	**1**
Печатная игра «Внимание» серия «Готов ли ты к школе?»	**1**
Печатная игра «Математика» серия «Готов ли ты к школе?»	**1**
Печатная игра «Весёлые клеточки»	**1**
Демонстрационный материал	1
«Цветы»(красные, синие, жёлтые)	
«Ёлочки»	
«Берёзки»	**10шт.)**
«Замки с ключами»(4 шт.)	**10шт.)**
«Заполни средние клеточки» (8шт.)	**4**
«Заполни крайние клеточки» (8шт)	**8**
Знакомство с геометрическими фигурами (кр.,квад.,прям.,треугольник)	**8**
«Большие- маленькие» (груши,	

яблоки, огурцы, листья-по 12шт.) **«Знакомство с цветом»(красный, синий, зелёный, жёлтый)** **«Кролики» (большие и маленькие-14шт.)**	**12** **14**

Прошнуровано,
пронумеровано и
скреплено печатью МАДОУ №14
на 28 (двадцати восьми) листах
Заведующий МАДОУ №14
_____И.А. Злобина