



## СОДЕРЖАНИЕ

Пояснительная записка	3
Учебно-тематический план	8
Содержание дополнительной общеразвивающей программы	10
Методическое обеспечение дополнительной общеразвивающей программы	19
Использованная литература	25
Приложение 1 Схемы к Чудо-конструкторам	26
Приложение 2. Схемы к Чудо-конструкторам	
Приложение 3. Материалы для «Игровизора»	

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

***Направленность программы*** – социально-педагогическая.

***Актуальность программы***

В основе программы лежит технология В.В.Воскобовича «Сказочные лабиринты игры». Так как, появление ФГОС ДО положило начало интенсивному обсуждению вопросов, связанных с обновлением содержания дошкольного образования, овладением педагогами новыми методами и формами работы. практике работы новых педагогических технологий. На смену традиционным методам приходят активные методы обучения и воспитания направленные на активизацию познавательного развития ребёнка. Основным направлением педагогической деятельности стало обучение детей способам самостоятельного добывания информации, которое возможно в ДО, через организованное коллективное рассуждение в процессе игровой деятельности.

На сегодняшний день игровых технологий, применяемых в детских садах, очень много, но самым творческим и самобытным подходом к развитию детей, на мой взгляд, является технология В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты и игры» это: -проверенная временем сказочно-игровая модель образовательного процесса;

- игровое обеспечение детских видов деятельности и их интеграции;
- оборудование для выполнения образовательного стандарта;
- развитие познавательно-интеллектуальной активности детей через игровую деятельность.

Программа отражает эффективные подходы к комплексному решению задач интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста.

***Новизна программы***

*«Нет ничего сильнее идеи, время которой пришло»* (В.В.Гюго)

Так можно сказать о технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры», которая является основой программы «Развивай-ка». А также активное задействование в образовательном процессе развивающей предметно-пространственной среды «Фиолетовый лес», сказочных персонажей, развивающих игр.

***Особенность программы***

Программа предполагает новый способ приобретения знаний детьми, Где ребенок самостоятельно, под разумным руководством взрослого в игровой деятельности. С помощью определённого правила создаёт свой продукт-сюжетную композицию из деталей различных игр. То есть ребёнок в процессе осмысленной деятельности является автором, творцом, способным к самостоятельному принятию решений, имеющим желание действовать.

### ***Цель и задачи программы «Развивай-ка»***

**Целью** программы является стимулирование познавательного развития дошкольника, стимулирование положительной мотивации к обучению через формирование элементарных математических представлений.

Поэтому основными **задачами** программы являются:

1. Формировать мыслительные операции (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия), навыки самоконтроля правильности выполнения заданий.
2. Тренировать умение находить варианты, оптимальные способы решения поставленных задач, применять полученные знания в нестандартной ситуации.
3. Содействовать увеличению объема внимания и памяти.
4. Развивать речь, умение аргументировать свои высказывания, строить свои высказывания, строить простейшие умозаключения, обучать правилам диалога.
5. Создавать положительную мотивацию к дальнейшему школьному обучению.
6. Воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам, эмоциональную отзывчивость.
7. Формировать экологическое сознание через воспитание бережного отношения к растениям и животным, своему организму.

### ***Основные принципы обучения***

Обучение проводится согласно системе принципов, сформулированных авторами в сфере деятельностного метода и развивающего обучения (Л.Г. Петерсон и Н.П. Холиной):

*Принцип психологической комфортности* (создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов образовательного процесса).

Реализуется за счет наличия сказочной среды «Фиолетовый лес», что позволяет проводить обучение в игровой форме, «разворачивать» в рамках образовательной деятельности сюжетные линии. Психологи (А.В. Запорожец, А.Н. Леонтьев и др.), оценивая роль дидактических игр, указывают на то, что они не только являются формой усвоения знаний, но и способствуют общему развитию ребенка, его познавательных интересов и коммуникативных способностей. Сюжет позволяет удерживать активное внимание дошкольника на образовательной деятельности, стимулирует познавательную активность. Знакомая (узнаваемая) среда дает ребенку чувство безопасности. В рамках сюжета дети «имеют право» на ошибку, на получение помощи от педагога, других детей, сказочных персонажей.

Принцип деятельностного подхода (введение нового знания не в готовом виде, а через самостоятельное «открытие» его детьми).

Зачастую сказочные персонажи обращаются за помощью, что требует от дошкольника применять полученные знания в новой ситуации или самостоятельно «добывать» новые знания, чтобы выйти из затруднения. Отсутствие довлеющей роли педагога, дает возможность детям раскрыться и чувствовать себя естественно, без боязни неправильно ответить. Ошибка воспринимается как путь рассмотрения ситуации с другой стороны, особенно, если «ошибка» может привести к новому неординарному решению.

Принцип минимакса (обеспечение возможности разноуровневого обучения детей и развития ребенка в своем темпе)

Выполнение разнообразных заданий различного уровня, дают возможность дошкольнику проявить и почувствовать себя успешным в своей деятельности.

Принцип формирования целостного представления о мире (при введении нового знания раскрытие его взаимосвязи с предметами и явлениями окружающего мира).

Несмотря на сказочность сюжета, игровые ситуации являются отражением окружающего мира. Используются лексические темы, знания переносятся в бытовую обстановку.

Принцип вариативности (формирование у детей умения осуществлять собственный выбор на основании некоторого критерия).

Большая часть заданий предполагает несколько вариантов решения, используя различные игры.

Принцип творчества (ориентировка процесса обучения на приобретения детьми собственного опыта творческой деятельности).

Развивающие игры дают возможность, детям, придумывать и воплощать задуманное в действительность.

***Возраст дет ей, участ вующих в реализации программы.*** Программа предназначена для детей дошкольного возраста (5-6 лет).

***Сроки реализации программы.*** Программа рассчитана на 1 год обучения и предполагает три этапа:

- подготовительный (сентябрь) включает в себя диагностику знаний, обучение принципам работы с играми и пособиями В.В. Воскобовича, развитие мелкой моторики рук, знакомство с материалом программы, формирование навыков работы в коллективе;
- основной (октябрь - март) включает в себя освоение детьми основного материала программы;

- заключительный (апрель - май) включает в себя повторение пройденного, закрепление полученных навыков и умений, различные способы проверки знаний воспитанников.

### ***Формы и режим занятий.***

Форма организации занятий – подгрупповая (10-12 детей).

Занятия проводятся 2 раза в неделю (8 занятий в месяц, январь, май – 6 занятий).

Продолжительность занятия – 20-30 минут (при условии обязательного чередования видов деятельности). Структура учебно-тематического плана обучения предполагает 68 занятий.

Основными формами образовательного процесса являются игровые занятия. На занятиях предусматриваются следующие формы организации учебной деятельности:

Индивидуальная (воспитаннику даётся самостоятельное задание с учётом его возможностей);

Мини- групповая;

Основными видами деятельности обучающихся.

Групповая работа;

Самостоятельная работа.

### ***Условия реализации программы.***

*Кадровое обеспечение:* образовательную деятельность по реализации программы может осуществлять педагог ,владеющей инновационной технологией «Сказочные лабиринты игры» В.В.Воскобовича.

#### *Материально-техническое обеспечение*

Наличие отдельного помещения «Фиолетовой комнаты», для проведения подгрупповых занятий, оснащенного белой магнитной доской, ноутбуком, на стенах-несколько рабочих зон (3-5шт.), для индивидуальной работы или в малых группах;

Для создания полноценного игрового пространства - «Фиолетовая комната», помещение должно быть оснащено играми и пособиями В.В.Воскобовича. Где игры размещены в контейнерах, а сказочные персонажи стоят на полочке.

### ***Ожидаемые результаты реализации программы***

В результате освоения программы ребенок:

- способен называть несколько свойств объекта (цвет, форма, величина, материал, назначение, наличие (отсутствие) углов и т.д.);
- умеет выделять его по заданным свойствам, аргументировать свое решение;
- умеет классифицировать предметы по указанному свойству, называть другие критерии классификации;

- владеет навыками количественного счета, счета групп с заданным числом элементов (счет парами, тройками).
- умеет выделять части из целого множества.
- может использовать в качестве мерки различные предметы.
- решает простые логические, комбинаторные задачи, способен применять знания в нестандартной ситуации, обладает развитым воображением и фантазией.

В целом, у дошкольника сформирована высокая познавательная активность, положительный настрой к обучению, формируется способность продумывать алгоритм решения посильных задач и прогнозировать результат деятельности.

Для проверки эффективности реализации программы дополнительного образования используются диагностические материалы Н.Н. Павловой, Л.Г.Руденко «Экспресс-диагностика в детском саду» (проводит педагог).

*Формы подведения итогов реализации программы «Развивай-ка»:* викторины, открытые занятия для родителей.

## Учебно-тематический план

№	тема	Кол-во
<i>сентябрь</i>		
1	Путешествие в волшебный «Фиолетовый лес»	1
2	Как друзья подарили друг другу по конфете	1
3	Разноцветные полянки гномов	1
4	Как зверята собирали грибы	1
5	Кораблик «Плюх-плюх» готовим к путешествию	1
6	Как лягушата пополнили запасы пресной воды	1
7	Пришла осень в «Фиолетовый лес»	1
8	Незримка Всюсь в осеннем лесу	1
<i>Октябрь</i>		
9	Как Лопушок и гусеница Фифа гуляли по ковровой полянке	1
10	По дорожки вежливости к слонику «Ляп-ляп»	1
11	Малыш Гео знакомится с Девочкой Долькой и её бедой	1
12	Тайна «Чудо-Цветика»	1
13	Чудесные превращения лепестков «Чудо-цветика»	1
14	Как Малыш Гео гостил у Паучка Юка	1
15	Заклинения семи лучей	1
16	Чудесные превращения на поляне «Золотых плодов»	1
<i>Ноябрь</i>		
17	Луч Владыко в опасности	1
18	Выступление зверят на арене Цифроцирка	1
19	Как кораблик «Плюх-плюх» попал в шторм	1
20	Капитан Гусь и его команда наводит порядок на корабле	1
21	Медвежонок Мишик играет с «Чудо-крестиками»	1
22	Чудесные превращения «крестиков»	1

23	Как друзья пили чай с пирогами	1
24	Следы Незримки Всяся	1
<i>Декабрь</i>		
25	Первые снежинки в «Фиолетовом лесу»	1
26	Как Галченок с Мишиком поссорились	1
27	Нетающие льдинки озера «Айс»	1
28	Как гусеница Фифа нашла льдинки	1
29	Украденное время в Фиолетовом лесу	1
30	Радужная ёлочка в Фиолетовом лесу	1
31	Новогодние приключения Малыша Гео	1
32	Новогодние представления в Цифроцирке	1
<i>Январь</i>		
33	Пропажа радужных гномов	1
34	Артисты Цифроцирка нашли новую игру	1
35	Как зверята узнали почему «восьмёрка» волшебная	1
36	Фокусы Магнолика	1
37	Как Гусиница Фифа вырастила цветы	1
38	Радужные палочки для Ворона Метра	1
<i>Февраль</i>		
39	Появление машин на Чудо-островах	1
40	Крутик По растерял игру «логоформочки»	1
41	Появление в Цифроцирке нового артиста	1
42	Как Магнолик катал артистов на «Счётовозике»	1
43	Портрет для Галчонка Карчика	1
44	Как Лопушок и гусеница Фифа делили фигуры	1
45	Веселые цифры из Чудо-конструкторов	1
46	Как друзья помогали Девочке Дольке	1

<i>Март</i>		
47	Поздравление для Девочки Дольки	1
48	Как Девочка Долька встречает гостей	1
49	Подарок маме на «игровизоре»	1
50	Бусы для подружек	1
51	Птички на поляне Чудесных цветов	1
52	Как Крутик По и Малыш Гео попали под дождь	1
53	Волшебные дорожки со «Шнуром-затейником»	1
54	Как Краб Крабыч оказался дома	1
<i>Апрель</i>		
55	Школа космонавтов в фиолетовом лесу	1
56	Космические пришельцы	1
57	Филимон Котерфильд знакомится с гостями из космоса	1
58	Морские приключения на озере Айс	1
59	Сказка о прозрачном квадрате	1
60	Секреты нетающих льдинок	1
61	Сюрприз для пчелки Жужи	1
<i>Май</i>		
62	День рождение пчелки Жужи	1
63	Салют на ковровой полянке	1
64	Как артисты Цифрацирка заблудились в лесу	1
65	Жители фиолетового леса готовятся к балу	1
66	Бал в фиолетовом лесу	1
67	Загадочная находка Крутика По	1
68	Как друзья добрались до поляны Золотых плодов	1

## Содержание дополнительной общеразвивающей программы

Содержание программы реализуется через использование игровой технологии интеллектуально –творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры» В.В.Вскобовича. Каждое занятие имеет свой сказочный сюжет в рамках развивающего пространства «Фиолетовый лес» и «Коврограф Ларчик». Персонажи, населяющие этот лес, просят детей о помощи, приглашают в путешествие, знакомят с играми, учат и учатся у детей. Такой подход оживляет, активизирует познавательное развитие ребёнка.

Познавательные и развивающие задачи могут варьироваться в зависимости от уровня освоения материала на предыдущих этапах занятия.

Организации деятельности детей состоит из трех частей: водной, основной и заключительной.

В водной части даётся установка, обеспечивается мотивация. Это может быть появление сказочного персонажа Фиолетового леса (Ворон Метр, Галчонок Карчик, Девочка Долька и др.), нахождение загадочного предмета или сундучка с деталями игр и т.д.

В основной части решаются обучающие, развивающие и воспитательные задачи Каждое занятие – это придуманная педагогом сказка, в ходе которой дети действуют согласно сюжету. Сказка может быть короткая, тогда игровой замысел реализуется на одном занятии. Также возможна реализация педагогической задачи в течение двух занятий. Например: «Сказка о прозрачном квадрате» и «Секреты нетающих льдинок». Всё зависит от возможностей детей и педагогической задачи. На занятиях используется разные виды игр, которые направлены на решение одной образовательной задачи. Например состав числа можно закреплять на материале игры «Прозрачный квадрат», где меркой служит треугольник, А также кораблик «Брызг-Брызг» отсчитывая флажки на мачтах, или «Разноцветные веревочки» (мерные) используются в качестве шкалы линейки. Что позволяет поддерживать интерес на протяжении всей совместной и самостоятельной деятельности. Чтобы погружение детей было полным, а интерес не угасал, особое внимание уделяется полу. Который похож на поляну, а вместо цветов используются индивидуальные коврики- «Мини ларчики».

В третьей, заключительной части, педагог подводит итоги и нацеливает детей на продолжение деятельности. Предлагается детям разные варианты заданий и игровых упражнений для самостоятельной деятельности.

Также организована библиотека развивающих игр, где дети в домашних условиях могут показать свои успехи родителям.

## Перспективно – календарный план

№	Тема	Цель	Материалы
1.	Путешествие в волшебный «Фиолетовый лес» с мамами и папами	Развивать познавательный интерес. Формировать умения ориентироваться на плоскости. Привлекать родителей в образовательный процесс.	«Развивающая среда «Фиолетовый лес». Персонажи: Малыш Гео, Ворон Метр, радужные гномы.
2.	Как друзья подарили друг другу по конфете	Развивать умения составлять фигуру-головоломку по определённому алгоритму, понимать пространственные характеристики «слева наверху» и «слева внизу» и т.д. самостоятельно складывать фигуру «конфета» путём перемещения частей в пространстве,	Игры «Чудо-соты1» и «Квадрат Воскобовича»; пособие «Коврограф ларчик»; персонажи Жужа и Галчонок Каррчик.
3.	Разноцветные полянки гномов	Развивать умение сравнивать группу предметов и делить на 2 части по определённому признаку. Формировать умение определять положение предмета по отношению к себе.	«Развивающая среда «Фиолетовый лес». Наборы листьев. «Разноцветные верёвочки». «Разноцветные кружки» Персонажи: Радужные гномы, Галчонок Каррчик.
4.	Как зверята собирали грибы	Развивать умение отсчитывать нужное количество предметов, сравнивать их по количеству, придумывать	Игры «Математические корзинки10» и «Чудо-цветик»; пособия «Коврограф Ларчик», «Забавные цифры»;

		и составлять силуэт «цветок».	Персонажи: «Забавные цифры», Девочка Долька.
5.	Кораблик «Плюх-плюх» готовим к путешествию	Развивать умение группировать предметы по цвету, определять и называть высоту предметов, придумывать и составлять из частей силуэты деревьев, называть их, тренировать мелкую моторику рук и координацию действия «глаз- рука»	Игры «Кораблик Плюх-Плюх» и «Фонарики», персонажи Гусь и Лягушки. Забавные цифры
6.	Как лягушата пополнили запасы пресной воды	Развивать умения конструировать контуры геометрических фигур разного размера, выбирать картинки с частями силуэта «ведро» по описанию и составлять его, аргументировать выбор предмета определённой формы, складывать фигуру «лодочка».	Игры «Геоконт Малыш», «Чудо-соты 1» и «Квадрат Воскобовича», «Геоконт Великан»; пособие «Коврограф Ларчик»; три схемы «ведро»; персонажи Гусь и Лягушки
7.	Пришла осень в «Фиолетовый лес»	Способствовать развитию элементов логического и пространственного мышления, связной речи.  Воспитывать умение сопереживать, содействовать формированию желания помочь другим.	Развивающая среда «Фиолетовый лес», «Прозрачный квадрат», «Квадрат Воскобовича двухцветный» «Геоконт», «Чудо-Крестики2», схемы «Конверт». Мяч. Персонажи: Малыш Гео, Лопушок, Паук Юк

8.	Незримка Всюсь в осеннем лесу	Развивать умение находить закономерности группы предметов.	«Коврограф Ларчик», кружки, разноцветные веревочки, «Чудо-Крестики 2»
9.	Как Лопушок и гусеница Фифа гуляли по ковровой полянке	Развивать умение ориентироваться в пространстве, отгадывать загадки, придумывать и конструировать контуры и силуэты отгаданных предметов.	Игры «Чудо-соты 1» и «Геокопт Малыш»; пособие «Коврограф Ларчик»; карточка со знаком вопроса 3 шт; карточки с изображениями гриба и колокольчика; персонажи Гусеница Фифа и Лопушок.
10.	По дорожки вежливости к слонику «Ляп-ляп»	Тренировка умения сравнивать длины с помощью определённой мерки, обучение количественному счёту в пределах 10, правильному пользованию числительными.	Развивающая среда «Фиолетовый лес», «Прозрачный квадрат», «Разноцветные верёвочки».
11.	Малыш Гео знакомится с Девочкой Долькой и её бедой	Развивать умения конструировать заданную форму, познакомиться с соотношением целого и части.	Развивающая среда «Фиолетовый лес»; Игра «Чудо-цветик»; персонажи «Девочка Долька» и «Малыш Гео».
12.	Тайна «Чудо-Цветика»	Развивать логическое мышление и развивать ручную умелость.	Развивающая среда «Фиолетовый лес»; Игра «Чудо-цветик»; персонажи «Девочка Долька» и «Малыш Гео».
13.	Чудесные превращения	Развивать умение и составлять целое из частей по простому	Персонажи «Девочка Долька» и «Малыш

	лепестков «Чудо-цветика»	алгоритму, предлагать свои варианты решения.	Гео», «Радужные гномы».
14.	Как Малыш Гео гостил у Паучка Юка	Развивать умения конструировать контур геометрической фигуры прямоугольника, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «верх», «низ», определять на ощупь части игры, составлять целое из разного количества частей, придумывать и конструировать силуэт игрушки, называть его.	Игры «Геокоонт Малыш» и «Чудо- цветик», «Геокоонт Великан»; пособия «Коврограф Ларчик», «Волшебный мешочек»; персонажи Малыш Гео, Девочка Долька, Паучок.
15.	Заклинения семи лучей	Учить натягивать пружины разного цвета, содействуя развитию мелкой моторики, учить конструировать квадраты большого и малого размера.	Игра «Геокоонт» «Геокоонт Великан и Геокоонт Малыш» игра «Прозрачный квадрат»; персонажи: «Паук Юк», «Малыш Гео», «Радужные гномы».
16.	Чудесные превращения на поляне «Золотых плодов»	Развивать умения строить геометрические фигуры из квадрата, учить соотносить предметы с формой.	пособия «Коврограф Ларчик», Игра «Геокоонт Великан и Геокоонт Малыш», игра «Прозрачный квадрат»; персонажи: «Паук Юк», «Малыш Гео», «Радужные гномы».
17.	Луч Владыко в опасности	Учить достраивать симметричный узор на «геоконте», развивать умение преобразовывать одни геометрические фигуры в другие.	Развивающая среда «Фиолетовый лес»; Игра «Геокоонт Великан и Геокоонт Малыш», игра «Прозрачный квадрат»; персонажи:

			«Паук Юк», «Малыш Гео», «Радужные гномы», «Ворон Метр»
18.	Выступление зверят на арене Цифроцирка	Развивать умения составлять числовой ряд из различных игр, придумывать и составлять силуэты животных из деталей «Чудо-конструкторов».	Развивающая среда «Фиолетовый лес»; игра «Чудо-соты», «Разноцветные лепестки»; персонажи «Забавные цифры», «Магнолик», «Малыш Гео».
19.	Как кораблик «Плюх-плюх» попал в шторм	Развивать умения и определять высоту предметов, их порядковый номер, решать логическую задачу на определение формы предмета, закреплять пространственные характеристики.	Игра «Кораблик Плюх-Плюх»; пособия «Игровизор», «Озеро Айс»; персонажи «Гусь и лягушата».
20.	Капитан Гусь и его команда наводит порядок на корабле	Развивать умение и составлять из фигур фигур головоломок «лесенку» по простому алгоритму, придумывать и составлять силуэты «рыбки».	Игра «Кораблик Плюх-Плюх»; пособия «Озеро Айс», «Чудо-соты», «Фонарики», «Прозрачный квадрат»; персонажи «Гусь и лягушата».
21.	Медвежонок Мишик играет с «Чудо-крестиками»	Развивать конструктивные умения, освоение приёмов сложение предметов из частей по образцу.	Игра «Чудо-крестики2», «Геокоонт» «Разноцветные квадраты»; персонажи: «Медвежонок Мишик», «Радужные гномы», «Луч Владыко»
22.	Чудесные превращения «крестиков»	Упражнять в порядковом счёте, развивать умение	Игра «Чудо-крестики2», «Разноцветные верёвочки»; персонажи:

		анализировать (читать) схему.	«Медвежонок Мишик», «Радужные гномы», «Малыш Гео», «Ворон Метр
23.	Как друзья пили чай с пирогами	Развивать умения сравнивать простые силуэты между собой и выбирать один по заданным признакам, с помощью системного оператора называть состав пирогов, где из выпекают, какие изделия из муки выпекали в прошлые времена, придумывать «пироги будущего» и составлять их силуэты из частей.	Игра «Чудо-крестики2»; пособия «Коврограф Ларчик»; «Разноцветные верёвочки», «Комплект Кармашки»; картинки с изображениями пирогов, муки, яиц, молока, соли, сахара, дрожжей, ягод, лепёшек, печи или духовки; схемы «чашка»; персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик и Пчёлка Жужа.
24.	Следы Незримки Всяся	Формирование навыков конструирования, моделирования, учить понимать графические модели.	Развивающая среда «Фиолетовый лес», «Прозрачный квадрат», «Разноцветные верёвочки», «Чудо-крестики2», «Чудосоты»; персонажи «Незримка Всясь», «Малыш Гео», «Радужные Гномы».
25.	Первые снежинки в «Фиолетовом лесу»	Развивать умения находить геометрические фигуры по признакам, придумывать и конструировать из них узор, составлять фигуру из разного количества частей, придумывать и конструировать разные	Игры «Чудо-крестики2», «Чудоцветик», «Геокопт Малыш» и «Прозрачный квадрат»; пособие «Коврограф Ларчик»; схема «пятидолька».

		силуэты, сортировать фигуры по форме.	
26.	Как Галчонок с Мишиком поссорились	Развивать умения находить геометрические фигуры по признакам, решать задачи на пересечение множеств, предлагать варианты решения проблемной ситуации, конструировать фигуры, «башмачок» и «самолёт» путём перемещения частей в пространстве.	Игры «Чудо-крестики2» и «Квадрат Воскобовича», «Чудо-крестики2 Ларчик»; пособия «Коврограф Ларчик», «Разноцветные верёвочки», «Круговерт и стрелочка»; персонажи Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик, Краб Крабыч.
27.	Нетающие льдинки озера «Айс»	Познакомиться с площадью, мерки, формировать умения и обобщать полученные умения и переносить на другую ситуацию.	Игры «Прозрачный Квадрат», «Чудо-крестики2»; персонажи «Ворон Метр», «Незримка Всясь», «Радужные гномы».
28.	Как гусеница Фифа нашла льдинки	Развивать умения ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «влево», «право», «вверх», «вниз», отсчитывать необходимое количество клеток, называть геометрические фигуры, составлять предметный силуэт путём наложения пластинок на схему.	Игра «Прозрачный квадрат»; пособия «Коврограф Ларчик», «Цветные квадраты», «Кружки и зажимы»; схема предметного силуэта; персонаж Гусеница Фифа.
29.	Украденное время в Фиолетовом лесу	Закреплять умения определять пространственные характеристики на плоскости, развивать	Развивающая среда «Фиолетовый лес», «Прозрачный квадрат», «Разноцветные верёвочки», «Чудо-

		понятия о структуре геометрических фигур.	крестики <sup>2</sup> », «Чудоты»; персонажи «Незримка Всясь», «Малыш Гео», «Радужные Гномы», «Девочка Долька», «Лопушок».
30.	Радужная ёлочка в Фиолетовом лесу	Развивать умение сравнение групп предметов по количеству и качеству, определение «лишнего предмета».	Развивающая среда «Фиолетовый лес»; игра «Прозрачный квадрат», Радужная Ёлочка», «Фонарики»; персонажи «Филимон Коттерфильд, «Лопушок», Малыш Гео
31.	Новогодние приключения Малыша Гео	Развивать умения и определять высоту предметов, их порядковый номер, решать логическую задачу на определение формы предмета, закреплять пространственные характеристики.	Развивающая среда «Фиолетовый лес»; игра «Прозрачный квадрат», Радужная Ёлочка», «Разноцветные верёвочки» «Фонарики»; персонажи «Филимон Коттерфильд, «Лопушок», Малыш Гео, «Радужные гномы», «Незримка Всясь».
32.	Новогодние представления в Цивроцирке	Развивать умения обозначать числа цифрами, придумывать и конструировать силуэт «ёлочка», составлять силуэт «гантель» по образцу, решать задачи с противоречием, находить геометрические фигуры	Игры «Фонарики», «Математическая корзинки <sup>10</sup> » и «Чудокрестики <sup>2</sup> »; пособия «Коврограф Ларчик», «Забавные цифры»; персонажи Магнолик, Ёжик-наездник, Зайка-укротитель, Мышка-

		по признакам, составлять из них горизонтальный ряд с учётом пространственного положения относительно друг от друга.	гимнастка, Крыса-силачка и Пёс-жонглёр.
33.	Пропажа радужных гномов		
34.	Артисты Цифроцирка нашли новую игру	Развивать умения конструировать контур фигуры по образцу,	Игры «Геоконт Малыш», «Коврограф Ларчик».

## Методическое обеспечение программы

Реализация программы предполагает использование индивидуальных и групповых форм работы. В таблице приведены рекомендуемое количество пособий и игр, из расчёта на 5-7 детей в группе. Демонстрационный материал предполагает полное оснащение «Фиолетовой комнаты». Где часть игр представлено самодельных.

№	НАИМЕНОВАНИЕ	Кол-во
1	Развивающая предметно-пространственная среда "Фиолетовый лес"	1
2	Игровое поле "Коврограф Ларчик"	1
3	Комплект "Разноцветные веревочки"	1
5	Дидактический набор "Кружки"	1
6	Комплект "Зажимы"	1
7	Пособие "Разноцветные квадраты"	1
8	Комплект "Круговерт и стрелочка"	1
12	Комплект Буквы на прозрачной основе"	1
13	Комплект "Цифры и знаки на прозрачной основе"	1
14	Комплект "Карточки отрицания"	1
15	Набор карточек "Забавные буквы" (образы букв)	1
16	Набор карточек "Забавные цифры" (образы цифр)	1
17	Образные пространственные карточки "Лев-Павлин-Пони-Лань"	1
18	Набор карточек "Радужные гномы"	1
20	Комплект "Кармашки"	1
21	Комплект "Касса трехрядная"	1
<i>Приложение к "Коврографу Ларчик"</i>		
22	Пособие "Лепестки Ларчик" (эталоны цвета )	1
23	Образные пространственные карточки слон «Лип-Лип» и слоник «Ляп-ляп»	1
24	Пособие «Разноцветные веревочки»- мерные	1
25	Пособие "Умные стрелочки Ларчик"	1
<i>Игровой комплект "МиниЛарчик"</i>		
26	Игровое поле "МиниЛарчик"	5
27	Комплект "Разноцветные веревочки"	1
28	Дидактический набор "Кружки"	5
<i>Графический тренажер "Игровизор"</i>		
29	Графический тренажер "Игровизор"	7
30	Приложение к графическому тренажеру "Игровизор" - "Лабиринты Букв. Гласные"	1

31	Приложение к графическому тренажеру "Игровизор" – "Лабиринты Букв. Согласные"	1
32	Приложение к графическому тренажеру "Игровизор" – "Лабиринты Цифр. Счет до 5"	1
33	Приложение к графическому тренажеру "Игровизор" - "Катя, Рыжик и Рыбка" (Геометрические представления)	1
34	Приложение к графическому тренажеру "Игровизор" - "Игровой калейдоскоп 1"	1
<i>Комплект "Играем в математику"</i>		
35	Игра "Математические корзинки 5"	1
36	Игра "Математические корзинки 10"	1
37	Игра "Кораблик "Плюх-Плюх"	5
38	Игра "Кораблик "Брызг-Брызг" Ларчик"	1
<i>Комплект "Чтение через игру"</i>		
39	Диск "Складушки"	1
40	Пособие "Складушки"	1
41	Игра "Читайка на шариках 1"	5
42	Игра "Читайка на шариках 2"	5
<i>Конструктор "Геоконт"</i>		
43	Игра "Геоконт "Мальш"	2
44	Плакат "Геоконт. Алфавит"	1
45	Комплект "Резинки "Радуга"	2
<i>Конструктор "Игровой квадрат"</i>		
46	Игра "Квадрат Воскобовича двухцветный"	3
47	Игра "Квадрат Воскобовича четырехцветный"	1
48	Игра "Змейка"	3
<i>Конструктор "Прозрачный квадрат"</i>		
49	Игра "Прозрачный квадрат" (синий)	7
<i>Комплект "Чудо-конструкторы"</i>		
50	Игра "Чудо-Крестики 1"	3
51	Игра "Чудо-Крестики 2"	3
52	Альбом фигурок "Чудо-Крестики 2"	1
53	Настольная игра "Чудо-Крестики 2"	2
54	Игра "Чудо-Соты 1"	3
55	Альбом фигурок "Чудо-Соты 1"	1
56	Игра "Чудо-Цветик"	
<i>Комплект "Эталонные конструкторы"</i>		
57	Игра "Фонарики"	5
58	Игра "Фонарики Ларчик"	1
59	Игра "Логоформочки 3"	1
60	Игра "Логоформочки 5"	1

<i>Комплект "Знаковые конструкторы"</i>		
61	Игра "Конструктор букв 1"	1
62	Игра "Волшебная восьмерка 1"	1
63	Игра "Волшебная восьмерка 2"	4
64	Игра "Волшебная восьмерка Ларчик"	3
65	Игра "Шнур-Затейник"	1
66	Игра "Шнур-Малыш"	5
<i>Сказочный образ</i>		
1	Персонаж "Малыш Гео"	1
2	Персонаж "Ворон Метр"	1
3	Персонаж "Незримка Всяюсь"	1
4	Персонаж "Гусь Капитан Океанкин"	1
5	Персонаж "Лягушонок Матрос Озеркин"	1
6	Персонаж "Лягушонок Матрос Речкин"	1
7	Персонаж "Лягушонок Матрос Морейкин"	1
9	Персонаж "Па Юк"	1
10	Персонаж "Луч Владыка"	1
11	Персонаж "Галчонок Каррчик"	1
12	Персонаж "Гусеница Фифа"	1
13	Персонаж "Девочка Долька"	1
14	Персонаж "Китенок Тимошка"	1
15	Персонаж "Краб Крабыч"	1
16	Персонаж "Лопушок"	1
17	Персонаж "Медвежонок Мишик"	1
18	Персонаж "Пчелка Жужа"	1
19	Персонаж "Крутик По"	1
<i>Комплект "Гномы"</i>		
20	Персонаж "Гном Кохле"	1
21	Персонаж "Гном Охле"	1
22	Персонаж "Гном Желе"	1
23	Персонаж "Гном Зеле"	1
24	Персонаж "Гном Геле"	1
25	Персонаж "Гном Селе"	1
26	Персонаж "Гном Фи"	1
27	Персонаж "Гном Бельш"	1
28	Персонаж "Гном Сержик"	1
29	Персонаж "Гном Черныш"	1

## 1. Используемая литература

2. Бондаренко, М. «Развивающие игры в ДОУ» / Т.М. Бондаренко. - Воронеж, 2013 г.;
3. Воскобович, В.В. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста «Сказочные лабиринты, игры» / В.В. Воскобович. - СПб.: НИИ «Гириконд», 2010г.;
4. Воскобович, В.В. Развивающие игры] / В. В. Воскобович, Л.С. Вакуленко. - СПб.: ТЦ «Сфера», 2015 г.;
5. Михайлова, З.А. Игровые занимательные задачи для дошкольников / З.А. Михайлова. - М.: Просвещение, 2018г.;
6. Михайлова, З.А. «Предматематические игры для детей младшего дошкольного возраста» / З.А. Михайлова, И.Н. Чеплашкина. - Изд.: Детство-Пресс, 2011 г.;
7. Никитин, Б.П. Развивающие игры / Б.П. Никитин.- Изд.: «Просвещение», 1994г.;
8. Носова, Е.А. Логика и математика для дошкольников / Е.А. Носова, Р.Л. Непомнящая. - СПб.: Детство – Пресс, 2014г.;
9. Смоленцова, А.А. Математика в проблемных ситуациях для маленьких детей / А.А. Смоленцова, О.В. Суворова. - СПб.: Детство – Пресс: 2010г.;
- 10.Финкельштейн, Б.Б. Игры с цветными счетными палочками Кюизенера «На золотом крыльце...» / Б.Б. Финкельштейн. - СПб.: ООО «Корвет»:, 2013г.;
- 11.Финкельштейн, Б.Б. «Страна блоков и палочек» / Б.Б. Финкельштейн. - СПб.: ООО «Корвет»:, 2013г.;
- 12.Загадки / Электронный ресурс: <http://eti-deti.com>.
- 13..Колесникова Е.В. Математика для детей 6-7 лет: Методическое пособие к рабочей тетради. - М.: ТЦ Сфера, 2011.
- 14.Петерсон Л.Г., Холина Н.П. Раз - ступенька, два - ступенька. Практический курс математики для дошкольников. Методические рекомендации. - М.: Ювента, 2008.
- 15.Физкультминутки, загадки/ Электронный ресурс: <http://nsportal.ru>.
- 16.Харько Т.Г., Воскобович В.В. Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет. – СПб., ООО «РИВ», 2007.
- 17.Ананьев Б.Г. Рыбалко Е.Ф. Особенности восприятия пространства у детей. М., 1964г.
- 18.Доман Г., Доман Д., Хаш Б. Как сделать ребёнка физически совершенным. М., 2000г.
- 19.Монтессори М. Впитывающий разум ребёнка. М., 2011.

