МБДОУ «Детский сад № 6 «Золотой петушок» общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением деятельности по познавательно-речевому развитию детей»

ОТRНИЧП	УТВЕРЖДАЮ:
на заседании Педагогического совета	Заведующий МБДОУ
<u>Протокол №1 от «30» августа 2022г.</u>	«Детский сад №6 «Золотой петушок»
	Н.Ю.Замиралова
	Приказ №68-ОД от 30.08.2022

Дополнительная образовательная программа познавательно-речевого развития «Фиолетовый лес полон сказок и чудес»

Составитель: воспитатель первой кв. категории Ахмадеева К.Ю.

г. Лесной 2022

Содержание Программы:

Срок реализации Программы	3 года
Цель Программы	Развитие логико - математических способностей у детей 3 -7

№	Разделы Программы	Страница
п/п		
	Паспорт Программы	3-4
1.	Целевой раздел программы.	3
1.1.	Пояснительная записка	3
1.2.	Возрастные особенности детей младшего и среднего дошкольного возраста	5
1.3.	Планируемые результаты освоения программы	7
1.4	Мониторинг реализации Программы	8
2.	Содержательный раздел программы	9
2.1.	Описание образовательной деятельности по программе	9
2.2.	Учебно-тематический план дополнительной образовательной программы интеллектуальной — познавательной направленности « Фиолетовый лес полный сказок и чудес»	12
3.	Организационный раздел программы	45
3.1.	Материально – техническое обеспечение программы.	45
3.2.	Методическое обеспечение программы	45
3.3.	Планирование образовательной деятельности	45
3.4.	Список используемой литературы	49

	лет посредством развивающих игр В. Воскобовича.
Задачи Программы	 Стимулировать у детей желание и готовность познавать свойства, отношения, зависимости через разнообразные сенсомоторные действия в играх. Совершенствовать у детей процессы анализа, сравнения и синтеза, воображения и памяти. Способствовать накоплению детского познавательно – творческого опыта через практическую деятельность. Поощрять у детей проявление самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в игровой и творческой видах деятельности. Развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения видеть противоположные свойства в предметах и явлениях. Создавать условия для становления у дошкольников элементов коммуникативной культуры: умения слушать друг друга и договариваться между собой в процессе решения различных задач.

ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ ПРОГРАММЫ

1. Пояснительная записка

В современных условиях одним из приоритетных направлений образовательной политики является развитие дополнительного образования детей. Дополнительное образование можно рассматривать как особое образовательное пространство, где объективно задается множество отношений, где осуществляется специальная образовательная деятельность различных систем по обучению, воспитанию и развитию индивида, где формируются процессы самообучения, самовоспитания и саморазвития, где реально осуществляется самореализация личности. Дополнительное образование детей нельзя рассматривать как некий придаток к основному образованию, выполняющий функцию расширения возможностей образовательных стандартов. Основное его предназначение — удовлетворять постоянно изменяющиеся индивидуальные социокультурные и образовательные потребности детей.

Развитие интеллектуально — творческих способностей детей дошкольного возраста — одна из актуальных проблем современности. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой остановке, лучше подготовлены к школе. Основа интеллекта человека, его сенсорный опыт закладываются в первые годы жизни ребенка. В дошкольном детстве происходит становление первых форм абстракции, обобщения и простых умозаключений, переход от практического мышления к логическому, развитию восприятия, внимания, памяти, воображения.

Педагогическая практика подтверждает, что при условии правильно организованного педагогического процесса с применением научно выверенных методик, как правило, игровых, учитывающих особенности детского восприятия, дети могут уже в дошкольном возрасте без перегрузок и напряжения усвоить многое из того, чему раньше они начинали учиться только в школе. А чем более подготовленным придёт ребенок в школу — имеется в виду даже не количество накопленных знаний, а именно, готовность к мыслительной деятельности, зрелость ума, - тем успешнее, а значит, счастливее будет для него начало этого очень важного для каждого человека периодам — школьного детства.

Одним из средств интеллектуального развития ребенка являются развивающие игры. Они важны и интересны для детей, разнообразны по содержанию, очень динамичны и включают излюбленные детьми манипуляции с игровым материалом, который способен удовлетворить ребенка в моторной активности, движении, помогает детям использовать счет, контролирует правильность выполнения действий. Наиболее эффективным средством интеллектуального развития детей дошкольного возраста являются игры Воскобовича.

Принципы, заложенные в основу этих игр – интерес – познание – творчество – становятся максимально действенными, так как игра обращается непосредственно к ребенку добрым, самобытным, веселым и грустным языком сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям. В каждой игре ребенок всегда добивается какого – то «предметного» результата. Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Развивающие игры создают условия для проявления творчества, стимулирует развитие умственных способностей ребенка. Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения ребят в более сложные формы игровой активности.

Значимость развивающих игр для развития дошкольников, их многообразие и возрастная адекватность позволяет использовать их для решения указанной проблемы - интеллектуально - творческого развития дошкольников. Для этого разработана программа дополнительного образования «Сказки фиолетового леса» по технологии В.В.Воскобовича «Сказочные лабиринты игры».

Фиолетовый лес — это методическая, развивающая среда в виде сказок. Сказки Фиолетового Леса содержат сюжеты с чудесными превращениями, приключениями забавных персонажей и одновременно занимательными вопросами, проблемными задачами, упражнениями на моделирование и преобразование предметов. С персонажами дети встретятся в сказках — методиках к каждой игре. Данные виды игр способствуют развитию логического мышления, внимания и находчивости.

В основе программы лежит идея о том, что каждый год жизни ребенка является решающим для становления определенных психических новообразований. В соответствии с особенностями познавательной деятельности детей дошкольного возраста программа главным образом обеспечивает развитие познавательных процессов.

Цели и задачи реализации программы

Цель программы: Развитие логико - математических способностей у детей 4 -7 лет посредством развивающих игр В. Воскобовича.

Задачи:

- Стимулировать у детей желание и готовность познавать свойства, отношения, зависимости через разнообразные сенсомоторные действия в играх.
- Совершенствовать у детей процессы анализа, сравнения и синтеза, воображения и памяти.
- Способствовать накоплению детского познавательно творческого опыта через практическую деятельность.
- Поощрять у детей проявление самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в игровой и творческой видах деятельности.
- Развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения видеть противоположные свойства в предметах и явлениях.
- Создавать условия для становления у дошкольников элементов коммуникативной культуры: умения слушать друг друга и договариваться между собой в процессе решения различных задач.

Принципы и подходы к формированию Программы

Программа строится на принципах:

- принцип деятельности (заключается в том, что ребенок, получает знания не в готовом виде, а добывает их самостоятельно);
- принцип непрерывности (преемственность между темами);
- принцип целостного представления о мире (обобщенное, целостное представление о мире);
- принцип минимакса (даем больше, требуем стандарт, возьми сколько можешь);
- принцип универсальности (развитие умений переноса полученных знаний в новые условия);
- принцип вариативности (учет интереса и наклонностей детей);
- принцип психологической комфортности (доброжелательная атмосфера);
- принцип креативности (поэтапное выращивание от репродуктивного до творческого уровня интеллектуального потенциала ребенка).

1.2. Возрастные особенностей детей младшего, среднего и старшего дошкольного возраста.

Возрастные особенности детей 4 - го года жизни

Младший дошкольный возраст характеризуется высокой интенсивностью психического развития. Повышается активность ребенка, усиливается ее целенаправленность.

Ведущий вид деятельности в этом возрасте — предметно-действенное сотрудничество. Наиболее важное достижение этого возраста состоит в том, что действия ребенка приобретают целенаправленный характер. В разных видах деятельности — игре, рисовании, конструировании, а также в повседневном поведении дети начинают действовать в соответствии с заранее намеченной целью, котя в силу неустойчивости внимания, не сформированности произвольности поведения ребенок быстро отвлекается, оставляет одно дело ради другого. У малышей этого возраста ярко выражена потребность в общении со взрослыми и сверстниками. Особенно важную роль приобретает взаимодействие со взрослым, который является для ребенка гарантом психологического комфорта и защищенности. В общении с ним малыш получает интересующую его информацию, удовлетворяет свои познавательные потребности. На протяжении младшего дошкольного возраста развивается интерес к общению со сверстниками. В играх возникают первые «творческие» объединения детей. В игре ребенок берет на себя определенные роли и подчиняет им свое поведение.

В этом проявляется интерес маленького человека к миру взрослых, которые выступают для него в качестве образца поведения, обнаруживается стремление к освоению этого мира. Совместные игры детей начинают преобладать над индивидуальными играми и играми рядом. Открываются новые возможности для воспитания у детей доброжелательного отношения к окружающим, эмоциональной отзывчивости, способности к сопереживанию. В игре, продуктивных видах деятельности (рисовании, конструировании) происходит знакомство ребенка со свойствами предметов, развиваются его восприятие, мышление, воображение.

Трехлетний ребенок способен уже не только учитывать свойства предметов, но и усваивать некоторые общепринятые представления о разновидностях этих свойств — *сенсорные эталоны формы, величины, цвета* и др. Они становятся образцами, мерками, с которыми сопоставляются особенности воспринимаемых предметов.

Преобладающей формой мышления становится наглядно-образное, т.е. от манипулирования объектами ребёнок способен перейти к манипулированию представлениями и образами. Ребенок оказывается способным не только объединять предметы по внешнему сходству (форма, цвет, величина), но и усваивать общепринятые представления о группах предметов (одежда, посуда, мебель). Он познаёт то, что видит перед собой в сию минуту. В основе таких представлений лежит не выделение общих и существенных признаков предметов, а объединение входящих в общую ситуацию или имеющих общее назначение.

Резко возрастает любознательность детей. В этом возрасте происходят существенные изменения *в развитии речи*: значительно увеличивается запас слов, появляются элементарные виды суждений об окружающем, которые выражаются в достаточно развернутых высказываниях.

Достижения в психическом развитии ребенка создают благоприятные условия для существенных сдвигов в характере обучения. Появляется возможность перейти от форм обучения, основанных на подражании действиям взрослого, к формам, где взрослый в игровой форме организует самостоятельные действия детей, направленные на выполнение определенного задания.

В данном возрасте сохраняется непроизвольный характер основных психических процессов внимания, памяти, мышления, а также потребность в эмоциональном комфорте. Однако ведущим типом общения становится ситуативно-деловое. Это означает, что взрослый привлекает ребёнка в первую очередь как партнёр по интересной совместной деятельности. Сверстник пока мало пригоден для исполнения этой роли, поскольку ещё не вполне владеет, с ним речью трудно согласовать намерения и построить план совместной деятельности.

Возрастные особенности детей 5 - го года жизни

Пятый год жизни является периодом интенсивного роста и развития организма ребенка.

Возникает и совершенствуется умение планировать свои действия, создавать и воплощать определенный замысел, который, в отличие от простого намерения, включает представление не только о цели действия, но и способах ее достижения.

Восприятие становится более расчлененным. Дети овладевают умением обследовать предметы, последовательно выделять в них отдельные части и устанавливать соотношение между ними.

Важным психическим новообразованием детей среднего дошкольного возраста является умение оперировать в уме представлениями о предметах, обобщенных свойствах этих предметов, связях и отношениях между предметами и событиями. Понимание некоторых зависимостей между явлениями и предметами порождает у детей повышенный интерес к устройству вещей, причинам наблюдаемых явлений, зависимости между событиями, что влечет за собой интенсивное увеличение вопросов к взрослому: как?, зачем?, почему? На многие вопросы дети пытаются ответить сами, прибегая к своего рода опытам, направленным на выяснение неизвестного. Если взрослый невнимателен к познавательным запросам дошкольников, то во многих случаях дети проявляют черты замкнутости, негативизма, упрямства, непослушания по отношению к старшим. Иными словами, нереализованная потребность общения со взрослым приводит к негативным проявлениям в поведении ребенка.

На пятом году жизни дети активно овладевают связной речью, могут пересказывать небольшие литературные произведения, рассказывать об игрушке, картинке, о некоторых событиях из личной жизни.

Важнейшими новообразованиями данного возраста являются:

завершение в основном процесса формирования активной речи и выход сознания за пределы непосредственно воспринимаемой действительности. Взрослый теперь представляет интерес в первую очередь как источник увлекательной и компетентной информации. Общение носит внеситуативно - деловой характер.

Мышление по-прежнему носит наглядно - образный характер.

Возрастные особенности детей 5-7 - го года жизни

Мотивационная сфера старших дошкольников расширяется за счёт развития таких социальных мотивов, как познавательные, просоциальные (побуждающие делать добро), самореализации. Поведение ребёнка начинает регулироваться также его представлениями о том, что хорошо и что плохо. С развитием морально-нравственных представлений напрямую связана и возможность эмоционально оценивать свои поступки. Ребёнок испытывает удовлетворения, радости, когда поступает правильно, хорошо, и смущение, неловкость, когда нарушает правила, поступает плохо. Общая самооценка детей представляет собой глобальное, положительное недифференцированное отношение к себе, формирующееся под влиянием эмоционального отношения со стороны взрослых. К концу дошкольного возраста происходят существенные изменения в эмоциональной сфере. С одной стороны, у детей этого возраста более богатая эмоциональная жизнь, их эмоции глубоки и разнообразны по содержанию. С другой стороны, они более сдержанны и избирательны в эмоциональных проявлениях. К концу дошкольного возраста у них формируются обобщённые эмоциональные представления, что позволяет им предвосхищать последствия своих действий. Это существенно влияет на эффективность произвольной регуляции поведения — ребёнок может не только отказаться от нежелательных действий или хорошо себя вести, но и выполнять неинтересное задание, если будет понимать, что полученные результаты принесут кому-то пользу, радость и т. п. Благодаря таким изменениям в эмоциональной сфере поведение дошкольника становится менее ситуативным и чаще выстраивается с учётом интересов и потребностей других людей.

Ребёнок уверенно владеет культурой самообслуживания и культурой здоровья. В играх дети 5—7 лет способны отражать достаточно сложные социальные события — рождение ребёнка, свадьба, праздник, война и др. В игре может быть несколько центров, в каждом из которых отражается та или иная сюжетная линия. Дети этого возраста могут по ходу игры брать на себя две роли, переходя от исполнения одной к исполнению другой. Они могут вступать во взаимодействие с несколькими партнёрами по игре, исполняя как главную, так и подчинённую роль. Ребёнок проявляет любознательность, задаёт вопросы взрослым и сверстникам,

интересуется причинно-следственными связями, пытается самостоятельно придумывать объяснения явлениям природы и поступкам людей; склонен наблюдать, экспериментировать В этом возрасте продолжается развитие наглядно-образного мышления, которое позволяет ребёнку решать более сложные задачи с использованием обобщённых наглядных средств (схем, чертежей и пр.) и обобщённых представлений о свойствах различных предметов и явлений. Действия наглядно-образного мышления (например, при нахождении выхода из нарисованного лабиринта) ребёнок этого возраста, как правило, совершает уже в уме, не прибегая к практическим предметным действиям даже в случаях затруднений. Возможность успешно совершать действия сериации и классификации во многом связана с тем, что на седьмом году жизни в процесс мышления всё более активно включается речь. Использование ребёнком (вслед за взрослым) слова для обозначения существенных признаков предметов и явлений приводит к появлению первых понятий. Дети способны конструировать по схеме, фотографиям, заданным условиям, собственному замыслу постройки из разнообразного строительного материала, дополняя их архитектурными деталями; делать игрушки путём складывания бумаги в разных направлениях; создавать фигурки людей, животных, героев литературных произведений из природного материала. Наиболее важным достижением детей в данной образовательной области является овладение композицией.

1.3. Планируемые результаты освоения программы

Возраст	Планируемые результаты			
Младший возраст	1.Определяет группы предметов по количеству и числу (много, один, мало,			
_	поровну, больше, меньше, счет 1-10, цифры 1-5). Понимает конкретный			
	смысл слов: больше, меньше, столько же. Ориентируется в количестве			
	предметов.			
	2. Группировка предметов по цвету, размеру, форме. Сравнивает групп			
	предметов, используя приемы наложения, глазомера, выражать словами			
	(длинный, короткий, широкий, узкий, выше- ниже и т.д.). Находит в			
	окружающей обстановке один и много, одинаковых предметов.			
	3. Узнают, называть и различать геометрические фигуры – круг, квадрат,			
	треугольник, предметы, имеющие углы и круглую форму.			
	4. Различает и узнает цвета: красный, синий, желтый, зеленый, белый,			
	розовый, голубой, черный.			
	5. Определяет пространственную ориентировку от себя: справа, слева, впереди, сзади, вверх, вниз.			
	6. Различает понятия: сегодня, завтра, утро, день, вечер, ночь.			
	7.Состовляет простейшие фигуры по словесному алгоритму:			
	последовательно выполнять действия, придерживаясь заданного			
	алгоритма.			
	8.Складывает силуэты из геометрических фигур, соотносить реальные			
	изображения со схематичными.			
	9. Употребляет в речи слова, обозначающие цветы и оттенки цветов,			
	свойства предметов, пространственные отношения.			
Средний возраст	1.Знает цифры от 1-10 и умеет считать (количественный и порядковый счет			
	до 10).			
	2. Сравнивает три свойства фигур (форма, размер, цвет).			
	3. Различает геометрические фигуры по характерным признакам			
	(круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, цилиндр).			
	4. Сравнивает пять предметов разной длины, ширины, высоты,			
	раскладывая их в возрастающем порядке: по длине, ширине, высоте,			
	понимает соотношения между ними на основе приложения друг к другу. 5. Определяет направления движения от себя (направо, налево, вперед,			
	назад, вверх, вниз). Знает правую и левую руку.			
	6. Понимает части суток: вчера, сегодня, завтра.			
	7. Знает символы. Конструировать по схеме, по замыслу.			
	7. Shaer enimbolist. Rollerpyripobarb no exeme, no sambleny.			

Составляет простейшие фигуры алгоритму: ПО словесному действия, последовательно выполнять заданного придерживаясь алгоритма. 11. Самостоятельно придумывает и складывает силуэты из частей, соотносить реальные изображения со схематичными. 10. Умеет договариваться со сверстниками, объяснять. Старший возраст 1. Называет числа в прямом и обратном порядке в пределах 10,20. 2. Соотносить цифру и число предметов. Составляет и решает задачи в одной действие на сложение и вычитание, пользоваться арифметическими знаками действий, решает логические задачи в пределах 10 и дальше. Решает логические задачи и головоломки. 3. Считает и решает при помощи условной мерки: палочка, клетка, флажок. 4Различает и называет: отрезок, угол, круг, (овал), треугольник, четырехугольник, пятиугольник. 5.Создает силуэты из геометрических фигур. Опираясь на символы, самостоятельно работать по схеме, составлять схему, переносить на схему свои собственные проекты, моделирование по словесному алгоритму. Составление геометрических фигур: делить эталоны на части, составлять целое из частей, сравнивать, комбинировать, синтезировать. 6. Трансформирует геометрические фигуры. 7. Ореантируется на плоскости, листе клетчатой бумаги, пользуясь системой координат. 8. Определяет и обозначает временные отношения: час, сутки- неделя, неделя – месяце, месяц – год. Развивает «чувство времени», умение беречь время. Пользоваться в речи словами – понятиями: сначала, раньше, позже. 9. Активно использует в речи слова, обозначающих свойства и особенности предметов.

1.4. Мониторинг реализации Программы

<u> Цель</u>: Выявить уровень развития логико-математического развития ребенка.

1. На основе наблюдения за ребенком в самостоятельных играх, совместных с педагогом и в организованных видах деятельности.

В процессе наблюдения за ребенком выявляются основные представления, умения, инициативные и речевые проявления. Далее представлены две диагностические карты (приложение 1): в одной даны показатели исходной диагностики, которая проводится методом наблюдения в конце сентября — в октябре, в другой — показатели итоговой диагностики, которая проводится в конце апреля — в мае.

Воспитатели по результатам наблюдений за детьми и записей относительно каждого ребенка, на основе анализа полученных данных выявляют уровни освоенности ими логикоматематических представлений и умений.

Ребенку, который обнаружил повышенный уровень развития, ставится знак «красное яблоко», средний — «желтое яблоко», сниженный (низкий) — «зеленое яблоко». Знак ставится в каждом столбце, а в рубрике «Выводы» рисуется красножелтое, желто-зеленое яблоко (с преобладанием какого-либо цвета) или полностью красное, желтое или зеленое (см.: Методическое пособие для педагогов ДОУ Михайлова 3. А., Чеплашкина И. Н. «Математика — это интересно». — СПб.: «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2008, с. 12, 13).

Сформулированные по результатам диагностики выводы являются средством совершенствования качества развития и обучения детей.

2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ ПРОГРАММЫ

2.1. Описание образовательной деятельности по программе.

При подборе форм, методов, способов реализации Программы для достижения планируемых результатов учитываются общие характеристики возрастного развития детей и задачи развития для каждого возрастного периода.

Содержание программы «Сказки Фиолетового Леса», организация детской деятельности направлены на развитие творческих способностей, гибкости и подвижности ума у детей. Проблемные ситуации в игровом сюжете развивают у детей самостоятельность мышления, способность находить решение, иногда нестандартное или фантастическое, и попробовать доказать его правильность. Вопросы «почему» помогают детям устанавливать причинносвязи между предметами И явлениями. В методике следственные элементы технологии ТРИЗ, которые направлены на развитие у детей среднего дошкольного возраста творческого воображения, гибкости мышления, способности видеть знакомый предмет в необычной ситуации, придумывать разные функции, противоположные свойства привычных предметов и явлений. Приемы ТРИЗ придают игровым ситуациям занимательность и дополнительную мотивацию. Взрослый создает чувство внешней и внутренней безопасности, не высказывая отрицательной оценки и критических замечаний, и ребенок может свободно высказывать свое мнение, предлагать варианты решения задачи, выбирать способы действия. В игровом общении детей друг с другом и взрослым развиваются речь и коммуникативная культура, создается ощущение свободы и комфорта. Дети придумывают названия составленным предметным силуэтам, описывают их, рассказывают о назначении предметов, сочиняют простые сюжетные рассказы (например, на тему «Что увидел сказочный герой во время путешествия?»), беседуют друг с другом и со взрослым.

В процессе освоение математического блока содержания происходит обогащение приобретенного сенсорного опыта за счет применения в практической деятельности системы сенсорных эталонов (например, поиск в окружающей обстановке предметов определенных формы и цвета). Происходит дальнейшее постижение геометрических форм, пространственных отношений (ориентировка на плоскости, понимание положения предметов относительно друг друга). Ребенку предлагается решение несложных логических задач на поиск предметов по признакам, пересечение множеств (круги Эйлера), сравнение групп предметов но количеству, обозначение чисел цифрами и др. Одним из приемов активизации детской мыслительной деятельности является использование приема специально допущенной ошибки или загадки, которую совершает или загадывает персонаж.

Программа разработана таким образом, что происходит **интеграция** различных направлений образовательного процесса. В игровых ситуациях на фоне преобладающего логикомагематического развития частично решаются вопросы познания мира предметов и природы. Детям предоставляется возможность выполнять физические упражнения, поучаствовать в экспериментировании, нарисовать придуманный предмет, представить себя персонажем и от его лица рассказать, показать, как он действует.

Образовательное содержание программы «Сказки Фиолетового Леса» выстроено по принципу от простого к сложному, постепенного и постоянного, как бы по спирали. Представления, умения, которые получают дети, опираются на уже приобретенные, поэтому, если работа не ведется планомерно с младшего возраста, приходится возвращаться немного назад и осваивать предшествующие игровые ситуации, образовательные вопросы или действия. Содержание выстроено на достаточно высоком уровне трудности. Это помогает эффективно развивать познавательные способности детей дошкольного возраста, ведь, как отмечают психологи, отсутствие перед ребенком препятствий, которые надо преодолевать, делает развитие слабым и вялым.

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

Сюжет — это приключения персонажей в Фиолетовом Лесу, во время которых происходят различные превращения и чудеса, случаются фантастические явления. Например, друзья собираются пить чай с пирогами, которых нет в реальном мире и которые приходится придумывать и составлять из частей головоломок.

Игровые действия — это складывание, нанизывание на стержень или шнурок, прикрепление частей к игровому полю,

конструирование по образцу и замыслу шнурование, составление из частей.

Игровые роли выполняют персонажи: Гусь-капитан, Пчелка Жужа, Магнолик и др. Взрослый или ребенок действуют от лица персонажа и помогают ему в решении проблемных ситуаций и логических задач, отвечают на различные вопросы.

Использование сказочных сюжетов и сказочной среды, завуалированность задач и заданий делают обучение опосредованным, придают игровую форму взаимодействию детей и взрослых, реализуют игровую мотивацию. Кроме того, все это создает эмоционально положительный фон, вызывает ощущение радости и переживание удовлетворения от деятельности. В результате ребенок дошкольного возраста эффективно развивается в соответствии с принципом «Не навреди».

программы создана специфическая Для реализации содержания среда панно сказочного Фиолетового Леса - это организация реально существующей среды на отдельной стене на тему «Фиолетовый Лес». Это мир фантазии и творчества, населенный необычными существами, в котором есть сказочные поляны, города, озера, ручьи, острова, школы и др., связанные с играми определенной направленности и линиями усложнения. Например, Цифроцирк — это мир занимательной математики, в котором дети вместе с персонажами Магноликом и забавными зверятами-цифрятами играют с «Математическими корзинками», «Фонариками», «Волшебными восьмерками».

Материалом, с которым ребенок действует, являются развивающие игры и пособия «Развивающие игры Воскобовича», они отличаются рядом особенностей.

Характеристика развивающих игр Воскобовича:

1. Многофункциональность.

В каждой игре можно решать большое количество образовательных и воспитательных задач. Незаметно для себя малыш осваивает цифры или буквы; узнает и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

2. Широкий возрастной диапазон участников игр

Одна и та же игра привлекает детей и трех, и семи лет, а иногда даже учеников средней школы. Это возможно потому, что в ней есть как упражнения в одно-два действия для малышей, так и сложные многоступенчатые задачи для старших детей.

3. Сказочная «огранка»

Сказочный сюжет для детей – это и дополнительная мотивация, и модель опосредованного обучения. Ребята с удовольствием играют не с квадратами, треугольниками и трапециями, а с Нетающими Льдинками Озера Айс и разноцветными паутинками Паука Юка, не осваивают отношения целого и части, а разгадывают вместе с Малышом Гео секреты Чудо-Цветика. Новое, необычное всегда привлекает внимание малышей и лучше запоминается.

4. Творческий потенциал.

Игры дают ребенку возможность воплощать задуманное в действительность. Много интересного можно сделать из деталей «Чудо-головоломок», разноцветных «паутинок» «Геоконта», гибкого «Игрового квадрата». Машины, самолеты, корабли, бабочки и птицы, рыцари и принцессы – целый сказочный мир! Игры дают возможность проявлять творчество не только детям, но и взрослым.

5. Конструктивные элементы.

Каждая игра отличается своеобразными конструктивными элементами. В «Геоконте» - это динамичная «резинка», в «Игровом квадрате» - жесткость и гибкость одновременно, в «Прозрачном квадрате» - прозрачная пластинка с непрозрачной частью, а в «Шнуре-затейнике» шнурок и блочка.

Развивающие игры и пособия В. В. Воскобовича можно условно разделить по целям развития на три группы.

Первая группа — игры, направленные на математическое развитие. В процессе освоения геометрических пространственных отношений происходит фигур, развитие

мыслительных операций. Сюда можно отнести игры на трансформацию («Квадраты Воскобовича», «Змейка»), плоскостное моделирование («Чудо-крестики», «Чудо-соты»), освоение целого и части («Чудо-цветик», «Геоконт», «Шнур-затейник», «Прозрачный квадрат»).

Вторая группа — это игры, в которых ребенок решает логические задачи с использованием букв («Конструктор букв»), составляет слоги и слова («Теремки Воскобовича»), занимается словотворчеством («Яблонька», «Снеговик», «Ромашка»),

Третья группа — это игровые универсальные пособия («Коврограф "Ларчик"», «Игровизор»), Несмотря на различную направленность, все игры и пособия дают возможность участвовать в творческом процессе, который проявляется в придумывании и практическом воплощении различных образов, задач и действий.

Сказочная среда в виде Фиолетового Леса заполняется этими развивающими играми и пособиями в количестве, предназначенном для взаимодействия с подгруппой детейв 8—10 человек, зависит от возраста и этапа освоения игр детьми.

Содержание программы «Сказки Фиолетового Леса» представлено в виде **игровых ситуаций**, которые являются **организованной образовательной деятельностью детей и взрослых.** При ее организации взрослый говорит от лица автора- рассказчика и имени сказочного персонажа. Сказочные герои появляются в игровых ситуациях постепенно в течение всего учебного года. Взрослый и дети рассматривают и описывают нового персонажа, беседуют о нем. Характерные проявления героя предполагают использование различных методических приемов, например умный загадывает загадки, аккуратный сортирует, а легкомысленный допускает ошибки. Взрослый как участник игры предоставляет возможность детям 4—5 лет подумать и самостоятельно выполнить действия, решить задачу, ответить на вопрос. Такой подход способствует развитию у детей самостоятельности, проявлению творческих способностей, желания добиться результата.

Некоторые игровые ситуации выстроены таким образом, что ребенок может предложить свое решение, выбрать способы действий или придумать сюжетную линию. В этом случае взрослому приходится очень чутко улавливать настроение и желания детей, опираться на их возможности и способности и исходя из этого организовывать дальнейший ход игровой ситуации. Например: сказочные герои путешествуют по Ковровой Полянке и находят разные предметы, которые дети отгадывают и затем составляют. Количество отгаданных предметов будет зависеть от интереса детей к деятельности и их возможностей. Или персонаж выбирает подарки для друзей. Выбор за сказочного героя осуществляют дети, а взрослый использует предложенные детьми варианты для дальнейшего развития сюжета. Или сказочный герой загадывает желания. Дети придумывают их, и игровая ситуация выстраивается в зависимости от того, что предложат дети.

Сюжетная линия игровых ситуаций выстроена таким образом, что иногда познавательная деятельность заканчивается подвижной или хороводной игрой. Игровые действия — плавание на кораблике, езда на машине, полет на самолете — может сопровождать подходящая по содержанию музыка. В конце игровой ситуации взрослому желательно задать детям итоговый вопрос, который показывает, внимательно ли малыши слушали содержание игровой ситуации, что усвоили и запомнили, что понравилось или, наоборот, не понравилось.

Программа «Сказки Фиолетового Леса» разработана с учетом ФГОС ДО и направлена на освоение детьми задач образовательных областей «Познание», «Речевое развитие», «Социально – коммуникативное развитие» и др.

Примерная структура занятий:

Младшие группы.

- 1. Пальчиковая гимнастика.
- 2. Веселый счет. Игры-загадки.
- 3. Интеллектуальные игры.

Первый этап освоения игр.

Для детей младшей и средней группы применяются игры, которые развивают мелкую моторику рук, сенсорные и интеллектуальные способности. К примеру, игры В.В. Воскобовича «Фонарики», «Лепестки», Коврограф «Ларчик», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный). Эти игры - красочные и состоят из большого количества простых игровых заданий и упражнений.

Второй этап освоения игр.

На данном этапе дети осваивают игровые приемы, приобретают навыки конструирования. В большей степени вводятся игры, требующие интеллектуального напряжения, волевых усилий, концентрации внимания и памяти. К примеру, игры «Логоформочки - 3», «Волшебная восьмерка 2», «Квадрат Воскобовича», «Геоконт», «Логика и цифры», «Геометрический конструктор», «Чудо- соты », кораблик «Брызг-брызг».

Третий этап освоения игр.

На этом этапе большое внимание отводится развитию творчества и самостоятельности детей. Применяются, к примеру, игры: «Логоформочки - 5», «Волшебная восьмерка 2», Квадрат Восвобовича (четырехцветный), «Геоконт», «Сложи узор, «Логика и цифры», «Чудо-соты», кораблик «Брызг-брызг».

Перспективное планирование развития логико-математических способностей детей представлено по неделям.

2.2.Учебно-тематический план

Младший дошкольный возраст

Тема	Программные задачи:	Материалы:	Литература
	Октяб	брь	
1 неделя: Игровая ситуация	Развивать умение находить фигуры по	1. Игры «Логорифмочки» и	Т. Г. Харько Методика
«Как Крутик По и	цвету, придумывать на	«Лепестки» (по	познавательно-
гусеница Фифа	что похожа фигура,	количеству детей);	творческого
встретились»	составлять целое из частей, самостоятельно конструировать силуэт "цветок".	2. Персонажи Крутик По и Гусеница Фифа.	развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 82)
2 неделя: Игровая ситуация «Как черепашки прошли через пещеру»	Развивать умение находить фигуры по размеру, выкладывая из них ряд по цветам радуги, сравнивать по форме, составлять геометрические фигуры из двух частей.	1. Игры «Черепашки Пирамидки, Ларчик, Фонарики» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф"Ларчик"»; 3. Магнолик	Т. Г. Харько Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 85)
3 неделя: Игровая ситуация «Как квадрат и Магнолик играли»	Развивать умение группировать предметы по цвету, понимать пространственные характеристики "слева" и "справа", определять размер и решать простые задачи на изменение размера, складывать прямоугольник и треугольник путем сгибания квадрата пополам по горизонтали	1. Игры «Квадрат Воскобовича» (двуцветный) и «Фонарики»(по количеству детей); 2. Персонажи Магнолик	Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 83)
4 неделя:	и диагонали. Развивать умение	1.Игры «Чудо-крестики	Т. Г. Харько

Игровая ситуация	составлять силуэт	1» и «Чудо-соты 1»(по	Методика
«Как Пчелка Жужа	"пчелка" путем	т» и «чудо-соты т»(по количеству детей);	познавательно-
«Как пчелка жужа пришла в гости»	наложения деталей на	количеству детеи),	
пришла в гости»		2. Пособие	творческого
	схему, придумывать, на		развития
	что похоже игровое	«Коврограф"Ларчик"»;	дошкольников
	поле, складывать	3. Схема	«Сказки
	фигурку-головоломку из	пчелка;	фиолетового
	двух, четырех и пяти	4. Персонажи	леса»
	частей.	Магнолик, Жужа и	(стр 89)
		Галчонок Карчик.	
5 неделя:	Развивать умение	1. Игры «Чудо-цветик»	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	составлять целое из двух	и «Лепестки» (по	Методика
«Как у	частей, конструировать	количеству детей);	познавательно-
гусеницы Фифы	силуэт "шляпка" о		творческого
появилась новая	образцу, понимать	2 Пособие	развития
шляпка»	пространственные	«Коврограф"Ларчик"»;	дошкольников
	характеристики "слева",	3. Карточка со	«Сказки
	"справа", "центр",	знаком вопроса (3 шт);	фиолетового
	поддерживать беседу на	4. Схема шляпка;	леса»
	тему "Зачем нужна	5. Персонажи Гусеница	(стр 104)
	шляпка".	Фифа и Левочка	
		Долька.	
	Нояб		
6 неделя:	Развивать умения	1. Игры «Чудо-цветик»	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	называть количество от	(по количеству детей;	Методика (П. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1.
«Как девочка		2. Персонажи Девочка	познавательно-
* *	одного до четырех,	2. Персонажи девочка Долька.	
Долька считала	составлять целое из	долька.	творческого
лепестки»	двух, трех, четырех частей		развития
	частей		дошкольников
			«Сказки
			фиолетового
			леса»
	7	1 11 1	(стр 101)
7 неделя:	Развивать умение	1. Игры «Кораблик	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	определять высоту	Плюх-Плюх» и	Методика
«Как кораблик	предметов, понимать	«Черепашки»-	познавательно-
Плюх-Плюх	пространственные	Пирамидки (по	творческого
путешествовал»	характеристики "справа	количеству детей;	развития
	налево", находить	2.Гусь и Лягушки.	дошкольников
	фигуры по цвету и		«Сказки
	размеру, сравнивать		фиолетового
	предметы по цвету.		леса»
			(стр 107)
8 неделя:	Развивать умения	1.Игра «Лепестки» (по	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	находить фигуры по	количеству детей);	Методика
«Как Лопушок	цвету, составлять из них	2. Пособие	познавательно-
помог Гусенице	горизонтальный ряд,	«Коврограф"Ларчик"»	творческого
Фифе»	называть на что похожа	и разноцветные	развития
•	фигура, определять	веревочки;	дошкольников
	длину предметов, видеть	3. Персонажи Лопушок	«Сказки
	в простой ситуации	и Гусеница Фифа.	фиолетового
	проблему и решать ее.	J	леса»
	The entering in pointain co.		(стр 111)
			(*1P 111 <i>)</i>

0	Deserve	1 1/	т г У
9 неделя:	Развивать умение	1. Игра «Чудо-крестики	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	сортировать фигуры по	1» и Квадрат	Методика
«Как лягушки и Гусь	форме и называть их,	Воскобовича	познавательно-
гостили на Чудо-	составлять силуэт	(двуцветный)по	творческого
островах»	"бабочка" по образцу	количеству детей;	развития
	складывать фигуру	2. Схема бабочка;	дошкольников
	"мышка" за счет	3. Персонажи Китенок	«Сказки
	перемещения частей в	Тимошка. Краб Крабыч,	фиолетового
	пространстве.	Гусь и Лягушки.	леса»
			(стр 108)
	Декаб	рь	
10 неделя:	Развивать умение	1. Игра «Кораблик	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	составлять силуэт	Плюх-Плюх»;	Методика
«Как пчелка Жужа	"медвежонок" путем	2. «Чудо-соты» 1 и	познавательно-
получила подарок »	наложения частей на	«Лепестки», схема	творческого
	схему , понимать	медвежонок(по	развития
	пространственную	количеству детей);	дошкольников
	характеристику	3. Пособие	«Сказки
	"справа", определить	«Разноцветные	фиолетового
	длину предметов,	веревочки";	леса»
	составлять целое из	4. Персонажи Пчелка	(стр 114)
	частей.	Жужа и Гусеница	(0 1p 11 1)
		Фифа.	
11 неделя:	Развивать умение	1.Игры «Чудо-цветик»	Т. Г. Харько
Игровая	составлять силуэты	и «Квадрат	Методика
ситуация«Как	"елочка" по образцу,	Воскобовича»	познавательно-
Девочка Долька	сравнивать их по высоте	(двухцветный) (по	творческого
готовилась к	и ширине, складывать	количеству детей);	развития
новому году»	"конфету" путем	2.Схема «елочка»;	дошкольников
повому году»	перемещения частей в	6. Девочка	«Сказки
	пространстве.	Долька.	фиолетового
	пространстве.	долька.	деса»
			(стр 116)
12 неделя:	Развивать умение	1. Игры «Фнарики»,	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	группировать фигуры по	схема "башенка"(по	Методика Методика
«Как Лопушок и		количеству детей);	познавательно-
Как лопушок и Гусеница Фифа		количеству детеи),	
		2. Пособие	творческого
украшали новогоднюю елку»	1		развития
повогоднюю слку»		«Фонарики» "Ларчик",«Каврограф"	дошкольников «Сказки
	схему, делать аппликацию	Ларчик ,«Каврограф Ларчк», «Разноцветные	
	· ·	-	фиолетового
	геометрических фигур,	веревочки»; 3.Лист с	леса» (amp 117)
	придумывать, на что		(стр 117)
	похожи фигуры	изображениями корзин;	
		4. Персонажи Гусеница	
13 неделя:	Развивать умения	Фифа и Лопушок. 1.Игры «Квадрат	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	находить фигуры по	1.игры «квадраг Воскобовича»	1.1. Дарько Методика
игровая ситуация «Как Китенок	форме, составлять целое	оскооовича» (двухцветный) и «Чудо-	познавательно-
Тимоша и	из двух частей,	крестики 2» (по	творческого
Медвежонок	понимать	крестики 2% (по количеству детей),	развития
Мишик	пространственные	«Чудо-крестики 2	развития дошкольников
	характеристики	«чудо-крестики 2 "Ларчик"»;	«Сказки
подготовили		*	
елочные игрушки»	«посередине»,«слева»,«с	2. Игры по выбору	фиолетового

	права», составлять	детей;	леса»	
	силуэт «маска» по	3. Пособие	(стр 120)	
	схеме, придумывать и	«Коврограф"Ларчик"»;	(*15 12*)	
	конструировать силуэт			
	«елочная игрушка»,	4. Персонаж		
	рассказывать о нем.	Гусеница Фифа.		
14 неделя:	Развивать сортировать	1. Игры «Фонарики», и	Т. Г. Харько	
Игровая ситуация	фигуры по размеру,	«Черепашки	Методика	
«Как праздновали	выкладывать из них	"Пирамидка"», схема	познавательно-	
Новый год в	горизонтальные ряды по	«клоун» (по количеству	творческого	
Цифроцирке»	цветам радуги,	детей);	развития	
	составлять силуэт	2. Пособие «Черепашки	дошкольников	
	«клоун» путем	"Ларчик"»	«Сказки	
	наложения частей на	«Коврограф"Ларчик"»;	фиолетового	
	схему. беседовать на		леса»	
	тему «Клоун».	3 Персонажи Магнолик	(стр 123)	
		(пособие «Забавные		
	_	цифры»)		
1.5	Янва			
15 неделя:	Развивать умение	1. Игры	Т. Г. Харько	
Игровая ситуация	определять количество	«Математические	Методика	
«Как зверята	предметов в пределах	корзинки 5», «Квадрат	познавательно-	
готовили свои	пяти, складывать фигуру	Воскобовича»	творческого	
корзинки».	"мышка" за счет	(двуцветный), (по	развития	
	перемещения частей в	количеству детей); 2. Пособие	дошкольников «Сказки	
	пространстве.	2. Пособие «Коврограф "Ларчик"»,	«Сказки фиолетового	
		«Коврограф Ларчик», «Забавные цифры».	фиолетового леса»	
		«Заоавные цифры».	(стр 124)	
16 неделя:	Развивать умения	1. Игры «Геоконт	Т. Г. Харько	
Игровая ситуация	конструировать контуры	Малыш», «Фонарики»	Методика — — — — — — — — — — — — — — — — — — —	
«Как Магнолик	геометрических фигур	(по количеству детей);	познавательно-	
превратил фигуры в	разного размера,	2. Пособие	творческого	
ДОМ»	сравнивать фигуры по	«Геоконт Великан»;	развития	
	форме и размеру,	,	дошкольников	
	составлять силуэт	3. Схема «дом».	«Сказки	
	"домик", не используя	4. Персонажи Паучок и	фиолетового	
	прием наложения	Магнолик	леса»	
	деталей на схему,		(стр 130)	
	придумывать, на что			
	похоже изображение.			
17 неделя:	Учить составлять силуэт	1. Игры «Чудо-соты 1»	Т. Г. Харько	
Игровая ситуация	"чайник" по схеме,	и «Квадрат	Методика	
«Как Гусеница Фифа	анализировать его,	Воскобовича»	познавательно-	
подарила Лопушку	называть части,	(двухцветный) «Чудо-	творческого	
чайник»	беседовать о их	соты"Ларчик"», схема	развития	
	назначении, складывать	«чайник» (по	дошкольников	
	фигуры "конфета" и	количеству детей);	«Сказки	
	"шоколадка" путем	2. Пособие	фиолетового	
	перемещения частей в	«Коврограф"Ларчик"»; 3. Персонажи Гусеница	леса» (стр 132)	
	пространстве.	Фифа и лопушок.	(CIP 132)	
	Δ	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		
Февраль				

18 неделя:	Развивать умения	1. Игры «Квадрат	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	составлять фигуры-	Воскобовича»	Методика
«Как Медвежонок		двухцветный), «Чудо-	· ·
* *	головоломки,	, ,	познавательно-
Мишик искал	накладывая их друг на	соты 1» (по количеству	творческого
друзей.»	друга по определенному	детей);	развития
	алгоритму (количество	2. Медвежонок Мишик,	дошкольников
	частей), отгадывать	Галчонок Карчик,	«Сказки
	загадки, складывать	Китенок Тимошка,	фиолетового
	фигуру "ежик" за счет	Краб Крабыч.	леса»
	перемещения частей в		(стр 137)
	пространстве.		
19 неделя:	Развивать умение	1. Игры «Геоконт	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	конструировать контур	Малыш» и «Фонарики»	Методика
«Как Паучок	геометрической фигуры	(по количеству детей);	познавательно-
превратил	по образцу, называть ее,	2. Пособие	творческого
прямоугольник в	трансформировать	«Коврограф"Ларчик"»,	развития
лодочку.»	прямоугольник в контур	«Геоконт Великан»,	дошкольников
	"лодочка",	«Фонарики "Ларчик"»	«Сказки
	самостоятельно	3. Паучок и Магнолик,	фиолетового
	придумывать и	пособие «Забавные	леса»
	составлять из частей	цифры».	(стр 143)
	силуэт "Кораблик".	Z 472277	(GIP 1 10)
20 неделя:	Развивать умение	1. Игры «Чудо-соты 1»	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	сравнивать предметы по	и «Квадрат	Методика
«Как лягушки	высоте, складывать	Воскобовича»	познавательно-
изучали морскую		(двухцветный) (по	
	фигуру "конфета" и "конверт" путем	количеству детей);	творческого развития
науку.»	1		*
	перемещения частей в	2. Пособие «Коврограф	дошкольников «Сказки
	пространстве,	"Ларчик"»;	
	тренировать мелкую	3. Персонажи Медвежонок Мишик,	фиолетового
	моторику рук.		леса»
		Галчонок Каррчик,	(стр 144)
		Краб Крабыч, Китёнок	
		Тимошка и Пчёлка	
A4 TY	D.	Жужа.	T T X
21 неделя:Игровая	Развивать умение	1. Игра «Квадрат	Т. Г. Харько
ситуация «Как	складывать фигуры	Воскобовича»	Методика
письмо Лягушат	"конфета", "конверт",	(двухцветный) и	познавательно-
нашло своего	"лодочка" путем	«Чудо-соты 1» (по	творческого
адресата.»	перемещения частей в	количеству детей);	развития
	пространстве,	2. Схема «лягушка»;	дошкольников
	составлять силуэт		«Сказки
	"лягушка" путем		фиолетового
	наложения частей на		леса»
	схему.		(стр 148)
	Map		
22 неделя:	Развивать умения	1. Игры «Фонарики»	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	придумывать названия	(по количеству детей)	Методика
«Как Гусеница	цветку, определять	«Фонарики "Ларчик"»;	познавательно-
Фифа съела	части растения,	2. Пособие	творческого
подарок»	находить	«Коврограф"Ларчик"»,	развития
	геометрические фигуры	«Разноцветные	дошкольников
	по цвету, размеру и	верёвочки»,;	«Сказки
	форме, считать и	3. Персонажи Гусеница	фиолетового
		<u> </u>	-

	называть количество	Фифа, Лопушок.	леса»
	предметов.		(стр 151)
23 неделя:	Развивать умения	1. Игра «Чудо-соты 1»,	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	придумывать, на что	схема "пчелка" (по	Методика
«Как друзья	похожи геометрические	количеству детей);	познавательно-
готовили подарок	фигуры, сравнивать два	2.Игры «Чудо-	творческого
Пчелке Жуже»	простых силуэта и	соты"Ларчик"», пособие «Каврограф	развития
	называть одинаковую часть, составлять силуэт	пособие «каврограф "Ларчик"», «Фонарик	дошкольников «Сказки
	"пчелка" путем	"Ларчик"»;	фиолетового
	наложения деталей на	3. Персонажи	леса»
	схему.	Медвежонок Мишик,	(стр 154)
		Галчонок Карчик,	, •
		Китенок Тимошка,	
		Краб Крабыч.	
24 неделя:	Развивать умения	1. Игры «Шнур -	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	складывать фигуру	затейник» и «Квадрат	Методика
«Как Магнолик	"Звездочка" за счет	Воскобовича»	познавательно-
увидел звезды»	перемещения частей в	(двухцветный), «Чудо- цветик» (по количеству	творческого развития
	пространстве, самостоятельно	детей);	развития дошкольников
	придумывать силуэт	2. Магнолик,	«Сказки
	"звездочка" и составлять	пособие«Забавные	фиолетового
	его из частей,	цифры» .	леса»
	тренировать	11	(стр 158)
	координацию «глаз -		
	рука» и мелкую		
	моторику рук,		
	беседовать на		
25 worderge	предложенные темы. Развивать умения	1. Игры «Кораблик	Т Г Уоргио
25 неделя: Игровая ситуация	Развивать умения группировать предметы	т. игры «кораолик "Плюх-Плюх"»,«Чудо-	Т. Г. Харько Методика
«Как Лягушки	по цвету, определять	соты 1» (по количеству	познавательно-
наводили	высоту предметов,	детей);	творческого
порядок»	понимать	2. Схемы	развития
	пространственные	«ведро», «швабра», «ваза	дошкольников
	характеристики «вверх»	»;	«Сказки
	и «вниз»; тренировать	4. Персонаж Гусь и	фиолетового
	мелкую моторику рук,	Лягушки.	леса»
	называть инструмент, необходимый для мытья		(стр 164)
	пола, составлять		
	силуэты по схеме.		
	Апре.	ЛЬ	<u> </u>
26 неделя:	Развивать умения	1. Игры «Прозрачная	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	сортировать предметы	цифра» и «Геоконт	Методика
«Как Магнолик	по цвету, придумывать и	Малыш» (по	познавательно-
готовился к	самостоятельно	количеству детей);	творческого
репетиции фокуса»	конструировать контур	2. Пособие	развития
	«сундук», называть его	«Коврограф"Ларчик"»,	дошкольников
	форму и материал.	«Цветные квадраты»; 3. Персонажи	«Сказки фиолетового
		Магнолик.	фиолетового леса»
		1.1mi iloviiii.	(стр 167)
	l		(317 107)

Игровая ситуация «Как Фифа и Лопушок развлекали гостей» развлекали гостей развлека гусеница фифа, Лопушок. 1. Игры «Проэрачная познавательно- поранеству детей); развлека познавательно- порасаж (стр 172) Т. Г. Харько методика познавательно- порасажи Гусеница фифа, Лопушок. Т. Г. Харько методика познавательно- порасажи познавательно- порасажи сказки фимолетового развития дошкольников мекари участва познавательно- порасажи сказки фимолетового развития познавательно- порасажи сказки фимолетового развития познавательно- порасажи сказки фимолетового развития познаватель	27	Развивать умения	1. Игры «Черепашки	Т Г Уаргио
Пространственные карактеристики «левый верхний» и «левый няжний» правильно называть детенышей животных, «выпшвать» контуры геометрических фигур, видеть разные образы в одной и той же фигуре, называть их . 28 неделя:		J		_
Характеристики «левый развлекали гостей» каркий» и «левый верхний» и «левый нижний», правильно называть детенышей животных, «вышивать» контуры геометрических фигур, видеть разные образы в одной и той же фигуре, называть их. Развивать умения составлять пифру «два» путсм наложения частей на трафарет, называть и составлять из двух частей разные силуэты, называть и реставлять и поставлять из двух частей разные силуэты, называть и реставлять предметов, придумывать о них. 1. Игры «Прозрачная пифра» и «Чудо-соты 1» (по количеству дабка участей разные силуэты, называть и реставлять из двух частей разные силуэты, называть и реставлять предметы по цвету, понимать пространственные кораблика пригласила Дольку в гости» Развивать умения наложения, трепировать мелкую моторику пальцев и кисти. 1. Игры Кораблик частей путем наложения, трепировать мелкую моторику пальцев и кисти. 1. Игры Кораблик частей путем наложения, трепировать мелкую моторику пальцев и кисти. 1. Игры Кораблик частей путем наложения, трепировать мелкую моторику пальцев и кисти. 1. Игры Кораблик частей путем частей путем частей путем частей путем наложения, трепировать мелкую моторику пальцев и кисти. 1. Игры Кораблик частей путем наложения, трепировать мелкую моторику пальцев и кисти. 1. Игры Кораблик частей поставательно-творческого творческого творческого детик», «Фонарики» (по количеству детей); 2. Пессобие «Сказки фиолетового песа» (стр 174) 1. Игры Кораблик частей потока и «Чудо-прафика» (по количеству детей); 2. Пособие частем (по количеству дет				* *
развлекали гостей» верхний» и «левый нижний», правильно называть детеньшей животных, «вышивать» контуры геометрических фигур, видеть разные образы в одной и той же фигуре, называть их . 28 педеля: Игровая ситуация «Как Магнолик репетировал новый фокус» придумывать количество предметов, придумывать и поставлять из двух частей разные силуэты, называть и поставлять предметы	_		`	
Ніжний», правильно называть детеньшей животных, «вышивать» контуры геометрических фигур, видеть разные образы в одной и той же фигуре, называть их. 28 неделя:				-
Называть детенышей животных, «выпивать» контуры геометрических фигур, видеть разные образы в одной и той же фигуре, называть их Развивать умения путем наложения частей предметов, называть и рассказывать количество предметов, называть и рассказывать о пих. Развивать умения составлять цифру «два» придумывать и составлять цифру «два» придумывать и составлять из двух частей разные силуэты, называть и рассказывать о пих. Развивать умения стей протранетвенные хораблика пространетвенные кораблика пространетвенные кораблика пространетвенные кораблика пространетвенные макка Девочка долька плавала на кораблике «Верхний», апторитм действия и выполнять (по количеству детей); 2. Персонажи Магнолик и Зайка-укротирель (пособие«Забавные пространетвенные характеристики «верхний», «пижний», долька і путем наложения, тренировать мелкую моторику пальцев и кисти. Т. Г. Харько методика познавательнотового деса» (стр 177) 30 неделя: Развивать умения понимать пространетвенную характеристику «верхний», апгоритм действия и выполнять (по количеству детей); 2. Персонажи Гусь и датей путем наложения, тренировать мелкую моторику пальцев и кисти. Т. Г. Харько методика познавательнотового деса» (стр 177) 30 неделя: Развивать умения понимать пространетвенную характеристику «верхний», апгоритм действия и выполнять (по количеству детей); 2. Пособие (стр 177) 30 неделя: Развивать умения понимать поставать понимать п	развлекали гостеи»	•		-
животных, «вышивать» контуры, видеть разные образы в одной и той же фигуре, называть их. 28 неделя: Игровая ситуация «Как Магнолик репетировал новый фокус» Развивать умения путем наложения частей на трафарет, называть и и составлять шфру «два» прилумывать и составлять и дастей разные силуэты, называть и рассказывать о пих. 29 неделя: Игровая ситуация «Как команда кортамная пригуменная по цвету, понимать пространственные кораблика пригласила Дольку в гости» Развивать умения сортировать мерхний», «нижний», составлять цароо из частей путем наложения, тренировать мелкую моторику пальцев и кисти. 30 неделя: Игровая ситуация «Как команда кораблика пригуменная пространственные пространственные кораблика понимать пространственную далька и дастей путем наложения, тренировать мелкую моторику пальцев и кисти. 30 неделя: Игровая ситуация «Как Девочка долька плавала на кораблике» Игровая ситуация «Как Девочка долька плавала на кораблике» Игровая ситуация «Как Девочка долька плавала на кораблик» действия и выполнять количеству детей); 2. Пособие «Каврограф"Ларчик"».		• •		
Контуры геометрических фигур, видеть разные образы в одной и той же фигуре, называть их Развивать их Путры «Провая ситуация «Как Магнолик репетировал новый фокус» Развивать и дествия и детей разные силуэты, называть и настей разные силуэты, называть о них. Путры кораблика пространственные характеристики «Верхий», «пижний», детей); 2. Персонажи Магнолик и зайка-укротирель (пособие«Забавные пространственные характеристики «Верхий», «пижний», детей); 2. Персонажи Магнолик и зайка-укротирель (пособие«Забавные пространственные характеристики «Плюх-Плюх» и «Чудо-пречекого развития долька и потранственную понимать пространственную понимать пространственную понимать пространственную характеристики (Проза ситуация «Как Девочка пространственную характеристики «Верхий», алгориты действия и выполнять «Каврограф"Ларчик"». дошкольников познавательно-познавате				
Теомстрических фигур, видеть разные образы в одной и той же фигуре, называть их.		·		*
Видетъ разные образы в одной и той же фигуре, называть их . Развивать умения (тровая ситуация «Как Магнолик репетировал новый фокус» Придумывать и тоставлять предметов, придумывать и составлять и тоставлять и и выполнять и и выполнять и и бать и и выполнять и и бать и и выполнять и и бать и и и и и и и и и и и и и и и и и и и			Фифа, Лопушок.	
Одной и той же фигуре, называть их .				(стр 172)
Называть их . Развивать умения (составлять цифру «два» (пифра» и «Чудо-соты познавательно-претитровал новый фокус» Называть и составлять из двух частей разные силуэты, называть и рассказывать о них. Развивать умения (пособие«Забавные придумывать и рассказывать о них. Развивать умения (пособие«Забавные пространственные кораблика пространственные кораблика познавательно-пространственные кораблика пространственные кораблика познавательно-пространственные кораблика пространственные кораблика познавательно-пространственные кораблика поднавательно-пространственные кораблика поднавательно-пространственные кораблика поднавательно-пространственные дальнев и кисти. 1. Игры Кораблик (Плюх-Плюх» и «Чудо-празвития дошкольников (Сказки фиолетового леса» (стр 177) Претику (по количеству поднавательно-пространственную понимать мелкую моторику пальцев и кисти. 1. Игры Кораблик (Плюх-Плюх» и «Чудо-пространственную понимать пространственную понимать мелкую моторику пальцев и кисти. 1. Игры Кораблик (Плюх-Плюх» и «Чудо-пространственную пространственную понимать и кораблик (Плюх-Плюх» и «Чудо-пространственную понимать и кораблик» (По количеству детей); 2. Пособие празвития дошкольников (По количеству детей); 2. Пособие (Каврограф"Ларчик"». 1. Игры Кораблик (Плюх-Плюх» и «Чудо-празвития познавательно-пространственную (по количеству детей); 2. Пособие (Каврограф"Ларчик"». 1. Игры Кораблик (Плюх-Плюх» и «Чудо-празвития познавательно-пространственную (по количеству детей); 2. Пособие (Каврограф"Ларчик"». 1. Игры Кораблик (Плюх-Плюх» и «Чудо-празвития познавательно-познавательно				
Развивать умения составлять цифру «два» путем наложения частей разные силуэты, называть и рассказывать о них. 29 неделя: Игровая ситуация «Как сортировать предметов, придумывать и рассказывать о них. 29 неделя: Игровая ситуация «Как команда кораблика пригласила Дольку в гости» В тости» Развивать умения сортировать предметы пространственные пригласила Дольку в гости» Развивать умения сортировать предметы по цвету, понимать пространственные пространственные частей путем наложения, тренировать мелкую моторику пальцев и кисти. В тости» Развивать умения сортировать предметы по цвету, понимать пространственные частей путем наложения, тренировать мелкую моторику пальцев и кисти. В тости от пространственную далька плавала на кораблике» Развивать умения понимать понимать пространственную частей путем наложения, тренировать мелкую моторику пальцев и кисти. В тости от тостовноство пространственную частей путем на понимать пространственную понимать понима понимать понима понима понима понима понима понима				
Игровая ситуация «Как Магнолик репетировал новый фокус» составлять цифру «два» путем наложения частей на трафарет, называть количество предметов, придумывать и доставлять из двух частей разные силуэты, называть и рассказывать о них. цифра» и «Чудо-соты детей); Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 174) 29 неделя: Игровая ситуация «Как команда кораблика пригласила Дольку в гости» Развивать пространственные «верхний», «нижний», составлять целое из частей путем наложения, тренировать мелкую моторику пальцев и кисти. 1. Игры Кораблик АПлюх-Плюх» и «Чудо- цветик» (по количеству детей); Т. Г. Харько Методика познавательно- творческого леса» (стр 174) 30 неделя: Игровая ситуация «Как Девочка Долька плавала на кораблике» Развивать понимать понимать понимать мелкую моторику пальцев и кисти. 1. Игры Кораблик «Плюх-Плюх» и «Чудо- цеса» (стр 177) Т. Г. Харько Методика познавательно- творческого познавательно- познавательно- познавательно- познавательно- познавательно- творческого творческого творческого творческого творческого творческого творческого творческого творческого творческого творческого развития «Каврограф"Ларчик"».				
«Как Магнолик репетировал новый фокус» путем наложения частей количество предметов, придумывать и составлять из двух частей разные силуэты, называть о них. 1» (по количеству детей); познавательно- творческого развития 29 неделя: Развивать о них. умения сортировать предметы по цвету, понимать пространственные кораблика 1. Игры Кораблик «Плюх-Плюх» и «Чудо- цветик» (по количеству детей); Т. Г. Харько Методика пространственные кораблика «верхний», «нижний», составлять целое из частей путем наложения, тренировать мелкую моторику пальцев и кисти. Детей); Т. Г. Харько Методика 30 неделя: Развивать умения пространственную мелкую моторику пальцев и кисти. 1. Игры Кораблик «Плюх-Плюх» и «Чудо- долька. творческого развития долька. 30 неделя: Развивать умения понимать пространственную «Как Девочка долька плавала на кораблике» 1. Игры Кораблик «Плюх-Плюх» и «Чудо- пеству, «Фонарики» познавательно- творческого пространственную познавательно- творческого пространственную «Каврограф"Ларчик"». Т. Г. Харько Методика «Сказки фиолетового познавательно- творческого познавательно- творческого развития		3		-
репетировал новый фокус» Количество предметов, придумывать и составлять из двух частей разные силуэты, называть о них. 29 неделя: Игровая ситуация «Как команда пространственные пространственные пространственные пространственные пространственные пространовать и делое из частей путем наложения, тренировать мелкую моторику пальцев и кисти. 30 неделя: Игровая ситуация «Как Девочка долька провал ка Девочка долька пространственную «Как Девочка долька» (жак девочка действия и выполнять кораблике» 1. Игры Кораблик (поколичеству пособие «Забавные пространственные пространственные дети»). 1. Игры Кораблик (поколичеству понимать престраную познавательно-поз		± ± •		Методика
фокус»	«Как Магнолик	•	`	познавательно-
придумывать из двух частей разные силуэты, называть и рассказывать о них. 29 неделя: Игровая ситуация «Как команда кораблика пригласила Дольку в гости» В гости» В гости» Развивать умения сортировать предметы пространственные характеристики «верхний», «нижний», составлять целое из частей путем наложения, тренировать мелкую моторику пальцев и кисти. Зо неделя: Развивать умения сортировать предметы пространственные детей); творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 174) Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового наложения, тренировать мелкую моторику пальцев и кисти. Зо неделя: Игровая ситуация «Как Девочка пространственную детей»; творческого развития долька плавала на карактеристику «верхний», алгоритм действия и выполнять «Каврограф"Ларчик"». дошкольников		на трафарет, называть	, ·	творческого
составлять из двух частей разные силуэты, называть о них. 29 неделя: Игровая ситуация «Как команда кораблика пространственные детоти» В гости» Развивать умения по цвету, понимать пространственные характеристики «верхний», «нижний», составлять целое из частей путем наложения, тренировать мелкую моторику пальцев и кисти. З0 неделя: Игровая ситуация «Как Соманда кораблика по цвету, понимать пространственные детой; 2. Персонажи Гусь и Лягушки, Девочка долька . З0 неделя: Игровая ситуация «Как Девочка познавать умения познавать понимать пространственную понимать пространственную цветик» (по количеству детей); 2. Персонажи Гусь и Лягушки, Девочка долька . Зо неделя: Игровая ситуация «Как Девочка пространственную цветик», «Фонарики» познавательно-пространственную чвыполнять «Как Девочка действия и выполнять «Как рограф"Ларчик"».	фокус»	1		*
частей разные силуэты, называть и рассказывать о них. 29 неделя: Игровая ситуация «Как команда кораблика пригласила Дольку в гости» 30 неделя: Игровая ситуация «Как Девочка Долька плавала на кораблике» и частей разные силуэты, нифры»). 1. Игры Кораблик «Плюх-Плюх» и «Чудо- методика познавательно- поз		придумывать и		дошкольников
Называть и рассказывать о них. Леса» (стр 174)		•	`	«Сказки
29 неделя: Развивать умения (Стр 174) 1. Игры Кораблик Т. Г. Харько (Плюх-Плюх» и «Чудо- познавательно-пространственные пространственные пространственные из частей путем наложения, тренировать мелкую пальцев и кисти. 1. Игры Кораблик (Плюх-Плюх» и «Чудо-познавательно-познав		частей разные силуэты,	цифры»).	фиолетового
Развивать умения игровая ситуация сортировать предметы кораблика по цвету, понимать пространственные пространственные пространственные из пригласила Дольку в гости» и «Верхний», «нижний», составлять целое из частей путем наложения, тренировать мелкую моторику пальцев и кисти. 30 неделя: Развивать умения Игровая ситуация «Как Девочка пространственную истовая ситуация кораблике» из пространственную детей); 2. Персонажи Гусь и дошкольников из долька . «Сказки фиолетового леса» (стр 177) 1. Игры Кораблик Т. Г. Харько Методика познавательно- пространственную цветик» (по количеству и «Чудоцкоть понимать истовать и понимать истовать и понимать истовать и пространственную пространственную израка плавала на кораблике» (по количеству детей); 2. Пособие «Каврограф"Ларчик"». дошкольников		называть и рассказывать		леса»
Игровая ситуация «Как команда «Как команда кораблика пространственные кораблика пространственные пространственные и детей); инимать детей); творческого развития дошкольников и детей); творческого развития дошкольников и детей); творческого развития дошкольников и детей); детей); творческого развития дошкольников и детей); дете		о них.		(стр 174)
«Как команда кораблика пространственные пространственные пригласила Дольку в гости» по цвету, понимать пространственные детей); детей); творческого развития дошкольников дошкольников дошкольников долька . в гости» «верхний», «нижний», составлять целое из частей путем наложения, тренировать мелкую моторику пальцев и кисти. Долька . «Сказки фиолетового леса» (стр 177) 30 неделя: Развивать умения «Как Девочка понимать понимать понимать кораблике» 1. Игры Кораблик «Плюх-Плюх» и «Чудо- цветик», «Фонарики» познавательно- творческого развития действия и выполнять «Каврограф"Ларчик"». Т. Г. Харько методика познавательно- творческого развития дошкольников	29 неделя:	Развивать умения	1. Игры Кораблик	Т. Г. Харько
кораблика пригласила Дольку в гости» пространственные характеристики «верхний», «нижний», составлять целое из частей путем наложения, тренировать мелкую моторику пальцев и кисти. долька . Творческого развития дошкольников долька . 30 неделя: Игровая ситуация «Как Девочка и Как Девочка долька плавала на кораблике» Развивать умения понимать пространственную действия и выполнять (по количеству детей); действия и выполнять (Каврограф"Ларчик"». Т. Г. Харько детик», «Фонарики» познавательно-творческого развития дошкольников	Игровая ситуация	сортировать предметы		Методика
пригласила Дольку в гости» характеристики «верхний», «нижний», составлять целое из частей путем наложения, тренировать мелкую моторику пальцев и кисти. Долька . «Сказки фиолетового леса» (стр 177) 30 неделя: Развивать умения «Плюх-Плюх» и «Чудо- пространственную «Как Девочка пространственную жарактеристику «верхний», алгоритм действия и выполнять «Каврограф"Ларчик"». 1. Игры Кораблик «Плюх-Плюх» и «Чудо- познавательно- творческого развития дошкольников	«Как команда	по цвету, понимать	цветик» (по количеству	познавательно-
в гости»«верхний», «нижний», составлять целое из частей путем наложения, тренировать мелкую моторику пальцев и кисти.Долька .«Сказки фиолетового леса» (стр 177)30 неделя:Развивать умения «Как Девочка Пространственную кораблике»1. Игры Кораблик «Плюх-Плюх» и «Чудо- цветик», «Фонарики» (по количеству детей); (по количеству детей); 2. Пособие «Каврограф"Ларчик"».Т. Г. Харько методика познавательно- творческого развития дошкольников	кораблика	пространственные	детей);	творческого
в гости»«верхний», «нижний», составлять целое из частей путем наложения, тренировать мелкую моторику пальцев и кисти.Долька .«Сказки фиолетового леса» (стр 177)30 неделя:Развивать умения «Как Девочка Пространственную кораблике»1. Игры Кораблик «Плюх-Плюх» и «Чудо- цветик», «Фонарики» (по количеству детей); (по количеству детей); 2. Пособие «Каврограф"Ларчик"».Т. Г. Харько методика познавательно- творческого развития дошкольников	пригласила Дольку	характеристики	2. Персонажи Гусь и	развития
частей путем наложения, тренировать мелкую моторику пальцев и кисти. 30 неделя: Игровая ситуация «Как Девочка Долька плавала на кораблике» ———————————————————————————————————		«верхний», «нижний»,		дошкольников
наложения, тренировать мелкую моторику пальцев и кисти. 30 неделя: Игровая ситуация «Как Девочка пространственную долька плавала на кораблике» индерийний и выполнять индерийний выполнять индерийний выполнять индерийний выполнять индерийнийний выполнять индерийнийний выполнять индерийнийний выполнять индерийнийний выполнять индерийнийний выполнять индерийнийний выполнять индерифизация выполнять индерийнийний выполнять индерийнийний выполнять индерийнийний выполнять индерийнийний выполнять индерийнийнийнийний выполнять индерийнийнийний выполнять индерийнийнийнийнийнийнийнийнийнийнийнийнийни		составлять целое из	долька .	«Сказки
мелкую моторику пальцев и кисти. 30 неделя: Развивать умения Понимать (Плюх-Плюх» и «Чудо- Методика понимать (Плюх-Плюх» и «Фонарики» познавательно- характеристику (по количеству детей); творческого кораблике» (Как Девочка и выполнять (Каврограф"Ларчик"». дошкольников		частей путем		фиолетового
пальцев и кисти. 30 неделя: Развивать умения игровая ситуация «Как Девочка Пространственную долька плавала на кораблике» 1. Игры Кораблик «Плюх-Плюх» и «Чудо- цветик», «Фонарики» познавательно- пространственную цветик», «Фонарики» познавательно- по количеству детей); творческого развития действия и выполнять «Каврограф"Ларчик"».		наложения, тренировать		леса»
пальцев и кисти. 30 неделя: Развивать умения Игровая ситуация «Как Девочка Пространственную долька плавала на кораблике» 1. Игры Кораблик «Плюх-Плюх» и «Чудометодика познавательно- цветик», «Фонарики» познавательно- (по количеству детей); творческого развития действия и выполнять «Каврограф"Ларчик"».		мелкую моторику		(стр 177)
Игровая ситуация «Как Девочка пространственную долька плавала на кораблике» понимать пространственную характеристику «Верхний», алгоритм действия и выполнять «Каврограф"Ларчик"». Методика познавательно- познавательно- творческого развития дошкольников				, -
Игровая ситуация «Как Девочка пространственную долька плавала на кораблике» понимать пространственную характеристику «Верхний», алгоритм действия и выполнять «Каврограф"Ларчик"». Методика познавательно- познавательно- творческого развития дошкольников	30 неделя:	Развивать умения	1. Игры Кораблик	Т. Г. Харько
«Как Девочка пространственную цветик», «Фонарики» познавательно- Долька плавала на кораблике» «верхний», алгоритм действия и выполнять 2. Пособие «Каврограф"Ларчик"». развития дошкольников		<u>*</u>	«Плюх-Плюх» и «Чудо-	
Долька плавала на кораблике» характеристику «верхний», алгоритм действия и выполнять (по количеству детей); 2. Пособие «Каврограф"Ларчик"». творческого развития дошкольников		пространственную	цветик», «Фонарики»	познавательно-
кораблике» «верхний», алгоритм действия и выполнять «Каврограф"Ларчик"». дошкольников				
действия и выполнять «Каврограф"Ларчик"». дошкольников				-
		действия и выполнять	«Каврограф"Ларчик"».	дошкольников
ere, coeraminin emilyer returne exempt wholekan, we kaskin		его, составлять силуэт	четыре схемы «рыбка»;	«Сказки
«рыбка»по образцу, 3.Персонажи Крутик фиолетового		«рыбка»по образцу,		фиолетового
придумывать названия По и Краб Крабыч. леса»		придумывать названия	По и Краб Крабыч.	леса»
рыбкам. (стр 179)		рыбкам.		(стр 179)
Май		Mai	í	
31 неделя: Развивать умения 1. Игры Т. Г. Харько	31 неделя:	Развивать умения	1. Игры	Т. Г. Харько
Игровая ситуация отсчитывать заданное «Математические Методика	Игровая ситуация	отсчитывать заданное	«Математические	Методика
«Как ежик помог количество предметов, корзинки 5», «Квадрат познавательно-	«Как ежик помог	количество предметов,		познавательно-
зверятам» называть недостающее Воскобовича» (по творческого	зверятам»	называть недостающее	Воскобовича» (по	творческого
количество до пяти, количеству детей); развития		количество до пяти,	· / ·	развития
складывать фигуру 2. Персонаж Зайка- дошкольников		складывать фигуру	2. Персонаж Зайка-	дошкольников
«ежик» путем укротитель, Пес- «Сказки		«ежик» путем	* -	«Сказки
перемещения частей в жонглер (пособие фиолетового				
пространстве, «Забавные цифры»). леса»		перемещения частей в		фиолетового

	T		(101)
	самостоятельно		(стр 181)
	конструировать фигуры		
	по выбору, составлять		
	простой описательный		
	рассказ.		
32 неделя:	Развивать умения	1. Игра «Прозрачный	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	составлять квадрат из	квадрат», «Чудо-соты	Методика
«Как Магнолик	двух геометрических	1» и «Геоконт Малыш»	познавательно-
загадывал	фигур путем наложения	(по количеству детей);	творческого
желания»	пластинок друг на друга,	2. Персонажи	развития
	конструировать контуры	Магнолик.	дошкольников
	прямоугольника по		«Сказки
	образцу и треугольника		фиолетового
	самостоятельно,		леса»
	составлять силуэт		(стр 182)
	«сапог» по образцу.		(1 -)
33 неделя:	Развивать умения	1. Игры «Чудо-соты 1»	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	составлять фигуры-	и «Игровизор» (по	Методика
«Как друзья	головоломки по	количеству детей);	познавательно-
строили поезд»	алгоритму, находить	2. Пособие	творческого
ciponiin noes ₄ ,	следи множества	«Каврограф"Ларчик"»;	развития
	предметов один по	3. Персонажи Галчонок	дошкольников
	цвету и форме,	Карчик, Медвежонок	«Сказки
	определять форму	Мишик, Краб Крабыч,	фиолетового
	предмета.	Пчелка Жужа, Китенок	леса»
	предмета.	Тимошка.	(стр 185)
34 неделя:	Развивать умения	1. Игры «Чудо-цветик»	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	сравнивать умения	и «Геоконт Малыш»,	1.1. Дарвко Методика
ипровая ситуация «Как друзья	геометрические фигуры	«Фонарики» (по	познавательно-
«как друзья путешествовали по	1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1	«Фонарики» (по количеству детей);	
путешествовали по Фиолетовому лесу»		2. Схема «лошадка»;	творческого
Фиолеговому лесу»	размеру, составлять из		развития
	них вертикальный ряд,	3. Пособие «Геоконт	дошкольников
	понимать	Великан»;	«Сказки
	пространственные	4. Персонажи	фиолетового
	характеристики «слева»,	Медвежонок Мишик,	леса»
	«справа»,	Галчонок Каррчик и	(стр 187)
	конструировать контур	Краб Крабыч, Китенок	
	«колокольчик» по	Тимошка, Пчелка	
	образцу, составлять	Жужа, Магнолик,	
	силуэт «лошадка» из	Девочка Долька,	
	частей по схеме.	Паучок.	

Средний дошкольный возраст

Тема	Программные задачи:	Материалы:	Литература
	Октя	брь	

1 неделя:	Развивать умения	1. Игры «Чудо-соты» и	Т. Г. Харько
	<u> </u>	т. игры «чудо-соты» и «Квадрат	1.1. дарько Методика
Игровая ситуация	составлять фигуру –	«Квадрат Воскобовича»	, ,
«Как друзья	головоломку по		познавательно-
подарили друг другу	определённому	(Двухцветный) (по	творческого
по конфете»	алгоритму(пространств	количеству детей);	развития
	енное положение и	2. Пособие «Коврограф	дошкольников
	цвет), понимать	"Ларчик"»;	«Сказки
	пространственные	3. Персонажи Пчёлка	фиолетового леса»
	характеристики «слева	Жужжа и Галчонок	(стр 11)
	наверху» и «слева	Каррчик.	
	внизу», «справа		
	наверху» и «справа		
	внизу», самостоятельно		
	складывать фигуру		
	«конфета» путём		
	перемещения частей в		
	пространстве,		
	придумывать и		
	составлять силуэт		
	«конфета», находить		
	отрицательные и		
	положительные		
	стороны в одном и том		
	же предмете		
	(технология ТРИЗ).		
2 неделя:	Развивать умения	1. Игры	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	называть цифры от 1	«Математические	Методика
«Как зверята	до5, отсчитывать	корзинки10» (игровое	познавательно-
«как эверита собирали грибы»	нужное количество	поле от 1 до5) и «Чудо	творческого
соопрази грнові//	предметов, сравнивать	– цветик» (по	развития
	их по количеству,	количеству детей);	дошкольников
	придумывать и	2. Пособие	«Сказки
	составлять силуэт	«Коврограф"Ларчик"»;	фиолетового леса»
	«цветок», называть его,	3. Персонажи	(стр 12)
	изображать действия	«Забавные цифры»	(cip 12)
	цирковых артистов	«Заоавные цифры» (Ёжик- наездник,	
	(элементы	Зайчик-укротитель,	
		Мышка-гимнастка,	
	театрализованной		
	деятельности).	Крыска-силачка,	
		Пёс-жонглёр);	
2	Doopyypagy vy save-	4 Девочка Долька.	ТГУ
3 неделя:	Развивать умение	1. Игры «Кораблик	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	группировать предметы	Плюх-Плюх» и	Методика
«Как кораблик	по цвету, определять и	«Фонарики»(по	познавательно-
Плюх-Плюх	называть высоту	количеству детей);	творческого
готовился к	предметов,	2. Персонажи Гусь и	развития
путешествию»	придумывать и	Лягушки.	дошкольников
	составлять из частей		«Сказки
	силуэты деревьев,		фиолетового леса»
	называть их,		(стр 14)
	тренировать мелкую		
	моторику рук и		
	координацию действий		
	по ординадию допотыни		

4 202022	Doopypory varousso	1 Игруу «Пороружуучуу	T F Vanis	
4 неделя:	Развивать умение	1.Игры «Логорифмочки	Т. Г. Харько	
Игровая ситуация	анализировать фигуры,	3» и «Чудо-соты 1»(по	Методика	
«Как Крутик По	сравнивать их по	количеству детей);	познавательно-	
подарил Пчёлке	составу и находить	2. Пособие	творческого	
Жуже лодочку»	одинаковую часть,	«Коврограф"Ларчик"»;	развития	
	понимать	3. Схема	дошкольников	
	пространственные	куклы;	«Сказки	
	характеристики «верх»,	4. Персонажи Жужа и	фиолетового леса»	
	«низ», составлять из	Крутик По.	(стр 20)	
	частей по схеме силуэт			
	«кукла», называть его,			
	аргументировать свой			
	выбор.			
5 неделя:	Развивать умение	1. Игры «Чудо-соты 1»	Т. Г. Харько	
Игровая ситуация	ориентироваться в	и «Геоконт Малыш»	Методика	
«Как Лопушок и	пространстве,	(по количеству детей);	познавательно-	
Гусеница Фифа	отгадывать загадки,	2	творческого	
гуляли по Ковровой	придумывать и	Пособие	развития	
Полянке»	конструировать	«Коврограф"Ларчик"»;	т дошкольников	
	контуры и силуэты	3. Карточка со	«Сказки	
	отгаданных предметов.	знаком вопроса (3 шт);	фиолетового леса»	
		4. Карточки с	(стр 21)	
		изображением гриба и	(**P = 1)	
		колокольчика;		
		5. Персонажи Гусеница		
		Фифа и Лопушок.		
	Hogé	, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,		
Ноябрь				
6 44070794	Doopyrport, varouses	1 Mary (Cookers	Т Г Уоргио	
6 неделя:	Развивать умение	1. Игры «Геоконт	Т. Г. Харько	
Игровая ситуация	конструировать контур	Малыш» и «Чудо-	Методика	
Игровая ситуация «Как Малыш Гео	конструировать контур геометрической	Малыш» и «Чудо- цветик» (по количеству	Методика познавательно-	
Игровая ситуация «Как Малыш Гео гостил у Паучка и	конструировать контур геометрической фигуры	Малыш» и «Чудо- цветик» (по количеству детей), «Геоконт	Методика познавательно- творческого	
Игровая ситуация «Как Малыш Гео	конструировать контур геометрической фигуры прямоугольника,	Малыш» и «Чудо- цветик» (по количеству детей), «Геоконт Великан»;	Методика познавательно- творческого развития	
Игровая ситуация «Как Малыш Гео гостил у Паучка и	конструировать контур геометрической фигуры прямоугольника, понимать	Малыш» и «Чудо- цветик» (по количеству детей), «Геоконт Великан»; 2. Пособие	Методика познавательно- творческого развития дошкольников	
Игровая ситуация «Как Малыш Гео гостил у Паучка и	конструировать контур геометрической фигуры прямоугольника, понимать пространственные	Малыш» и «Чудо- цветик» (по количеству детей), «Геоконт Великан»; 2. Пособие «Коврограф"Ларчик"»,	Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки	
Игровая ситуация «Как Малыш Гео гостил у Паучка и	конструировать контур геометрической фигуры прямоугольника, понимать пространственные характеристики	Малыш» и «Чудо- цветик» (по количеству детей), «Геоконт Великан»; 2. Пособие «Коврограф"Ларчик"», «Волшебный	Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса»	
Игровая ситуация «Как Малыш Гео гостил у Паучка и	конструировать контур геометрической фигуры прямоугольника, понимать пространственные характеристики «слева», «справа»,	Малыш» и «Чудо- цветик» (по количеству детей), «Геоконт Великан»; 2. Пособие «Коврограф"Ларчик"», «Волшебный мешочек»;	Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки	
Игровая ситуация «Как Малыш Гео гостил у Паучка и	конструировать контур геометрической фигуры прямоугольника, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «верх», «вниз»,	Малыш» и «Чудо- цветик» (по количеству детей), «Геоконт Великан»; 2. Пособие «Коврограф"Ларчик"», «Волшебный мешочек»; 3. Персонажи Малыш	Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса»	
Игровая ситуация «Как Малыш Гео гостил у Паучка и	конструировать контур геометрической фигуры прямоугольника, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «верх», «вниз», определять на ощупь	Малыш» и «Чудо- цветик» (по количеству детей), «Геоконт Великан»; 2. Пособие «Коврограф"Ларчик"», «Волшебный мешочек»; 3. Персонажи Малыш Гео, Девочка Долька,	Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса»	
Игровая ситуация «Как Малыш Гео гостил у Паучка и	конструировать контур геометрической фигуры прямоугольника, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «верх», «вниз», определять на ощупь части игры, составлять	Малыш» и «Чудо- цветик» (по количеству детей), «Геоконт Великан»; 2. Пособие «Коврограф"Ларчик"», «Волшебный мешочек»; 3. Персонажи Малыш	Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса»	
Игровая ситуация «Как Малыш Гео гостил у Паучка и	конструировать контур геометрической фигуры прямоугольника, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «верх», «вниз», определять на ощупь части игры, составлять целое из разного	Малыш» и «Чудо- цветик» (по количеству детей), «Геоконт Великан»; 2. Пособие «Коврограф"Ларчик"», «Волшебный мешочек»; 3. Персонажи Малыш Гео, Девочка Долька,	Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса»	
Игровая ситуация «Как Малыш Гео гостил у Паучка и	конструировать контур геометрической фигуры прямоугольника, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «верх», «вниз», определять на ощупь части игры, составлять целое из разного количества частей,	Малыш» и «Чудо- цветик» (по количеству детей), «Геоконт Великан»; 2. Пособие «Коврограф"Ларчик"», «Волшебный мешочек»; 3. Персонажи Малыш Гео, Девочка Долька,	Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса»	
Игровая ситуация «Как Малыш Гео гостил у Паучка и	конструировать контур геометрической фигуры прямоугольника, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «верх», «вниз», определять на ощупь части игры, составлять целое из разного количества частей, придумывать и	Малыш» и «Чудо- цветик» (по количеству детей), «Геоконт Великан»; 2. Пособие «Коврограф"Ларчик"», «Волшебный мешочек»; 3. Персонажи Малыш Гео, Девочка Долька,	Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса»	
Игровая ситуация «Как Малыш Гео гостил у Паучка и	конструировать контур геометрической фигуры прямоугольника, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «верх», «вниз», определять на ощупь части игры, составлять целое из разного количества частей,	Малыш» и «Чудо- цветик» (по количеству детей), «Геоконт Великан»; 2. Пособие «Коврограф"Ларчик"», «Волшебный мешочек»; 3. Персонажи Малыш Гео, Девочка Долька,	Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса»	
Игровая ситуация «Как Малыш Гео гостил у Паучка и	конструировать контур геометрической фигуры прямоугольника, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «верх», «вниз», определять на ощупь части игры, составлять целое из разного количества частей, придумывать и	Малыш» и «Чудо- цветик» (по количеству детей), «Геоконт Великан»; 2. Пособие «Коврограф"Ларчик"», «Волшебный мешочек»; 3. Персонажи Малыш Гео, Девочка Долька, Паучок.	Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 23)	
Игровая ситуация «Как Малыш Гео гостил у Паучка и Девочки Дольки» 7 неделя:	конструировать контур геометрической фигуры прямоугольника, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «верх», «вниз», определять на ощупь части игры, составлять целое из разного количества частей, придумывать и конструировать силуэт	Малыш» и «Чудо- цветик» (по количеству детей), «Геоконт Великан»; 2. Пособие «Коврограф"Ларчик"», «Волшебный мешочек»; 3. Персонажи Малыш Гео, Девочка Долька, Паучок.	Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 23)	
Игровая ситуация «Как Малыш Гео гостил у Паучка и Девочки Дольки» 7 неделя: Игровая ситуация	конструировать контур геометрической фигуры прямоугольника, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «верх», «вниз», определять на ощупь части игры, составлять целое из разного количества частей, придумывать и конструировать силуэт игрушки, называть его.	Малыш» и «Чудо- цветик» (по количеству детей), «Геоконт Великан»; 2. Пособие «Коврограф"Ларчик"», «Волшебный мешочек»; 3. Персонажи Малыш Гео, Девочка Долька, Паучок.	Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 23)	
Игровая ситуация «Как Малыш Гео гостил у Паучка и Девочки Дольки» 7 неделя:	конструировать контур геометрической фигуры прямоугольника, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «верх», «вниз», определять на ощупь части игры, составлять целое из разного количества частей, придумывать и конструировать силуэт игрушки, называть его.	Малыш» и «Чудо- цветик» (по количеству детей), «Геоконт Великан»; 2. Пособие «Коврограф"Ларчик"», «Волшебный мешочек»; 3. Персонажи Малыш Гео, Девочка Долька, Паучок. 1. Игры «Чудокрестики 2» и «Фонарики» (по	Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 23)	
Игровая ситуация «Как Малыш Гео гостил у Паучка и Девочки Дольки» 7 неделя: Игровая ситуация	конструировать контур геометрической фигуры прямоугольника, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «верх», «вниз», определять на ощупь части игры, составлять целое из разного количества частей, придумывать и конструировать силуэт игрушки, называть его. Развивать умение отгадывать загадки о	Малыш» и «Чудо- цветик» (по количеству детей), «Геоконт Великан»; 2. Пособие «Коврограф"Ларчик"», «Волшебный мешочек»; 3. Персонажи Малыш Гео, Девочка Долька, Паучок. 1. Игры «Чудокрестики 2» и «Фонарики» (по количеству детей),	Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 23) Т. Г. Харько Методика	
Игровая ситуация «Как Малыш Гео гостил у Паучка и Девочки Дольки» 7 неделя: Игровая ситуация «Как друзья	конструировать контур геометрической фигуры прямоугольника, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «верх», «вниз», определять на ощупь части игры, составлять целое из разного количества частей, придумывать и конструировать силуэт игрушки, называть его. Развивать умение отгадывать загадки о геометрических фигурах, находить фигуры по количеству	Малыш» и «Чудо- цветик» (по количеству детей), «Геоконт Великан»; 2. Пособие «Коврограф"Ларчик"», «Волшебный мешочек»; 3. Персонажи Малыш Гео, Девочка Долька, Паучок. 1. Игры «Чудо- крестики 2» и «Фонарики» (по количеству детей), «Фонарики "Ларчик"»;	Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 23) Т. Г. Харько Методика познавательно-	
Игровая ситуация «Как Малыш Гео гостил у Паучка и Девочки Дольки» 7 неделя: Игровая ситуация «Как друзья разгадывали	конструировать контур геометрической фигуры прямоугольника, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «верх», «вниз», определять на ощупь части игры, составлять целое из разного количества частей, придумывать и конструировать силуэт игрушки, называть его. Развивать умение отгадывать загадки о геометрических фигурах, находить	Малыш» и «Чудо- цветик» (по количеству детей), «Геоконт Великан»; 2. Пособие «Коврограф"Ларчик"», «Волшебный мешочек»; 3. Персонажи Малыш Гео, Девочка Долька, Паучок. 1. Игры «Чудокрестики 2» и «Фонарики» (по количеству детей),	Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 23) Т. Г. Харько Методика познавательно- творческого	
Игровая ситуация «Как Малыш Гео гостил у Паучка и Девочки Дольки» 7 неделя: Игровая ситуация «Как друзья разгадывали загадки Краб	конструировать контур геометрической фигуры прямоугольника, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «верх», «вниз», определять на ощупь части игры, составлять целое из разного количества частей, придумывать и конструировать силуэт игрушки, называть его. Развивать умение отгадывать загадки о геометрических фигурах, находить фигуры по количеству	Малыш» и «Чудо- цветик» (по количеству детей), «Геоконт Великан»; 2. Пособие «Коврограф"Ларчик"», «Волшебный мешочек»; 3. Персонажи Малыш Гео, Девочка Долька, Паучок. 1. Игры «Чудо- крестики 2» и «Фонарики» (по количеству детей), «Фонарики "Ларчик"»;	Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 23) Т. Г. Харько Методика познавательно- творческого развития	
Игровая ситуация «Как Малыш Гео гостил у Паучка и Девочки Дольки» 7 неделя: Игровая ситуация «Как друзья разгадывали загадки Краб	конструировать контур геометрической фигуры прямоугольника, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «верх», «вниз», определять на ощупь части игры, составлять целое из разного количества частей, придумывать и конструировать силуэт игрушки, называть его. Развивать умение отгадывать загадки о геометрических фигурах, находить фигуры по количеству углов и сторон (квадрат	Малыш» и «Чудо- цветик» (по количеству детей), «Геоконт Великан»; 2. Пособие «Коврограф"Ларчик"», «Волшебный мешочек»; 3. Персонажи Малыш Гео, Девочка Долька, Паучок. 1. Игры «Чудокрестики 2» и «Фонарики» (по количеству детей), «Фонарики "Ларчик"»; 2. Пособие	Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 23) Т. Г. Харько Методика познавательно- творческого развития дошкольников	
Игровая ситуация «Как Малыш Гео гостил у Паучка и Девочки Дольки» 7 неделя: Игровая ситуация «Как друзья разгадывали загадки Краб	конструировать контур геометрической фигуры прямоугольника, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «верх», «вниз», определять на ощупь части игры, составлять целое из разного количества частей, придумывать и конструировать силуэт игрушки, называть его. Развивать умение отгадывать загадки о геометрических фигурах, находить фигуры по количеству углов и сторон (квадрат и прямоугольник), по	Малыш» и «Чудо- цветик» (по количеству детей), «Геоконт Великан»; 2. Пособие «Коврограф"Ларчик"», «Волшебный мешочек»; 3. Персонажи Малыш Гео, Девочка Долька, Паучок. 1. Игры «Чудо- крестики 2» и «Фонарики» (по количеству детей), «Фонарики "Ларчик"»; 2. Пособие «Коврограф"Ларчик"»;	Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 23) Т. Г. Харько Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки	
Игровая ситуация «Как Малыш Гео гостил у Паучка и Девочки Дольки» 7 неделя: Игровая ситуация «Как друзья разгадывали загадки Краб	конструировать контур геометрической фигуры прямоугольника, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «верх», «вниз», определять на ощупь части игры, составлять целое из разного количества частей, придумывать и конструировать силуэт игрушки, называть его. Развивать умение отгадывать загадки о геометрических фигурах, находить фигуры по количеству углов и сторон (квадрат и прямоугольник), по описанию их признаков	Малыш» и «Чудо- цветик» (по количеству детей), «Геоконт Великан»; 2. Пособие «Коврограф"Ларчик"», «Волшебный мешочек»; 3. Персонажи Малыш Гео, Девочка Долька, Паучок. 1. Игры «Чудо- крестики 2» и «Фонарики» (по количеству детей), «Фонарики "Ларчик"»; 2. Пособие «Коврограф"Ларчик"»; 3.Персонажи Малыш	Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса»	

	составлять из		
	геометрических фигур		
	силуэты чего-либо,		
	рассказывать о них,		
	решать простые задачи		
	на выкладывание		
	фигур в ряд, выполнять		
	физические		
	упражнения.		
8 неделя:	Развивать умение	1.Игра «Чудо-соты 1»	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	составлять числовой	(по количеству детей);	Методика
«Как зверята	ряд от одного до пяти,	2.Пособие	познавательно-
выступали на арене	обозначать числа	«Коврограф"Ларчик"»;	творческого
Цифроцирка»	цифрами,	3. «Забавные цифры»	развития
цифроцирка//	аргументировать свой	(персонажи Магнолик,	дошкольников
	выбор, придумывать и	Ёжик- наездник,	«Сказки
	составлять силуэт	Зайчик-укротитель,	фиолетового леса»
	«бабочка»,	Мышка-гимнастка,	(стр 33)
	конструировать силуэт	Крыска-силачка,	(9 1p 33)
	«гантель» по образцу,	Пёс-жонглёр);	
	поддерживать беседу	rice mointrep),	
	на тему «Выступление		
	в цирке», придумывать		
	и показывать действия		
	сказочных артистов		
	(элементы		
	театрализации).		
9 неделя:	Развивать умение	1. Игра «Кораблик	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	определять высоту	Плюх-Плюх»;	Методика
«Как кораблик	предметов, их	2. Пособие «Игровизор	познавательно-
попал в шторм»	· ·	+ маркер и лист с	
nonan b mropan/	т порядковый номер.	г г маркер и лист с	творческого
	порядковый номер,	1 1	творческого развития
	решать логическую	изображением	развития
	решать логическую задачу на определение	изображением рыболовных сетей (по	развития дошкольников
	решать логическую	изображением рыболовных сетей (по количеству детей).	развития дошкольников «Сказки
	решать логическую задачу на определение формы предмета, понимать	изображением рыболовных сетей (по количеству детей). 3. Персонажи Гусь и	развития дошкольников «Сказки фиолетового леса»
	решать логическую задачу на определение формы предмета, понимать пространственные	изображением рыболовных сетей (по количеству детей).	развития дошкольников «Сказки
	решать логическую задачу на определение формы предмета, понимать	изображением рыболовных сетей (по количеству детей). 3. Персонажи Гусь и	развития дошкольников «Сказки фиолетового леса»
	решать логическую задачу на определение формы предмета, понимать пространственные характеристики	изображением рыболовных сетей (по количеству детей). 3. Персонажи Гусь и	развития дошкольников «Сказки фиолетового леса»
	решать логическую задачу на определение формы предмета, понимать пространственные характеристики «низкий», «верхний»,	изображением рыболовных сетей (по количеству детей). 3. Персонажи Гусь и	развития дошкольников «Сказки фиолетового леса»
	решать логическую задачу на определение формы предмета, понимать пространственные характеристики «низкий», «верхний», «нижний», «между»,	изображением рыболовных сетей (по количеству детей). 3. Персонажи Гусь и	развития дошкольников «Сказки фиолетового леса»
	решать логическую задачу на определение формы предмета, понимать пространственные характеристики «низкий», «верхний», «нижний», «между», тренировать мелкую	изображением рыболовных сетей (по количеству детей). 3. Персонажи Гусь и	развития дошкольников «Сказки фиолетового леса»
	решать логическую задачу на определение формы предмета, понимать пространственные характеристики «низкий», «верхний», «нижний», «между», тренировать мелкую моторику рук и	изображением рыболовных сетей (по количеству детей). 3. Персонажи Гусь и	развития дошкольников «Сказки фиолетового леса»
	решать логическую задачу на определение формы предмета, понимать пространственные характеристики «низкий», «верхний», «нижний», «между», тренировать мелкую моторику рук и координацию действий	изображением рыболовных сетей (по количеству детей). 3. Персонажи Гусь и Лягушки.	развития дошкольников «Сказки фиолетового леса»
10 неделя:	решать логическую задачу на определение формы предмета, понимать пространственные характеристики «низкий», «верхний», «нижний», «между», тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз-рука». Декабразвивать умение	изображением рыболовных сетей (по количеству детей). 3. Персонажи Гусь и Лягушки.	развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 35)
Игровая ситуация	решать логическую задачу на определение формы предмета, понимать пространственные характеристики «низкий», «верхний», «нижний», «между», тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз-рука». Декабразвивать умение составлять из фигур —	изображением рыболовных сетей (по количеству детей). 3. Персонажи Гусь и Лягушки.	развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 35)
Игровая ситуация «Как команда	решать логическую задачу на определение формы предмета, понимать пространственные характеристики «низкий», «верхний», «нижний», «между», тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз-рука». Декабразвивать умение составлять из фигур — головоломок «лесенку»	изображением рыболовных сетей (по количеству детей). 3. Персонажи Гусь и Лягушки. брь 1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх»; 2. «Чудо-соты» и	развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 35)
Игровая ситуация «Как команда кораблика наводила	решать логическую задачу на определение формы предмета, понимать пространственные характеристики «низкий», «верхний», «нижний», «между», тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз-рука». Развивать умение составлять из фигур — головоломок «лесенку» по простому алгоритму	изображением рыболовных сетей (по количеству детей). 3. Персонажи Гусь и Лягушки. Брь 1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх»; 2. «Чудо-соты» и «Фонарики» (по	развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 35) Т. Г. Харько Методика познавательно- творческого
Игровая ситуация «Как команда	решать логическую задачу на определение формы предмета, понимать пространственные характеристики «низкий», «верхний», «нижний», «между», тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз-рука». Декабразвивать умение составлять из фигур — головоломок «лесенку» по простому алгоритму (цвет и количество	изображением рыболовных сетей (по количеству детей). 3. Персонажи Гусь и Лягушки. 5рь 1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх»; 2. «Чудо-соты» и «Фонарики» (по количеству детей);	развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 35) Т. Г. Харько Методика познавательно-
Игровая ситуация «Как команда кораблика наводила	решать логическую задачу на определение формы предмета, понимать пространственные характеристики «низкий», «верхний», «нижний», «между», тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз-рука». Декабразвивать умение составлять из фигур — головоломок «лесенку» по простому алгоритму (цвет и количество частей), придумывать и	изображением рыболовных сетей (по количеству детей). 3. Персонажи Гусь и Лягушки. 5рь 1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх»; 2. «Чудо-соты» и «Фонарики» (по количеству детей); 3. Пособие	развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 35) Т. Г. Харько Методика познавательно- творческого развития дошкольников
Игровая ситуация «Как команда кораблика наводила порядок после	решать логическую задачу на определение формы предмета, понимать пространственные характеристики «низкий», «верхний», «нижний», «между», тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз-рука». Развивать умение составлять из фигур — головоломок «лесенку» по простому алгоритму (цвет и количество частей), придумывать и составлять силуэты	изображением рыболовных сетей (по количеству детей). 3. Персонажи Гусь и Лягушки. 5рь 1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх»; 2. «Чудо-соты» и «Фонарики» (по количеству детей); 3. Пособие «Коврограф"Ларчик"»;	развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 35) Т. Г. Харько Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки
Игровая ситуация «Как команда кораблика наводила порядок после	решать логическую задачу на определение формы предмета, понимать пространственные характеристики «низкий», «верхний», «нижний», «между», тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз-рука». Декабразвивать умение составлять из фигур — головоломок «лесенку» по простому алгоритму (цвет и количество частей), придумывать и составлять силуэты «рыбки», называть их,	изображением рыболовных сетей (по количеству детей). 3. Персонажи Гусь и Лягушки. 5рь 1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх»; 2. «Чудо-соты» и «Фонарики» (по количеству детей); 3. Пособие «Коврограф"Ларчик"»; 4. Персонажи Гусь и	развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 35) Т. Г. Харько Методика познавательнотворческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса»
Игровая ситуация «Как команда кораблика наводила порядок после	решать логическую задачу на определение формы предмета, понимать пространственные характеристики «низкий», «верхний», «нижний», «между», тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз-рука». Развивать умение составлять из фигур — головоломок «лесенку» по простому алгоритму (цвет и количество частей), придумывать и составлять силуэты	изображением рыболовных сетей (по количеству детей). 3. Персонажи Гусь и Лягушки. 5рь 1. Игра «Кораблик Плюх-Плюх»; 2. «Чудо-соты» и «Фонарики» (по количеству детей); 3. Пособие «Коврограф"Ларчик"»;	развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 35) Т. Г. Харько Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки

	предлагать варианты её решения, поддерживать беседу на		
11 неделя:Игровая ситуация«Как друзья пили чай с пирогами»	предложенную тему. Развивать умения сравнивать простые силуэты между собой и выбирать один по заданным признакам, с помощью системного оператора (технология ТРИЗ) называть состав пирогов, где их выпекают, какие изделия из муки выпекали в прошлые времена, придумывать «пироги будущего» и составлять их силуэты из частей.	1.Игры «Чудо- крестики 2» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф"Ларчик"»; 3. «Разноцветные верёвочки»; 4. Картинки с изображением пирогов, муки, яиц, молока, соли, сахара, дрожжей, ягод, лепёшек, печи и духовки; 5.Схемы «Чашка»; 6. Персонажи Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик и пчёлка Жужа.	Т. Г. Харько Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 40)
12 неделя: Игровая ситуация «Как Пчёлка Жужа угощала Девочку Дольку»»	Развивать умения выбирать один предмет из трёх по заданным признакам, конструировать предметный контур корзины, составлять целое из двух, трёх, четырёх частей, участвовать в экспериментировании, находить фигуруголоволомку по описанию и составлять её, определять количество предметов.	1. Игры «Геоконт Малыш», «Чудо- цветик» и «Чудо-соты 1» (по количеству детей); 2. Пособие «Коврограф"Ларчик"»; 3.Лист с изображениями корзин; 4. Персонажи девочка Долька и пчёлка Жужа.	Т. Г. Харько Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 43)
13 неделя: Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа наряжалась»	Развивать умения складывать фигуру «башмачок» путём перемещения частей в пространстве, находить геометрические фигуры по признакам (цвет и форма), выкладывать из них горизонтальный ряд, решать простую задачу на изменение положение фигур в ряду, придумывать и конструировать предметные силуэты,	1.Игры «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) и «Чудо-крестики 2» (по количеству детей), «Чудо-крестики 2 "Ларчик"»; 2. Игры по выбору детей; 3. Пособие «Коврограф"Ларчик"»; 4. Персонаж Гусеница Фифа.	Т. Г. Харько Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (стр 49)

	называть их.		
14 неделя:	Развивать умения	1. Игры «Фонарики»,	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	обозначать числа	«Математические	Методика
«Как друзья	цифрами, придумывать	корзинки 10» (игровое	познавательно-
украшали ёлку в	и конструировать	поле от 1 до 5), «Чудо-	творческого
Цифроцирке»	силуэт «ёлочка»,	крестики 2» (по	развития
Дифродирке»	составлять силуэт	количеству детей);	дошкольников
	«гантель» по образцу,	2. Пособие	«Сказки
	решать задачи с	«Коврограф"Ларчик"»;	фиолетового леса»
	противоречием	wrosporpad trap in ",	(стр 73)
	(технология ТРИЗ),	3«Забавные цифры»	(1 1p /3)
	находить	(персонажи Магнолик,	
	геометрические	Ёжик- наездник,	
	фигуры по признакам	Зайчик-укротитель,	
	(цвет, размер, форма),	Мышка-гимнастка,	
	составлять из них	Крыска-силачка,	
	горизонтальный ряд с	Пёс-жонглёр);	
	учётом	пес жопплер),	
	пространственного		
	положения		
	относительно друг		
	друга. Янв а	nni	
15 неделя:	Развивать умения	1. Игры «Кораблик	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	определять высоту	Плюх-Плюх», «Геоконт	Методика
«Как команда	предметов, понимать	Малыш», «Чудо-	познавательно-
Кораблика	пространственные	цветик» и «Чудо-	творческого
получила подарки».	характеристики	крестики 2» (по	развития
получила подарки//.	«верхний», «нижний»,	количеству детей);	дошкольников
	разворачивать	2. Пособие «Коврограф	«Сказки
	предметы справа	"Ларчик"»; 3.	фиолетового леса»
	налево, придумывать и	Силуэтная схема	(стр 58)
	конструировать	«Плот»;	(CIP 30)
	силуэты и контуры	4. Персонажи Гусь и	
	предметов,	Лягушки, Девочка	
	рассказывать о них,	Долька, Паучок,	
	решать задачи с	Китёнок Тимошка и	
	противоречием	Краб Крабыч.	
	(технология ТРИЗ),	Крао Краовіч.	
	составлять «плот» из		
	фигур-головоломок по		
	образцу.		
16 неделя:	Развивать умения	1. Игры «Чудо-	Т. Г. Харько
По неделя. Игровая ситуация	находить	т. игры «чудо- крестики 2», «Геоконт	1.1. Дарько Методика
«Как в Фиолетовом	геометрические	малыш», «Чудо-	познавательно-
лесу выпал снег»	фигуры по признакам	цветик» и	творческого
Jiecy Domaii Chei	(форма, цвет, размер),	«Прозрачный квадрат»	развития
	(форма, цвет, размер), придумывать и	(по количеству детей);	развития дошкольников
	придумывать и конструировать из них	2. Пособие	«Сказки
	узор, составлять	2. Пособие «Коврограф"Ларчик"»;	«Сказки фиолетового леса»
	фигуру из разного	«коврограф ларчик»; 3. Схема «пятидолька».	фиолетового леса» (стр 63)
	количества частей,	Э. Слома «пятидолька».	(cip os)
	придумывать и		
	конструировать разные		

	OHITMOTH COMMISSION	I	
	силуэты, сортировать фигуры по форме.		
17 неделя:	Развивать умения	1. Игры «Чудо-	Т. Г. Харько
17 неделя: Игровая ситуация	находить	г. игры «чудо- крестики 2» и «Квадрат	1.1. Дарько Методика
«Как Медвежонок с	геометрические	Воскобовича»	познавательно-
«как медвежонок с Галчонком	фигуры по признакам	(двухцветный) (по	творческого
поссорились и	(форма и цвет), решать	количеству детей),	развития
помирились»	задачи на пересечение	«Чудо-крестики	дошкольников
помирились//	множеств (круги	« тудо-крестики 2"Ларчик"»;	«Сказки
	Эйлера), предлагать	2. Пособие	фиолетового леса»
	варианты решения	«Коврограф"Ларчик"»,	(стр 67)
	проблемной ситуации,	«Разноцветные	(Cip 07)
	конструировать	верёвочки»,	
	фигуры «башмачок» и	«Круговерт и	
	«самолёт» путём	стрелочка»;	
	перемещения частей в	3. Персонажи	
	пространстве.	Медвежонок Мишик,	
	inpoorpanierze.	Галчонок Каррчик и	
		Краб Крабыч.	
	Февр	· • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	l
18 неделя:	Развивать умения	1. Игры	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	определять, сравнивать	«Математические	Методика
«Как зверята	и отсчитывать	корзинки 10» (игровое	познавательно-
поменяли грибы на	необходимое	поле от 1 до 5), «Чудо-	творческого
лепестки»	количество предметов,	соты 1» и «Чудо-	развития
	отгадывать загадки про	цветик» (по количеству	дошкольников
	цвета, находить	детей);	«Сказки
	предметы указанного	2. Пособие	фиолетового леса»
	цвета, составлять из	«Коврограф"Ларчик"»;	(стр 55)
	частей силуэт «цифра	3. «Забавные цифры»	(1)
	"пять"», придумывать и	(персонажи Зайчик-	
	конструировать	укротитель, Пёс-	
	силуэты любых	жонглёр), Девочка	
	предметов, называть	Долька;	
	их, рассказывать, для		
	чего они нужны.		
19 неделя:	Развивать умения	1. Игры «Кораблик	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	группировать предметы	Плюх-Плюх» и	Методика
«Как артисты	по цвету, определять	«Фонарики» (по	познавательно-
Цифроцирка	высоту, находить	количеству детей);	творческого
плавали на	предметы по порядку,	2. Пособие	развития
Кораблике Плюх-	сортировать их	«Коврограф"Ларчик"»;	дошкольников
Плюх»	пространственному	3. Две схемы	«Сказки
	положению, решать	«дерево»;	фиолетового леса»
	логическую задачу на	4. Персонажи Гусь и	(стр 82)
	поиск предмета по	Лягушки, Зайчик-	
	признаку, составлять	укротитель, Мышка-	
	силуэт «дерево» по	гимнастка, Крыска-	
	схеме, видеть проблему	силачка,	
	в простой ситуации и	Пёс-жонглёр (пособие	
	предлагать варианты её	«Забавные цифры»)	
20 нолода:	решения.	1 Игран // Импо долги 1 м	Т Г Харгио
20 неделя:	Развивать умения	1. Игры «Чудо-соты 1»	Т. Г. Харько Методика
Игровая ситуация	называть виды	и «Квадрат	методика

«Как на Чудо-	транспорта (наземный,	Воскобовича»	познавательно-
островах появилась	воздушный, водный),	(двухцветный) (по	
необычная	,	, ,	творческого
	составлять силуэт	количеству детей);	развития
машина»	«легковая машина» по	2. Пособие «Коврограф	дошкольников
	образцу, заменять в	"Ларчик"»;	«Сказки
	нём одни части на	3. Персонажи	фиолетового леса»
	другие, придумывать	Медвежонок Мишик,	(стр 99)
	хорошее и плохое в	Галчонок Каррчик,	
	предмете (технология	Краб Крабыч, Китёнок	
	ТРИЗ), решать	Тимошка и Пчёлка	
	проблемную ситуацию,	Жужа.	
	конструировать фигуру		
	за счёт перемещения		
	частей в пространстве.		
21	<u> </u>	1. Игра «Кораблик	Т Г Устуго
21 неделя:Игровая	Развивать умения		Т. Г. Харько
ситуация «Как	сортировать флажки по	Плюх-Плюх» и «Чудо-	Методика
Ворот Метр помог	цвету и	соты 1» (по количеству	познавательно-
команде кораблика	пространственному	детей);	творческого
спаслись от Жука»	положению, находить	2.Игры по выбору	развития
	предмет по высоте,	детей;	дошкольников
	менять	3. Пособие «Коврограф	«Сказки
	пространственное	"Ларчик"»;	фиолетового леса»
	положение флажков,	4. Схема «жук»;	(стр 109)
	составлять силуэт	5. Персонажи Ворон	(1)
	«жук» по образцу,	Метр, Гусь и Лягушки.	
	видеть в ситуации		
	проблему и решать её,		
	менять характеристики		
	предмета на		
	противоположные		
	(технологии ТРИЗ).		
	Maj		T = =
22 неделя:	Развивать умения	1. Игры «Фонарики»	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	решать задачи на	(по количеству детей)	Методика
«Как Лопушок и	пересечении множеств	«Фонарики "Ларчик"»;	познавательно-
Гусеница Фифа	(круги Эйлера),	2. Пособие	творческого
делили фигуры»	придумывать и	«Коврограф"Ларчик"»,	развития
	составлять предметные	«Круговерт и	дошкольников
	силуэты и рассказывать	стрелочка»,	«Сказки
	о них, ориентироваться	«Разноцветные	фиолетового леса»
	на плоскости,	верёвочки», «Цветные	(стр 118)
	предлагать варианты	квадраты»;	(F)
	решения проблемной	3. Персонажи Гусеница	
	ситуации.	Фифа, Лопушок,	
	ситуации.	Магнолик.	
22 модоля:	Dannynam varaves		Т Г Уступа
23 неделя:	Развивать умения	1. Игра «Кораблик	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	группировать	Плюх-Плюх» (по	Методика
«Как команда	предметы по цвету и	количеству детей);	познавательно-
кораблика	пространственному	2.Игры по выбору	творческого
готовилась	положению,	детей.	развития
поздравлять	определять высоту	3. Персонажи Гусь-	дошкольников
Девочку Дольку»	предметов,	капитан и Лягушки-	«Сказки
	придумывать и	матросы, Девочка	фиолетового леса»
	конструировать силуэт	Долька.	(стр 121)
L	1 Try inposars orbits		(5.7 121)

	«подарок», делать		
	гимнастику только		
	одной частью тела		
	(технология ТРИЗ).		
24 неделя:	Развивать умения	1. Игры «Шнур -	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	-	т. игры «шнур - затейник» и «Чудо-	1.1. Дарько Методика
	вышивать контур	_	* *
«Как друзья	прямоугольника,	крестики 2» (по	познавательно-
поздравляли Пчёлку	придумывать и	количеству детей);	творческого
Жужу»	достраивать его до	2. Персонажи Медвежонок Мишик,	развития дошкольников
	предметного		«Сказки
	изображения, сравнивать фигуры	Галчонок Каррчик,	
		Краб Крабыч, Китёнок Тимошка и Пчёлка	фиолетового леса»
	друг с другом,		(стр 125)
	составлять из четырёх	Жужа.	
	прямоугольников два		
	квадрата, придумывать,		
	как можно		
	использовать предмет		
	(технология ТРИЗ),		
	достраивать квадрат до		
	предметного силуэта,		
	придумывать и		
	показывать танец		
	персонажа (элементы		
	театрализации)		
25 неделя:	Развивать умения	1. Игры «Фонарики»	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	составлять силуэт	(по количеству детей);	Методика
«Как Лопушок и	«бабочка» из частей по	2. Игры по выбору	познавательно-
Гусеница Фифа	словесному описанию,	детей; 3. Пособие	творческого
ловили бабочку»	ориентироваться на	«Коврограф"Ларчик"»,	развития
	плоскости, понимать	«Цветные квадраты»;	дошкольников
	пространственные	4. Персонаж Лопушок	«Сказки
	характеристики	и Гусеница	фиолетового леса»
	«вправо», «влево»,	Фифа.	(стр 137)
	«верх», «вниз»,		
	предлагать варианты		
	решения проблемной		
	ситуации, придумывать		
	и конструировать		
	предметные силуэты,		
	рассказывать о них,		
	выполнять физические		
	упражнения.		
	Апре		
26 неделя:	Развивать умения	1. Игры «Квадрат	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	составлять фигуру из	Воскобович»	Методика
«Как птичка	шести меньших частей,	(двухцветный) и	познавательно-
осталась на Поляне	складывать фигуру	«Чудо-цветик» (по	творческого
Чудесных Цветов»	«домик» путём	количеству детей);	развития
	перемещения частей в	2. Пособие	дошкольников
	пространстве,	«Коврограф"Ларчик"»;	«Сказки
	конструировать силуэт	3.Схема «Птичка»;	фиолетового леса»
	«птичка» по образцу,	4. Персонажи Девочка	(стр 139)
	называть жилище птиц.	Долька и Ворон Метр.	
	, ,	<u> </u>	•

27 неделя:	Развивать умения	1. Игры «Кораблик	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	сортировать флажки по	Плюх-Плюх»,	Методика
«Как Кораблик	цвету и	«Счётовозик» и	познавательно-
Плюх-Плюх	пространственному	«Геоконт Малыш» (по	творческого
путешествовал»	положению, понимать	количеству детей);	развития
	пространственные	2. Персонажи Гусь и	дошкольников
	характеристики	Лягушки, Магнолик и	«Сказки
	«верхний», «нижний»,	Паучок.	фиолетового леса»
	«между», определять		(стр 143)
	высоту и порядковый		, ,
	номер мачты,		
	сравнивать предметы		
	по количеству,		
	называть целое по		
	какой-либо части		
	(технология ТРИЗ),		
	придумывать и		
	конструировать контур		
	«флажок».		
28 неделя:	Развивать умения	1. Игры «Прозрачная	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	сортировать предметы	цифра» и «Фонарики»	Методика
«Как малыш Гео	по цвету, составлять	(по количеству детей);	познавательно-
вызывал артистов	цифры «4» и «5» из	2. Пособие	творческого
Цифроцирка»	частей путём	«Коврограф"Ларчик"»,	развития
	наложения пластинок	«Цветные квадраты»,	дошкольников
	на трафарет и друг на	«Забавные цифры»	«Сказки
	друга, понимать	(персонажи Крыса-	фиолетового леса»
	пространственные	силачка и Пёс-жонглёр,	(стр 148)
	характеристики	Магнолик), Малыш	
	«перед», «после»,	Гео;	
	обозначать числа	3. Предметы для	
	цифрами, находить	физкультурных	
	геометрические	упражнений.	
	фигуры по признакам		
	(цвет, размер, форма),		
	придумывать и		
	показывать физические		
	упражнения.		
29 неделя:	Развивать умения	1. Игры	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	обозначать числа	«Математические	Методика
«Как артисты	цифрами (1,3 и 6),	корзины 10» и	познавательно-
Цифроцирка	считать, сравнивать	«прозрачный квадрат»	творческого
заблудились в лесу»	предметы по	(по количеству детей);	развития
	количеству,	2. Пособие	дошкольников
	ориентироваться на	«Коврограф"Ларчик"»,	«Сказки
	плоскости, понимать	«Разноцветные	фиолетового леса»
	пространственные	верёвочки», «Кружки и	(стр 140)
	характеристики	зажимы»;	
	«влево», «вправо»,	3. «Забавные	
	«верх», «вниз»,	цифры» (персонажи	
	находить заданные	Ёжик-наездник,	
	фигуры среди	Мышка-гимнастка,	
	множества других,	Кот-акробат), Ворон	

	00 0mon Harry VIII 0 =	Morre	
	составлять квадрат из	Метр.	
	других геометрических		
	фигур путём		
	наложения пластинок		
	друг на друга,		
	предлагать варианты		
	решения проблемной		
	ситуации.	4 77 77	
30 неделя:	Развивать умения	1. Игра «Логоформочки	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	анализировать	3» (по количеству	Методика
«Как Крутик По и	структуру фигур и	детей);	познавательно-
Краб Крабыч	называть части, из	2. Персонажи Крутик	творческого
составляли	которых они	По и Краб Крабыч.	развития
формочки»	составлены,		дошкольников
	конструировать		«Сказки
	фигуры из частей,		фиолетового леса»
	называть целое по		(стр 152)
	части целого		
	(технология ТРИЗ),		
	разное окружение		
	одного предмета		
	(технология ТРИЗ).		
	Ma	T	
31 неделя:	Развивать умения	1. Игры «Прозрачный	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	ориентироваться на	квадрат» и	Методика
«Как Гусеница	плоскости, понимать	«Логоформочки 3» (по	познавательно-
Фифа	пространственные	количеству детей);	творческого
путешествовала»	характеристики	2. Игры по выбору	развития
	«влево», «вправо»,	детей;	дошкольников
	«верх», «вниз»	3. Пособие	«Сказки
	находить среди	«Коврограф"Ларчик"»,	фиолетового леса»
	множества фигур	«Разноцветные	(стр 158)
	заданные по форме,	верёвочки», «Кружки и	
	придумывать и	зажимы», «Цветные	
	конструировать	квадраты»;	
	головной убор для	4. Схема «туфелька»;	
	сказочного персонажа,	5. Персонаж Гусеница	
	составлять из частей	Фифа.	
	геометрических фигур		
	знакомые предметные		
	силуэты и придумывать		
	свои, рассказывать о		
	назначении предметов.		
32 неделя:	Развивать умения	1. Игра «Кораблик	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	находить флажки по	Плюх-Плюх», «Шнур-	Методика
«Как буря	признакам,	затейник» и «Квадрат	познавательно-
потрепала Кораблик	отсчитывать нужное	Воскобовича»	творческого
Плюх-Плюх»	количество, складывать	(двухцветный) (по	развития
	фигуру «лодочка2	количеству детей);	дошкольников
	путём перемещения	2. Персонажи Гусь-	«Сказки
	частей в пространстве,	капитан и Лягушки-	фиолетового леса»
	придумывать и	матросы.	(стр 158)
	вышивать контур	1	(r)
	«рыбка», понимать		
	, nonninarb	<u> </u>	

_	<u>r</u>		
	пространственные		
	характеристики		
	«влево», «вправо»,		
	«верх», «вниз».		
33 неделя:	Развивать умения	1. Игры «Чудо-цветик»	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	решать задачу на	и «Математические	Методика
«Как Девочка	составление целого из	корзинки 10» (по	познавательно-
Долька составила	определённого	количеству детей);	творческого
букет»	количества частей,	2. Пособие	развития
	придумывать и	«Коврограф"Ларчик"»;	дошкольников
	конструировать контур	3. Персонажи	«Сказки
	«ваза», обозначать	«Забавные цифры»	фиолетового леса»
	числа цифрами,	(Ёжик- наездник,	(стр 170)
	отсчитывая	Зайчик-укротитель,	
	необходимое	Мышка-гимнастка,	
	количество предметов,	Кот-акробат);	
	сравнивать их по	4 Девочка Долька.	
	количеству.		
34 неделя:	Развивать умения	1. Игры «Чудо-	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	составлять из фигур-	крестики 2» и «Геоконт	Методика
«Как друзья	головоломок башню по	Малыш» (по	познавательно-
добрались до	простому алгоритму	количеству детей);	творческого
Поляны Золотых	(цвет), называть виды	2. Игры по выбору	развития
Плодов»	воздушного	детей;	дошкольников
	транспорта,	3. Пособие	«Сказки
	придумывать и	«Коврограф"Ларчик"»;	фиолетового леса»
	конструировать их	4. Персонажи	(стр 172)
	силуэты,	Медвежонок Мишик,	
	трансформировать	Галчонок Каррчик и	
	одну геометрическую	Краб Крабыч.	
	фигуру в другую,	_	
	предлагать варианты,		
	решения проблемной		
	ситуации.		

Старший дошкольный возраст

Тема	Программные	Материалы:	Литература		
	задачи:				
	Октябрь				
1 неделя:	Развивать умения	1. Игры «Чудо-	Т. Г. Харько		
Игровая ситуация	определять	крестики 2», «Геоконт	Методика		
«Как Малыш Гео	пространственное	Малыш» (всё по	познавательно-		
узнал о волшебстве	положение предметов,	количеству детей);	творческого		
считалки»	составлять фигуру –	2. Пособие «Коврограф	развития		
	головоломку из	"Ларчик"», «Цветные	дошкольников		
	частей по алгоритму	квадраты»;	«Сказки		
	«цвет», придумывать	3. Персонажи Малыш	фиолетового леса»		
	и называть предметы	Гео, Паучок,	(для детей 5-7 лет)		
	заданного цвета,	Медвежонок мишик.	(стр 10)		
	выкладывать их				
	контуры, высказывать				

	предположения.		
2 неделя:	Развивать умения	1. Игры «Волшебная	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	составлять цифру из	восьмёрка 1» (по	Методика
«Как Магнолик	палочек, понимать	количеству детей),	познавательно-
удивил Малыша	алгоритм	«Волшебная восьмёрка	творческого
Гео»	расположения частей	3», любые игры по	развития
	на игровом поле (цвет	выбору детей;	дошкольников
	и пространственное	3. Пособие	«Сказки
	положение деталей),	«Коврограф"Ларчик"»,	фиолетового леса»
	трансформировать	«Забавные цифры»	(для детей 5-7 лет)
	одну цифру в другую	(персонажи Магнолик	(Am Actor o vict)
	(цифру «восемь» в	и Крыска – силачка);	(стр 12)
	«четыре»),	5. Персонаж Малыш	
	придумывать и	Гео	
	называть предметы, в		
	составе которых есть		
	четыре части,		
	конструировать их		
	силуэты,		
	придумывать и		
	показывать		
	физические		
	упражнения с		
	заданным		
	количеством		
	предметов.		
3 неделя:	Развивать умения	1. Игры «Прозрачная	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	называть порядок	цифра», «Волшебная	Методика
«Как в Цифроцирке	цифр в числовом	восьмёрка 1», «Шнур –	познавательно-
появились новые	ряду, находить и	затеёник» (все по	творческого
артисты»	исправлять ошибки,	количеству детей),	развития
	конструировать	«Волшебная восьмёрка	дошкольников
	цифру «семь» путём	3»;	«Сказки
	наложения пластинок	2. Пособие	фиолетового леса»
	друг на друга и на	«Коврограф"Ларчик"»,	(для детей 5-7
	образец, составлять	«Забавные цифры» (все	лет)
	цифру «восемь» из	персонажи)	(стр 16)
	палочек, понимать		, ,
	алгоритм		
	расположения частей		
	на игровом поле (цвет		
	и пространственное		
	расположение),		
	трансформировать		
	цифру «восемь в		
	цифру «девять»,		
	придумывать и		
	вышивать узор,		
	рассказать, что он		
	может украшать,		
	ходить по канату,		
	удерживая		
	равновесие.		
4 неделя:	Развивать умение	1.Игры «Чудо-крестики	Т. Г. Харько

Игровая ситуация	составлять целое из	2» и «Чудо-цветик»;	Методика
«Как у Девочки	разного количества	2. Альбомные листы,	познавательно-
Дольки появились	частей; называть	фломастеры или	творческого
цветы»	число полученных	карандаши (все –	развития
цьсты//	фигур; располагать их	количеству детей)	дошкольников
	в соответствии с	3. Пособие	«Сказки
	заданными	«Коврограф"Ларчик"»;	фиолетового леса»
	пространственными	4. Схема силуэта;	(для детей 5-7
	характеристиками;	5. Персонажи Девочка	лет)
	рассказывать об	Долька.	(стр 21)
	условиях,	долька.	(CIP 21)
	необходимых для		
	роста растений;		
	составлять по схеме		
	силуэт из частей;		
	придумывать, на		
	какой предмет он		
	-		
	похож, как его можно		
	использовать;		
	обводить силуэт на		
	листе бумаги,		
	дорисовывать		
	изображение до		
	сюжетной картинки.		
5	D	1 Hanne Hanne	т г У
5 неделя:	Развивать умение	1. Игры «Чудо-цветик»	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	составлять целое из	и «Геоконт Малыш»	Методика
«Как команда	разного количества	(по количеству детей);2	познавательно-
кораблика помогла	частей по условиям;	Пособие	творческого
Девочке Дольке»	достраивать	«Коврограф"Ларчик"»;	развития
		2 Π	
	полученные фигуры	3. Любые игры по	дошкольников
	полученные фигуры до силуэтов «дерево»	выбору детей;	«Сказки
	полученные фигуры до силуэтов «дерево» и «цветок» в	выбору детей; 4. Схемы силуэтов	«Сказки фиолетового леса»
	полученные фигуры до силуэтов «дерево» и «цветок» в соответствии со	выбору детей; 4. Схемы силуэтов «дерево» и «цветок»;	«Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7
	полученные фигуры до силуэтов «дерево» и «цветок» в соответствии со схемой; предлагать	выбору детей; 4. Схемы силуэтов «дерево» и «цветок»; 5. Персонажи Девочка	«Сказки фиолетового леса»
	полученные фигуры до силуэтов «дерево» и «цветок» в соответствии со схемой; предлагать варианты решения	выбору детей; 4. Схемы силуэтов «дерево» и «цветок»; 5. Персонажи Девочка Долька, Гусь и	«Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет)
	полученные фигуры до силуэтов «дерево» и «цветок» в соответствии со схемой; предлагать варианты решения проблемной	выбору детей; 4. Схемы силуэтов «дерево» и «цветок»; 5. Персонажи Девочка	«Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7
	полученные фигуры до силуэтов «дерево» и «цветок» в соответствии со схемой; предлагать варианты решения проблемной ситуации;	выбору детей; 4. Схемы силуэтов «дерево» и «цветок»; 5. Персонажи Девочка Долька, Гусь и	«Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет)
	полученные фигуры до силуэтов «дерево» и «цветок» в соответствии со схемой; предлагать варианты решения проблемной ситуации; конструировать	выбору детей; 4. Схемы силуэтов «дерево» и «цветок»; 5. Персонажи Девочка Долька, Гусь и	«Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет)
	полученные фигуры до силуэтов «дерево» и «цветок» в соответствии со схемой; предлагать варианты решения проблемной ситуации; конструировать предметный силуэт	выбору детей; 4. Схемы силуэтов «дерево» и «цветок»; 5. Персонажи Девочка Долька, Гусь и	«Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет)
	полученные фигуры до силуэтов «дерево» и «цветок» в соответствии со схемой; предлагать варианты решения проблемной ситуации; конструировать предметный силуэт или сюжетную	выбору детей; 4. Схемы силуэтов «дерево» и «цветок»; 5. Персонажи Девочка Долька, Гусь и	«Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет)
	полученные фигуры до силуэтов «дерево» и «цветок» в соответствии со схемой; предлагать варианты решения проблемной ситуации; конструировать предметный силуэт или сюжетную картинку,	выбору детей; 4. Схемы силуэтов «дерево» и «цветок»; 5. Персонажи Девочка Долька, Гусь и	«Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет)
	полученные фигуры до силуэтов «дерево» и «цветок» в соответствии со схемой; предлагать варианты решения проблемной ситуации; конструировать предметный силуэт или сюжетную картинку, рассказывать о них;	выбору детей; 4. Схемы силуэтов «дерево» и «цветок»; 5. Персонажи Девочка Долька, Гусь и	«Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет)
	полученные фигуры до силуэтов «дерево» и «цветок» в соответствии со схемой; предлагать варианты решения проблемной ситуации; конструировать предметный силуэт или сюжетную картинку, рассказывать о них; определять сходство и	выбору детей; 4. Схемы силуэтов «дерево» и «цветок»; 5. Персонажи Девочка Долька, Гусь и	«Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет)
	полученные фигуры до силуэтов «дерево» и «цветок» в соответствии со схемой; предлагать варианты решения проблемной ситуации; конструировать предметный силуэт или сюжетную картинку, рассказывать о них; определять сходство и различие в строении и	выбору детей; 4. Схемы силуэтов «дерево» и «цветок»; 5. Персонажи Девочка Долька, Гусь и	«Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет)
	полученные фигуры до силуэтов «дерево» и «цветок» в соответствии со схемой; предлагать варианты решения проблемной ситуации; конструировать предметный силуэт или сюжетную картинку, рассказывать о них; определять сходство и различие в строении и условиях	выбору детей; 4. Схемы силуэтов «дерево» и «цветок»; 5. Персонажи Девочка Долька, Гусь и	«Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет)
	полученные фигуры до силуэтов «дерево» и «цветок» в соответствии со схемой; предлагать варианты решения проблемной ситуации; конструировать предметный силуэт или сюжетную картинку, рассказывать о них; определять сходство и различие в строении и условиях произрастания разных	выбору детей; 4. Схемы силуэтов «дерево» и «цветок»; 5. Персонажи Девочка Долька, Гусь и	«Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет)
	полученные фигуры до силуэтов «дерево» и «цветок» в соответствии со схемой; предлагать варианты решения проблемной ситуации; конструировать предметный силуэт или сюжетную картинку, рассказывать о них; определять сходство и различие в строении и условиях произрастания разных представителей	выбору детей; 4. Схемы силуэтов «дерево» и «цветок»; 5. Персонажи Девочка Долька, Гусь и	«Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет)
	полученные фигуры до силуэтов «дерево» и «цветок» в соответствии со схемой; предлагать варианты решения проблемной ситуации; конструировать предметный силуэт или сюжетную картинку, рассказывать о них; определять сходство и различие в строении и условиях произрастания разных представителей группы растений;	выбору детей; 4. Схемы силуэтов «дерево» и «цветок»; 5. Персонажи Девочка Долька, Гусь и	«Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет)
	полученные фигуры до силуэтов «дерево» и «цветок» в соответствии со схемой; предлагать варианты решения проблемной ситуации; конструировать предметный силуэт или сюжетную картинку, рассказывать о них; определять сходство и различие в строении и условиях произрастания разных представителей группы растений; выкладывать контур	выбору детей; 4. Схемы силуэтов «дерево» и «цветок»; 5. Персонажи Девочка Долька, Гусь и	«Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет)
	полученные фигуры до силуэтов «дерево» и «цветок» в соответствии со схемой; предлагать варианты решения проблемной ситуации; конструировать предметный силуэт или сюжетную картинку, рассказывать о них; определять сходство и различие в строении и условиях произрастания разных представителей группы растений; выкладывать контур дерева по образцу;	выбору детей; 4. Схемы силуэтов «дерево» и «цветок»; 5. Персонажи Девочка Долька, Гусь и	«Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет)
	полученные фигуры до силуэтов «дерево» и «цветок» в соответствии со схемой; предлагать варианты решения проблемной ситуации; конструировать предметный силуэт или сюжетную картинку, рассказывать о них; определять сходство и различие в строении и условиях произрастания разных представителей группы растений; выкладывать контур дерева по образцу; высказывать	выбору детей; 4. Схемы силуэтов «дерево» и «цветок»; 5. Персонажи Девочка Долька, Гусь и	«Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет)
	полученные фигуры до силуэтов «дерево» и «цветок» в соответствии со схемой; предлагать варианты решения проблемной ситуации; конструировать предметный силуэт или сюжетную картинку, рассказывать о них; определять сходство и различие в строении и условиях произрастания разных представителей группы растений; выкладывать контур дерева по образцу;	выбору детей; 4. Схемы силуэтов «дерево» и «цветок»; 5. Персонажи Девочка Долька, Гусь и Лягушки.	«Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет)

	Разриратт уменца	1. Игры «Шнур -	Т. Г. Харько
6 неделя:	Развивать умения		-
Игровая ситуация	находить	затейник» и «Чудо-	Методика
«Как друзья делили	геометрические	крестики 2» (всё - по	познавательно-
фигуры»	фигуры по признакам	количеству детей),	творческого
	(цвет и форма),	«Чудо-крестики 2	развития
	решать задачи на	«Ларчик»;	дошкольников
	пересечение	2. Пособие	«Сказки
	множеств (круги	«Коврограф"Ларчик"»,	фиолетового леса»
	Эйлера), вышивать	«Круговерт и	(для детей 5-7
	контур	стрелочка»;	лет)
	геометрической	3. Схема контура	,
	фигуры по схеме,	4. Персонажи Галчонок	(стр 29)
	исправлять	Каррчик, Медвежонок	(Cip 25)
	•	Мишик, Китёнок	
	специально	1	
	допущенную ошибку,	Тимошка, Пчёлка	
	придумывать и	Жужа .	
	достраивать		
	геометрическую		
	фигуру до		
	предметного силуэта		
	и контура,		
	придумывать как		
	можно больше		
	вариантов		
	использования		
	предмета (технология		
	ТРИЗ).	1 11	T P X
7 неделя:	Развивать умение	1. Игры «Конструктор	Т. Г. Харько
I	•		
Игровая ситуация	конструировать букву	букв» и	Методика
Игровая ситуация «Как Кот Филимон	•	букв» и «Логоформочки 5» (всё	
	конструировать букву	букв» и	Методика
«Как Кот Филимон	конструировать букву из частей; находить	букв» и «Логоформочки 5» (всё	Методика познавательно-
«Как Кот Филимон поведал Крутику По	конструировать букву из частей; находить геометрические фигуры, названия	букв» и «Логоформочки 5» (всё - по количеству детей)	Методика познавательно- творческого
«Как Кот Филимон поведал Крутику По	конструировать букву из частей; находить геометрические фигуры, названия которых начинаются	букв» и «Логоформочки 5» (всё - по количеству детей) 2. Схема букв К; 3.Персонажи Филимон	Методика познавательно- творческого развития дошкольников
«Как Кот Филимон поведал Крутику По	конструировать букву из частей; находить геометрические фигуры, названия которых начинаются на букву К;	букв» и «Логоформочки 5» (всё - по количеству детей) 2. Схема букв К; 3.Персонажи Филимон Коттерфильд и Кругик	Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки
«Как Кот Филимон поведал Крутику По	конструировать букву из частей; находить геометрические фигуры, названия которых начинаются на букву К; сравнивать	букв» и «Логоформочки 5» (всё - по количеству детей) 2. Схема букв К; 3.Персонажи Филимон	Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса»
«Как Кот Филимон поведал Крутику По	конструировать букву из частей; находить геометрические фигуры, названия которых начинаются на букву К; сравнивать геометрические	букв» и «Логоформочки 5» (всё - по количеству детей) 2. Схема букв К; 3.Персонажи Филимон Коттерфильд и Кругик	Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7
«Как Кот Филимон поведал Крутику По	конструировать букву из частей; находить геометрические фигуры, названия которых начинаются на букву К; сравнивать геометрические фигуры и определять	букв» и «Логоформочки 5» (всё - по количеству детей) 2. Схема букв К; 3.Персонажи Филимон Коттерфильд и Кругик	Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет)
«Как Кот Филимон поведал Крутику По	конструировать букву из частей; находить геометрические фигуры, названия которых начинаются на букву К; сравнивать геометрические фигуры и определять заданные по	букв» и «Логоформочки 5» (всё - по количеству детей) 2. Схема букв К; 3.Персонажи Филимон Коттерфильд и Кругик	Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7
«Как Кот Филимон поведал Крутику По	конструировать букву из частей; находить геометрические фигуры, названия которых начинаются на букву К; сравнивать геометрические фигуры и определять заданные по признакам; понимать	букв» и «Логоформочки 5» (всё - по количеству детей) 2. Схема букв К; 3.Персонажи Филимон Коттерфильд и Кругик	Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет)
«Как Кот Филимон поведал Крутику По	конструировать букву из частей; находить геометрические фигуры, названия которых начинаются на букву К; сравнивать геометрические фигуры и определять заданные по признакам; понимать алгоритм составления	букв» и «Логоформочки 5» (всё - по количеству детей) 2. Схема букв К; 3.Персонажи Филимон Коттерфильд и Кругик	Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет)
«Как Кот Филимон поведал Крутику По	конструировать букву из частей; находить геометрические фигуры, названия которых начинаются на букву К; сравнивать геометрические фигуры и определять заданные по признакам; понимать алгоритм составления фигур из частей;	букв» и «Логоформочки 5» (всё - по количеству детей) 2. Схема букв К; 3.Персонажи Филимон Коттерфильд и Кругик	Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет)
«Как Кот Филимон поведал Крутику По	конструировать букву из частей; находить геометрические фигуры, названия которых начинаются на букву К; сравнивать геометрические фигуры и определять заданные по признакам; понимать алгоритм составления фигур из частей; придумывать, на что	букв» и «Логоформочки 5» (всё - по количеству детей) 2. Схема букв К; 3.Персонажи Филимон Коттерфильд и Кругик	Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет)
«Как Кот Филимон поведал Крутику По	конструировать букву из частей; находить геометрические фигуры, названия которых начинаются на букву К; сравнивать геометрические фигуры и определять заданные по признакам; понимать алгоритм составления фигур из частей; придумывать, на что похожи фигуры;	букв» и «Логоформочки 5» (всё - по количеству детей) 2. Схема букв К; 3.Персонажи Филимон Коттерфильд и Кругик	Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет)
«Как Кот Филимон поведал Крутику По	конструировать букву из частей; находить геометрические фигуры, названия которых начинаются на букву К; сравнивать геометрические фигуры и определять заданные по признакам; понимать алгоритм составления фигур из частей; придумывать, на что похожи фигуры; называть как можно	букв» и «Логоформочки 5» (всё - по количеству детей) 2. Схема букв К; 3.Персонажи Филимон Коттерфильд и Кругик	Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет)
«Как Кот Филимон поведал Крутику По	конструировать букву из частей; находить геометрические фигуры, названия которых начинаются на букву К; сравнивать геометрические фигуры и определять заданные по признакам; понимать алгоритм составления фигур из частей; придумывать, на что похожи фигуры;	букв» и «Логоформочки 5» (всё - по количеству детей) 2. Схема букв К; 3.Персонажи Филимон Коттерфильд и Кругик	Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет)
«Как Кот Филимон поведал Крутику По	конструировать букву из частей; находить геометрические фигуры, названия которых начинаются на букву К; сравнивать геометрические фигуры и определять заданные по признакам; понимать алгоритм составления фигур из частей; придумывать, на что похожи фигуры; называть как можно	букв» и «Логоформочки 5» (всё - по количеству детей) 2. Схема букв К; 3.Персонажи Филимон Коттерфильд и Кругик	Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет)
«Как Кот Филимон поведал Крутику По	конструировать букву из частей; находить геометрические фигуры, названия которых начинаются на букву К; сравнивать геометрические фигуры и определять заданные по признакам; понимать алгоритм составления фигур из частей; придумывать, на что похожи фигуры; называть как можно больше вариантов	букв» и «Логоформочки 5» (всё - по количеству детей) 2. Схема букв К; 3.Персонажи Филимон Коттерфильд и Кругик	Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет)
«Как Кот Филимон поведал Крутику По	конструировать букву из частей; находить геометрические фигуры, названия которых начинаются на букву К; сравнивать геометрические фигуры и определять заданные по признакам; понимать алгоритм составления фигур из частей; придумывать, на что похожи фигуры; называть как можно больше вариантов целого, у которого	букв» и «Логоформочки 5» (всё - по количеству детей) 2. Схема букв К; 3.Персонажи Филимон Коттерфильд и Кругик	Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет)
«Как Кот Филимон поведал Крутику По	конструировать букву из частей; находить геометрические фигуры, названия которых начинаются на букву К; сравнивать геометрические фигуры и определять заданные по признакам; понимать алгоритм составления фигур из частей; придумывать, на что похожи фигуры; называть как можно больше вариантов целого, у которого есть одна и та же часть (технология	букв» и «Логоформочки 5» (всё - по количеству детей) 2. Схема букв К; 3.Персонажи Филимон Коттерфильд и Кругик	Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет)
«Как Кот Филимон поведал Крутику По великую тайну»	конструировать букву из частей; находить геометрические фигуры, названия которых начинаются на букву К; сравнивать геометрические фигуры и определять заданные по признакам; понимать алгоритм составления фигур из частей; придумывать, на что похожи фигуры; называть как можно больше вариантов целого, у которого есть одна и та же часть (технология ТРИЗ).	букв» и «Логоформочки 5» (всё - по количеству детей) 2. Схема букв К; 3.Персонажи Филимон Коттерфильд и Крутик По.	Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 33)
«Как Кот Филимон поведал Крутику По великую тайну» 8 неделя:	конструировать букву из частей; находить геометрические фигуры, названия которых начинаются на букву К; сравнивать геометрические фигуры и определять заданные по признакам; понимать алгоритм составления фигур из частей; придумывать, на что похожи фигуры; называть как можно больше вариантов целого, у которого есть одна и та же часть (технология ТРИЗ).	букв» и «Логоформочки 5» (всё - по количеству детей) 2. Схема букв К; 3.Персонажи Филимон Коттерфильд и Крутик По.	Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 33)
«Как Кот Филимон поведал Крутику По великую тайну» 8 неделя: Игровая ситуация	конструировать букву из частей; находить геометрические фигуры, названия которых начинаются на букву К; сравнивать геометрические фигуры и определять заданные по признакам; понимать алгоритм составления фигур из частей; придумывать, на что похожи фигуры; называть как можно больше вариантов целого, у которого есть одна и та же часть (технология ТРИЗ). Развивать умения понимать отношение	букв» и «Логоформочки 5» (всё - по количеству детей) 2. Схема букв К; 3.Персонажи Филимон Коттерфильд и Крутик По. 1.Игра «Математические	Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 33) Т. Г. Харько Методика
«Как Кот Филимон поведал Крутику По великую тайну» 8 неделя: Игровая ситуация «Как зверята в лесу	конструировать букву из частей; находить геометрические фигуры, названия которых начинаются на букву К; сравнивать геометрические фигуры и определять заданные по признакам; понимать алгоритм составления фигур из частей; придумывать, на что похожи фигуры; называть как можно больше вариантов целого, у которого есть одна и та же часть (технология ТРИЗ). Развивать умения понимать отношение чисел в числовом	букв» и «Логоформочки 5» (всё - по количеству детей) 2. Схема букв К; 3.Персонажи Филимон Коттерфильд и Крутик По. 1.Игра «Математические корзинки 10» и	Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 33) Т. Г. Харько Методика познавательно-
«Как Кот Филимон поведал Крутику По великую тайну» 8 неделя: Игровая ситуация	конструировать букву из частей; находить геометрические фигуры, названия которых начинаются на букву К; сравнивать геометрические фигуры и определять заданные по признакам; понимать алгоритм составления фигур из частей; придумывать, на что похожи фигуры; называть как можно больше вариантов целого, у которого есть одна и та же часть (технология ТРИЗ). Развивать умения понимать отношение	букв» и «Логоформочки 5» (всё - по количеству детей) 2. Схема букв К; 3.Персонажи Филимон Коттерфильд и Крутик По. 1.Игра «Математические	Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5-7 лет) (стр 33) Т. Г. Харько Методика

		2 Пасабия	I
	заданное количество),	2. Пособие	дошкольников
	сравнивать числа,	«Коврограф"Ларчик"»,	«Сказки
	предлагать варианты	«Разноцветные	фиолетового леса»
	решения проблемной	верёвочки», «Кружки и	(для детей 5-7
	ситуации,	зажимы», «Забавные	лет)
	ориентироваться на	цифры» (все	(стр 37)
	плоскости, понимать	персонажи);	
	пространственные		
	характеристики		
	«вверх», «вниз»,		
	«вправо», «влево».		
9 неделя:	Развивать умения	1. Игры	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	действовать с	«Математические	Методика
«Как Гусеница	числами (складывать,	корзинки 10», и	познавательно-
Фифа угощала	отнимать и	«Геоконт Малыш» (по	творческого
Лопушка грибами»	сравнивать),	количеству детей);	развития
	конструировать	2. Любые игры по	дошкольников
	контур по точкам	выбору детей;	«Сказки
	координатной сетки;	3. Пособие	фиолетового леса»
	называть	«Коврограф"Ларчик"»,	(для детей 5-7
	геометрическую	«Разноцветные	лет)
	фигуру	верёвочки»,	(стр 38)
	(шестиугольник),	«Кармашки»;	
	достраивать её до	4. Картинки с	
	предметного контура;	изображением стола,	
	беседовать о	«прошлое» стола.	
	назначении и	5. Персонажи	
	строении предметов	Крокодил –	
	посуды; придумывать	канатоносец и Лиса –	
	стол для персонажей с	фокусница (пособие	
	помощью системного	«Забавные цифры»),	
	оператора	Гусеница Фифа.	
	(технология ТРИЗ),	-	
	рассказывать о нём.		
	Дека	брь	
10 неделя:	Развивать	1. Игра «Кораблик	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	координацию	Брызг-Брызг» (одна	Методика
«Как команда	действий «глаз-рука»,	или по количеству	познавательно-
кораблика опоздала	глазомер; учить	детей);	творческого
в гости»	понимать алгоритм	2. Любые игры по	развития
	расположение частей	выбору;	дошкольников
	на игровом поле (цвет	3. Пособие	«Сказки
	и пространственное	«Коврограф"Ларчик"»;	фиолетового леса»
	положение);	4. Персонажи Краб	(для детей 5-7
	предлагать варианты	Крабыч, Китёнок	лет)
	решения проблемной	Тимошка, Галчонок	(стр 47)
	ситуации;	Каррчик, Медвежонок	
	конструировать	Мишик, Пчёлка Жужа,	
	предметные силуэты	Лопушок, Гусеница	
	и рассказывать о них;	Фифа, Девочка Долька,	
	предлагать игры и	Крутик По, Гусь и	
	участвовать в них.	Лягушки.	
11 неделя:Игровая	Развивать умения	1.Игры «Чудо-	Т. Г. Харько
ситуация«Как	решать задачи на	крестики 2», пособие	Методика
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	•	•	•

Понушем воличе	HOHOK DATES	«Игроризор ± межере»	пориорежени из
Лопушок ловил мух»	поиск фигур-	«Игровизор + маркер», лист с «волшебными	познавательно-
	головоломок;	лист с «волшеоными палочками (всё - по	творческого
	конструировать из	,	развития дошкольников
	них «домик» из схемы и словесной	количеству детей); 2. Пособие	«Сказки
	инструкции	«Коврограф"Ларчик"»,	фиолетового леса»
	(пространственное	«Цветные квадраты»,	(для детей 5-7
	положение частей);	«Кружки и зажимы»;	лет) (стр. 51)
	ориентироваться на	3.Схема силуэта	(стр 51)
	плоскости; решать	«домик»;	
	логическую задачу на	4. Персонаж Лопушок.	
	поиск предмета по		
	признакам; мысленно		
	изменять		
	передвижения		
	предмета		
	(убыстрение,		
	замедление) и		
	придумывать, что в		
	этом хорошего, что		
	плохого (технология ТРИЗ).		
12 неделя:	Развивать умения	1.Игры «Чудо-цветик»,	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	определять	«Прозрачная цифра»,	Методика
«Как Малыш Гео и	количество частей в	«Чудо-крестики 2»	познавательно-
Девочка Долька	целом и составлять	«Шнур – затейник»	творческого
украшали ёлку»	силуэт «ёлка» по	(всё - по количеству	развития
y Kpamarin Cirky"	словесной	детей)	дошкольников
	инструкции;	2. Пособие	«Сказки
	группировать	«Коврограф"Ларчик"»;	фиолетового леса»
	пластинки по	3. Схема контура.	(для детей 5-7 лет)
	одинаковой части;	4. Персонаж Девочка	
	решать задачу на	Долька, Малыш Гео,	(стр 61)
	поиск цвета в радуге;	Незримка Всюсь.	
	придумывать и		
	конструировать		
	силуэт «ёлочное		
	украшение»;		
	вышивать контур		
	геометрической		
	фигуры; называть её;		
	мысленно изменять		
	состояние предмета		
	(оживление –		
	окаменение);		
	придумывать; что в		
	этом хорошего, что		
	плохого; решать		
	проблемные		
	ситуации, возникшие		
	в результате		
	изменения состояния		
	предмета (технология		
	ТРИЗ).		

13 неделя:	Развивать умения	1.Игры «Геоконт	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	конструировать	Малыш»,	Методика
«Как Паучок вешал	конструпровать контур дерева по	«Прозрачный квадрат»	познавательно-
на ёлку новогодние	рисунку;	(всё - по количеству	творческого
игрушки»	группировать	детей)	развития
игрушки//	геометрические	2. Пособие	дошкольников
	фигуры по форме и	«Коврограф"Ларчик"»;	«Сказки
		3. Персонажи: Ворон	
	размеру; составлять		фиолетового леса»
	фигуры из других	Метр и Паучок.	(для детей 5-7 лет)
	геометрических фигур		(стр
	путём наложения		63)
	пластинок друг на		
	друга; определять		
	количество частей, из		
	которых состоит		
	квадрат; придумывать		
	и конструировать из		
	ограниченного		
	количества фигур		
	любой предметный		
	силуэт, описывать		
	его; называть виды		
	деревьев.		
14 неделя:	Развивать умения	1. Игры «Кораблик	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	понимать алгоритм	Брызг-Брызг» (один	Методика
«Как команда	расположения частей	или по количеству	познавательно-
кораблика и Крутик	на игровом поле (цвет	детей),	творческого
По готовились к	и пространственное	«Логоформочки 5» (по	развития
празднованию	положение);	количеству детей) 2.	дошкольников
Нового года»	составлять целое из	Пособие «Коврограф	«Сказки
	двух частей;	"Ларчик"»;	фиолетового леса»
	сравнивать фигуры	3. Персонажи: Гусь и	(для детей 5-7
	между собой;	Лягушки, Крутик По,	лет)
	придумывать и	Малыш Гео, Девочка	(стр 65)
	составлять	Долька, Незримка	(1)
	предметные силуэты,	Всюсь;	
	называть их;		
	предлагать варианты		
	решения проблемной		
	ситуации; предлагать		
	игры и участвовать в		
	них.		
	Янв	ans	
15 неделя:	Развивать умения	1. Игры «Конструктор	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	дифференцировать	букв», «Квадрат	Методика
«Буквоцирке	первую букву в	Воскобовича»	познавательно-
появились новые	словах; находить	(двухцветный) (всё -	творческого
артисты».	зеркально	по количеству детей);	развития
upincibi//,	написанную букву;	2. Пособие	дошкольников
	складывать фигуру по	«Коврограф"Ларчик"»,	«Сказки
	схеме путём	«Прозрачные буквы,	«Сказки фиолетового леса»
	трансформации;	итрозрачные оуквы, цифры»;	(для детей 5-7 лет)
		дифры», 3. Персонажи:	(для детеи 5-7 лет)
	придумывать и	-	(omp 52)
	составлять из частей	Арлекин, Орлекин,	(стр 53)

		Vararry II.	
	предметный силуэт;	Урлекин, Ырлекин,	
	называть его;	Эрлекин,(пособие	
	рассказывать о	«Забавные буквы»),	
	предполагаемых	Филимон Коттерфильд.	
	действиях персонажа;		
	придумывать и		
	выполнять движения		
	(поза «буквы»,		
	«пародоксальная		
	гимнастика» -		
	технология «ТРИЗ»).		
16 неделя:	Развивать умения	1. Игры «Чудо-соты 1»	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	составлять силуэт по	(по количеству детей);	Методика
«Как Ворон Метр	частично силуэтной	«Полученный	познавательно-
приготовил для	схеме и называть	квадрат» (по	творческого
гостей сюрприз»	полученный предмет;	количеству подгрупп);	развития
	вспоминать сказки по	2. Пособие	дошкольников
	«волшебному»	«Коврограф"Ларчик"»;	«Сказки
	предмету;	3. Схема «кувшин»	фиолетового леса»
	придумывать желания	4. Персонажи: Ворон	(для детей 5-7
	от лица сказочного	Метр, паучок и другие	лет)
	героя; конструировать	(по выбору детей)	(стр 67)
	из частей сюжетную		
	картинку; составлять		
	по ней сюжетный		
	рассказ; работать в		
	команде (слушать,		
слышать, понимать			
	друг друга, приходить		
	к единому мнению).		
17 неделя:	Развивать умения	1. Игры «Чудо-	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	придумывать и	крестики 2» и «Квадрат	Методика
«Как друзья	конструировать	Воскобовича»	познавательно-
побывали в Замке	силуэт замка;	(четырёхцветный),	творческого
Превращений»	называть как больше	«Геконт Малыш» (всё-	развития
	его частей	по количеству детей);	дошкольников
	(технология ТРИЗ);	2. Персонажи Малыш	«Сказки
	складывать по схеме	Гео и Незримка Всюсь.	фиолетового леса»
	фигуры путём	1	(для детей 5-7 лет)
	трансформации;		(стр 71)
	решать задачи на		(1 ')
	поиск квадратов		
	разного цвета в		
	игровом поле;		
	выкладывать контуры		
	геометрических фигур		
	по координатным		
	точкам и		
	видоизменять их;		
	придумывать на что		
	похож контур;		
	рассказывать, как		
	можно использовать		
	предметы.		

Февраль					
18 неделя:	Развивать умения	1. Игры «Геоконт	Т. Г. Харько		
Игровая ситуация	конструировать	Малыш», «Прозрачная	Методика		
«Как Галчонок	контур	цифра», «Чудо-соты»;	познавательно-		
Каррчик помогал	геометрической	2. Пособие	творческого		
своим друзьям»	фигуры по	«Игровизор», листы	развития		
1	координатным	бумаги, карандаши или	дошкольников		
	точкам, делить его на	фломастеры (всё – по	«Сказки		
	две одинаковые части;	количеству детей)	фиолетового леса»		
	группировать	3. Пособие	(для детей 5-7		
	предметы по цвету;	«Коврограф"Ларчик"»,	лет)		
	решать задачу на	«Цветные квадраты»;	(стр 75)		
	ориентировку в 4. Две схемы силуэтов; пространстве; 5. Персонажи:				
	анализировать	Галчонок Каррчик,			
	силуэты «цветок» и	Краб Крабыч, Китёнок			
	находить в них	Тимошка, Медведонок			
	одинаковые части;	Мишик и Пчёлка			
	составлять силуэт из	Жужа;			
	частей на лице				
	бумаги, обводить его				
	и дорисовывать				
	изображение;				
	беседовать о рыбной				
	ловле.				
19 неделя:	Развивать умения	1. Игры «Геовизор» и	Т. Г. Харько		
Игровая ситуация рисовать		«Чудо-соты 1», листы	Методика		
«Как начались	геометрическую	бумаги (всё – по	познавательно-		
занятия в Школе	фигуру по	количеству детей),	творческого		
Волшебства»	координатным	«Геоконт Великан»;	развития		
	точкам, называть её;	2. Пособие	дошкольников		
	придумывать и	«Коврограф"Ларчик"»;	«Сказки		
	дорисовывать	3. Схемы половины	фиолетового леса»		
	геометрическую	силуэта;	(для детей 5-7		
	фигуру до	4. Персонаж Околесик.	лет)		
	предметного силуэта,		(стр		
	называть её; понимать		79)		
	линию симметрии и				
	достраивать				
	симметричную				
	фигуру; придумывать				
	и выполнять				
	движения только				
	одной частью тела				
20	(технология ТРИЗ).	1 11 11 1	TEV		
20 неделя:	Развивать умения	1. Игры «Чудо-соты 1»	Т. Г. Харько		
Игровая ситуация	рисовать	и «Геовизор», листы	Методика		
«Как начались	геометрические	бумаги (всё - по	познавательно-		
занятия в Школе	фигуры по	количеству детей),	творческого		
Волшебства»	координатным	любые игры детей;	развития		
	точкам; понимать	2. Пособие «Коврограф "Поруме"» симирания	дошкольников		
	закономерность в	"Ларчик"», силуэтная	«Сказки		
	уменьшение размера	(1:1); 2. Hannayawa Oran Hannya	фиолетового леса»		
	фигур и исправлять	3. Персонаж Околесик.	(для детей 5-7 лет)		

	OHIMPKA: HOMENAM BOXE		
	ошибку; придумывать и дорисовывать		
	изображение до		(стр 81)
	предметного;		(Cip 61)
	составлять силуэт		
	путём наложения		
	деталей игры на		
	силуэтную схему;		
	1 , ,		
	называть части		
	машины; мысленно		
	менять часть		
	предмета;		
	придумывать, что в		
	этом хорошего, что		
	плохого; решать		
	проблемную		
	ситуацию, возникшую		
	в связи с изменением		
	части предмета		
	(технология ТРИЗ),		
	высказывать		
	предположения.	4.44	T F W
21 неделя:Игровая	Развивать умения	1.Игры «Счётовозик»,	Т. Г. Харько
ситуация «Как	действовать с	«Квадрат	Методика
Магнолик добрался	числами (прибавлять	Воскобовича» (четырёх	познавательно-
до Замка	каждый раз по два),	цветный) (всё-по	творческого
Превращений»	сравнивать предметы	количеству детей);	развития
	с разным количеством	2.Любые игры по	дошкольников
	частей между собой и	выбору детей;	«Сказки
	находить одинаковые;	3. Пособие «Коврограф	фиолетового леса»
	решать задачи на	"Ларчик"» и «Забавные	(для детей 5-7 лет)
	трансформацию	цифры»;	
	геометрических фигур	4.Персонаж Магнолик.	
	разного цвета;		(стр 86)
	придумывать и		
	конструировать		
	картинку из частей на		
	заданную тему,		
	рассказывать о ней;		
	предлагать варианты		
	решения проблемной		
	ситуации; беседовать		
	о транспорте.		
	Ma		
22 неделя:	Развивать умения	1. Игры	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	образовывать числа	«Математические	Методика
«Как Зверята и	путём присчитывания	корзинки 10»,	познавательно-
Крутик По нашли	по одному; заполнять	«Логоформочки 5»,	творческого
загадочный след»	игровое поле с	«Геовизор», листы	развития
	помощью	бумаги, карандаши или	дошкольников
	графического	фломастеры (всё – по	«Сказки
	диктанта; рисовать по	количеству детей);	фиолетового леса»
	координатным точкам	«Фонарики "Ларчик"»;	(для детей 5-7
	геометрическую	2. Пособие	лет)

фигуру; придумывать «Коврограф";	Ларчик"»,	(стр 91)
и дорисовывать её до «Забавные ци	-	(F > -)
предметного персонажи);	`	
изображения; 3. Персонаж I	Крутик	
называть предмет. По.		
23 неделя: Развивать умения 1. Игра «Чудо	о-цветик»,	Т. Г. Харько
Игровая ситуация составлять целое из «Шнур-затей	ичества по количеству детей); позна	Методика
1		познавательно-
Долька и Малыш частей по силуэтной 2. Пособие		творческого
Гео веселились на схеме; понимать «Коврограф" Л	-	развития
празднике» линию симметрии и силуэтная схе		дошкольников
достраивать «семидолька»		«Сказки
симметричный узор; 3. Персонажи		фиолетового леса»
придумывать, на что Гео и Девочка	а Долька.	(для детей 5-7
похож узор; называть		лет) (стр
функцию предмета и		92)
мысленно изменять её		
на противоположную		
(технология ТРИЗ);		
предлагать и		
участвовать в них . 24 неделя: Развивать умения 1. Игры «Чуд»	O_HDATH!	Т. Г. Харько
Игровая ситуация определять (по количест		1.1. Дарько Методика
«Как в Буквоцирке йотированные звуки; (по количесть и спо кол	•	
состоялось составлять слово; выбору детей	*	познавательно- творческого
необычное видоизменять его, 3. Пособие	1,	развития
представление» меняя слоги местами; «Коврограф"3	Ларчик"».	дошкольников
понимать смысл «Забавные ци		«Сказки
слова; придумывать и «Теремки	TTP 2,	фиолетового леса»
составлять силуэт Воскобовичах	» (один на	(для детей 5-7
персонажа; называть подгруппу);	· · ·	лет)
его; конструировать 4. Схема силу	уэта	(стр 96)
изображение по «лиса»		, ,
силуэтной схеме; 4. Персонаж І	Кот	
достраивать его до Филимон.		
предметного.		
25 неделя: Развивать умения 1. Игры «Кор		Т. Г. Харько
Игровая ситуация решать логическую Брызг-Брызгх	,	Методика
«Как кораблик задачу на поиск или по количе	•	познавательно-
«Брызг-Брызг попал предмета по детей), «Чудо	-	творческого
в шторм» признакам; понимать 2» и «Прозрач		развития
пространственные цифра» (всё-		дошкольников
	оличеству детей);	«Сказки
относительно друг 2. Пособие	етей);	
	, ·	фиолетового леса»
друга; определять «Коврограф",	Ларчик"»;	фиолетового леса» (для детей 5-7
друга; определять «Коврограф"; предмет посуды по 3. Схема силу	Ларчик"»; уэтов	фиолетового леса» (для детей 5-7 лет)
друга; определять «Коврограф"; предмет посуды по его назначению и «посуда», «як	Ларчик''»; уэтов корь»	фиолетового леса» (для детей 5-7
друга; определять «Коврограф" 3. Схема силу его назначению и составлять по схеме 4. Персонажи	Ларчик"»; уэтов корь» и:	фиолетового леса» (для детей 5-7 лет)
друга; определять «Коврограф" 3. Схема силу его назначению и составлять по схеме из частей; «Коврограф" 3. Схема силу «посуда», «як 4. Персонажи Гусь, Лягушк	Ларчик"»; уэтов корь» и:	фиолетового леса» (для детей 5-7 лет)
друга; определять «Коврограф" З. Схема силу его назначению и составлять по схеме из частей; конструировать по «Коврограф" З. Схема силу «посуда», «як Гусь, Лягушк конструировать по	Ларчик"»; уэтов корь» и:	фиолетового леса» (для детей 5-7 лет)
друга; определять предмет посуды по его назначению и составлять по схеме из частей; конструировать по схеме силуэт «якорь»; «Коврограф" З. Схема силу «посуда», «як 4. Персонажи Гусь, Лягушк	Ларчик"»; уэтов корь» и:	фиолетового леса» (для детей 5-7 лет)
друга; определять «Коврограф" З. Схема силу его назначению и составлять по схеме из частей; конструировать по «Коврограф" З. Схема силу «посуда», «як Гусь, Лягушк конструировать по	Ларчик"»; уэтов корь» и:	фиолетового леса» (для детей 5-7 лет)

	прилуми гроти и			
	придумывать и			
	рассказывать о предполагаемых			
	предполагаемых действиях персонажа.			
	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	Δπτ		
26 неделя:	Апр	ель 1. Игры «Квадрат	Т Г Уангиа	
1 1	Развивать умения	т. игры «квадрат Воскобовича»	Т. Г. Харько Методика	
Игровая ситуация «Как в Замке	решать задачи на складывание	(четырёхцветный),		
	геометрических фигур	«Геовизор», «Чудо-	познавательно-	
Превращений проходил турнир»	разной формы и цвета	крестики 2»;	творческого развития	
проходил турнир»	путём	2. Силуэтная схема	дошкольников	
	трансформации; «мобильный		«Сказки	
	рисовать изображение	4. Листы бумаги (всё-	фиолетового леса»	
	на листе бумаги по	по количеству детей).	(для детей 5-7	
	координатным	по коли пеству детен).	лет)	
	точкам; дорисовывать		(стр	
	его; называть как		102)	
	можно больше		102)	
	вариантов окружения			
	предмета (технология			
	ТРИЗ); составлять			
	изображение			
	мобильного телефона			
	путём наложения			
	частей на силуэтную			
	схему; высказывать			
	предположения.			
27 неделя:	Развивать умение	1. Игры «Геоконт	Т. Г. Харько	
Игровая ситуация	выкладывать контур	Малыш», «Геовизор»;	Методика	
«Как Ворон Метр	по координатным	2. Листы бумаги,	познавательно-	
помог Паучку	точкам; переносить	карандаши,	творческого	
решить задачу»	полученное	фломастеры, клей (всё-	развития	
	изображение на лист	по количеству детей);	дошкольников	
	бумаги; решать задачу	3. Любые игры по	«Сказки	
	на определение	выбору детей;	фиолетового леса»	
	размера частей	4. Персонажи Паучок,	(для детей 5-7	
	фигуры; наклеивать	Ворон Метр.	лет)	
	силуэты на лист		(стр 105)	
	бумаги; дорисовывать изображение;			
	придумывать и			
	придумывать и конструировать			
	силуэт придуманного			
	персонажа;			
	рассказывать о нём;			
	высказывать			
	предположения;			
	называть назначение			
	разного вида сапог.			
28 неделя:			Т. Г. Харько	
Игровая ситуация	отсчитывать нужное	«Математические	Методика	
«Как зверята	количество; понимать	корзинки 10» и «Чудо-	познавательно-	
спорили из-за	отношение чисел	соты»;	творческого	
грибов»	(больше, меньше);	2. Альбомные листы,	развития	
1 photos: (costome, menome), 2.7 biboomine sinersi, pussinin] <u> </u>		

	составлять число	карандаши или	дошкольников
«десять» из меньших		фломастеры (всё-по	«Сказки
	чисел и обозначать	количеству детей)	фиолетового леса»
	его цифрой;	3.Пособие	(для детей 5-7
	конструировать	«Коврограф"Ларчик"»,	лет)
	силуэты цифр по	«Забавные цифры» (все	(стр 107)
	схеме; переносить	персонажи);	(CIP 107)
	изображение на лист	4. Девять схем	
	бумаги; дорисовывать	4. девять схем силуэтов «цифра».	
	7 1	силуэтов «цифра».	
	его; высказывать		
	предположения;		
	предлагать варианты		
	решения проблемной		
	ситуации.	1 77 70	
29 неделя:	Развивать умения	1. Игра «Конструктор	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	определять	букв» (по количеству	Методика
«Как Гусеница	пространственное	детей);	познавательно-
Фифа сначала	положение предметов	2. Любые игры детей;	творческого
удивилась, а потом	относительно друг	3. Пособие	развития
обрадовалась»	друга; понимать	«Коврограф"Ларчик"»,	дошкольников
	предлоги, которые	«Лепестки»;	«Сказки
	отражают это в речи;	3. Персонаж Гусеница	фиолетового леса»
	придумывать, на что	Фифа.	(для детей 5-7
	похож силуэт;		лет)
	составлять из		(стр 109)
	элементов буквы, а из		
	букв – слово;		
	объяснять значение		
	слов, которое		
	меняется в		
	зависимости от		
	ударения; называть по		
	части предметы;		
	составлять их из		
частей; рассказыва			
о предполагаемых			
действиях			
персонажей;			
придумывать			
	название цветку;		
	сотрудничать друг с		
	другом; слушать и		
	слышать другого.		
30 неделя:	Развивать умения	1. Игра «Геоконт	Т. Г. Харько
Игровая ситуация		1. игра «геоконт Малыш», «Чудо-	1.1. Дарько Методика
игровая ситуация «Как Околесик	конструировать контуры по рисунку и	малыш», «чудо- крестики 2»,	познавательно-
	схеме; находить	крестики 2», «Прозрачный квадрат»	
приготовил подарки	•		творческого
для своих друзей»	теометрические	(всё - по количеству детей);	развития
	фигуры по признакам	детеи); 2. Любые игры по	дошкольников «Сказки
	1 ' 1 ' 1 ' 1 ' 1 ' 1 ' 1 ' 1 ' 1 ' 1 '		
	придумывать и	выбору детей;	фиолетового леса»
	составлять из них	3. Пособие	(для детей 5-7
	силуэт; по схеме	«Коврограф"Ларчик"»;	лет)
	выкладывать контур;	4. Схемы контура и	(стр 119)

	придумывать, на что	половинки силуэта	
	похожа фигура при	«лодочка»;	
	перемещении её в	5. Персонажи	
	пространстве;	Околесик.	
	совершать действия за		
	персонажа;		
	высказывать		
	предположения.		
	Ma	ий	
31 неделя:	Развивать умения	1. Игры «Шнур-	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	понимать алгоритм	затейник» (по	Методика
«Как Лягушки –	расположения частей	количеству детей),	познавательно-
матросы угадывали	на игровом поле (цвет	«Кораблик Брызг-	творческого
желание Гуся -	и пространственное	Брызг» (один или по	развития
капитана»	положение); понимать	количеству детей);	дошкольников
	пространственные	2. Персонажи Гусь,	«Сказки
	характеристики;	Лягушки.	фиолетового леса»
	«вышивать» буквы с		(для детей 5-7
	помощью		лет)
	графического		(стр
	диктанта;		121)
	придумывать слово по		
	заданному слогу;		
	объяснять их		
	значение;		
	рассказывать о		
	предполагаемых		
действиях			
	персонажей;		
	высказывать		
	предположения.		
32 неделя:	Развивать умения	1. Игра «Геоконт	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	выкладывать контур	Малыш»,	Методика
«Как Малыш Гео	геометрической	«Математические	познавательно-
искал плод Знаний»	фигуры по	корзинки 10»,	творческого
	координатным	«Прозрачный	развития
	точкам; делить её на	квадрат», «Чудо-	дошкольников
	четыре равные части;	крестики 2», «Чудо-	«Сказки
	действовать с	соты 1» (всё-по	фиолетового леса»
	числами;	количеству детей);	(для детей 5-7
	образовывать число	2. Пособие	лет) (стр 130)
	десять; соотносить	«Коврограф"Ларчик"»,	
	число и цифру;	«Забавные цифры»;	
	придумывать и	(персонажи: Кот-	
	составлять картинку	акробат, Зайка-	
	из частей,	укротитель);	
	рассказывать о ней.	3. Силуэтная схема	
	=	«лошадка»;	
		4. Персонажи: Малыш	
		Гео, Паучок, Краб	
		Крабыч, Пчёлка Жужа,	
		Китёнок Тимошка,	
		Галчонок Каррчик и	
		Медвежонок Мишик.	
l .	l .		l .

33 неделя:	Развивать умения	1. Игры «Квадрат	Т. Г. Харько
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		Воскобовича»	Методика
«Как Малыш Гео	путём	(четырёхцветный),	познавательно-
нашёл Плод Знаний»	трансформации;	«Прозрачный	
нашел плод знании»			творческого
	видоизменять одну	квадрат»;	развития
	фигуру в другую;	2. Пособие «Игровизор	дошкольников
	составлять силуэт из	+ маркер», листы с	«Сказки
	пластинок,	изображениями плодов	фиолетового леса»
	придерживаясь,	(всё – по количеству	(для детей 5-7
	правил; решать	детей);	лет)
	логическую задачу на	3. Пособие	
	поиск предмета по	«Коврограф"Ларчик"»;	(стр 133)
	признакам; мысленно	4. Силуэтная схема	
	увеличивать предмет;	«лодочка»;	
	придумывать	5. Персонажи: Малыш	
	положительное и	Гео, Гусеница Фифа и	
	отрицательное в этом	Ворон Метр.	
	явлении; решать	-	
	проблемную		
	ситуацию, возникшую		
	в результате		
	изменений предмета		
	(технология ТРИЗ).		
34 неделя:	Развивать умения	1. Игры «Геовизор» и	Т. Г. Харько
Игровая ситуация	рисовать	«Чудо-соты 1», листы	Методика
«Как гномы	геометрическую	бумаги (всё - по	познавательно-
рассказывали о	фигуру по	количеству детей);	творческого
предстоящих	координатным	2. Любые игры по	развития
каникулах»	точкам; определять	выбору детей;	дошкольников
3	закономерность	3. Схема силуэта	«Сказки
	перемещение фигур в	«слон».	фиолетового леса»
	пространстве;		(для детей 5-7
	дорисовывать		лет)
	изображение;		(101)
	составлять силуэт из		(стр 136)
	частей по схеме;		(Cip 130)
	мысленно		
	представлять предмет		
и придумывать			
	вопросы о нём		
	(технология ТРИЗ);		
	рассказывать о		
	предстоящих		
	действиях		
	персонажей.		

3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

3.1. Материально-техническое обеспечение Программы

Для реализации содержания программы создана специфическая среда в виде панно Фиолетового Леса - это организация реально существующей среды в отдельной комнате на тему «Фиолетовый Лес».

№ п/п	Наименование	Количество
1.	Развивающие игры Воскобовича.	30 игр по 10 штук
2.	Сказочные образы (фигуры малого и среднего размера)	17 шт.
3.	Коврофграфы	2 штуки
4.	Панно «Фиолетовый лес» (большой и малый)	2 комплекта
5.	Детские столы	5 штук
6.	Детские стулья	10 штук

3.2. Методическое обеспечение Программы

№ п/п	Название технологии, пособия
1.	Харько Т.Г. Методика познавательно – творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Младший дошкольный возраст. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2013 -192с.
2.	Харько Т.Г. Методика познавательно – творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Средний дошкольный возраст. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2013 -192с.
3.	Харько Т.Г., Воскобович В.В. Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей дошкольного возраста 3 -7 лет «Сказочные лабиринты игры» ООО «РИВ», 2007-110с.
4.	

3.3. Планирование образовательной деятельности Учебный план

Возраст	Длительность занятий (в минутах)	Количество занятий в неделю	Количество занятий в месяц.	Количество занятий в год.
Младший дошкольный	20 минут.	1	4	34 занятия
Средний возраст	20 минут.	1	4	34 занятия
Старший возраст	25-30 минут.	1	4	34 занятия

Учебно-тематический план Младший дошкольный возраст

No	Тема	Количество
Π/Π		часов
1.	Игровая ситуация «Как Крутик По и гусеница Фифа встретились»	1
2.	Игровая ситуация «Как черепашки прошли через пещеру»	1
3.	Игровая ситуация «Как квадрат и Магнолик играли»	1
4.	Игровая ситуация «Как Пчелка Жужа пришла в гости»	1
5.	Игровая ситуация «Как у гусеницы Фифы появилась новая	1
	шляпка»	
6.	Игровая ситуация «Как девочка Долька считала лепестки»	1
7.	Игровая ситуация «Как кораблик Плюх-Плюх путешествовал»	1

8.	Игровая ситуация «Как Лопушок помог Гусенице Фифе»	1
9.	«Как лягушки и Гусь гостили на Чудо-островах»	1
10.	Игровая ситуация «Как пчелка Жужа получила подарок »	1
11.	Игровая ситуация «Как Девочка Долька готовилась к новому году»	1
12.	Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа украшали	1
	новогоднюю елку»	
13.	Игровая ситуация «Как Китенок Тимоша и Медвежонок Мишик	1
	подготовили елочные игрушки»	
	Игровая ситуация «Как праздновали Новый год в Цифроцирке»	1
15.	Игровая ситуация «Как зверята готовили свои корзинки».	1
	Игровая ситуация «Как Магнолик превратил фигуры в дом»	1
17.	Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа подарила Лопушку чайник»	1
18.	Игровая ситуация «Как Медвежонок Мишик искал друзей»	1
19.	Игровая ситуация «Как Паучок превратил прямоугольник в	1
	лодочку»	
20.	Игровая ситуация «Как лягушки изучали морскую науку»	1
21.	Игровая ситуация «Как письмо Лягушат нашло своего адресата»	1
22.	Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа съела подарок»	1
23.	Игровая ситуация «Как друзья готовили подарок Пчелке Жуже»	1
24.	Игровая ситуация «Как Магнолик увидел звезды»	1
25.	Игровая ситуация «Как Лягушки наводили порядок»	1
26.	Игровая ситуация «Как Магнолик готовился к репетиции фокуса»	1
27.	Игровая ситуация «Как Фифа и Лопушок развлекали гостей»	1
28.	Игровая ситуация «Как Магнолик репетировал новый фокус»	1
29.	Игровая ситуация «Как команда кораблика пригласила Дольку в	1
	гости»	
30.	Игровая ситуация «Как Девочка Долька плавала на кораблике»	1
31.	Игровая ситуация «Как ежик помог зверятам»	1
32.	Игровая ситуация «Как Магнолик загадывал желания»	1
33.	Игровая ситуация «Как друзья строили поезд»	1
34.	Игровая ситуация «Как друзья путешествовали по Фиолетовому	1
	лесу»	

Средний дошкольный возраст

$\mathcal{N}_{\underline{\mathbf{o}}}$	Тема	Количество
Π/Π		часов
1.	Игровая ситуация «Как друзья подарили друг другу по конфете»	1
2.	Игровая ситуация «Как зверята собирали грибы»	1
3.	Игровая ситуация «Как кораблик Плюх-Плюх готовился к	1
	путешествию»	
4.	Игровая ситуация «Как Крутик По подарил Пчёлке Жуже лодочку»	1
5.	Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа гуляли по	1
	Ковровой Полянке»	
6.	Игровая ситуация «Как Малыш Гео гостил у Паучка и Девочки	1
	Дольки»	
7.	Игровая ситуация «Как друзья разгадывали загадки Краб Крабыча»	1
8.	Игровая ситуация «Как зверята выступали на арене Цифроцирка»	1
9.	Игровая ситуация «Как кораблик попал в шторм»	1
10.	Игровая ситуация «Как команда кораблика наводила порядок после	1

	шторма »	
11.	Игровая ситуация«Как друзья пили чай с пирогами»	1
	Игровая ситуация «Как Пчёлка Жужа угощала Девочку Дольку»	1
13.	Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа наряжалась»	1
14.	Игровая ситуация «Как друзья украшали ёлку в Цифроцирке»	1
15.	Игровая ситуация «Как команда Кораблика получила подарки».	1
16.	Игровая ситуация «Как в Фиолетовом лесу выпал снег»	1
17.	Игровая ситуация «Как Медвежонок с Галчонком поссорились и помирились»	1
18.	Игровая ситуация «Как зверята поменяли грибы на лепестки»	1
19.	Игровая ситуация «Как артисты Цифроцирка плавали на Кораблике Плюх-Плюх»	1
20.	Игровая ситуация «Как на Чудо-островах появилась необычная машина»	1
21.	Игровая ситуация «Как Ворот Метр помог команде кораблика спаслись от Жука»	1
22.	Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа делили фигуры»	1
23.	Игровая ситуация «Как команда кораблика готовилась поздравлять Девочку Дольку»	1
24.	Игровая ситуация «Как друзья поздравляли Пчёлку Жужу»	1
	Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа ловили бабочку»	1
26.	Игровая ситуация «Как птичка осталась на Поляне Чудесных Цветов»	1
27.	Игровая ситуация «Как Кораблик Плюх-Плюх путешествовал»	1
28.	Игровая ситуация «Как малыш Гео вызывал артистов Цифроцирка»	1
29.	Игровая ситуация «Как артисты Цифроцирка заблудились в лесу»	1
30.	Игровая ситуация «Как Крутик По и Краб Крабыч составляли формочки»	1
31.	Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа путешествовала»	1
32.	Игровая ситуация «Как буря потрепала Кораблик Плюх-Плюх»	1
33.	Игровая ситуация «Как Девочка Долька составила букет»	1
34.	Игровая ситуация «Как друзья добрались до Поляны Золотых Плодов»	1

Старший дошкольный возраст

No	Тема	Количество
Π/Π		часов
1.	Игровая ситуация «Как Малыш Гео узнал о волшебстве считалки»	1
2.	Игровая ситуация «Как Магнолик удивил Малыша Гео»	1
3.	Игровая ситуация «Как в Цифроцирке появились новые артисты»	1
4.	Игровая ситуация «Как у Девочки Дольки появились цветы»	1
5.	Игровая ситуация «Как команда кораблика помогла Девочке	1
	Дольке»	
6.	Игровая ситуация «Как друзья делили фигуры»»	1
7.	Игровая ситуация «Как Кот Филимон поведал Крутику По великую	1
	тайну»	
8.	Игровая ситуация «Как зверята в лесу собирали грибы»	1
9.	Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа угощала Лопушка грибами»	1
10.	Игровая ситуация «Как команда кораблика опоздала в гости»	1

11.	Игровая ситуация«Как Лопушок ловил мух»	1
	Игровая ситуация «Как Малыш Гео и Девочка Долька украшали	1
	ёлку»	
13.	Игровая ситуация «Как Паучок вешал на ёлку новогодние игрушки»	1
14.	Игровая ситуация «Как команда кораблика и Крутик По готовились	1
	к празднованию Нового года»	
15.	Игровая ситуация «Буквоцирке появились новые артисты».	1
16.	Игровая ситуация «Как Ворон Метр приготовил для гостей	1
	сюрприз»	
17.	Игровая ситуация «Как друзья побывали в Замке Превращений»	1
18.	Игровая ситуация «Как Галчонок Каррчик помогал своим друзьям»	1
19.	Игровая ситуация «Как начались занятия в Школе Волшебства»	1
20.	Игровая ситуация «Как начались занятия в Школе Волшебства»	1
21.	Игровая ситуация «Как Магнолик добрался до Замка Превращений»	1
22.	Игровая ситуация «Как Зверята и Крутик По нашли загадочный	1
	след»	
23.	Игровая ситуация «Как Девочка Долька и Малыш Гео веселились на	1
	празднике»	
24.	Игровая ситуация «Как в Буквоцирке состоялось необычное	1
	представление»	
	Игровая ситуация «Как кораблик «Брызг-Брызг попал в шторм»	1
	Игровая ситуация «Как в Замке Превращений проходил турнир»	1
27.	Игровая ситуация «Как Ворон Метр помог Паучку решить задачу»	1
	Игровая ситуация «Как зверята спорили из-за грибов»	1
29.	Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа сначала удивилась, а потом	1
	обрадовалась»	
30.	Игровая ситуация «Как Околесик приготовил подарки для своих	1
	друзей»	
31.	Игровая ситуация «Как Лягушки – матросы угадывали желание	1
	Гуся - капитана»	
	Игровая ситуация «Как Малыш Гео искал плод Знаний»	1
	Игровая ситуация «Как Малыш Гео нашёл Плод Знаний»	1
34.	Игровая ситуация «Как гномы рассказывали о предстоящих каникулах»	1

3.4. Перечень литературных источников

- 1. В.В. Воскобович Реализация ФГОС средствами технологии интелектуально-творческого развития детей дошкольно и младшего школьного возраста «Сказочные лабаринты игры» г. Санкт-Петербург 2014г
- 2. Воскобович В.В., Вакуленко Л. С. Развивающие игры Воскобовича сборник методических материалов
- 3. Михайлова З.А., Чеплашкина И.Н, Харько Т.Г. Предматематические игры для детей младшего возраста: Учебно методическое пособие. СПб.: .: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО ПРЕСС», 2015 -80с.
- 4. С. И. Гин Занятие по ТРИЗ в детском саду (пособие для педагогов дошкольных учреждений)
- 5. Т. Г. Харько Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» средний и старший дошкольный возраст. СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «Детство пресс», 2012г.
- 6. Харько Т.Г. Методика познавательно творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Младший дошкольный возраст. СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО ПРЕСС», 2013 -192c.
- 7. Харько Т.Г. Методика познавательно творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Средний дошкольный возраст. СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО ПРЕСС», 2013 -192c.
- 8. Харько Т.Г., Воскобович В.В. Игровая технология интеллектуально творческого развития детей дошкольного возраста 3 -7 лет «Сказочные лабиринты игры».- ООО «РИВ», 2007-110с.
- 9. Харьков Т.Г., Воскобович В.В. Развивающие игры Воскобовича, 2007 г.
- 10. Харьков Т.Г., Воскобович В.В. Сказочные лабиринты игры: игровая технология интелектуально-творческого развития детей 3-7 лет
- 11. Ядыкина С.А., Захарова Т.А. Интеллектуально-логическое развитие детей дошкольного возраста: программа руководство Центра интеллектуальных игр

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 603332450510203670830559428146817986133868575806

Владелец Замиралова Наталья Юрьевна

Действителен С 21.03.2022 по 21.03.2023