

**МБДОУ г. Иркутска детский сад № 133**

**Методическая разработка  
для воспитателей детских садов**

**«Использование дидактических игр и упражнений  
для формирования элементарных математических  
представлений у детей дошкольного возраста»**

Воспитатель

Андреева Татьяна Александровна

## Подготовительная группа

Тема: Детский сад (20 августа – 2 сентября)

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Дидактическая игра «Приготовление завтрака для кукол»	Учить детей в измерении объема сыпучих веществ, развивать представления о зависимости результата измерения от выбранной мерки.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Разыгрывание небольших сюжетов с атрибутами к игре «Детский сад». (<i>Режим дня; один день в детском саду</i>);</li> <li>● «Магазин игрушек».</li> <li>● Конструирование из строительного материала «Строим детский сад», «Домик для куклы».</li> <li>● Игры в центре игротеки: «Веселый счет», «Найди столько же».</li> <li>● Игры на прогулке: «Кто быстрее?» (счет и цифры до 10)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Информирование родителей о необходимости дома называть ежедневно месяц, число, время года, а также обращать внимание детей на то, что происходит в определенные временные отрезки.</li> <li>● Совместные игры с детьми: «Чего не стало?», «Подбери кукле одежду для прогулки».</li> <li>● Выставка рисунков детей «Мои игрушки».</li> </ul>	<p><u>Коммуникативная:</u> беседа «Моя любимая игрушка»</p> <p><u>Игровая:</u> сюжетно – ролевая игра «Детский сад»</p> <p>Д. игра «Назови игрушку».</p> <p><u>Чтение худ. литературы:</u> рассказа Н. Калинина «Разве так играют?», рассказа Н. Калининой «Как Саша и Алеша пришли в детский сад».</p> <p><u>Трудовая:</u> уборка на стеллаже с игрушками- моем игрушки.</p>
Величина	Упражнение «Одень куклу»	Учить детей измерять высоту куклы с помощью условной мерки и выкроить из бумаги платье соответствующей длины.			
Форма	Дидактическая игра «У кого такая же игрушка?»	Закрепить умение тактильно обследовать предметы, определять их форму, давать словесное описание, узнавать по нему предмет.			
Ориентировка в пространстве	Упражнение «Найди спрятанную игрушку»	Упражнять детей в ориентировке в пространстве.			
Ориентировка во времени	Дидактическая игра «А что потом?»	Закреплять знания детей о частях суток, о деятельности людей в разное время суток.			

Тема: Осень 5 сентября – 16 сентября

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	«Математические» картинки с «осенней тематикой»: осенние листочки, овощи или фрукты и т. п.	Закреплять знание цифр, развивать навыки количественного и порядкового счета.	<p>*Рассматривание картинок по теме «Осенние грибы», иллюстраций «Осенняя природа» с определением какой осенний месяц на них изображен.</p> <p>*Настольно-печатная игра «Когда это бывает?»</p> <p>*Разыгрывание сюжета «Собираемся на осеннюю прогулку», «Осенние заготовки» к игре «Семья».</p> <p>*Упражнение в количественном и порядковом счете: дети пересчитывают расположенные на доске, на ковре разноцветные листья различных деревьев.</p>	<p>Занимаемся дома:</p> <p>*Предложить родителям рассказать детям и показать на карте и иллюстративном материале страны, в которые улетают перелетные птицы; закрепить названия осенних месяцев.</p> <p>*Подбор фотографий с сезонными изменениями в природе.</p> <p>*Путешествие на дачу.</p> <p>*Выставка-конкурс поделок (совместных родителей с детьми) из осенних листьев.</p>	<p><u>Коммуникативная:</u> беседа: Что ты знаешь об осени?; Осенние прогулки.</p> <p><u>Познавательно-исследовательская.:</u> Наблюдение «Осень на участке»</p> <p><u>Продуктивная:</u> рассматривание картин о б осени. Рисование «Золотая осень», лепка «Ваза для осеннего букета», аппликации. Т «Дары осени».</p> <p><u>Игровая:</u> дидактическая игра «Когда это бывает?», «Кузовок».</p> <p><u>Чтение худ. литературы:</u> Н. Сладкое. Почему ноябрь пегий. М. Садовский. Осень., стихотворение А. К. Толстого «Осень», <u>Трудовая:</u> сбор семян, листьев.</p>
Величина Форма	Дидактическая игра «Соберем урожай»	Совершенствовать умения детей запоминать и описывать предметы по их форме, величине, количеству.			
Ориентировка в пространстве	Игра «Волшебный лес»	Учить детей обозначать словами положение предметов, обогащать словарный запас, учить выбирать понятия, наиболее точно характеризующие положение предмета.			
Ориентировка во времени	Настольно-печатная игра «Какое время года?»	Учить детей соотносить описание природы в стихах и прозе с определенным временем года. Развивать слуховое восприятие.			

Тема: Овощи, фрукты (плоды, семена) 19 сентября – 23 сентября

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	«Игра со стручком гороха»	Упражнять в счете в пределах 10; учить отсчитывать по предложенной цифре.	<p>*Игра «Магазин «Овощи - фрукты» (развитие навыков сложения и вычитания чисел в пределах 10).</p> <p>*Игры в центре игротеки:</p> <p>Дидактическая игра: «Собери предмет», «Лото», «Соберем в корзину».</p> <p>Игры с «математическими» картинками.</p> <p>*Рассматривание муляжей, иллюстраций, картинок.</p> <p>*Конструирование из бумаги. «Корзинка для овощей и фруктов».</p> <p>*Лепка из соленого теста различных овощей и фруктов - для сюжетных игр;</p>	<p><i>Играем дома</i></p> <p>«Положи столько же», «Игра с яблоками», Угадай овощ (фрукт) по ответам и вопросам»</p> <p>*Совместная прогулка и сбор урожая по саду и огороду.</p> <p>*Практическая деятельность: деление плодов на равные части..</p> <p>Выставка-конкурс поделок (совместных родителей с детьми) «Забавные поделки из овощей». Цели: разрезание овощей для придания им нужной формы</p> <p>*Загадки на грядке.</p>	<p><u>Коммуникативная:</u> Составление описательного рассказа о плодах клена и ясеня</p> <p><u>Игровая:</u> сюжетно-ролевая игра «Магазин»</p> <p>Дидактическая игра «Узнай по описанию», «Вершки и корешки», «Что где растет?», «Семена», «Угадай по вкусу и запаху».</p> <p><u>Музыкально-художественная:</u> игра с пением «Вейся, капуста»</p> <p>Чтение худ литературы: В. Сутеева «Яблоко»; Тувим «Овощи»,</p> <p><u>Двигательная:</u> игра – эстафета «Собери урожай»</p> <p><u>Продуктивная:</u> Рисование. «Натюрморт с овощами и фруктами».</p>
Величина	Дидактическая игра «Больше – меньше»	Формировать у детей умение сравнивать предметы по величине с использованием разных способов, анализировать полученные данные. Активизировать в речи и уточнить соответствующие понятия.			
Форма	Игра «Что растет на даче?»	Формировать классифицирующую деятельность – формировать навыки классификации по форме, величине, цвету.			
Ориентировка в пространстве	Упражнение «Дорога на дачу»	Учить детей ориентироваться по плану.			
Ориентировка во времени	Дидактическая игра «Назови дни недели»	Упражнять детей в назывании дней недели с любого дня, учить их правильно произносить названия, выбирать цифру, соответствующую порядковому номеру определенного дня недели			

Тема: Я и моя семья 10 октября -21 октября

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Дидактическая игра «Назови число»	Продолжать учить детей сравнивать количество предметов с опорой на наглядный материал и определять, на сколько, одно из смежных чисел больше (меньше) другого; упражнять в увеличении и уменьшении числа на единицу.	<ul style="list-style-type: none"> <li>●Разыгрывание сюжета «Распродажа», «Покупаем продукты» к игре «Магазин».</li> <li>Сюжета «Варим обед» к игре «Семья»</li> <li>●Игра со строительным материалом «Строим дом, в котором мы живем».</li> <li>● Рассматривание семейных фотографий.</li> <li>●Игры со схемами «Кто быстрее придет домой?», «Сравни два плана комнаты».</li> <li>●Игры с рисунками «Расскажи Незнайке, кто его соседи и где они живут?»</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●<u>Занимаемся дома:</u> Предложить родителям совместно с ребенком приготовить обед; подобрать крышки к кастрюлям, банкам и посчитать, чего больше: крышек или банок, кастрюль или крышек.</li> <li>●Индивидуальные задания для родителей: развиваем мелкую моторику – работаем с палочками, вяжем на спицах, нанизываем бусинки на нитку.</li> <li>●Совместно с родителями изготовление таблички « Мой домашний адрес»</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><u>Коммуникативная:</u> Беседа: «Кто я», «Моя семья», «Мое имя», «Мой дом – моя крепость».</li> <li><u>Игровая:</u> сюжетные игры: «Семья», «Строители».</li> <li>Дидактическая игра «Будь внимателен».</li> <li><u>Познавательная – исследовательская:</u> подбираем и пришиваем пуговицы.</li> <li><u>Продуктивная:</u> Коллаж «Моя семья»</li> <li><u>Чтение худ. литературы:</u> стихотворение П. Воронько «Мальчик-помогай», стих. А. Барто «Настенька».</li> <li><u>Музыкально-художественная:</u> слушание «Колыбельные», «Сдобрым утром» муз. и сл. Т. Бырченко.</li> <li><u>Трудовая:</u> «Я все делаю сам».</li> </ul>
Величина	Упражнение «Кто выше?»	Формировать представления детей о величине.			
Форма	Дидактическая игра «Выбери фигуру»	Закрепить знания о геометрических фигурах, упражнять в их классификации по разным признакам (цвету, величине, форме). Учить детей называть элементы геометрических фигур (вершина, стороны, углы).			
Ориентировка в пространстве	Дидактическая игра «Путешествие по комнате»	На основе практических действий развивать пространственные представления детей. Уточнить и активизировать в речи понятия, характеризующие перемещение в пространстве.			
Ориентировка во времени	Упражнение «Живая неделя»	Организовать применение детьми знаний о последовательности дней недели; учить рассказывать о том, что делают ребята в каждый из дней.			

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Дидактическая игра «Что перепуталось?»	Закреплять навыки порядкового счета, учить понимать суть игровой задачи. Развивать зрительную память, внимание.	Рассматривание иллюстраций на тему «Страна, где мы живем» Изготовление открыток, карточек для игры «Почта», «Магазин». Настольно – печатная игра «Путешествие по городу», «Сложи картинку»	<i>Экскурсия в магазин.</i> Обратить внимания детей на цены на различные товары. <i>Играем дома</i> Игра «Сколько в другой руке».	<u>Коммуникативная:</u> 1.Беседы: «Где были, что видели?», «Мой любимый город», «Кто живет в России», «Права и обязанности». <u>Игровая:</u> сюжетные игры: «Почта», «Строители», «Путешествие по городу» <u>Чтение художественной литературы:</u> рассказ С. Баруздина «Страна, где мы живем». <u>Продуктивная:</u> Рисование «Праздник в городе», «Самое красивое здание нашего города». Коллаж «Планета Земля» <u>Двигательная:</u> подвижная игра «Путешественники», «Что изменилось», «Воевода с мячом»
Величина	Упражнение «Отгадай, что такое?»	Уточнить представление детей о величине предметов, учить находить сходство предметов по признаку величины.			
Форма	Упражнение «Кто больше увидит!»	Учить детей последовательно осуществлять зрительное обследование формы предметов и по его результатам составлять словесное описание по плану (1.выделение общей формы предмета; 2. Выявление его основных частей, их формы, свойств поверхности; 3. Определение пространственного соотношения частей; 4. Указание пространственного расположения более мелких деталей).			
Ориентировка в пространстве	Упражнение «Кто больше увидит!»	Учить детей последовательно осуществлять зрительное обследование формы предметов и по его результатам составлять словесное описание по плану (1.выделение общей формы предмета; 2. Выявление его основных частей, их формы, свойств поверхности; 3. Определение пространственного соотношения частей; 4. Указание пространственного расположения более мелких деталей).			
Ориентировка во времени	Настольно-печатная игра «Который час?»	Организовать применение в игре знаний детей о частях суток, явлениях, происходящих в природе и в деятельности человека в разное время суток.			

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Дидактическая игра «Назови соседей»	Упражнять детей в порядковом счете, в понимании отношений между числами натурального ряда. Учить называть соседей числа, использовать знаки «<», «>» по результатам сравнения чисел	Игры с крупным и средним строительным материалом «строим комнату для кукол». Дидактическая игра «Сосчитай и расставь мебель». Выкладывание мебели из спичек по образцу. Рисование картинки «Мебель в моей комнате». Дидактическая игра «Пары картинок» (количественный счет).	<p>● <u>Занимаемся дома:</u> Предложить родителям совместно с ребенком рассмотреть домашнюю мебель и её отдельные части. Отметить внешние признаки: форму, цвет, величину.</p> <p>Дидактическая игра «Угадай мебель по описанию».</p> <p>Сконструировать игрушечную мебель из спичечных коробков.</p>	<p><u>Коммуникация:</u> Д. игра «Для чего нужен предмет?»</p> <p><u>Игровая:</u> дидактическая игра «Мебельная мастерская»</p> <p><u>Продуктивная:</u> конструирование из бумаги «Мебель для игрушек Лего».</p> <p><u>Трудовая:</u> Протираем мебель в группе.</p> <p><u>Чтение художественной литературы:</u> стихотворение Я. Дялутите. «Руки человека»</p>
Величина	Упражнение «Мебельная мастерская»	Учить детей измерять длину, ширину, высоту предмета линейными мерами.			
Форма	Дидактическая игра «Найди, где спрятано»	Учить детей использовать умение классифицировать предметы по различным признакам (по цвету, форме, материалу), быстро и четко формулировать ответ.			
Ориентировка в пространстве	Дидактическая игра «Выбери фигуру»	Учить детей ориентироваться в пространстве, анализировать информацию, быстро реагировать на сообщение. Развивать произвольное внимание, логическое мышление.			
Ориентировка во времени	Упражнение «Не ошибись!»	Организовать применение детьми знаний о том, что они делают в разное время суток. Учить понимать суть игровой задачи.			

# Тема: Транспорт

7 ноября – 11 ноября

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Дидактическая игра «Гаражи»	Упражнять детей в порядковом счете в пределах 20, учить их правильно произносить порядковые числительные.	Игры со строительным материалом: строим транспорт, гаражи. Игры с конструктором «Лего»: конструируем машины. Работа с геометрическим конструктором: дети собирают из геометрических фигур изображения различных видов транспорта  Настольно-печатная игра «Домино» (виды транспорта).	<i>Экскурсия по городу родителей с детьми:</i> Цифры можно увидеть везде, на автобусах, номерах домов, машин, квартир. Дидактическая игра: «Пересчет различных видов транспорта»; «Один- много»	<u>Коммуникативная:</u> беседа «Виды транспорта»; «Машины на нашей улице». <u>Игровая:</u> сюжетные игры: «Шоферы», «Пароход», «ГИБДД» Дидактическая игра «Умные машины» Игры с конструктором: «машины» <u>Продуктивная:</u> рисование «Транспорт на вечерней улице», лепка «Самолет», аппликация «Ракета». <u>Чтение художественной литературы:</u> Н. Носов «Автомобиль», А. Дугилов «Моя улица», А. Дорохов «Зеленый... Желтый... Красный!»
Величина	«Разрезные картинки»	Развивать память, способность соотносить и сравнивать части, объединять их в целое.			
Форма	Дидактическая игра «Собери фигуру»	Уточнить представление детей о геометрических фигурах, закреплять умения выкладывать из счетных палочек предметы.			
Ориентировка в пространстве	Дидактическая игра «Чего не хватает»	Учить детей анализировать схему предмета и соотношение предметов в пространстве.			
Ориентировка во времени	Дидактическая игра «День, ночь – сутки прочь»	Закреплять умение детей ориентироваться во времени, активизировать в речь и уточнить название частей суток.			



# Тема: Профессии

14 ноября – 18 ноября

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Упражнение «Сколько рабочих в цехе?»	Закреплять представления детей о получении числа прибавлением единицы к предыдущему числу или вычитанием единицы из последующего. Учить их правильно использовать числительные в различных речевых конструкциях.	Настольно-печатная игра «Кем быть?», «Вычислительная машина», «Изобретатель». Сюжетные игры «Магазин», «Дом», «Аптека». Игры в центре науки.	Подбор фотографий, картинок, иллюстраций для дополнения альбома «Все работы хороши – выбирай на вкус». Совместно с родителями изготовление коллажа «Профессия моих родных». Изготовление оборудования для сюжетных игр.	<u>Коммуникативная:</u> беседа «Труд взрослых», «Я б в строители пошел!», «Профессии моих родителей». <u>Игровая:</u> дидактические игры: «Кому что?», «Для чего нужен предмет?», «Кем быть?» Сюжетно – ролевые игры: «Больница», «Парикмахерская», «Магазин». <u>Чтение художественной литературы:</u> «Чем пахнут ремёсла?». <u>Двигательная:</u> подвижные игры «Кто скорее донесет письмо», «Лётчик», «Спасатели».
Величина	«Возьми то, не знаю что!»	Учить выбирать предметы по одному свойству: величине, оценивать свои действия по результату.			
Форма	Дидактическая игра «Угадай, что в мешочке»	Учить детей последовательно осуществлять обследование предметов при помощи осязания, определять их форму, качество поверхности и пространственное расположение частей.			
Ориентировка в пространстве	Дидактическая игра «Назови скорее»	Совершенствовать знания порядка дней недели, развивать быстроту реакции.			

# Тема: Хлеб

21 ноября – 25 ноября

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Упражнение «Раздели «хлеб» поровну»	Учить детей делить предмет на несколько равных частей (на две равные части, четыре) путем сгибания, устанавливать соотношение целого и части.	Игра на листке в клетку «Засеем поле». Дидактическая игра «Откуда хлеб пришел». Выкладывание из зерна геометрических фигур. Изготовление соленого теста для поделок по карточки -рецепту с использованием мерки.	Предложить родителям совместно с ребенком сходить в булочную, посмотреть, какие есть хлебобулочные изделия. Обратить внимание на размер, форму, величину изделий. Дома вместе с ребенком изготовить из теста печеня разной формы, величины.	<u>Коммуникативная:</u> беседа: «Откуда хлеб пришел на стол»; «Хлеб пшеничный и ржаной» <u>Игровая:</u> дидактическая игра «От зернышка до булочки». Сюжетная игра «Магазин» <u>Музыкально-художественная:</u> Игра с пением «Пахари и жнецы», «Мельница». <u>Чтение худ. литературы:</u> рассказ С. Топелиус «Три ржаных колоска», сказка К. Паустовского «Теплый хлеб»
Величина	Упражнение «Найди два одинаковых батона»	Учить измерять и сравнивать длину и ширину предметов с помощью условной мерки.			
Форма	Упражнение «На какую из геометрических форм похожи хлебобулочные изделия»	Продолжать расширять представление детей о геометрических фигурах			
Ориентировка в пространстве	Дидактическая игра «Куда пойдешь и что найдешь»	Закреплять умение детей двигаться в заданном направлении, определять направление движения, обозначать его словами «вперед», «назад», «направо», «налево».			
Ориентировка во времени	Дидактическая игра «Когда это бывает?»	Закрепить знание времен года на примере составления рассказа по плану –рисунку «Откуда хлеб пришел»			

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Дидактическая игра «Отгадай»	Упражнять детей в порядковом и количественном счете в пределах 10, в определении места предмета в ряду. Учить использовать различные способы пересчета предметов, по – разному расположенных в пространстве.	Настольные игры: мозаика. Разыгрывание сюжета «Работа водолазов» к сюжетной игре «Моряки». Рассматривание альбома «Подводный мир». Игры «Колумбово яйцо», «Сложи узор». Игры с геометрической мозаикой.	<i>Играем дома</i> Игра на ориентировку в пространстве «Найди рыбку». Конструирование и ручной труд «Лодочки на Байкале». Упражнения с Байкальскими камнями на закрепления порядкового и количественного счета, составления и решения задач.	<u>Познавательно-исследовательская:</u> Наблюдение за рыбками в аквариуме. Рассматривание иллюстраций, фотографий о Байкале. <u>Коммуникативная:</u> беседа «Богатство озера Байкала» <u>Игровая:</u> Дидактическая игра «Птицы, звери, рыбы», «Четвертый лишний», «Человек и природа». <u>Двигательная:</u> подвижная игра: «Караси и щука», «Удочка». <u>Чтение художественной литературы:</u> Корнилов В. В. Байкал. Жемчужников В. Б. Гимн Байкалу
Величина	Упражнение «Аквариум для рыбок»	Упражнять детей в измерении объема жидкости, показать, что результат измерения зависит от величины условной меры. Формировать представления об эталонах и бытовых способах измерения объема.			
Форма	Дидактическая игра «Поймай рыбку»	Учить складывать силуэт рыбы из геометрических фигур Закреплять названия рыб, обитающих в водоемах края.			
Ориентировка в пространстве	Упражнение «Рыбы в озере»	Упражнять детей в ориентировке на листе бумаги в клетку; учить выполнять рисунок по клеточкам, ориентируясь на образец. Развивать способность концентрировать внимание.			
Ориентировка во времени	Игра «Который час?»	Учить детей соотносить изображенные на картинках действия людей с определенным временем суток, аргументировать свое мнение.			

# Тема: Зима

5 декабря-16 декабря

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	«Сколько вместе?»	Совершенствовать у детей навыки счета, отсчета в пределах десяти.	Игры «Русское лото» Дидактическая игра «Когда это бывает?» Вырезание снежинок, снеговиков разного размера.	Беседа с ребенком о том, какое сейчас время года, какие изменения произошли в природе. Предложить ребенку назвать зимние месяцы. Предложить родителям составить с детьми список - картинку зимних вещей ребенка.	<u>Коммуникативная:</u> беседа «Пришла зима», «Зимующие птицы» <u>Познавательно-исследовательская:</u> Рассматривание картин русских художников о зиме, рассматривание снежинок. <u>Игровая:</u> дидактическая игра «Бывает, не бывает», «Какое время года?» <u>Двигательная:</u> подвижная игра «Два мороза». <u>Чтение худ. литературы:</u> сказка В. И. Даля «Старик – годовик», чтение стихотворений С. Есенина «Поет зима, аукает...», А. Пушкин «Зимний вечер». <u>Музыкально-художественная:</u> разучивание песни «Зима пришла». <u>Трудовая:</u> уборка снега на участке; строим горку для кукол.
Величина	Игра «Одень куклу на прогулку»	Учить измерять высоту куклы и выкраивать из цветной бумаги шубу соответствующей длины.			
Форма	Упражнение «Какая снежинка в ряду лишняя»	Продолжать учить детей группировать предметы по форме.			
Ориентировка в пространстве	«Кто запомнит?»	Закреплять умения детей ориентироваться на листе бумаги.			
Ориентировка во времени	Дидактическая игра «Двенадцать месяцев»	Закрепить знания детей о последовательности месяцев в году. Учить называть по заданию последующие и предыдущие месяцы. Уточнить знания детей о годе, как временном отрезке.			

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Упражнение «Считай двойками»	Оценить умение детей подбирать пары предметов, совпадающие по заданному признаку. Упражнять в счете двойками.	Игры с крупным строительным материалом: строим сказочные терема Разыгрывание сюжета «Подготовка к празднику» к игре «Семья» Упражнение «Готовим праздничный обед для гостей» из соленого теста по карточкам – заданиям. Вырезать картинки с изображением новогодней ёлки и клеить их в математический альбом.	Совместная работа с детьми в календаре (отметить знаменательные и памятные дни, дни рождения членов семьи) Вместе с ребенком украсить новогоднюю ёлку, посчитать игрушки...	<u>Коммуникативная:</u> беседа «Новогодний праздник». Рассматривание иллюстраций и фотографий с изображением новогодних ёлок, украшений города. <u>Чтение худ. литературы:</u> Сказка С. Я. Маршака «Двенадцать месяцев». стихотворения Э. Мошковской «Какие бывают подарки». <u>Продуктивная:</u> изготовление новогодней игрушки. <u>Познавательно-исследовательская:</u> Узоры на окнах. <u>Музыкально-художественная:</u> театрализованная игра «Новогодняя сказка».
Величина	Дидактическая игра «Лестница с одинаковыми ступеньками»	Учить детей располагать элементы в ряд по возрастанию высоты, соблюдать последовательность элементов.			
Форма	Дидактическая игра «Фигурки из цветной мозаики»	Формировать у детей умение расчленять сложную форму предмета на ряд однородных элементов заданной формы, находящихся в разных пространственных положениях. Учить выкладывать изображение по образцу, отбирать нужное количество однородных фигур.			
Ориентировка в пространстве	Упражнение «Чем отличаются ёлки?»	Учить выделять противоположные направления «слева - справа», «вверху – внизу».			
Ориентировка во времени	Дидактическая игра «Когда это бывает?»	С помощью иллюстраций закрепить знания детей о временах года.			

# Тема: Я вырасту здоровым

16 января – 20 января

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Дидактическая игра «Что изменилось»	Совершенствовать внимание детей и умения порядкового счета.	Дидактическая игра «Витаминка», «Четвертый лишний». Игры со спортивным оборудованием. Игры в центре науки: игры с водой.	<i>Совместное творчество родителей и детей:</i> предложить ребенку найти часы в квартире (настенные, ручные, часы в электроприборах), нарисовать часы для выставки. Совместное изготовление коллажа «Режим дня»	<u>Коммуникативная:</u> беседа: «Как мы заботимся о своем здоровье», «Здоровье и болезнь», «Мои поступки и здоровье» <u>Игровая:</u> сюжетные игры: «Больница», «Аптека». Дидактическая игра «Витаминная семья» <u>Познавательно-исследовательская:</u> В гостях у Мойдодыра. <u>Трудовая:</u> посадка зубчиков чеснока. <u>Чтение худ. литературы:</u> Я. Пинясов «Кем быть и кем – не быть». В. Осеева «На катке». <u>Продуктивная:</u> Рисование «Лыжная прогулка», лепка «Мы любим зимний спорт». <u>Двигательная:</u> П. игра «Передай шайбу»,
Величина Форма	Д. игра «Собери спортсмена»	Закреплять умение устанавливать соотношение геометрических фигур по величине, располагать их в порядке убывания заданного признака			
Ориентировка в пространстве	Игра «Замри»	Учить детей понимать схематическое изображение позы человека.			
Ориентировка во времени	Дидактическая игра «Не ошибись»	Учить детей использовать их знания о режиме дня для выполнения задания. Развивать логическое мышление.			

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Упражнение «Сосчитай и запиши»	Упражнять детей в увеличении и уменьшении числа на единицу (в пределах 10), закреплять умение читать и записывать простейшие числовые выражения, используя знак «+»	Рассматривание альбома с изображениями диких животных. Упражнение «Обведи и раскрась»	<i>Играем дома</i> Игра «Найди пару», «Четвертый лишний». Рассматривание с ребенком иллюстраций с изображением животных, птиц, составление силуэтов этих животных из геометрических фигур.	<u>Коммуникативная:</u> беседа: «Удивительные животные», «Домашние и дикие животные» <u>Игровая:</u> настольно – печатная игра «Зоологическое лото». Д.игра«Кто кем был», «Дрессировщик и его звери» <u>Продуктивная:</u> лепка животных <u>Чтение худ. литературы:</u> чтение загадок о животных и птицах, сказки Д. Мамина-Сибиряка «Медведко», рассказов Ю. Коваль «Заячьи тропы».
Величина	Д. игра «Больше - меньше»	Учить детей использовать в игре свои знания о величине предметов, умение сравнивать предметы, концентрировать и переключать внимание.	(шаблоны животных и птиц). Дидактическая игра «Чьи детки?»; «Чудесный мешочек»	Упражнение «У кого больше?».	<u>Чтение худ. литературы:</u> чтение загадок о животных и птицах, сказки Д. Мамина-Сибиряка «Медведко», рассказов Ю. Коваль «Заячьи тропы».
Форма	Игра «Танграм»	Упражнять в составлении фигур – силуэтов по расчлененному образцу и по контурному или силуэтному образцу.	Работа с математическими карточками. Игры: «Танграм», «Колумбово яйцо».	Упражнение «У кого больше?».	<u>Чтение худ. литературы:</u> чтение загадок о животных и птицах, сказки Д. Мамина-Сибиряка «Медведко», рассказов Ю. Коваль «Заячьи тропы».
Ориентировка в пространстве	Игра «Реши головоломку»	Развивать умение анализировать, ориентироваться на плоскости.	Вырезать картинки с изображением зверей и вклеить их в математический альбом.	Составление и зарисовка арифметических задач по теме.	<u>Чтение худ. литературы:</u> чтение загадок о животных и птицах, сказки Д. Мамина-Сибиряка «Медведко», рассказов Ю. Коваль «Заячьи тропы».
Ориентировка во времени	Д. игра «Когда это бывает?»	Закрепить представления детей о временах года и их характерных признаках, учить использовать знания для решения игровых задач.			<u>Двигательная:</u> Подвижная игра «Хитрая лиса», «Волк во рву».

# Тема: Животный мир Прибайкалья

30 января – 3 февраля

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	«Задачи лисят»	Упражнять детей в составлении задач по наглядной основе и по заданным числам.	Дидактическая игра «Назови соседей». Рассмотрение альбома с изображениями диких животных.	<i>Играем дома</i> Игра «Найди пару», «Четвертый лишний», «Один – много».	<u>Коммуникативная:</u> беседа «Мы - друзья природы», «Братья наши меньшие», «Жизнедеятельность животных зимой»
Величина Форма	«Геометрические фигуры для всех»	Учить составлять простейшие постройки (домики для зверят) из геометрических фигур разного размера и формы, за основу беря одну фигуру и к ней последовательно по одной присоединять остальные.	Упражнение «Обведи и раскрась» (шаблоны животных и птиц).	Рассматривание с ребенком иллюстраций с изображением животных, птиц, составление силуэтов этих животных из геометрических фигур.	<u>Чтение худ. литературы:</u> сказка «Волк и лиса» <u>Игровая:</u> сюжетная игра «Ветлечебница» Дидактическая игра «Чей хвост?», «Рассели животных по домам».
Ориентировка в пространстве	Упражнение «Найди выход»	Развивать умение анализировать, ориентироваться на плоскости.	Дидактическая игра «Чьи детки?»; «Чудесный мешочек»	Упражнение «У кого больше?».	«Раскрась животных по домам».
Ориентировка во времени	Игра «Дорисуй картину»	Учить детей с помощью картинок животных создавать картинку «Времена года в Прибайкалье». Развивать логическое мышление, умение сравнивать.	Работа с математическими карточками. Игры: «Танграм», «Колумбово яйцо». Вырезать картинки с изображением зверей наших лесов и клеить их в математический альбом.	Составление и зарисовка арифметических задач по теме	<u>Двигательная:</u> Подвижная игра «Медведь и пчелы», «Белки в лесу», «Серый волк»



# Тема: Природная лаборатория

6 февраля – 10 февраля

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Дидактическая игра «В какой руке сколько?»	Актуализировать представление детей о составе числа, закрепить умение раскладывать числа на два меньших числа.	Эксперименты со снегом, песком, водой. Настольная игра «Посчитай скорей», «Что изменилось». Упражнение «Накормим птиц» (измерение мерной ложкой крупы)	<i>Играем дома</i> игры с игрушками головоломками; дидактическая игра «Кто больше?». <i>Совместное с родителями экспериментирование:</i> Где больше воды: в чайнике или в кастрюле, чашке или бокале?	<u>Познавательно-исследовательская:</u> эксперимент: свойства песка и глины; защитные свойства снега. <u>Игровая:</u> Д. игра «Подбери признак к предмету», «Назови какой». Сюжетные игры «Подводное путешествие на батискафе «Мир» <u>Чтение художественной литературы:</u> Тахтеев В. В «Море загадок». <u>Трудовая:</u> Изготовление альбома «Природная лаборатория» <u>Продуктивная:</u> изготовление картин из цветного песка, природного материала.
Величина	Упражнение «Измерение объема»	Упражнять в измерении жидкости с помощью составной меры.			
Форма	Д. игра «Подбери по форме»	Формировать у детей умение сопоставлять предметы по форме с геометрическими фигурами, правильно называть форму предметов. развивать внимание.			
Ориентировка в пространстве	Дидактическая игра «Что изменилось?»	Упражнять детей в определении пространственного расположения предметов. развивать наблюдательность.			
Ориентировка во времени	Д. игра «Вчера, сегодня, завтра»	Закреплять знания детей о времени, формировать умение соотносить происходящие события со временем, активизировать словарь.			

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Дидактическая игра «Какой цифры не стало?».	Упражнять детей в порядковом счете от 1 до 20. Учить выявлять нарушение порядка расположения цифр, пояснять суть несоответствия.	Игра «Морской бой» Математические игры «Дорисуй и сосчитай», «Составь картинку». Настольные игры с солдатами: «построй три (четыре ) отряда...	<i>Играем дома</i> «Что можно успеть сделать за три, пять минут» (заправить постель, одеться...).	<u>Коммуникативная:</u> беседа о российской армии. «История Российского флага», «Богатыри – защитники земли русской». <u>Игровая:</u> сюжетная игра «Моряки», «Пограничники». Дидактич. Игра «Кто, чем управляет», «Узнай наш флаг», «Угадай род войск». <u>Двигательная:</u> упражнение «Парад войск», «Солдаты», игра эстафета «Точно в цель» <u>Познавательное – исследовательская:</u> Решение проблемной ситуации «Легко ли пройти от одного государства к другому?» <u>Продуктивная:</u> рисование «Мой папа служил в армии». Лепка «Пограничные собаки»
Величина					
Форма	Д. игра «Преврати геометрические фигуры в предметы».	Учить детей дорисовывать геометрические фигуры на основе знаний о форме различных предметов. Развивать фантазию, воображение, творческие способности.			
Ориентировка в пространстве	Дидактическая игра «Слушай и делай»	Закреплять у детей умение ориентироваться и перемещаться в соответствии с указаниями водящего в разных направлениях. Развивать внимание, формировать умение действовать по инструкции.			
Ориентировка во времени	Настольно – печатная игра «Который час?»	Учить детей определять на рисунке и правильно называть части суток, их последовательность, аргументировать свой ответ.			

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Дидактическая игра «Придумай и сложи»	Упражнять детей в придумывании и выкладывании различных фигур (предметов) из счетных палочек, пересчете их количества. Развивать воображение, наблюдательность.	Разыгрывание небольших сюжетов с атрибутами к игре «Салон красоты». (Косметический кабинет) игры «Что изменилось?», «Составь», «Заполни пустые клетки»	Совместные игры детей и родителей на кухне. Упражнение «поможем маме расставить косметику на туалетном столике» (закрепить навыки счета, формы, величины).	<u>Коммуникативная:</u> беседа «Моя мама» Рассказывание по картине «Подарки маме к празднику 8 Марта» <u>Игровая:</u> сюжетная игра: «Ателье», «Парикмахерская». <u>Музыкально-художественная:</u> детские песни о маме. <u>Продуктивная:</u> рисование «Моя мама». Аппликация «Поздравительная открытка для мам и бабушек». <u>Музыкально-художественная:</u> «О чем мечтают мамы». <u>Двигательная:</u> «Эстафета парами», «Быстрые и меткие».
Форма	Дидактическая игра «Составь фигуру» (Торт для мамы)	Упражнять детей в составлении большого квадрата или прямоугольника из нескольких маленьких квадратов, в составлении круга из частей (долей) круга.			
Ориентировка в пространстве	Д игра «Кто где стоит?»	Закреплять умение определять свое местоположение относительно других людей и предметов.			
Ориентировка во времени	Д. игра «Когда это бывает?»	Учить детей использовать знания о частях суток и их последовательности, умение сопоставлять изображенное на рисунке с определенной частью суток для решения игровой задачи, в повседневной жизни. Развивать зрительное восприятие, внимание.			

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Упражнение «Считай тройками»	Учить детей считать тройками; учить называть общее количество предметов в группе.	Конструктивные игры со строительным материалом: строим театр (музей, город мастеров) Рассматривание иллюстраций к русским народным сказкам. Д. игры «Составь узор», «Собери матрешку».	Совместные игры детей с родителями с предметами народно – прикладного искусства. Выставка поделок из глины.	<u>Коммуникативная:</u> беседа: «Народные промыслы», «Наши предки – славяне», «Далекое-близкое». Рассказ: «Русский народный костюм» <u>Игровая:</u> Д. игра «Подбери по цвету» <u>Продуктивная:</u> Рисование «Дымковские кони», «Цветы гжели», «Русский народный костюм»; изготовление дымковских игрушек для настольного театра; лепка гжельской посуды. <u>Двигательная:</u> подвижная игра «Краски», «Плетень», «Золотые ворота», «Карусель»
Величина	Дидактическая игра «Расставь по порядку»	Учить детей сопоставлять и упорядочивать предметы по одному измерению (высоте, ширине, длине). Активизировать в речи и уточнить соответствующие понятия.			
Форма	Дидактическая игра «Составь узор»	Закреплять умение детей располагать геометрические фигуры на плоскости в соответствии с устной инструкцией, отражающей взаиморасположение фигур.			
Ориентировка в пространстве	Д. игра «Расставь игрушки».	Закреплять умение детей ориентироваться в пространстве относительно себя, определять словом положение предмета относительно себя, другого человека или предмета, закреплять понятия: слева, справа, впереди, сзади и т.д.			
Ориентировка во времени	Упражнение «Поможем Петрушке»	Закрепить знания детей о последовательности дней недели, месяцев в году. Учить называть месяцы, последующие или предыдущие по отношению к заданным.			

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаема я самостоятельна я деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Д. игра «Нарисуй столько же»	Использовать умение детей устанавливать соответствие между количеством предметов, числом и цифрой для решения игровой задачи, учить правильно использовать понятия «столько же», «равное количество».	Настольно- печатная игра «Когда это бывает?», «Поставь букеты в вазу». Игра «Реши головоломку», «Кто больше?»	Беседа с ребенком о том, какое сейчас время года, вспомнить названия весенних месяцев. Изготовить с детьми математическую карточку «Первоцветы».	<u>Коммуникативная:</u> беседа «Весна- красна» <u>Продуктивная:</u> рассматривание репродукции картины А. К. Саврасова «Грачи прилетели». <u>Игровая:</u> дидактическая игра «Времена года», «Что бывает весной?» <u>Чтение худ.</u> <u>литературы:</u> стихотворения Ф. Тютчева «Весенние воды». О. Иваненко «Сосулька». А. шевченко «Весна- мастерица». <u>Трудовая:</u> посыпание песком дорожек.
Величина	Д. игра «Собери предмет»	Закреплять умение детей из отдельных частей собирать целый предмет, учить понимать соотношение части и целого.			
Форма	Д. игра «Разложи по коробкам»	Учить детей понимать игровую и учебную задачу, использовать свои знания о геометрических фигурах.			
Ориентировка в пространстве	Д. игра «Отгадай, кто где стоит»	Совершенствовать умение детей ориентироваться в пространстве, понимать смысл пространственных соотношений.			
Ориентировка во времени	Дидактическая игра «Какое время года?»	Учить детей соотносить описание природы в стихах или прозе с определенным временем года. Развивать слуховое восприятие, внимание, логическое мышление.			

Тема: Растительный мир Прибайкалья 2 апреля – 6 апреля

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Упражнение «Реши задачу»	Упражнять детей в составлении и решении арифметических задач на сложение и вычитание в пределах 10 на наглядной основе, учить записывать соответствующие выражения, пояснять свои действия.	Рассматривание альбома «Растения» Игра с картой царства растений - большой плакат, затонированный зеленым цветом, на плакат прикрепляются различные представители флоры Земли - деревья, кустарники, травянистые растения, грибы. Строительная игра «Домик лесника»	Рассмотреть и посчитать с детьми деревья и кустарники своего двора. Рассмотреть вместе с детьми иллюстраций различных деревьев и провести сравнительный анализ: чем деревья похожи друг на друга и чем они отличаются.	<u>Коммуникативная:</u> беседа «Лес – наше богатство», «Лес - он живой!» <u>Продуктивная:</u> Рассматривание альбома «Растения нашего леса». Рисование по теме «Лес». <u>Познавательно-исследовательская:</u>
Величина Форма	Игра «Дорисуй»	Развивать творческое воображение, закрепить знание о геометрических фигурах.			Наблюдение «Что деревья могут «рассказать» о себе; соревнование «Кто больше?»
Ориентировка в пространстве	Упражнение «Расставь растения», «План дороги к лесу»	Развивать логическое мышление, умение ориентироваться по плану, сравнивать и обобщать.			<u>Чтение худ. литературы:</u> Бунтовская С. «Экологически чистые сказки с берега Байкала» <u>Игровая:</u> дидактическая игра «С какого дерева лист?», «Что где растет?»
Ориентировка во времени	Д. игра «Времена года»	Учить детей различать признаки времен года, расширять представления о разнообразии сезонных явлений и занятий людей.			<u>Двигательная:</u> подвижная игра: «Раз, два, три – к дереву беги», «Лесная эстафета» <u>Музыкально-художественная:</u> хороводная игра «В темном лесе»

# Тема: Космос

9 апреля – 13 апреля

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет Величина	Дидактическая игра «Лучший космонавт»	Упражнять детей в нахождении цифры, соответствующей количеству предметов на карточке. Освоение приемов арифметических действий.	Игры с конструктором «Лего»: создаем космические корабли. Игры с геометрическими фигурами «придумай планету». Игры с металлическим конструктором: строим космодром.	Экскурсия в Планетарий. Совместные опыты и наблюдения родителей и детей за звездным небом. Изготовление космических кораблей из геометрических форм	<u>Коммуникативная:</u> беседа «Неизвестная вселенная», «Сколько звезд на небе?», «Земля – какая она?» <u>Познавательная – исследовательская:</u> путешествие по карте звездного неба, наблюдение: луна и звезды; экспериментирование : опыт «Солнце согревает землю»
Форма	Плоскостное моделирование из геометрических фигур: строим летательные аппараты	Учить детей конструировать по схемам, придумывать модели, способствовать проявлению самостоятельности.	Д. игра «Сложи по порядку», «Чего не стало?», «Когда это бывает?», «Найди лишнее». Разыгрывание небольших сюжетов к игре		<u>Продуктивная:</u> рассматривание портретов космонавтов, знакомство с их биографией. <u>Чтение худ. литературы:</u> И. Винокурова «Самолет летит»
Ориентировка в пространстве	Упражнение «Ищем место посадки космонавтов»	Учить ориентироваться на территории детского сада, определять направление движения по схеме. Развивать наблюдательность, формировать знаково-символические умения, повышать двигательную активность.	«Исследователи новой планеты», рассматривание карт, глобуса, работа с контурными картами.		<u>Игровая:</u> сюжетная игра «Космонавты» <u>Двигательная:</u> подвижная игра «Космонавты», упражнение «Ракеты стартуют»
Ориентировка во времени	Настольно –печатная игра «Который час?»	Учить детей определять на рисунке и правильно называть части суток, их последовательность, аргументировать свой ответ.			

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	игра «Что мы купим?»	Упражнять детей в нахождении цифры, соответствующей количеству предметов. упражнять в сложении и вычитании чисел	дидактическая игра: «Что будет, если...», «Опасно-безопасно». «Отправляемся в путь», упражнение «Безопасные спички» (выкладывание с помощью спичек цифр, геометрических фигур, решение головоломок.	Вместе с родителями нарисовать схему «безопасный путь до детского сада». Изготовление табличек к телефону «01», «02», «03».	<u>Коммуникативная:</u> беседа: «Кухня – не место для игры», «Безопасность на участке, в группе», «Правила поведения на дороге». <u>Игровая:</u> дидактическая игра: «Что будет, если...», «Опасно-безопасно». <u>Чтение худ. литературы:</u> рассказ А. Раскина «Как папа бросил мяч под автомобиль» <u>Двигательная:</u> Подвижная игра «Пожарные на тушении». <u>Продуктивная:</u> лепка «Мое домашнее животное», аппликации «Тили – бом, тили – бом, загорелся кошкин дом», рисование «Мы делаем зарядку».
Величина	«Разложи в мешки»	Учить классифицировать предметы по свойствам»			
Форма	Упражнение: «На что это похоже?»	Упражнять детей в нахождении геометрических фигур в основе различных изображений, предметов. развивать зрительное восприятие, воображение.			
Ориентировка в пространстве	«Найди спортзал»	Учить ориентироваться по плану-схеме.			
Ориентировка во времени	Настольно –печатная игра «Который час?»	Учить детей определять на рисунке и правильно называть части суток, их последовательность, аргументировать свой ответ.			



Тема: Животный мир жарких стран 23 апреля – 27 апреля

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Упражнение «Посчитай и сравни»	Упражнять детей в сравнении разных частей множества на основе счета и других способов выявления количественного соотношения предметов, учить выбирать наиболее удобный способ сравнения количества предметов, аргументировать свой выбор.	Рассматривание альбома «Животные Африки» Загадывание и отгадывание загадок о животных. Дидактич. Игры «Сравни и реши», «Найди дорогу к Айболиту»	Изготовление математических карточек по теме. Изготовление карты – маршрута от дома до зоопарка города Иркутска.	<p><u>Коммуникативная:</u> Составление рассказа по картинкам «Животные жарких стран»</p> <p><u>Продуктивная:</u> рисование «Путешествие в жаркие страны», лепка «Животные жарких стран».</p> <p><u>Игровая:</u> Д. игра «Назови детеныша животного», «Узнай по описанию», «Что лишнее?»</p> <p><u>Двигательная:</u> упражнение «Кенгуру», «Охотники и звери».</p> <p><u>Музыкально-художественная:</u> «Что ни страница – то слон, то львица»</p>
Величина	«Расставь животных по росту»	Учить детей использовать в игре свои знания о величине предметов, умение сравнивать предметы, концентрировать и переключать внимание.			
Форма	Дидактическая игра «Помоги обезьянке»	Учить детей применять свои знания о характерных признаках геометрических фигур для решения игровой задачи.			
Ориентировка в пространстве	Упражнение «Кто куда убежал?»	Учить словесно обозначать месторасположения предмета: «слева», «справа», «сбоку», «между»,			
Ориентировка во времени					

Тема: День Победы

30 апреля – 11 мая

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Дидактическая игра «Кто знает – пусть дальше считает!»	Упражнять детей в порядковом счете, учить ориентироваться в ряду чисел от 1 до 20 без опоры на наглядный ориентир	Игры с солдатиками. Рассмотрение иллюстраций в книгах, фотографии с определением времени года и времени суток. Составление картинки из разноцветных звездочек «Салют в честь Победы»	Экскурсия в музей боевой славы, посещение вместе с ребенком парада на 9 мая. Поздравление ветеранов, рассмотрение награды.	<u>Коммуникативная:</u> рассказ «Памятники войнам в нашем городе» <u>Игровая:</u> <u>Чтение худ. литературы:</u> Рассказ С. Алексеева «Первый ночной таран» <u>Музыкально-художественная:</u> слушание фрагмента С. Прокофьева «Марш» <u>Двигательная:</u> подвижная игра: «Перехватчики», «Крепость», упражнение «Партизаны».
Величина Форма	Игры с солдатиками	Закреплять знания детей о форме, величине в игровой форме .			
Ориентировка в пространстве	Упражнение «Запомни, кто, где стоит?»	Активизировать в речи детей понятия, отражающие пространственное положение, познакомить с приемами запоминания последовательности объектов. Развивать зрительное восприятие, память.			
Ориентировка во времени	игра «Который час?»	Учить детей определять на рисунке и правильно называть части суток, их последовательность, аргументировать свой ответ.			

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Обед в школе Игра «Замени одной монетой»	Упражнять в сложении и вычитании чисел. Развивать логическое мышление.	Сюжетные игры «Школа» Разыгрывание сюжета «Выдача книг» к игре «Библиотека» Игры со строительным материалом «Строим школу»	<i>Экскурсия по городу родителей с детьми:</i> Обратить внимание ребенка на то, что часы можно увидеть на улицах. Уточнить, зачем, по его мнению, они здесь нужны? Совместные покупки школьных принадлежностей.	<u>Коммуникативная:</u> беседа «Скоро в школу»  <u>Игровая:</u> дидактическая игра: «Первоклассник», Сюжетная игра «Библиотека», «Школа»
Величина	«Подберем куклам школьную форму»	Закреплять умение устанавливать соответствие между несколькими рядами предметов, упорядоченных по величине. Развивать зрительное восприятие, логическое мышление.			
Форма	Дидактическая игра «Преврати геометрические фигуры в предметы»	Учить детей использовать знания о том, какие геометрические фигуры лежат в основе изображения различных предметов, учить дорисовывать предметы и прорисовывать отдельные детали. Развивать фантазию, творческие возможности.			
Ориентировка в пространстве	«Где моя школа?»	Учить детей ориентироваться по плану- карте города.			
Ориентировка во времени	Игра «Который час?»	Упражнять детей в определении времени по часам с точностью до получаса.			

## Средняя группа

Тема: Детский сад

20 августа – 2 сентября

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Д. игра «Куклы пришли в детский сад»	Закрепить понятия «один-много», сравнение совокупностей предметов по количеству.	<p>Разыгрывание сюжетов: «Приготовим кукле обед» к игре «Детский сад»; «Магазин игрушек» к игре «Магазин». Игра «Разрезные картинки». Дидактическая игра «Игрушки»</p>	<p>Проект родителей с детьми «Мои любимые игрушки». Рекомендация родителям: обращать внимание детей на форму предметов в окружающем мире, их количество.</p>	<p><u>Игровая:</u> Д. игра «Что есть в нашей группе», «Что для чего». <u>Коммуникативная:</u> беседа «Кто и как работает в нашем детском саду». Составление рассказа «Моя любимая игрушка». <u>Познавательное – исследовательская:</u> экскурсия по детскому саду. <u>Продуктивная:</u> Коллаж «Моя любимая игрушка в детском саду». <u>Трудовая:</u> Помогите куклам навести порядок в доме. <u>Чтение худ. литературы:</u> Рассказ Н. Забины «Ясочкин садик». <u>Двигательная:</u> П. игра «Мы веселые ребята».</p>
Величина	Д. игра «Кукольная одежда»	Обогащать чувственный опыт детей, учить различать величину предметов, подбирать соответствующие характеристики (большой, маленький, больше, меньше).			
Форма	Д. игра «Найди предмет такой же формы»	Учить детей выделять форму в конкретных предметах окружающей обстановки, пользуясь геометрическими образцами.			
Ориентировка в пространстве	Д. игра «Кто выше?»	Активизация в речи детей понятий «вверху», «внизу», «выше», «ниже», формирование умения соотносить расположение предметов, развивать наблюдательность, внимание.			
Ориентировка во времени	Дидактическая игра «Вчера, сегодня, завтра»	Формировать у детей временные представления, учить понимать слова «вчера», «сегодня», «завтра».			

Тема: Осень

5 сентября – 16 сентября

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Дидактическая игра «Отсчитай столько же»	Упражнять детей в порядковом счете в пределах пяти, учить сравнивать множество предметов по количеству, активизировать в речи понятия «больше», «меньше»	Работа с природным материалом «Составь цветок». Разыгрывание сюжетов: «Оденем кукол на прогулку»; «Поездка в лес» к игре «Семья». Составление букетов из осенних листьев. Д. игра «Разрезные картинки», «Сколько». Игры в центре науки (экспериментирование). Игры- вкладыши «Собери коллекцию», «Найди пару».	Совместное изготовление поделок «Осенние дары». Игровое упражнение «Покажи на картинке». Наблюдение за временем суток. Составление коллекции «осенние листья».	<u>Игровая:</u> Д. игры: «Чудесный мешочек», «Найди и назови». <u>Коммуникативная:</u> беседа «В гости осень к нам пришла» <u>Продуктивная:</u> рисование «Дерево», «Осенний дождь и лужи». <u>Трудовая:</u> сбор природного материала для изготовления поделок. <u>Чтение художественной литературы:</u> чтение стихотворения «Падают, падают листья» М. Ивенсен. <u>Музыкально-художественная:</u> музыкальная игра «Огородная хороводная». Слушание «Осенняя песня». <u>Двигательная:</u> П. игра «У медведя во бору», «Листопад», «К названому дереву беги».
Величина	Дидактическая игра «Каждую ягоду – в свою корзинку»	Учить детей группировать объекты по заданному признаку (цвет или величина), упражнять сопоставления предметов друг с другом путем прикладывания к образцу.			
Форма	Д. игра «Подбери пару».	Учить детей сравнивать предметы по форме, размеру, цвету, назначению. Приучать их сообща выполнять задание.			
Ориентировка в пространстве	Д. игра «Что изменилось?»	Развивать наблюдательность, внимания			
Ориентировка во времени	Д. игра «Когда это бывает?»	Актуализировать и дополнить знания детей о временах года, характерных для них явлениях природы, событиях в жизни людей, развивать связную речь, внимание.			

Тема: Овощи, фрукты (плоды, семена) 19 сентября – 23 сентября

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Д. игра «Что лежит в мешочке?»	Упражнять детей в порядковом счете, определении количества предметов.	Рассматривание овощей, фруктов. Обыгрывание сюжета «Овощной магазин»	Наблюдение за временем суток. Составление натюрморта. Рекомендации для родителей: провести дома игру «Принеси или покажи столько». Взрослый показывает цифру 2 или 3, а ребенок должен принести или показать и назвать столько же одинаковых овощей, фруктов. Затем можно поменяться ролями.	<p><u>Игровая:</u> Д. игра «Что растет на огороде»; «Угадай на вкус».</p> <p><u>Коммуникативная:</u> беседа «Вкусные и полезные фрукты». Составление рассказа «Мои любимые овощи и фрукты»;</p> <p><u>Познавательная – исследовательская:</u> наблюдение за деревьями».</p> <p><u>Продуктивная:</u> лепка «Овощи», «Фрукты»; аппликация «Яблоки на блюде».</p> <p><u>Чтение художественной литературы:</u> Э.Мошковская «Чужая морковка», Ю. Тувин «Овощи», Н. Егоров «Редиска. Тыква. Морковка. Горох. Лук. Огурцы»</p> <p><u>Двигательная:</u> П. игра «В огород мы пойдем»</p>
Величина	Дидактическая игра «Подбери пару»	Учить детей подбирать карточки с изображениями одинаковых фруктов, активизировать в речи детей соответствующие понятия.			
Форма	Дидактическая игра «Неразбериха»	Закреплять умения составлять из частей целую геометрическую фигуру и называть ее.			
Ориентировка в пространстве	Д. игра «Угадай, что изменилось?»	Развивать зрительное восприятие и память детей, упражнять в использовании различных способов запоминания пространственного расположения предметов, учить ребят отвечать на вопрос «Что изменилось?», используя характеристики пространственного взаиморасположения предметов.			
Ориентировка во времени	Д. игра «Когда это бывает?»	Организовать использование детьми знаний о частях суток для решения игровой задачи: сопоставить изображенные на картинке события и явления с определенными частями суток. Учить детей пояснять свой выбор.			

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Д. игра «Сколько?»	Развивать у детей слуховое внимание, формировать умение действовать в соответствии с текстом, упражнять детей в счете.	Игры в центре игротеки: «Посылка от родственников», «Парные картинки», «Разрезные картинки». Разыгрывание небольших сюжетов к играм «Семья», «Строители» («День рождения куклы», «Сварим обед», «Строим новый дом»). Игры в уголке ряжения. Рассматривание семейных фотографий. Продуктивная деятельность «Подарки для мамы и папы», «Дом для моей семьи».	Коллаж «Моя семья». Совместная с детьми сервировка стола. Подбор фотографий для фотовыставки «Я дома». Совместные опыты с детьми на кухне.	<p><u>Игровая:</u> сюжетные игры «Семья», «Поликлиника».</p> <p>Д. игры: «Кто что делает?», «Так бывает или нет».</p> <p><u>Коммуникативная:</u> беседа «Дружная семья», «Моя семья».</p> <p><u>Познавательная – исследовательская:</u> работа с макетом «Дом».</p> <p><u>Продуктивная:</u> рисование «Портрет моей семьи», аппликация «Как мы гуляем с мамой и папой».</p> <p><u>Трудовая:</u> «Я помогаю маме».</p> <p><u>Чтение художественной литературы:</u> Д. Грабе «Моя семья», В. Шуграева «Мама».</p> <p><u>Двигательная:</u> П. игры «Найди себе пару», «Солнечные зайчики».</p>
Величина	Игра «Построим дом»	Учить детей составлять дома разных размеров из частей, развивать творческие способности.			
Форма	Д. игра «Выложи сам».	Учить детей действовать по образцу, подбирать соответствующие по размеру и форме детали, развивать мелкую моторику рук.			
Ориентировка в пространстве	Игра «Куда залетела пчелка».	Формировать пространственные отношения. Развивать мышления.			
Ориентировка во времени	Д. игра «Когда это бывает?»	Актуализировать знания детей о частях суток и их последовательности, о деятельности людей в разное время суток, учить развернуто отвечать на вопросы воспитателя.			

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Д. игра «Наведем порядок»	Закреплять умение детей соотносить цифры с определенным количеством предметов.	Игры в центре игротеки: «Собери пейзаж», «Моя комната», «Дома бывают разные», «Найди такую же картинку», «Что лишнее», «Узнай по описанию». Разыгрывание небольших сюжетов с атрибутами «Путешествие по городу», «Путешествие на поезде», «Принес почтальон письмо». Строительные игры: «Строим дом». Рассматривание иллюстраций по теме «Мой город», «Моя страна».	Совместная с родителями экскурсия по городу, рассматривание домов, построек... Рассматривание семейных фотографий «Наши путешествия». Индивидуальные задания для родителей: сфотографировать Иркутск в разное время суток. Совместное оформление фото выставки «Наша страна Россия».	<p><u>Игровая:</u> сюжетные игры «Семья», «Строители», «Путешествие».</p> <p>Д. игры: «Моя комната», «Город и село», «Строим город».</p> <p><u>Коммуникативная:</u> беседа «Как люди заботятся о красоте своего города», «Какие дома есть в нашем городе».</p> <p><u>Продуктивная:</u> рисование «Мой дом», аппликация «Моя улица».</p> <p><u>Трудовая:</u> «Поможем дворнику поддерживать порядок во дворе и на игровой площадке».</p> <p><u>Музыкально-художественная:</u> В. Лебедев-Кумач «Широка страна моя родная», С. Михалков «Моя улица».</p> <p><u>Двигательная:</u> П. игры «Найди свой домик», «Пойдем гулять», «К куклам в гости».</p>
Величина	Игра «Спортсмены строятся»	Формировать умение сравнивать предметы по высоте. Закреплять умение соотносить цифру с количеством.			
Форма	Игра «Волшебные фигуры».	Учить детей составлять различные силуэты из геометрических фигур, называть используемые геометрические фигуры.			
Ориентировка в пространстве	Игра «Узнай, что изменилось?»	Учить детей правильно определять пространственное расположение предметов, передавать результаты наблюдений в речи.			
Ориентировка во времени	Игра «Какая сегодня (вчера, завтра) погода в городе».	Продолжать учить детей различать понятия «вчера», «сегодня», «завтра».			



Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Д. игра «Магазин»	Использование в игровой ситуации умений детей, связанных с порядковым счетом, количественными представлениями.	Игры со строительным материалом «Делаем игрушечную кровать» Игры в центре игротеки: Д. игры «Моя комната», «Куда поставим эту мебель», «Опиши, мы отгадаем»	Игры дома «Найди предмет, про который расскажу», «День рождения куклы» Рекомендации для родителей: Предложите детям нарисовать на земле или асфальте квадрат, а затем подумать и сказать, что может быть такой формы.	<u>Игровая:</u> сюжетные игры «Семья», Д. игра «Что изменилось?», «Чем похожи, чем различаются?» <u>Коммуникативная:</u> беседа «Новоселье куклы» <u>Познавательная – исследовательская:</u> Конструирование Город мастеров (мебель для кукол) <u>Продуктивная:</u> лепка «Мебель для Мишутки» Рисование «Роспись мебели» <u>Трудовая:</u> Предложить детям протереть мебель в центре игротеки. <u>Чтение художественной литературы:</u> сказка «Маша и медведь» Э. Успенский «Разгром»
Величина	Д. игра «Больше – меньше»	Упражнять детей в различении и сравнении величины предметов, развивать внимание.			
Форма	Д. игра «Геометрическое лото».	Учить детей сравнивать форму изображенного предмета с геометрическими фигурами и подбирать предметы по геометрическому образцу.			
Ориентировка в пространстве	Игровое упражнение «Расставь мебель»	Формировать умение ориентироваться в пространстве с помощью элементарного плана, развивать пространственные представления.			
Ориентировка во времени	Д. игра «Когда это бывает?»	Учить детей соотносить свои знания о частях суток с событиями и явлениями, изображениями на картинках, отвечать на вопрос, стоящий в названии игры, аргументировать ответ.			

# Тема: Транспорт

7 ноября – 11 ноября

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Игра «Запомни картинку»	Формировать представление об образовании последующего числа путем прибавления единицы. Закреплять счетные умения.	<p>Разыгрывание сюжетов к игре «Шоферы», «Гараж», «Автобус»</p> <p>Игры в центре игротеки: Д. игры: «Едет, плавает, летает», «Что лишнее», «Найди такую же картинку», «Подбери гараж для машины».</p> <p>Игры с модулями, конструктором: гараж для машины, ангар для самолета; строим трамвай.</p> <p>Рассматривание альбома «Виды транспорта».</p> <p>Книжки-раскраски «Транспорт».</p>	<p>Выставка рисунков по теме «Транспорт».</p> <p>Выставка транспортных игрушек.</p> <p>Совместно с родителями изготовление карточек для счета по теме транспорт.</p> <p>Совместная экскурсия на остановку общественного транспорта; наблюдение за работой машин на стройке (подъемный кран, самосвал)</p>	<p><u>Игровая:</u> Д. игры «Назови и расскажи», «На чем люди ездят».</p> <p><u>Коммуникативная:</u> беседа «Что возят и как работают разные машины», «Машины специального назначения», «Как попасть в другой город».</p> <p><u>Познавательная – исследовательская:</u> наблюдение за работой шафера.</p> <p><u>Продуктивная:</u> рассматривание иллюстраций по теме «Шоферы», рисование «Плыви, плыви кораблик»; аппликация «Автобус».</p> <p><u>Чтение художественной литературы:</u> рассказы Б. Житкова «Что я видел», стихотворение С. Маршака «Светофор»; отгадывание загадок о транспорте.</p> <p><u>Двигательная:</u> П. игра «Пешеходы и такси», «Воробушки и автомобиль»</p>
Величина	Игровое упражнение «Кто назовет как можно больше признаков отличия?».	Учить сравнивать, находить характерные признаки предметов.			
Форма	Игра «Гаражи»	Закреплять умения детей распознавать геометрические фигуры.			
Ориентировка в пространстве	Игра «Найди машину»	Учить детей определять взаиморасположение предметов словами «слева», «справа», «перед», «за», составлять загадки о предметах, описывая их положение в пространстве.			
Ориентировка во времени	Упражнение «Кто больше увидит». Наблюдение из окна за транспортом.	Актуализировать знания детей о частях суток, их последовательности, учить сопоставлять свои знания с наблюдаемыми явлениями, рассказать о деятельности людей в данное время суток.			

# Тема: Профессии

14 ноября – 18 ноября

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Игра: «Что изменилось!»	Развивать внимания, закреплять порядковый и количественный счет в пределах 5.	Рассматривание картин о профессиях из серии «Кем быть?». Разыгрывание небольших сюжетов к играм «Столовая», «Магазин», «Больница». Игры с модулями, конструктором. Игры в центре игротеки: Д. игра «Что кому?»; игры с карточками математическое лото.	Подбор фотографий, картинок, иллюстраций для альбома «Все работы хороши – выбирай на вкус». Совместно с родителями изготовление коллажа «Профессия моих родителей». Изготовление нарядов для бумажных кукол к игре «Магазин одежды».	<p><u>Игровая</u>: сюжетные игры «Магазин», «Поликлиника», «Столовая», «Семья». Д. игры «Что кому?», «Кто знает?».</p> <p><u>Коммуникативная</u>: беседа «Кому что нужно для работы», «О труду родителей».</p> <p><u>Познавательная</u> – исследовательская: экскурсия в магазин.</p> <p><u>Продуктивная</u>: рисование «Красивый фартук для нашего повара». Лепка «Пирожки для Мишки».</p> <p><u>Трудовая</u>: поможем, няни навести порядок в групповой комнате.</p> <p><u>Чтение художественной литературы</u>: С Михалков «Дядя Степа Милиционер».</p> <p><u>Двигательная</u>: «Найди себе пару», «Мы веселые ребята»</p>
Величина	Игра «Магазин»	Учить соизмерять предметы (примеривать), понимать слова «велико», «мало»; учить употреблять в речи слова «примерить», «померить». Показать необходимость измерения.			
Форма	Д игра «Найди то, что покажу»	Учить детей находить предмет определенной формы с использованием геометрических фигур-образцов, сопоставлять предмет с образцом, активизировать в речи детей соответствующие понятия.			
Ориентировка в пространстве	Конструктивная игра: «Рисунок и постройка»	Развивать пространственное мышление и воображение, научить соотносить плоскостной рисунок-схему с объемной постройкой, выполненной из деталей строительного набора.			
Ориентировка во времени	Д. игра «Когда это бывает?»	Организовать использование детьми знаний о частях суток для решения игровой задачи: сопоставить изображенные на картинке события и явления с определенными частями суток. Учить детей пояснять свой выбор.			

Тема: Хлеб

21 ноября – 25 ноября

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Упражнение «Помоги испечь колобок».	Закрепить навыки сложения чисел в пределах 5. Учить измерять объем сыпучих продуктов мерной чашкой;	Рассматривание фотоиллюстраций с изображением различных хлебобулочных, кондитерских (выпечка) изделий. Игра «разрезные картинки»; Конструирование из конструкторов типа «Lego». <i>Тема: «Сельскохозяйственные машины»</i>	Экскурсия в магазин «Хлеб». Подбор фотоиллюстраций с изображением полевых работ, людей разных профессий, которые выращивают хлеб. Рекомендации родителям: предложить ребенку разделить булочку пополам, разложить хлеб (торт) для всех членов семьи.	<p><u>Игровая:</u> Сюжетно дидактические игры «Мы хлеборобы»; «Семья».</p> <p><u>Коммуникативная:</u> беседа «Хлеб – всему голова», «Откуда пришел пирожок?».</p> <p><u>Познавательная – исследовательская:</u> «Что делают из муки».</p> <p><u>Продуктивная:</u> рассматривание репродукции картины «Рожь» И. Шишкина. Рисование «Урожай».</p> <p><u>Чтение художественной литературы:</u> поговорки, пословицы о хлебе; стих. Ю. Ждоновской «Нива»; С Погореловский «Урожай».</p> <p><u>Двигательная:</u> П. игра «Каравай».</p> <p><u>Трудовая:</u> покроши хлеб для птиц.</p>
Величина	Д. игра «Больше – меньше»	Упражнять детей в различении и сравнении величины предметов, развивать внимание.			
Форма	Д. игра «Что лежит в мешочке?»	Учить детей использовать свои знания о форме, упражнять в правильном соотношении предметов с геометрическим образцом			
Ориентировка в пространстве	Д. игра «Выложи сам».	Учить детей выкладывать рисунок из природного материала по образцу и самостоятельно, подбирать соответствующие по размеру и форме детали (камешки, зерно), учить соотносить взаимное расположение предмет, развивать мелкую моторику рук.			
Ориентировка во времени	Д. игра «Когда это бывает?»	Актуализировать и дополнить знания детей о временах года, характерных для них явлениях природы, событиях в жизни людей, развивать связную речь, внимание.			

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Математическая игра «Составь картинку». (с использованием природного материала, муляжей).	Использование в игровой ситуации умений детей, связанных с порядковым счетом, количественными представлениями.	Игры в центре науки (экспериментирование с водой). Разыгрывание небольших сюжетов с атрибутами к играм «Семья на Байкале», «Магазин Байкальских сувениров». Игры с карточками «Волшебные краски». Игры с корабликами из бумаги. «Собери нерпу из геометрических фигур»	Времена года на Байкале Совместная с родителями экскурсия на Байкал, в нерпинарий. Выставка семейных коллекций с берегов Байкала. Создание коллажей «Семейный отдых на Байкале». Подбор фотографий, на которых отображены виды Байкала в разное время года, в разное время суток.	<u>Игровая</u> : сюжетная игра «Семья на Байкале». Д. игра «Разрезные картинки». <u>Коммуникативная</u> : составление описательных рассказов. <u>Познавательная – исследовательская</u> : наблюдение за состоянием воды. <u>Продуктивная</u> : лепка «Байкальские сосульки»; рисование «Красота Байкальской воды». <u>Трудовая</u> : «Подбери цветную бумагу для своего кораблика». <u>Чтение худ-ой литературы</u> : рассказы, сказки, проза о Байкале. <u>Музыкально-художественная</u> : музыкально-ритмические игры «Угадай звук водопада, журчание ручья, шум волн, плеск воды». <u>Двигательная</u> : «Я на камушке сижу...».
Величина	Математическая игра «Учимся сравнивать». Обратить внимание детей на красоту рыбок. Показать разных рыбок, попросить сравнить их.	Учить детей сравнивать предметы по величине, обозначать результаты сравнения словами, выражая отношения трех и более предметов («больше», «меньше», «самый большой»)			
Форма	Д. игра «Подбери по форме».	Учить детей сопоставлять форму предметов с основными геометрическими фигурами, правильно называть их, развивать зрительное восприятие.			
Ориентировка в пространстве	Д. игра «Узнай, что изменилось?»	Упражнять детей в определении пространственного расположения предметов относительно друг друга (справа, слева, впереди, сзади, сбоку, около и др.); развивать наблюдательность, активное запоминание, речь, активизировать словарь.			
Ориентировка во времени	Дидактическая игра «Времена года на Байкале».	Актуализировать представления детей о порядке следования различных явлений, времен года.			

Тема: Зима

5 декабря-16 декабря

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Упражнение «Зимний лес»	Закреплять счетные умения и умение соотносить цифру с количеством.	<p>Разыгрывание небольших сюжетов к игре «Семья» (Собираемся на зимнюю прогулку) Строительная игра «Снегоуборочные машины»</p> <p>Игры в центре науки «Чем похожи, чем различаются?» «Продолжи ряд», «Сосчитай»</p>	<p>Во время прогулок рассмотреть с детьми форму снежинок, вылепить из снега снежки разной формы и размера.</p> <p>Рекомендации родителям: Упражнять в счете в пределах четырех: учить соотносить числительное с существительным; находить заданные геометрические фигуры (Упражнение «Украсим рукавички»)</p>	<p><u>Игровая:</u> Сюжетно-ролевые игры «На улицах зимнего города». Д. игра «Что изменилось». <u>Коммуникативная:</u> беседа «Зимние приметы»; «Животные зимой». <u>Познавательное – исследовательская:</u> «Какой это мастер на стекла нанес и листья, и травы, и заросли роз?..» <u>Продуктивная:</u> аппликация «Снегири на ветке», лепка «Зимнее дерево». <u>Трудовая:</u> Сгребание снега к стволам деревьев. <u>Чтение худ-ой литературы:</u> стихотворения по теме «Зима». <u>Музыкально- худ-ая:</u> В. Одоевский- Мороз Иванович; Л. Чарская. Зима <u>Двигательная:</u> П. игра «Два мороза»</p>
Величина	Д. игра «Выложи снежинку ».	Учить детей действовать по образцу, подбирать соответствующие по размеру и форме детали , развивать мелкую моторику рук.			
Форма	Игровое упражнение «Кто назовет как можно больше признаков отличия?».	Закреплять знания геометрических фигур, умение находить признаки сходства и различия предметов.			
Ориентировка в пространстве	Д. игра «Ищем следы»	Учить детей ориентироваться на территории детского сада, развивать наблюдательность, учить «читать» найденные следы, развивать логическое мышление.			
Ориентировка во времени	Упражнение «Покажи первые признаки зимы».	Закрепить у детей признаки зимы, сезонные изменения в природе, связанные с зимним периодом.			

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
Количество и счет	Величина	Форма			
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Игра «День – ночь»	Закрепить счетные умения и знание цифр 1-5, развивать внимание и память	Зимние виды спорта Сюжетно-ролевые игры «В магазин за подарками к Новому году». «Семья» - «Готовимся к встрече Нового года».	Рекомендации родителям: упражнять в счете в пределах 4, различать количественный и порядковый счет в пределах 4; учить составлять узор из геометрических фигур. Учить сравнивать предметы по высоте, закрепить представление о временах суток. (Упражнение «Нарядим новогоднюю ёлку», «Подбери елки для зверят»)	<u>Игровая:</u> Дидактические игры «Найди лишнее»; «Назови слово». Сюжетная игра «Магазин» <u>Коммуникативная:</u> Составление рассказа «Как мы готовимся к Новому году» <u>Познавательная – исследовательская:</u> Опыты с водой «Волшебные льдинки» <u>Продуктивная:</u> лепка «Веселый снеговик»; Аппликация «Елочная игрушка» <u>Трудовая:</u> уборка участка после снегопада. <u>Чтение художественной литературы:</u> А. Барто «Ёлка», З. Александрова «Птичья ёлка» <u>Музыкально-художественная:</u> новогодний праздник.
Величина	Д. игра «Найди такую же ёлочную игрушку»	Учить детей находить два предмета одинаковой величины различными способами (путем наложения и на глаз), учить выбирать оптимальный способ сравнения предметов, исходя из их расположения.			
Форма	Д. игра «Чудесный мешочек»	Развивать у детей тактильные ощущения, формировать умение анализировать их, определять предмет на ощупь. Активизировать в речи детей понятия, связанные с характеристиками предметов, учить использовать конструкции предположения.			
Ориентировка в пространстве	Упражнение «Наряди ёлку»	Учить детей правильно употреблять в речи предлоги («в», «на», «за», «под», «около», «рядом», «между»), составлять речевые конструкции, характеризующие местоположение предметов, согласовывать слова в словосочетаниях.			
Ориентировка во времени	Д. игра «Что дальше?»	Закрепить знания детей о временах года, о деятельности детей и взрослых в разные временные промежутки.			

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Игра «Делаем зарядку»	Закрепить знание цифр, учить ребенка пользоваться рисунком-схемой.	<p>Разыгрывание сюжета «Дочка заболела» к игре «Больница»; сюжетная игра «Спортсмены готовятся к соревнованиям».</p> <p>Д. игра «Режим дня».</p> <p>Рассматривание иллюстраций, фотографий.</p> <p>Игры с математическими карточками.</p>	<p>Выставка семейных фотографий «Как наша семья заботится о своем здоровье».</p> <p>Совместная экскурсия в медицинский кабинет, на спортивную площадку.</p> <p>Совместно с родителями изготовление коллажа «Режим дня».</p>	<p><u>Игровая:</u> Д. игры: «Уроки Айболита», «Будь осторожен».</p> <p><u>Коммуникативная:</u> беседа: «Элементарные правила здорового образа жизни», «Если хочешь быть здоров – закаляйся!», «В гостях у Мойдодыра».</p> <p><u>Познавательная – исследовательская:</u> решение проблемной ситуации «Что лучше: быть больным или здоровым?», «Что делать, чтобы не заболеть?».</p> <p><u>Продуктивная:</u> лепка «Витаминки», «Полезные продукты».</p> <p><u>Чтение художественной литературы:</u> отгадывание загадок о спорте, закаливании.</p> <p><u>Двигательная:</u> П. игры: «Пустое место», «Угадай и догони», «Мы веселые ребята».</p>
Величина	Д. игра «Найди такой же»	Учить детей находить два предмета одинаковой величины различными способами (путем наложения и на глаз), учить выбирать оптимальный способ сравнения предметов, исходя из их расположения.			
Форма	Д. игра «Что лишнее?»	Учить детей классифицировать предметы по различным основаниям (по назначению, по форме, по цвету и т.д.), учить аргументировать свой ответ.			
Ориентировка в пространстве	Д. игра «Кто выше?»	Активизация в речи детей понятий «вверху», «внизу», «выше», «ниже», формирование умения соотносить расположение предметов, развивать наблюдательность, внимание.			
Ориентировка во времени	Д. игра «Когда это бывает?»	Актуализировать и дополнить знания детей о временах года, характерных для них видов спорта.			



Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Игра «Рыба, птица, зверь».	Закрепить порядковый счет. Развивать речь, внимание	Рассматривание репродукций – «Как звери, птицы, насекомые приспособляются к зиме?» Загадки про времена года, о зимующих животных. Игры в центре игротеки: Д игры «Найди такую же птичку», « Найди по описанию», «Что лишнее». Загадки про птиц, животных. Сюжетная игра «Зоопарк». Рисование животных по трафарету.	Изготовление макета «Животный мир леса». Совместно с родителями пополнение центров развития атрибутами для игр, игрушками, отображающими животных и птиц.	<u>Игровая:</u> Д. игра «Зоологическое лото». Сюжетная игра «Зоопарк». <u>Коммуникативная:</u> беседа «Зачем нужно помогать животным в лесу, охранять их». <u>Описательные</u> рассказы о животных. <u>Познавательно – исследовательская:</u> размещение птиц, диких животных по этажам леса. <u>Продуктивная:</u> лепка «Животные леса», аппликация «Снегирь». <u>Трудовая:</u> подкормка птиц на участке. <u>Чтение художественной литературы:</u> рассказы, сказки, проза о животных и птицах. <u>Музыкально-художественная:</u> песни по теме «Любимые животные». <u>Двигательная:</u> П. игра «Зайцы и волк».
Величина	Игра: «Зоопарк»	Помочь ребенку разобраться в том, что величина — понятие относительное.			
Форма	Игра «Кто в домике живет»	Развивать у детей понимание символических обозначений конкретных объектов, пользуясь шифром при выполнении задания.			
Ориентировка в пространстве	Д. игра «Найди и покажи»	Учить детей ориентироваться в пространстве, находить предметы по описанию их расположения относительно других предметов, активизировать в речи понятия, связанные с характеристикой местоположения предметов.			
Ориентировка во времени	Д. игра «Когда это бывает?»	Закреплять знания детей о частях суток, учить их сопоставлять изображенные на картинке явления природы и события и части суток, давать развернутый ответ, продолжая фразу воспитателя: «Я думаю, что на рисунке изображено утро (день, вечер, ночь), потому что...».			

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Игра «Рыба, птица, зверь».	Закрепить порядковый счет. Развивать речь, внимание	Рассматривание иллюстраций, альбомов на темы: «птицы», «дикие животные». Игры в центре игротеки»: Д игры «Зоологическое лото», «Чем не похожи животные?», настольная игра «Дикие животные». Строительные игры «Строим домик для лисички». Рассматривание моделей диких животных.	Совместно с родителями экскурсия в зоопарк. Конкурс рисунков животных, обитающих в Прибайкалье. Предложить родителям вместе с детьми покормить птиц во время прогулки.	<p><u>Игровая</u>: Д. игра: «Кто где живет», «Назови и опиши птичку», «Рыба, птица, зверь»</p> <p><u>Коммуникативная</u>: беседа «правила поведения в природе».</p> <p><u>Продуктивная</u>: лепка «Животные нашего леса»; аппликация «Синичкина семья», рисование «Раскрасить животных и дорисовать их домики».</p> <p><u>Трудовая</u>: кормление птиц на участке.</p> <p><u>Чтение художественной литературы</u>: чтение сказки «Два жадных медвежонка».</p> <p><u>Музыкально-художественная</u>: музыкальные сказки-импровизации.</p> <p><u>Двигательная</u>: Д. упр-е «Трусливый заяц». П игра: «У медведя во бору», «Лиса в курятнике».</p>
Величина	Игра «Найди отличия»	Развивать пространственные представления (понятия «высокий»- «низкий», «худой»- «толстый»...)			
Форма	Игра «Танграм» (фигура: Заяц)	Закреплять знание геометрических фигур, формировать умение осуществлять зрительно-мыслительный анализ их расположения.			
Ориентировка в пространстве	Игра «Найди зверюшку»	Обучать детей ориентировке в пространстве, закреплять пространственные отношения.			
Ориентировка во времени	Д. игра «Что сначала, что потом?»	Актуализировать представления детей о порядке следования различных явлений, времен года, событий в жизни животных, учить формулировать ответы на вопросы развернуто, отвечать полными предложениями. Развить у детей логическое мышление, фантазию.			

# Тема: Природная лаборатория

6 февраля – 10 февраля

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Упражнение «Угадай»; «Отсчитай столько же»	Учить детей на ощупь узнавать, что и сколько положено в ладошку (камушки, шишка, песок) Упражнять в счете, умение соотносить количество с цифрой.	Игры с песком и водой. Упражнение «Выложи узор из камушков». Рассматривание книг по теме. Опытно – экспериментальная деятельность «Легкий – тяжелый».	Совместные эксперименты с водой, песком, воздухом. Игры дома: «Домики для поросят» (Определение свойств песка, глины, камней, почвы).	<p><u>Игровая:</u> Д. игры «Найди о чем расскажу», «Путешествие по участку».</p> <p><u>Коммуникативная:</u> беседа «О волшебнице воде».</p> <p><u>Познавательная – исследовательская:</u> экспериментирование с песком и глиной.</p> <p>Сравнительное наблюдение «Камень, глина»</p> <p><u>Продуктивная:</u> Рисование «Волшебница вода»</p> <p><u>Трудовая:</u> посыпание дорожек песком.</p> <p><u>Чтение художественной литературы:</u> К. Чуковский «Растет она вниз головою», Я Аким «Первый снег»</p> <p><u>Двигательная:</u> П игры «Снежиночки-пушиночки»</p>
Величина Цвет	Игра «Разноцветная вода»	Окрашивание воды поможет ребенку понять, что цвет имеет промежуточные оттенки, также закономерности смешения цветов. Сочетание красной и желтой краски даст оранжевую воду, желтой и синей — зеленую, синей и красной — фиолетовую.			
Форма	Игра «Мастерская форм»	Учить детей выкладывать геометрические фигуры из природного материала по образцу и самостоятельно, подбирать соответствующие по размеру и форме детали, учить соотносить взаимное расположение деталей, развивать мелкую моторику рук.			
Ориентировка в пространстве	Упражнение «Прокати в ворота»	Продолжать учить детей обследовать геометрические тела (куб, шар) осязательно-двигательным способом. Учить ориентироваться в пространстве и отражать в речи направление.			
Ориентировка во времени	Д. игра «Что сначала, что потом?»	Актуализировать представления детей о порядке следования различных явлений природы, времен года, учить формулировать ответы на вопросы развернуто, отвечать полными предложениями. Развить у детей логическое мышление.			

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Игра «Найди своё место»	Упражнять в счете в пределах пяти; укреплять знание цифр от 1 до 5, умение соотносить количество с цифрой.	Игры в центре игротеки: Д. игры: «Кто, чем управляет», «Узнай по описанию», «Какой бывает одежда». Разыгрывание небольших сюжетов с атрибутами к играм «Военные», «Моряки». Рассматривание иллюстраций, фотографий. Игры с карточками «Лото»	Совместно с родителями подобрать иллюстрации, фотографии с изображением военной техники, военных.	<u>Игровая:</u> Д. игра «Разведчики» Сюжетные игры: «Моряки», «Военные», «Военный парад». <u>Коммуникативная:</u> беседа «Защитники отечества», «Родная страна». <u>Познавательная – исследовательская:</u> решение проблемной ситуации: «Легко ли служить в армии». <u>Продуктивная:</u> рисование «Мой папа служил в армии»; аппликация «Российский флаг» <u>Чтение художественной литературы:</u> Л. Кассиль «Твои защитники», В. Коссовицкий «Будущий мужчина». <u>Музыкально-художественная:</u> «Наша Родина сильна» муз. А. Филиппенко. <u>Двигательная:</u> П. игра «Пограничники», «Морячка», «Передай предмет».
Величина	упражнение «Построй солдат по росту»	Учить сравнивать предметы по высоте, отражать в речи результат сравнения;			
Форма	Д игра «Найди то, что покажу»	Учить детей находить предмет определенной формы с использованием геометрических фигур-образцов, сопоставлять предмет с образцом, активизировать в речи детей соответствующие понятия.			
Ориентировка в пространстве	Игра «Где правая, где левая»	Развивать пространственное ориентирование.			
Ориентировка во времени	Д. игра «Когда это бывает?»	Закреплять знания детей о частях суток, учить их сопоставлять изображенные на картинке события и части суток, давать развернутый ответ, продолжая фразу воспитателя: «Я думаю, что на рисунке изображено утро (день, вечер, ночь), потому что...».			

Тема: Международный женский день

27 февраля – 9 марта

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Упражнение: счет по осязанию (подарок для мамы).	Закреплять навыки порядкового счета в пределах 5, умение считать посредством тактильно-моторных ощущений.	Разыгрывание небольших сюжетов с атрибутами к игре «Салон красоты» Игры в центре науки: «Продолжи ряд», «Точечки», лото «Сосчитай»	Предложить родителям вместе с ребенком накрыть праздничный стол. Для всех членов семьи расставить посуду, разложить столовые приборы.	<p><u>Игровая:</u> Игры «Отбери и назови цветы для букета», «Чудесный мешочек», сюжетные игры «Семья», «Магазин цветов».</p> <p><u>Коммуникативная:</u> Беседа «Хочу быть такой, как мама»</p> <p><u>Познавательная – исследовательская:</u> «Праздник красок»</p> <p><u>Продуктивная:</u> рисование «Подарки мамам и бабушкам к празднику»</p> <p><u>Трудовая:</u> Уход за тюльпанами в уголке природы.</p> <p><u>Музыкально-художественная:</u> Праздник посвященный 8 марта.</p> <p><u>Двигательная:</u> игры на воздухе «Праздничный торт»</p>
Величина	Упражнение «Скажи наоборот»	Продолжать учить сравнивать предметы по величине, отражать в речи результат сравнения;			
Форма	Игра: Лото «Цвет и форма». (Бусы для мамы)	Учить детей находить определенную фигуру по заданным признакам, называть ее, аргументировать свой выбор. Активизировать в речи детей понятия, связанные с геометрическими фигурами и их строением.			
Ориентировка в пространстве	Игра «Наведем порядок»	Учить ориентироваться в пространстве: наверху, внизу, над, под; различать лево и право.			
Ориентировка во времени	Д. игра «Что сначала, что потом?»	Актуализировать представления детей о порядке следования различных явлений, времен года, событий в жизни человека, учить формулировать ответы на вопросы развернуто, отвечать полными предложениями. Развить у детей логическое мышление, фантазию.			

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности		Задачи	Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения				
Количество и счет	Игра «Обед для матрешек»	Закреплять счетные умения, формировать умение сравнивать предметы по высоте. Развивать мыслительные операции, память, самостоятельность.	Рассматривание альбома с изображениями дымковских, филимоновской игрушек.	Совместные опыты родителей и детей с деревянными и глиняными предметами. Изготовление макета «Русская изба»	<u>Игровая</u> : сюжетные игры: «Семья», «Мастерская народных умельцев». Д. игры «Украсть избу узором», «Собери самовар».
Величина	Д. игра «Бруски изменяющихся размеров».	Закреплять у детей умение устанавливать соотношение между предметами по величине, различать высоту и длину. Познакомить детей с новым для них измерением величины – шириной, а также с толщиной.	Разыгрывание небольших сюжетов с атрибутами к играм «Семья», «Мастерская народных умельцев».		<u>Коммуникативная</u> : беседа «Дымковская игрушка», «Как жили люди на Руси».
Форма	Д. игра «Склеим чайник»	Учить детей зрительно расчленять изображение предмета на части, составлять предмет из частей, определять не только форму предметов, но и форму отрезанной части картинки, пользоваться образцом, соотносить с ним отдельные части картинки.	Рассматривание одежды, посуды, игрушек, иллюстраций к русским народным сказкам.		<u>Познавательная – исследовательская</u> : «Почему нужно уважать труд людей».
Ориентировка в пространстве	Игры «Шкатулка со сказками»	Учить детей правильно определять пространственное расположение предметов, передавать результаты наблюдений в речи.	Игры-вкладыши «Собери коллекцию».		<u>Продуктивная</u> : рисование «Матрешка»; лепка «Посуда»; аппликация «Русская изба».
Ориентировка во времени	Д. игра «Какое время года?»	Учить детей соотносить описание природы в стихах или прозе с определенным временем года, сопоставлять и анализировать элементы описания.	Игры в уголке ряжения. Роспись глиняных игрушек, деревянных досок.		<u>Чтение художественной литературы</u> : стихи и потешки про народные игрушки.

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Упражнение «Найди столько же»	Учить узнавать и называть цифры до пяти, развивать умение отсчитывать предметы в соответствии с цифровым обозначением.	Рассматривание иллюстраций в книгах с определением времени года. Игры с математическими карточками. Д. игры «Чудесный мешочек», «Цифры заблудились», «Когда это было»	Рекомендации родителям: Во время прогулки с детьми уточнить представления о признаках весны. Предложить ребенку с помощью палочки измерить глубину снега в разных местах, сделать вывод.	<u>Игровая:</u> Д. игры «Покажи птиц, которые прилетают весной», «Найди дерево по описанию». <u>Коммуникативная:</u> Беседа «Весна- красна». <u>Познавательная – исследовательская:</u> Оттепель. Изменение цвета и плотности снега. <u>Продуктивная:</u> Рисование «Волшебница весна», лепка «Кораблик» <u>Трудовая:</u> Наведение порядка на участке. <u>Чтение художественной литературы:</u> «Иди, весна, иди, красна», В. Берестов «Песенка весенних минут» <u>Музыкально-художественная:</u> Праздник «Встречаем весну»
Величина	Игра «Что бывает широкое, высокое, низкое, длинное, узкое?»	Закрепить умение детей устанавливать соотношение предметов по величине.			
Форма	Игра «Сложи узор».	Учить составлять узор путем комбинирования цвета и формы			
Ориентировка в пространстве	Игра «Волшебный ручеек»	Продолжать развивать умение ориентироваться в пространстве, правильно определяя направление.			
Ориентировка во времени	Игра «Найди отличия»	Развивать произвольное внимание, речь. Учить детей использовать свои знания о временах года.			

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Д. игра «Цветы»	Упражнять детей в порядковом счете, определении количества предметов, развитие меткости, координации движений.	Рассматривание альбома «Растения»	Совместное изготовление макета «Лес». Фотовыставка «Растения Прибайкалья» Изготовление математической карточки по теме.	<u>Игровая:</u> сюжетные игры «Юные следопыты на Байкале», «Аптека Байкальский целитель». Д. игры: «Ягоды, грибы, цветы». <u>Коммуникативная:</u> <u>Познавательная – исследовательская:</u> Опыты «Защитные свойства снега». <u>Продуктивная:</u> Рисование «Волшебница весна», «Первые цветы», «Деревья весной» <u>Трудовая:</u> посадка рассады цветов. <u>Чтение художественной литературы:</u> «Лесной наряд», «Ласточка» <u>Музыкально-художественная:</u> театр на фланелеграфе «Лесная история»
Величина	Д. игра «Что изменилось?»	Учить детей выделять знакомые измерения величины в конкретных предметах и соотносить по памяти предметы по этим показателям, сравнивать предметы сразу по нескольким измерениям. Развивать зрительную память, произвольность и осознанность при выполнении задания.	Игры «Найди пару», «Лото», «Сосчитай»		
Форма	Д. игра «Что лишнее?»	Учить детей классифицировать предметы по различным основаниям (по назначению, по форме, по цвету и т.д.), учить аргументировать свой ответ.			
Ориентировка в пространстве	Д. игра «Что изменилось!»	Учить детей запоминать взаимное расположение геометрических фигур в сложном целом (узоре, конструкции), рассказывать о том, что изменилось, используя основные характеристики фигур.			
Ориентировка во времени	Д. игра «Что сначала, что потом?»	Актуализировать представления детей о порядке следования различных явлений, времен года, событий в жизни человека, учить формулировать ответы на вопросы развернуто, отвечать полными предложениями. Развить у детей логическое мышление, фантазию.			



Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Д. игра «Столько-сколько».	Упражнять детей в порядковом счете в пределах пяти, учить на слух определять количество хлопков, притопов. Учить выполнять определенное количество действий в соответствии с заданием.	Игры с конструктором «Лего»: создаем космические корабли.	Изготовление космических кораблей из геометрических форм. Рассматривание иллюстраций, картинок о космосе.	<u>Игровая:</u> сюжетная игра «Космическое путешествие». <u>Коммуникативная:</u> Беседа «Что такое космос?», составление рассказа «Планета Земля». <u>Познавательная – исследовательская:</u> Опыты «Вода нужна всем» <u>Продуктивная:</u> Рисование «Космос», аппликация «Летит ракета сквозь облака», Лепка «Планета Земля». <u>Двигательная:</u> подвижная игра «Космонавты», упражнение «Ракеты стартуют»
Величина	Д. игра «Построй ракету»	Учить детей сравнивать несколько объектов (до пяти) по величине и располагать их по убыванию величины, контролировать правильность результата самим материалом, передавать в речи отношения трех соседних элементов («большой», «поменьше», «самый маленький»).	Игры с геометрическими фигурами  Д. игра «Сложи по порядку», «Чего не стало?»		
Форма	Д. игра «Что изменилось!»	Учить детей запоминать взаимное расположение геометрических фигур в сложном целом (узоре, конструкции), рассказывать о том, что изменилось, используя основные характеристики фигур.			
Ориентировка в пространстве	Упражнение «Полет ракеты»	Упражнять детей передвигаться в заданном направлении.			
Ориентировка во времени	«Запуск ракеты»	Закрепить знания детей о последовательности частей суток.			

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействи е с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Игровое упражнение «Подбери картинки».	Развитие наблюдательности, умения решать логические задачи. Закрепление счетных навыков.	дидактическая игра: «Что будет, если...», «Опасно-безопасно». «Отправляемся в путь»,  обыгрывание небольших сюжетов «Мишутка дома».	Беседы с детьми «Что для чего нужно», «Чтобы не было беды». Д. игра «Что лежит в мешочке?», «Какой предмет»	<u>Игровая:</u> Д. игры «Правила поведения в помещении» <u>Коммуникативная:</u> беседа: «Опасные предметы в квартире», «Безопасность на участке, в группе», «Правила поведения на дороге». <u>Продуктивная:</u> рисование по стихотворению «Федорино горе», Аппликация «Ветер по морю гуляет и кораблик подгоняет» Трудовая: Уборка в групповой комнате. <u>Чтение художественной литературы:</u> К. Чуковский «Федорино горе», Ф. Грубин «Слезы» <u>Двигательная:</u> «Качание на качелях», катание на велосипеде и самокате.
Величина	Математическая игра «Какой предмет?».	Уточнять представление детей о величине предметов, учить классифицировать предметы по определенному признаку (величина, цвет, форма); развивать быстроту мышления.			
Форма	Д. игра «Что лежит в мешочке?»	Учить детей использовать свои знания о форме, упражнять в правильном соотнесении предметов с геометрическим образцом.			
Ориентировка в пространстве	Упражнение «Безопасный путь»	Учить детей определять взаиморасположение предметов словами «слева», «справа», «перед», «за», составлять загадки о предметах, описывая их положение в пространстве.			
Ориентировка во времени	Д. игра «Что сначала, что потом?»	Актуализировать представления детей о порядке следования различных явлений, событий в жизни человека, учить формулировать ответы на вопросы развернуто, отвечать полными предложениями.			

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Игра «Рыба, птица, зверь»	Закрепить порядковый счет. Развивать речь, внимание.	Рассматриваем различные фотоиллюстрации с изображениями пустынь, влажных тропических лесов, саванн, а также различных животных и птиц, обитающих в этих регионах Земли. Д игры «Определи различия на глаз», «Волшебная мозаика»	Изготовление из геометрических фигур аппликации «Животные жарких стран» математические игры на закрепление счета, ориентировки в пространстве с помощью игрушек – зверей.	<u>Игровая:</u> Д. игры: «Где мы были, не скажем»; «Укрась слово». <u>Коммуникативная:</u> беседа «Африка». «Каких животных ты видел в зоопарке». <u>Продуктивная:</u> рисование «Африканский пейзаж» <u>Трудовая:</u> помощь детей в изготовлении макета «Африка» <u>Чтение художественной литературы:</u> <i>Р. Киплинг.</i> Чтение отрывков «Маугли», «Рики-тики-тави»; <u>Музыкально-художественная:</u> Обыгрывание стихотворения К. Чуковского «Телефон»
Величина	«Как помочь удаву?».	закрепить понятие «длина», учить измерять длину условной меркой;			
Форма	Д игра «Найди то, что покажу»	Учить детей находить предмет определенной формы с использованием геометрических фигур-образцов, сопоставлять предмет с образцом, активизировать в речи детей соответствующие понятия.			
Ориентировка в пространстве	Д. игра «Кто выше?»	Активизация в речи детей понятий «вверху», «внизу», «выше», «ниже», формирование умения соотносить расположение предметов, развивать наблюдательность, внимание, ориентировку в пространстве.			
Ориентировка во времени					

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет Ориентировка в пространстве	Упражнение «Построй отряд»	Учить детей ориентироваться в пространстве на листе бумаги (вверху, сверху, внизу, снизу, справа, слева, посередине). Учить находить верхнюю и нижнюю, правую и левую стороны листа, разложить в определенном месте какое-то количество предметов.	Разыгрывание небольших сюжетов к игре «Военный парад». Рассматривание иллюстраций, фотографий. Игры – пазлы.	Рассматривание иллюстраций, открыток, фотографий по теме. Игры с набором солдат и военной техники.	<u>Игровая</u> : сюжетные игры: «Моряки», «Военный парад». <u>Коммуникативная</u> : беседа «солдаты – защитники земли русской». Пословицы поговорки о русских воинах. <u>Познавательная – исследовательская</u> : «легко ли быть разведчиком?» <u>Продуктивная</u> : рисование «Военный парад»; лепка «Пограничные собаки». <u>Чтение художественной литературы</u> : В. Берестов «Пусть пулеметы не строчат», К. Чичков «Вечный огонь». <u>Музыкально-художественная</u> : «Марш» Э. Парлова <u>Двигательная</u> : «Родная армия».
Величина	Д. игра «Что там?»	Закрепить умение детей устанавливать соотношение трех и более предметов по величине, учить использовать это умение при выполнении предметного действия	Игры с солдатиками.		
Форма	Игра «Найди свою фигуру»	Закрепить умение детей различать и правильно называть геометрические фигуры.			
Ориентировка во времени	Д. игра «Когда это бывает?»	Организовать использование детьми знаний о частях суток для решения игровой задачи: сопоставить изображенные на картинке события и явления с определенными частями суток. Учить детей пояснять свой выбор.			

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Математическая игра «Добавь и сосчитай».	Учить детей отсчитывать предметы, самостоятельно составлять группы, содержащие определенное число предметов.	Работа с наборным полотном, счетным материалом; с геометрическим конструктором»; «математическим и» картинками (дети раскрашивают цветными карандашами картинки, состоящие из многих фрагментов)	Составления описательного рассказа о сезонных изменениях в природе. Игры «Найди свою группу». Поделки из природного материала.	<u>Игровая:</u> «Отбери и назови цветы, которые знаешь», «К дереву беги». <u>Коммуникативная:</u> Беседа «За что я люблю лето», «Летние развлечения» <u>Познавательная – исследовательская:</u> Опыты с солнцем. <u>Продуктивная:</u> Рисование «Красивые цветы», «Лето на Байкале» <u>Трудовая:</u> Смачивание песка в песочнице. <u>Чтение художественной литературы:</u> М. Пришвин «Береза», «Божья коровка», «Ромашка» <u>Музыкально-художественная:</u> праздник «День защиты детей» <u>Двигательная:</u> «Мыльные пузыри», «Забавные упражнения»
Величина	Д. игра «Найди такой же»	Учить детей находить два предмета одинаковой величины различными способами (путем наложения и на глаз), учить выбирать оптимальный способ сравнения предметов, исходя из их расположения.			
Форма	Д. игра «Найди предмет такой же формы».	Учить детей выявлять форму предметов, сопоставляя ее с геометрическими фигурами как образцами, учить сопоставлять, анализировать, делать выводы. Активизировать в речи детей понятия, связанные с геометрическими фигурами, их строением.			
Ориентировка в пространстве	«Поездка на дачу»	Развивать навыки ориентации на листе бумаги;			
Ориентировка во времени	Д. игра «Когда это бывает?»	Актуализировать и систематизировать знания детей о временах года, их характерных признаках, учить использовать свои знания в игре, развивать связную речь, внимание.			

# Старшая группа

Тема: Детский сад

20 августа – 2 сентября

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Игра «Построй игрушки парами»	Формировать умение сравнивать группы предметов путем составления пар.	<p>Разыгрывание небольших сюжетов к игре «Детский сад» (Режим дня; одежда для кукол; день в детском саду)</p> <p>Игры со строительным материалом: «Городок для любимых игрушек».</p> <p>Д. игра: «Парные картинки», «Отвечай быстро».</p> <p>Игры с математическими карточками.</p>	<p>Составление вместе с детьми план-карты «Дорога домой, дорога в детский сад».</p> <p>Рекомендованные родителям игры: «Принеси или покажи столько», «Чего больше?»</p>	<p><u>Игровая:</u> Сюжетные игры: «Детский сад», «Семья».</p> <p>Д. игра «Новоселье куклы», «Магазин игрушек»,</p> <p><u>Коммуникативная:</u> Беседа «Как мы живем в детском саду»; «Детский сад – второй дом».</p> <p><u>Познавательная – исследовательская:</u> Экскурсия по детскому саду.</p> <p><u>Продуктивная:</u> рисование «Наш детский сад»; аппликация «Оденем куклу Катю».</p> <p><u>Трудовая:</u> уборка на стеллажах с игрушками; моем игрушки.</p> <p><u>Муз- художественная:</u> Слушание и исполнение песен посвященных детскому саду.</p> <p><u>Двигательная:</u> П. игра «Мы веселые ребята».</p>
Величина	Дидактическая игра «Игрушки в детском саду»	устанавливать размерные соотношения предметов по высоте; систематизировать их, располагая в порядке возрастания заданного признака.			
Форма	Дидактическая игра «Что игрушка расскажет о себе?»	Учить детей описывать предмет, выделяя его наиболее характерные признаки.			
Ориентировка в пространстве	Д. игра «Куда пойдешь и что найдешь».	Учить детей двигаться в заданном направлении, определять направление относительно заданных ориентиров, обозначать направление движения словами.			
Ориентировка во времени	Д. игра «Вчера, сегодня, завтра»	Закреплять знания детей о времени, формировать умение соотносить происходящие события со временем, активизировать словарь.			

Тема: Осень

5 сентября – 16 сентября

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет Величина	Д. игра «Похож – не похож»	Учить детей сравнивать предметы, замечать признаки сходства по цвету, форме, величине, материалу. Упражнять детей в счете до пяти (количественном и порядковом); закрепить представление о равенстве и неравенстве групп предметов на основе счета.	Д. игры: «Покажи такой же цветок, листок»; «Чудесный мешочек»; «Сколько». Разыгрывание небольших сюжетов с атрибутами к играм «Семья: летние заготовки». Рассматривание и сравнение коллекций, гербария. Игры в математическом уголке. Сбор осенних листьев, сравнение формы, величины и окраса.	Выставка поделок из природного материала. Изготовление математического панно из осенних листьев. Индивидуальные задания для родителей: изготовление карточек для счета на осеннюю тематику.	<p><u>Игровая:</u> сюжетные игры: «Магазин овощей и фруктов», «Дом лесника». Д. игра «Найди цветок по описанию»</p> <p><u>Коммуникативная:</u> Беседа: «Начало осени». отгадывание загадок о природе.</p> <p><u>Познавательная – исследовательская:</u> Наблюдение за деревьями</p> <p><u>Продуктивная:</u> рисование «Золотая осень»; лепка «Фрукты, овощи»; аппликация «Кисть рябины».</p> <p><u>Трудовая:</u> уборка листьев с участка.</p> <p><u>Чтение художественной литературы:</u> И. Соколов-Микитов «Осень в лесу».</p> <p><u>Двигательная:</u> П. игры: «Кто скорее до листка», «Медведи», «Хромая лиса»</p>
Форма	Д. игра «Подбери по форме»	Формировать у детей умение сопоставлять предметы по форме с геометрическими фигурами, правильно называть форму предметов. развивать внимание.			
Ориентировка в пространстве	Д. игра «Ориентируемся на участке».	Закреплять умение детей ориентироваться в пространстве относительно себя самого, других людей, различных предметов, обозначать словами положение предметов по отношению к себе.			
Ориентировка во времени	Д. игра «Когда это бывает?»	Закрепить представления детей о временах года и их характерных признаках, учить использовать знания для решения игровых задач.			

Тема: Овощи, фрукты (плоды, семена) 19 сентября – 23 сентября

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Игра «Соберем урожай»	Формировать представления о признаках сходства и различия между предметами. Учить детей использовать в игре порядковый счет.	Упражнение «Как пересчитать запасы». Сюжетная игра: «Семья» Осенние заготовки; «Магазин овощей и фруктов». Игры в центре игротеки: дидактическая игра «Соберем урожай», «Лото», «Больше – меньше».	Играем дома: Во время приготовления обеда предложите ребенку назвать овощи, которые будут использованы. Какой овощ положили первым, вторым? Сколько разных овощей понадобилось? Упражнение «Разложи овощи».	Игровая: сюжетная игра «Магазин овощей и фруктов», «Консервный завод». Д. игры: «Угадай на вкус», «Какое семечко». Коммуникативная: Беседа: «Овощи, фрукты» <u>Познавательная</u> – исследовательская: Рассматривание овощей и фруктов. <u>Продуктивная</u> : рисование «Натюрморт»; лепка «Фрукты»; аппликация «Ваза с фруктами». <u>Чтение художественной литературы</u> : Ю. Тувим «Овощи» <u>Музыкально-художественная</u> : муз. В. Шаинского «Антошка» <u>Двигательная</u> : игровое упр. «Собираем яблочки»
Величина	Упражнение «Разложи овощи»	Упражнять детей в различении и сравнении величины предметов, развивать внимание.			
Форма	Игра «На что похоже?»	Формировать умение выявлять и сравнивать свойства предметов.			
Ориентировка в пространстве	Д. игра «Отгадай, что, где лежит»	Совершенствовать умение детей ориентироваться в пространстве, понимать смысл пространственных соотношений.			
Ориентировка во времени	Д. игра «Когда это бывает?»	Закреплять знания детей о временах года, сезонных изменениях, активизировать в речи соответствующие понятия.			



Тема: Я и моя семья 10 октября -21 октября

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействи е с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Д. игра «Подбери куклам одежду для прогулки»	Упражнять детей в счете. Учить детей подбирать к одним предметам (куклам) равное количество других предметов (шапок, пальто, шарфов и т. п.), при этом важно, чтобы тех или иных предметов оказалось то больше, то меньше, чем требуется.	Разыгрывание небольших сюжетов с атрибутами к игре «Семья». Рассмотрение семейных коллекций, фотографий. Математические игры: «Посчитай и отсчитай!», «К нам пришли гости».	Коллаж «Моя семья». Рекомендации родителям: Предложите детям расставить посуду на столе. Спросите, какой посуды больше: чашек или блюдец, ложек или чашек и т.д. Уточняйте, сколько тарелок на столах, сколько нужно чашек, блюдец, ложек, вилок; с какой стороны должны лежать ложка и вилка. Д. игра «Преврати геометрические фигуры в людей».	<u>Игровая:</u> сюжет. игры «Семья», «Семейное путешествие в другие страны». Д. игры «Кто что делает» <u>Коммуникативная:</u> беседа «Моя семья», «Как я помогаю дома». Составление рассказов о семье. <u>Познавательная – исследовательская:</u> Экскурсия в медицинский кабинет <u>Продуктивная:</u> рисование «Семейный портрет», лепка «Семейный отдых на природе», аппликация «Папа на работе». <u>Чтение художественной литературы:</u> потешка «Как у нас семья большая...», Я Аким «Моя родня» Н. Носов «Заплатка» <u>Двигательная:</u> пальчиковая гимнастика «Моя семья»
Величина	Упражнение «Расставь по росту»	Закреплять умение детей устанавливать размерные соотношения между предметами разной высоты, располагать их в порядке возрастания или убывания этого признака.			
Форма	Д. игра «Преврати геометрические фигуры в людей».	Учить детей дорисовывать геометрические фигуры на основе знаний о форме тела человека. Развивать фантазию, воображение, творческие способности.			
Ориентировка в пространстве	Д. игра «Ориентируемся в комнате».	Закреплять умение детей ориентироваться в пространстве относительно себя самого, других людей, различных предметов, обозначать словами положение предметов по отношению к себе.			
Ориентировка во времени	Настольно – печатная игра «Который час?»	Учить детей определять на рисунке и правильно называть части суток, их последовательность, аргументировать свой ответ.			

Тема: Мой город, моя страна 24 октября – 28 октября

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Д. игра «Нарисуй столько же домов»	Использовать умение детей устанавливать соответствие между количеством предметов, числом и цифрой для решения игровой задачи, учить правильно использовать понятия «столько же», «равное количество».	Разыгрывание небольших сюжетов с атрибутами к игре «Строители». сюжет «строим многоэтажный дом».  Игры с конструктором, схемами улиц города. Игры с математическими карточками.	Макет «Бульвар Постышева» Подбор фотографий для репортажа «Путешествие по Иркутску» Рекомендации родителям: При общении с детьми дома, в повседневной жизни обращайте внимание детей на цифры. Например, есть цифры на доме, на двери квартиры, в календарях, на машинах, на циферблате, в рекламной газете.	<u>Игровая:</u> сюжетные игры «Детский сад», «Экскурсоводы». Д. игры «Город и село», «Путешествие по городу», «Дома бывают разные». <u>Коммуникативная:</u> беседа «История г. Иркутска», «История Руси». <u>Познавательная – исследовательская:</u> конструирование из бумаги «Известные здания нашего города» <u>Продуктивная:</u> рисование «Праздник в городе», лепка «Аллея на бульваре Постышева». <u>Трудовая:</u> изготовление плоскостных и объемных форм для создания макета. <u>Музыкально-художественная:</u> слушание и исполнение гимна России. <u>Чтение художественной литературы:</u> С. Баруздин «Страна, где мы живем»
Величина	Дидактическая игра «Расставь дома по порядку»	Учить детей использовать умение устанавливать размерные соотношения между предметами разной высоты, располагать их в порядке возрастания или убывания высоты. Формировать умение понимать игровую задачу, рассказывать о своих действиях по её решению			
Форма	«Построй дом и рассели жителей»	Уточнить знания детей о геометрических фигурах. Закреплять умение выкладывать из счетных палочек треугольник, квадрат, прямоугольник. Развивать пространственное мышление.			
Ориентировка в пространстве	Путешествие по карте.	Учить детей рисовать простую схему расположения детского сада.			
Ориентировка во времени	Д. игра «Вчера, сегодня, завтра».	Закреплять умение детей ориентироваться во времени, уточнить представления детей о прошлом, настоящем и будущем. Соотносить конкретные события со временем их действия.			

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Игра «Парные картинки»	Упражнять детей в уравнивании двух групп предметов, добавляя к меньшей группе недостающий предмет или убирая из большей группы лишний.	Д. игра «Новоселье куклы». Игры с крупным и средним строительным материалом «строим комнату для кукол». Дидактическая игра «Сосчитай и расставь мебель». Выкладывание мебели из спичек по образцу. Рисование картинки «Мебель в моей комнате». Дидактическая игра «Пары картинок» (количественный счет).	<u>Занимаемся дома:</u> Предложить родителям совместно с ребенком рассмотреть домашнюю мебель и её отдельные части. Отметить внешние признаки: форму, цвет, величину. Дидактическая игра «Угадай мебель по описанию». Сконструировать игрушечную мебель из спичечных коробков.	<u>Игровая:</u> развивающая игра «Строим мебель», «Найди такую же картинку». Сюжетная игра «Плотники» <u>Коммуникативная:</u> Беседа «Откуда стол пришел», составление рассказа «Мебель в моей комнате» <u>Познавательная – исследовательская:</u> Опыты с деревянными дощечками «Легко ли испортить мебель» <u>Продуктивная:</u> Лепка «Мебель для куклы», рисование «Моя комната» <u>Трудовая:</u> протирание пыли с мебели в групповой комнате. <u>Двигательная:</u> п. игра «Ноги выше от земли»
Величина	Д. игра «Больше - меньше»	Учить детей использовать в игре свои знания о величине предметов, умение сравнивать предметы, концентрировать и переключать внимание.			
Форма	Упражнение «Выложи сам»	Научить анализировать форму предметов.			
Ориентировка в пространстве	Игра «Дизайнеры».	Развивать мышление и пространственную ориентировку			
Ориентировка во времени	Д. игра «Когда это бывает?»	Учить детей использовать знания о частях суток и их последовательности, умение сопоставлять изображенное на рисунке с определенной частью суток для решения игровой задачи, в повседневной жизни. Развивать зрительное восприятие, внимание.			

Тема: Транспорт 7 ноября – 11 ноября

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействи е с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Д. игра «Пронумеруй предметы».	Закреплять навыки порядкового счета. Учить находить ответ на вопросы: «На каком по счету месте?» и «За какой цифрой следует?»	Дидактические игры «Найди такую же картинку», «Что лишнее», «Похож – не похож».	Совместно с родителями изготовление разных видов транспорта из геометрических фигур. Изготовление математических карточек по теме.	<p><u>Игровая:</u> сюжет. Игры «Транспорт», «Морское путешествие». Д. игры «Едет, плавает, летает», «Угадай вид транспорта».</p> <p><u>Коммуникативная:</u> отгадывание загадок о транспорте, составление рассказов по теме.</p> <p><u>Познавательная – исследовательская:</u> наблюдение за работой шофера. Целевая прогулка к близлежащей проезжей части.</p> <p><u>Продуктивная:</u> рисование «Летят самолеты», лепка «Машины на улицах города», аппликация «Веселый поезд»</p> <p><u>Чтение художественной литературы:</u> Н.Носов «Автомобиль»</p> <p><u>Двигательная:</u> П. игра «Грузовики»</p>
Величина	Д. игра «Запутанные дорожки»	Закрепить у детей умение устанавливать размерные соотношения предметов по ширине; систематизировать предметы, располагать их в порядке убывания указанного признака.	Игровая ситуация «Помоги Незнайки добраться до Солнечного города». Разыгрывание небольших сюжетов к игре «Транспорт», «Самолетостроители»		
Форма	Дидактическое упражнение «Нарисуй кораблик»	Уточнить знания детей о геометрических фигурах, закреплять умение рисовать их по клеточкам, действовать по инструкции.	Игры с геометрическим конструктором. Игры с карточками «Лото». Игры с крупным строительным материалом: постройка грузового автомобиля; строительство мостов.		
Ориентировка в пространстве	Д. игра «Расставь мебель».	Закреплять умение детей ориентироваться в пространстве относительно себя, определять словом положение предмета относительно себя, другого человека или предмета, закреплять понятия: слева, справа, впереди, сзади и т.д.			
Ориентировка во времени	Упражнение «Вызываем такси»	Учить детей использовать знания о частях суток и их последовательности.			

# Тема: Профессии

14 ноября – 18 ноября

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Игра «Магазин»	Упражнять детей в пересчитывании и отсчитывании предметов, их условных изображений (палочек, кружков) в пределах 10. Развивать интерес и уважение к профессии продавца.	Сюжетно-ролевая игра «Парикмахерская», «Магазин». Дидактическая игра «Что кому нужно для работы?», «Пронумеруй предметы», «Чудесный мешочек».	Изготовление панно «Все работы хороши – выбирай на вкус». Изготовление математических карточек по теме. Пример: «Сколько инструментов у моего папы», «который по счету стол в офисе моей мамы?»	<p><u>Игровая:</u> сюжетные игры «Почта», «Библиотека». Д. игры «Почтальон принес письмо», «Кому, что нужно для работы». Беседа «Профессии родителей»</p> <p><u>Коммуникативная:</u> Беседа «Что мы видели на почте». Составление рассказов «Кем я стану, когда вырасту...»</p> <p><u>Познавательная – исследовательская:</u> Наблюдение за работой библиотекаря.</p> <p><u>Продуктивная:</u> Рисование «Открытки к празднику».</p> <p><u>Трудовая:</u> ремонт книг в группе</p> <p><u>Чтение художественной литературы:</u> С. Михалков «Почтальон»</p> <p><u>Музыкально-художественная:</u> рассматривание репр. картины А. А. Пластова «Ужин трактористов»</p>
Величина	Д. игра «Помоги Айболиту разложить бинты по порядку»	Закреплять у детей умение устанавливать размерные соотношения между предметами разной ширины, располагать их в возрастающем или убывающем порядке по величине.			
Форма	Игра «Веселая почта»	Закрепить знания геометрических фигур.			
Ориентировка в пространстве	Д. игра «Кто, где стоит?»	Закреплять умение определять свое местоположение относительно других людей и предметов.			
Ориентировка во времени	Д. игра «День, ночь – сутки прочь»	Закреплять умение детей ориентироваться во времени, правильно использовать названия частей суток, соотносить их со своим режимом дня и режимом работы родителей..			

Тема: Хлеб 21 ноября – 25 ноября

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Д. игра «Сколько?»	Упражнять детей в счете, учить формулировать грамотно вопросы и давать четкие ответы.	Рассматривание фотоиллюстраций с изображением различных хлебобулочных кондитерских изделий. Д. игра: «Разрезные картинки» Решение арифметических примеров по теме; Измерение объема с помощью мерной ложки: готовим тесто. Конструирование из конструкторов «Сельскохозяйственные машины»	<ul style="list-style-type: none"> <li>учить измерять объем сыпучих продуктов мерной чашкой</li> <li>учить делать булочки различной формы из сдобного теста.</li> <li>Изготовление композиции из растительных форм «Букет из засушенных листьев, цветов и колосьев»</li> </ul>	<p><u>Игровая:</u> Д. игра «Сложи картинку», «Мы хлеборобы», «что делают из муки». Строительная игра «Комбайн»</p> <p><u>Коммуникативная:</u> Беседа «Откуда хлеб пришёл», «Кто растит хлеб».</p> <p><u>Познавательно – исследовательская:</u> Строительная игра «Комбайн»</p> <p><u>Продуктивная:</u> рисования «Урожай»</p> <p>Лепка «Булочки из сдобного теста».</p> <p><u>Чтение художественной литературы:</u> В. Серова «Золотая рожь», М. Глинская «Хлеб», К. Паустовский «Теплый хлеб» разучивание пословиц о хлебе. «Хлеб» М. Глинская; Рассматривание репр. картины «Снедь московская. Хлебы» (И. Машков), «Рожь» И. Шишкина. <u>Двигательная:</u> «Кто скорее», «Каравай».</p>
Величина	Д. игра «Помоги пекарю разложить батоны по порядку»	Закреплять умение детей устанавливать размерные соотношения между предметами разной длины, располагать их в порядке возрастания или убывания этого признака.			
Форма	Д. игра «Преврати геометрические фигуры в предметы».	Учить детей дорисовывать геометрические фигуры на основе знаний о форме хлебобулочных изделий. Развивать фантазию, воображение, творческие способности.			
Ориентировка в пространстве	Д. игра «Отгадай, что, где лежит»	Совершенствовать умение детей ориентироваться в пространстве, понимать смысл пространственных соотношений.			
Ориентировка во времени	Д. игра «Когда это бывает?»	Закрепить представления детей о временах года, учить узнавать сезоны по описанию, на рисунках, по отдельным характерным явлениям, по рассказам о том, что делают в это время взрослые. Развивать связную речь, вербальное воображение.			

Тема: Уникальность и богатство озера Байкал 28 ноября – 2 декабря

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Д. игра «Кто знает – пусть дальше считает»	Упражнять детей в счете, учить считать предметы на ощупь. Развивать мышление.	Разыгрывание небольших сюжетов к игре «Магазин байкальских сувениров». Д. игра «Времена года на Байкале». Игры с водой в центре науки. Изготовление корабликов из бумаги. Игра «Куда поплыл кораблик», «Сколько кораблей на пристани?»	Экскурсия на Байкал с родителями. Изготовление макета озера Байкал. Определения времени года и частей суток по фотографиям.	<p><u>Игровая:</u> сюжетные игры «Подводное плавание на Байкале», «Летчики составляют карту Байкала». Д. игры «Водоёмы», «Ассоциации по Байкалу»</p> <p><u>Коммуникативная:</u> Беседы о свойствах воды. Отгадывание загадок. Составление описательных рассказов.</p> <p><u>Познавательная – исследовательская:</u> Экспериментирование с водой</p> <p><u>Продуктивная:</u> лепка «Водоем пресной воды в Прибайкалье и его обитатели». Рассматривание картины Г. А. Семенова «Байкал».</p> <p><u>Трудовая:</u> создание коллажа «Озеро Байкал».</p> <p><u>Чтение художественной литературы:</u> Твардовский А. Байкал (хрестоматия)</p> <p><u>Двигательная:</u> П. игра «Рыбаки и рыбки», игровое упражнение «Нырём в Байкал»</p>
Величина Форма	Д. игра «Похож – не похож»	Учить детей сравнивать предметы по форме, цвету, величине, развивать наблюдательность.			
Ориентировка в пространстве	Д. игра «Собери предмет». (Рыбку, корабль)	Закреплять умение детей из отдельных частей собирать целый предмет, учить понимать соотношение части и целого.			
Ориентировка во времени	Д. игра «Времена года»	Учить детей различать признаки времен года, расширять представления о разнообразии сезонных явлений и занятий людей.			

Тема: Зима 5 декабря-16 декабря

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Д. игра «Найди столько же»	Упражнять детей в счете от 1 до 10. учить сравнивать количество предметов разными способами.	<p>Рассматривание фотоиллюстраций с изображением зимних пейзажей; картинки, на которых изображены дикие животные с акцентом на перемены, произошедшие в их внешности.</p> <p>Работа в центре науки.</p> <p>Аппликация. «Какой это мастер на стекла нанес и листья, и травы, и заросли роз?..» (Аппликация-мозаика, выполненная методом обрывания)</p> <p>Рассматривание формы снежинок.</p> <p>Работа с карточками «Уроки Лесовичка».</p> <p>Строительная игра: «Снегоуборочные машины»</p>	<p>Предложить родителям побеседовать с детьми о сезонных изменениях связанных с зимним периодом.</p> <p>Рассмотреть с детьми форму снежинок.</p> <p>Игры со счетными палочками: «Выложи снежинку, дом Деда Мороза»</p>	<p><u>Игровая:</u> сюжетн. Игра «На улицах зимнего города». Д игра «Придумай предложение»</p> <p><u>Коммуникативная:</u> Беседа «Зимние приметы», «Животные зимой». Составление рассказа «Зимняя сказка»</p> <p><u>Познавательная – исследовательская:</u> На прогулке с помощью лупы рассмотреть форму снежинок, размер.</p> <p><u>Продуктивная:</u> Рисование «Зимняя береза»</p> <p><u>Трудовая:</u> вырезывание из бумаги снежинок.</p> <p><u>Чтение художественной литературы:</u>  <i>К Сладкое.</i> Суд над декабрем.  <i>В. Одоевский-</i> Мороз Иванович.  <i>С. Маршак.</i> Двенадцать месяцев.  <i>С. Иванов.</i> Каким бывает снег.  <i>Е. Трутнева.</i> Первый снег.  <i>Л. Чарская.</i> Зима.  <i>Р. Кудашева.</i> Зимняя песенка.</p>
Величина Форма	Д. игра «Собери снеговика»	Закреплять умение устанавливать соотношение геометрических фигур по величине, располагать их в порядке убывания заданного признака			
Ориентировка в пространстве	Д игра «Кто, где стоит?»	Закреплять умение определять свое местоположение относительно других людей и предметов.			
Ориентировка во времени	Д. игра «Когда это бывает?»	Закрепить представления детей о временах года и их характерных признаках, учить использовать знания для решения игровых задач			



Тема: **НОВЫЙ ГОД** 19 декабря- 30 декабря

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействи е с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Д. игра «Какой ёлочной игрушки не стало?»	Учить детей различать ситуации, в которых используют порядковый и количественный счет, правильно называть числительные, понимать учебную задачу.	Изготовление елочных украшений; Конструирование «Елочка». Сюжетно-ролевая игра «В магазин за подарками к Новому году», «Готовимся к встрече Нового года».	Поделка «Открытка для друга к Новому году». Выкладывание ёлки и ёлочных украшений из геометрических фигур. Совместно с ребенком нарядить ёлку: зеленый шар повесить слева от красного и т. д.	<u>Игровая:</u> сюжетн. Игра «На улицах зимнего города». Д игра «Придумай предложение», «Укрась слово», «Что изменилось» <u>Чтение худ. литературы:</u> Сказка С. Я. Маршака «Двенадцать месяцев». стихотворения Э. Мошковской «Какие бывают подарки». <u>Продуктивная:</u> изготовление новогодней игрушки. <u>Познавательно-исследовательская:</u> Узоры на окнах. <u>Музыкально-художественная:</u> театрализованная игра «Новогодняя сказка». <u>Двигательная:</u> П. игра «Два мороза»
Величина	Д. игра «Собери ёлку»	Закреплять умение устанавливать соотношение геометрических фигур по величине, располагать их в порядке убывания заданного признака.			
Форма	Д. игра «Разложи ёлочные игрушки по коробкам»	Учить детей понимать игровую и учебную задачу, использовать свои знания о геометрических фигурах.			
Ориентировка в пространстве	Д. игра «Куда пойдешь и что найдешь».	Учить детей двигаться в заданном направлении, определять направление движения, обозначая его словами: «вперед», «назад», «направо», «налево».			
Ориентировка во времени	Настольно-печатная игра «Который час?»	Закреплять знания детей о частях суток, учить соотносить изображенные на картинах действия с определенным временем суток.			

Тема: Я вырасту здоровым 16 января – 20 января

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Д игра «Сделай столько же»	Упражнять детей в счете от 1 до 10, учить считать движения, воспроизводить их по заданному числу.	Дидактическая игра «Витаминка», «Четвертый лишний». Игры со спортивным оборудованием. Игры в центре науки: игры с водой.	Изготовление математических карточек: «Спортивное оборудование в моей квартире», «Зимние виды спорта».	<u>Игровая:</u> сюжетные игры: «Больница», «Аптека». Дидактическая игра «Витаминная семья» <u>Коммуникативная:</u> беседа: «Как мы заботимся о своем здоровье», «Здоровье и болезнь», «Мои поступки и здоровье» <u>Познавательная – исследовательская:</u> В гостях у Мойдодыра. <u>Продуктивная:</u> Рисование «Лыжная прогулка», лепка «Мы любим зимний спорт». <u>Трудовая:</u> посадка чеснока, лука. <u>Чтение художественной литературы:</u> Е. Пермяк. «Про нос и язык», сказка «Как аукнется, так и откликнется». <u>Двигательная:</u> П. игра «Затейники», «Кто быстрее?».
Величина	Д игра «Разложи лыжи по порядку»	Закреплять умение детей устанавливать размерные соотношения между предметами разной длины, располагать их в порядке возрастания или убывания этого признака.			
Форма	Д. игра «Геометрическая мозаика»-спортсмены	Закреплять знания детей о геометрических фигурах, формировать умение преобразовывать их. Развивать воображение, творческое мышление, учить анализировать, составлять фигуру, ориентируясь на образец.			
Ориентировка в пространстве	Д. игра «Нарисуй картинку».	Закреплять умение детей ориентироваться на листе бумаги, называть «координаты», характеризующие положения объекта (левый верхний угол, нижний правый угол, центр листа и др.). формировать умение работать по инструкции.			
Ориентировка во времени	Д. игра «Назови скорей»	Закреплять умение детей последовательно называть дни недели, отвечать на вопросы о том, какой сегодня день недели, какой был вчера (будет завтра). учить детей правильно произносить названия дней недели в разных речевых конструкциях.			

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности		Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения			
Количество и счет	Игра «Помоги зверятам»	Упражнять детей в уравнивании двух групп предметов, добавляя к меньшей группе недостающий предмет или убирая из большей группы лишний	Совместная экскурсия в зоопарк. Изготовление фотоальбома «Животные и птицы» с силуэтными картинками. Изготовление математических карточек по теме.	<u>Игровая:</u> сюжетные игры: «Юные следопыты», «Зоолечебница». Д. игры «Лесные животные и птицы» <u>Коммуникативная:</u> Отгадывание и составление загадок. Творческое рассказывание «Моё любимое животное» <u>Познавательная – исследовательская:</u> Циклические наблюдения за птицами. <u>Продуктивная:</u> объемная лепка «Лесные обитатели», рисование «Следы диких животных и птиц» <u>Трудовая:</u> создание книг – самоделок по теме. <u>Чтение художественной литературы:</u> Г. Х. Андерсен «Гадкий утенок». Разгадывание загадок о зверях, птицах и насекомых; сказка «Заяц хвостун» <u>Двигательная:</u> П. игра «Следопыты», «Северные олени».
Величина	Д. игра «Три медведя»	Закреплять умение детей сравнивать знакомые предметы по величине (большой, поменьше, маленький), употреблять эти понятия в речи		
Форма	«Геометрическая мозаика»	Уточнить представление детей о геометрических фигурах.		
Ориентировка в пространстве	Игры «Белки в лесу»	Упражнять детей в счете предметов нескольких величин, по разному расположенных в пространстве. Закреплять умение сравнивать пять предметов по величине и объяснять результаты сравнений.		
Ориентировка во времени	Д. игра «Какое время года?»	Учить детей соотносить описание природы в стихах или прозе с определенным временем года, аргументировать свой выбор.		

Тема: Животный мир Прибайкалья 30 января – 3 февраля

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Д игра « Помогите Сибирячку найти ошибку»	Упражнять детей в соотношении количества предметов с цифрой, учить выявлять несоответствие, пояснять его суть.	Дидактич. Игра «Льдинки для Нерпы», «Найди дорожку к домику животного», «Звери заблудились». Конструирование из конструктора. Игры с настольным театром по мотивам забайкальских сказок. Игра «Танграм» (выложи зайца, лису). Игры с набором «Учусь считать». Рисование по клеточкам. Раскрашивание математических картинок.	Беседа родителей с детьми о внешнем виде нерпы, приспособлении к жизни на Байкале в разное время года. Экскурсия совместно с родителями в музей природы. Придумывание «маршрутов» передвижения козули, кабана, соболя по лесу.	<p><u>Игровая:</u> сюжетные игры: «Юные следопыты на Байкале», «Фотоохота на Байкале» «Зоолечебница». Д. игры «Лесные животные и птицы»</p> <p><u>Коммуникативная:</u> Ситуативные разговоры о жизни и среде обитания животных. Описательные рассказы о бурундуке, кедровке.</p> <p><u>Познавательная – исследовательская:</u> Путешествие по карте Иркутской области, обозначение флажком сибирской тайги.</p> <p><u>Продуктивная:</u> аппликация «Ластоногое чудо Байкала»</p> <p><u>Чтение художественной литературы:</u> Удивительное путешествие Сибирячка по Сибирскому краю.</p> <p><u>Музыкально- художественная:</u> слушание музыкальных произведений и исполнение народных песен.</p>
Величина	Д. игра «Придумай и сложи»	Упражнять детей в придумывании и выкладывании различных фигур из счетных палочек, пересчете их. Развивать воображение, наблюдательность.			
Форма	Д. игра «Геометрическая мозаика»	Закреплять знания детей о геометрических фигурах, формировать умение выкладывать из них животных, учить анализировать способ расположения частей, ориентироваться на образец. Развивать воображение, творческое мышление.			
Ориентировка в пространстве	Упражнение «Составь схему передвижения нерпы по озеру»	развивать умение выстраивать события в логической последовательности; навыки ориентирования на листе бумаги; внимание и память; творческое воображение, логическое мышление.			
Ориентировка во времени					

Тема: Природная лаборатория 6 февраля – 10 февраля

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Д. игра «Преврати цифру в смешную фигурку»	Помочь детям запомнить изображение прописных цифр, развивать фантазию, творческие способности.	Сюжетные игры по теме. Рассматривание картинок, иллюстраций, книг по теме. Рисование (песком, солью, зубной пастой) по теме. Игры с водой «Праздник воды». Игры с песком	<i>Играем дома</i> игры с игрушками головоломками; дидактическая игра «Кто больше?». <i>Совместное с родителями экспериментирование:</i> Где больше воды: в чайнике или в кастрюле, чашке или бокале? В папиной или маминой кружке?	<u>Игровая:</u> сюжетные игры «Подводное путешествие на батискафе «Мир» <u>Коммуникативная:</u> рассказ воспитателя с показом иллюстраций о водорослях Байкала. <u>Познавательная – исследовательская:</u> Наблюдение за чистотой воды. <u>Продуктивная:</u> Лепка «Байкальский рачок», рисование «Водорослевое поле» <u>Трудовая:</u> Изготовление альбома «Природная лаборатория» <u>Чтение художественной литературы:</u> Губки – Фильтраторы байкальской воды. Сибирячек. -2002 <u>Музыкально-художественная:</u> Исполнение народных и обрядовых песен
Величина	Д. игра «Разложи камни по порядку»	Закреплять умение детей устанавливать размерные соотношения между предметами разной величины, располагать их в порядке возрастания или убывания.			
Форма	Д. игра «Собери картинку».	Уточнить представление детей о геометрических фигурах, учить использовать в игре умение выкладывать из веточек, шишек, камушков треугольник, квадрат, прямоугольник. Развивать фантазию, воображение.			
Ориентировка в пространстве	Д. игра «Куда пойдешь и что найдешь».	Учить детей двигаться в заданном направлении, определять направление движения, обозначая его словами: «вперед», «назад», «направо», «налево».			
Ориентировка во времени	Д. игра «Когда это бывает?»	Учить детей использовать знания о временах года и их последовательности, умение сопоставлять изображенное на рисунке с определенным временем года для решения игровой задачи, в повседневной жизни. Развивать зрительное восприятие, внимание.			

Тема: День защитника отечества 13 февраля – 24 февраля

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет Величина	Д. игра «Что перепуталось».	Закреплять навыки порядкового счета, развивать зрительное восприятие, память, внимание.	Рассматривание и обсуждение иллюстраций, картин, фотографий. Разыгрывание небольших сюжетов к играм «Моряки», «Военные». Игры с карточками «Лото», «Найди пару»	Подбор фотографий, открыток с изображением военной техники, военных. Игры с набором солдатиков и военной техники. Совместное планирование игровых военных действий (слева наступает пехота, справа...)	<p><u>Игровая</u>: сюжетные игры «Моряки», «Военные». Д. игры «Узнай по описанию», «На чем едем, плывем, летим», «Угадай род войск».</p> <p><u>Коммуникативная</u>: Беседа «Защитники Отечества», «»Родная страна». Отгадывание загадок.</p> <p><u>Продуктивная</u>: аппликация «Военная техника», «Российский флаг»</p> <p><u>Чтение художественной литературы</u>: В. Берестов «Пусть пулеметы не строчат», Л. Кассиль «Твои защитники»</p> <p><u>Музыкально-художественная</u>: «Наша Родина сильна» муз. А. Филиппенко.</p> <p><u>Двигательная</u>: П. игра «Пограничники», «Морячка», «Лётчики, на аэродром!»</p>
Форма	Д. игра «Сложи квадрат»	Развивать цветоощущение, закреплять умение соотносить целое и часть. Формировать умение разбивать сложную задачу на несколько простых. Развивать логическое мышление.			
Ориентировка в пространстве	Д. игра «Отгадай, кто, где стоит»	Совершенствовать умение детей ориентироваться в пространстве, понимать смысл пространственных соотношений			
Ориентировка во времени	Д. игра «Когда это бывает?»	Учить детей использовать знания о частях суток и их последовательности, умение сопоставлять изображенное на рисунке с определенной частью суток для решения игровой задачи, в повседневной жизни. Развивать зрительное восприятие, внимание.			

Тема: Международный женский день 27 февраля – 9 марта

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет Величина	Игра «Собери букет»	Учить детей отсчитывать нужное количество предметов из множества, закреплять умение сравнивать смежные числа с опорой на наглядный материал.	Дидакт. Игры «Узнай цветок. Какое время года?», «Круглый год». Разыгрывание небольших сюжетов с атрибутами к игре «Салон красоты». (Косметический кабинет) игры «Что изменилось?», «Составь».	Составление семейного альбома (Кто старше? Кто моложе?). Совместные игры детей и родителей на кухне: «Разрежем торт», «Посчитаем сорта конфет», «Испечем печенье для мамы».	<p><u>Игровая:</u> сюжетная игра «Семья», «Магазин подарков»</p> <p><u>Коммуникативная:</u> Беседа «Какой букет цветов ты хотел бы подарить маме, бабушке». Составление рассказа «Как мы поздравляем мам в детском саду»</p> <p><u>Продуктивная:</u> лепка «Цветок», аппликация «Красивое платье для мамы». Рисование «Портрет мамы»</p> <p><u>Трудовая:</u> изготовление подарка для мамы</p> <p><u>Чтение художественной литературы:</u> Г. Демьнина «Мама», «Посидим в тишине»</p> <p><u>Музыкально-художественная:</u> Праздник мам.</p>
Форма	Д. игра «На что похож?»	Закреплять умение детей соотносить форму предмета с определенной геометрической фигурой. Развивать воображение, фантазию			
Ориентировка в пространстве	Д игра «Что изменилось?»	Совершенствовать умение ориентироваться в окружающем пространстве, понимать смысл пространственных соотношений. Развивать зрительное восприятие, внимание, память.			
Ориентировка во времени	«Круглый год» - необыкновенное путешествие по временам года.	Актуализировать знания детей о частях суток; учить соотносить изображения на картинках с определенным временем суток, давать ответ.			

Тема: Народная культура и традиции 12 марта – 23 марта

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Д. игра «Раздели поровну»	Упражнять детей в уравнивании неравных групп двумя способами: добавляя предметы к меньшей группе или убирая из большей группы, учить использовать освоенные умения в практической деятельности.	Игры с дымковскими игрушками. Конструктивные игры со строительным материалом: строим театр (музей, город мастеров) Рассмотрение иллюстраций к русским народным сказкам. Д. игры «Составь узор», «Собери матрешку».	Совместные игры детей с родителями с предметами народно – прикладного искусства: «Собери матрешку». Изготовление поделок из глины.	<p><u>Игровая:</u> сюжетные игры «Семья», «Мастерская народных умельцев». Д. игры «Наряди матрешку», «Русский костюм».</p> <p><u>Коммуникативная:</u> беседа «Как жили люди на Руси», «Традиции и обряды в жизни русского народа»</p> <p><u>Продуктивная:</u> рисование «Сказочная гжель», лепки «Дымковская барыня», аппликация «Кокошник»</p> <p><u>Чтение художественной литературы:</u> А.С. Пушкин «Сказка о попе и работнике его Балде», К. Ушинский «Как рубашка в поле выросла», Братья Grimm «Три пряжи»</p> <p><u>Музыкально-художественная:</u> слушание «Ромашковая Русь», «Наша хохлома»</p> <p><u>Двигательная:</u> п. игры «Тяни холсты», «Клубочек»</p>
Величина Форма	Д. игра «Собери неваляшку»	Закреплять умение устанавливать соотношение геометрических фигур по величине, располагать их в порядке убывания заданного признака.			
Ориентировка в пространстве	Дидактическая игра «Расскажи про свой узор»	Учить детей ориентироваться на ограниченном пространстве, отражать в речи взаиморасположение предметов, использовать сравнительные характеристики (левее, выше, ближе)			
Ориентировка во времени	Дидактическая игра «Какое время суток?» (с использованием репродукций картин художников)	Учить детей всматриваться в произведение, определять, в какое время суток происходит действие, изображенное на картине, аргументировать свой ответ			



Тема: Весна 26 марта – 30 марта

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Настольно – печатная игра «Математическое лото»	Учить детей правильно называть числа от 1 до 10, сопоставлять число с количеством предметов на картинке.	Настольно-печатная игра «Когда это бывает?», «Поставь букеты в вазу». Игра «Реши головоломку», «Кто больше?» игры с математическими карточками.	Беседа с ребенком о том, какое сейчас время года, вспомнить названия весенних месяцев. Изготовить с детьми математическую карточку «природа весной».	<u>Коммуникативная:</u> беседа «Весна-красна» <u>Продуктивная:</u> рассматривание репродукции картины А. К. Саврасова «Грачи прилетели». <u>Игровая:</u> дидактическая игра «Времена года», «Что бывает весной?» <u>Чтение худ. литературы:</u> стихотворения Ф. Тютчева «Весенние воды». О. Иваненко «Сосулька». А. Шевченко «Весна-мастерица». <u>Трудовая:</u> посыпание песком дорожек
Величина	Д. игра «Веселая улица»	Закреплять умение детей устанавливать размерные соотношения предметов по высоте; систематизировать их, располагая в порядке возрастания заданного признака.			
Форма	Д. игра «Посмотри вокруг»	Закреплять представления детей о геометрических фигурах; учить находить предметов определенной формы, рассказывать, в чем их сходство с заданной фигурой.			
Ориентировка в пространстве	Д. игра «Отгадай кто, где стоит»	Совершенствовать умение детей ориентироваться в окружающем пространстве, понимать пространственные соотношения, точно передавать в речи расположение людей, предметов относительно себя или заданных объектов			
Ориентировка во времени	Д. игра «Какое время года?»	Учить детей соотносить описание природы в стихах или прозе с определенным временем года, аргументировать свой выбор, используя конструкции предложения.			

Тема: Растительный мир Прибайкалья 2 апреля – 6 апреля

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Д. игра «Разложи по порядку»	Закреплять знания детей о последовательности чисел, учить понимать игровую задачу, отвечать на вопросы о том, что и как требуется сделать.	Разыгрывание знакомых сюжетов «Прием врача – фитотерапевта – лечение травами Байкала», игры в центре игротеки. Декоративная лепка, аппликация по теме. Дидактическая игра «Собери растения», «лото», «Четвертый лишний»	Выставка рисунков «Редкие растения Прибайкалья» Предложить родителям подобрать фотографии с природой Прибайкалья в разное время года.	<u>Игровая:</u> сюжетные игры «Прием врача – фитотерапевта», д. игры: «Рыбы, ягоды, грибы, цветы», «Подбери лист», «Растения на окнах», <u>Коммуникативная:</u> рассматривание и обсуждение картин и иллюстраций природных объектов сибирского края. <u>Познавательная – исследовательская:</u> циклические наблюдения «Одуванчик» <u>Продуктивная:</u> объемная аппликация «Натюрморт», рисование с натуры. <u>Чтение художественной литературы:</u> Бунтовская С. «Экологически чистые сказки с берега Байкала» Л. Толстой «Дуб и орешник» <u>Музыкально-художественная:</u> «Брусника поспела»
Величина	Д. игра «Разложи грибы по порядку»	Закреплять умение детей устанавливать размерные соотношения между предметами разной высоты, располагать их в порядке возрастания или убывания этого признака.			
Форма	Д. игра «Помоги Сибирячку найти и исправить ошибку».	Учить детей использовать свои знания о характерных признаках геометрических фигур для решения учебной задачи.			
Ориентировка в пространстве	«Лесная полянка»	Развивать умение ориентирования на листе бумаги; внимание и память; творческое воображение,			
Ориентировка во времени	Настольно – печатная игра «Который час?»	Учить детей правильно называть части суток, ориентируясь на деятельность людей, явления природы			

Тема: Космос 9 апреля – 13 апреля

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Д игра «Какой цифры не стало?» «Лучший космонавт»	Закреплять знания детей о последовательности чисел, закреплять понимание соотношений между числами натурального ряда.	Д. игра «Сложи по порядку», «Чего не стало?», «Когда это бывает?», «Найди лишнее». Разыгрывание небольших сюжетов к игре «Исследователи новой планеты», рассматривание карт, глобуса, опыт с глобусом и лампой.	Экскурсия в Планетарий. Совместные опыты и наблюдения родителей и детей за звездным небом. Изготовление космических кораблей из геометрических форм	<p><u>Игровая:</u> сюжетная игра «Космодром», «Исследователи новой планеты», д. игра «Звезды на небе», «Зашифрованное слово».</p> <p><u>Коммуникативная:</u> беседа «Почему бывает день и ночь, лето и зима?», «Земля – планета, на которой мы живем»</p> <p><u>Познавательно – исследовательская:</u> «Путешествие по глобусу»</p> <p><u>Продуктивная:</u> лепка «Наш космический корабль», аппликация «Звездная фантазия», рисование «Созвездия»</p> <p><u>Чтение художественной литературы:</u> К. Булычев «Гайна третьей планеты. Девочка с Земли», албанская сказка «Как Солнце и Луна к друг другу в гости ходили», русская народная сказка «Солнце, Месяц и Ворон Воронович»</p> <p><u>Музыкально- художественная:</u> «Марш юных космонавтов» В. Блока.</p> <p><u>Двигательная:</u> п. игра «Планеты, стройся!», «Космонавты»</p>
Величина	Д. игра «Собери ракету»	Учить детей последовательно располагать элементы разной величины, используя правило: «выбирай каждый раз самый большой».			
Форма	Игра «Парад планет»	Закреплять знания детей о характерных признаках геометрических фигур, формировать умение объединять их по данным признакам. Уточнить понятия, связанные с названиями и строением геометрических фигур, активизировать в речи их названия.			
Ориентировка в пространстве	«Узнай, где солнышко»	Развивать творческое воображение.			
Ориентировка во времени	Настольно-печатная игра «Когда это бывает?»	Актуализировать знания детей о частях суток; учить соотносить изображения на картинках с определенным временем суток, давать ответ.			

Тема: Моя безопасность 16 апреля – 20 апреля

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет Величина	Д. игра «Подбери куклам одежду для прогулки»	Упражнять детей в счете. Учить детей подбирать к одним предметам (куклам) равное количество других предметов (шапок, пальто, шарфов и т. П.). при этом важно, чтобы тех или иных предметов оказалось то больше, то меньше, чем требуется.	Разыгрывание небольших сюжетов к игре «Скорая помощь», «Пожарные на учении», рассматривание иллюстраций, картин о теле человека, продуктах, здоровом образе жизни. Игры «Найди пару»	Совместная с родителями экскурсия в аптеку, проект родителей с детьми «Полезные и вредные продукты», индивидуальные задания для родителей: изготовление математических карточек по теме.	<p><u>Игровая:</u> сюжетные игры «Скорая помощь», «Пожарные на учении», д. игры «Опасные предметы», «Окажи помощь». «Угадай вид спорта»</p> <p><u>Коммуникативная:</u> беседа «Как бы вы поступили в данной ситуации?», «Как вести себя с незнакомыми животными?», «Где живут витамины?»</p> <p><u>Познавательная – исследовательская:</u> экскурсия в аптеку, наблюдение за трудом врача.</p> <p><u>Трудовая:</u> изготовление книжки-картинки «Страна Витамина».</p> <p><u>Чтение художественной литературы:</u> С. Маршак «Сказка о глупом мышонке», А. Дмитриев «Незнакомая кошка», И. Холин «Как непослушная хрюшка едва не сгорела».</p> <p><u>Музыкально-художественная:</u> «Есть у солнышка друзья» музыка Е. Тиличевой, слова С.Е. Каргановой.</p> <p><u>Двигательная:</u> п. игра «Солнышко и дождик», «С кочки на кочку»</p>
Форма	Д. игра «Наведи порядок».	Учить детей использовать в игре умение находить геометрическую фигуру, ориентируясь на заданный размер и цвет.			
Ориентировка в пространстве	Д. игра «Найди дорогу домой»	Развивать у детей способность ориентироваться в пространстве, учить характеризовать направление движения относительно себя или заданного объекта. Формировать умение использовать и составлять простейшие схемы перемещения.			
Ориентировка во времени	Д. игра «День, ночь – сутки прочь»	Закреплять умение детей ориентироваться во времени, правильно использовать названия частей суток, соотносить их со своим режимом дня.			

Тема: Животный мир жарких стран 23 апреля – 27 апреля

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Игра «Путешествие в Африку»	Закрепить знание цифр от 0 до 9. Счетные навыки. Закрепить отношения «больше», «меньше» и «равно».	Сюжетно-ролевая игра «Поездка в зоопарк». Рассматривание картинок и фотоиллюстраций с изображениями пустынь, влажных тропических лесов, саванн, животных и птиц, обитающих в этих регионах Земли. Дидактические игры: «Путешествие в Африку», «Найди одиноковые»	Рассматривание попугая . Изготовление математических карточек по теме. Рекомендации родителям: В рассматривании иллюстраций в книге о животных чаще используйте слова «измерить», «померить», «измерение», создавайте ситуации, наталкивающие ребенка на измерение.	<p><u>Игровая:</u> сюжетно ролевая игра «В цирке». Д. игры «Придумай предложения», «Подбери слово».</p> <p><u>Коммуникативная:</u> Беседа «Вот так Африка!»</p> <p><u>Продуктивная:</u> конструирование из бумаги «Попугай»; рисование «Африканский пейзаж»</p> <p><u>Чтение художественной литературы:</u> энциклопедия «Живой мир»; Р. Киплинг «Маугли», «Рики – тики-тави», «Слоненок».</p>
Величина	Упражнение «Как помочь удаву?»	Закрепить понятие «длина», учить измерять длину условной меркой.			
Форма Ориентировка в пространстве	Д. игра «Расскажи про свое животное» Геометрический конструктор	Упражнять детей в ориентировке на листе бумаги, учить давать описание местоположения геометрических фигур			
Ориентировка во времени	Игра «Когда это бывает?»	Закрепить представления детей о временах года в разных климатических зонах, учить использовать знания для решения игровых задач			

Тема: День Победы 30 апреля – 11 мая

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	Д. игра «Что дальше?»	Закреплять знания детей о порядке следования чисел, умение выполнять порядковый счет в пределах 10. развивать быстроту реакции, слуховое внимание.	Игры с солдатиками. Рассмотрение иллюстраций в книгах, фотографии с определением времени года и времени суток. Составление картинки из разноцветных звездочек «Салют в честь Победы»	Рассматривание семейных фотографий, посещение вместе с ребенком парада на 9 мая. Поздравление ветеранов, рассмотрение наград.	<p><u>Игровая:</u> сюжетные игры «Военный парад». Д. игра «Кому что нужно».</p> <p><u>Коммуникативная:</u> рассказ «Памятники войнам в нашем городе»</p> <p><u>Игровая:</u> Чтение худ. литературы: Рассказ С. Алексеева «Первый ночной таран». К. Чичков «Вечный огонь».</p> <p><u>Музыкально-художественная:</u> слушание фрагмента С. Прокофьева «Марш»</p> <p><u>Двигательная:</u> подвижная игра: «Перехватчики», «Крепость», упражнение «Партизаны».</p>
Величина	«Военная техника»	Закреплять умение детей устанавливать размерные соотношения между предметами разной высоты, ширины, располагать их в порядке возрастания или убывания этого признака.			
Форма	Д. игра «Составление памятника «Вечный огонь» из геометрических фигур»	Упражнять детей в составлении предметов из геометрических фигур на плоскости, анализе и обследовании их зрительно – осязаемым способом.			
Ориентировка в пространстве	Игра «Разминируй поле»	Учить детей ориентироваться на листе бумаги. Учить давать описание местоположения геометрических фигур			
Ориентировка во времени	Настольно – печатная игра «Который час?»	Учить детей правильно называть части суток, ориентируясь на деятельность людей и исторических событий.			

# Тема: Здравствуй лето!

28 мая – 01 июня

Формы организации совместной взросло-детской (партнерской) деятельности			Предполагаемая самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями детей	Вид взросло-детской (партнерской) деятельности
	Дидактические игры, упражнения	Задачи			
Количество и счет	д. игра «К нам пришли гости»	Учить сравнивать группы предметов, пользуясь приемом приложения, пользоваться словами «столько-сколько», «поровну», «больше», «меньше».	Работа с наборным полотном, счетным материалом; с геометрическим конструктором»; «математическими » картинками (дети раскрашивают цветными карандашами картинку, состоящие из многих фрагментов) Рассматривание математических альбомов.	Составления описательного рассказа о сезонных изменениях в природе. Поделки из природного материала. Рекомендации родителям: Во время летнего отдыха с помощью рекомендованных математических игр уточняйте и закрепляйте представления детей о числах, об отношениях между ними, о геометрических фигурах, временные и пространственные отношения.	<u>Игровая:</u> «Отбери и назови цветы, которые знаешь», «К дереву беги». <u>Коммуникативная:</u> Беседа «За что я люблю лето», «Летние развлечения» <u>Познавательная – исследовательская:</u> Опыты с солнцем. <u>Продуктивная:</u> Рисование «Красивые цветы», «Лето на Байкале» <u>Трудовая:</u> Смачивание песка в песочнице. <u>Чтение художественной литературы:</u> М. Пришвин «Береза», «Божья коровка», «Ромашка» <u>Музыкально-художественная:</u> праздник «День защиты детей» <u>Двигательная:</u> «Мыльные пузыри», «Забавные упражнения»:
Величина	Игра «Где больше?»	Развивать у детей интерес к самостоятельному решению познавательных и творческих задач.			
Форма	Д. игра «Сравни и реши»	Уточнить и дополнить представления детей о геометрических фигурах, учить решать задачи на установление простейших закономерностей. Развивать логическое мышление.			
Ориентировка в пространстве	Игра «Отправляемся в путь»	Развивать умение ориентироваться по карте участка.			
Ориентировка во времени	Д. игра «Живая неделя»	Закреплять знания детей о последовательности дней недели, рассмотреть происхождение их названий.			

# Дидактические игры, задания, упражнения математического содержания.

## Подготовительная группа

### Детский сад

#### КУКЛА МАША КУПИЛА ПИАНИНО

*Цель.* Учить детей пользоваться планом в конкретной ситуации.

*Материал.* Кукольная комната: картонная коробка (50 X 50 см) с нарисованными окнами и дверьми. В комнате расставлена кукольная мебель - семь-восемь предметов. План кукольной комнаты лист бумаги, на котором отмечены черточками окна и двери и расположены картонные геометрические фигуры, соответствующие предметам кукольной мебели (рис. 3): 1 - кресло, 2 - журнальный столик, 3 - телевизор, 4 - диван, 5 - шкаф, 6 - круглый стульчик, 7 круглый стол. Игрушечное пианино и картонный прямоугольник соответствующей величины.

*Руководство.* Дети встают перед столиком, на котором расположены кукольная комната и ее план. Ребята рассматривают план и комнату и устанавливают соответствие обозначений на плане каждому из предметов кукольной мебели.

Взрослый сообщает, что кукла Маша, которая живет в этой комнате, купила пианино, но не знает, куда его поставить. Для этого нужно переставить остальную мебель. Предлагает помочь Маше.

Одному из детей воспитатель дает картонный прямоугольник, обозначающий пианино, и просит переставить мебель на плане так, чтобы поместился этот новый предмет.

Чтобы правильно решить эту задачу, нужно пианино поставить у стены, перед ними оставить место для стульчика, разместить остальные предметы. Далее ребенок реализует новый вариант расстановки мебели в самой кукольной комнате.

Остальные ребята следят за его действиями и исправляют ошибки.

Игра может неоднократно повторяться с различным материалом.

#### ЧЬЕ ЭТО МЕСТО?

*Цель.* Продолжать учить детей пользоваться планом.

*Материал.* Фленелеграф. Вырезанные из картона один большой и восемь маленьких прямоугольников, 16 маленьких квадратиков, два маленьких красных кружка (рис. 15).

*Руководство.* В игре участвует 10-16 человек. Эта игра проводится в той части комнаты, где находится стол воспитателя и два ряда детских столиков со стульчиками. Сначала воспитатель вместе с детьми строит на фленелеграфе план. Затем отмечает на нем кружочком место одного из детей (кружочек прикрепляется клейкой лентой в том месте, где обозначен стульчик). Ребенок, сидящий на этом месте, должен встать.

*Примечание.* Другим вариантом этой игры является «Поменяйтесь местами». Она отличается тем, что воспитатель отмечает на плане два места и различными столиками и предлагает детям, сидящим за этими столиками, поменяться местами.

Игра «Поменяйтесь местами» может проводиться после игры «Чье это место?», если последняя не вызывает у детей затруднений.



## ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ

*Цель.* Совершенствовать внимание детей и умения порядкового счета.

*Материал.* 10 разных игрушек, построенных в ряд.

*Руководство.* Воспитатель просит посчитать все игрушки, сказать, сколько их, затем просит детей закрыть глаза и меняет местами шестой и четвертый предметы. Дети открывают глаза, отвечают на вопрос: «Что изменилось? Изменилось ли количество предметов?» Затем дает детям задание пересчитать предметы, определить местонахождение каждого предмета среди других. После порядкового счета всех предметов воспитатель задает вопросы: «На каком по счету месте стоит мишка, если считать слева направо? Что изменится, если мы будем считать справа налево? Проверьте. Сделайте вывод». Далее воспитатель меняет местами предметы, а дети, открыв глаза, каждый раз фиксируют изменения месторасположения предметов среди других.

## ДЕЛАЕМ УМОЗАКЛЮЧЕНИЕ

*Цель.* Упражнять в построении умозаключения на основе нескольких подсказок - пространственных ориентиров.

*Материал.* Четыре куклы, сидящие за столом; пицца (в виде круга с секторами).

*Руководство.* Воспитатель ставит перед детьми задачу: «Валя, Степа, Лиля, Костя едят пиццу. Угадайте, кто где сидит? Прослушайте подсказки:

1. Степа сидит слева от Лили.
2. Валя сидит справа от Кости.
3. На голове у Кости бейсболка.»

Дети высказывают свои умозаключения, аргументируют их.

## БЕЛОСНЕЖКА И СЕМЬ ГНОМОВ

*Цель.* Совершенствовать умения детей сравнивать, сопоставлять, соотносить.

*Материал.* Бумажные куклы на цилиндре - Белоснежка и семь гномов в одежде синего, голубого, фиолетового, зеленого, желтого, оранжевого, красного цвета; 30 полуобъемных домиков размером 14,5 X 10, из которых 15 ярко-желтого и 15 светло-желтого цвета (могут быть использованы оттенки других цветов). В каждом домике вырезано отверстие в форме ключа, отличающееся формой, расположением частей; соответствующие вкладыши-ключи (рис. 29). Для того, чтобы домики можно было использовать многократно при повторении игры, крыши у них делаются съемными. Это позволяет избежать установления ассоциации формы отверстия для вкладыша с цветом крыши домика. В первом варианте игры используются одновременно семь домиков одинакового цвета с разноцветными крышами, цвет которых соответствует цвету одежды гномов. Во втором варианте может использоваться большое количество домиков, но только с белыми крышами.

*Руководство*

Вариант I. Воспитатель ставит семь домиков одинакового цвета с разноцветными крышами, отдельно располагает 30 вкладышей, знакомит детей с персонажами и объясняет, что каждый гном живет в своем домике, предлагая догадаться, в каком. Если дети затрудняются ответить, то воспитатель говорит, что об этом им напоминает цвет крыши, который соответствует цвету одежды гномов. Затем он рассказывает, что гномы потеряли ключи от своих домиков. У Белоснежки есть запасные ключи, но она живет далеко, и поэтому гномы должны запомнить, какие ключи им нужны, и взять их у

Белоснежки. Но гномы не умеют хорошо запоминать и приносят не те ключи, которые им нужны.

Воспитатель предлагает детям им помочь, т. е. запомнить форму, отверстие и найти необходимый ключ. После этого дети по очереди выбирают домик, к которому они будут искать ключ, и запоминают форму отверстия. Если ребенок правильно запоминает, что проверяется с помощью вкладывания в отверстие ключа, то он прячет гнома в его домик. Если неправильно, то повторяет попытку с предварительным анализом ошибок. На первых этапах освоения игры воспитатель предлагает детям в процессе запоминания сравнить отверстия в домиках, а затем только напоминает, что это надо сделать. При повторении игры домики заменяются другими.

Вариант 2.

Воспитатель говорит, что гномы будут загадывать Белоснежке загадки: они будут показывать ей свои ключи, а она должна их запомнить и угадать в каком домике живет каждый гном. Дети, используя кукол, исполняют роль гномов и Белоснежки, выбирая образец для запоминания, проверяя правильность воспроизведения, анализируя ошибки.

### Разрезные картинки

*Цель.* Развивать память, способность соотносить и сравнивать части, объединять их в целое.

*Материал.* Карты белого цвета размером 18 X 12 см, разделенные на шесть квадратов размером 6X6 см; набор из 18 карточек размером 6X6 см с изображением домиков, пирамидок, грибков, ведерок, мячей для каждого ребенка (рис. 49). Причем каждому основному изображению соответствует два дополнительных, отличающихся от него величиной, цветом, формой самого изображения или его деталей.

*Руководство.* Игра поводится аналогично игре «найди такой же», но для запоминания каждому ребенку по очереди предъявляется половина картинка. Он должен найти другую ее половину и составить этих двух частей картинку.

### ПРИНЕСИ КАРАНДАШ

Совершенствовать умение детей ориентироваться в реальном пространстве с помощью плана.

*Материал.* План этажа детского сада, где расположены помещения, в которых работают взрослые (врач, повар, заведующий). На плане должны быть отмечены все окна в коридоре и все выходящие в него двери (рис. 55) Красный кружок. Им отмечается дверь, в которую должен войти ребенок

*Руководство.* Перед проведением игры следует договориться со всеми взрослыми, находящимися на этаже, что к ним может зайти ребенок.

Взрослый говорит, что ему нужен карандаш и его надо попросить у человека, который находится вот за этой дверью (показывает план коридора, одна из дверей которого помечена кружком). Педагог помогает ребенку найти на плане место, на котором он находится перед началом поиска.

Ребенок берет план, находит по нему соответствующую комнату и просит у взрослого карандаш. Когда он возвращается с карандашом » группу, дети спрашивают, у кого он попросил карандаш и проверяют по плану, правильно ли их товарищ выполнил задание. При необходимости указывают ему на ошибку. Если задание выполнено правильно, то воспитатель перемещает кружок на другую дверь и за карандашом идет другой ребенок. Задания могут придумываться не только взрослым, но и самими детьми.

## НАЙДИ ВЕДЕРКО

*Цель.* Учить детей ориентироваться в реальном пространстве с помощью плана и выделять схему пути.

*Материал.* Несколько планов участка детского сада (небольших по размеру). Ведерко.

*Руководство.* В игре принимает участие вся группа детей. Во время прогулки на участке можно предложить детям прятать и искать ведро. Ребята разбиваются на две команды: одна команда сначала прячет, а другая - ищет. Когда ведро будет спрятано, участник этой команды берет один из планов и прочерчивает на нем путь, по которому нужно двигаться, чтобы найти ведро. Участники другой команды на это время отворачиваются. Затем идут по прочерченному на плане участка пути и пытаются найти ведро. При удаче команды меняются местами. При неудаче все вместе с помощью воспитателя обсуждают, какая команда ошиблась (допущена ли ошибка при прочерчивании схемы пути или ее использовании)

## ЗАРИСУЙ СКАЗКУ

*Цель.* Развивать у детей представление об отношении части и целого.

*Материал.* Текст сказки «Волк и семеро козлят».

*Руководство.* Воспитатель беседует с детьми о том, сколько было козлят. Волков. Затем просит их нарисовать всех животных. Козлят - кружками, волка - квадратом. Вопросы к детям:

Кого больше волков или козлят?

Кого больше животных или козлят? Почему?

Кого больше диких или домашних животных?

## МАГАЗИН

*Цель.* Совершенствовать зрительную память детей.

*Материал.* 6-10 игрушек; 20 карточек размером 6Х6 см с изображением узоров из геометрических фигур, построенных аналогично материалу к игре «Разноцветные коврики», разрезанных на две половины.

*Руководство.* Воспитатель предлагает детям поиграть в «Магазин», расставляет игрушки на полке и кладет около каждой половину карточки, обращая внимание детей на то, что каждая игрушка обозначена определенной карточкой. Воспитатель говорит, что «покупатель» должен подумать, какую игрушку он хочет «купить», запомнить карточку, найти вторую ее половину. Если он правильно это сделает, то может «купить» игрушку. «Продавец» запоминает ту же карточку, что и «покупатель», и проверяет правильность узнавания по памяти. После этого «продавец» и «покупатель» составляют целое изображение из двух частей. Если «покупатель» не ошибся, то он оставляет игрушку себе, а если неправильно запомнил, то анализирует ошибки. Если «продавец» запомнил изображение правильно, то он продолжает выполнять эту роль.

## УЧИМСЯ РЕШАТЬ ПРОБЛЕМУ ТВОРЧЕСКИ

*Цель.* Закреплять знания о зависимости величины мерки и их количества.

*Материал.* Проблемная задача.

*Руководство.* Воспитатель рассказывает детям ситуацию: «Ребята, сегодня я слышала. Как на участке Таня и Юра спорили между собой. Они измеряли шагами длину веранды, у Юры получилось 12 шагов, а у Тани – 15. Каждый из них думает, что он

измерил правильно, а ошибся другой. Подумайте, может ли быть такое, когда длину одной и той же веранды измеряют шагами двое детей, причем измеряют аккуратно, а количество шагов получается разное?» Воспитатель организует решение проблемы. (Ответ: разное количество получается, потому что у Юры шаг большой, а у Тани - маленький.)

## Осень. Овощи, фрукты

### СОБЕРЕМ УРОЖАЙ

*Цель.* Совершенствовать умения детей запоминать и описывать предметы по их форме, величине, количеству.

*Игровой материал.* Плоскостные изображения двух корзинок разного цвета: наборы изображений овощей и фруктов разного размера, цвета, формы, с разными деталями: два-три помидора, яблоко, огурец, морковь и др.; геометрические фигуры, соответствующие и несоответствующие по цвету и размеру овощам и фруктам, изображение белки на фланелеграфе.

*Руководство.* Игра проходит в три этапа. Воспитатель говорит, что белочка посадила для своих друзей овощи и фрукты, у нее вырос богатый, урожай: овощей и фруктов так много, что одной ей их не собрать и она просит детей ей помочь. Белочка соберет урожай в свои корзинки, а дети должны запомнить, в какой что лежит, и собранный урожай разложить так же. «В зеленую корзиночку белочка положила большое желтое : яблоко, а в коричневую - большую оранжевую морковь и две маленькие желтые луковицы.» - объясняет воспитатель и выкладывает изображения на фланелеграфе, побуждая детей анализировать каждый объект по его вопросам о цвете, форме, величине, расположении и количестве.

После этого воспитатель обращает внимание детей на геометрические фигуры и предлагает выбрать те, которые помогут им запоминать.

Наглядная опора может состоять из двух геометрических фигур, например, для яблока с листочками дети могут выбрать большой круг и маленький, расположив их один на другом. Если дети самостоятельно не догадываются расположить наглядные опоры в том порядке, как на образце, то воспитатель помогает им в этом. В процессе выбора средств для запоминания и после воспроизведения воспитатель задает детям вопрос о причине выбора определенных наглядных опор, добивается, чтобы они отмечали необходимость запоминания названия объекта и его признаков. После выполнения задания дети самостоятельно проверяют его правильность, исправляя ошибки.

### НАЙДИ ТАКОЙ ЖЕ

*Цель.* Учить детей сравнивать, сопоставлять, выделять сходство и различие изображений.

*Материал.* Карты белого цвета по числу участвующих в игре детей размером 24 X 13 см, разделенные на восемь квадратов размером 6,5 X 6 см; набор из 24 карточек для каждого ребенка. На восьми основных изображениях нарисованы грибы, шары, яблоки, вишни, кубики, пирамидки, флажки. Каждому основному изображению соответствует два дополнительных, отличающихся от него цветом, количеством предметов или их расположением.

Например, основная картинка содержит расположенные рядом синий и желтый кубики, а третий синий кубик нарисован ниже. На первой дополнительной картинке нарисованы кубики такого же цвета, как и на основной, но отличающиеся расположением - изображены рядом друг с другом. На второй дополнительной картинке кубики расположены так же, как и на основной, но вместо синего кубика нарисован голубой.

*Руководство.* Игра напоминает лото. Воспитатель предлагает детям поиграть в лото и объясняет, что водящий будет показывать карточки, а ребята должны запомнить, что на них нарисовано, и найти такую же картинку. Карточки показывают по одной, а затем проверяют правильность выполнения задания. Если ребенок верно запомнил карточку, то он закрывает ею пустую клеточку на большой карте. А если он ошибся, то карточка остается пустой. При правильном выполнении задания воспитатель подчеркивает, например: «Ты правильно запомнил, что два кубика нарисованы рядом, а желтый снизу». Если ребенок ошибся, то воспитатель отмечает характер ошибки и просит ее исправить.

Выигрывает тот, кто быстрее закроет большую карту. Игру можно проводить без больших карт, тогда за правильно выбранную картинку ребенок получает фишку, а выигрывает тот, кто имеет больше всех фишек. Сначала роль водящего выполняет воспитатель, а затем кто-то из детей.

### ОВОЩЕХРАНИЛИЩЕ

*Цель.* Упражнять детей в использовании счета разных множеств, обобщать понятие числа.

*Материал:* Игрушки, предметы-заместители.

*Руководство.* Тема игры в «Кондитерскую фабрику» неожиданно дает толчок длительной игре в «Овощехранилище», куда привозят для переработки и хранения фрукты, служащие исходным продуктом для начинок в конфеты. В игре дети добросовестно выполняют роли садоводов, рабочих, бригадира, звеньевых, проводя аналогичные счетные действия с другими материалами.

*Результативность игры.* Свободное выполнение старшими дошкольниками описанных действий является показателем того, что они не просто запоминают материал, а понимают его. Если сначала многие затрудняются без практического действия с предметами разложить число на его составляющие и соединить меньшие числа в единое число, то после участия в играх они без труда производят подобные операции - и устно, и на предметах. «Число 5 можно составить по-разному: из чисел 2 и 3, 3 и 2, 4 и 1, 1 и 4, - говорит Игорь и продолжает далее. - Я могу и на игрушках показать». Такой ответ свидетельствует о понимании мальчиком отношений между целым числом и его составляющими.

Разложение числа в пределах десяти и составление из двух меньших чисел большого числа происходит в играх, в которых выполнение этих действий становится необходимым для разыгрывания ролей. Они приобретают жизненный смысл и, практически используя эти знания в разных вариантах, дети поднимаются до понимания арифметических действий сложения и вычитания. Кроме того, ребята обнаруживают более высокие показатели усвоения программного материала для данного возраста: в

игре многие дети легко составляют числа из двух, трех и даже четырех меньших чисел в пределах 10, выполняя эти действия как на предметах, так и в плане представлений.

В содержание математических знаний, навыков и умений, рассчитанных на детей седьмого года жизни, входит *измерение*. Введение в программу измерения непрерывных величин (протяженностей, массы, объемов жидкости и вместимости сосудов), использование для измерения условных мер разного размера помогает дошкольникам уяснить новое значение числа как выражения отношения одной величины к другой, принятой за единицу меры. Представление о числе становится у детей более полноценным: они умеют сравнивать разные величины (дискретные и непрерывные) с помощью мер; понимают, что число зависит от величины меры при неизменяющемся количестве; умеют определять числа по заданной мере. В процессе измерения происходит не просто углубление понимания числа, дети уясняют кратное отношение, порождающее само число. Вот почему воспитатель должен с особой серьезностью отнестись к организации сюжетно-дидактических игр, включающих измерение.

## Я И МОЯ СЕМЬЯ

### ЗАМРИ

*Цель.* Учить детей понимать схематическое изображение позы человека.

*Материал.* 15 карт (20 X 30 см). На каждой карточке схематически и изображен человек в какой-нибудь позе. Например, ноги вместе, правая рука вниз, левая в сторону или ноги вместе, руки в стороны.

*Руководство.* Взрослый, ведущий игру, объясняет детям правила, согласно которым все должны бегать по комнате, а по команде ведущего «Раз, два, три, замри» остановиться. Произнося эти слова, воспитатель показывает детям одну из карточек со схематическим изображением человека в какой-нибудь позе. Ребята должны замереть в такой же позе. Те, кто принял неправильную позу, выбывают из игры. Игра неоднократно повторяется, но каждый раз с новой карточкой, и соответственно дети, останавливаясь по сигналу воспитателя принимают другую позу. В конце игры остаются 1-2 ребенка, которые и оказываются победителями.

### ОТГАДАЙ ФИГУРУ

*Цель.* Учить детей некоторым способам обозначения: три свойства разных геометрических фигур (форма, величина, цвет) обозначаются различными предметами. Форма: треугольник, квадрат, круг - зонтик, дом, мяч. Величина: большой, маленький - взрослый человек, ребенок. Цвет: красный, синий, зеленый - флажок, слива, листок.

Учить детей обозначать каждую фигуру, называть ее признаки, пользуясь условным изображением. Учить описывать (называть) геометрические фигуры с помощью принятых условных обозначений.

*Материал.* 18 карточек (6X6 см) с изображением разных геометрических фигур: шесть треугольников, шесть квадратов, шесть кругов. Фигуры могут быть большие и маленькие, красного, синего и зеленого цвета. 54 карточки (6 X 6 см). Из них по шесть карточек с изображениями мячей, зонтов, домиков: по девять карточек с изображениями взрослого человека и ребенка: по шесть карточек с изображениями красного флажка, синей сливы, зеленого листа.

*Руководство.* В игре принимает участие вся группа детей. Взрослый показывает детям набор нарисованных геометрических фигур. Ребята отмечают, что фигуры разные: есть треугольники, квадраты, круги. Кроме того, есть большие, а есть и маленькие фигуры и цвет их разный - красный, синий, зеленый.

Затем воспитатель выкладывает три большие фигуры разной формы и вынимает три картинку: зонт, дом, мяч. Спрашивает, какая из имеющихся фигур похожа на ту или иную картинку. Аналогично, выкладывая большую и маленькую фигура (например, треугольники) и показывая картинки с изображением мамы и ребенка, говорит, что любая большая фигура может быть обозначена карточкой с изображением взрослого человека, а любая маленькая - карточкой с изображением ребенка. Затем выясняют, что если фигура зеленая, то она может быть заменена зеленым листиком, если красная - красным флажком, а если синяя - синей сливой.

Воспитатель вынимает любую фигуру и показывает, как можно ее обозначить тремя различными картинками (если это большой красный треугольник, то под ним размещаются следующие картинки: мама, флажок, зонтик. Игра начинается.

Вариант 1.

Каждый ребенок получает какую-либо фигуру для обозначения. Выигрывает тот, кто быстро и правильно выполнит задание.

Вариант 2. Обратная задача. Дети обозначили фигуру, перевернули ее, поменялись местами и отгадывают, какая фигура была у соседа. После отгадывания проверяют правильность ответа, перевернув карточку с фигурой.

Вариант 3. Дети не выкладывают, а только называют, какими картинками можно обозначить каждую фигуру.

Примечание. Первый раз взрослому необходимо проверить результат работы каждого ребенка, чтобы убедиться, что условия игры приняты и выполнены. В случае ошибки воспитатель еще раз объясняет задание или простит это сделать ребенка, который правильно выполнил его.

Переходить к устному варианту обозначений можно только при полной уверенности, что дети усвоили принцип замещения. «Какая фигура спрятана, если выложены домик, мама, слива?» или «Какие картинки надо выложить, если у нас имеется маленький красный кружок?»

Полезно предложить ребятам самим придумать, какими другими картинками можно обозначить каждую фигуру (это само по себе может стать самостоятельной игрой).

## ЧАСЫ

Воспитатель обращается к детям: «Кто из вас объяснит мне смысл выражения: «Часы не только показывают время, но и являются его свидетелем», организует дискуссию.

«Знаете ли вы, что существует большое разнообразие часов:

Каких часов на свете нет!

И в каждой свой секрет!»

Показывает изображения напольных часов:

Есть часы, на полу стоящие,

Басом говорящие:

«Бом! Бом! Бом!»-

На весь дом.

Показывает настенные часы: «Как они называются?»:

Л есть часы настенные -

Чинные, степенные!

Не убегают,

Не отстают -

Вовремя бьют!

Маятник - туда-сюда...

Сегодня, завтра и всегда! Показывает наручные часы:

А еще есть часы - малютки!

Как сердечко бьется в грудке!

«Тики-таки, тики-таки»... -

Круглые сутки. Показывает изображение уличных часов:

Эти уличные часы на столбе

Знакомы тебе?

Они здесь очень нужны:

Стрелки-великаны

Издали видны!

Воспитатель дает задание детям поговорить с родителями о том, какие часы бывают еще. Далее организует работу с известными детям циферблатами часов. Дает задания:

1. Поставьте на циферблате время, когда вы просыпаетесь и встаете? Какое время надо поставить?

2. Поставьте время обеда в детском саду. Какое это время?

3. Поставьте время вашего ухода домой. Кто из вас какое время поставил? Спросите у мамы и папы в такое ли время они забирают вас домой?

### ЧЕГО НЕ ХВАТАЕТ!

*Цель.* Учить детей анализировать схему предмета и соотношение предметов в пространстве.

*Материал.* Большие картины со схематическими изображениями различных ситуаций (размер ватманского листа):

1. Улица с домами разной высоты и формы, машинами (легковыми и различными грузовыми) и людьми в разных позах.

2. Двор, где гуляют и играют в разные игры дети. Во дворе растут различные деревья, бегают собачки, кошки.

3. На столе разложены карандаши, краски, альбомы, книги и тетради (по 2-3 предмета каждого вида).

4. Шкаф, на полках которого разложены игрушки: матрешки, разноцветные пирамидки, машинки, солдатки в разных позах.

5. Кукольная комната с мебелью: стол, шкаф, диван, стулья.

К каждой большой картине прилагается набор карточек. На карточке дается реалистический рисунок одного из предметов, которые схематически изображены на больших картинах. Так, к первой картинке (улица) нужны карточки с изображением разных домов (точно таких, как на схеме), машин и людей в разных позах.

*Руководство.* В игре участвует группа детей, разделенная на подгруппы по 5-7 человек. Дети рассаживаются за большим столом. Взрослый кладет перед ними большую картину и раздает всем поровну карточки.

Педагог предлагает всем вместе составить из карточек большую красивую картину. Он говорит, что на лежащей перед ними картине рисунки незаконченные, а у ребят есть



картинки, где все изображено так, как в жизни. Дети по очереди берут по одной картинке. Закрывают ими соответствующие схематические изображения. Игра заканчивается, когда большая картина из схематической превратится в реалистическую. Все вместе дают оценку действиям каждого участника игры. За один раз рекомендуется использовать 1-2 схемы. Игру можно повторить с другими схемами или с теми же самыми, но через некоторое время.

### КТО ВЕСЕЛЕЕ?

*Цель.* Учить детей располагать предметы в заданной последовательности.

*Материал.* Наборы карточек с изображениями, которые могут быть выстроены в определенной последовательности. Для этой игры можно использовать карточки различных видов лото. Рекомендуются следующие наборы.

1. «Кто старше?» На карточках изображены дедушка, папа, мальчик-школьник, мальчик-дошкольник, младенец. На обратной стороне карточек нарисованы полосы разной длины: самая длинная - дедушка, короче - еще короче - школьник и т. д. до самой маленькой у младенца.

2. «Что теплее?» на карточках изображены зимнее пальто, осеннее пальто, зимнее платье, летнее платье, купальник. На обратной стороне соответственно полосы уменьшающейся длины.

3. «Кто веселее?» На карточках нарисовано лицо человечка с меняющимся выражением: от самого веселого до грустного (пять градаций). Соответственно на обратной стороне каждой карточки - полоска нужной длины.

4. «Кто сильнее?» На карточках - изображения разных животных: тигр (самая длинная полоска), волк, лиса, заяц, мышь (самая короткая полоска).

5. «Что быстрее?» Изображены различные виды транспорта: самолет (самая длинная полоска), поезд, легковой автомобиль, автобус, пароход (самая короткая полоска).

6. «Что ярче светит?» Свеча, настольная лампа, люстра, прожектор, солнце. На обратной стороне - полосы соответствующей длины.

7. «Что тяжелее?» На карточках изображены предметы примерно одного размера: гиря, арбуз, полено, резиновый мячик, воздушный шарик. На обратной стороне каждой карточки - полоска нужной длины.

Кроме описанных карточек (по одному набору для каждого играющего ребенка), для этой игры следует иметь фишки, чтобы поощрять победителей.

*Руководство.* Воспитатель раздает каждому ребенку по первому комплекту заданий («Кто старше?») и говорит, что нужно быстро разложить эти картинки по порядку, кто старше: сначала положить картинку с самым старшим, потом с тем, кто помоложе, и т. д. Когда все дети выполнят задание, воспитатель просит их перевернуть свои карточки и рассмотреть полосы на обратной стороне. Если задание выполнено верно, то полосы должны построиться от большой к маленькой, постепенно уменьшаясь. Если допущена ошибка, то последовательность нарушается. Ребята, допустившие ошибки, исправляют их. Затем опять переворачивают карточки и проверяют, правильно ли выполнено задание. Тот, кто выполнил задание правильно и быстрее всех, получает фишку.

### Кто сегодня именинник?

*Цель.* Учить детей соотносить буквы с различными значками.

*Материал.* Таблица с изображением старичка, старушки, женщины, мужчины, двух девочек и двух мальчиков разных возрастов. Все изображения закрыты картонками, на

которых нарисованы различные значки. Полоска-образец, показывающая, какой значок соответствует какой букве

*Руководство.* Упражнение проводится с детьми, знающими буквы. Дети сидят за столами. Взрослый говорит: «На этом листе помещены картинки, изображающие маму, папу, бабушку, дедушку, дочку и сына, внучку и внука. Все картинки закрыты, но на крышечках есть значки, по которым можно догадаться, какая картинка спрятана».

Воспитатель показывает детям полоску-образец и медленно называет значки и соответствующие им буквы. Затем говорит: «Сегодня именинник тот, кто помещен под этой карточкой. Попробуйте, догадайтесь кто это. А теперь именинник тот, кто под этой карточкой». После угадывания карточка открывается и дети видят подтверждение своей отгадки.

Упражнение кончается, когда будут прочитаны все карточки.

*Примечание.* Вначале лучше давать детям отгадывать короткие слова – «мама», «папа», «сын». При этом допускается помощь взрослого. Желательно повторять упражнение до тех пор, пока дети не освоят полностью систему перекодирования значков в буквы.

Полезно предложить детям сделать свои значки к каждой букве и записать ими разные слова (свое имя, имя друга и т. п.).

Ребята должны усвоить, что для каждой такой записи нужен свой код, который поможет прочитать ее.

## Мой город, моя страна

### УЧИМСЯ МЫСЛИТЬ

*Цель.* Совершенствовать пространственное воображение.

*Материал.* Изображения домов.

*Руководство.* Посмотрите на эти дома, раскрасьте ту картинку в рамке, на которой показано. Как выглядели бы эти дома сверху из самолета.

*Примечание.* Воспитатель может использовать другие задания, активизирующие мысль детей. Например, «Скажите, кого в группе больше, детей или взрослых? Кого больше людей или детей?» и т. д.

**КАК ПОСТРОИТЬ ДВА ТРЕУГОЛЬНИКА ИЗ ПЯТИ ПАЛОЧЕК И ТРИ ТРЕУГОЛЬНИКА ИЗ СЕМИ ПАЛОЧЕК**

*Цель.* Упражнять детей в преобразовании геометрических фигур; развивать творческое воображение.

*Игровой материал.* Счетные палочки.

*Руководство.* «Вы построили два маленьких треугольника из шести палочек, а Знайка из пяти. Не ошибся ли он? Почему Знайка потратил меньше палочек?» Ответы на эти вопросы приводят к обобщению: второй треугольник Знайка пристроил к первому. У двух треугольников одна общая сторона»

Ребятам, которые справляются с этим заданием, воспитатель советует построить рядом два маленьких треугольника, а затем убрать одну палочку (рис. 8). Сколько надо палочек, чтобы построить три маленьких треугольника?» Решение возникает немедленно.

«А Знайка предлагает построить три треугольника из семи палочек. Попробуйте!» Дети приходят к выводу, что одну и ту же фигуру можно построить по-разному (рис. 9). При этом, в зависимости от последовательности построения, она может занимать различные положения.

Тем, у кого задача вызывает затруднения, можно предложить построить дом. Пусть сделают крышу из шести, семи и девяти палочек

«Какая крыша вам больше нравится? - спрашивает воспитатель. - Создать красивое всегда труднее!»

## ПРЯТКИ

*Цель.* Совершенствовать у детей умения сравнивать, соотносить, между собой изображения.

*Материал.* Игровое поле размером 20 X 30 см, разделенное на пять горизонтальных полос размером 4 X 30 см с изображением слева домиков, которые наклеиваются с помощью клапанов у крыши и основания (рис. II). Пять прозрачных кармашков справа; пять белых полос размером 14 X 2 см, на одной из которых нарисованы цыплята или другие персонажи; геометрические фигуры (круги, полукруги, треугольники, ромбы, квадраты, прямоугольники) разных цветов и величины (рис. 12), пять карточек размером 15 X 5 см с такими же прозрачными кармашками, как на игровом поле (рис. 13).

*Руководство.* Воспитатель заранее кладет в прозрачные кармашки на игровом поле геометрические фигуры так, чтобы расположение их на каждой карточке соответствовало расположению на одной из полос игрового поля, а затем предлагает поиграть с цыплятами в прятки. Полоски помещают в домики так, чтобы цыплята «спрятались». Воспитатель объясняет, что цыплята будут прятаться в одном из домиков. К каждому домику ведет дорожка ~ пять прозрачных кармашков с узором из геометрических фигур.

Все дорожки разные. Необходимо, чтобы дети отметили, чем отличаются дорожки. Затем воспитатель говорит, что покажет карточку, на которой нарисована дорожка, ведущая к домику, где спрятались цыплята, ее надо запомнить, и тогда цыплят будет легко найти. Ребенок запоминает изображение на карточке и узнает его на игровом поле, показывает домик, где спрятались цыплята. Затем он проверяет правильность узнавания, выдвигая полосу из домика. Если ребенок ошибся, можно дать ему образец для сравнения с той дорожкой, которую он показал, для самостоятельного анализа ошибок. Можно предложить ребенку еще раз запомнить образец. Если ребенок выполнил задание верно, то цыплята прячутся в другой домик, т. е. игра повторяется. При проведении игры более четырех раз и после ее освоения ребенком меняется расположение геометрических фигур на игровом поле и карточках. Причем во втором случае смена может производиться после каждого узнавания.

## Игра «Проложи маршрут».

На карте профессора Пингвини Аитарктидиуса отмечены три самых больших поселения пингвинов: город Треугольников, город Четырехугольников и город Кругов. От поселка Пина и Гвина до города Треугольников ведет несколько дорог. Каждый отрезок этих дорог «равен» нескольким очкам. Дети могут помочь пингвинятам найти

эти дороги. Побеждает ребенок, который первым прочертит путь до города Треугольников и наберет большее количество очков.

2. Прежде чем попасть в город треугольников, ребята и пингвинята должны построить несколько треугольников из палочек равной длины. После нескольких попыток дети убеждаются, что треугольник получится только в том случае, когда две любые палочки из трех взятых вместе, длиннее третьей или если все три палочки равны. Взрослый предлагает рассмотреть полученные треугольники, обращает внимание детей на то, что у треугольника, построенного из палочек одинаковой длины, все углы — острые. Такой треугольник можно назвать равносторонним, но остроугольным.

Затем дети рассматривают треугольники с прямым углом и с тупым углом. Взрослый предлагает детям подумать, как могут называться такие треугольники.

#### Игра «Шел по городу волшебник».

Дети получают листы бумаги и рисуют на них треугольники разных видов.

Взрослый предлагает превратить схематичный рисунок в разноцветный город Треугольников. Для этого нужно дорисовать окна, двери, цветы, деревья, которые тоже имеют форму треугольников. Пин и Гвин предложили раскрасить все тупоугольные треугольники красным цветом, остроугольные синим, а прямоугольные зеленым. Выигрывают дети, проявившие большую фантазию и не допустившие ошибок при раскраске.

#### Игра «Дом, который построю я».

Каждый, кто побывал в городе Треугольников, должен оставить свой след - построить дом.

Дети получают конверты с разноцветными треугольниками одинаковой величины.

Взрослый предлагает построить дома из 4, 9, 6, 16 треугольниками» Выигрывает тот ребенок, который построил самый большой треугольным дом и назвал количество использованных треугольников.

### ЧЕЙ ЭТО ДОМИК?

*Цель.* Сравнить числа, упражнять детей в умении определять направление движения (направо, налево, прямо).

*Игровой материал.* Набор карточек с числами.

*Правила игры.* Взрослый является ведущим. По указанию ребенка он разводит цифры по домикам (рис. 28). На каждой развилке ребенок должен указать, на какую дорожку - правую или левую нужно свернуть. Если цифра сворачивает на запрещенную дорожку либо проходит не по той дорожке, где условие выполняется, то ребенок теряет очко. Ведущий может отметить, что в этом случае цифра заблудилась. Если же развилка пройдена правильно, то игрок получает очко. Ребенок выигрывает, когда наберет не менее десяти очков. Игроки могут меняться ролями, условия на развилках можно изменять.

### ЦИФРЫ ИЗ ПАЛОЧЕК

*Цель.* Учить воспроизводить цифры с помощью палочек.

*Материал.* Счетные палочки.

*Руководство.* Дошкольники выкладывают из палочек не только различные геометрические фигуры, но и цифры, а из них - номер своего дома, квартиры, телефона, индекс и др.

Дети порой не подозревают о существовании других способов записи чисел (систем счисления). Знакомство с римской нумерацией помогает им это осознать. Для такого знакомства удобно использовать счетные палочки: меняя позицию палочки, можно изменить число

Чтобы заинтересовать детей римскими цифрами, обратите их внимание на часы или расскажите историю:

«Когда-то давно, когда люди не знали цифр и не умели их писать, они выкладывали числа палочками. Один предмет (один дом, один стол) обозначался одной палочкой (I), два предмета - двумя (II), три - тремя (III). Для пяти придумали значок, напоминающий ладонь с большим пальцем V. Для десяти - две ладони (или два раза по 5) - X.

Чтобы получить другие числа, люди прибавляли или убавляли палочки.

1У-У-У1-УП-У111

1X-X-X1-X11-XII...»

Дети сами открывают цифры, которыми пользовались люди в древности. Нужно лишь, чтобы они запомнили правило: если палочка стоит слева - один вычитаем, справа - один прибавляем. Ребята с удовольствием отвечают на вопросы: «Как из восьми получить пять? Из десяти девять? Из пяти четыре?»

## ДОМИКИ

*Цель.* Упражнять в сравнении предметов.

*Материал.* 30 плоскостных домиков размером 8 X 10 см ярко-голубого, светло-голубого и синего цвета (можно использовать другие цвета и оттенки) с крышами одинакового цвета и вырезанной фигурой; соответствующие вырезанным фигурам вкладыши. Используется два варианта домиков: первый отличается величиной вырезанной фигуры и цветом фона (рис. 48); второй - формой вырезанной фигуры для которой использован материал из книги Р. М. Грановской и И. Я. Березной «Запоминание и узнавание фигур».

*Руководство.* Домики раскладываются перед играющими. Воспитатель говорит, что будет показывать фигуры, которые надо запомнить, чтобы для каждой найти свой домик. Фигуры предъявляются по одной. Ребенок, выбрав для нее домик, помещает вкладыш в отверстие. Если он это сделал не правильно, то берет домик себе. В случае неправильного выбора ребенок анализирует ошибки. Выигрывает тот, у кого к концу игры будет больше домиков. За правильно выполненное задание можно давать фишку, тогда домики остаются перед играющими.

## НАРИСУЙ КАРТИНКУ

*Цель.* Развивать зрительную память детей.

*Материал.* Изображения различных предметов - домов, деревьев, цветов и т. д. на фланелеграфе. Каждому изображению соответствует несколько вариантов, отличающихся цветом, формой, величиной, размером, деталями.

*Руководство.* Игра проходит в три этапа. На первом после формулировки игровой задачи: «Я нарисую картинку, а затем ее спрячу и загадаю о ней загадки» - воспитатель предлагает детям подумать о том, что нужно сделать, чтобы отгадать загадки. После ответов детей он говорит, что нужно запомнить о предметах. Затем воспитатель выкладывает картинку на фланелеграфе, сопровождая свои действия объяснениями,

выделяя признаки предметов. После этого изображение закрывается и детям предлагается выложить такое же.

На втором этапе воспитатель выкладывает изображение без объяснений. На третьем этапе можно предложить самим детям выкладывать изображение и придумывать вопросы к нему. При повторных проведениях игры целесообразно заменять не все детали картинки, а лишь некоторые из них или изменять расположение деталей относительно друг друга.

## Мебель

### КУДА СПРЯТАЛСЯ ЖУЧОК?

*Цель.* Учить ориентироваться в пространстве, соотносить план и реальную обстановку кукольной комнаты. Развивать способность разворачивать план на основе воображения.

*Игровой материал.* Кукольная комната, обставленная мебелью, ее план (рис. 2): 1 - телевизор, 2 - диван, 3 - журнальный столик, 4 - кресло, 5 - шкаф, 6 - пианино, 7 - трюмо, 8 - круглый стул, 9 - круглый стол.

*Руководство.* Игра проводится так же, как в старшей группе. Изменения состоят в том, что дети подготовительной группы пользуются планом, повернутом на 180 градусов. Взрослый кладет перед ребенком план вверх ногами, и его нельзя поворачивать (план должен разворачиваться в уме). В связи со сложностью задания количество предметов следует сократить до семи-восьми. Первые задания с перевернутом планом предлагается взрослым, а далее, по мере овладения ими, и самими детьми.

### УПРАЖНЕНИЯ

*Цель.* Совершенствовать ориентировку в пространстве с точкой отсчета от другого предмета.

*Материал.* Реальные предметы, рисунки, игрушки.

*Руководство.* Воспитатель предлагает детям ряд заданий: 1. Рядом поставь стул и табуретку. Посмотри: табуретка стоит слева от стула, а стул справа от табуретки.

2. А вот стоят Саня и Вова. Скажи: кто из них стоит слева, а кто - справа?

3. Подними свою левую руку, теперь - правую. Притопни правой ногой, а потом левой.

4. Две точки расположены по разные стороны от прямой вертикальной линии. Покажите, какая из них слева от прямой, а какая справа?

5. Рядом растут ель, сосна и береза. Посмотри: сосна растет между березой и елью. Какое дерево растет справа от сосны? Какие деревья растут справа от березы?

6. На столе стоят игрушки: медведь, заяц, лиса и еж. Скажи: кто стоит между лисой и ежом? Между медведем и ежом? Какие игрушки стоят слева от лисы? Справа от медведя?

### МЕБЕЛЬНАЯ МАСТЕРСКАЯ

*Цель.* Практическое измерение протяженностей (длины, ширины, высоты предметов) линейными мерами. Практическая реализация знаний о труде столяра, плотника. Формирование желания работать так же ловко, быстро, красиво, как мастера. Углублять понятие о том, что в изготовление вещи вложен труд многих людей и поэтому ее надо беречь.

*Подготовка к игре.* Во время экскурсии в столярную мастерскую воспитатель знакомит детей с трудом столяра, с оборудованием мастерской. Дети наблюдают за трудовыми действиями столяра: красиво работает, ловко и точно вбивает гвозди, ремонтируя столы, стулья или изготавливая двери, рамы для окон и др. Столяр показывает детям инструмент и рассказывает им, как из отдельных заготовок (деталей) можно сделать интересные вещи, например, маленький столик для кукол. Затем демонстрирует процесс изготовления стола. Время от времени столяр привлекает к работе детей (просит подержать, подать, забить гвоздь), соблюдая технику безопасности.

Из последующих бесед и чтения произведений С. Баруздина, В. Маяковского, С. Маршака и др. ребята узнают, что столяры работают в столярных мастерских, на мебельных фабриках и т. д. Доводя до понимания дошкольников значимость и нужность профессии столяра, воспитатель рассказывает и наглядно показывает (во время изготовления кукольного стола), что результат его труда зависит от умения измерять: он должен изготовить дверь, раму, мебель и другие предметы по принятым стандартам, где точно указываются все размеры.

*Материал.* Дощечки двух размеров (разница в 1-1,5 см), рейки, условные мерки (палочки, картонные полоски), несколько наборов детского столярного инструмента (5-6 шт.), гвозди, халаты, фартучки, нарукавники, шапочки.

*Игровые роли и правила.* Выделяются роли столяров, плотников, заведующего мастерской, шоферов. Заведующий мастерской сообщил, что поступил заказ на изготовление столов разных размеров, показывает образцы и предлагает столярам подобрать из заготовленных дощечек, например, крышку для стола такого же размер, как на образце. Он же принимает готовую продукцию и оценивает работу мастеров. (В дальнейшем это может делать контролер). Столяры должны измерить условной меркой (например, картонной полоской или палочкой) длину и ширину крышки стола, пойти на склад, дать кладовщику размеры и с его помощью путем измерения заготовок подобран материал соответствующих размеров; затем у плотников взять ножки для стола такого же размера, как на образце и прибить крышку к ножкам. Плотники должны изготовить определенное количество ножек для столов разной высоты.

*Ход игры.* Поводом для развертывания игры может стать заказ на изготовление столов разного размера для детей младшей группы.

Открывается «столярная мастерская», и многие пожелали работать мастерами. Тогда играющие договариваются работать в две смены и каждый берет карточку с цифрой 1 или 2, что означает первая или вторая смена.

Игра начинается. Вахтер пропускает рабочих в мастерскую по пропускам с цифрой 1 (первая смена). Все оживлены, всем хочется пилить, вбивать гвозди, но сначала нужно подобрать некоторые детали - крышки и ножки для стола.

Измеряя длину, высоту и ширину предметов, дети должны правильно определять линию отсчета, у конца мерки делать отметки, при перемещении мерок прокладывать их точно к отметке, считать мерки, а результат измерения четко выражать в речи.

*Ошибки, допускаемые детьми.* Некоторые «мастера» пытаются выбрать нужную крышку, не пользуясь меркой. Они берут стол-образец, несут его на склад и накладывают на него заготовки крышек.

Измерение протяженностей выполняется детьми не всегда точно: то мерка сдвигается, то отметка делается дальше мерки, то мерка укладывается не по прямой и др. Поэтому выбранные заготовки крышек и отпиленные ножки не соответствуют образцу. Тогда из самых лучших мастеров дети выбирают двух контролеров, самостоятельно включив

измерение в содержание этой роли. Контролеры принимают готовый стол и обнаружив ошибку, требуют переделать работу.

Для ликвидации затруднений ребятам можно предложить поупражняться в работе с использованием разных мерок. Так, измеряя одну и ту же крышку разными мерками и получая разные числа, дети уже не удивляются этому, а констатируют: «Маленькая, короткая мерка уложилась шесть раз, а большая (длинная) - четыре. Если мерка меньше (короче), то число будет меньше».

*Примерное усложнение заданий.* Если вначале педагог подбирает игры предметы с расчетом, чтобы мерка уложилась на них целое число раз, то в процессе приобретения детьми опыта можно предложить измерение с остатком.

Используя новые мерки, ребята неожиданно для себя сталкиваются еще с одним обстоятельством: мерка укладывается по длине (ширине) крышки несколько раз и еще остается небольшой кусочек крышки неизмеренным. Сначала возникает недоумение, вопросы. Начинается перемеривание. Затем дети сами или с помощью взрослого приходят к выводу, что бывают такие случаи, когда в длине (высоте, ширине) предмета мерка может отложиться немного больше 3, 4, 5 и т. д. раз. Это новое открытие они начинают включать в игру. Так, контролер Женя, принимая столы, просит мастера назвать размер заказанного стола, показать мерку, которой он измерял, и проверяет путем измерения соответствие готовой продукции указанным размерам.

*Дальнейшее развитие сюжета и содержания игры.* Игра проходит оживленно, всем очень нравится измерять, прибавать, пилить. В этом процессе ребята все время контактируют друг с другом, обмениваются опытом, помогают советом: «Ножки нужно хорошо прибавать, а то стол упадет», «У меня ширина крышки две мерки, а высота стола и ножки три мерки. Я для малышей стол делаю, а ты кому?», «Я хорошо померил и прибил. Мой стол сразу повезли в детский сад». Когда мебели (столов, стульев, диванов) становится много, ее отправляют в мебельный магазин, на базу, в школу. Сюжет игры становится многоплановым.

Выполняя разные роли, дети измеряют протяженности, следя за точностью работы. Удовлетворяется желание всех детей осуществлять процесс измерения, не ожидая очереди дня работы в мастерской. Дошкольники выбирают роли в соответствии со своими интересами. Измерение включается и в другие игры.

## УЧИМСЯ РЕШАТЬ ПРОБЛЕМУ ТВОРЧЕСКИ

*Цель.* Учить самостоятельно рассуждать и делать выводы.

*Материал.* Мерки для измерения длины стола.

*Руководство.* Воспитатель приглашает ребенка к столу и поручает измерить длину стола меркой. Когда ребенок скажет результат, воспитатель берет меньшую мерку и ею «проверяет» верно ли измерена длина стола ребенком. Получается другой результат. Воспитатель ставит перед детьми проблему: «Как же так, и Вова, и я очень аккуратно измеряли длину стола, но у меня получилось 6 мерок, а у Вовы - 5. Вы заметили, кто из нас допустил ошибку? Почему даже при аккуратном измерении может получиться разное количество мерок?»

Воспитатель организует обсуждение и решение проблемы. (Ответ: разное количество мерок может получиться и получилось потому, что мерки были разные по длине, чем длиннее мерка, тем их получается меньше, чем короче, тем их больше).



# Транспорт

## ПРАВИЛА ДВИЖЕНИЯ

*Цель.* Формирование представлений об условных разрешающих и запрещающих знаках, использовании правил, о рассуждениях методом исключения, направлениях «прямо», «налево», «направо».

*Игровой материал.* Комплект фигур четырех форм (круг, квадрат, прямоугольник) и трех цветов (красный, желтый, зеленый).

*Правила игры* 1. Сначала все фигуры движутся к своим домикам по одной дороге. Но вот на пути первый перекресток. Дорога раздваивается. Прямо *могут* идти только прямоугольники, т.к. в начале дороги стоит разрешающий знак (прямоугольник). Вправо прямоугольники идти не могут, т. к. в начале этой дороги стоит запрещающий знак (перечеркнутый прямоугольник). Значит, методом исключения прямоугольника заключаем, что вправо могут идти все остальные фигуры (круги, квадраты, треугольники). Дальше дорога опять раздваивается. Какие фигуры могут идти направо? Какие налево? А на последнем перекрестке какие фигуры могут идти прямо, какие направо?

После такой подготовки начинается движение фигур к своим домикам. После окончания движения фигур нужно указать, в каком из четырех домиков какая фигура живет, т. е. найти хозяйку каждого домика (А - прямоугольники, Б - круги, В - квадраты, Г - треугольники).

2. Во втором варианте игры, проводимой по таким же правилам, учитываются лишь цвета фигур (красная, желтая, зеленая) и не учитывается их форма.

По окончании игры здесь также указывается хозяйка каждого домика (Д - красная, Е - зеленая, Ж - желтая).

Пример рассуждения методом исключения.

Если к домику Ж запрещено проходить красным и зеленым фигурам, то к нему проходят только желтые. Значит, в домике Ж живут желтые фигуры.

Каждая ошибка при прохождении фигур к их домикам наказывается штрафным очком. Поочередно проводя фигуры к их домикам, тот из игроков считается победителем, который набрал меньшее число штрафных очков.

## «Найди выход»

Дедушка Пина и Гвина был отважным путешественником. Он завещал внукам чертеж вездехода, на котором они могут отправиться в путешествие по Антарктиде. Но профессор был очень рассеянным пингвином и выполнил чертеж вездехода на каком-то старом чертеже.

Чтобы обнаружить на нем детали машины, нужно закрасить зеленым цветом числа, которые меньше 40, а числа больше 40 - красным.

## КАКАЯ ИЗ ГОНОЧНЫХ МАШИН СМОГЛА ДОЙТИ ДО ФИНИША?

*Цель.* Развивать внимание, умение тщательно следить за движением машины.

*Материал.* Рисунок с изображением конечных объектов и путей следования машин (рис. 23).

*Руководство.* Воспитатель поочередно вызывает детей, они являются «гонщиками», каждый ребенок должен показать путь следования машины его номера.

## ПРИЧАЛЬ ПАРОХОД

*Цель.* Учить детей пользоваться схематическим изображением предмета для анализа его строения.

*Материал.* Карты со схематическими изображениями предметов (размер каждой карты - 20 X 25 см):

- а) пароход, причаливающий к пристани (пароход связан с пристанью канатом),
- б) дом и пожарная машина, лестница от которой поднимается к балкону на верхнем этаже дома,
- в) машина, движущаяся по дороге, и мост через речку, на который эта машина должна въехать,
- г) перрон и поезд, который подходит к нему.

Карточки с изображениями частей картинку, из которых она составляется в соответствии с каждой схемой:

а) пять карточек с изображениями частей парохода; для того чтобы составить пароход в соответствии со схемой, нужны три карточки, две карточки непригодны (не в ту сторону пойдет канат с парохода). Ребенок должен отобрать нужные карточки, проанализировать схему.

Пять карточек с изображением частей пристани; здесь также нужно отобрать три карточки, соответствующие схеме, и из них составить пристань, пять карточек с изображением частей дома, три из них – нужные, а две - не соответствуют схеме (балкон повернут не в ту сторону или не на том этаже).

Пять карточек с изображением частей пожарной машины, на непригодных карточках лестница идет не в ту сторону.

Пять карточек с изображением частей дороги с машиной, на двух - дорога поворачивает не в ту сторону моста и на середине дороги растет дерево.

Пять карточек с изображением частей моста, на двух - мост со ступеньками, на который машина въехать не может.

Пять карточек с изображением частей перрона, на двух карточках перрон слишком высокий, и пассажиры не смогут выйти из вагонов.

Пять карточек с изображением поезда, на двух - двери паровоза и вагонов расположены слишком низко, и пассажиры не смогут выйти на перрон.

*Руководство.* В игре принимают участие двое детей. Взрослый предлагает детям собрать из отдельных частей картинку. Показывает схематический рисунок и говорит, что у каждого будет свой набор частей от картинку и один ребенок соберет из своих кусочков одну часть, а другой - другую.

Дети получают карточки для собирания первой схемы - пароход и пристань. Каждый ребенок собирает свою часть схемы: один - пароход, а другой - пристань. Затем обе части сдвигаются и, если все сделано верно, получается целая картинка - пароход причаливает к пристани. Если были допущены ошибки, то канат на пароход или на пристани направлен в другую сторону. Выигрывает тот, кто собрал свою часть первым и правильно

Аналогично выполняются остальные задания

## ВОДИТЕЛИ

*Цель.* Познакомить детей с дорожными знаками. Учить ориентироваться по схеме пути.

*Материал.* Нарисованные на отдельных карточках дорожные знаки: «Движение только прямо», «Движение только направо», «Движение только налево», «Движение прямо и направо», «Движение прямо и налево», «Техническое обслуживание автомобилей», «Пункт медицинской помощи», «Автозаправочная станция».

Четыре игровые поля (листы размером 30 X 30 см), на каждом из которых изображена система дорог с пятью дорожными знаками: два - расположены на перекрестке и указывают направление движения, три - указатели пунктов, которые нужно посетить. Можно использовать и один лист, вырезать знаки из бумаги и помешать их в нужных местах. Это даст возможность менять дорожную ситуацию (рис. 34).

Маленькая игрушечная машинка, такая, чтобы она могла проехать по дорожкам игрового поля.

*Руководство.* В игре участвуют 2-5 человек. Сначала играющие дети рассаживаются на стульчиках и перед ними размещаются дорожные знаки. Взрослый поясняет: «Это - знаки для водителей. Некоторые из них показывают, куда можно ехать, куда нельзя. Все водители должны обязательно им подчиняться. Белые стрелки в синих кружках показывают, куда можно ехать. Так, прямая белая стрелка означает, что ехать можно только прямо; стрелка, повернутая в правую сторону, показывает направление движения направо, а в левую сторону - налево. Двойные стрелки означают, что ехать можно прямо или в ту сторону (правую или левую), куда направлена маленькая стрелочка. В другую сторону ехать нельзя.

Другие знаки указывают, в каком месте находится бензоколонка, мае терская, где ремонтируют машины, где находится больница или поликлиника».

После таких пояснений игра начинается. Перед детьми кладется первый вариант игрового поля со знаками. Одному из детей взрослый дает игрушечную машину и объясняет правила игры. «Ты - шофер. Тебе надо посетить три пункта назначения: бензоколонку, станцию ремонта автомобилей и больницу, а затем вернуться в гараж. Порядок посещения пунктов ты выбираешь сам. При этом не забывай смотреть на дорожные знаки и слушаться их».

Ребенок ведет по дорожкам игрового поля машинку, а остальные дети следят за игрой. Если он нарушает требования знака или, не посетив всех трех пунктов, возвращается в гараж, взрослый объясняет ему допущенные ошибки и ход передается другому ребенку, который продолжает игру на новом игровом поле.

При выигрыше ребенку предлагается другое игровое поле. Ребенку следует объяснить, что знаки устанавливаются с правой стороны дороги, по которой движется машина.

## УГАДАЙ, ЧТО ПРИДУМАЛИ ВЗРОСЛЫЕ

*Цель.* Продолжать знакомить детей с дорожными знаками и их назначением.

*Материал.* Дорожные знаки-модели.

*Руководство.* «Когда вы гуляли по городу, то обращали внимание на какие-либо дорожные знаки. Например, знак перехода через улицу. Взрослые придумали очень много знаков, чтобы водителям было удобно и безопасно ездить по дорогам. Угадай, какой знак придумали взрослые, чтобы шофер понял, что недалеко от дороги есть столовая? Какой знак подскажет шоферу, что недалеко находится врач (медпункт), что

здесь можно починить машину или заправиться бензином, если он в пути кончился?» - спрашиваете вы малыша. Можно вместе вспомнить, какие знаки размещают на дороге, чтобы оповестить о том, что близко школа, и чтобы он вел машину осторожнее и был внимательнее; о том, что на дорогу могут выйти животные из леса; какие знаки предупреждают о возможных опасностях в пути - крутой поворот, близость железной дороги и т. п.

Дайте ребенку пофантазировать, только предупредите его, что машина обычно мчится быстро и поэтому изображение знака состоит лишь из одного-двух предметов. Если ребенок сразу отгадал значение того или иного знака, похвалите его, если нет, предложите немного подумать, а потом можно и подсказать. Расскажите ребенку, что подобными знаками пользуются все шоферы и в вашем городе, и во всей стране, и даже в других странах.

После подобной игры-беседы дети будут обращать внимание на дорожные знаки, попадающие на их пути, и стараться отгадывать их значения.

### ПОСТРОИМ МОСТ

*Цель.* Упражнять детей в понимании отношений между размером часки и образованной из них протяженности.

*Материал.* Набор коротких красных и длинных синих дощечек из строительного материала (по 6 шт.).

*Руководство.* Воспитатель поручает двум детям построить мосты. Один должен взять красные дощечки, второй - синие. Когда работы готовы, воспитатель организует их обсуждение по вопросам: из какого количества красных дощечек построил мост Вова? (из 6). Из какого количества дощечек построил мост Игорь? (из 6). Одинаковые ли по длине получились мосты? Почему? Кто сделает вывод? (Чем длиннее части, тем длиннее получится мост, а чем короче части, тем короче мост).

*Поручение.* Построить мост одинаковой длины (дается мерка).

*Условие:* для постройки брать дощечки одного цвета.

После выполнения задания воспитатель подводит детей к рассуждениям и выводу о зависимости величины частей и их количества (если взять длинные дощечки, то их входит меньше, если короткие, то их нужно взять больше, чтобы построить мост такой же длины).

## Профессии

### НАЗОВИ СОСЕДЕЙ

*Цель:* Закреплять представления о количественных отношениях между последовательными числами, порядке следования натурального ряда чисел.

*Материал.* Цифры, карточки, куб с нанесенными на его грани цифрами.

*Правила игры.* Воспитатель задаст детям число. Дети должны отыскать «соседей» (предыдущее и последующее) данного числа и объяснить, почему именно эти числа являются «соседями» названного числа, одно - предыдущим, второе - последующим. Игра повторяется несколько раз. Она может иметь множество вариантов. Так, например, воспитатель подбрасывает куб, на грани которого нанесены цифры. Дети смотрят, какая цифра повернется к ним, и называют «соседей» числа, обозначенного этой цифрой.

Можно задавать число, вывешивая на доске различные цифровые карточки или отстукивая молоточком определенное количество ударов.

Можно предложить карточки с различным количеством нарисованных предметов или числовые карточки, а также специальные карточки с пустыми окошками до и после заданного числа (число может обозначаться кружками или цифрой). По-разному следует организовать ответы детей: они могут устно называть «соседей» числа, могут показывать их цифрами или числовыми карточками.

Когда дошкольники только начинают усваивать количественные отношения между числами, знакомиться с терминами «последующее» и «предыдущее». Целесообразно выкладывать на доске числовой ряд, что позволит детям ориентироваться в числах. Затем постепенно «подсказка» убирается.

## КОНДИТЕРСКАЯ ФАБРИКА

*Цель.* Учить раскладывать и составлять числа из двух меньших чисел в пределах десяти. Расширять представления о мастерстве кондитеров, о значимости их добросовестного труда. Развивать воображение дошкольников.

*Подготовка к игре.* На занятиях, в беседах, при рассматривании иллюстраций воспитатель знакомит детей с трудом кондитеров: на кондитерской фабрике трудятся люди разных профессий (кондитеры, пекари, упаковщики, художники и др.), благодаря которым выпускается широкий ассортимент кондитерских изделий. Но прежде чем они попадут в магазин, а затем и в наш дом, нужно вложить много труда. Работать надо очень добросовестно. Труд кондитеров облегчается специальными машинами — автоматами.

Воспитатель вместе с детьми составляет коллекцию из разнообразных конфетных этикеток и использует ее для проведения необыкновенного путешествия по фабрикам нашей страны. Во время этого путешествия он уточняет представления ребят о труде кондитеров и знакомит их с работой художников-оформителей. Помогает в этом и просмотр диафильма «Как делают конфеты». В процессе ознакомления детей с профессиями людей, работающих на кондитерской фабрике, воспитатель особое внимание обращает на счетные операции, которыми обязательно пользуются в своей деятельности кондитеры: бригада за смену выпускает определенное количество кондитерских изделий; конфеты фасуются в коробки и также в определенном количестве и т. д.

*Материал.* Изготовление детьми из пластилина и картона кондитерские изделия: конфеты, пряники, печенье разной конфигурации; сооруженный с помощью родителей небольшой движущийся ленточный транспортер для доставки готовой продукции в другой цех, коробки из-под конфет, зефира, пакеты для фасовки готовой продукции; наборы карточек с цифрами и другие атрибуты.

*Игровые роли и правила.* В игре распределяются роли сортировщиков, бригадира, контролера, вахтера, шоферов и др. Сортировщик должен расфасовать определенное количество конфет (печенья, пряников) по сортам в праздничные пакеты или коробки, а число предметов обозначить соответствующими цифрами. Бригадир напоминает обязанности всем работающим на фабрике, распределяет заказы между сортировщиками (например, положить в пакет пять конфет двух сортов) и проверяет правильность их выполнения. Контролер, принимая готовую продукцию, должен определить не только ее качество, но и количество.

Разыгрывая другие роли, например, роль шофера, ребята также могут использовать счет: определять количество перевозимой продукции, нумеровать товары и т. д.

*Примечание.* В ходе игры у детей будут активно использоваться знания состава числа из двух меньших чисел. Воспитателю важно создать условия, чтобы дети рассказывали о том, из каких двух групп составлена совокупность (например, бригадир может спросить сортировщика: «Сколько всего конфет? Сколько конфет одного сорта в пакете? Сколько конфет другого? Как составлено число?» Далее бригадир может назвать все возможные варианты образования определенного числа).

## СКЛАДЫВАЕМ ЧИСЛА

*Цель.* Совершенствовать знания состава числа и умения складывать числа, решать задачу с учетом данных.

*Материал.* Макет вывески «Время работы Кафе-мороженого».

*Руководство.* Воспитатель просит детей помочь Красной шапочке правильно указать часы работы «Кафе-мороженого» до обеда и после обеда. Известно, что всего кафе работает 10 часов. Задание детям: вписать в «вывеску» необходимые числа.

## Молочная ферма

*Цель.* Создание реальных условий для измерения жидких и сыпучих веществ с помощью условной меры, расширение представлений о значении измерений в деятельности людей разных профессий.

*Подготовка к игре.* Воспитатель сообщает детям соответствующие сведения о молочной ферме, цели труда людей, которые там работают, о их взаимоотношениях. Если вблизи находится животноводческий совхоз, то желательно организовать экскурсию на ферму и показать, что каждая доярка ухаживает за определенной группой коров и старается надоить как можно больше молока от каждой коровы. Молоко разливают в цистерны, фляги разной емкости, увозят на молокозавод, а затем оно поступает в магазины, детские сады, школы, больницы. С детьми также проводят беседы, им читают произведения детских писателей о труде животноводов, о их взаимопомощи, о заботе и уходе за молодняком, о том, что труд доярок облегчается техникой - электродоилками, транспортерами для подачи кормов и др. Из рассказов воспитателя о лучших доярках района (области), о Героях Труда дети узнают, что Родина славит знатных тружеников, что звание Героя присваивается и женщинам за трудовые заслуги.

*Материал.* Игрушечные животные (коровы, телята) - по 12-15 шт., деревянные или картонные заборчики для устройства загонов, пастбища, строительный материал для постройки фермы, стойл для коров и телят, разные емкости для молока (игрушечные пластмассовые бидоны или баночки), условные мерки (чашки, бокалы, ложки), соответствующий инвентарь (ведерки, метелки, щетки, тряпки, спецодежда).

*Игровые роли и правша.* Распределяются роли доярок, пастуха, заведующего фермой, ветеринарного врача, шоферов. Каждый из играющих выполняет определенные обязанности. Так, доярки заботливо ухаживают за коровами и телятами, моют и кормят их, выгоняют на пастбище, чистят загоны и т. д. Надоенное молоко они разливают во фляги, пользуясь условными мерками, и сдают его заведующему фермой, т. е. рассказывают, сколько фляг наполнено молоком и сколько его в каждой фляге. Заведующий фермой направляет и контролирует работу доярок, следя за тем, как они наполняют одинаковые фляги, пользуясь выбранной меркой, и как сдают молоко;

обращает внимание на то, как другие работники фермы (врач, пастух, шоферы) выполняют свои обязанности.

Любому участнику игры приходится неоднократно прибегать к счету. Так, врачу нужно знать: сколько всего в стаде телят, сколько появилось еще, скольким телятам сделаны прививки, скольким осталось еще сделать. Пастух, выгоняя стадо, пересчитывает в нем коров, телят, определяет, кого из них больше, кого меньше. Шоферу нужно знать, сколько фляг погрузили на машину, куда развозить молоко и по сколько фляг сдавать и т.д.

*Ошибки, допускаемые детьми.* Не все дети сразу овладевают правильными приемами измерения, поскольку не понимают условности мерок и необходимости правильного измерения. При определении объема жидких и сыпучих тел они не обращают внимание на основное правило - наполняемость меры.

Дети затрудняются также в понимании того, что число зависит от величины мерки при неизменяющемся количестве: чем больше мерка, тем меньшее число раз она уложится в измеряемом объекте, и чем меньше мерка, тем большее число раз она уложится.

В программе эта задача не выделена, но из содержания занятий по математике известно, что в данной группе детей знакомят с указанной зависимостью. Понимание этой зависимости имеет большое значение для совершенствования измерения.

В игре «Молочная ферма» происходит также определение объема жидких веществ с помощью условной меры и выделение зависимости числа от величины меры. Выполнение игровых действий предполагает развитие у детей умения связывать конкретную числовую характеристику измеряемой величины с соотношением меры и целого.

Нередки случаи, когда ребенок неоднократно сравнивая свою мерку и мерку партнера и убеждаясь в их разнице по величине, тем не менее механически продолжает утверждать, что если мерка больше, то число будет больше. Для этих детей по ходу игры необходимо создавать разнообразные игровые ситуации, в которых они будут наполнять один и тот же сосуд, пользуясь разными мерками. Сравнивая результаты собственных измерений, они придут к правильному выводу об отношении меры к измеряемому объему. «Числа получились разные, потому что мерки были разные», - говорит Сережа. Если мерка большая, то число будет меньше, а если мерка маленькая, то число будет больше», - рассуждает Женя. Однако, чтобы прийти к такому выводу, детям потребовалось разное количество повторений.

Процесс решения этой задачи происходит у большинства детей вначале развернуто, во внешнем, предметном плане: молоко отмеривается разными мерками, устанавливается количество мер путем их сосчитывания, далее идет сравнение мерок по величине и устанавливается зависимость числа от величины избранной меры. Затем наступает сокращение процесса измерения: ребенку достаточно визуального сравнения величины мерок, и он правильно формулирует изменение зависимости числа от величины меры еще до измерения. Алеша, сравнивая две мерки, разные по величине, сразу определяет: «Если измерять большей меркой, то число получится меньше, а если мерить маленькой, то число будет больше».

Педагогу важно создавать такие условия, чтобы на основе практического измерения и сравнения мер дети не только устанавливали, но и формулировали причину изменения числа, чтобы у них выработалось ценное понимание зависимости результата измерения от величины выбранной меры. Это наиболее простой случай математической

зависимости, но он связан с формированием у дошкольников сложных процессов анализа, обобщения, умозаключений.

## КАКОВА ДЛИНА ЗАБОРА?

*Цель.* Упражнять детей в счете двойками.

*Материал.* Логическая задача.

*Руководство.* Воспитатель предлагает задачу: «При постройке забора плотники поставили по прямой 5 столбов, расстояние между которыми было 2 метра. Какова длина забора?»

## АТЕЛЬЕ

*Цель.* Развитие умения применять в игре знания о способах измерения. Воспитание уважения к труду швеи, закройщика. Расширение представления о том, что их труд - коллективный, что от добросовестной работы одного человека зависит качество труда другого.

*Подготовка к игре.* Дети в известной степени знакомы с процессом изготовления одежды: они видят, как старшие шьют платье, рубашки и другие вещи. Но, наблюдая за их работой, ребята не всегда могут самостоятельно определить необходимость действий измерения. Поэтому педагог планирует экскурсию в ателье, во время которой ребята наблюдают весь процесс изготовления модели. Закройщица снимает мерку с куклы Наташи, отмеряет нужное количество ткани и кроит платье. Затем кусок раскроенной ткани попадает в швейный цех. И к концу экскурсии превращается в готовое изделие. Дети наглядно убеждаются в том, что качество конечного продукта деятельности людей этой профессии зависит от точности измерения.

Из последующих бесед и наблюдений ребята узнают, что в изготовлении одного изделия принимает участие большая группа людей (закройщики, портные, гладильщики и др.). Каждый из них выполняет определенную работу: одни кроют, другие сметывают ткань, шьют, строчат, третьи - чистят и гладят готовые изделия. Чтобы исполнить заказ и срок, все работают дружно и согласованно.

Во время экскурсии в магазин «Одежда» дети наблюдают, как покупатели примеряют одежду, узнают, что одежда бывает разного размера.

*Материал.* Вырезанные из картона большие и маленькие куклы, цветные ленты разной длины, ширины, условные мерки (картонные полоски), ножницы, детские швейные машинки, цветные карандаши и другие атрибуты. Готовится выставка тканей с указанием цен и журнал мод.

*Игровые роли и правила.* В данной игре выделяется большое количество ролей: заведующий ателье, закройщики, портные, приемщицы, кассир, рабочие ателье, шоферы и заказчики.

Закройщики при изготовлении одежды должны снять мерку с куклы, запомнить эти размеры. По ним отмерить соответствующий кусок ткани и скроить платье. Портные шьют платье точно по размеру, поэтому они должны знать, какова длина и ширина готового изделия и размеры куклы. Заведующий ателье контролирует последовательность действий, направляет внимание играющих на правильность измерения. Счет и измерение использует также заказчик и кассир во время оформления и оплаты заказа, шофер при доставке в ателье материалов и оборудования и т.д.

## БЮРО ДОБРЫХ УСЛУГ

*Цель:* Учить детей использовать знания об измерении в играх.



*Материал.* Столярный инструмент, заготовки (дощечки, рейки, планки), шляпа, машина, куски материала, бумага ножницы и пр.

*Руководство.* В бюро поступают разные заказы от играющих детей (из кого сада, школы, библиотеки и др.) и даже из других групп (изготовить мебель для кукол детям младшей группы).

В мастерской работают люди разных профессий: столяры, плотники. (Сделали список очередности, который менялся по желанию самих детей). Поступил заказ изготовить столы— эта работа выполняется столярами плотниками, сшить одежду для детского сада — трудятся портные и портнихи. Игра, связанная с трудом (работой с деревом, бумагой, тканью), очень нравится детям, увлекает их и продолжается длительное время. Дети пилят, кроят, шьют, рисуют и т. и. Это своего рода постоянно действующая мастерская, где дети самостоятельно мастерят атрибуты для игр.

*Результативность игры.* На основе практического измерения у дошкольников вырабатываются прочные измерительные навыки и умения, они овладевают способами измерения различных величин. В играх происходит не только систематизация и закрепление знаний, но и осуществляется подготовка к восприятию нового, более сложного материала. Ребята хорошо усваивают измерение с остатком, начинают понимать значение общепринятых единиц измерения, проникать в суть счетных и измерительных действий, устанавливать причинные связи и взаимозависимости.

Самостоятельное измерение ребенком непрерывных величин (протяженностей, объемов жидких и сыпучих веществ), использование разных мерок формирует понимание особого значения числа как выражения отношения одной величины к другой; единицы как величины относительной; функциональной зависимости между величиной, числом и единицей, принятой в качестве условной мерки для измерения конкретной величины.

## Зима

### Игра-развлечение,

1. «Вырежь снежинку». Пингвинята решили украсить свой город самыми красивыми снежинками. Но это им никак не удается, ведь настоящие снежинки такие хрупкие.

Взрослый предлагает вырезать снежинки для пингвинов из салфетки рассматривают образцы снежинок. Пытаются объяснить, как они будут вырезать: каким образом и сколько раз надо будет сложить как расположить элементы узора. Для рассматривания предлагаются салфетки, сложенные в два и четыре раза, квадратной формы, с круглыми элементами.

2. Пингвинята составили клоуна из геометрических фигур для украшения города. Каждая фигура оценена в несколько очков. Клоун оживет, если дети правильно определят сумму очков (Рис. 67);

3.«Кубики для всех». Пин и Гвин предлагают построить куб, используя все элементы игры «Кубики для всех». Побеждает ребенок, затративший меньше времени на постройку.

4 Пингвинята придумали головоломку из 16 сосулек. Нужно переложить две сосульки так, чтобы получилось пять квадратов. Решение необходимо найти за 3 мин. иначе сосульки растают.

5. Пока дети путешествовали по Антарктиде, маленький белый медвежонок нарушил программу в пульте управления машины времени. Ребята могут попасть домой, если найдут и отметят те кнопки, сумма чисел на которых равна 12.

# НОВЫЙ ГОД

## НАЗОВИ СКОРЕЙ

*Цель.* Совершенствовать знания порядка дней недели, развивать быстроту реакции.

*Материал.* Мяч.

*Руководство.* Дети становятся в круг. Ведущий бросает мяч и спрашивает: «Какой день недели стоит перед воскресеньем, какой перед средой, какой день недели стоит после вторника, после пятницы, между вторником и четвергом, между субботой и понедельником, какой день недели будет через день после четверга?» И т. д. Темп игры зависит от знаний детей и быстроты ответа. Воспитателю следует стремиться увеличивать темп игры. Желательно, чтобы в игре приняло участие наибольшее количество детей.

## СЧИТАЕМ ДВОЙКАМИ

*Цель.* Упражнять в счете двойками.

*Материал.* Конфеты для гостей.

*Руководство.* Мама угостила Сашу конфетами. Он обрадовался, т. к. ждал гостей. Пока готовился, пересчитал конфеты, их получилось десять. Саша сказал: «Как хорошо, что всем достанется по две конфетки». Подумайте, сколько гостей придет к Саше?

*Примечание.* Воспитатель может использовать еще одну-две аналогичных ситуации.

# Зимние забавы

## ЦЕПОЧКА

*Цель.* Тренировать детей в выполнении действий сложения и вычитания в пределах десяти.

*Игровой материал.* Квадратные карточки с числами и круглые карточки с заданиями на сложение или вычитание чисел.

*Правила игры.* Играют двое. Первый игрок выставляет карточку с любым числом в пустой квадрат. Второй игрок должен заполнить остальные квадраты карточками с числами, а каждый круг - круглой карточкой с соответствующим заданием на сложение или вычитание, чтобы при движении по стрелкам все задания были выполнены правильно. Если второй игрок не ошибся при выставлении карточки, то он получает очко, а если ошибся, то теряет очко. Затем игроки меняются ролями, и игра продолжается. Выигрывает тот, кто наберет больше очков.

# Я вырасту здоровым

## РАЗНОЦВЕТНЫЕ ЦЕПОЧКИ

*Цель.* Учить детей размещать предметы в соответствии с расположением их заместителей.

*Материал.* Флажки разных цветов: четыре красных, четыре синих и два желтых; таблички, на которых нарисованы в различном порядке круги разных цветов: два красных, два синих, один желтый. Всего таких табличек может быть пять-семь (рис. 1).

*Руководство.* Воспитатель предлагает поиграть в игру «Разноцветные цепочки». Для этого выбирают 10 детей и делят их на две команды, по пять человек в каждой. Воспитатель раздает участникам игры цветные флажки: каждая команда получает два красных флажка, два синих и один желтый. Ребята с флажками встают лицом к воспитателю, проводящему игру. Воспитатель объясняет правила игры, согласно которым каждая команда должна быстро построиться так, как нарисовано на картинке. Ведущий показывает детям одну из карточек с красными, синими и желтыми кругами. Когда обе команды построятся, воспитатель проверяет правильность выполнения задания, т. е. точность построения в соответствии с кругами на табличке. Выигрывает та команда, которая набрала наибольшее количество очков, т. е. правильно и быстро выполнила наибольшее количество заданий. При повторном проведении игры можно изменить количество табличек с заданиями и само расположение заместителей - кругов на табличках.

### КТО ЗНАЕТ, ПУСТЬ ДАЛЬШЕ СЧИТАЕТ

*Цель.* Совершенствовать усвоение порядка следования чисел натурального ряда; упражнять в прямом и обратном счете; развивать внимание, память.

*Игровой материал.* Мяч.

*Руководство.* Дети могут расположиться полукругом или образовать круг. В середине круга находится ведущий. Перед началом игры воспитатель договаривается с детьми, в каком порядке (прямом или обратном) будут они считать. Ведущий бросает кому-то одному из детей мяч и называет число. Тот, кто поймал мяч, должен считать дальше. Игра проводится в быстром темпе и повторяется много раз, чтобы дать возможность как можно большему числу детей принять в ней участие. Задания, предлагаемые детям, определяются их знаниями и умениями в момент проведения игры: считать до десяти в прямом или обратном порядке. Каждый ребенок получает индивидуальное задание.

### УЧИМСЯ ДУМАТЬ

*Цель.* Упражнять в понимании зависимости между величиной объектов и количеством их изображений на ограниченной плоскости бумаги.

*Материал.* На каждого ребенка лист бумаги, карандаши.

*Руководство.* Воспитатель ставит перед детьми задачу нарисовать на листе столько раз цифру семь, сколько захочет. После выполнения задания подсчитывается количество изображенных цифр, сравниваются работы детей, делается вывод о том, почему на один лист вошло больше цифр, а на другой меньше (крупнее цифры, тем меньше их входит на лист), а чем мельче цифры, тем больше их входит на лист.

Воспитатель организует наблюдение детьми названной зависимости на других множествах в условиях их разбиения на части. Например, по цвету квадраты группируются на три части (красные, синие, зеленые), в каждой части по четыре квадрата. Если из этих же квадратов образуются части «больших и маленьких», то в каждой части будет по шесть. Детям задается вопрос: «Почему получается разное количество квадратов и частях?».

### УЧИМСЯ УЗНАВАТЬ ВРЕМЯ ПО ЧАСАМ

*Цель.* Упражнять детей в определении и установке времени по часам.

*Материал.* Циферблаты часов, изготовленные из бумаги с закрепленными подвижными стрелками.

*Руководство.* Детям даются задания определить время на семи вариантах «часов». Затем даются задания: поставить время своего утреннего подъема. Кто встает раньше всех? Почему вы так считаете? Кто встает позже всех? Почему вы так считаете? Даются указания постановки определенного времени на часах. Задания варьируются.

## Животные жарких стран

### ХИТРЫЕ КАРТИНКИ

*Цель.* Учить детей соотносить схематические изображения предметов с детальными.

*Материал.* Для изготовления домино «Хитрые картинки» можно использовать любое детское домино с картинками (например, игрушку-поделку «Детское домино», автор-художник Н. Козлова).

В наборе домино 28 игровых карточек, на которых в различных сочетаниях помещены семь картинок (например, семь различных зверюшек), каждая повторяется восемь раз (на каждой карточке два изображения). Следует изготовить четыре схематических изображения, соответствующих каждой картинке (например, зайчик - это одна длинная полоска с двумя короткими - ушками, уточка - это полукруг с кружочком - головкой и т.п.). На каждой карточке одно изображение остается реалистическим, а другое заменяется схематическим таким образом, что получается по четыре реалистических и четыре схематических рисунка каждого животного (рис. 30).

*Руководство.* В игре принимают участие 2-5 человек. Воспитатель раскладывает перед детьми карточки домино. Все вместе разбирают, что изображено на карточках. Ребята называют картинки и с помощью воспитателя находят соответствующие схемы для них. После этого воспитатель напоминает детям правила игры в обычное домино, добавляя, что сейчас можно будет прикладывать друг к другу и одинаковые обычные картинки. И одинаковые «хитрые» картинки, и «хитрую» картинку к обычному рисунку того же животного.

Игра начинается. Каждый участник берет по пять карточек. Если у кого-то нет подходящей картинки, он берет ее из оставшихся карточек.

Выигрывает тот, кто первым выложит все карточки.

Первое время, пока ребята осваивают правила игры, хорошо, если одним из играющих будет воспитатель. В дальнейшем дети могут играть самостоятельно.

### ЗООПАРК

*Цель.* Создание практической необходимости в сравнении рядом стоящих чисел в пределах 10, установление связей и отношений между ними. Расширение представлений детей о гуманной направленности труда работников зоопарка, об основных трудовых процессах по обслуживанию животных.

*Подготовка к игре.* Во время экскурсий в зоопарк, бесед, чтения рассказов Е. Чарушина, Б. Житкова, С. Баруздина и других писателей о животных, рассматривания иллюстраций, просмотра телепередачи «В мире животных» дети знакомятся с трудом взрослых, работающих в зоопарке. Они узнают об образе жизни животных в естественных условиях и о содержании их в зоопарке (чем питаются, кто и как их обслуживает, чем болеют и кто их лечит и т. д.). Воспитатель обращает внимание ребят на тот факт, что в деятельности людей, работающих в зоопарке, также находят отражения количественные отношения. Служащие зоопарка знают, сколько особей

содержится в одной клетке, сколько всего зверей в зоопарке, сколько животных одного вида, сколько им необходимо корма и т.д.

*Материал:* Вместе с детьми воспитатель подбирает игрушечных животных каждого вида (не менее 12-15 шт.), строительный материал, различный инвентарь (ведерки, метелки, тазики, тряпочки и пр.). Из фанеры или картона вырезают невысокие заборчики и деревья (березы, ели), из природного материала (шишек, желудей, веточек и пр.), цветной бумаги и пластилина готовят корм для животных. Желательно иметь фартучки, нарукавники и косынки.

*Игровые роли и правила.* Выделяются роли проводников, рабочих зоопарка, врача, работников кухни и др. Каждый проводник должен поехать за животными, но прежде чем отправиться в путь, ему нужно запомнить количество и каких животных привезти, сравнить числа по величине. После доставки тех или иных зверей проводник должен рассказать директору, а тот запомнить, откуда, каких и сколько животных он привез и в какую по счету клетку поместил. Аналогично рабочие зоопарка отчитываются, в каких клетках, какое количество животных они кормили, купали, выводили гулять и т. п. Директор зоопарка, приглашая на работу проводников, рабочих, кассиров и др., уточняет содержание их работы, определяет, сколько и каких животных следует отловить для зоопарка, контролирует правильность выполнения задания, стимулируя у детей умение рассказывать о выполненных им счетных действиях.

## СЧИТАЕМ ДВОЙКАМИ

*Цель.* Упражнять детей в счете двойками.

*Материал.* Устная задача, кружки-«таблетки».

*Руководство.* Воспитатель рассказывает детям: «К Айболиту позвонили и попросили вылечить заболевших обезьянок. Айболит посчитал таблетки, их было десять. Каждая обезьянка выздоровеет, если выпьет две таблетки. Сколько обезьянок может вылечить Айболит?». Ответы обсуждаются, доказываются детьми.

## Животный мир Прибайкалья

### КАК ПРОЙТИ К ЗАЙКЕ?

*Цель.* Учить детей ориентироваться в пространстве по схеме.

*Материал.* Четыре больших листа картона (50 X 50 см) с изображением леса. На листах нарисованы разветвленные дорожки. В местах разветвления дорожек расставлены ориентиры: елочки, лиственные деревья, грибы, цветы. Если нет объемных фигур, то можно сделать плоскостные <sup>1</sup> фигуры, изображение зайки прячется под одну из них). У нижнего конца дорожки (начало поиска) нарисована травка. Набор ориентиров и разветвление дорожек на каждом листе разные.

Восемь разных схем пути, по две задачи к каждому заданию. Каждая схема представляет собой ломаную линию, которая начинается от входа в лес (травки), проходит между несколькими ориентирами, меняет направление и заканчивается около елочки, под которой спрятан заяк. Схемы - варьируются по количеству поворотов (от трех до шести) (задания 2, 3, 4).

*Руководство.* В игре участвуют от трех до пяти человек. Перед началом игры раскладывают листы с изображением леса. Дети подходят к первому изображению и

рассматривают его. Взрослый говорит, что в этом лесу спрятался зайка (елочку с изображением зайки следует устанавливать каждый раз в том месте, где заканчивается путь по схеме). Он нарисовал дорожку. По которой его можно найти. Воспитатель показывает ребятам первую схему пути.

Все вместе рассматривают схему, отмечают, мимо чего проходит дорожка к зайке (сначала от травки прямо до елочки, потом сворачивает в сторону до цветочка, затем идет вниз к елочке, под которой сидит зайка).

Первоначально дается схема, в которой не больше трех поворотов дорожки. В последующих задачах количество поворотов увеличивается до шести. По первой схеме взрослый помогает детям искать зайку. Следующую схему он даст уже кому-нибудь из детей, и ребенок ищет зайку самостоятельно. Если он выполняет задание правильно, то предлагается новая схема, а если ошибается, то по той схеме зайку ищет следующий ребенок.

### ПРО ЧТО СОЧИНИМ!

*Цель.* Учить использовать математические знания в речевом творчестве.

*Материал.* Числа, фигуры.

*Руководство.* Предложите ребенку сочинять сказки, каждому свои» Договоритесь о теме: можно, например, придумать сказки про зайчика. Затем вместе обсудите, в какой роли будет выступать зайчик в сказке он может жить в лесу и дружить со зверями, а может быть игрушкой которую подарили мальчику. Зайчик может выступать в сказке как трусишка и, наоборот, как храбрец. А может быть, придумать сказку про то, как трудно заметить белого зайчика на снегу? И вы, и ребенок говорите друг другу, про что именно будет ваша сказка. Через 2-3 минуты каждый рассказывает свою сказку. Сказки обсуждаются и оцениваются. Высокую оценку получает наиболее последовательная, детализированная и оригинальная история.

Сказки можно сочинять о самом разном, важно только предварительно объяснить детям, что один и тот же предмет может быть показан с разных сторон, и сказки тогда тоже получаются разными. Условие: в сказке должны использоваться числа и фигуры.

### УГАДАЙ, ЧТО СПРЯТАНО

*Цель.* Учить детей рассуждать логически.

*Материал.* Набор картинок (4X5 см) с изображениями животных: петуха, собаки, ежа, цыпленка, зайца, белки (по 10 картинок с изображениями каждого животного). Карточка-поле, расчерченная на пять рядов по три клетки в каждом (две клетки предназначены для картинок, а третья - для фишек, с помощью которых оценивается работа). Десять фишек белого и розового цвета, одна фишка красная (рис. 79,80).

*Руководство.* Взрослый показывает ребенку набор картинок. Незаметно убирает две из них так, чтобы сам он мог их видеть. А ребенок нет. Ребенок должен отгадать, какие картинки отложены. «Положи на нижний ряд таблички картинки, которые, как ты думаешь, я спрятала. Если отгадаешь обе картинки, то я выставлю в этом же ряду две розовые фишки, если угадаешь одну картинку, то получишь одну фишку розовую, другую белую, а если не угадаешь ни одной картинки - две белые фишки».

Ребенок выкладывает в нижнем ряду таблички две картинки и получает соответствующие фишки. Затем ему предлагают (не снимая картинок с нижнего ряда) снова положить, теперь уже во второй ряд, те картинки, которые спрятал ведущий.

Взрослый дает ребенку соответствующие фишки. И так продолжается до тех пор, пока ребенок не отгадает картинки. Рекомендуется поощрять рассуждения ребенка вслух.

Если ребенок отгадал спрятанные картинки менее, чем за пять раз (пять рядов в таблице), то получает красную фишку, если нет, то по желанию ребенка игра может повториться.

Игра длится до тех пор, пока ребенок отгадает задуманные картинки и закроет ими все поле.

*Примечание.* Если ребенок не перебирает случайно картинки, а логически подбирает варианты, то задача может быть решена всего за 4-5 проб. Когда ребята научатся играть, один из них может быть ведущим, другой - отгадывающим.

## Природная лаборатория

### НА ЧТО ЭТО ПОХОЖЕ

*Цель.* Развивать творческое воображение детей.

*Игровой материал.* 10 изображений фигурок

*Руководство.* Игра проводится так же, как и в средней группе, но в ходе ее детям старшего возраста можно показывать не пять – шесть, а семь-восемь картинок, на которых изображены различные схематические фигурки.

Дети по заданию воспитателя придумывают, на что эти фигурки похожи. Взрослый отмечает наиболее оригинальные ответы ребят.

### ЗАДАЧИ НА ПРЕОБРАЗОВАНИЕ ФИГУР

*Цель.* Упражнять детей в сопоставлении и анализе фигур; в определении происшедших в них изменений.

*Материал.* Счетные палочки и готовые изображения из них

*Руководство.* Увидеть готовое преобразование ребенку проще, чем самому выполнить его. Упражнение типа «Что изменилось?» помогают понять смысл задач на преобразование фигур (добавь/убери, переложи палочки так, чтобы...), а также выполнить их самостоятельно.

При этом возникает новый вопрос: как получилась другая фигура при неизменном количестве палочек?

### СКЛАДЫВАЕМ ЧИСЛА

*Цель.* Совершенствовать понимание состава числа, упражнять в сложении чисел до получения заданной суммы.

*Материал.* Рисунки геометрических фигур, знаки «плюс», «минус», «равно» и цифры.

*Руководство.* Воспитатель просит детей разместить цифры в кругах таким образом, чтобы получалось при сложении указанная сумма.

*Примечание.* Аналогичные примеры воспитатель может давать в устной форме без наглядности.

Профессор Пингвиниус Антарктидиус в своих изысканиях пришел к выводу, что весь мир состоит из прямых, острых и тупых углов. А чтобы пингвинята смогли убедиться в этом, он оставил для них чертежи и угольник, в котором главным является прямой угол.

Нужно просто запомнить, что острый угол меньше прямого, а тупой угол - больше прямого.

Дети получают листы с чертежами домиков и с помощью угольника находят на чертежах прямые, тупые и острые углы.

Взрослый предлагает детям посмотреть вокруг и назвать предметы, которые имеют в своем строении тот или иной угол; затем показывает детям плоскую модель часов и просит сказать, когда стрелки часов образуют острый угол? какие углы получатся, когда стрелки будут показывать 3 часа? 5 часов?

## КАК ПОСТРОИТЬ ДВА КВАДРАТА И ДВА ТРЕУГОЛЬНИКА ИЗ ДЕВЯТИ ПАЛОЧЕК

*Цель.* Развивать геометрическое мышление, способность к преобразованию фигур.

*Материал.* Девять счетных палочек на каждого ребенка.

*Руководство.* Дети вспоминают предыдущую задачу (как построить два квадрата из семи палочек). Снова решают ее. «Сколько палочек осталось?» (Две). «Расположите их так, чтобы получилось еще два треугольника»

## УСТАНОВИ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ

*Цель.* Совершенствовать умение ориентироваться во времени по часам.

*Материал.* Рисунки циферблатов с изображением разного времени.

*Руководство.* «Посмотрите на набор циферблатов часов, наведите в них порядок, начиная с 7 ч утра»

## РЕШИМ ПРОБЛЕМУ

*Цель.* Упражнять детей в умении находить варианты в решении поставленных задач.

*Материал.* Рисунки с изображением ромбов, расположенных на пересекающихся горизонтальной и вертикальной линиях; цифры.

*Руководство.* Воспитатель знакомит детей с назначением рисунков, обращает внимание на расположение ромбов, ставит задачу: «Подумай, сколько решений этой головоломки ты можешь найти? Вот условия:

а) сумма чисел на каждой линии должна равняться десяти;

б) можно использовать только числа 1, 2, 3, 4, 5, 6, или 7.

В каждом решении данное число можно использовать только один раз. «Сколько решений вы нашли? Кто больше? Кто у нас победитель?»

## ГОЛОВОЛОМКИ С ПАЛОЧКАМИ

*Цель.* Развивать геометрическое мышление.

*Материал.* Набор палочек, образец.

*Руководство.* Воспитатель дает задание детям выложить фигуру им образцу. Затем ставит перед детьми задачу: «Переложить семь спичек так, чтобы вместо четырех равных треугольников получилось четыре равных четырехугольника».

## Перевертыши

*Цель.* Учить детей создавать образы на основе схематического изображения.

*Материал.* Наборы карточек по 8-16 шт. для каждого ребенка. На каждой карточке схематическое изображение какого-либо предмета или простая геометрическая фигура (например, круг, квадрат, треугольник или кружок с идущей вниз палочкой и т. д.). В



каждом наборе должны быть четыре одинаковые карточки. Если набор состоит из восьми карточек, то в него входит четыре карточки с одним изображением и четыре карточки с другим. У всех участников игры наборы одинаковые. Каждое изображение расположено на карточке так, что остается свободное место для того, чтобы можно было дорисовать картинку вокруг этого изображения (рис. 35). Карандаши.

*Руководство.* В игре участвует вся группа детей, разделенная на подгруппы по 4-6 человек. Дети рассаживаются за столиками, получают карандаши и наборы карточек. Воспитатель говорит, что сейчас они будут играть в игру «Перевертыши». У них есть карточки с фигурками. Каждую такую фигурку можно превратить в любую картинку, кто в какую захочет. Для этого каждую фигурку нужно дорисовать так, чтобы получилась картинка. Потом рисунок надо отложить и взять еще одну карточку с такой же фигуркой. Но теперь фигурку надо перевернуть, положить карточку с ней вверх ногами или боком. Фигурка уже будет другая, и превратить ее надо совсем в другую картинку. Так можно брать несколько карточек с одной и той же фигуркой и превращать ее в разные картинки.

Если детям трудно сразу приступить к выполнению задания, взрослый показывает им, как это делается. Для показа лучше брать фигурку, которой нет на карточках у детей. Например, вначале воспитатель показывает, как прямоугольник превращается в вагон поезда, в дом, в конверт с письмом, в портфель, с которым девочка идет в школу. Затем листок с прямоугольником он поворачивает таким образом, что прямоугольник принимает вертикальное положение. И педагог превращает его в окно, и высотный дом, в ствол большого дерева и т. д.

После этого дети начинают выполнять задание самостоятельно. Когда они закончат дорисовывание карточек с одинаковыми фигурками (четыре карточки для четырех возможных поворотов), воспитатель предлагает взять карточки с другой фигуркой и т. д.

Когда все картинки-перевертыши будут готовы, воспитатель собирает их. Все вместе рассматривают картинки, отмечают наиболее оригинальные и законченные. Воспитатель поясняет, что самые интересные картинки те, которые непохожи на другие. Он хвалит тех ребят, которые все четыре карточки с одной и той же фигуркой сумели превратить в совершенно разные картинки в зависимости от поворота карточки с фигуркой.

Через некоторое время игру можно повторить, предложив другие фигурки для дорисовывания. Фигурки подбираются произвольно. С новыми фигурками игра может проводиться неоднократно.

### ЧУДО-МЕШОЧЕК

*Цель.* Формирование представлений о случайных и достоверных событиях (исход опыта). Подготовка к восприятию вероятности, решение соответствующих задач.

*Игровой материал.* Игра проводится в несколько этапов.

1. В мешочек кладут два красных и два желтых шарика (кружочка). Проводится серия опытов по выниманию одного, затем двух шариков. Поочередно играющие, не глядя в мешочек вынимают по два шарика, определяют их цвет, кладут обратно в мешочек и перемешивают.

После достаточного числа повторений этих опытов обнаруживается, что если из мешочка вынимать, не глядя в него два шарика, то они могут оказаться оба красными, или оба желтыми, или один красный и один желтый. По завершении этой серии опытов

нужно выставить в два пустых окошка кружочки, соответствующие возможным исходам.

2. После проводятся опыты по выниманию трех шариков (кружочков). Легко обнаруживается, что в этом случае возможны лишь два исхода: либо будут вынуты два красных шарика и один желтый, либо один красный и два желтых.

После этих опытов предлагается решить такую задачу: «Сколько шариков нужно вынуть из мешочка, чтобы быть уверенным в том, чтобы один из вынутых шариков окажется красным?»

Вначале, естественно, могут возникнуть некоторые затруднения. Требуется дополнительное разъяснение условия задачи, что означает «хотя бы один» (может быть и больше одного красного, но один обязательно).

Однако многие дети быстро догадываются, что надо вынуть три шарика.

В этом случае уместен вопрос: «Почему достаточно вынуть именно три шарика? Если вынуть два шарика, почему нельзя быть уверенным в том, что хотя бы один из них окажется красным? (Потому что они оба могут оказаться желтыми). Почему же, если вынимать три шарика, то можно заранее предсказать, что хотя бы один из вынутых окажется красным?» (Потому что все три шарика не могут оказаться желтыми, в мешочке только два желтых).

Можно предложить и другой вариант задачи: «Сколько шариков (кружочков) надо вынуть из мешочка, чтобы быть уверенным в том, что хотя бы один из вынутых окажется желтым?» Важно, чтобы дети обнаружили совершенную аналогичность этих задач (по существу одна и та же задача).

Математическое мышление включает умение обнаружить в различных формулировках одну и ту же задачу.

3. В следующем обращении к этой игре несколько усложняется ситуация. В мешочек кладут три красных и три желтых шарика (кружочка). Повторяются опыты по выниманию трех шариков. Выясняются все возможные исходы: все три вынутых шарика - красные, два красных и один желтый, один красный и два желтых, все желтые. Нужно выставить кружочками все возможные исходы. Затем ставится задача, аналогичная задаче для мешочка с двумя красными и двумя желтыми шариками: «Сколько надо вынуть шариков, чтобы можно было предсказать, что хотя бы один из вынутых окажется красным (или желтым)?».

## ЖМУРКИ

*Цель.* Упражнять в счете с помощью осязания, закреплять знания об отношениях части и целого.

*Материал.* Подготовленные группы предметов (10, из них 6 мелких, 4 крупных), повязка для игры.

*Руководство.* Воспитатель предлагает детям поиграть в жмурки. Намеченный ребенок должен с завязанными глазами посчитать все предметы, расположенные на столе. При необходимости воспитатель напоминает детям правила счета. После счета сказать, сколько всего предметов.

Далее воспитатель дает задание в этой же группе посчитать только мелкие предметы. Затем ответить на вопрос: «Чего больше, всех предмета, которые ты посчитал, или мелких предметов? Почему ты так думаешь?»

*Примечание.* Воспитатель может варьировать подобное задание поочередно для нескольких детей.

## УЧИМСЯ РЕШАТЬ ПРОБЛЕМУ ТВОРЧЕСКИ

*Цель.* Развивать способности творчески решать проблему.

*Материал.* Логическая задача.

*Руководство.* Воспитатель предлагает детям послушать и решить проблему: «Алисе нужно выпить ровно полстакана волшебного напитка, а измерить нечем. Как же ей быть? Подумайте, может, и на этот раз вы сможете помочь Алисе?»

## День защитника отечества

### ПРИМЕРОВ МНОГО - ОТВЕТ ОДИН

*Цель.* Изучение состав чисел, формирование навыков сложения и вычитания в пределах десяти.

*Игровой материал.* Набор карточек с числами.

*Правила игры.* Играют двое. Ведущий кладет на красный квадрат карточку с любым однозначным числом, например, с числом 8. В желтых кругах уже обозначены числа. Второй игрок должен дополнить их до числа 8 и соответственно в пустые круги положить карточки с числами 6, 7, 5, 4. Если игрок не допустил ошибки, то он получает очко. Затем ведущий меняет число в красном квадрате, и игра продолжается. Может случиться, что чисел в красном квадрате окажется мало и нельзя по указанным правилам заполнить пустые круги, тогда игрок должен закрыть их перевернутыми карточками. Игроки могут меняться ролями. Выигрывает тот, кто наберет больше очков.

### ТОРОПИСЬ, ДА НЕ ОШИБИСЬ

*Цель.* Закрепить знания состава чисел первого десятка.

*Игровой материал.* Набор карточек с числами.

*Правила игры.* Игру начинают с того, что в центральный круг помещают карточку с числом, большим пяти. Каждому из двух играющих необходимо заполнить клеточки на своей половине рисунка, положив на знак «?» карточку с таким числом, чтобы при сложении его с записанным в прямоугольнике получилось то число, которое помещено в круг. Если нельзя подобрать числа, удовлетворяющие данному условию, то игрок должен перевернутой карточкой закрыть «лишний» пример. Выигрывает тот, кто быстро и правильно справится с заданием. Игру можно продолжить, заменив числа в круге (начиная с пяти).

### КТО ЗНАЕТ - ПУСТЬ ДАЛЬШЕ СЧИТАЕТ

*Цель.* Совершенствовать усвоение порядка следования чисел натурального ряда, упражнять в прямом и обратном счете, развивать внимание, память.

*Материал.* Мяч.

*Руководство.* Дети могут расположиться полукругом или образовать круг. В середине круга находится ведущий. Перед началом игры воспитатель договаривается с детьми, в каком порядке (прямом или обратном) будут они считать. Ведущий бросает кому-то из детей мяч и называет число. Тот, кто поймал мяч, должен считать дальше. Игра проводится в быстром темпе и повторяется много раз, чтобы дать возможность как можно большему числу детей принять в ней участие. Задания, предлагаемые детям,

определяются их знаниями и умениями в момент проведения игры: считать до десяти в прямом и обратном порядке. Каждый ребенок получает индивидуальное задание.

### РАЗВИВАЕМ ПАМЯТЬ

*Цель.* Развивать зрительную память.

*Материал.* Набор геометрических фигур (три квадрата разного цвета, три треугольника разного цвета, два прямоугольника разного цвета, один круг).

*Руководство.* Фигуры в беспорядке показываются детям на наборном полотне. Детям дается инструкция: «Посмотрите внимательно на эти фигуры, постарайтесь их запомнить, когда я их закрою, вы расскажите, какие фигуры запомнили». В зависимости от возможности детей воспитатель увеличивает или уменьшает количество фигур или других предметов для запоминания.

### УЧИМСЯ РАСШИФРОВЫВАТЬ

*Цель:* Развивать способность к пониманию условных обозначений, упражнять в расшифровке кодов.

*Материал.* Карточки с изображением чисел и букв.

*Руководство.* Воспитатель дает задание: «Найди числовой код, пользуясь 0, 5, 10. Каждая буква заменяет одно из этих чисел. Одна буква уже расшифрована А = 5.»

## Международный женский день

### ВОЛШЕБНЫЕ КАРТИНКИ

*Цель.* Развивать у детей творческое воображение.

*Материал.* Набор из пяти карточек для каждого ребенка. Карточка содержит незавершенное схематическое изображение предмета или геометрическую фигуру. Изображение расположено так, что остается свободное место для дорисовывания. У всех детей карточки одинаковые. Карандаши (по количеству детей).

*Руководство.* В игре участвует вся группа детей, разделенная на подгруппы из четырех-шести человек. Дети рассаживаются за столиками, получают карандаши и наборы карточек. Воспитатель просит ребят рассмотреть карточки с фигурами и поясняет, что каждую такую фигуру можно превратить в любую картинку, какую они захотят. Для этого нужно пририсовать к фигуре все, что угодно, так, чтобы получилась картинка. Если детям трудно сразу приступить к выполнению задания, можно показать им, как это делается. Для показа лучше брать фигуру, которой нет на карточках у детей. Например, можно показать детям, как прямоугольник превращается в вагон поезда, в конверт с письмом, в окно, в дом, в портфель, который несет девочка, и т. п.

После этого педагог предлагает детям выполнить задание. Когда картинки будут готовы, он собирает карточки и рассматривает их. Воспитатель отбирает 1-2 оригинальные картинки из каждой подгруппы (например, все дети превратили круг в солнышко или яблоко, а кто-нибудь в лицо клоуна). Отмечает наиболее интересные картинки, объясняет детям, что самые интересные - необычные картинки, когда ребята придумывают что-то свое, непохожее на другие рисунки, когда получилась картинка, по которой можно составить рассказ.

При повторном проведении игры детям предлагают новые фигуры, которые подбирают произвольно.

## ИСПЕЧЕМ ПЕЧЕНЬЕ К ЧАЮ

*Цель.* Упражнять в действиях по алгоритму.

*Материал.* Продукты для выпечки печенья, фартуки. *Руководство.*

— Если хотите, сегодня мы можем полакомиться печеньем, а заодно научиться его делать,— предлагает воспитатель.— Руки вымыли? Фартуки на обычном месте. На порцию нужно: 175 г муки, 50 г сахара, 1 чайную ложку корицы и 100 г масла. Как же их отмерить?

На столе есть столовая ложка, чайная ложка, мерный стаканчик, аптекарские весы и таблица мер разных продуктов. Воспитатель объясняет детям, как отмеряют нужное количество того или иного продукта.

— А вы знаете, что на упаковке обычно указан вес продукта? Попробуйте найти его на этой пачке масла. Кто знает цифры? Прекрасно! Здесь 200 г. Как бы теперь взять 100 г?— спрашивает воспитатель.

Догадаются ли дети разделить пачку пополам? Взрослый вместе с детьми отмеряет необходимое количество продуктов и замешивает тесто. Затем убирает его в холодильник на полчаса.

Чтобы дети не скучали это время, можно поупражнять их в обмеривании продуктов.

Сколько муки в этом пакете, попробуйте узнать,— предлагает воспитатель.— Кто хочет взвесить что-нибудь? Или отмерить мерным стаканчиком. Молодцы! Тесто охладилось, теперь его можно раскатать. Не забудем посыпать стол мукой, а то оно прилипнет. А теперь выбирайте формочки. Устроим соревнование: кто сможет вырезать из одного куска теста как можно больше печенья, оставив меньше всех отходов?

Кладите печенье на противень. Сверху нужно помазать его яичным желтком, тогда оно будет румяное и красивое. А теперь—в духовку на 10 минут! Саша, последи за временем. Как будут стоять стрелки часов через 10 минут? Который час они сейчас показывают?

Пока печенье печется, вспомним все этапы работы:

1. Посмотрели рецепт.
2. Отобрали нужные продукты.
3. Отмерили их нужное количество.
4. Перемешали и вымесили тесто.
5. Охладили.
6. Посыпали стол мукой, раскатали тесто.
7. Формочками сделали печенье.
8. Обмазали противень маслом.
9. Выложили печенье на противень.
10. Обмазали яйцом.
11. Поставили выпекать в духовку.
12. Вынули готовое.

*Примечание.* На следующем занятии полезно предложить детям выполнить аппликацию из готовых форм разных цветов, дав задание сделать так, чтобы осталось как можно меньше белого свободного места на листе бумаги. Работать каждый должен только с одной выбранной формой. Может быть, кто-то из детей сообразит использовать перекрытие? Прекрасно! Но подсказывать не будем.

# Народная культура и традиции

## РАЗНОЦВЕТНЫЕ КОВРИКИ

*Цель.* Совершенствовать внимание детей, способность запоминать абстрактные изображения.

*Материал.* Набор из 15 карточек размером 6 X 6 см (для каждого ребенка и ведущего), отличающихся цветом, расположением, количеством, величиной, формой составляющих узор элементов (рис. 16).

*Руководство.* Игра проводится по типу лото. Воспитатель объясняет, что водящий будет показывать карточки, а ребята должны запомнить, что на них нарисовано и как выглядит рисунок. Карточки показываются по одной. Когда дети сделают выбор, проверяется правильность выполнения задания.

## НАЙДИ ПАРУ

*Цель.* Совершенствовать умение анализировать, сопоставлять, сравнивать, находить пару.

*Материал.* 11 пар силуэтов рукавичек, отличающихся цветом фона, цветом, количеством, величиной, расположением геометрических фигур, составляющих узор.

*Руководство.*

Вариант 1.

Воспитатель раскладывает рукавички на двух столах так, чтобы на каждом было по одной из пары, и предлагает детям помочь малышам, которые ходили на прогулку, перепутали свои рукавички и никак не могут найти свою пару. Затем каждый ребенок выбирает рукавичку, к которой он должен найти пару. Запоминает ее и на другом столе находит такую же, сравнивает обе, проверяет правильность выполнения задания, отмечая ошибки.

Вариант 2.

Дети делятся на две подгруппы. Воспитатель раздает им рукавички так, чтобы одинаковые были у детей разных подгрупп. Дети первой подгруппы стоят, второй - сидят на стульчиках, которые расставляют попарно, чтобы рядом с каждым сидящим ребенком был пустой стул. Дети второй подгруппы должны запомнить, какая у них рукавичка, оставить ее на своем стульчике и найти себе пару, т. е. ребенка из первой подгруппы с такой же рукавичкой. Дети, у которых рукавички одинаковые, садятся рядом. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее и правильно. Ошибки дети анализируют самостоятельно.

## КАК ВСЕ ТРЕУГОЛЬНИКИ СОБРАТЬ В ОДНОМ

*Цель.* Совершенствовать умение систематизировать и преобразовывать фигуры.

*Материал.* Счетные палочки.

*Руководство.* Обратим внимание на расположение фигур на рисунке:

«Как расположены треугольники?» (Друг за другом, от маленького к большому и т. д.).

«А можно расположить их так, чтобы они вкладывались друг в друга, как матрешки?

Как ты это сделал? Можно ли все квадраты собрать в одном?»

«А теперь постройте треугольник со стороной в три палочки. Отсчитайте еще три палочки. В большой треугольник положите три палочки так, чтобы всего получилось

три треугольника. Как они расположены? (Вложены в большой, как матрешки: пристроены к нему). Рассматривая и обсуждая рисунок, воспитатель выделяет различные способы решения: пристроить палочки можно к любому из трех углов - левому, правому, верхнему.

Аналогичное задание с квадратами: построить квадрат со стороной три палочки, отсчитать еще шесть палочек, в большой квадрат положить палочки так, чтобы всего получилось три квадрата. Как они расположены?

Возможные варианты показаны на рисунке.

## Весна

### ЧТО ПЛАВАЕТ, ЧТО ТОНЕТ

*Цель.* Развивать наблюдательность, любознательность. Логическое мышление, упражнять в экспериментировании.

*Материал.* Предметы из металла и дерева: линейки, пуговицы, ложки, карандаши, гвозди и т. д.

*Руководство.* Ребенку предлагается угадать, какой из названных предметов будет плавать, а какой утонет. Вряд ли ребенок задумывался над тем, почему одни предметы удерживаются на поверхности воды, а другие тонут. Помогите ему провести эксперимент и самому догадаться о существующей закономерности. Для этого подберите предметы из металла и дерева, какие найдутся в доме. Предложите ребенку угадывать, что из них утонет, а что поплывет. (Предметы нужно предлагать в случайном порядке). Свои предположения малыш проверит, бросая предметы в ванну или таз с водой. Плавающие вещи пусть ребенок складывает на один табурет, тонущие - на другой. Когда все предметы будут опробованы (а может быть и раньше), малыш, наверное, догадается, что плавают деревянные, а тонут металлические вещи. Если ему это сразу не удастся, «натолкните» его на правильный вывод.

## Растительный мир Прибайкалья

### ИСПРАВЬ ОШИБКУ

*Цель.* Способствовать упражнению в счете, закреплению умения обозначать различные количества предметов соответствующей цифрой.

*Материал.* Счетная лесенка или фланелеграф с набором объемного или плоскостного счетного материала, геометрических фигур разного цвета, счетные карточки, карточки с изображением различного количества предметов, цифры.

*Руководство.* Начиная игру, воспитатель ставит на фланелеграф несколько групп предметов. Например, четыре пирамидки, две елочки. Дети помогают поставить рядом с каждой группой предметов соответствующую цифру. Затем по команде они закрывают глаза. Воспитатель меняет цифры местами. Например, подставляет к группе из трех предметов цифру 4, а к группе из четырех предметов цифру 2.

Открыв глаза, дети должны обнаружить ошибки. Кто-то у доски исправляет ошибки и объясняет свои действия.

В начале года дети считают свои предметы и обозначают их цифрами в пределах пяти, а затем в пределах десяти. Количество и сложность заданий постепенно возрастают. Так, сначала воспитатель допускает 1-2 «ошибки», меняя местами лишь цифры, вместе с увеличением групп предметов (до 7-8) количество «ошибок» можно также увеличить. Местами могут меняться также группы предметов, в то время как цифры остаются на прежних местах. Местоположение групп предметов и цифр может быть изменено, добавлено или убрано 1-2 предмета. Таким образом, цифра, стоящая рядом с данной группой предметов, не будет соответствовать количеству предметов. Воспитатель может оставить счетный материал и цифры, не нарушая соответствия между ними, но вместе с тем попросить найти ошибку. Дети должны определить, что ошибок нет, все осталось без изменения.

Игра повторяется несколько раз. По мере усвоения детьми знаний темп игры возрастает.

### ПАРЫ КАРТИНОК

*Цель.* Развивать ассоциативную память.

*Материал.* Семь-восемь пар картинок, связанных друг с другом по смыслу.

*Руководство.* Разложите картинки попарно перед ребенком. Например, картинка, на которой нарисовано дерево, кладется рядом с изображением леса, а изображение дома рядом с изображением окна. В принципе возможны любые взаимосвязи предметов.

Предложите ребенку внимательно рассмотреть все рисунки и постараться запомнить как можно больше картинок из правого ряда. Через 1-2 мин уберите картинки из правого ряда, оставив нетронутым левый ряд. Попросите ребенка, чтобы он, глядя на оставшиеся картинки, назвал те, которые убраны.

Если малыш затрудняется установить смысловые связи между картинками, помогите ему на одном-двух примерах. Игру можно усложнить, постепенно увеличивая количество пар картинок, сокращая время их рассматривания или отдаляя связи между ними (например, если сначала для запоминания этой же картинки можно предложить картинку с изображением леса). Так, постепенно ребенок будет учиться устанавливать все более сложные смысловые связи и таким образом развивать свою память.

### ДЕРЕВО

*Цель.* Формирование классифицирующей деятельности (рис. 31 - классификации фигур по цвету, форме и величине; рис. 32 - по форме, величине, цвету).

*Игровой материал.* Два комплекта «Фигуры» по 24 фигуры в каждом (четыре формы, три цвета, две величины). Каждая фигура - носитель трех важных свойств: формы, цвета, величины, и в соответствии с этим название фигуры состоит из названия этих трех свойств: красный большой прямоугольник; желтый маленький круг; зеленый большой квадрат; красный маленький треугольник и т. п.

Перед тем как использовать игровой материал «Фигуры», необходимо хорошо изучить его.



*Правила игры.* На рис. 31 изображено дерево, на котором должны «вырасти» фигуры. Чтобы узнать, на какой ветки какая «вырастет» фигура, возьмем, например, зеленый маленький прямоугольник и начнем двигать его от корня дерева вверх по веткам. Следуя указателю цвета, мы должны двигать фигуру по правой ветви. Дошли до разветвления. По какой ветви двигаться дальше? По правой, у которой изображен прямоугольник. Дошли до следующего разветвления. Дальше елочки показывают, что по левой веточке должна продвигаться большая фигура, а по правой - маленькая. Значит, мы пойдем по правой веточке. Здесь и должен «вырасти» маленький зеленый прямоугольник. Так же поступаем и с остальными фигурами.

Комплект фигур разделяют пополам между двумя игроками, делающими поочередно свои ходы. Число фигур, поставленных каждым из игроков не там, где они должны «вырасти», определяет число штрафных очков. Побеждает тот, у кого это число меньше. Игра, проводимая на основании рис. 32, проводится по таким же правилам.

### ВЫРАЩИВАНИЕ ДЕРЕВА

*Цель.* Ознакомление детей с правилами (алгоритмами), которые предписывают выполнение практических действий в определенной последовательности.

*Игровой материал.* Набор фигур и палочек (полосок).

*Правила игры.* Представлены в виде графа, состоящего из вершин определенным образом соединенных стрелками. На рис. 33 вершины графа - квадрат, прямоугольник, круг, треугольник, а стрелки, исходящие из одной вершины к другой или нескольким, указывают, что после чего «растет на нашем дереве».

На рис. 33 изображены различные правила игры. Приведем пример проведения игры по правилу, изображенному на первом рисунке.

Говорим детям: «Мы будем выращивать дерево. Это не обычное дерево. На нем растут квадраты, прямоугольники, треугольники и круги. Но растут не как-нибудь, а по определенному правилу. Стрелки указывают, что за чем растет. От квадрата идут две стрелки: одна - к кругу, другая - к треугольнику. Это значит, что после квадрата дерево разветвляется, на одной ветке растет круг, на другой - треугольник. От круга растет треугольник, от треугольника - прямоугольник (построенная по правилу 1 веточка: круг - треугольник - прямоугольник).

От прямоугольника не исходит не одна стрелка. Значит, за прямоугольником на этой ветке ничего не растет».

После разъяснения правила начинается игра. Один из играющих кладет на стол какую-нибудь фигуру, другой - полоску (стрелку) и следующую фигуру в соответствии с правилом. Затем следует ход первого игрока, потом второго, и так продолжается до тех пор, пока либо дерево в соответствии с правилом перестанет расти, либо у игроков кончатся фигуры. Каждая ошибка наказывается штрафным очком. Выигрывает тот, кто получил меньше штрафных очков. Игра проводится по различным правилам, а на рис. 4 изображено начало дерева, построенного по правилу 3, начиная с квадрата.

### ВОЛШЕБНЫЙ ЛЕС

*Цель.* Развивать воображение детей.

*Материал.* Лист бумаги, карандаши.

*Руководство.* Воспитатель предлагает детям нарисовать волшебный лес, а потом рассказать про него интересную историю. Пусть каждый дорисует изображения так,

чтобы получилась картина леса. Незаконченные фигурки можно превратить во что угодно: в цветы, деревья, бабочки, птички, животных.

Затем вы вместе рассматриваете рисунки, слушаете истории и отмечаете наиболее полные, оригинальные.

Материал к игре рекомендуется менять, например, можно предложить ребенку изобразить «Волшебное море», «Волшебную поляну», «Волшебный парк».

## Космос

### В КАКИХ УГЛАХ ЖИВЕТ СОЛНЫШКО?

*Цель.* Закреплять у детей знания о геометрических фигурах. Познакомить с прямыми, острыми углами.

*Игровой материал.* Изображение солнышка, разрезанное на четыре равные части (рис. 6).

*Руководство.* Дети берут разные четырехугольники. Вспоминают загадку про эту фигуру. Каждый получает изображение солнышка, разрезанного на четыре равные части - четверти. «Вы помните, что бывают прямые и непрямые углы (острые, тупые), - говорит воспитатель. - Сегодня мы узнаем, в каких углах живет четвертинка солнышка, а в каких нет.» Дети прикладывают четвертинки к своим фигурам. Оказывается, есть углы, в которых живет ровно четверть солнышка - это прямые углы. Есть и другие: острые (в них четвертинка солнышка не помещается и тупые (остается свободное место). У квадрата и прямоугольника в каждом уголке живет солнышко, значит, у них все углы прямые.

### Игровые упражнения.

1. Поступил сигнал бедствия. Кому необходима помощь? Соединив на рисунке точки, отсчитывая парами (двойками), дети узнают, что помощь нужна космическому существу. Дети придумывают ему имя

2. Игра «Гексамино» Каждый из 20 элементов игры состоит из шести равносторонних треугольников. Дети рассматривают фигуры и находят их сходство с предметными изображениями. Взрослый предлагает составить из этих фигур космический корабль, на котором мог прилететь пришелец. Наиболее интересные силуэты зарисовываются.

3. Игра «Сосчитай по пути» Загадка:

Черная дорожка

Осыпана горошком

Что это?

Узнать, сколько звезд на небе, люди пытались очень давно. Тех, кто проводил бессонные ночи, рассматривая и наблюдая звезды, так и называли - звездочеты.

Взрослый предлагает детям проследить путь от одной планеты до другой, следуя по стрелкам и суммируя очки. Для преодоления силовой защиты необходимо набрать десять очков. Дети выполняют арифметические действия на сложение и узнают, на какую планету нужно лететь; планета раскрашивается.

Астрономы насчитали на небе более 200 млн. звезд. Как же запомнить такое количество звезд? И ученые придумали завести на каждую звезду паспорт, а в паспорте указать все самые важные сведения: имя звезду, ее возраст, адрес, цвет, размер.

4. Взрослый предлагает детям определить, какой звезды не хватает на небосводе

5. Для быстрой ориентировки на звездном небе астрономы разделили небосвод на районы, а звезды на группы, созвездия. Самые заметные» самые яркие звездочки они соединили воображаемыми линиями, будто рисовали по небу, а потом определили на что похож рисунок. Так и поселился на небе целый зверинец (Жираф, Змея, Большая медведица. Лебедь и т. д.). Взрослый предлагает детям составить изображение лебедя из элементов игры «Гексамино»

6. Игра «Лучший космонавт».

Чтобы космонавтом стать.

Чтобы в небо взлетать,

Надо много знать,

Надо много уметь.

И при этом, и при этом,

Вы заметьте-ка,

Космонавтам помогает

Арифметика.

Детям предлагается представить себя в роли космонавтов.

На доске записаны три столбика примеров, под ними рисунки космических кораблей. Над каждым примером - три ответа, один из которых правильный. Дети производят расчеты (решают примеры, начиная с нижнего) и правильно ведут свои космические корабли по намеченному курсу. Решив пример, космонавт подходит к доске, делает вокруг примера петлю (обводит его мелом) и показывает линией, куда должен шиться корабль (к правильному ответу). Каждый космонавт делает новый расчет (решает следующий пример) и поднимает свой корабль показывая мелом правильный ответ. После коллективной проверки ответов выясняют лучшего космонавта, который получает звездочку.

7. Игра «Кто запомнит?» Взрослый сообщает детям, что космонавтам необходимо запоминать числа. В течение пяти секунд взрослый показывает числа, увеличивающиеся каждый раз на пять. Дети запоминают и воспроизводят их.

8. Игра «Кого не хватает?» (рис. 74). Детям предлагается представить, какой формы могут быть космические существа. Затем показывается плакат, на котором изображены космические «человечки». Взрослый просит детей помочь ему определить, какого человечка не хватает в третьем ряду.

9. Жил да был звездочет. Каждую ночь он наблюдал далекие звезды, а днем изучал самую близкую звезду - Солнце, пытаясь разгадать тайну рождения, жизни и смерти звезд. Звездочет старел, а тайна оставались неразгаданной. И тогда Звездочет решил полететь к Солнцу. «Возьму свою старую карету, запрягу в нее сильных коней да и помчусь!» - решил он.

10. Игра «Уникуб». (см. Никитин Б. П. Ступеньки творчества, или развивающие игры. - М., 1989). Взрослый предлагает детям помочь Звездочету составить кубиковую карету) образец У-32).

- Что ты, что ты! - заскрипела карета - Мне не выдержать такого длинного путешествия. Ведь оно продлится не менее 500 лет. Возьми уж автомобиль.

11. Игра «Поиск девятого» (рис. 75). Детям предлагается определить, на каком из автомобилей Звездочет отправился к Солнцу.

Выбрал Звездочет самый быстрый автомобиль. Но едва взялся за руль, как зафырчал мотор: «Фр-р!... не буду включаться! Сто лет работать без отдыха! Возьми лучше самолет, он летать умеет.»

12. «Архимедова Игра» Элементы игры получают путем деления прямоугольника на 14 частей. В наборе для игры преобладают треугольники различных видов и четырехугольники.

Детям предлагается составить из элементов игры самолет по расчлененному образцу. Отправился Звездочет к самолету- Но самолет отказался выполнить его просьбу. В космосе нет воздуха, и его крыльям не на что опереться. Только ракета может летать в безвоздушном пространстве.

13. «Игра Геоконт». Фигуры в игре «Геоконт» создаются с помощью резинки или нескольких резинок, которые натягиваются на гвоздики игрового поля. Детям показывается поле с изображением ракеты. Дети строят такую же или аналогичную фигуру.

- Я самая выносливая, я доведу тебя за один год. Один солнечный луч коснулся щеки Звездочета и шепнул: «Ракете нужен год, а мне только 8 минут. Полетим?»

## ЗВЕЗДЫ НА НЕБЕ

*Цель.* Учить детей соотносить схематическое изображение предмета с художественным. Познакомить их с символикой некоторых созвездий, принятой астрономами с древнейших времен.

*Материал.* 4 карты лото, каждая из которых разделена на шесть частей, в трех из них помещены схематические изображения разных созвездий. 12 отдельных картинок с изображениями сказочных животных или людей, символизирующих эти созвездия (Лев, Кит, Рыбы, Большая телица, Орел, Лебедь, Дракон, Геркулес, Персей, Волопас, Кассиопея, Пегас).

*Руководство.* В игре участвует от двух до четырех детей. Детям раздают карты лото с изображением различных созвездий. Картинки с изображением животных или людей находятся у воспитателя. Воспитатель начинает рассказ: «Всем вам, ребята, приходилось вечером или ночью видеть на небе звезды. Еще с древних времен люди, рассматривая и наблюдая звезды, мысленно разделили их на группы - созвездия; самые заметные, яркие звездочки в каждой группе они мысленно соединяли воображаемыми линиями, как бы рисуя по небесному своду, а потом смотрели, на что похож рисунок. А рисунки получались разные: один напоминает зверя, другой - птицу, третий - человека. Если наблюдать звездное небо в одно и то же время несколько дней подряд, то можно заметить, что те же группы звезд (созвездия) появляются в определенных местах: одно созвездие, например, за лесом, другое - всегда над домом, третье — над рекой и т. д.

В древности путешественники ориентировались по звездам, чтобы не заблудиться в пути, определить, который час. Люди придумывали названия созвездиям, рисовали их. Созвездий очень много, мы сейчас поговорим лишь о некоторых. Я буду рассказывать, а вы догадайтесь, о каком созвездии идет речь. (Воспитатель показывает детям картинки и рассказывает о созвездиях). Рекомендуется придерживаться предложенной последовательности.

1. Если внимательно посмотреть на звездное небо, можно разыскать созвездие, похожее на большой ковш. Можно представить себе, что конец ручки ковша - это нос какого-то зверя, несколько звезд под ковшом - это его лапы и туловище, а сам ковш — седло. Древние люди считали, что все эти звезды, если соединить их вместе, похожи на медведицу и по-своему рисовали ее.

Посмотрите на свои карточки: нет ли у вас созвездия, похожего на медведицу? Воспитатель показывает картинку с изображением Большой Медведицы. Дети вначале рассматривают карточки с созвездиями, потом картинку, показываемую взрослым, и ищут нужное созвездие, имеющий карточку с этим созвездием, получает картинку с изображением Большой Медведицы и кладет ее на соответствующем созвездии.

2. А перед самым носом Большой Медведицы тоже есть группа звезд, которую называли созвездием Волопаса. Это человек, который пасет вола (пастух). (Взрослый показывает соответствующую картинку). У кого созвездие Волопаса? (Дети смотрят на картинку и ищут на карточках лото схематическое изображение созвездия). Имеющие карточку с этим созвездием, получают картинку, кладут ее на изображение созвездия.

3. Есть на небе и созвездие Лебеда. Похоже, что Лебедь, раскинув крылья, летит по небу. (Показывает картинку с соответствующим изображением.) У кого есть созвездие Лебеда? (Угадавший получает картинку.)

4. А можно увидеть и созвездие крылатого волшебного коня - Пегаса. У кого есть созвездие Пегаса?

5. Вот созвездие Геркулеса. Оно состоит из многих звезд. По преданию, Геркулес был очень сильным человеком. У него была дубинка, с помощью которой он победил страшного льва. С тех пор львиная шкура заменяла Геркулесу панцирь и шлем. У кого есть созвездие Геркулеса?

6. А другая группа звезд называется созвездием Льва, того самого, которого убил Геркулес. У кого есть созвездие Льва?

7. Есть группа звезд, которую называли созвездием Орла. Он летит как бы навстречу Лебедю. Орел очень грозная птица. У кого есть созвездие Орла?

8. На небе можно отыскать созвездие Рыб. Эти звезды лучше всего видны в дождливые осенние месяцы. У кого есть созвездие Рыб?

9. А за Рыбами слабо поблескивает созвездие Кита, состоящее также из сотни звезд. Кита, как и Рыб, лучше всего видно в дождливое время года. У кого есть созвездие Кита?

10. На небе можно найти даже Дракона - волшебного, сказочного змея. Посмотрите внимательно, есть ли у вас такое созвездие?

П. А есть еще созвездие с необычным названием - Кассиопея. Оно состоит из пяти ярких звезд, соединив которые получим букву «М». Кассиопея - имя царицы. По преданию, она очень хвалилась своей красотой и всегда собой любовалась. У кого есть такое созвездие?

12. В небе есть еще созвездие, которое называется Персей. Персей спас прекрасную молодую царевну от злого Кита. У него было сказочное оружие - голова медузы Горгоны. Все, кто взглянет медузу Горгону, превращались в камень. Персей показал свое сказочное оружие. Кит взглянул на него и превратился в остров, а Персей женился на царевне. У кого есть созвездие Персей?

Когда все карточки будут разложены, воспитатель заканчивает занятие - игру словами: «Разные люди по-разному соединяли звезды и рисунки у них получались другие. Большая Медведица на Руси одно время называлась кастрюлей, а на Украине - телегой,

а в Сибири - лосем. Если вы будете смотреть на небо, вам тоже может показаться, что то или иное созвездие можно было бы назвать как-то по-другому. Но люди, изучающие небо, собрались и договорились о том, что одни и те же группы звезд будут называть одинаково».

При повторении игры дети меняются карточками лото.

*Примечание.* Когда ребята усвоят названия созвездий, им можно предложить играть самостоятельно, как в любое другое лото. Игру можно в этом случае упростить: ведущий, показывая карточку, спрашивает участников игры: «У кого есть такое созвездие?»

Дети раскладывают картинки со сказочными изображениями, символизирующими различные созвездия, на соответствующие места.

-Алло, алло! Включается самая большая планета по весу и по размеру - Юпитер! Высадиться на планету мы не можем, т. к. у Юпитера нет твердой поверхности, как на Земле. Этой планетой управляет вычислительный мозг и пять живых существ, каждое из которых имеет свой номер.

1. Игра «Вычислительная машина». Узнать номера можно, осуществив вычислительные действия. Для этого используются «вычислительные машины». Вычислительная машина — это блок-схема, где стрелками задана последовательность действий. В начале схемы один из детей помещает карточку с цифрой, остальные, выполняя роль машины, должны проделать вычисления. Задание повторяется два-три раза

Дети проверяют правильность решения (взаимная проверка). Ответ соответствует номеру конверта.

2. «Составь фигуру». Дети берут конверты, в которых находятся элементы игр «Листик», «Волшебный круг», «Колумбово яйцо» и др. Ребенок достает из конверта образец (силуэтное изображение), составляет такое же изображение.

3.Игра «Дроби». Детям предлагается из частей разного цвета сложить круг, сосчитать количество частей, определить размер на основе сравнения; составить круг из частей одного цвета; дать название частям; положить в ряд по одной части всех цветов по порядку: первой положить самую большую часть, затем - поменьше и так до самой маленькой. (См. Никитин С. Б. Ступеньки творчества, или Развивающие игры. -М., 1989).

*Содержание.* Есть такая яркая звезда, что сияет даже при свете Солнца. Но это не звезда, а планета Венера. Венера и наша Земля во многом похожи и обе красивы.

1. Взрослый спрашивает, любят ли дети красивые книжки-раскраски, и предлагает раскрасить красивые картинки. Но картинки необычные: изображения расчерчены на части-элементы, Цвет, которым закрашивается каждый элемент, можно определить, если решить математический пример, написанный на каждом элементе. Числа, полученные в результате решения, указывают на цвет, которым нужно закрасить данную часть изображения. Дети оперируют числами в пределах двадцати, увеличивая или уменьшая их на один, два.

2.Игра «Найди лишний». Среди картинок находятся карточки с изображением цифр и букв ( рис. 89 ). Дети должны выбрать лишнюю карточку.

- На планеты Венера и Земля падает много мелких камней, прилетевших из космического пространства. Эти небесные камни называются метеоритами.

Посмотрите» как много камней напало на нашу планету! ( рис. 90). Дети ищут сходства и отличия.

3.Игра с тремя обручами. Дети называют каждую из образовавшихся областей, определяют признаки, по которым будут располагаться фигуры. Например, в одном обруче - все красные, в другом - квадратные, а в третьем - маленькие. Каждый из играющих поочередно кладет фигуру-метеорит, называя куда и какую он кладет. Следует обратить внимание на то, чтобы дети характеризовали образовавшиеся множества по всем присущим им признакам: цвету, размеру, форме. Например, во второй зоне - красные, неквадратные, небольшие.

4. «Составь правильно» Взрослый показывает образцы четырех квадратов-метеоритов и предлагает подумать, сколько и каких квадратов понадобится , чтобы составить предложенные фигуры.

## Моя безопасность

«Реши головоломку».

Для путешествия понадобятся валенки, рукавички, шарфики и удочки. Дети получают это снаряжение только в том случае, если расставят все предметы по квадратам.

Каждый может быть только один раз в строке, столбике, диагонали. Дети получают листы с игровым полем, расчерченным на 16 квадратов, и 16 карточек - 4 на каждый предмет. Передвигая карточки по квадратам, дети решают головоломку.

НЕ ОШИБИСЬ!

*Цель.* Закреплять у детей представления о количественных отношениях между числами, упражнять в нахождении последующего и предыдущего числа. В счете с помощью слуховых и зрительных анализаторов и вырабатывать умения обозначать различные количества соответствующей цифрой.

*Материал.* Звучащие предметы, цифры, карточки.

*Руководство.* Перед началом игры ведущий дает детям задание: «Закройте глаза, я буду ударять молоточком. Внимательно слушайте, а потом покажите цифру, которая обозначает число ударов». Сосчитав удары, дети показывают цифру и объясняют, почему показали именно ее. Например: «Я показал цифру 4, т. к. услышал четыре удара». В зависимости от заданий и умений детей воспитатель может использовать различные варианты игры: считать удары с открытыми глазами или закрытыми, показывать числовые карточки или цифры, обозначающие число ударов, отсчитывать столько же предметов или на один больше (на один меньше) указанного тела. Игра повторяется несколько раз.

## Серебристое богатство Байкала

ВНИЗ ПО РЕКЕ

*Цель.* Упражнять в зарисовке кривых линий, развивать мелкую мускулатуру руку.

*Материал.* Листы бумаги, карандаши.

*Руководство.* Нарисуйте волнистые линии, расположенные на близком расстоянии друг от друга. Это будут извилистые берега реки, по которой ребенок должен провести свой кораблик так, чтобы он не задел берег. Делать это надо, не отрывая карандаш от бумаги, не заезжая за линии, точно следуя за изгибами нарисованной реки. Если вы раньше уже играли с ребенком в подобную игру, усложните ее, сделав линии еще более узкими и неритмичными.

### УЧИМСЯ ДУМАТЬ

*Цель.* Упражнять в анализе и выделении закономерностей в изображении задачи на основе логических рассуждений делать выводы.

*Материал* Логическая задача.

*Руководство.* Определи курс шхуны. Как? Тебе помогут рыбки. Они плывут под шхуной в определенном порядке. Вместо вопросительного знака должна плыть еще одна пара. Белая рыбка в этой паре укажет, куда движется шхуна.

### КТО СЛЕДУЕТ ЗА ТОБОЙ

*Цель.* Закреплять прямую и обратную последовательность, отношения и место чисел в натуральном ряду.

*Материал.* Рисунки, карандаши.

*Руководство.* «Жили-были числа. Стояли они друг за другом. Каждый знал, кто за кем следует, кто кому предшествует. Но однажды они разбежались.

Наведи порядок, пользуясь «стрелками»

Стрелка направлена от меньшего числа к большему. Что это означает? Это означает, что число, от которого идет стрелка, меньше того числа, к которому она направлена.

Заполнить схему ребенку помогают вопросы: «О чем говорит эта стрелка? На кого она показывает? Кому и что она говорит?». Дети обсуждают порядок следования чисел.

«Числа поняли, что живут они по интересному правилу. Они идут друг за другом так, что каждое следующее число больше предыдущему на один, а каждое предыдущее меньше последующего тоже на один».

В постоянстве этого правила дети убеждаются с помощью рисунка, где используются цифры

Далее задание усложняется: соединить числа так, чтобы стрелка была направлена от большего числа к меньшему.

### СКОЛЬКО ВМЕСТЕ?

*Цель.* Формирование у детей представлений о натуральном числе, усвоение конкретного смысла действия сложения.

*Игровой материал.* Набор карточек с числами, набор геометрических фигур.

*Правила игры.* Играют двое. Ведущий кладет в зеленый и красный круги определенное число фигур (круги, треугольники, квадраты). Второй играющий должен пересчитать фигуры в этих кругах, заполнить соответствующие квадратики карточками с числами, между ними положить карточки со знаком «плюс»; между вторым и третьим квадратиками положить карточку со знаком «равно» (рис. 50).

Затем надо узнать количество всех фигур, найти соответствующую карточку и закрыть ею третий пустой квадратик. Дальше игроки могут поменяться ролями и продолжить игру. Выигрывает тот, кто сделает меньше ошибок.

### СКОЛЬКО ОСТАЛОСЬ?



*Цель.* Развитие навыка счета предметов, умение соотносить, количество и число; формирование у детей конкретного смысла действия вычитания.

*Игровой материал.* Числовые карточки, набор геометрических фигур.

*Правило игры.* Один из играющих кладет определенное число предметов в красный круг, затем в зеленый. Второй должен сосчитать общее количество предметов (внутри черной линии) и закрыть карточкой с соответствующим числом первый квадратик, между первым и вторым квадратиками положить знак «минус», затем пересчитать, сколько предметов удаляется (они расположены в красном круге). И обозначить числом в следующем квадратике, положить знак «равно». Затем определить, сколько предметов осталось в зеленом круге, и также отметить. Карточку с соответствующим числом поместить в третий квадратик. Игроки могут меняться ролями. Выигрывает тот, кто сделает меньше ошибок.

## ИЗУЧАЕМ ГЕОМЕТРИЮ

*Цель,* Упражнять внимание детей, умение учитывать количество всех фигур на изображении.

*Материал.* Рисунок

*Руководство.* Сосчитай прямоугольники на картинке. Подсказки квадрат тоже прямоугольник.

## РЕШАЕМ ПРОБЛЕМУ

Упражнять в сложении чисел.

*Материал,* Таблицы с буквами и цифрами.

*Руководство.* Таня пытается выяснить, сколько стоит ее имя. Ты можешь помочь? Посмотри на карточку внизу страницы и найди цену каждой буквы («р.», значит «рубль»). Напиши свое имя. Сколько оно стоит?

А Б В Г Д Е Ё Ж З И Й К Л М  
2 р. 1 р. 3 р. 1 р. 4 р. 2 р. 2 р. 3 р. 5 р. 2 р. 3 р. 4 р. 1р. 4 р.

Н О П Р С Т У Ф Х Ц Ч Ш Щ  
5 р. 2 р. 1 р. 2 р. 3 р. 4 р. 1 р. 5 р. 2 р. 3 р. 1 р. 4 р. 3 р.

Ъ Ы Ь Э Ю Я  
2 р. 1 р. 3 р. 4 р. 3 р. 2 р.

Кто из вас напишет самое дорогое слово?

Дети определяют маршрут в город Кругов по карте-схеме

2. Город кругов. Пин и Гвин считают, что в Антарктиде нет круглых предметов. Взрослый предлагает детям закрыть глаза и вспомнить, какие предметы имеют форму круга, шара.

Взрослый показывает, как пользоваться циркулем, предлагает изобразить, с помощью циркуля несколько кругов разной величины и закрасить их цветными карандашами.

После того, как дети справятся с заданием, взрослый читает четверостишие:

У кого есть одна подруга,

Знакома всем ее наружность!

Она идет по краю круга

И называется - окружность!

Он поясняет, что круг - это все, что закрашено, а линия, которую чертит циркуль, - окружность.

Взрослый обращает внимание детей на точку, оставленную в круге иглой циркуля, говорит, что это центр окружности; затем показывает карточку, на которой изображены три круга разного цвета с общим центром (рис. 59).

Дети должны сказать, чем отличаются эти круги и что у них общее.

3.«Кто больше?» Пину и Гвину очень понравились все три города: город Четырехугольников, город Треугольников и город Кругов. И они решили построить свой город. Главным архитектором станет тот, кто честно победит в игре.

Взрослый предлагает детям разделить на две команды. Одна команда будет играть за Пина, другая - за Гвина.

Каждая пара играющих получает рабочий лист с решеткой из точек в пять рядов по пять точек в каждом ряду (рис. 60).

Игроки по очереди соединяют линией две точки по вертикали или по горизонтали. (Игроки одной команды пользуются карандашами одного цвета).

Игрок, который первым начертит квадрат, ставит в нем начальную букву имени пингвина, за которого играет. Игра продолжается до тех пор, пока на решетке не останется места. Выигрывает команда, в которой оказалось больше победителей.

Пин и Гвин решили, что их город будет отличаться от тех, в которых они побывали. Очень им не хочется жить в плоских домах.

Взрослый объясняет детям, что четырехугольник, круг и треугольник - плоские фигуры. Их можно вырезать из бумаги. Но в стране Геометрии живут не только фигуры, но и геометрические тела: куб, цилиндр, шар и др.

Дети рассматривают модели шара, куба, цилиндра. Взрослый обращает внимание детей на обыкновенный кубик с буквами или цифрами, объясняет, что квадраты - это не стороны, а грани куба, а стороны квадратов ребра куба; затем предлагает посчитать, сколько у куба граней и ребер.

Пин и Гвин решили построить куб из сосулек одинаковой длины, скрепляя их между собой снежками.

Дети строят куб из палочек с помощью пластилина.

Используя листы бумаги и пластилин, дети получают шар и цилиндр. Пингвинята считают, что город из геометрических тел будет очень красивым. Они просят детей подсказать им, какими предметами шарообразной, цилиндрической и кубической (вариантной) формы можно украсить дома внутри.

2. Дети получают наборы строительных кубиков; отмечают, что расположение каждого строительного элемента на дне коробки обозначено чертежным символом; называют знакомые геометрические тела и выполняют постройки по собственному замыслу.

Лучшая постройка фотографируется.

3. «Собери таблички». Первым делом Пин и Гвин решили построить школу для антарктических малышей. Но когда ученики собрались на урок, оказалось, что все ледяные таблички с задачами разбиты на маленькие квадратики

Пингвинята просят детей помочь собрать таблички и проверить правильность решения.

## О ЧЕМ ГОВОРЯТ ЧИСЛА?

*Цель.* Развивать у детей обобщенные представления о числах.

*Материал.* Цифры, числовые карточки.

*Руководство.* Воспитатель ставит перед детьми задачу: рассказать об избранном числе все, что они о нем знают. «Кто каким числом будет?» Дети избирают для себя число и от его имени рассказывают о себе. (Например, «Я число 5. Я больше четырех, меньше шести. У меня есть пять единиц. Меня можно составить не только из пяти единиц, но и по-другому: один и четыре, четыре и один; два и три; три и два» и т. п.).

Далее детям предлагается рассказать о других числах. В конце занятия предлагается игра «Хорошо и плохо». Воспитатель сообщает детям правила игры: «Если я скажу о числе, что им быть хорошо, то вы должны поддерживать меня и говорить только об этом числе, как о самом хорошем. Когда я скажу, что названным числом быть плохо, вы также должны поддержать этот разговор». (Например, воспитатель говорит: «Хорошо быть числом 7!», дети продолжают: «Да, конечно, 7 - это хорошо, когда у меня семь конфет, я могу угостить семерых друзей. Семь - это больше, чем 6, 5, 4, 3, 2, 1. Семь - это один и шесть, ... и т. п.).

## ДРОБИ

*Цель.* Формировать представление о дроби, частях целого.

*Как сделать игру.* Для игры надо найти или вырезать из картона, пластика, фанеры или подобных материалов 12 одинаковых кружков диаметром примерно 200 мм, толщиной 1-2 мм. Кружки окрасить с одной стороны в 12 разных цветов, чтобы они легко различались. Краски берите технические - нитрокраски или масляные. Можно, конечно, ограничиться и оклейкой кружков цветной бумагой, но тогда они быстро изнашиваются. Каждый кружок точно разметить и разделить на равные части: 1-й кружок остается целым; 2-й кружок делится на 2 части по диаметру; 3-й на три части по радиусам; 4-й - на 4 части и т. д. до 12 частей, как показано на рис. 62. На обратной стороне целого кружка напишите крупно цифру 1, а на частях соответственно  $1/2$ ,  $1/3$ ,  $1/4$  и т. д. до  $1/12$ . Для укладки дробей нужна прочная квадратная коробочка с крышкой, куда бы помещались все дроби, уложенные в целые кружки. Такую коробочку нетрудно согнуть из тонкой жести умелому папе. Проследите только, чтобы крышку ребенок мог открывать сам.

*Руководство.* Как и в других играх это зависит от возраста и уровня развития ребенка, т. е. его сил, умения считать, сообразительности. Если малыш не видел, как вы изготавливали игру, то покажите ему закрытую коробочку и, конечно, заинтригуйте его вопросами: «Что там спрятано в коробочке?» и «Сумеешь ли ты открыть ее?» Можно даже потрясти ее и послушать, что там в ней шумит.

Хорошо, если малыш сам сумел обнаружить, что здесь крышка открывается не так, как у картонных коробок, а сдвигается в сторону, как в школьном пенале. Если же вам пришлось помогать и показывать, как надо открывать крышку, - значит, ребенок не приобрел что-то важное, вы не позволили сделать ему одно микрооткрытие.

В этой игре нет такого четкого чередования задания, как в других играх; и каждый раз все 78 частей надо высыпать из коробочки на стол или на пол, а потом, в конце, снова укладывать их кружками в коробочку. Поэтому задача 1 для малыша будет складываться из нескольких частей: а) открыть крышку коробочки; б) высыпать все дроби на стол или на пол; в) перевернуть их окрашенной стороной вверх, т. к. при высыпании их из коробочки многие могут упасть тыльной стороной кверху; г) разложить дроби кучками так, чтобы собрать вместе одинаково окрашенные (подобно задаче в «Сложи квадрат»); д) сложить

из каждой кучки кружок одною цвета; с) уложить после игры дроби в коробку и закрыть крышку.

В первом задании кружки можно складывать, в каком угодно порядке, важно, чтобы выходил кружок, а части плотно прилегали друг к другу. Если старшие чувствуют, что 78 частей сразу - это слишком много и малыш не справится с укладкой всех, тогда уложить в коробку надо лишь несколько первых, например, I-5-н, где только 15 кусочков, а в следующие дни постепенно увеличивать их число.

Задача 2. Как называются части кружков? Для маленьких эта задача может растянуться на дни, недели и даже месяцы. И не надо ее форсировать, только обрадуйтесь, если какие-то он назовет сразу: «розовая половинка» или «оранжевая четвертушка».

Для умеющих считать до 100, т. е. для 3-4-летнего развитого малыша, эта задача решается в один присест.

Названия частям давайте не только свои, семейные, бытовые, но и математически правильные: «одна вторая», «одна треть», «одна четверть», «одна пятая» и т. д.

Задача 3. Уложите в ряд по одной части всех цветов: а) по порядку: первой положите самую большую часть, затем поменьше и меньше, и так до самой маленькой, чтобы каждая следующая была меньше предыдущих;

б) уложите рядом такие же части, но стопкой. Внизу положите самую большую, а сверху - самую маленькую. Складывать, чтобы стопка была красивой (например, «лесенка» или «ступеньки» с одной стороны, с двух » трон и т. п.).

Задача 4. Какая часть больше: одна пятая или одна четвертая? Как это проверить? (Наложить меньшую на большую).

Задачи, какая часть больше или меньше, можно давать самые разные и до тех пор, пока вам не станет ясно, что малыш схватил принцип определения: «чем на большее число частей делится круг, тем меньше части». Как записать, что  $1/5$  меньше  $1/4$  математически? ( $1/5 < 1/4$ ). Как записать, что  $1/4$  больше  $1/5$  математически? ( $1/4 > 1/5$ ).

Задача 5. Сколько четвертых частей помещается на одной половине? Сколько шестых, восьмых, десятых, двенадцатых частей?

Во сколько раз одна вторая больше четвертой, шестой, восьмой, десятой, двенадцатой?

Задача 6. Какие части и сколько их поместится точно на одной трети (шестых, девярых, двенадцатых)?

Во сколько раз шестая (девятая, двенадцатая) меньше одной трети?

Задача 7. Можно ли из частей разного цвета сложить целый круг (двухцветный, трехцветный, четырехцветный)? Какие части надо для этого взять?

Задача 8. Сколько целых разноцветных кругов можно сложить из игры «Дроби»? (Каково наибольшее их число?)

Задача 9. Можно ли сложить 12 разноцветных кругов из всех 78 частей?

Придумайте новые задачи из игры «Дроби».

### КТО БЫСТРЕЕ?

*Цель.* Учить сравнивать, соотносить между собой части картинок.

*Материал.* Игровое поле размером 78 X 29 см с изображением четырех домиков, к каждому из которых ведет дорожка из пяти клеток размерим 5 X 5 см (рис. 63), наборы из 15 карточек с изображениями узоров из геометрических фигур, разрезанные на две половины размером 5X5 см. Узоры составлены подобно материалу к игре «Разноцветные коврики».

*Руководство.* Воспитатель предлагает детям посоревноваться: каждый играющий выбирает себе домик, до которого он хотел бы «добежать» по дорожке. Затем воспитатель показывает по очереди каждому ребенку половину карточки, предлагает ее запомнить и найти другую ее половину.

Если ребенок правильно составит картинку, то закрывает ею пустую клеточку на дорожке игрового поля, если неправильно, то клеточка так и остается пустой. Выигрывает тот, кто первый «добежит» до домика, т. е. быстрее закроет все клеточки на дорожке. Победитель получает флажок. Игра проводится несколько раз. Выигрывает тот, кто получил больше флажков.

### ЦЕПОЧКА

Тренировать детей в выполнении действий сложения и вычитания в пределах десяти.

*Игровой материал.* Квадратные карточки с числами и круглые карточки с заданиями на сложение или вычитание чисел.

*Правила игры.* Играют двое. Первый игрок выставляет карточку с любым числом в пустой квадрат. Второй игрок должен заполнить остальные квадраты карточками с числами, а каждый круг - круглой карточкой с соответствующим заданием на сложение или вычитание, чтобы при движении по стрелкам все задания были выполнены правильно. Если второй игрок не ошибся при выставлении карточки, то он получает очко, а если ошибся, то теряет очко. Затем игроки меняются ролями, игра продолжается. Выигрывает тот, кто наберет больше очков.

### УЧИМСЯ РАСШИФРОВАТЬ

*Цель.* Развивать сообразительность.

*Материал.* Карточки с изображением чисел и букв.

*Руководство.* Воспитатель дает задание: найди числовой код. Пользуйся числами 0, 2 и 4. Каждая буква заменяет одно из этих чисел. Одна буква уже расшифрована. Расшифруй остальные.

### ИЗУЧАЕМ ГЕОМЕТРИЮ

*Цель.* Учитывать количество фигур, учитывая ту, в которую включены все другие.

*Материал.* Фигура треугольника.

*Руководство-* Задание детям: сосчитай треугольники на картинке. Не забудь: некоторые из них находятся внутри других треугольников.

### УЧИМСЯ ОРИЕНТИРОВАТЬСЯ НА МЕСТНОСТИ

*Цель.* Упражнять в пространственных ориентировках.

*Материал.* Рисунок с изображением пространственных ориентиров.

*Руководство.* Задание;

1. Матвейка живет на Западной окраине. Он отправился навестить свою бабушку, которая живет на Восточной окраине. По пути туда он проехал 8 км и останавливался только в одном поселке. В каком?

2. Аня живет в поселке Дубки. Она отправилась навестить своего друга в поселок Вязовый. Она выбрала самый короткий путь и сделала остановки в двух населенных пунктах. Каких?

## СКЛАДЫВАЕМ ЧИСЛА

*Цель.* Совершенствовать знания о составе чисел, упражнять в нахождении чисел по заданной сумме.

*Материал.* Карточки с изображением чисел.

*Руководство.* Все карточки разложить в отдельные группы: 1-я – карточки, где сумма чисел равна 7; 2-я - карточки, где сумма чисел равна 8; 3-я - карточки, где сумма чисел равна 9.

## УЧИМСЯ ДУМАТЬ

*Цель.* Учить анализировать. Выделять закономерность, находить недостающие элементы.

*Материал.* Логическая задача

*Руководство.* Катя и Дима нашли в лесу камень с загадочными знаками. Надпись на камне не закончена. Помогите ребятам поставить последний знак.

*Подсказка:* последний знак уже есть в надписи. Ты сумеешь определить его, если догадаешься, какого знака не хватает в последнем ряду.

## РЕШАЕМ ПРОБЛЕМУ

*Цель.* Упражнять в ориентировке на листе бумаги.

*Материал.* Логическая задача

*Руководство.* Маша пошла к дому Кати по этой дорожке. Нарисуй другие дорожки к дому Кати. Сколько дорожек ты можешь нарисовать?

## ДОРISУЙ ФИГУРУ

*Цель.* Развивать воображение, способность воссоздавать фигуру по ее частям.

*Материал.* Варианты недорисованных фигур.

*Руководство.* Детям раздаются листы бумаги. Каждому ребенку достается лист с изображением части какой-либо фигуры. Воспитатель дает детям задание: «Вы получили листы, на которых дети соседней группы нарисовали только часть фигуры, а вас просят догадаться, какие фигуры они не дорисовали и дорисовать их».

После выполнения задания воспитатель беседует с детьми о том, какие фигуры у них получились и по какой части они догадались, какую фигуру засекретили дети соседней группы.

## УЧИМСЯ РЕШАТЬ ПРОБЛЕМУ ТВОРЧЕСКИ

*Цель.* Учить детей решать задачу, используя знания о числе и учитывая ее условия.

*Материал.* Логическая задача

*Руководство.* Решите головоломку. Вот условия:

1. Сумма чисел на каждой линии должна равняться 10.
2. Можно использовать только числа 1, 2, 3, 4 или 5.
3. Каждое условие можно использовать только один раз.

## ТЕРЕМОК

*Цель.* Упражнять детей в воспроизведении фигур на память. *Материал.* Игровое поле размером 20 X 30 см, на котором слева изображен теремок с прозрачным кармашком: плоскостные фигуры животных - персонажей сказки «Теремок» для каждого ребенка; 18

карточек размером 5 X 15 см с шестью прозрачными кармашками; геометрические фигуры, как и в игре «Прятки».

*Руководство.* Воспитатель вспоминает с детьми сказку «Теремок». После этого каждый из играющих получает игровое поле и плоскостные изображения персонажей сказки. Затем воспитатель предлагает для зверей построить дорожки к теремку, чтобы они не заблудились. На игровое поле помещается мышка, воспитатель показывает детям карточку-образец, предлагает ее запомнить и из геометрических фигур построить на своем игровом поле такую же дорожку, т. е. дети не просто узнают изображение, а воспроизводят его. После выполнения задания каждый ребенок проверяет его правильность самостоятельно и анализирует ошибки. Если дорожка построена правильно, то ребенок помещает героя сказки в теремок. Затем на игровом поле появляются следующие персонажи, и игра продолжается. Выигрывает тот, у кого к концу игры будет в теремке больше животных. Причем карточки-образцы воспитатель готовит заранее.

### СКЛАДЫВАЕМ ЧИСЛА

*Цель.* Совершенствовать знания об образовании числа, упражнять в нахождении чисел для заданной суммы.

*Материал.* Модель домика с окошечками на каждого ребенка, цифры, знаки.

*Руководство.* Воспитатель дает детям задание: расселить по этажам числа так, чтобы на каждом этаже в сумме получалось 10.

### ВЫЧИСЛИТЕЛЬНЫЕ МАШИНЫ

*Цель.* Формировать навыки устных вычислений, создавать предпосылки для подготовки детей к усвоению таких идей информатики, как алгоритм, блок-схема, вычислительные машины.

*Игровой материал.* Карточки с числами.

*Правила игры.* Играют двое. Один из участников выполняет роль вычислительной машины, другой предлагает машине задачу. Вычислительные машины представляют собой блок-схемы с пустыми входом и исходом и указанием тех действий, которые они выполняют. Например, на рис. 71 А изображена простейшая вычислительная машина, умеющая пополнять только одно действие - прибавление единицы. Если один из участников игры задаст на входе машины какое-нибудь число, например, 3, размещая в желтый кружок карточку с соответствующей цифрой, то другой участник, выполняющий роль вычислительной машины, должен положить на выход (красный кружок) карточку с результатом, т.е. числом 4. Игроки могут меняться ролями, побеждает тот, кто сделал меньше ошибок.

Вычислительная машина постепенно усложняется. На рис. 71 Б изображена машина последовательно выполняющая действие прибавления единицы дважды. Организация игры такая же, как в предыдущем случае. Вычислительную машину, выполняющую два действия прибавления единицы, можно заменить другой, выполняющей лишь одно действие (рис. 71 в).

Сравнивая машины на рисунке Б и В, приходим к выводу, что эти машины действуют на числа одинаково. Игры с машинами на рис. 71 Г, Д, Е организовываются аналогично.

## ДЕЛАЕМ ЛОГИЧЕСКОЕ УМОЗАКЛЮЧЕНИЕ

*Цель.* Упражнять в сравнении и выборе необходимого элемента на основе выделенной закономерности.

*Материал.* Логическая задача.

*Руководство.* Настя складывала кубики в определенном порядке. Пришел Вася. Хочет положить последний кубик, но не знает, какой взять. Помоги Васе справиться с задачей

### Ф А Б Р И К А

*Цель.* Формирование представления о действии и о композиции (последовательном выполнении) действий.

*Игровой материал.* Набор фигур.

*Правила игры.* На нашей «фабрике» имеются «машины», изменяющие цвет фигуры (первая слева в верхнем ряду), форму (средняя в верхнем ряду) или величину (первая справа в верхнем ряду).

В игре участвуют фигуры двух цветов и двух форм: например, желтые и красные круги и прямоугольники (большие и малые).

Играют двое. Один из играющих кладет какую-нибудь фигуру на стрелку, ведущую в машину. Второй должен положить на выходной стрелке преобразованную машиной фигуру. Например, девочка запустила желтый круг в машину, изменяющую только цвет фигуры, а мальчик положил на выходе красный прямоугольник. Он ошибся. Из машины выйдет красный круг.

Затем играющие меняются ролями. Во втором и третьем ряду изображены машины, изменяющие цвет и форму, форму и цвет (эти две пары машин дадут всегда одинаковые результаты, так как порядок выполнения действий не имеет здесь значения), цвет и величину, форму и величину, цвет и цвет, форму и форму (интересно обнаружить, что последние две пары машин ничего не меняют, так как выполняются по существу два взаимообратных действия).

Каждая ошибка наказывается штрафным очком. Выигрывает тот, кто набрал меньше штрафных очков.

### ЧЕТВЕРТАЯ КАРТИНКА

*Цель.* Учить детей пользоваться наглядной моделью при решении парных логических задач на классификацию.

*Материал.* Образцы, по которым дети будут выбирать недостающую картинку к имеющимся у них: а) образец, представляющий собой вводную задачу: картонный квадрат (15 X 15 см), разделенный на четыре равные части (клетки), в каждой из частей нарисованы фигуры: сверху – красный треугольник и зеленый треугольник, снизу - красный круг и пустая клетка. Детям предлагаются карточки для выбора, чтобы заполнить пустую клетку (7,5 X 7,5 см); карточка с зеленым треугольником, красным треугольником, зеленым кругом и синим кругом; б) образец для решения четвертой и пятой задач: картонный квадрат (15 X 15 см), разделенный на четыре равные части. В каждой части следующие фигуры: сверху - красный треугольник и красный круг, снизу - зеленый круг и зеленый треугольник.

Наборы карт с картинками и отдельных картинок для выбора (одинаковые для каждого ребенка). На каждой карте нарисованы или наклеены три картинки и оставлено место для четвертой. Кроме того, на каждой карте прилагаются четыре картинки, одну из



которых ребенок должен выбрать для пустого места на карте. В качестве материала могут использоваться картинки из различных типов лото. Детям предлагается пять заданий.

**Задание 1.** На карте сверху изображены катушка с красными нитками и катушка с черными нитками, снизу - колечко с красным камнем, а четвертая клетка - пустая. Картинки для выбора : колечко с красным камнем, колечко с черным камнем (правильный выбор), катушка с черными нитками и молоток.

**Задание 2.** На карте в двух верхних клетках изображены синий плащ, желтый плащ, снизу - синий зонт и пустое место. Картинки для выбора: желтый плащ, синий зонт, желтый зонт, бабочка.

**Задание 3.** На карте сверху изображены зеленый мешочек и коричневый мешочек, снизу - зеленая ящерица и пустой квадрат. Картинки для выбора: коричневый мешочек, зеленая ящерица, ягоды.

**Задание 4.** На карте изображены желтая лейка и желтый крап, белый кран и пустое место. Картинки для выбора: белая лейка (правильный выбор), желтая лейка, желтый кран, елка.

**Задание 5.** На карте сверху изображены красная ваза и красное ведро, снизу синее ведро и пустое место. Картинки для выбора: красное ведро, красная ваза, синяя ваза, индеец.

*Руководство.* Взрослый показывает детям образец карточки с фигурками для заполнения пустой клетки. Помогает ребятам выбирать нужную фигурку (в данном случае это будет карточка с зеленым кругом) и объясняет принцип расположения фигур: сверху нарисованы одинаковые фигуры (треугольники), но разных цветов и внизу тоже расположены одинаковые фигуры (круги) и тоже разных цветов.

Заполненный образец остается перед детьми. Воспитатель раздает ребенку набор к заданию 1, и дети выполняют его, ориентируясь на образец (а).

Если кто-либо из детей затрудняется, воспитатель еще раз обращает внимание на образец и формулирует принцип решения задачи: сверху должны быть одинаковые картинки, но разного цвета. Выигрывает тот, кто первым подобрал нужную картинку к своей карте.

Точно так же выполняются задания 2 и 3. Перед каждым заданием педагог обращает внимание детей на образец и напоминает принцип расположения предметов.

Перед четвертым заданием детям показывают образец (б) и говорят, что теперь нужно расположить картинки так же, как на этой карте расположены фигурки: сверху - разные фигурки, но одного цвета. Дети получают наборы и выполняют четвертое и пятое задания.

*Примечание.* Для игры могут быть использованы другие наборы картинок, но только сохранение принципа их расположения.

## РЕШАЕМ ЗАДАЧУ

*Цель.* Закреплять знания о числах, счет группами.

*Материал.* Ролики с изображением символов.

*Руководство.* Воспитатель вводит детей в игру: «Ушастики живут на горе Протозо. У них там такие деньги:

Один луни равен 3 рублям

Один руни равен 6 рублям

Один зуни равен 9 рублям

Задание: сколько денег в каждой из этих рамок? Проставьте количество рублей в каждой рамке».

### УЧИМСЯ ДУМАТЬ ТВОРЧЕСКИ

*Цель.* Развивать самостоятельность и творчество в решении задач.

*Материал.* Лист бумаги с изображением точек.

*Руководство.* Задание детям: нарисуй картинку, соединив точки, по примеру картинки. Нарисуй другие.

### СКЛАДЫВАЕМ ЧИСЛА

*Цель.* Упражнять в образовании числа из двух меньших чисел.

*Материал.* Модели цветов.

*Руководство.* Воспитатель говорит детям: «Посмотрите внимательно и напишите нужные цифры на остальных лепестках».

# Дидактические игры, задания, упражнения математического содержания.

## Средняя группа Детский сад

### «Куклы пришли в детский сад»

Цель: закрепить понятия «один- много», сравнение совокупностей предметов по количеству.

Оборудование: 5 стульев, 5 кукол.

Дети подходят к стульям, которые стоят в ряд. Рядом на ковре сидят куклы.

- Сколько стульев? (Много)
- Посадите на каждый стул куклу. Сколько кукол на каждом стульчике? (По одной).
- Всем куклам хватило места? (Да)
- Чего больше – кукол или стульев? (Кукол столько же, сколько стульев).

### Игра: «КУКОЛЬНАЯ ОДЕЖДА»

Цель: Учить детей ориентироваться в цветах предметов, выделять признаки сходства и различия и на их основе объединять предметы со сходными признаками.

Материал: Картонная кукла и несколько комплектов бумажной одежды для нее: синий, красный, желтый и т. д. (Ребенок с удовольствием примет участие в со здании кукольного гардероба).

Ход игры: «Сегодня кукла хочет одеться во все красное, скажете вы ребенку.— Подбери ей красную одежду». В другой раз кукла захочет надеть синие вещи, в третий раз фиолетовые. Ребенок может одновременно готовить кукле одежду на сегодня и на завтра, раскладывая, например, на одном краю стола красную одежду, а на другом — оранжевую. Чтобы усложнить игру (если ребенок легко справляется с ней в таком варианте), можно включать в комплекты одежды разные оттенки одного цвета. Например, в фиолетовом комплекте вещи могут быть светло-сиреневыми, темно-лиловыми, фиалковыми. Точные названия оттенков ребенку знать не обязательно, достаточно пользоваться словами светлый, темный, яркий, бледный.

### Игра «ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ КУКЛЫ»

Цель: Закрепить порядковый и количественный счет в пределах 5. Развивать память. Воспитатель сообщает ребенку, что у куклы (или У мишки) наступил день рождения и скоро придут гости поздравить именинницу. А как зовут гостей он узнает позже. Вы постепенно достаете 4 -5 игрушек (кукол, зайцев, медвежат и т. п.) и называете ребенку их имена. Затем все гости усаживаются за стол и начинается

чаепитие. Ребенок должен всех угощать чаем, обращаясь к каждому гостю по имени. Называть сколько гостей пришло к кукле, кто пришел первый, второй, третий и т. д. Игру можно изменять, приглашая к кукле разных гостей и называя их разными именами. Количество гостей постепенно увеличивается до 6-7.

Найди, каких игрушек поровну.

Цель: Упражнять в обобщении групп предметов на основе их равенства.

Материал: Пять групп предметов (из них только две – равные по количеству).

Ход игры: Воспитатель обращает внимание детей на разные игрушки, ставит перед ними задачу найти совокупности, равные по количеству. вопрос к детям: «Почему ты считаешь, что машин и кукол поровну?» . воспитатель может варьировать предъявляемые детям группы.

Которая игрушка спрятана?

Цель: Упражнять детей в порядковом счете, в различении вопросов «сколько», «который».

Оборудование: Набор разных игрушек (4-6).

Ход игры: Игрушки ставятся в ряд. Детям предлагается ответить на вопрос: «Сколько игрушек?» Затем цель счета меняется, воспитатель дает задание определить, которая по счету матрешка? Далее воспитатель дает задание определить месторасположения других игрушек. Возможно изменение набора игрушек и повторение заданий.

Математическая игра «Чем похожи, чем отличаются?»

Дети, к нам в гости пришли две куклы - Катя и Маша, посмотрите внимательно, чем похожи, чем отличаются?

Катя и Маша принесли угощение. Что это? Как вы думаете? Назовите. (Воспитатель показывает муляжи овощей.)

## Осень

Игра «Что изменилось?»

Цель: Развивать наблюдательность, внимания.

На столе - изображения яблока, груши, апельсина, помидора, огурца. Это витрина магазина.

- Наступила ночь. Дети закрыли глаза. А утром посмотрели на витрину... Что изменилось? (Яблоко было зеленым, а стало красным – изменился цвет).

Игра повторяется несколько раз, каждый раз меняется один компонент. (Апельсин был маленьким, а стал большим – изменился размер; помидор был круглым, а стал овальным – изменилась форма).

Подбери пару.

Цель: Учить детей сравнивать предметы по форме, размеру, цвету, назначению. Приучать их сообща выполнять задание.

Материал: Знакомые детям геометрические формы или тематические подборки изображений разных предметов, которые можно объединить по парам (яблоки разного цвета, большие и маленькие; корзинки разного размера и т. д.).

Ход игры: Детям дается возможность внимательно рассмотреть картинки, спросите у них, что общего между изображенными на них предметами и чем они отличаются.

Потом по просьбе разных игрушек (кукол, зверюшек) дети выбирают нужный им предмет (например, морковку для зайчика), а потом ищут пару (например, такой же длины огурец или такого же цвета апельсин). Затем объясняют, по какому признаку подобрана пара. Игрушки благодарят детей, хвалят за удачно подобранную пару. Следующее задание – подобрать пару по определенному признаку. Дети, которые сидят за одним столом, контролируют друг друга, советуются с игрушками.

Вариант №2

В группе появляется мудрая змея, которая интересуется, готовы ли дети выполнить более сложное задание – взять какую-нибудь картинку и по одному из признаков – цвет, форма, назначение – подобрать пару среди оборудования комнаты.

## Уникальность озера: вода Байкала

Игра: Чье число больше (меньше)!

Цель: Упражнять в счете.

Оборудование: За ширмой (под платком, в коробке) разложите 2 группы предметов, в каждой из которых их не больше 5.

Ход игры: Скажите ребенку, какие предметы вы спрятали, не называя их количества. Допустим, камешки и ракушки. Ребенок выбирает одну из групп. Например: «Мои ракушки, твои камешки». После этого он вынимает из-за ширмы и подсчитывает, сколько предметов в обеих группах и каких больше. Если ребенок

загадал предметы, которых окажется больше, то он получает столько очков, на сколько предметов этой группы больше. За каждое очко дается какой-то приз: орех, палочка, цветной кружок и т. п. Если ребенок выбрал те предметы, которых меньше, разницу получаете вы.

Игра повторяется несколько раз. Выигрывает тот, кто наберет большее количество очков. Если угадывающий допускает ошибку в подсчетах и ее замечает партнер, фишка ему не засчитывается. Повторяя игру, поменяйтесь с ребенком ролями.

## Я и моя семья

### Игра: «ПОСТРОИМ ДОМ»

Цель: Учить детей составлять дома разных размеров из частей, развивать творческие способности.

Материал: Вырезанные из картона стены с проемами для дверей и окон, крыши, окна, двери разных размеров (по 3—4 комплекта деталей).

Ход игры: Вырезанные из картона стены с проемами для дверей и окон, крыши, окна, двери разных размеров (по 3—4 комплекта деталей) разложите в беспорядке на столе.

Предложите ребенку построить дом для своей семьи, а для этого нужно подобрать подходящие детали: крышу, дверь, окна и вставить их в соответствующие проемы стены.

Получится примерно так:



### Игра «КУДА ЗАЛЕТЕЛА ПЧЕЛА»

Цель: Формировать пространственные отношения. Развивать мышления.

Для игры понадобится кукольная комната и кукольная мебель: круглый стол, стульчик, кресло, диван, кровать, шкаф. Недостающие предметы вполне заменимы другими. Важно только, чтобы для начала их было бы не более шести.

Если готовой мебели нет, сделайте ее сами из спичечных коробков. Комнатой может служить коробка без крышки с прорезанными в стенках окном и дверью.

Расставьте мебель в комнате и вместе с детьми нарисуйте план: черточкой отметьте расположение окна, крестиком - двери, а с помощью кружков, квадратиков и прямоугольников изобразите предметы кукольной мебели.

В дальнейшем количество предметов в игре можно увеличить, ввести одинаковые предметы.

Игра состоит в следующем. На нарисованном плане красным кружком отмечается предмет, под который залетела пчела. Ребенок должен по этому указанию отыскать ее в игрушечной комнате. Игру можно повторять несколько раз: пчела каждый раз будет залетать под, или на разные предметы. Перед началом игры не забудьте сориентировать план, т. е. расположить окно и дверь на плане и в комнате с одной стороны от ребенка (комната-образец при этом находится за планом).

В дальнейшем задание можно усложнить. Положите план рядом с комнаткой «вверх ногами» и введите в качестве условия игры запрет его переворачивать. Теперь ребенку, чтобы решить задачу, придется переворачивать план в уме и это придаст его пространственным представлениям гибкость.

### Игра «Покажи одинаковые предметы»

Цель: Развивать мышление и воображение.

Оборудование: 15 разных предметов или картинок. Например, это могут быть чашка, тарелка, хлеб, сушка, сахар, полотенце, вилка, ложка, носовой платок, кухонная дощечка, скалка, гвоздь, крючок, ключ, карандаш.

Ход игры: Предложите детям среди этих различных предметов найти: металлические (дети отбирают, а вы комментируете и исправляете ответы детей, затем складываете предметы на место), съедобные, тяжелые, мягкие, белые, круглые, длинные, деревянные, маленькие (т. е. такие, которые можно сложить в заранее приготовленную коробочку), прямоугольные, предметы, которые можно повесить на нитку и т. д.

## Мой город, моя страна

Игра: «СПОРТСМЕНЫ СТРОЯТСЯ»

Цель: Формировать умение сравнивать предметы по высоте. Закреплять умение соотносить цифру с количеством.

Материал: Для этой игры нужны 10 картонных полосок одинаковой ширины, различающихся по длине на 2 см (от 2 до 20 см). Ребенку нужно расставить спортсменов по росту — от самого маленького до самого высокого.

Учите малыша действовать последовательно: выбирать сначала самую маленькую полоску, затем—самую маленькую из оставшихся и т. д. При затруднениях предложите спортсменам помериться, кто выше. Пусть спортсмены перепутают свои места - вы увидите, что ребенку нелегко будет восстановить правильный порядок.

2 вариант: карточки с цифрами лежат на столе лицом вниз. Дети берут наугад одну из карточек и должны построить столько же спортсменов

### Игра «Какая сегодня (вчера, завтра) погода в городе».

Цель: Продолжать учить детей различать понятия «вчера», «сегодня», «завтра».

Ход занятия: Прежде всего расскажите детям, что с помощью простого рисунка можно обозначать, что угодно, в том числе и погоду. Объясните, что такие рисунки используются для доставления специальных карт погоды, которые вывешиваются в портах -для экипажей кораблей, уходящих в плаванье, и в аэропортах -для летчиков, ведущих самолеты, и пассажиров. Затем предложите детям придумать, как можно обозначить ясный солнечный день; пасмурный день, когда все небо в тучах; дождливый день; сильный снегопад; ветреный день; легкое волнение на море, шторм и т. д. Предоставьте ребенку возможность сначала самому выполнить задание. Если у него не будет получаться, подберите отдельные картинки или сделайте небольшие рисунки с изображением солнца, тучи, дождя, снежинки, волны, склоненного ветром деревца. Все рисунки должны быть очень простыми и легко узнаваемыми. Когда рисунки будут готовы, поиграйте в бюро прогнозов погоды. Вы будете давать сведения о погоде, а дети - сообщат их жителям города (куклам), используя рисунки с условными обозначениями.

Игру можно усложнить: изобразить 2—3 значка на одной карточке (солнце и ветер; дождь, снег и тучи и т. д.).

### Математическая игра «Волшебные фигуры».

Микки-Маус предлагает детям пофантазировать, придумать, какие деревья, сказочные животные, машины могут быть в нашей стране.

Показывает, что придумал он сам. Дети составляют различные силуэты из геометрических фигур, называют используемые фигуры. Взрослый привлекает детей к оценке, отличает разнообразие силуэтов, выделяет наиболее удачные.



# Транспорт

## Игра «Поезд»

Цель: Формировать умение находить в окружающей обстановке один и много предметов.

В разных местах группы расставлены картинки на темы: «Зоопарк», «Посуда», «Игрушки». Дети берутся друг за друга, образуя поезд.

- Сколько в поезде паровозов? (Один)

- Сколько вагонов? (Много)

Поехал поезд. Подъехали к зоопарку. Какие звери живут в зоопарке? Сколько их? (Один мишка, один лев, много обезьян). Следующая остановка возле посуды. Дети рассказывают, какая посуда, по скольку каких предметов: «Много тарелок, много чашек, одна кастрюля и т. д.» аналогично игра продолжается возле остановки «Игрушки»

## Игра «Чем похожи, чем отличаются».

Цель: Учить сравнивать по количеству элементов.

Оборудование: Карточки с нарисованными поездами, цветные карандаши.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям посмотреть на каждый «поезд». Если у него больше пяти вагонов, раскрасить в оранжевый цвет. Если меньше пяти вагонов – в голубой.

## Игра «ЗАПОМНИ КАРТИНКИ»

Цель: Формировать представление об образовании последующего числа путем прибавления единицы. Закреплять счетные умения.

Ход игры: Для этой игры надо заранее приготовить 10 картинок с изображением транспорта. На каждой картинке должен быть изображен один предмет. Игру можно провести как соревнование между несколькими детьми или посоревноваться самому с ребенком, кто больше запомнит картинок. Играющие рассматривают картинки 2 -3 минуты, потом картинки убираются, дети называют те картинки, которые они запомнили по очереди по одной картинке, воспитатель выкладывает их на стол. Считают, сколько картинок стало. Выигрывает тот, кто последним вспомнит картинку, еще не названную другими.

Игра «Гаражи». Дети изображают машины, каждая имеет свой «номер» — круг, квадрат, прямоугольник или треугольник. В разных концах группы расположены

гаражи, также обозначенные кругом, прямоугольником, квадратом или треугольником большего, чем у детей, размера. Машины могут заезжать только в свой гараж, т. е. в тот, который соответствует номеру машины. Итак, правила игры может хорошо соблюдать только тот, кто умеет различать геометрические фигуры.

Дети, держа свои номера машин перед собой, как руль, ездят по комнате. По сигналу воспитателя все въезжают в свои гаражи. Педагог проверяет, правильно ли нашла каждая машина свой гараж. При повторении игры можно незаметно поменять гаражи местами: это заставляет водителей быть еще внимательнее.

Все подобные игры ценны тем, что перед детьми стоит лишь игровая задача, а то, что при этом усваивается тот или иной программный материал, знает только воспитатель, организующий занятие.

Рекомендуется на занятиях сравнить квадрат с прямоугольником и треугольником, квадрат с кругом, определив, чем эти фигуры отличаются друг от друга: у квадрата и треугольника есть углы, а у круга их нет.

Можно предложить детям раскладывать фигуры, разные по величине, в возрастающем и убывающем порядке (рис. 11).

Дошкольников знакомят также с геометрическими телами: кубом и шаром. Знакомство с ними своевременно, так как дети часто используют их в играх, слышат названия от воспитателя. На занятии надо лишь уточнить названия этих геометрических тел, помочь детям выделить их отличительные признаки. При этом нужно стараться построить занятие таким образом, чтобы признаки эти стали значимы

## Профессии

Игра: «ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ!»

Цель: Развивать внимания.

Для начала поставьте на стол 3—4 картинки с разными профессиями (врач, воспитатель, повар, продавец), дайте ребенку рассмотреть их 1—2 минуты, спросите сколько картинок? Затем попросите его отвернуться и уберите одну из картинок. Когда дети повернутся, спросите их, что изменилось. Игру можно усложнить: увеличить количество картинок до 5—7, не убирать ни одной картинки, а поменять 2 из них местами и т. п. Можно превратить эту игру в соревнование, задавая друг другу задачки по очереди.

Игра: «Рисунок и постройка»

Цель: Это конструктивная игра, развивающая пространственное мышление и воображение. В этой игре ребенок должен научиться соотносить плоскостной рисунок-схему с объемной постройкой, выполненной из деталей строительного набора.

**Оборудование:** Небольшой настольный набор, в котором есть все основные объемные геометрические тела: кубы, призмы- параллелепипеды, конусы, цилиндры. Главное, чтобы размеры деталей позволяли заменять одну фигуру другой или двумя- тремя другими (чтобы куб можно было составить из 2 призм или 2 полукубов, а параллелепипед из 2 кубов и т. д.).

Для игры вам потребуются рисунки-чертежи 2 видов, такие, где на одном был бы изображен только общий контур постройки, а на другом тот же контур детализирован так, чтобы стало понятно, из каких строительных деталей можно ее построить. Это изображение домика.

**Ход игры:** Расскажите ребенку, что прежде, чем строители приступают к своей работе, архитектор-проектировщик делает рисунок-чертеж, по которому потом строятся жилые дома, театры, детские сады и т. д. Такими чертежами пользуются и на заводах, где строят самолеты, машины, корабли. Их тоже сначала рисуют, вернее вычерчивают на бумаге, чтобы знать, из чего и как их строить.

Предложите ребенку поиграть в проектировщика и строителя. Сначала дайте ему те детали, из которых можно построить основной домик. Потом покажите контурное изображение, сделанное на отдельном листе, и скажите, что такой домик можно построить по-разному, после чего покажите изображения 3 вариантов домика и попросите построить такие же домики. Если это вызовет трудности, рассмотрите вместе те детали, из которых нужно собрать домики, и чертежи, разложите их соответственно каждому варианту или постройте дома сами и объясните ребенку, какой дом по какому чертежу сделан. Пусть малыш постройт один из домов, а в пустом контуре прочертит линиями, из каких деталей состоит этот дом. Можно предложить ребенку начертить другие варианты дома, однако общий контур в начале игры должен рисовать взрослый.

После того как дома будут освоены, можно переходить к другим постройкам, используя сначала только готовые рисунки-чертежи. Когда построение по готовому чертежу не будет вызывать затруднений, переходите к более сложному.

### **Игра: «ТРУДНЫЕ ВИРАЖИ»**

**Цель:** Игра для развития точности движений. Она будет первым шагом в подготовки детской руки к овладению письмом.

**Материал:** Игра начинается с того, что вы рисуете дорожки разной формы, в одном конце каждой машину, а в другом дом.

**Ход игры:** Говорите ребенку: «Ты водитель и тебе надо провести свою машину к дому. Дорога, по которой ты поедешь, не простая. Поэтому будь внимательным и осторожным». Ребенок должен карандашом, не отрывая руки, «проехать» по изгибам

ваших дорожек. Начинать лучше с относительно простых, «некрутых» дорожек. Напоминайте малышу, что нельзя отрывать карандаш от бумаги и вылезать за пределы дорожки. В дальнейшем, когда он освоится с такой игрой, можно сужать дорожки или менять ритм их изгибов.

организованная игра «Магазин» поможет это сделать.

Цель. Учить соизмерять предметы (примеривать), понимать слова «велико», «мало»; учить употреблять в речи слова «примерить», «померить». Показать необходимость измерения.

Материал. Предметы одежды разных размеров: кофты, шапки, варежки, обувь.

Ход занятия. По желанию детей выбирают продавца, кассира, контролера, остальные — покупатели. Увлечшись сюжетом игры, дети могут забыть о том, что нужно примерить свои покупки в магазине. (Педагог умышленно не напоминает.)

Когда все вещи будут распроданы, педагог предлагает покупателям примерить покупки. Примеряя, многие увидят, что вещи не годятся. Воспитатель выясняет, велика или мала вещь, что надо было сделать в магазине, чтобы купить нужную вещь. Важно добиться ответа детей: «Прежде чем покупать вещь, ее надо примерить».

Чтобы величина стала для детей значимым признаком, нужно организовать занятие, на котором правильная оценка величины предметов оказалась бы необходимым условием продолжения интересной игровой или практической деятельности.

## НОВЫЙ ГОД

### Игра «День – ночь»

Цель: закрепить счетные умения и знание цифр 1-5, развивать внимание и память.

Дети садятся за столы. На столе размещены картинки «Новогодние ёлки». На ёлках размещены шарики. Дети их пересчитывают и подбирают подходящие цифры.

Затем воспитатель просит детей закрыть глаза – «ночь», а сам нарушает соответствие между количеством и цифрой (например, меняет цифры местами или убирает из какой-либо группы предметов, оставляя цифру без изменения и т. д.)

Дети открывают глаза – «день». Заметив ошибку, они должны исправить ее двумя способами: или изменить количество предметов, чтобы оно соответствовало цифре, или изменить цифру.

### Игра: «Цветные дома»

Цель: Сравнение предметов по свойствам.

Ход игры: Предложите детям построить дома для любимых игрушек и украсить их к новому году - например, желтый домик для зайчика и зеленый для мишки. Пусть домами будут стулья, а цветными их сделаете вы с детьми, складывая на них

вещи, предметы задуманного цвета. Затеите соревнование, кто найдет больше предметов своего цвета: один ребенок будет искать желтые, а другой – зеленые. Крупные вещи, которые нельзя принести и положить на стул, разрешается просто называть. В следующий раз поиграйте уже с новыми цветами.

## Я вырасту здоровым

### Игра «ДЕЛАЕМ ЗАРЯДКУ»

Цель: закрепить знание цифр, учить ребенка пользоваться рисунком-схемой.

Ход игры: Приготовьте несколько карт (20X 30 см) со схематическим рисунком человечка на каждой из них и цифрой – номером упражнения. На каждой карте человек делает какое-нибудь упражнение.

Перед началом игры покажите детям одну из карт и выясните, понимают ли они ее: правильно ли делают упражнение, которое изображено на карте. Так разберите с ними все карты.

Затем предложите ребенку делать зарядку по правилам: выполнять упражнение по порядку, которое показано на карте цифрой. Если играют несколько детей, можно провести соревнование: кто неправильно делает упражнение, выбывает из игры. Новые карты нарисуйте вместе с детьми. Цифры на картах можно менять.

### Игра «Что изменилось?».

Микки-Маусу нравится эта игра, и он охотно в нее играет. Он хочет, чтобы дети потренировали свою память, внимание.

Дети запоминают 6-7 предметов, расположенных на столе. После произведенных изменений они определяют новое расположение предметов, изменения в количестве, как изменилось положение и количество предметов.

## Животные жарких стран

### Игра: «Чудесный МЕШОЧЕК»

Цель: учить узнавать предметы на ощупь, сравнивать зрительные и осязательные впечатления. Закреплять счетные умения.

Материал: два комплекта одинаковых предметов— мелких игрушек животных.

Ход игры: Положите один набор в мешочек (из плотной ткани), затянутый резинкой. Задача играющего- на ощупь отыскать в мешочке фигурку, показанную ведущим. Меняйтесь с ребенком ролями -будьте по очереди то играющим, то ведущим.

Другой вариант игры — второй набор предметов нарисован на бумаге.

Третий вариант- ведущий просто называет предмет, который нужно найти: «Найди тигренка», «Найди двух слонят» и т. п.

## Животный мир Прибайкалья

### Игра «Что изменилось?»

Цель: развивать наблюдательность, внимание, зрительную память.

Воспитатель ставит на стол домик (дерево) и на разном расстоянии от него – лису и волка.

- Кто ближе к домику? Кто дальше?

Затем дети закрывают глаза, воспитатель переставляет игрушки. Дети должны рассказать о том, что изменилось.

### Игра: «ЗООПАРК»

Цель: Помочь ребенку разобраться в том, что величина — понятие относительное.

Материал: Силуэты зверей: медведя, волка, зайца, слона, ежика. Лист бумаги, ножницы.

Ход игры: Вначале в зоопарке будут жить 3 зверя, например: медведь, волк и заяц. Их силуэты соответствующих размеров положите перед ребенком. Выясните с ним, кто из этих зверей самый большой, кто средней величины и кто самый маленький. Затем предложите малышу для обитателей зоопарка вырезать из бумаги клетки — квадраты подходящей величины. Пусть ребенок посадит зверей в клетки — наклеит силуэты на вырезанные квадраты. Вдруг появляется слон. Ребенку надо сделать клетку и для него. Новая клетка, конечно же, будет самой большой. Затем приходит самый маленький зверь- ежик. Для него тоже потребуется клетка, которая будет самой маленькой из тех, что имеются в зоопарке. Обязательно обсудите с ребенком, как изменилось соотношение величин: раньше больше всех зверей был медведь, а теперь слон; меньше всех был заяц, а теперь - еж.

### Игра «РЫБА, ПТИЦА. ЗВЕРЬ»

Цель: закрепить порядковый счет. Развивать речь, внимание.

Лучше, если в этой игре участвуют несколько человек. Ведущий (сначала это должен быть взрослый) указывает по очереди на каждого игрока и произносит: «Рыба, птица, зверь, рыба, птица...» Тот игрок, на котором остановилась считалка, должен быстро (пока ведущий считает до трех) найти картинку с нужным объектом, в данном случае, птицу и показать ведущему. Если ответ правильный, ведущий

продолжает игру. Если ответ неверный (задержка ответа также считается нарушением), то ребенок выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока один игрок не наберет нужное количество карточек (например, 6).

Эту игру можно проводить в разных вариантах, когда дети называют и показывают, например, цветок, дерево и фрукт и т. п.

### Игра «Кто в домике живет»

Цель: Развивать у детей понимание символических обозначений конкретных объектов, пользуясь шифром при выполнении задания.

Оборудование: Карточки с рисунками животных, квадраты с изображенными на них значками.

Подберите 10—15 повторяющихся картинок с животными. Накройте каждую из них бумажным квадратиком —домиком. На каждом из этих квадратиков должен быть нарисован какой-либо значок. Для этого предварительно зашифруйте каждое из животных каким-либо значком. Например: волк это прямоугольник, медведь квадрат, птичка—треугольник, бабочка—3 точки, жук— волнистая линия, белка - крестик и т. д.

Возьмите полоску бумаги и расположите на ней друг под другом дубликаты своих картинок и соответствующие им значки. Это будет шифр, который поможет ребенку угадать, кто в домиках живет. Ребенок, глядя на полоску-шифр, должен отгадать, какая картинка находится под тем или иным домиком и сказать, кто в домике живет. После ответа предложите ему отодвинуть в сторону квадратик и проверить, не ошибся ли он.

При повторной игре полезно по-другому соединять значки и картинки.

### Игра «Зверюшки на дорожках».

Кто скорее и без ошибок накроет все значки с картинками? Дети проверяют друг у друга правильность выполнения заданий. Тот, кто разложил картинки верно, получает награду - фишку, а самый быстрый - 2 фишки. Затем игра повторяется.

### Математическая игра «Найди, каких игрушек поровну».

Посмотрите, какие лесные дары нам принесла белочка (грибочки, шишки).

Сколько грибов? Сколько шишек? Чего больше? Чего меньше? Белочка съела один грибочек. Сколько стало? (поровну).

# Природная лаборатория

## Игра: «Разрезные картинки»

Попробуйте нарисовать крупный и яркий предмет или несложный сюжет (качество рисунка несущественно), затем разрежьте изображение на несколько частей— и пусть ребенок складывает картинку. Один и тот же рисунок можно разрезать по-разному. Например, чайник, который по вашей просьбе малыш «склеит», будет еще несколько раз «падать» и «разбиваться» на разные осколки. В одном случае картинка будет разрезана по прямой или по диагонали, в другом — соответственно членению предмета (корпус, крышка, носик, ручка), в третьем осколки будут сложной неправильной формы.

## Игра «Разноцветная вода»

Цель: Окрашивание воды поможет ребенку понять, что цвет имеет промежуточные оттенки, также закономерности смешения цветов. Сочетание красной и желтой краски даст оранжевую воду, желтой и синей — зеленую, синей и красной — фиолетовую.

Ход игры: Предложите детям покрасить воду, налитую в прозрачные стаканчики. Им будет интересно получить разные оттенки одного и того же цвета. В одну баночку они добавят много синей краски - получится темно-синяя вода, в другую — меньше, вода получится светлее. Можно сделать и три оттенка одного цвета разной светлоты, а если очень постараться — то и еще больше. Покажите детям изображение радуги из цветов (исключая голубой)| и объясните «волшебные свойства» красок: из основных цветов (красный, желтый, синий) получаются промежуточные, лежащие между основными. Заморозьте покрашенную детьми воду, а потом рассмотрите вместе с ними разноцветные льдинки и вспомните, как получились такие цвета. Если на дворе зима, можно выложить узор из цветных льдинок. Хорошо, если вы с детьми составите узор цветов, размещая «волшебные» льдинки по порядку - как в радуге.

## МАСТЕРСКАЯ ФОРМ

Устроить эту мастерскую совсем несложно. Потребуются спички с отрезанными головками (или счетные палочки), куски гибкой медной проволоки (или толстые шерстяные нитки) и геометрические фигуры-образцы. Прямолинейные фигуры, такие, как квадрат, прямоугольник, треугольник, ребенок сможет выкладывать из палочек, а округлые, такие, как круг и овал, делать из проволоки. Когда малыш научится мастерить каждую из форм, начните знакомить его с их вариантами. Пусть образцами теперь будут узкий и широкий прямоугольники, треугольники с разной величиной углов и т. п. Делая образцы, заранее убедитесь в возможности



изготовления таких фигур из материала, которым располагает ребенок. Вот какие простые фигуры может выложить ребенок;



игру-соревнование «Прокати в ворота».

Вызывают двух детей, по желанию. Одному дают куб, а другому - шар. Задание: прокатить свой предмет в заранее подготовленные ворота. Конечно, тот, у кого шар, выигрывает, так как шар легко прокатывается в ворота. Тот, у кого куб, тоже пытается катить его (хочется выполнить задачу), но безрезультатно. Вся группа «болеет» за своих товарищей.

Новой паре соревнующихся воспитатель предлагает выбрать, кто какой предмет хочет катить. Обычно вызвавшиеся дети наперегонки бегут, чтобы захватить шар. Вот здесь и настает момент спросить, почему они хотят катить именно его. В этом случае дети самостоятельно выделяют те отличительные признаки, которые характерны для куба и шара.

## Международный женский день

Игра: ЛОТО «ЦВЕТ И ФОРМА»

В эту игру вы можете поиграть как с одним, так и с несколькими (но не более 6) детьми. Потребуется 30 вырезанных геометрических фигур: круги, квадраты, треугольники, прямоугольники, овалы красного, оранжевого, желтого, зеленого, синего и фиолетового цветов. Эти фигуры для взрослого — ведущего. А у ребенка будут карты с уменьшенными изображениями тех же фигур (по 5 фигур разного цвета на каждой карте). У ребенка может быть, в зависимости от его возможностей и от числа игроков, от 1 до 3 таких карт.

Игру проводят в нескольких вариантах. В одном из них ведущий показывает по одной фигуре, а ребенок, найдя у себя фигуру того же цвета и формы, отзывается, берет ее и накрывает ею свою фигуру. В другом варианте от малыша требуется предварительно назвать фигуру, например: «Это красный квадрат, у меня такой есть». И наконец, в третьем варианте взрослый фигуру не показывает, а только называет ее цвет и форму. Если у ребенка есть такая фигура, он отзывается и получает ее. Тот, кто закроет все фигуры на своих картах, будет победителем. Ему дают карточку с нарисованной ниточкой, и он собирает из своих геометрических фигур бусы для мамы.

# Народная культура и традиции

## Игра: «ОБЕД ДЛЯ МАТРЕШЕК»

Цель: Формировать умение сравнивать предметы по высоте. Развивать мыслительные операции, память, самостоятельность.

Материал: набор матрешек-вкладышей, колечки от пирамидки, палочки разной длины.

Ход игры: По росту нужно выстроить матрешек. Вот одна из них, самая шаловливая, убежала и теперь не может найти свое место. Пусть малыш поможет ей. а потом покормит матрешек. Для этого понадобятся мисочки разных размеров, кубы вкладыши или колечки от пирамидки по числу матрешек они будут изображать тарелки. Обязательное условие игры: каждая матрешка должна получить подходящую ей по размеру тарелку. Чем больше матрешка, тем большая тарелка ей нужна. Можно включить в игру и ложки палочки разной длины. А каким будет меню матрешек в этот день, пусть придумает сам ребенок. И что с ними случится после обеда — тоже дело его фантазии.

## Игры «Шкатулка со сказками»

Цель: Развивать мышление и воображение . закреплять порядковый и количественный счет.

Оборудование: Вырезать из бумаги несколько (8 10) кружков разных цветов и сложить их в коробочку, а коробочку прикрыть платком. Шкатулка со сказками готова.

Ход игры: Предложите ребенку сочинять вместе с вами сказку. Тот, кто начинает, вытаскивает из шкатулки цветной кружок. Надо придумать, кто это или что это будет в сказке. Например, если ребенок вытащил зеленый кружок, то можно предложить рассказать сказку про кузнечика, про зеленый лист, про огурчик и т. и.

После того как первый играющий сказал 2—3 предложения, следующий вытаскивает другой кружок, говорит, кто это или что это такое, и продолжает сказку. Затем кружок вытаскивает следующий играющий и т. д. После того как будет рассказана одна сказка, все кружки собираются, считаются и можно рассказывать следующую. Важно, чтобы каждый раз получилась законченная история и чтобы ребенок про один и тот же кружок в разных ситуациях придумывал разные варианты ответов.

# Серебристое богатство Байкала

Игра «Угадай чего больше».

Цель: Упражнять в счете.

Оборудование: Лист бумаги с нарисованными на нем 2 группами значков, расположенных попарно (в каждой паре по одному значку из каждой группы), например кружок — крестик, кружок -крестик, кружок.

Ход игры: Объясните, что кружки—это как будто лодки, а крестики — как будто рыбаки. Чего больше, лодок или рыбаков? Всем ли рыбакам хватает лодок? После ответов на эти вопросы можно предложить ребенку отобрать из набора столько лодок к рыбакам, сколько нарисовано кружков и крестиков.

Игра «Составь картинку».

Возле двери в Волшебную Страну Микки-Маус нашел мешок с конвертами. В конвертах - разрезанные на части картинки. Он попытался их собрать, но не смог. А ему очень хочется узнать, что это за картинки. Микки-Маус просит детей помочь ему. Каждый ребенок получит по 4 картинки, разрезанные на 5 частей разными способами, при этом одно и то же изображение у каждого ребенка разрезано по-разному. Требуется как можно быстрее составить целые картинки. Побеждает тот, кто соберет все картинки первым.

Математическая игра «Учимся сравнивать».

Обратить внимание детей на красоту рыбок. Показать разных рыбок, попросить сравнить их.

## День победы

Игра «Найди свою фигуру».

Воспитатель делает из картона ящик, в котором прорезаны отверстия треугольной, круглой, квадратной формы. Цель занятия — научить детей различать и правильно называть геометрические фигуры.

Педагог делит детей на две группы: у одних — геометрические фигуры, подобранные соответственно прорезам на ящике; у других - конверты с изображением круга, треугольника, квадрата. Игра заключается в том, что одни дети опускают в ящик геометрические фигуры (каждую в соответствующую прорезь), а другие должны выбрать их из ящика, ориентируясь по изображениям на своих конвертах.

В такой игре обязательно возникает познавательное общение детей, благодаря чему появляется речевая активность играющих. Например, ребенку всегда важно не только то, правильно ли он нашел свою фигуру, но и то, правильно ли нашел фигуру его товарищ. При этом дети очень хорошо видят ошибки друг друга: «Что ты

берешь? У тебя же треугольник!» или «Это, это бери! Видишь: здесь квадрат и вот квадрат».

Группы детей в этой игре рекомендуется менять местами.

Для закрепления навыков можно использовать дидактические игры типа «Куда бросим мяч?», «Что изменилось?», «Угадай, что где находится» и т. д. В игре «Куда бросим мяч?» дети встают в круг. Воспитатель дает задания: «Брось мяч тому, кто стоит перед тобой», «Брось мяч тому, кто стоит слева от тебя». Игру «Что изменилось?» можно провести за столом. Водящий ребенок должен сказать, кто сидит впереди него, кто — слева, кто — справа. Затем он закрывает глаза, а дети меняются местами. Открыв глаза, водящий определяет, что изменилось. Например: «Маша сидела сзади, а теперь сидит слева. Вова сидел слева, а теперь впереди меня».

## Растительный мир Прибайкалья

### «Сравнение предметов»

Цель занятия: учить сравнивать две группы предметов путем наложения и приложения, находить одинаковые, уметь ориентироваться в пространстве.

2. Игровое упражнение «Кто назовет как можно больше признаков отличия?».

2. Учить сравнивать, находить характерные признаки предметов.

В лесу растет много деревьев, они очень похожи друг на друга. Похожи ли деревья на этих 2-х картинках? А чем они отличаются? {Воспитатель показывает детям картинки деревьев с 4-5 отличиями). Можно предложить сравнить цветы, лесные полянки...

### Игра «Сложи узор».

Развивать воображение.

Материал: 2-3 пары картинок, отличающихся 4-5 признаками; игра сложи узор»; «Хрестоматия для маленьких».

Содержание:

В лесу на поляне лежит узор. Воспитатель просит детей вспомнить, из чего можно сделать такой же, подводит детей к мысли о том, что можно использовать кубики игры «Сложи узор». Предлагает вспомнить, какие узоры они уже выкладывали, просит придумать интересный, оригинальный узор из 9 кубиков. Воспитатель тоже участвует в игре, при этом допускает ошибку в виде неправильно повернутого кубика или подобранного цвета. Дети находят и исправляют ошибки.

### Игровое упражнение «Подбери картинки»

Развитие наблюдательности, умения решать логические задачи.

Материал:

Картинки на поиск лишнего предмета (или наборы предмет-картинок-карточек),

Ходил, ходил Ваня по лесу, и под одним пенечком вместо грибочка нашел картинки. Эти картинки непростые, в них можно поиграть. Воспитатель показывает детям набор картинок. Например, на трех из них нарисованы цветы, а на четвертой - ленточка. Он спрашивает детей, правильно ли он отобрал картинки, нет ли среди них лишней?

Дети берут картинки и исправляют ошибки. Воспитатель помогает ребенку выделить признак, по которому изображенные предметы могут

быть объединены. По окончании анализа детям предлагается по-своему объединить картинки. При этом основные группировки могут меняться: цветы, форма, величина.

### Игра «Сложи узор».

Учить составлять узор путем комбинирования цвета и формы.

Материал:

игра «Сложи узор».

Содержание:

Воспитатель спрашивает у детей: «Где можно спрятаться в лесу? После ответов предлагает построить палатку. Для строительства используется 9 кубиков игры «Сложи узор».

После рассмотрения образцов (серия 5), договариваются, что будут составлять палатку красного цвета.

Те дети, которые успешно справляются, могут составить узоры для украшения палатки по собственному замыслу.

Лесовичок предлагает поиграть в математическую игру «Что бывает широкое, высокое, низкое, длинное, узкое?»

Воспитатель называет одно слово, а дети перечисляют, какие предметы можно назвать этим одним словом. В руках воспитателя камешек.

Она дает его тому ребенку, который должен отвечать.

- Длинный, - говорит воспитатель и дает камешек рядом сидящему.
- Дорога, - отвечает тот и передает камешек соседу.
- Платье, веревка, день, шуба, - вспоминают дети.
- Широкий, - предлагает воспитатель новое слово и игра продолжается. Тех детей, которые назвали больше слов, воспитатель хвалит.

Уточнить представление детей о величине предметов, учить находить сходство предметов по признаку величины.

### Математическая игра «Какой предмет?»

Уточнять представление детей о величине предметов, учить классифицировать предметы по определенному признаку (величина, цвет, форма); развивать быстроту мышления.

Дети садятся в кружок. Воспитатель говорит:

- Дети, предметы, которые нас окружают, бывают разной величины: большие, маленькие, длинные, короткие, низкие, высокие, широкие.

Сейчас я буду называть одно слово, а вы будете перечислять, какие предметы можно назвать одним словом,

В руках у воспитателя камешек. Он дает его тому ребенку, который должен отвечать.

- Длинный, - говорит воспитатель и передает камешек соседу.

- Платье, веревка, день, шуба, - вспоминают дети.

- Широкий, - предлагает воспитатель следующее слово.

Дети называют: дорога, улица, речка, лента и др.

Так же проводится игра с целью совершенствования умения детей классифицировать предметы по цвету, форме.

Тех детей, которые назвали большее количество слов, воспитатель хвалит.

Игра «Составь картинку».

Микки-Маус не знает, какая она - Волшебная Страна. А что если дети немного пофантазируют и придумают деревья, дома, жителей этой

страны? Но все должно быть необычным, ведь страна эта - сказочная... Воспитатель предлагает детям выбрать для себя наборы геометрических фигур и составить картинку (домик, зверушку, человека, орнамент, узор, абстрактную фигуру) только из одинаковых фигур - треугольников, квадратов, кругов и т. д.

После выполнения задания каждый ребенок может рассказать, что или кого он придумал, как назвал, какие фигуры использовал и сколько.

## Весна

Математическая игра «Когда это бывает?».

1. Воспитатель спрашивает детей, знают ли они, когда собирают овощи, фрукты, когда бывает много желтых листьев. Ответы детей показывают, в какой мере они соотносят те или иные явления и труд человека с временем года. «А сейчас мы поиграем, я буду называть время года, а вы будете отвечать, что бывает в это время и что делают люди». Например, я скажу и положу камешек Вове, Вова быстро вспомнит и скажет, что бывает весной, например, весной тает снег. Передает камешек

другому, тот вспоминает еще что-нибудь о весне». Когда дети усвоят все правила, можно начинать игру. Если кто-то не может ответить, воспитатель помогает ему вопросами.

