

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад № 43 «Лесная сказка»

**СОГЛАСОВАНО**

решением Управляющего совета  
МБДОУ №43 «Лесная сказка»  
протокол №3 от 01.03.2024г.

**УТВЕРЖДЕНО**

Заведующий МБДОУ №43 «Лесная сказка»  
Т.И.Крутякова  
приказ от 13.03.2024  
№ДС43-11-19/4

**ПРИНЯТО**

решением педагогического совета  
МБДОУ №43 «Лесная сказка»  
протокол №3 от 13.03.2024г.

**Подписано электронной подписью**

Сертификат:

317199890B6E29DB9A2C94F476B6F888

Владелец:

Крутякова Татьяна Ивановна

Действителен: 10.03.2023 с по 02.06.2024

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА  
ЕСТЕСТВЕННОНАУЧНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ  
«ЛОГИКА ДЛЯ МАЛЫШЕЙ»**

Срок реализации программы: 1 год  
Возраст обучающихся: 5-6 лет

Автор-составитель:  
педагог дополнительного образования  
Корепанова Татьяна Анатольевна

г. Сургут, 2024г.

## СОДЕРЖАНИЕ

1	Паспорт дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы	4
2	Пояснительная записка	6
3	Содержание программы	8
4	Планируемые результаты	9
5	Комплекс организационно – педагогических условий	9
	Календарный учебный график	
	Условия реализации программы	
	Формы аттестации и контроля	
6	Комплексно – тематическое планирование	11
7	Список литературы	17
	Приложение 1. <i>Педагогический инструментарий оценки эффективности программы</i>	
	Приложение 2. <i>Игры с блоками Дьенеша</i>	
	Приложение 3. <i>Игры с палочками Кюизенера</i>	
	Приложение 4. <i>Подвижные игры</i>	
	Приложение 5. <i>Дидактические сказки</i>	

## АННОТАЦИЯ

Дополнительная общеобразовательная программа «Логика для малышей» естественнонаучной направленности направлена на логико - математическое развитие детей дошкольного возраста посредством развивающих игр нового поколения: палочек Кюизенера, логических блоков Дьенеша и др.

Программа рассчитана на детей старшего дошкольного возраста от 5 до 6 лет, срок реализации 1 год, объем - 74 часа.

Целью программы является развитие логического мышления, творческих и интеллектуальных способностей детей старшего дошкольного возраста посредством развивающих игр.

Вся образовательная деятельность программы построена в игровой форме с интересным содержанием, творческими, проблемно-поисковыми задачами. Это позволяет добиваться результативности в развитии логических процессов мышления независимо от исходного уровня развития ребенка и способствует дальнейшему успешному овладению детьми основами математики и информатики.

Программа допускает дополнение и расширение содержания новыми темами и играми в зависимости от интересов и подготовки дошкольников.

## ПАСПОРТ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ (ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ) ПРОГРАММЫ

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад №43 «Лесная сказка»

Название программы	«Логика для малышей»
Направленность программы	Естественнонаучная
Уровень освоения программы	Стартовый
Ф.И.О. автора (составителя) программы	Педагог дополнительного образования Корепанова Татьяна Анатольевна
Год разработки	2024 г.
Где, когда и кем утверждена дополнительная общеобразовательная программа	Заседание педагогического совета от 13.03.2024 (приказ от 13.03.2024 №ДС43-11-19/4)
Информация о наличии рецензии	
Цель	Развитие логического мышления, творческих и интеллектуальных способностей детей старшего дошкольного возраста посредством развивающих игр.
Задачи	<i>Обучающие:</i> 1. Обучать детей основным логическим операциям: анализу, синтезу, сравнению, отрицанию, классификации, систематизации, ограничению, обобщению, умозаключениям. 2. Учить детей ориентироваться в пространстве. <i>Развивающие:</i> 1. Развивать у детей высшие психические функции, умение рассуждать, доказывать, устанавливать причинно-следственные связи. <i>Воспитательные:</i> 1. Воспитывать у детей потребность к познавательной деятельности. 2. Воспитывать стремление к преодолению трудностей, уверенность в себе, желания прийти на помощь сверстнику.
Планируемые результаты освоения программы	<i>Дети должны знать:</i> – принципы построения закономерностей, свойства чисел, предметов, явлений, слов; – принципы строения ребусов, кроссвордов, чайнвордов, лабиринтов; – названия геометрических фигур и их свойства; – принцип программирования и составления алгоритма действий. <i>Дети должны уметь:</i> – определять закономерности и выполнять задание по данной закономерности, классифицировать и группировать предметы, сравнивать, находить общее и частное свойства,

	<p>обобщать и абстрагировать, анализировать и оценивать свою деятельность;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- путем рассуждений решать логические, нестандартные задачи, выполнять творческо-поисковые, словесно-дидактические, числовые задания, находить ответ к математическим загадкам;</li> <li>- уметь ставить цель, планировать этапы работы, собственными усилиями добиться результата.</li> </ul>
Срок реализации программы	1 год
Количество часов в неделю / год	74 часа в год/ 2 раза в неделю
Возраст обучающихся	Дошкольный возраст 5 – 6 лет
Формы занятий	Подгрупповая (15-18 человек)
Методическое обеспечение	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Захарова Н. И. 312 Игруем с логическими блоками Дьенеша. Учебный курс для детей 6—7 лет. — СПб.: ООО «Издательство «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2019.</li> <li>2. Комарова, Л.Д. Как работать с палочками Кюизенера? Игры и упражнения по обучению математике детей 5 – 7 лет/ сост. Л.Д.Комарова - М: Изд. Гном и Д, 2012.</li> <li>3. Лелявина Н.О., Финкельштейн Б.Б. «Давайте вместе поиграем» Методические советы по использованию дидактических игр с блоками Дьенеша и логическими фигурами.-СПб: Издательство: Корвет, 2005.</li> <li>4. Носова, Е.А., Непомнящая, Р.Л. Логика и математика для дошкольников/ сост. Е.А. Носова, Р.Л. Непомнящая. Библиотека программы Детство - СПб Детство – Пресс, 2018.</li> <li>5. Новикова, В.П., Тихонова, Л.И. Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера. Для работы с детьми 3–7 лет / сост. В.П. Новикова, Л.И. Тихонова - М: Мозаика - Синтез, 2012.</li> <li>6. Новикова, В.П. Математика в детском саду. Конспекты занятий с детьми 6 – 7 лет/ сост. В.П. Новикова – М.Мозаика-Синтез, 2020.</li> </ol>
Условия реализации программы (оборудование, инвентарь, специальные помещения, ИКТ и др.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- блоками Дьенеша;</li> <li>- палочками Кюизенера;</li> <li>- наборы геометрических фигур;</li> <li>- интерактивная доска;</li> <li>- аудиоаппаратура.</li> </ul>

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа естественнонаучной направленности «Логика для малышей» разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

1. [Федеральный Закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»](#) (с изменениями).
2. [Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»](#).
3. [Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»](#).
4. [Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»](#).

Реализация дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы осуществляется за пределами Федеральных государственных образовательных стандартов и не предусматривает подготовку обучающихся к прохождению государственной итоговой аттестации по образовательным программам.

### **Актуальность программы**

Для успешного освоения программы школьного обучения ребенку необходимо не только много знать, но и последовательно и доказательно мыслить, догадываться, проявлять умственное напряжение, логически мыслить. Обучение развитию логического мышления имеет немаловажное значение для будущего школьника и очень актуально в наши дни. Овладевая любым способом запоминания, ребенок учится выделять цель и осуществлять для ее реализации определенную работу с материалом. Он начинает понимать необходимость повторять, сопоставлять, обобщать, группировать материал в целях запоминания. Обучение детей классификации способствует успешному овладению более сложным способом запоминания – смысловой группировкой, с которой дети встречаются в школе. Используя возможности развития логического мышления и памяти дошкольников можно более успешно готовить детей к решению тех задач, которые ставит перед нами школьное обучение. Развитие логического мышления включает в себя использование дидактических игр, смекалок, головоломок, решение различных логических игр и лабиринтов и вызывает у детей большой интерес. В этой деятельности у детей формируются важные качества личности: самостоятельность, находчивость, сообразительность, вырабатывается усидчивость, развиваются конструктивные умения. Дети учатся планировать свои действия, обдумывать их, догадываться в поиске результата, проявляя при этом творчество.

В старшем дошкольном возрасте у детей начинают проявляться элементы логического мышления, характерного для школьников и взрослых, которые необходимо развивать в выявлении наиболее оптимальных приёмов развития логического мышления. Игры логического содержания помогают воспитывать у детей познавательный интерес, способствовать к исследовательскому и творческому поиску, желание и умение учиться. Дидактические игры как один из наиболее естественных видов деятельности детей и способствует становлению и развитию интеллектуальных и творческих проявлений, самовыражению и самостоятельности. Развитие логического мышления у детей через дидактические игры имеет важное значение для успешности последующего школьного обучения, для правильного формирования личности школьника и в дальнейшем обучении помогут успешно овладеть основами математики и информатики.

**Направленность программы:** естественнонаучная.

**Уровень освоения программы:** стартовый.

**Отличительные особенности**

Учитывая природную любознательность дошкольника, в программе «Логика для малышей» предлагается развивать логическое мышление с помощью игр и игровых упражнений. Образовательная деятельность представляет собой комплекс, включающий в себя не только игры, упражнения и задания на развитие восприятия, внимания, памяти и мышления, но и упражнения для развития тонкой моторики рук, а также разнообразные коммуникативные игры. Коммуникативные игры помогают ребёнку адаптироваться в группе, научиться учитывать интересы и желания других детей, почувствовать себя равноправным членом коллектива. Образовательная деятельность проходит в форме увлекательной игры. Дети не устают от обучения, с удовольствием поглощают интересную информацию и не воспринимают науку, как нечто навязчивое и скучное.

**Адресат программы:** дети старшего дошкольного возраста 5 – 6 лет/ 15-18 человек в группе.

**Срок реализации программы:** 1 год.

**Объем программы:** 74 академических часа.

**Режим занятий:** занятия проводятся два раза в неделю, продолжительностью 25 минут.

**Формы обучения и виды занятий**

Форма обучения – очная.

Программа реализуется в совместной деятельности детей и взрослого.

Основная форма работы с детьми – подгрупповые (практические занятия).

**Цель программы:** развитие логического мышления, творческих и интеллектуальных способностей детей старшего дошкольного возраста посредством развивающих игр.

**Задачи программы:**

*Обучающие:*

1. Обучать детей основным логическим операциям: анализу, синтезу, сравнению, отрицанию, классификации, систематизации, ограничению, обобщению, умозаключениям.
2. Учить детей ориентироваться в пространстве.

*Развивающие:*

2. Развивать у детей высшие психические функции, умение рассуждать, доказывать, устанавливать причинно-следственные связи.

*Воспитательные:*

3. Воспитывать у детей потребность к познавательной деятельности.
4. Воспитывать стремление к преодолению трудностей, уверенность в себе, желания прийти на помощь сверстнику.

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование тематических блоков	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Волшебные блоки	35	2	33	текущий
2	Палочки Кюизенера	35	2	34	текущий
3	Итоговое занятие	1	-	1	итоговый
4	Диагностика	2	2	-	итоговый
	Итого:	<b>74</b>	<b>6</b>	<b>68</b>	

### Содержание учебно-тематического плана

#### **Тема: Волшебные блоки**

*Теория:* Использование логических блоков в играх с дошкольниками позволяет моделировать важные понятия не только математики, но и информатики: алгоритмы, кодирование информации, логические операции; строить высказывания с союзами "и", "или", частицей "не" и др. Подобные игры способствуют ускорению процесса развития у дошкольников простейших логических структур мышления и математических представлений. С помощью этих игр дети успешно овладевают в дальнейшем основами математики и информатики.

*Практика:* Комплект логических блоков дает возможность вести детей в их развитии от оперирования одним свойством предмета к оперированию двумя, тремя и четырьмя свойствами. В процессе разнообразных действий с блоками дети сначала осваивают умения выявлять и абстрагировать в предметах одно свойство (цвет, форму, размер, толщину, сравнивать, классифицировать и обобщать предметы по одному из этих свойств. Затем они овладевают умениями анализировать, сравнивать, классифицировать и обобщать предметы сразу по двум свойствам (цвету и форме, форме и размеру, размеру и толщине и т. д., несколько позже – по трем (цвету, форме и размеру; форме, размеру и толщине; цвету, размеру и толщине) и по четырем свойствам (*цвету, форме, размеру и толщине*).

#### **Тема: Палочки Кюизенера.**

*Теория:* Палочки Кюизенера выполняют роль наглядного материала, который заставляет работать детскую логику и вырабатывать навыки счета, измерений. А научившись понимать все это, у ребенка закладывается прочная основа для дальнейших математических достижений.

Занятия с палочками Кюизенера ускоряют процесс интеллектуально-творческого развития, помогают учиться фантазировать, тренируют память и наконец, развивают мелкую моторику пальцев.

*Практика:* Счетные палочки Кюизенера являются многофункциональным математическим пособием, которое позволяет "через руки" ребенка формировать понятие числовой последовательности, состава числа, отношений «больше – меньше», «право – лево», «между», «длиннее», «выше» и многое другое.



## ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

*Дети должны знать:*

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

*Дети должны уметь:*

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

## КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО – ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

### Календарный учебный график

Реализация дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Логика для малышей»							
стартовый уровень							
1 полугодие			2 полугодие			Итого	
Период	Кол-во недель	Кол-во часов	Период	Кол-во недель	Кол-во часов	Кол-во недель	Кол-во часов
01.09.2024 – 28.12.2024	17	34	09.01.2025 - 31.05.2025	21	40	38	74
Сроки организации промежуточного контроля						Формы контроля	
23.09.2024 – 27.09.2024		28.04.2025 – 30.04.2025				Тестирование, наблюдение, итоговое занятие	

### Условия реализации программы

#### Методическое обеспечение программы

##### Педагогические технологии.

Программа включает:

1. Интеллектуально-развивающие игры и упражнения. Направлены на развитие памяти, внимания, мышления, воображения, речи, внимания, восприятия, а также на развитие элементарных математических представлений.

2. Игры, направленные на развитие у детей навыков коммуникации и умения работать в команде.

Формы организации занятия. Для успешного решения задач в предложенной программе используются следующие методы и приемы:

1. Организационные:

Наглядные (показ педагога, пример, помощь);

Словесные (описание, объяснение, название упражнений);

Практические (повторение, самостоятельное выполнение упражнений);

Игровой (обучение через игру).

2. Мотивационные (убеждение, поощрение).

В ходе занятий большое значение отводится развитию способности к анализу, абстрагированию; развитие творческого мышления, воображения. С каждым занятием задания усложняются: увеличивается объем и сложность предлагаемого материала, увеличивается темп выполнения заданий.

Занятие имеет свою *логическую структуру*:

1. Организационный этап – мотивирующее начало в игровой форме.

2. Основной этап – наиболее активная практическая часть занятия, которая включает следующие виды деятельности: показ образца, пояснение педагогом пошаговой инструкции, самостоятельная работа, физкультминутка, подвижные игры, пальчиковая или дыхательная гимнастика, которые помогут расслабиться, а затем со свежими силами вернуться к увлекательному конструированию.

3. Заключительный, итоговый этап – рефлексия, уборка рабочих мест, организация выставки детских работ.

### **Материально-техническое обеспечение**

Занятия по программе проводятся в помещении группы.

Предметно-пространственная среда обеспечивает:

- максимальную реализацию образовательного потенциала пространства организации и материалов, оборудования и инвентаря для развития детей дошкольного возраста;

- возможность общения и совместной деятельности детей и взрослых;

- обеспечивает игровую, познавательную, исследовательскую и творческую активность воспитанников;

- эмоциональное благополучие детей во взаимодействии с предметно-пространственным окружением;

- возможность самовыражения детей.

Наименование	Ед.	Количество
Логические блоки Дьенеша	шт.	9 комплектов
Цветные палочки Кюизенера	шт.	9 комплектов
Конструкторы по типу «Лего»	шт.	9 комплектов
Дидактические игры и задания развивающей направленности	шт.	
Ноутбук	шт.	1

### **Формы аттестации и контроля**

Входной контроль проходит в виде наблюдения и оценки развития логического мышления, творческих и интеллектуальных способностей детей, в первый месяц начала

занятий, что поможет определить уровень развития и индивидуальные особенности дошкольника.

Текущий контроль проходит методом наблюдения в ходе выполнения детьми заданий. В конце учебного года проводится интеллектуальная игра «КВН».

Комплексная оценка развития логического мышления, творческих и интеллектуальных способностей детей направлена на определение способностей дошкольников к установлению закономерностей, классифицировать и группировать предметы, сравнивать, находить общее и частное свойства, обобщать и абстрагировать, анализировать и оценивать свою деятельность. В ходе оценки отслеживается способность детей путем рассуждений решать логические, нестандартные задачи, выполнять творческо-поисковые, словесно-дидактические, числовые задания, находить ответ к математическим загадкам.

В качестве диагностического материала применяется методики: «Нелепицы», «Времена года», «Найди отличия», «Что здесь лишнее», «Раздели на группы». Описание методик представлено в *приложении 1*.

### КОМПЛЕКСНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Тема занятия	Программные задачи
1.	Игра «Запомни картинки», «Какой игрушки не хватает»	Развивать навыки анализировать фигуры по одному, двум, трём признакам, учиться устанавливать закономерности в наборе признаков. Развивать внимание, мышление, воображение, умение видеть характерные признаки предметов, сравнивать
2.	«Засели домики», «Найди пару»	Развивать умение читать кодовые обозначения. Формировать знания наглядного моделирования и замещения, кодирования и декодирования. Развивать умения выявлять и абстрагировать свойства. Умение читать схему. Использование геометрических фигур в играх
3.	«Рисуем по памяти узоры. Слова для запоминания»	Дать представления отрицания некоторого свойства геометрических фигуры с помощью частицы «не». Рисовать точки и образующее линию множество точек. Развивать конструктивные умения, фантазию, творчество.
4.	«Скажи оборот», «Найди картинку»	Развивать умение выявлять свойства предметов, абстрагировать их от других. Упражнять в умении классифицировать блоки по двум свойствам Развивать аналитические способности, умение обобщать, выделяя существенные признаки
5.	«Назови каждую группу предметов одним словом» (классификация)	Развивать способности к анализу, абстрагированию; развитие творческого мышления, воображения. Учить следовать правилам при решении практических задач. Развивать умение группировать предметы по признаку величины и формы.
6.	«Разноцветные цепочки»	Закрепить понимание смысла сложения и вычитания, взаимосвязи целого и частей, представления о разностном сравнении чисел. Развивать умение читать кодовое обозначение геометрических фигур. Развивать умение делать логические выводы, располагать предметы по возрастанию или убыванию степени проявления

		заданного свойства.
7.	«Назови геометрическую фигуру»	Развивать умения находить блоки на ощупь по выпавшим признакам. Закрепить навыки счета кругов, квадратов, треугольников. Развивать умение сравнивать, анализировать, объединять части в целое
8.	«Отгадай фигуру», «Замри»	Формировать операции классификации блоков по двум, трём, четырём признакам с использованием кодов и без них. Учить определять области пересечения в играх с обручами и овалами
9.	«Расскажи о чем, что ты делаешь по утрам. Отрицание»	Закрепить порядковый и количественный счёт, предыдущие и последующие числа, смысл сложения и вычитания, умение переходить от действий с предметами к действиям с числами. Развивать речь, применяя термины: «выше», «ниже», «толстый», «тонкий», «высокий», «низкий».
10.	«Чудесный мешочек. Говори наоборот»	Закрепить знания детей о времени, частях суток, днях недели, временах года, названий месяцев. Развивать умение обобщать по одному существенному признаку. Воспитывать у детей умение работать в командах.
11.	«Кто веселее. Что спрятано?»	Совершенствовать умения детей разбивать группу предметов на части по признакам, решать логические задачи. Развивать логическое мышление, внимание, умение сравнивать, классифицировать по одному признаку.
12.	«Какие лишние фигуры. Сколько треугольников?»	Учить детей проходить лабиринт, «читать» знаки – символы. Понимать количественные отношения между числами. Развивать умение группировать предметы по двум признакам (величине и цвету, форме и цвету), распознавать условные обозначения
13.	«Четвёртый лишний. Бывает – не бывает»	Учить детей «читать» знаки – символы (признаки геом. Фигур – цвет, размер, форма ), выбирать необходимый блок из нескольких. Закрепить очерёдность дней недели, используя схему
14.	«Узнавание предметов по признакам. Время года»	Развивать умение классифицировать блоки по трём признакам и умение выделять основные признаки. Развивать представления: «толстый», «худой», «высокий», «низкий», «слева », «справа», «левее», «правее», «между».
15.	«Разложи фигуры по цвету, форме, величине. Назови группу одним словом»	Учить называть геометрические фигуры, их отличительные признаки, находить в окружающей действительности. Развивать умение сравнивать, анализировать, делать логические выводы
16.	«Какая игрушка? Что это такое?»	Развивать навыки определения положения предмета в пространстве, пользоваться словами «слева, справа, сзади, впереди». Развивать умение классифицировать предметы по двум признакам или свойствам. Развивать умение делать логические выводы
17.	«Составление определений.	Упражнять в умении видеть из частей целое. Закреплять знания детей о признаках геометрических фигур.

	Родовые понятия, видовые отличия»	Упражнять детей выполнять задания воспитателя по образцу и самостоятельно
18.	«Колумбово яйцо», «Составление фигур по элементному изображению»	Закрепить умения отгадывать математическую загадку. Развитие умения ориентироваться в пространстве. Развивать умение группировать одни и те же предметы по разным признакам
19.	«Помоги фигурам выбраться из леса»	Задачи: упражнять в умении классифицировать блоки по двум свойствам. Находить область пересечения двух плоскостей. Развивать мелкую моторику рук, внимание, память, творческое воображение, умение делать логические выводы
20.	«Учим сравнивать предметы. Найди 5 отличий»	Развивать классификационные умения. Развивать представления детей о символическом изображении предметов
21.	«Задом наперёд запишем сказку»	Формировать умение разложить сложную фигуру на фигуры по образцу. Развивать умение упорядочивать предметы по выделенным признакам
22.	«Найди лишний предмет. Прыжок во времени»	Закрепить умения детей устанавливать соответствие между количеством предметов и цифрой. Совершенствовать навыки прямого и обратного счёта. Называть общее количество предметов в группе
23.	«Воспроизведение рассказа»	Упражнять детей в решении логических задач, разгадывании лабиринтов. Разучить пословицы, поговорки, где встречаются числа 7,3. Учить работать с кодовыми карточками
24.	«Что изменилось? Разрезные квадраты»	Развивать умение разбивать множество по одному свойству на два подмножества, производить логическую операцию «не». Развивать умение размещать блоки по схемам, читать кодовое обозначение геометрических фигур, находить соответствующий блок.
25.	«Запомни и выложи также» (Игры со счётными палочками)	Развивать умение расшифровывать информацию о наличии определённых свойств ( цвет, форма , размер, толщина ) у предметов по их знаковым символическим обозначениям. Развивать умение ориентироваться на листе бумаги
26.	«Слуховая и зрительная память»	Закреплять имеющихся у детей представления о размере, цвете, и числе предметов. Учить преобразовывать одни математические объекты в другие
27.	«Чем похожи и чем отличаются?»	Развивать пространственные представления, умение внимательно относиться к действительности, анализировать её. Учить применять геометрические фигуры, выполняя с ними различные операции
28.	«Головоломки. Полминутки для шутки»	Продолжать развивать умение расшифровывать знаки – символы. Развивать логическое мышление. Развивать умение сравнивать предметы по одному – четырём свойствам. Развитие логического мышления
29.	«Найди одинаковые предметы»	Развивать внимание наблюдательность, мелкую моторику рук, учить детей отсчитыванию по клеточкам
30.	«Принеси карандаш» (ориентировка по плану, схемам)	Учить детей следовать определённым правилам при решении практических задач, овладеть графической грамотностью, понимать схему, чертёж, план, карту

31.	«Найди и вычеркни»	Продолжать развивать логическое мышление, умение расшифровывать информацию о наличии и отсутствии определённых свойств у предметов
32.	Лабиринт	Учить детей определять, на слух, какое слово является лишним. Развивать зрительную координацию.
33.	Что сначала, а что потом	Учить детей, на слух, распознавать правду или не правду (пример: снег идёт летом, на деревьях растёт хлеб, молоко даёт корова и т. д.) – в этой игре можно использовать мяч (если бывает, то дети ловят, если не бывает, то не ловят). Учить детей видеть, что бывает сначала, а что потом и выстраивать цепочку из этих событий.
34.	«Учим сравнивать предметы. Найди 5 отличий»	Развивать классификационные умения. Развивать представления детей о символическом изображении предметов
35.	Путаница	Учить детей видеть и определять чередование в определённой последовательности ( <i>учить раскладывать это чередование или раскрашивать на печатной основе</i> ). Учить детей видеть несовпадения на картинке и в реальной жизни.
36.	Найди различия	Учить детей угадывать по описанию какой – либо предмет. Учить детей находить различия на двух картинках.
37.	Не такой, как все	Учить детей по набору определённых картинок называть к какому предмету они относятся (пример: колесо, руль, педаль – машина; рука, нога, глаз – человек и т. д.) Учить детей находить в каждом ряду предмет отличный от других и объяснять, чем он отличается.
38.	Что забыл нарисовать художник?	Учить детей находить определённый фрукт в смешанных силуэтах разных предметов, на печатной основе. Учить детей дорисовывать части предметов ( <i>пример: у стола – ножку, у стула – спинку и т. д.</i> )
39.	Кто спрятался?	Учить детей составлять геометрические фигуры из счётных палочек. Учить детей отыскивать предметы, которые спрятались на картинке.
40.	Одинаковые зонтики	Учить детей обобщать слова в группы. Учить детей находить одинаковые зонтики у разных зверят ( <i>на печатной основе</i> ).
41.	Кого или что потеряли?	Учить детей находить и объединять несколько картинок по общему признаку и отделять лишнюю картинку. Учить детей видеть и дорисовывать то, чего не хватает на картинке, на печатной основе ( <i>пример: у кошки - котёнок, а у курицы - ...цыплёнок</i> )
42.	«Найдите, такую же фигуру, как эта по цвету (форме, размеру)»	Знакомить с логическими блоками, повторить название геометрических фигур, основных цветов. понятия «большой маленький».
43.	«Волшебный мешочек». Д/и «Что изменилось»	Учить детей находить геометрические фигуры наощупь. Закрепить знание о цвете. Развитие у детей внимания, памяти и связной речи
44.	Сравнение свойств.	Развивать умения выделять и абстрагировать цвет, форму,

		размер, толщину, сравнивать предметы по заданным свойствам.
45.	Д/и «Продолжи ряд»	Учить находить закономерности в ряду картинок и продолжать этот ряд
46.	Д/и «Кто быстрее соберет».	Познакомить детей с карточками с изображенными свойствами блоков
47.	Д/и «Заселим в домики» (2 признака)	Закрепить умение детей ориентироваться по карточкам признакам. Учить детей классифицировать блоки по 2 признакам
48.	Д/и «Кто хозяин»	Закрепить умение определять свойства блоков по карточкам. Развивать память, связную речь.
49.	«Что можно с этим сделать?», «Что можно из этого построить?»	Развивать умение детей, играя с палочками, строить различные фигуры, которые подсказывает им собственное воображение
50.	«Построение простых фигур»	Развивать умение строить треугольники по заданной стороне (чем больше сторона, тем больше треугольник, и наоборот)
51.	«Что изменилось?»	Учить детей понимать смысл задачи и преобразовывать фигуры (добавь/убери, переложи п палочек так, чтобы ...)
52.	«Добавь или убери палочки, чтобы получить новую фигуру»	Продолжать развивать умение преобразовывать фигуры; выполнять преобразования самостоятельно.
53.	Конструирование	Развивать умение создавать образы, конструируя их из заданных палочек. Развивать воображение.
54.	Конструирование	Развивать умение воспроизводить предметы по представлению, находить сходства и различия между предметами. Развивать воображение.
55.	Конструирование	Развивать умение работать со схемой. Различать способы сравнения по длине (наложение, приложение, на глаз). Закрепить цифровой ряд.
56.	«Найди лишний предмет. Прыжок во времени»	Закрепить умения устанавливать соответствие между количеством предметов и цифрой. Совершенствовать навыки прямого и обратного счёта. Называть общее количество предметов в группе
57.	Освоение эталонов цвета	Познакомить с принципом окраски палочек – «цветные семейки», с соотношениями цвет - длина – число.
58.	Освоение эталонов цвета	Закрепить умение соотносить число с цветом. Упражнять в счете (количественном и порядковом).
59.	Величина	Учить детей самостоятельно выкладывать изображение из палочек Кюизнера в соответствии с заданием; развивать навыки сравнения величин по ширине; развивать умение анализировать текст, выделяя главное.
60.	Величина	Учить детей самостоятельно выкладывать изображение из палочек Кюизнера в соответствии с заданием; развивать навыки сравнения величин по высоте; развивать умение анализировать текст, выделяя главное.
61.	«Систематизация»	Развивать логическое мышления, учить размещать в пустых клеточках фигурки так, чтобы не было

		одинаковых рисунков
62.	«Головоломки с палочками»	Учить детей составлять геометрические фигуры из определенного количества палочек, пользуясь приемом пристроения к одной фигуре, взятой за основу, другой
63.	«Логические цепочки»	Развивать внимание, логику, продолжить ряд, не нарушая закономерности
64.	«Четвертый лишний»	Развивать мышление, зрительное внимание, умение классифицировать предметы по существенному признаку, обобщать. Учить находить в каждой группе предмет, который не подходит к остальным, называть предметы общим понятием
65.	«Нелепость»	Учить анализировать ситуацию, изображенную на рисунке, находить и объяснять в чем состоит ее нелепость, неправдоподобность.
66.	«Решение ребусов»	Формировать навыки решения и составления ребусов. Развивать умения пользоваться логическими приёмами: сравнение, обобщение, классификация; развивать концентрацию внимания.
67.	«Назови все, что может быть быстрым»	Развивать умение обобщать и вычленять признаки предмета и действия; обогащать речь прилагательными и глаголами.
68.	«Найди лишнюю фигуру»	Развивать умение обобщать и вычленять предметы отличные от других по определенным признакам, свойствам, качествам; умение сравнивать.
69.	«Радужное лукошко»	Формировать у детей представления о соотношении целого и части – о том, что целое можно разделить на равные и неравные части, что целое можно составить только из частей, которые в него входят. Головоломка закрепляет навыки счетной деятельности, уточняет представления детей о сенсорных эталонах.
70.	«Математические загадки»	Активизировать познавательную деятельность обучающихся, повышать интерес к изучению математики.
71.	«Математические загадки»	Активизировать познавательную деятельность обучающихся, повышать интерес к изучению математики.
72.	«Слуховая зрительная память»	Уточнить имеющихся у детей представлений о размере, цвете, и числе предметов. Учить преобразовывать одни математические объекты в другие
73.	«Найди и вычеркни»	Продолжать развивать умение расшифровывать информацию о наличии и отсутствии определённых свойств у предметов.
74.	Итоговое занятие	Закрепление умений расшифровывать информацию о наличии и отсутствии определённых свойств у предметов, устанавливать логические связи и закономерности.



## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

### Литература для педагога:

1. Захарова Н. И. 312 Играем с логическими блоками Дьенеша. Учебный курс для детей 6—7 лет. — СПб.: ООО «Издательство «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2019.
2. Комарова, Л.Д. Как работать с палочками Кюизенера? Игры и упражнения по обучению математике детей 5 – 7 лет/ сост. Л.Д.Комарова - М: Изд. Гном и Д, 2012.
3. Лелявина Н.О., Финкельштейн Б.Б. «Давайте вместе поиграем» Методические советы по использованию дидактических игр с блоками Дьенеша и логическими фигурами.- СПб: Издательство: Корвет, 2005.
4. Носова, Е.А., Непомнящая, Р.Л. Логика и математика для дошкольников/ сост. Е.А. Носова, Р.Л. Непомнящая. Библиотека программы Детство - СПб Детство – Пресс, 2018.
5. Новикова, В.П., Тихонова, Л.И. Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера. Для работы с детьми 3–7 лет / сост. В.П. Новикова, Л.И. Тихонова - М: Мозаика - Синтез, 2012.
6. Новикова, В.П. Математика в детском саду. Конспекты занятий с детьми 6 – 7 лет/ сост. В.П. Новикова – М.Мозаика-Синтез, 2020.

### Литература для детей:

1. Шевелёв К.В. «Формирование логического мышления» Рабочая тетрадь Издательство: просвещение Бином, 2023г.
2. Денисова Д. «Логика, мышление» Серия «Школы семи гномов» Издательство: ООО «МОЗАЙКА-СИНТЕЗ», 2021г.

### Литература для родителей:

1. Петерсон Л.Г., Кочемасова Е.Е. «Игралочка» Издательство: Просвещение/Бином, 2023.
2. Петерсон Л.Г., Холина Н.П. «Раз-ступенька, два-ступенька...» Издательство: Просвещение/Бином, 2022.

### **Педагогический инструментарий оценки эффективности программы**

Для проведения диагностики развития логического мышления используются следующие методики:

#### **Методика «Нелепицы»**

Цель: определить уровень сформированности анализа, как операции логического мышления. С помощью этой же методики определяется умение ребенка рассуждать логически и грамматически правильно выражать свою мысль.

Проведение методики:

Вначале ребенку показывают картинку. В ней имеются несколько нелепых ситуаций. Во время рассматривания картинки ребенок получает инструкцию примерно следующего содержания: «Внимательно посмотри на эту картинку и скажи, все ли здесь находится на своем месте и правильно нарисовано.

Если что-нибудь тебе покажется не так, не на месте или неправильно нарисовано. То укажи на это и объясни, почему этот не так. Далее ты должен будешь сказать, как на самом деле должно быть».

Примечание. Обе части инструкции выполняются последовательно. Сначала ребенок просто называет все нелепицы и указывает их на картинке, а затем объясняет, как на самом деле должно быть. Время экспозиции картинки и выполнения задания ограничено тремя минутами. За это время ребенок должен заметить как можно больше нелепых ситуаций и объяснить, что не так, почему не так и как на самом деле должно быть.

#### **Методика «Времена года»**

Цель: определить уровень сформированности синтеза, как операции логического мышления.

Проведение методики:

Ребенку показывают картинку и просят внимательно посмотреть на этот рисунок, сказать, какое время года изображено на каждой части данного рисунка. За отведенное на выполнение этого задания время — 2 мин ребенок должен будет не только назвать соответствующее время года, но и обосновать свое мнение о нем, то есть объяснить, почему он так думает, указать те признаки, которые по его мнению, свидетельствуют о том, что на данной части рисунка показано это, а не какое-либо иное другое время года.

#### **Методика «Найди отличия»**

Цель: Определить уровень сформированности сравнения, как операции логического мышления.

Ребенку показывают 2 картинки, на первый взгляд одинаковые, но в которых есть существенные различия (5 отличий). За время 3 мин ребенок должен найти как можно больше отличий, назвать и показать их.

#### **Методика «Что здесь лишнее?»**

Цель: определить уровень сформированности обобщения, как операции логического мышления.

Проведение методики: В данной методике предлагается серия картинок, на которых представлены разные виды домашней птицы и одно животное, в сопровождение следующей инструкции: «На каждой из этих картинок один из четырех изображенных на ней является лишним. Внимательно посмотри на картинки и определи, что здесь отличное от других и почему является лишним». На решение задачи отводится 3 минуты.

### **Методика «Раздели на группы»**

Ребенку показывают картинку и предлагают следующее задание: «Внимательно посмотри на картинку и раздели представленные на ней фигуры на как можно большее число групп. В каждую такую группу должны входить фигуры, выделяемые по одному общему для них признаку. Назови все фигуры, входящие в каждую из выделенных групп, и тот признак, по которому они выделены». На выполнение всего задания отводится 3 минуты.

Оценка результатов проводится по десятибалльной системе:

10 баллов – такая оценка ставится ребёнку в том случае, если за отведённое время (3 мин.) он заметил все 8 имеющихся на картинке нелепиц, успел удовлетворительно объяснить, что не так, и, кроме того, сказать, как на самом деле должно быть.

8 – 9 баллов – ребёнок заметил и отметил все имеющиеся нелепицы, но от одной до трёх из них не сумел до конца объяснить или сказать, как на самом деле должно быть.

6 – 7 баллов – ребёнок заметил и отметил все имеющиеся нелепицы, но три – четыре из них не успел до конца объяснить и сказать, как на самом деле должно быть.

4 – 5 баллов – ребёнок заметил все имеющиеся нелепицы, но 5 – 8 из них не успел за отведённое время до конца объяснить и сказать, как на самом деле должно быть.

2 – 3 балла – за отведённое время ребёнок не успел заметить 1 – 4 из 8 имеющихся на картинке нелепиц, а до объяснения дело не дошло.

0 – 1 балл – за отведённое время ребёнок успел обнаружить меньше четырёх из восьми имеющихся нелепиц.

## Игры с блоками Дьенеша

### «Найди клад»

Задачи: Совершенствовать знания детей о геометрических фигурах, их цвете, величине, толщине. Развивать мышление.

Материал: Набор блоков Дьенеша.

Ход игры: Выкладываем перед ребенком 8 логических блоков Дьенеша, и пока он не видит, под одним из них прячем «клад» (монетку, камешек, вырезанную картинку и т.п.). Ребенок должен задавать вам наводящие вопросы, а вы можете отвечать только «да» или «нет»: «Клад под синим блоком?» - «Нет», «Под красным?» - «Нет». Ребенок делает вывод, что клад под желтым блоком, и спрашивает дальше про размер, форму и толщину. Затем «клад» прячет ребенок, а воспитатель задает наводящие вопросы. Затем в эту игру могут играть сами дети, соревнуясь в нахождении клада.

### «Угадай-ка»

Цель. Развитие умения выявлять, абстрагировать и называть свойства (цвет, форму, размер, толщину) предметов, обозначать словом отсутствие какого-либо конкретного свойства предмета (не красный, не треугольный и т.д.). Материал. Логические блоки, игрушка Буратино, карточки-свойства (для II и III вариантов).

Содержание

Ведущий от имени какого-либо игрового персонажа, например Буратино, обращается к детям: «Я очень люблю делать приятное своим друзьям, а больше всего — дарить подарки. Подарков у меня целая коробка (показывает коробку с блоками). Здесь шоколадки, машинки, куклы и все-все, что хотите. Я уже выбрал подарок для Мальвины. Вы тоже можете выбрать подарки своим друзьям. Но для этого вам надо угадать, какого цвета игрушку я приготовил Мальвине. Сейчас я ее достану из своей коробки и спрячу». Буратино прячет один из блоков, дети пытаются угадать его цвет. Тот, кто угадывает, получает право выбрать подарок для своего друга. Он прячет блок (подарок) и говорит, какое его свойство надо угадать. Каждый раз в игре угадывается только одно свойство блока.

## II

Буратино прячет блок (подарок) и дает задание угадать сразу, два его свойства (например, какого цвета и формы платок он выбрал для черепахи Тортилы). При отгадывании дети каждый раз обязательно должны называть два свойства подарка. Если же они указывают только одно свойство, Буратино напоминает правило. В случае, когда дети угадывают одно из двух свойств, Буратино подтверждает, что названо верно, и выставляет соответствующую карточку-свойство («квадратный, но не синий», «желтый, но не треугольный»). Тот, кто угадывает, сменяет Буратино — выбирает подарок и указывает, какие два его свойства надо угадать (цвет и форму, форму и размер, размер и толщину или другое). Если дети потеряли интерес к игровой задаче (выбрать подарок для своего друга), предложите им игру с новой мотивацией, например строительство города из логических блоков. В этом случае главный строитель начинает возведение города. Он выбирает блок, который станет первым домом в этом городе, и просит детей угадать его цвет и размер или какие-либо другие два его свойства. Тот, кто угадывает, получает право строительство. Он так же выбирает блок для следующего дома и указывает, какие два его свойства дети должны отгадать.

### III

В этом варианте игры требуется угадать сразу три свойства блока. Например, ведущий (Буратино, Главный строитель) прячет блок и дает задание угадать цвет, форму и размер блока, или же его форму, размер и толщину, или цвет, форму и толщину. Игроки при отгадывании должны обязательно назвать три свойства. Если они угадывают одно или два из заданных свойств, ведущий говорит, что названо верно (выкладывает соответствующие карточки-свойства), а что неправильно («красный, но не круглый и не большой», «красный маленький, но не квадратный»). В дальнейшем следует усложнить задачу: в игре угадать все четыре свойства блока. Знакомство с карточками с изображенными свойствами.

#### **«Найди нужный блок»**

Задачи: Познакомить детей с карточками с изображенными свойствами блоков. Развивать логическое мышление, умение кодировать и декодировать Информацию.

Материал: Комплект логических блоков Дьенеша, карточки – обозначения свойств.

Ход игры: Дети рассматривают карточки, на которых условно обозначены свойства блоков (цвет, форма, размер, толщина). Затем ребенку предъявляется карточка и предлагается найти все такие же блоки, назвать их.

Аналогично проводятся игровые упражнения с двумя и более карточками.

#### **«Помоги муравьишкам»**

Цель. Развитие устойчивой связи между образом свойства и словами, которые его обозначают, умений выявлять и абстрагировать свойства.

Материал. Набор логических блоков, непрозрачные открывающиеся коробочки с прорезью сверху (домики) по числу детей.

#### Содержание

##### I

Перед детьми выложены блоки (муравьишки). Взрослый рассказывает детям историю о том, что у мамы-муравьихи много детей — веселых и любознательных муравьишек. Они часто убегают из дома, а потом с трудом находят дорогу обратно, некоторые даже теряются в большом лесу. Решила мама-муравьиха научить их быстро возвращаться в свой дом. Но одной ей не справиться, и она просит помощи у детей. Каждый ребенок получает домик. Ведущий называет, какие муравьишки должны спрятаться в домиках (например, красные), а дети прячут в свои домики соответствующие блоки. В конце домики открывают и проверяют, не попал ли туда блок (муравьишка) другого цвета. После проверки и исправления ошибок блоки возвращают на место. Ведущий дает новую команду: спрятаться всем большим муравьишкам (всем круглым или всем не квадратным, не синим, не толстым и т.д.). Сначала роль ведущего (мамы-муравьихи) выполняет взрослый, затем по очереди дети. При повторении упражнения игровые задачи меняются (помочь мышкам спрятаться от кота, собрать все съедобные грибы и т.д.).

##### II

Ведущий называет сразу два свойства блоков (муравьишек), которые должны попасть в домики (круглые большие или маленькие красные, квадратные не красные, большие не треугольные и т.д.). Взрослый каждый раз поощряет стремление ребенка самостоятельно придумать новую комбинацию свойств.

### III

Ведущий указывает сразу три свойства блоков (муравьишек), которые должны попасть в домики (круглые красные большие или желтые маленькие квадратные, красные большие не треугольные, толстые не большие не синие, не желтые не тонкие не круглые и т.д.). Каждый раз перед детьми ставятся привлекательные игровые задачи. Взрослый поощряет стремление детей придумать новую комбинацию свойств.

#### «Автотрасса»

Цель. Развитие умений выделять свойства в предметах, абстрагировать эти свойства от других, следовать определенным правилам при решении практических задач, самостоятельно составлять алгоритм простейших действий (линейный алгоритм).

Материал. Таблицы с правилами построения дорог, логические блоки.

#### Содержание

##### I

Перед детьми — таблица на полу — блоки. Игровая задача: построить дорожки для пешеходов и автомобилей в городе (фигур). Правила построения дорожек записаны в таблице. В ней стрелки показывают, какой за каким по цвету блок должен идти. Дети разбирают правило: за красным блоком стоит желтый, за желтым — синий, за синим — снова красный. Решают, с какого блока начнут дорожку, и строят ее. Блоки выкладывают по очереди. Каждый ребенок подходит к блокам, выбирает нужный и прикладывает его к дорожке. Тот, кто заметил ошибку, говорит «стоп» и исправляет ее. При повторении упражнения дети строят дорожки по новым правилам, записанным на таблице. При этом дети могут строить дорожки из блоков и плоских фигур. Упражнение можно организовать по-разному: все дети строят одну дорожку; участники разбиваются на пары, и каждая пара строит свою дорожку; каждый ребенок строит отдельную дорожку. В игре парами можно ввести правило: кто допустит ошибку, тот оставляет себе фигуру как штрафную. Выигрывает тот, у кого меньше наберется штрафных фигур.

##### II

Для выкладывания дорожек используются правила, которые требуют ориентировки на два свойства блоков. Сначала правило предлагает взрослый, затем их составляют сами дети.

##### III

Дети строят дорожки (цепочки) по правилам, которые требуют учета трех свойств — цвета, размера, формы. Взрослый побуждает детей к самостоятельному составлению новых правил, игровых задач, поощряя проявления активности и творчества.

#### «Необычные фигуры»

Цель. Развитие способности к анализу, абстрагированию; умения строго следовать правилам при выполнении цепочки действий (разветвленный алгоритм — «выращивание дерева»); творческого мышления, воображения.

Материал. Наборы логических фигур по количеству детей, таблицы с правилами построения фигур.

#### Содержание

##### I

В городе логических фигур состоится карнавал необычных фигур. Надо помочь простым фигуркам превратиться в необычные, сложные (построить из простых фигур сложные).

Правила таких превращений записаны на таблицах. Для каждой фигуры есть свое правило построения. Взрослый показывает таблицу с правилом построения необычных фигур. Он помогает детям выяснить, на какое свойство фигур надо смотреть (на форму), с какой фигуры начинать строить необычную (с той, от которой отходят все стрелки, — с прямоугольника). От прямоугольника отходят две стрелочки: одна к квадрату, вторая к треугольнику. Это означает, что к нему нужно приложить квадрат и треугольник с любой стороны. От квадрата стрелочка идет к кругу — к нему надо пристроить круг. От треугольника стрелка идет тоже к кругу — и к нему нужно пристроить круг. А от круга не отходит ни одной стрелочки, поэтому к нему не нужно ничего прикладывать. Затем каждый ребенок строит сложную фигуру, прикладывая блоки один к другому. Взрослый нацеливает детей на создание своей, не похожей на другие, необычной фигуры. В результате у детей могут получиться самые разные сложные фигуры:

По окончании работы дети сравнивают фигуры, находят неточности, устанавливают, на что или на кого они похожи. В повторных упражнениях используются другие правила. Сначала дети пользуются готовыми правилами, потом сами составляют их. Взрослый каждый раз поощряет проявление детьми самостоятельности и творчества при составлении правил, фигур.

## II

Необычные фигуры дети строят по правилам, которые требуют учета сразу двух свойств, например, формы и цвета, или формы и размера, или цвета и размера. Фигуру могут строить одновременно несколько человек. В этом случае дети по очереди выкладывают свои фигурки. Тот, кто допускает ошибку, оставляет фигуру себе. Выигрывает тот, у кого меньше набрано штрафных фигур. Сначала дети строят фигуры по установленным правилам, а затем — по самостоятельно составленным.

## III

При составлении необычных фигур используются правила, которые требуют учета сразу трех свойств. Взрослый поощряет проявление детьми самостоятельности при определении правил игры; меняет правила (расколоть дерево, разгадать герб и т.д.).

### «Где чей гараж»

Цель. Развитие способности к абстрагированию, анализу, декодированию.

Материал. Логические блоки, карточки-домики, прямоугольники по размеру клеток на карточке (40 шт.).

#### Содержание

##### I

В игре принимают участие 5 человек: ведущий и строители. У ведущего мешочек с фигурами. У каждого строителя карточка-домик и прямоугольники-«кирпичики». Задача строителей — построить свой дом. Ведущий по очереди вынимает из мешочка блоки или из конверта фигуры, называет их форму. Тот, кто находит соответствующее обозначение на своей карточке, закрывает его прямоугольником-«кирпичиком». Ведущим становится тот, кто первым правильно закроет все знаки на своей карточке (построит свой дом). Можно предложить детям варианты карточек, которые потребуют ориентировки на другие свойства (цвет, размер).

##### II

Используются карточки, которые требуют выделения двух свойств Ведущий, вынимая фигуры из мешочка, называет их цвет и форму. Целесообразно сделать и такие варианты карточек, играя с которыми детям необходимо ориентироваться на другие свойства (цвет и размер или форму и размер).

### III

Используются карточки, которые требуют ориентировки на три свойства Ведущий, вынимая фигуры из мешочка, называет цвет, форму и размер каждой фигуры.

#### «Дорожки»

Цель. Развитие умений выделять и абстрагировать цвет, форму, размер, толщину, сравнивать предметы по заданным свойствам.

Материал. Логические блоки, три домика (макеты или изображения домиков или их условные обозначения).

#### Содержание

На полу по кругу на расстоянии не менее метра один от другого расставлены три домика — дома Наф-Нафа, Ниф-Нифа и Нуф-Нуфа. Между ними нужно проложить дорожки так, чтобы поросётам удобно было ходить в гости друг к другу. Но дорожки надо строить по правилам. Как построить первую дорожку, предлагает взрослый. Например так, чтобы в ней рядом не было фигур одинакового цвета. Дети по очереди выкладывают блоки. Тот, кто заметит ошибку, забирает «ошибочный» блок себе. Ребенок, собравший наибольшее число таких блоков, получает право первым начать строительство. Он выбирает, между какими домиками будет строиться следующая дорожка. Каждую новую дорожку желательно строить по новому правилу. Дорожки можно выкладывать так, чтобы рядом не было фигур одного размера, или одной толщины, или одной формы. Для поддержания интереса детей взрослый меняет игровые задачи: построить мост через речку, сделать из фигур праздничную гирлянду, составить поезд из блоков-вагончиков и т.д. (В старшем дошкольном возрасте дети могут не выкладывать, а рисовать в тетрадах дорожки, цепочки, мостики из фигур.)

### II

Усложняются правила построения дорожек. Требуется, чтобы дети при выполнении задания ориентировались сразу на два свойства: построить дорожку так, чтобы рядом были фигуры одинакового цвета, но разной формы (одинаковой формы, но разного цвета; одинакового размера, но разной формы; разные по цвету и форме; разные по цвету и размеру и т.д.). Правила построения дорожек придумывает не только взрослый, но и сами дети.

### III

Правила построения дорожки еще больше усложняются: требуется учет трех свойств: построить дорожку так, чтобы рядом были фигуры одного цвета, но разные по форме и размеру; одной формы, но разного цвета и размера; одинаковые по размеру и цвету, но разные по форме; разные по цвету, форме и размеру и т.д.

#### «Найди пару»

Цель. Развитие восприятия, внимания, умения анализировать и сравнивать предметы по самостоятельно выделенным свойствам.

Материал. Логические фигуры или блоки.

#### Содержание



## I

В игре участвуют пять — семь человек. Один набор фигур у ведущего в мешочке (коробке), второй — у игроков (расположен так, чтобы все видели фигуры и могли взять любую). Если у игроков блоки, то половина их у ведущего, а вторая половина у них. Фигуры — зайчата: те, которые у игроков, — зайчата-девочки, которые у ведущего — зайчата-мальчики. Игровая задача заключается в том, чтобы помочь каждому зайчику-мальчику найти свою сестру. Ведущий называет, чем похожи братья и сестры (например, цветом), и выкладывает на стол одну из фигур (зайчика-мальчика). Дети ищут к ней пару (сестру), приставляют фигуру такого же цвета. Кто первым правильно составит пару — забирает ее себе. Далее ведущий поочередно выкладывает остальные фигуры, а дети ищут к ним пары. Тот, кто соберет больше фигур, становится ведущим. Пары можно составлять на основе как сходства, так и различия свойств: одинаковые по цвету, разные по цвету; одинаковые по размеру, разные по размеру; одинаковые по форме, разные по форме. В повторных играх игровые задачи могут меняться.

## II

Пары составляются на основе сходства или различия по двум свойствам: одинаковые по цвету и форме; одинаковые по величине и толщине; одинаковые по толщине, но разные по цвету; одинаковые по размеру, но разные по форме; разные по форме и размеру; разные по цвету и форме и т.д.

Игру можно организовать как предыдущую или по-другому. Предложите детям разделить на пары. У каждой пары — набор логических фигур. Игроки поровну делят фигуры между собой и по очереди выкладывают их. Сначала первый участник выкладывает свою фигуру. Второй игрок ищет к ней пару. Если он правильно составляет пару, то забирает обе фигуры себе, если же ошибается, то его фигура попадает к первому игроку. Далее свою фигуру выставляет второй игрок. Побеждает тот, кто соберет больше фигур.

## III

Пары составляются на основе сходства и различия по трем свойствам: одинаковые по форме и цвету, но разные по размеру; одинаковые по форме, но разные по размеру и цвету; одинаковые по размеру, но разные по цвету и форме. Взрослый поощряет активное придумывание детьми новых правил составления пар.

### «Две дорожки»

Цель. Развитие умений выделять и абстрагировать свойства; сравнивать предметы по самостоятельно выделенным свойствам.

Материал. Логические фигуры.

#### Содержание

## I

Играют двое в паре (желательно ребенок и взрослый). Каждый участник берет из набора пять разных фигур, перемешивает их и складывает стопкой. Играющие по очереди строят дорожки из своих фигур. Сначала первый игрок выкладывает все фигуры перед собой в ряд, начиная с верхней в стопке. Получается дорожка. Второй игрок по порядку к каждой фигуре соперника приставляет свою, начиная с верхней фигуры в своей стопке. Если он находит какое-то одно общее свойство между своей фигурой и фигурой соперника (цвет, форма или размер), то забирает себе его фигуру. Побеждает

тот, кто наберет больше фигур.

## II

Игрок забирает фигуру из дорожки соперника себе в том случае, если она похожа или отличается от его фигуры двумя свойствами: такая же по цвету и форме, по цвету и размеру, по размеру и форме или другая по цвету и форме, по цвету и размеру, по размеру и форме. Количество фигур у каждого игрока постепенно увеличивается до 10. При повторении игры правила меняются. Взрослый постоянно поощряет придумывание новых правил самими детьми.

## III

Игрок выигрывает фигуру соперника в том случае, если она отличается от его собственной тремя свойствами (цветом, формой и размером). Количество фигур у игроков постепенно увеличивается до 12.

### «Поймай тройку»

Цель. Развитие умения сравнивать. Материал. Логические фигуры или блоки.

#### Содержание

Ведущий перемешивает фигуры и складывает их стопкой, затем снимает две верхние и кладет их на стол. Первый участник игры берет из стопки верхнюю фигуру, прикладывает ее к паре на столе и ищет, чем похожи все три фигуры. Если он замечает какое-либо общее свойство (цвет, форму или размер), то забирает все три фигуры как выигрыш; если же общего свойства он не обнаруживает, то последнюю снятую фигуру кладет в низ стопки. Затем следующий участник берет из стопки новую фигуру (верхнюю) и ищет общее свойство в тройке фигур. В ситуации, когда общее свойство тройки обнаруживает другой игрок, а не тот, который снял фигуру, он и забирает тройку фигур как выигрыш. Выигрывает тот, кто соберет больше фигур.

### «Художники»

Задачи: Развивать умение сравнивать фигуры по их свойствам, развитие художественных способностей (выбор цвета, фона, расположения, композиции).

Материал: «Эскизы картин» - листы большого цветного картона; дополнительные детали из картона для составления композиции картины; набор блоков.

Ход игры: Детям предлагается «написать картины» по эскизам. Одну картину могут «писать» сразу несколько человек. Дети выбирают «эскиз» картины, бумагу для фона, детали к будущей картине, необходимые блоки. Если на эскизе деталь только обведена (контур детали) - выбирается тонкий блок, если деталь окрашена - толстый блок. Так, например, к эскизу картины со слонами ребенок возьмет дополнительные детали: 2 головы слоников, солнышко, озеро, верхушку пальмы, кактус, животное и блоки. В конце работы художники придумывают название к своим картинам.

### «Где чей гараж?»

Цель. Развитие умений классифицировать.

Материал. Логические фигуры (блоки1), таблицы с изображением дорожек и гаражей

#### Содержание

## I

Перед детьми таблица У каждого ребенка блоки (машины). Нужно поставить каждую машину в свой гараж. Знаки на развилке дорог показывают, на какую дорожку должна

свернуть машина. Упражнение повторяется с таблицами Организовать его можно по-разному. У детей может быть одна таблица на всех: участники игры разбирают блоки-машины и поочередно ставят их в свой гараж. Или у каждого ребенка может быть своя карточка и набор логических фигур. Или же дети делятся на пары, и у каждой пары своя таблица и набор фигур. Игроки делят фигуры и по очереди ищут гаражи для своих машин. В случае ошибки игрок возвращает фигуру себе. Выигрывает тот, кто первым выложит все фигуры.

### «Засели домики»

Цель. Развитие классификационных умений.

Материал. Логические блоки или фигуры, карточки с изображением домиков

#### Содержание

Перед детьми — таблица На ней нарисован новый дом в городе логических фигур. Но жители города — фигуры — никак не могут расселиться в нем. А заселить дом надо так, чтобы в каждой комнате оказались одинаковые по размеру жильцы (фигуры). Знаки внизу домика подсказывают, какие фигуры в каких комнатах должны поселиться. Дети разбирают фигуры и раскладывают их в домике. В конце проверяют, называют, чем похожи все фигуры в каждой клетке (квартире), какие они. Сначала дети классифицируют фигуры по указанным основаниям (заполняют домики со знаками), а затем самостоятельно выделяют признак, по которому можно разделить фигуры (заполняют домики без знаков). Взрослый поощряет самостоятельный выбор основания классификации.

#### II

При заселении домиков дети классифицируют фигуры сразу по двум свойства В городе логических фигур появляются новые двухэтажные дома В них еще сложнее расселить жильцов. Но добрый домовый решил помочь жителям. Он нарисовал вокруг дома знаки-подсказки. Знаки подсказывают, какие фигуры должны поселиться на каждом этаже и в каждом подъезде дома. Дети уточняют, где какие фигуры должны помещаться, и заселяют дом.

В конце называют, какие фигуры оказались в каждой клеточке (указывают два общих свойства для каждой группы фигур). Упражнение повторяют с таблицей Домик нужно заселить так, чтобы в каждой клетке оказались одинаковые фигуры. В дальнейших упражнениях взрослый стимулирует и поощряет самостоятельный поиск детьми оснований для классификации предметов по двум свойствам. С этой целью предлагает изображения двухэтажных домиков без знаков-подсказок. От заселения двухэтажных домов дети переходят к заселению трехэтажных (Эти упражнения можно организовать по-другому — как игру. Для этого дети разбиваются на пары. У каждой пары — домик и набор фигур. Игроки совместно определяют правила расселения фигур и по очереди выкладывают их в домик. Если кто-то допускает ошибку, он забирает ошибочную фигуру как штрафную. Выигрывает тот, у кого меньше штрафных фигур. Он может определять правила нового расселения фигур в домике. Дети классифицируют фигуры (блоки) сразу по трем свойствам (цвету, форме, толщине; цвету, форме, размеру; форме, размеру, толщине и т.д.). Перед детьми сразу два домика: большой и маленький Их задача — расселить фигуры в два домика так, чтобы в каждой клеточке-квартире оказались все одинаковые фигуры. При этом в маленьком домике поселяются маленькие фигуры, а в большом — большие.

### «У кого в гостях Винни – Пух и Пятачок?»

Цель. Развитие способности анализировать, сравнивать, обобщать.

Материал. Карточки с логическими таблицами, логические фигуры.

#### Содержание

##### I

Винни-Пух и Пятачок отправились в город логических фигур. В каждом доме они побывали только у одной фигуры. Зашли они в первый дом У какой фигуры в гостях Винни-Пух и Пятачок? Дети находят недостающую фигуру и кладут в клетку, где нарисованы Винни-Пух и Пятачок. Если дети не могут самостоятельно решить задачу, взрослый предлагает рассмотреть, какие фигуры находятся в верхнем и среднем рядах, установить, чем похожи эти ряды, и определить, какой недостает. Затем дети находят недостающие фигуры на других таблицах. От поиска одной фигуры переходят к поиску двух недостающих фигур

##### II

В упражнении используется таблица При поиске недостающих фигур дети анализируют, сравнивают и обобщают фигуры в таблице по двум свойствам. Если интерес детей к прежней игровой задаче снижается, взрослый предлагает новую. Например, угадать, какой сундук с драгоценностями украли пираты (фигуры в таблице — сундуки с драгоценностями), или найти утерянный хозяином ключ от квартиры и т. д.

##### III

В упражнениях используются таблицы, которые требуют анализа, сравнения и обобщения фигур по трем свойствам Взрослый предлагает прежние (если дети не утратили интерес) и новые игровые задачи (угадать, какие камни утеряны в ожерелье Королевы, какой кусочек сыра стянул у кота Тома мышонок Джерри, и т.д.).

### Игры с палочками Кюизенера «Найди и покажи»

Задачи: Сравнить палочки и цвет. Найти и показать самую короткую и длинную палочку и назвать его цвет. Выбрать две палочки и найти среди них (короткую).

Описание:

Найди и покажи палочку такую же по цвету и по длине.

Отбери все красные (синие, желтые и т. д.), палочки такой же длины.

Отбери по одной палочке разного цвета.

Перечисли все цвета всех палочек на столе.

Раскрась шарик так, чтобы цвет его и палочки был одинаковым (разным).

Сопоставить палочки одновременно по цвету и длине. «Синяя палочка короче оранжевой, но длиннее всех остальных» и т.д.

### «Слоненок»

Цель. Развивать умение детей создавать образ слоненка, конструируя его из заданных палочек; сравнивать предметы по длине, обозначать словами результат сравнения (длиннее – короче, равные по длине); ориентироваться в пространстве. Развивать воображение.

Материал. Цветные счетные палочки: 2 белые, 1 красная, 4 розовые, 1 голубая, 3 желтые; карточка.

Описание

Воспитатель читает детям стихотворение «Слоненок» в переводе И.Токмаковой.

Шагает слоненок –

Скорей погляди!

Хобот большой у него впереди!

Хвостик смешной у него позади.

Две толстые ноги идут впереди,

Две толстые ноги идут позади.

О нем я спою,

А ты погляди!

Вопросы

- О ком идет речь в стихотворении?
- Где находится хвостик у слона?
- Что у слона впереди?
- Сколько передних ног? Сколько задних?
- Какие по величине ноги у слоненка?
- Какой длины хобот? Какой длины хвост?

Задания:

- Поставьте столбиком красную палочку. Какое число она обозначает? (Четыре.)
- Розовую палочку положите справа от красной вверху. Какое число обозначает розовый цвет? (Два.)
- Под розовой положите три желтые палочки одну под другой. Какое число обозначает желтый цвет? (Пять.)
- Справа рядом с желтой наверху положите белую.
- Под желтой нижней палочкой слева от края положите одну под другой две розовые палочки. Теперь то же самое сделайте с правой стороны. С левой стороны под красной полоской положите белую. Получился слоненок.

- В какую сторону идет слоненок?
- Сделайте так, чтобы он шел вправо.
- Какие палочки надо переложить, чтобы выполнить это задание?
- Сколько длинных палочек вы использовали?
- Сколько коротких?

Дети строят слоненка

### **«Выставка собак»**

Цель. Развивать умение детей воспроизводить предметы по представлению; сравнивать предметы по величине; находить сходства и различия между предметами.

Материал. Цветные счетные палочки; карточка.

Предварительная работа. Рассмотреть с детьми книги, открытки, фотографии, на которых изображены собаки. Обратит внимание на породы, внешний вид, место содержания собак.

Описание: Воспитатель загадывает детям загадку:

Заворчал живой замок,

Лег у двери поперек.

Две медали на груди.

Лучше в дом не заходи.

Предлагает детям выложить отгадку из палочек на карточках и представить ее: придумать кличку, назвать породу, рассказать, какая это собака и что умеет делать. Выполнив задание, дети отмечают возраст собак (щенок или взрослая), описывают их, используя математические термины: длинное – короткое туловище, хвост; большая – маленькая голова; толстые – тонкие лапы; большая – маленькая собака. Объясняют, что собака делает в настоящее время (сидит, лежит, стоит).

Воспитатель говорит: «Вы сделали собак, а как нам сделать выставку собак». Поставив таким вопросом проблемную ситуацию, педагог выслушивает ответы детей и предлагает объединить собак на одном столе.

Вопросы

- Похожи ли собаки?
- Есть ли одинаковые породы?
- Есть ли щенки?

В заключение дети могут придумать интересную историю о дрессировке собаки.

«Цифры» (Выложи из палочек)

Задачи: Закрепить представления о цифрах. Учить работать со схемой. Различать способы сравнения по длине («Наложение, «приложение», «на глаз»)

Описание:

Детям раздаются схемы, на которых изображены - цифры, где цвет палочек обозначен цифрой. Дети, ориентируясь на схему, выкладывают цифры.

### **«Выложи по цифрам»**

Цель. Закреплять умение детей соотносить число с цветом. Упражнять в счете, упражнять в измерении.

Материал. Цветные счетные палочки: 1 голубая, 1 красная, 1 бордовая, 1 оранжевая; 2 желтые, 2 черные, 2 фиолетовые; картинка с изображением дерева; карточка.

Описание

Детям предлагается рассмотреть рисунок на картинке, подобрать палочки в соответствии с рисунком и разложить их по цвету, а затем выложить дерево, следуя цифровому обозначению.

Вопросы

- Какой породы получилось дерево?
- Назовите части дерева.

- Сколько палочек пошло на крону? Ствол?
- Чему равна высота ствола?
- Из скольких палочек сделана крона?
- Какой цифрой обозначена верхушка?
- Как узнать высоту дерева? (Посчитать палочки сверху вниз; снизу вверх; измерить высоту и сравнить.)

#### **«Лестница»**

Цель. Закреплять умение детей сравнивать предметы по высоте, длине, ширине; обозначать результат сравнения словами (длиннее, шире, выше, равные по длине, ширине, высоте). Упражнять в счете.

Материал. Цветные счетные палочки; карточка.

Описание

Педагог предлагает детям выложить лестницу. Лестница может получиться любой высоты, в зависимости от того, сколько палочек возьмут дети и какой они будут длины.

Работа парами

- Как узнать, чья лестница выше?
- Из скольких палочек построена лестница?
- Сколько ступенек в лестнице?
- Чья лестница шире?
- Сколько шагов сделает ребенок, чтобы подняться до самой верхней ступеньки?

У детей могут получиться лестницы одной высоты, но с разным количеством ступеней.

В этом случае воспитатель может спросить, почему получилось разное количество шагов.

Занятие может закончиться пальчиковой гимнастикой «По ступенькам вверх», «По ступенькам вниз»: дети «перешагивают» указательным и средним пальцами ступеньки.

#### **«Улица разноцветных палочек»**

Задачи: Принцип окраски палочек.

Описание: Дети строят дома по цвету: белый домик для белых «единичек», черный дом для «семерок» и т.д. Затем дети сравнивают, чем они похожи.

#### **«Цвет и число»**

Задачи: Учить детей отбирать полоски нужного цвета и числового обозначения по словесному указанию взрослого; подвести к выводу, что у палочки каждого цвета есть свое число.

Описание: Педагог предлагает построить необычный поезд из цветных палочек, посадить в вагончики пассажиров, детям предлагается узнать, сколько мест в каждом в вагончике, дети находят ответ практическим путем: берут белые палочки и накладывают на вагончики каждого цвета.

#### **«Число и цвет»**

Задачи: Учить детей отбирать палочки нужного цвета и числового значения по словесному указанию взрослого; подвести к выводу, что у каждого числа есть свой цвет.

Описание: Педагог строит вагончик из 4 белых палочек и предлагает отгадать, палочкой какого цвета можно заменить этот вагончик. Затем дети определяют, какое число соответствует той или иной палочке. После этого дети строят вагончики из белых палочек (одноместный, двухместный, трехместный).

#### **«Путешествие на поезде»**

Задачи: Закреплять понятие: «который по счёту».

Описание: Составить из палочек- вагонов поезд от самой короткой до самой длинной. Предлагает ответить, каким по порядку стоит голубой вагон? Вагон какого цвета стоит четвертым? Какого цвета вагон левее желтого?

### «Скорый поезд»

Цель. Упражнять детей в сравнении предметов по длине, называть словами результат сравнения, упражнять в счете в пределах заданного числа.

Материал. Цветные счетные палочки: 2 голубые, 6 розовых; карточка.

Описание

Дети выкладывают из палочек голубой и розовой составы, идущие в разных направлениях. (Локомотив – палочка, стоящая вертикально.)

Вопросы

- В какую сторону едут поезда?
- Если в каждом голубом вагоне едет три пассажира, сколько всего пассажиров в голубом поезде?
- В каждом розовом вагоне едет два пассажира. Сколько всего пассажиров перевозит розовый поезд?
- Какой состав перевез больше пассажиров?

Варианты заданий:

-Составь поезд из каких хочешь палочек. Посади в каждый вагон столько пассажиров (игрушек), какое число им обозначается. Рядом с ним поставь нужную карточку с кружочками (цифрой). Сколько пассажиров в первом (втором и так далее) вагоне? Почему? В каком вагоне пассажиров много (мало, больше, меньше)?

- Составь поезд из синей и белой, розовой и бордовой, голубой и черной, фиолетовой и красной; двух желтых; белой, красной и желтой; черной и трех белых палочек. Найди в наборе палочку такой же длины, как составленный поезд.

- Пусть один поезд будет из желтой, а другой из фиолетовой палочки. Какой поезд длиннее (короче)? Какой вагон надо прицепить к короткому поезду, чтобы он стал такой же длины, как длинный поезд?

-Один поезд состоит из пяти белых вагонов, а другой — из трех розовых. Какой поезд будет длиннее? На сколько?

-Пусть один поезд будет из синей палочки, а другой — из черной палочки. Какие два одинаковых вагона надо прицепить к короткому поезду, чтобы поезда были равными по длине?

-Оранжевая и желтая палочки составляют один поезд, а красная и фиолетовая — другой. Как можно уравнивать длины поездов?

-Составь поезд так, чтобы: в первом из них было 10 белых вагонов, а во втором 9 белых вагонов (в первом — 2 розовых, а во втором — 4 розовых вагона; в первом 6 красных вагонов, а во втором — 1 красный вагон). На сколько вагонов один из поездов короче другого?

-Поезд состоит из красного и голубого вагонов. Составь поезд из белых вагонов так, чтобы он был на один белый вагон короче (длиннее) первого поезда.

-Составь поезда так, чтобы в одном из них было три розовых вагона, а другой, состоящий тоже из розовых вагонов, был на один вагон длиннее (в одном из них было 8 красных вагонов, а другой, состоящий тоже из красных вагонов, был на 4 вагона короче).

-Составь поезд из оранжевого и коричневого вагонов. Замени коричневый вагон красными так, чтобы длина поезда не изменилась.

-Поезд состоит из синего и бордового вагонов. Замени один вагон голубыми, а другой — розовыми вагонами. Длина поезда должна сохраниться.

### «Строим мост через реку»

Цель. Учить детей моделировать по условию; измерять с помощью условной мерки; находить соответствие цвета с числом. Упражнять в счете.

Материал. Цветные счетные палочки; голубая, желтая, бордовая палочки – мерки для мостов; карточка.



Предварительная работа. Просмотр слайдов, видеозаписей, иллюстраций с изображением рек (где река берет начало; река в самом широком и самом узком месте).

Описание

Воспитатель предлагает детям выложить из палочек реку: узкую в начале – у истока, широкую в середине, сужающуюся в конце. Говорит, что через реку будут проложены мосты, равные по длине голубой, желтой и бордовой палочкам, поэтому ширина речки в каждой части должна соответствовать этим палочкам. Когда только дети сделают реку, они устанавливают мосты над ней. По окончании работы педагог предлагает им сделать ступеньки к мостам.

Вопросы

- Сколько всего мостов?
- Какой мост самый длинный? Чему он равен?
- На сколько бордовый мост длиннее голубого?
- На сколько мост с левой стороны короче моста с правой стороны?
- По какому мосту сможет проехать машина; пройти человек?
- Сделайте так, чтобы по мосту могла проехать машина. (Дети добавляют палочки, равные ширине любого моста.)
- Какой из этих мостов шире? Сколько палочек пошло на мосты?
- Назовите главную реку Москвы. Назовите главную реку России. А по какой реке вы плавали?

#### **«Как разговаривают числа?»**

Задачи: Учить оперировать числовыми значениями цветных палочек, познакомит детей со знаками «>», «<» Учить записывать и читать записи:  $3 <$

$4. 4 > 3$

Описание: Педагог говорит, что числа умеют разговаривать не словами, а знаками. Предлагает взять в левую руку палочку красного цвета, а в правую – голубую.

-Какие числа у вас в руках?

-Что нужно делать, чтобы сравнивать эти числа?

Подводит детей к выводу о том, что для того, чтобы сравнивать эти числа, нужно приложить палочки друг к другу или наложить друг на друга.

#### **«Весы»**

Задачи: Закреплять понимание отношений между числами натурального ряда «больше, меньше, больше на ..., меньше на...», умение увеличивать и уменьшать каждое из чисел на 1. Упражнять в решении простых арифметических действий.

Описание: Дети на одну чашу весов помещают палочку большего размера (например-5, на другую-4). Аналогично сравнивают другие числа.

#### **«К сказочным героям»**

Задачи: Продолжать формировать творческое воображение, логику мышления и действий закрепить навыки прямого счета до 10 .

Описание: Дети называют цвет соответственно по счету дней недели и полосы радуги: понедельник-красный, вторник - оранжевый, среда -желтый, четверг-зелёный, пятница - голубой, суббота- синий, воскресенье -фиолетовый.

#### **«Узнай длину ленты»**

Задачи: Учить понимать количественные отношения, учить находить связь между длиной предмета, размером мерки и результатом измерения, учить устанавливать логические связи и закономерности.

Описание: Педагог предлагает измерять длину ленты с помощью мерки - розовой палочки. Дети приходят к выводу: в длинной ленте мерка уложилась 7 раз, а в короткой- 5 раз. Лента, в которой мерка уложилась 7 раз, длиннее, потому что  $7 > 5$ . Лента, в которой мерка уложилась 5 раз, короче, потому что  $5 < 7$ . Ленты разные по длине.

**Подвижные игры.****«Найди свой домик»**

На полу в разных углах комнаты лежат два обруча. В одном обруче находится желтая палочка, в другом – оранжевая. У каждого ребенка одна палочка (желтая или оранжевая). Дети бегают по комнате. По сигналу педагога они должны подбежать к обручу, в котором лежит палочка такого же цвета, как у них в руках. Подходя к детям, воспитатель просит сказать, какого цвета палочка в обруче и почему они стоят возле него.

**Вопросы**

- Сколько оранжевых палочек? Сколько желтых?
- Какие палочки по длине одного цвета? (Дети сравнивают палочки.)
- Палочки какого цвета длиннее? Короче? Как узнать? (Дети сравнивают палочки.) Педагог предлагает детям обменяться палочками. Игра повторяется.

**«По порядку стройся»**

На столе лежат палочки разных цветов. Воспитатель предлагает детям взять по одной палочке и построиться по порядку от самой короткой до самой длинной палочки. После выполнения задания просит ребят объяснить, почему они встали именно так.

**Вариант игры**

На столе лежат палочки разных цветов и полоски такого же цвета и длины для работы на доске. Правила те же. Дети раскладывают полоски по порядку на магнитной доске.

**Вопросы**

- Полоска какого цвета самая длинная?
- Между полосками каких цветов находится желтая полоска?
- Назовите цвет полоски, которая находится после голубой?
- Полоска какого цвета расположена после розовой полоски?
- Какое число обозначает черная полоска? Фиолетовая?

**«Найди цифру»**

На полу лежат обручи на небольшом расстоянии друг от друга, в них разложены цифры. В коробке лежат палочки разных цветов. Дети бегают под музыку. Как только музыка остановится, они берут по одной палочке и встают возле той цифры, которая соответствует цвету палочки. Возле каждой цифры стоят дети с палочками одного цвета. Воспитатель спрашивает у детей, возле какой цифры они стоят и почему? Игру можно повторить, вернув палочки в коробку.

**«Найди пару»**

Дети строятся в две шеренги, друг против друга. У детей одной шеренги цифры. У детей другой шеренги – полоски разных цветов. По сигналу взрослого дети объединяются в пары – цвет палочки соответствует цифре – и объясняют, почему они так встали. Затем дети меняются цифрами и палочками. Игра повторяется.

**«Где больше?»**

Для игры понадобятся три обруча и набор палочек желтого, черного, фиолетового цветов. Воспитатель предлагает детям взять по одной палочке из набора и поместить в любой из обручей таким образом, чтобы в каждом обруче лежали палочки одного цвета. Дети сравнивают, в каком из обручей больше палочек, в каком меньше. Педагог предлагает детям сделать так, чтобы количество палочек в обручах было одинаковым. Затем дети закрывают глаза, воспитатель убирает одну или несколько палочек из одного обруча. Открыв глаза, дети должны сказать, какие изменения произошли. Игра повторяется 2–3 раза.

### **«Угадай, какое число»**

На полу (земле) выложен шнуром круг. В игре принимает участие не более десяти детей. Дети становятся парами друг за другом за чертой круга. У ребят, стоящих спиной к воспитателю, на спине прикреплена цифра. По сигналу педагога все дети входят в круг и начинают прыгать на одной ноге. Каждый игрок, у которого нет цифры, пытается угадать, какая цифра спряталась на спине товарища. Побеждают дети, разгадавшие тайну и отыскавшие соответствующую цифре палочку. Игра повторяется несколько раз, при этом меняются пары детей, и вместо цифр им дают карточки с кружочками.

### **«Раз, два, три – розовая палочка, беги»**

Дети встают в круг. У каждого ребенка в руках одна палочка. Дети бегают под музыку. Педагог говорит: «Раз, два, три – розовая (например) палочка, в круг беги». Все дети, у которых палочка этого цвета, вбегают в круг. Показывая палочку всем, можно увидеть правильность выполнения задачи. Если ребенок ошибся, ему предлагают выполнить какое-нибудь задание, например, прохлопать, протопать, присесть несколько раз (задания дают дети). Все дети возвращаются в круг, и игра продолжается.

### **«Раз, два, три – беги»**

На столе рассыпаны цветные счетные палочки. По сигналу взрослого: «Раз, два, три – беги!» – игроки двумя руками должны захватить как можно больше палочек и, разложив их перед собой, пересчитать.

Вопросы Сколько всего палочек взяли? – Сколько палочек каждого цвета?

### Дидактические сказки

#### «Улица разноцветных палочек»

Жили – были разноцветные палочки. Их было много, а жили они в небольшой коробке. Тесно палочкам в коробке, играть - так и вовсе неудобно. И вот однажды, когда палочки были высыпаны из коробки, самые маленькие белые палочки – «единички», - предложили: «Давайте построим разноцветные домики, в которых будем жить семьями». И тут же построили белый домик для семки «единичек». Черные палочки – «семерки» тоже построили себе домик, рядом с белыми. «А мы живем в черном домике», - радостно сообщили они. Розовые «двочки» пригласили очень похожих на них сестричек – красных «четверок» и бордовых «восьмерок» строить общий красный дом. И выстроили его в ряд с белыми и черными. Рядом с ними голубые «троечки», «фиолетовые «шестерки» и синие «девятки» также построили общий дом. Жёлтые «пятерки», вместе со своими сестричками – оранжевыми «десятками» тоже оказались в одном домике. Получилась красивая разноцветная улица, где все домики яркие, удобные, уютные. Все палочки праздновали новоселье, приглашали друг друга в гости и вместе придумывали разные интересные игры. Однажды в гостях у палочек красного дома фиолетовые «шестерки» и оранжевые «десятки» заметили сходство с хозяевами дома и к общей радости выяснили, сто все они приходятся друг другу сестренками. Вот и сказке конец, А с палочками можешь подружиться и ты, надо только играть с ними, выкладывать различные фигуры, красивые картинки. И произойдет чудо, ты станешь Волшебником.

#### «Сказочный город»

Жил – был на свете Архитектор. Он умел придумывать новые дома. И так хорошо работал, что приглашали его во многие города и страны. Как – то в одной из стран плыл Архитектор на паруснике по широкой реке. Понравилось ему красивое место на берегу, и решил он сделать остановку. Прогуливаясь по берегу, встретил Архитектор мальчика.

-Здравствуйте! Вы кто? – спросил его мальчик.

-Я Архитектор!

-А что вы умеете делать?

-Я умею придумывать красивые здания.

-Будьте добры, покажите, пожалуйста, как это делается»

Архитектор тут же, прямо на песке, нарисовал несколько зданий. Очень они понравились мальчику, и он решил, что их необходимо построить. Позвал он на помощь своих друзей и вскоре вырос замечательный город. А для Архитектора соорудили великолепный дворец и обнесли его оградой. Мальчик тожественно вручил Архитектору ключ от нового дворца.

-Спасибо – сказал Архитектор, но меня ждут в других местах.

Смотрите, кто - то машет уже рукой с другого берега.

Построил мальчик с друзьями мост на другой берег. Вот уже и фонари на нем веселит горят. И тамошним людям помогли друзья в строительстве. Подошел мальчик к реке, глянул в светотражение, - а он то оказывается, и не заметил как вырос. Взял архитектор его с собой, и стали они ходить по разным городам, строить новые здания –старый Архитектор и молодой Архитектор.