

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида №43**

Утверждено заведующей МБДОУ №43

Арсентьевой Б.И.

КРУЖОК «СМЕКАЛОЧКА»

Для детей подготовительной группы №3

(образовательная область: познавательное развитие)

1

Руководитель кружка:

воспитатель группы №3

Перелыгина О.В.

пгт Мегет

2016 г.

Актуальность

Кружок решено создать 1) в ответ на запрос родителей: по результатам анкетирования; 2) для поддержки интереса детей к развивающим играм. По наблюдениям воспитателей большинство детей группы проявляют интерес к таким играм как «Палочки Кюизинера», «Блоки Дьенеша», «Танграм», «Логический квадрат», «Сложи узор» и т.п. Однако дети самостоятельно не могут освоить усложнённые варианты игр, включать их, например, в сюжетно-ролевые игры, в соревнования и т.д. В результате интерес детей к подобным играм постепенно угасает.

В то же время развивающие игры математического содержания позволяют в игровой, естественной для дошкольников форме сформировать такую сторону интеллектуальной готовности к школе как мышление. Необходимый уровень развития мышления предполагает наличие у ребёнка умения выделять существенное в явлениях окружающей действительности, сравнивать их, видеть сходное и отличное; умение обобщать и дифференцировать, классифицировать, рассуждать, находить причинно-следственные связи, делать выводы, что служит основой для развития логического мышления.

Развивающие игры положительно влияют и на другие стороны мышления: прежде всего на уровень развития речи (ребёнок рассуждает, объясняет, доказывает и т.д.), на развитие произвольности поведения, на эмоционально-волевую готовность; на развитие психических процессов: восприятия, внимания, памяти, воображения.

Таким образом, мы надеемся, что участие детей в кружке поможет им овладеть предпосылками учебной деятельности (что соответствует Целевым ориентирам, обозначенным ФГОС ДО), а также сделать их жизнь более интересной и насыщенной.

Программа кружка «Смекалочка»

I. Целевой раздел

Цель: помочь детям научиться получать удовольствие от интеллектуального труда; способствовать развитию самостоятельности и инициативы при решении задач, требующих умственного напряжения.

Задачи:

- Развивать психические процессы: восприятие, внимание, память, воображение, наглядно-образное и логическое мышление.
- Расширить игровой опыт детей: за счёт усложнения знакомых игр, знакомства с новыми играми, включения игр в другие виды деятельности.
- Развивать самостоятельность, инициативу, повышать уверенность в собственных силах.
- Формировать стойкий интерес к интеллектуальной деятельности.
- Способствовать речевому развитию.
- Практически познакомить родителей с развивающими играми, наиболее полезными для их детей.

Пояснительная записка

Деятельность кружка не дублирует программу по формированию элементарных математических представлений и не ставит своей целью закрепление программного материала. Тем не менее, руководитель кружка при составлении плана работы учитывает уровень подготовки детей группы, а также индивидуальные особенности воспитанников. При разработке занятий кружка воспитатель стремился, чтобы они соответствовали современным требованиям:

- гуманный, индивидуально-личностный подход к каждому ребёнку;
- индивидуализация и социализация педпроцесса;
- деятельностный подход и поддержка детской инициативы;
- амплификация детского развития;
- формирование познавательных интересов и познавательных действий ребёнка в различных видах деятельности;
- сотрудничество с семьёй.

Все занятия объединены единым сквозным сюжетом: действие разворачивается в сказочном Цифрограде, в котором живут король Умум и принцесса Лола.

Развитие сюжета:

Для того, чтобы открылись ворота Цифрограда, детям необходимо выполнить три задания. Далее они знакомятся с королём, разгадывают его имя, дарят и получают математические подарки. По просьбе короля дети строят геометрическую башню и дорожку вокруг неё. К сожалению, ⁴_____ оказывается, что в эту башню король заточил свою дочь, чтобы ни с кем не делиться царством. Тогда дети решают выручить принцессу.

Принцесса сердится и устраивает погром в башне, дети наводят порядок и успокаивают её. А в это время... на Цифроград нападает мух-робот, из-за неё разбегаются звери зоопарка. Дети ловят и дрессируют муху и расселяют зверей по своим местам. В благодарность король разрешает посадить вокруг башни математический сад и вокруг него построить красивый забор, чтобы принцесса могла гулять.

Дети помогают принцессе собраться на прогулку и выбрать её маршрут. И вдруг снова беда – землетрясение! Большие разрушения и принцесса куда-то спряталась от страха. Дети становятся спасателями и строителями.

Наконец, принцесса спасена, Цифроград восстановлен, король счастлив. Общий математический праздник!

Планируемые результаты

- Будет сформирован стойкий интерес к развивающим играм: дети часто, по собственной инициативе, самостоятельно будут в них играть.
- У детей улучшится память, внимание, восприятие, наглядно-образное и логическое мышление.
- Дети приобретут навык речи-рассуждения, речи-доказательства.
- У детей будут сформированы: умение принимать учебную задачу, положительные эмоционально-волевые качества, настойчивость в достижении цели, усидчивость.
- Родители познакомятся с развивающими играми, соответствующими возрасту и индивидуальным особенностям их ребёнка, поймут их возможности и значение; практически научатся играть в развивающие игры со своими детьми.

II. Организационный раздел

Список детей:

1. Акопян Ашот
2. Букарева Света
3. Бянкина Даша
4. Залевская Соня
5. Иванова Настя
6. Муравьев Кеша
7. Стряпчев Семён
8. Токарев Данил
9. Фролов Юра
10. Хрикадзе Николоз
11. Шаркова Настя
12. Юнгина Люба

Периодичность занятий:

1 раз в неделю, с 15.45. до 16.15. (30 мин.).

Всего 12 занятий.

Место проведения:

Группа №3, спортивный или музыкальный зал, участок группы.

Методическое обеспечение:

1. Башаева Т.В.. Развитие восприятия у детей. Ярославль, изд-во «Академия развития» 1998.
2. Михайлова З.А.. Игровые занимательные задачи для дошкольников. М., «Просвещение», 1985.
3. Панова Е.Н. Дидактические игры-занятия в ДОУ (старший возраст), Воронеж, ТЦ «Учитель», 2007.
4. Синицина Е. Умные занятия. М., изд-во «Лист», 1998.
5. Тихомирова Л.Ф. Развитие познавательных способностей детей. Ярославль, «Академия развития», 1996.
6. Тихомирова Л.Ф., Басов А.В. Развитие логического мышления детей. Ярославль, «Гринго», 1995.
7. Папки для дошкольника «Игра «Забава в картинках». ИП Бурдина С.В. Киров, 2010.
8. Серия «Умный малыш». ИП Бурдина С.В. Киров, ОАО «Дом печати-ВЯТКА». Михайлова З.А.. Математика от трёх до семи. Санкт-Петербург, изд-во «Детство-пресс», 1999.

Материалы и оборудование:

Развивающие игры: «Сложи узор», «Палочки Кюизинера», «Блоки Дьенеша», «Логический квадрат», «Лото «Математическое», «Танграм», «Колумбово яйцо», «Геометрическая мозаика» и т.п.

Счётные палочки, счёты, палочки из спичек.

Плоские и объёмные геометрические фигуры.

Наборы сюжетно-ролевых игр.

Математический театр.

Оборудование из спортивного уголка, уголка ИЗО, уголка экспериментирования.

Тетради, простые и цветные карандаши, мел, магнитная доска.

Иллюстрации к занятиям, выполненные воспитателем (см. в папке «Иллюстрации»).

Перспективный план работы кружка «Смекалочка»

№ занятия	Тема	Форма проведения	Название игр	Основная развивающая цель игры
1	«Здравствуй, Цифроград!»	Математический театр	«Найди отличия» «Огоньки» «Лабиринт» «Из каких цифр портрет?»	- Внимание - Память - Восприятие, моторика
2	«В гостях у короля Цифрограда»	Театрализованная деятельность: этюд «Принимаем и дарим подарки»	«Найди сходство» «Зашифрованное имя» «На что это похоже?» «Догадайся, где лежит подарок»	-Внимание, зрительное восприятие. - Принятие учебной задачи - Восприятие геометрических форм, воображение. Логика.
3	«Строим башню»	Конструирование (подгруппы по 3-4 чел.)	«Постройка по плану». «Продолжи дорожку» «Запомни 10 слов»	-Восприятие, принятие учебной задачи. - Логика. - Память.
4	«Принцесса сердится»	Аппликация (подгруппы по 2 чел.)	«Наведи порядок» «Почини салфетки» «Распутай пряжу» (лабиринт) «Зашифрованное имя»	- Восприятие. - Моторика, внимание. - Логика. - Логика.

№ занятия	Тема	Форма проведения	Название игр	Основная развивающая цель
5	«Нападение на Цифроград Мухи-робота»	Творческая игра	«Найди недостающую фигуру» «Повтори рисунок из точек» «Выложи фигуру из палочек по памяти». «Муха»	- Логика, внимание. - Восприятие, внимание, моторика. - Зрительная память. - Внимание, ориентировка в пространстве.
6	«Зоопарк»	Вечер загадок	«Отгадай загадку и сложи отгадку» «Помоги расселить животных» «Объедини в группы»	- Воображение, логика. Логика, внимание, принятие учебной задачи. - Классификация
7	«Волшебный сад принцессы»	Коллективная аппликация (коллаж)	«Волшебное дерево» «Вырастим цветы»	- Классификация по трём признакам, логическое и образное мышление.
8	«Забор вокруг сада принцессы»	Экспериментирование, конструирование	«Хватит ли кирпичиков для забора?» «Набери одинаковое количество воды»	- Наглядно-образное и логическое мышление. - Логика. Развитие самостоятельности.

№ занятия	Тема	Форма проведения	Название игр	Основная развивающая цель
9	«Принцесса собирается на прогулку»	Подвижная игра с остановками для выполнения заданий	«Найди недостающую фигуру» «Преобразование фигур из палочек» «Найди по схеме»	- Логика, смекалка. - Самостоятельность, смекалка - Внимание, ориентация в пространстве
10	«Землетрясение в Цифрограде»	Коллективная аппликация	«Танграм» «Восстанови улицу по плану» «Дорисуй недостающую часть»	- Анализ, синтез, воображение - Внимание, восприятие. - Воображение, анализ.
11	«Поиски принцессы»	Подвижная игра на участке или в зале	«Ассоциации» «Что лишнее?» «Дорисуй недостающую фигуру» «На каких качелях качалась принцесса?»	- Зрительная и слуховая память - Внимание, классификация - Логика (3 признака) -Принятие учебной задачи, логика.
12	«До свидания, Цифроград!»	Викторина	«Повтори!» «Найди ошибки» «Пойди туда, не знаю куда» «Полминутки на шутки»	- Логика,память - Внимание, восприятие Сообразительн.

Примечание.

Кружок бесплатный, проводился как цикл игр вне занятий во второй половине дня.

Работа кружка дала очень хорошие результаты: дети каждый раз ждали очередных занятий, обсуждали их содержание с родителями; мы получили отличные отзывы о подготовке детей к школе от учителя 1-ого класса начальной школы.

--	--	--	--	--	--

Занятие №1

Тема: «ЗДРАВСТВУЙ, ЦИФРОГРАД!»

Цель: развивать внимание, память, восприятие, мелкую моторику.

Материалы:

Демонстрационный: плоские изображения двух стражников с 5-7 отличиями, портрет короля из цифр, изображение ворот в Цифроград, «код» замка: карточка с цветными кругами.

Раздаточный: лабиринты, блокноты, цветные карандаши.

Ход занятия

Детей приглашают в математический театр.

1. Чтобы попасть в Цифроград, нужно:

- расположить к себе стражников (игра «Найди 5 отличий»); **/коллектив./**
- запомнить и по памяти записать код замка (игра «Огоньки»); **/самост./**
- запомнить и научиться чётко произносить пароль (чистоговорка «Три вороны на воротах, три сороки на заборе»).

2. Физкультминутка.

Раз – подняться, потянуться,
Два – согнуться, разогнуться,
Три – в ладоши три хлопка,
Головою три кивка.
На четыре – руки шире,
Пять – руками помахать
И на место тихо встать.

3. Задание: найти дорогу к дворцу (игра «Лабиринт») **/самост./**

4. Портрет короля (игра «Из каких цифр составлен портрет?») **/коллектив./**

Занятие №2

Тема: «В ГОСТЯХ У КОРОЛЯ ЦИФРОГРАДА»

Цель: развитие внимания, зрительного восприятия, воображения, логики.

Материалы:

Демонстрационный: задник – те же ворота с замком, за ними изображение самого Цифрограда, кукла-дергунчик король Цифрограда; карточка с зашифрованным именем короля; три коробки с игрушками – волчки, кубик Рубика, шашки.

Раздаточный: детские блокноты с зарисованным кодом замка, по одной любой геометрической фигуре.

Ход занятия

1. Чтобы ворота открылись, нужно назвать пароль (скороговорку) и код замка (проверяем по записи в блокноте). /коллектив./

2. Нужно определить, кто из братьев – король (игра «Найди такую же фигуру»). /самост./

3.Задание: узнать имя короля. (игра «Расшифруй код»: 1,3 = У; 2,4 = М). /самост./

4. Физкультминутка: «Обратный отсчёт»

Дети под счёт загибают пальцы, на слово «Пуск!» - подпрыгивают или выполняют другую команду.

5. Король принимает подарки. (Игра «На что похоже?») - дети предлагают королю геометрические фигуры, называя их и называя, какой предмет они напоминают).

6. Король обещает подарить детям подарки, если они догадаться, что где лежит (речевая задача на логику): подарки короля лежат в трёх коробках – красной, зелёной, жёлтой. Подарки имеют номера 1, 2, 3. Нужно догадаться, где какой подарок, если: №1 не в красной коробке, №2 не в зелёной, №3 – не в красной и не в зелёной.

Красная	Зелёная	Жёлтая
(№1)	№1	№1
№2	(№2)	№2
(№3)	(№3)	№3

Занятие №3

Тема: «СТРОИМ БАШНЮ» (конструирование)

Цель: развитие зрительного восприятия, слуховой памяти, логики; формирование способности принимать учебную задачу.

Материалы: на 3-4 подгруппы по два набора кубиков «Томик», по одному набору геометрической мозаики, схема башни из кубиков, схема начала дорожки из геометрических фигур; 10 картинок для игры «Ассоциации».

Ход занятия

1. Король просит помощи: построить башню по схеме и выложить вокруг неё волшебную дорожку (через неё нельзя будет выйти).

Дети встают по 3-4 человека вокруг стола и коллективно выполняют задание (игра «Продолжи дорожку»).

2. Упражнение для мышечного расслабления (лёжа на ковре):

Напряжение улетело...
И расслаблено всё тело, (2 раза)
Будто мы лежим на травке,
Греет солнышко сейчас.
Руки тёплые у нас...
Ноги тёплые у нас...
Хорошо нам отдыхать,
Но уже пора вставать!

14

3. Воспитатель: «Интересно, для чего королю Умуму потребовалась башня, да ещё и с дорожкой, которая никого не выпускает? Кажется, тут подсказка! Она состоит из нескольких заданий:

1) Запомните и повторите 10 слов (на слух);

Корона, каблуки, туфли, бант, бусы, голова, платье, серьги, сумочка, телефон.

2) Игра «Что к чему?» (ассоциации) – после выполнения первого задания выкладываются картинки к этим словам и предлагается составить из них подходящие пары.

3) Детям предлагается подумать, к кому можно отнести все эти слова, для кого предназначается башня?

Занятие №4

Тема: «ПРИНЦЕССА СЕРДИТСЯ»

Цель: развитие зрительной памяти, восприятия, мелкой моторики, логики.

Материалы:

Д.м. – две картинки, изображающие комнату принцессы до уборки и после, изображение принцессы из геометрических фигур.

Р.м. – игра на две подгруппы «Почини коврик», листочки из бумаги в клетку, игра «Склей посуду», запутанные шнурки или толстые шерстяные нитки.

Ход занятия

1. Как дети догадались, в башню заточили принцессу. Зачем король это сделал? (Ответы детей). Воспитатель предлагает рассмотреть портрет принцессы и определить, из каких фигур он состоит.

2. Для того, чтобы узнать имя принцессы, детям нужно разгадать головоломку:

- начертить прямоугольник длиной 12 клеток, шириной 3 клетки; /самост./
- разделить его на 4 квадрата (сторона квадрата 3 клетки);
- в 1-ом и 3-ьем нужно написать букву, с которой начинаются слова: *лапочка, ласточка, лисичка, лебёдушка.*
- во 2-ом и 4-ом написать первую букву алфавита, во 2-ом зачеркнуть её и заменить буквой О.
- прочитайте имя принцессы: ЛОЛА.

3. Физкультминутка:

Принцесса кораллы свои потеряла	Помчался на поле усердный слуга,
Во время большого дворцового бала.	Нарыл там картофеля два сапога.

Вот ваши кораллы, крупнее там нет!

Все крупные подали вам на обед!

4. Принцесса очень рассердилась, что её заточили в башню и устроила настоящий погром: разбросала вещи, перебила посуду, порвала салфетки... Потом она успокоилась, попробовала всё исправить, но у неё плохо получилось. Нужно ей помочь.

- Определить, что поставлено не на своё место (игра «Найди отличия»);

/коллектив./

- Починить салфетки (игра «Почини коврик»); /самост./
- Склеить посуду (игра «Склей разбитую посуду») /самост./

Занятие №5

Тема: «НАПАДЕНИЕ НА ЦИФРОГРАД МУХИ-РОБОТА» (творческая игра)

Цель: развитие логики, внимания, зрительного восприятия, зрительной памяти, ориентировки в пространстве.

Материалы:

Д.м.: рисунок Мухи-робота; карточка со схемой для поиска Мухи, соответственно схеме расставленные на полу геометрические тела;

Р.м.: карточки с недорисованными или недоклеенными цифрами, или недолепленные, или недостроенные цифры, знаки фигуры; детские блокноты (в клетку), простые карандаши; модель мухи.

Предварительная работа: дома сконструировать Муху-робота размером 2-3 см.

Ход занятия

1. Дети находят письмо от короля Умуа, в котором он сообщает о нападении на Цифроград Мухи-робота. Муха испортила цифры, фигуры и знаки. Очень необходима помощь!

Задание: починить (дорисовать, подклеить, слепить, добавить в конструкцию) недостающие части цифр, геометрических фигур или знаков, по выбору детей.

2. Необходимо выследить Муху и обезвредить.

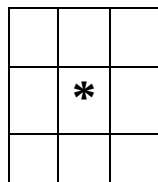
Задание: найти Муху по следам (игра «Найди по схеме» - проводится на полу группы или зала):

2 ↑	3 →	1 ↑	2 ←	1 ↓	4 →	1 ↑	2 ←	1 ←	1 ↑
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

3. Строим клетку для Мухи.

Задание: начертить квадрат со стороной 15 клеток. Разделить его на маленькие квадраты со стороной 5 клеток. Сколько получилось маленьких квадратов?

4. Дрессируем Муху (игра «Муха»).



Сначала команды подаёт воспитатель, затем дети по очереди: «Вправо!», «Влево!», «Вверх!», «Вниз!». Муха не может ходить по диагонали и взад-вперёд. Нужно следить, чтобы она не вылетела из клетки.

Занятие №6

Тема: «ЗООПАРК ЖИВОТНЫХ-НЕВИДИМОК» (вечер загадок)

Цель: развитие воображения, логики, внимания; формирование способности принять учебную задачу, классифицировать.

Материалы: фигурки-модели животных *зайца, лисы, кошки, верблюда, жирафа, коровы;* наборы кубиков и цифр – на две подгруппы.

Р.м.: игры «Танграм» и «Монгольская игра», карточки с изображением животных, сложенных из геометрических фигур, контурные, или силуэтные – по уровням сложности.

Ход занятия

1. В благодарность за избавление Цифрограда от Мухи-робота король Умум приглашает детей в зоопарк.

Звери в зоопарке Цифрограда необыкновенные - они состоят из геометрических фигур. Поэтому, чтобы их увидеть, сначала нужно:

- отгадать загадку про животное;

- затем собрать его из геометрических фигур; (дети могут выбрать задание одного из уровней сложности: 1-ый – собрать фигурку животного по образцу, 2-ой – собрать фигурку животного, ориентируясь только на контур, 3-ий – самому придумать фигурку предложенного животного из набора геометрических фигур.

- «оживить» отгаданное животное: изобразить его с помощью движений, мимики, звуков.

Загадки:

Что за зверь лесной
Встал, как столбик, под сосной
И стоит среди травы –
Уши больше головы? (заяц)

Хвост пушистый,
Мех золотистый,
В лесу живёт,
В деревне кур крадёт. (лиса)

Горбатый мост
На четырёх столбах стоит (верблюд)

Мордочка усатая,
Шубка полосатая,
Часто умывается,
А с водой не знается. (кошка)

Сама пёстрая,
Ест зелёное,
Даёт белое. (корова)

В Африке живёт,
Акацию жуёт.
С такой длиннющей шеей
Жевать её ловчее. (жираф)

2. Динамическая пауза.

Воспитатель предлагает всем вместе повторить и показать стишок:

Ходит кошка по-кошачьи:
Вот так, вот так!
А лисичка?.. По-лисичьи:
Вот так, вот так!
А корова?.. По- коровьи:
Вот так, вот так!
А жираф?.. По-жирафьи:
Вот так, вот так!
А заякa?.. По-заячьи:
Вот так, вот так!

18

3. Воспитатель предлагает детям расселить найденных животных в вольеры. Кого с кем поселим и почему? (отдельно домашних и диких животных; отдельно животных Сибири и жарких стран; отдельно зайца и лису. Это связано с разными условиями жизни, и, чтобы никто никого не съел). Сколько потребуется вольеров?

4. Воспитатель предлагает построить зоопарк, причём клетки с домашними животными должны находиться с левой стороны и иметь нечётные номера, а клетки для диких животных – с правой стороны с чётными номерами. (Дети должны разрешить проблему: домашних животных не хватает).

Занятие №7

Тема: «ВОЛШЕБНЫЙ САД ПРИНЦЕССЫ» (коллаж)

Цель: учить классифицировать по трём признакам, развивать логическое и образное мышление, творческое и пространственное воображение, упражнять в работе с таблицей.

Материалы: воздушный шарик с запиской; таблица «Заполни пустые клетки»

Р.м.: листочки светло-зелёного цвета 12х6см с рисунком цветка без лепестков и со своим номером (от 1 до 18); по 3-5 лепестков (d=2см) соответственно таблице, клеящий карандаш.

Ход занятия

1. Дети обнаруживают воздушный шарик, к нитке которого привязана записка: принцесса жалуется, что ей очень скучно, даже за окном ничего нет. Она просит детей посадить волшебный сад.

Задание: ребёнок наугад выбирает № своего цветка (по жребии), определяет его по таблице и наклеивает на листок бумаги светло-зелёного цвета с нарисованными стеблем, листьями и сердцевинкой. Лепестки каждый ребёнок располагает по своему усмотрению.

	○	○	□	□	△	△
	1	2	3	4	5	6
	7	8	9	10	11	12
	13	14	15	16	17	18

2. Упражнение

(Дети ложатся на ковёр)

Напряжение

улетело...

И расслаблено всё

тело, (2 раза)

Будто мы лежим на

травке...

Греет солнышко

сейчас...

Руки тёплые у нас...

Ноги тёплые у нас...

на релаксацию.

Дышится легко,

ровно, глубоко...

Хорошо нам

отдыхать,

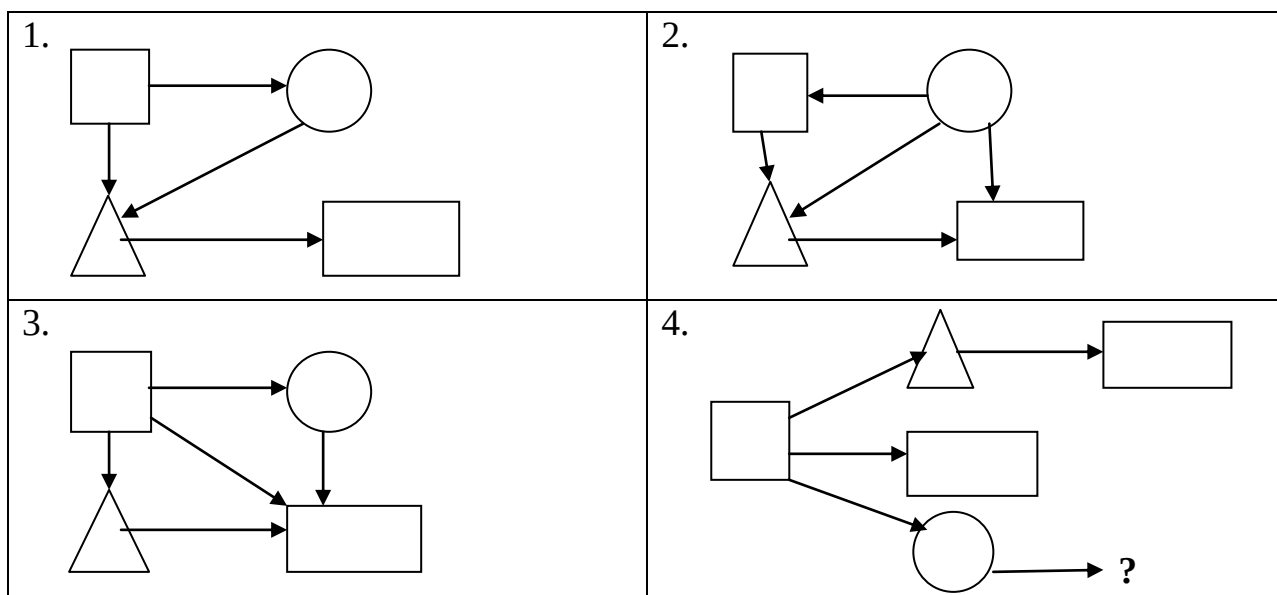
Но уже пора

вставать!

3. Игра «Выращивание дерева».

Правила игры: будем выращивать волшебное дерево. На нём растут разные геометрические фигуры. Растут они не как-нибудь, а по определённому правилу. Стрелки на схеме указывают, что за чем растёт. Например, от квадрата идут две стрелки: одна к кругу, другая – к треугольнику. Это означает, что после квадрата дерево разветвляется, на одной ветке растёт круг, на другой – треугольник. От круга растёт треугольник, от треугольника – прямоугольник. От прямоугольника не исходит ни одна стрелка, значит, на этой ветке ничего не растёт.

После разъяснения начинается игра. Дети по очереди кладут фигуры и стрелки, согласно схеме, пока дерево не перестанет расти или пока не кончатся фигуры.



20

4. После того, как 2-3 дерева «выращены», дети подклеивают свои цветы и, по своему желанию, дополняют коллаж заранее вырезанными птицами, зверями, постройками и т.п.

Занятие № 8

Тема: «Ограда вокруг сада принцессы»

Цель: развивать зрительное восприятие, внимание, наглядно-образное и логическое мышление, умение работать в группе.

Материалы: Д.м.:схема «Образцы ограды» плюс схема «Поиск образца ограды»

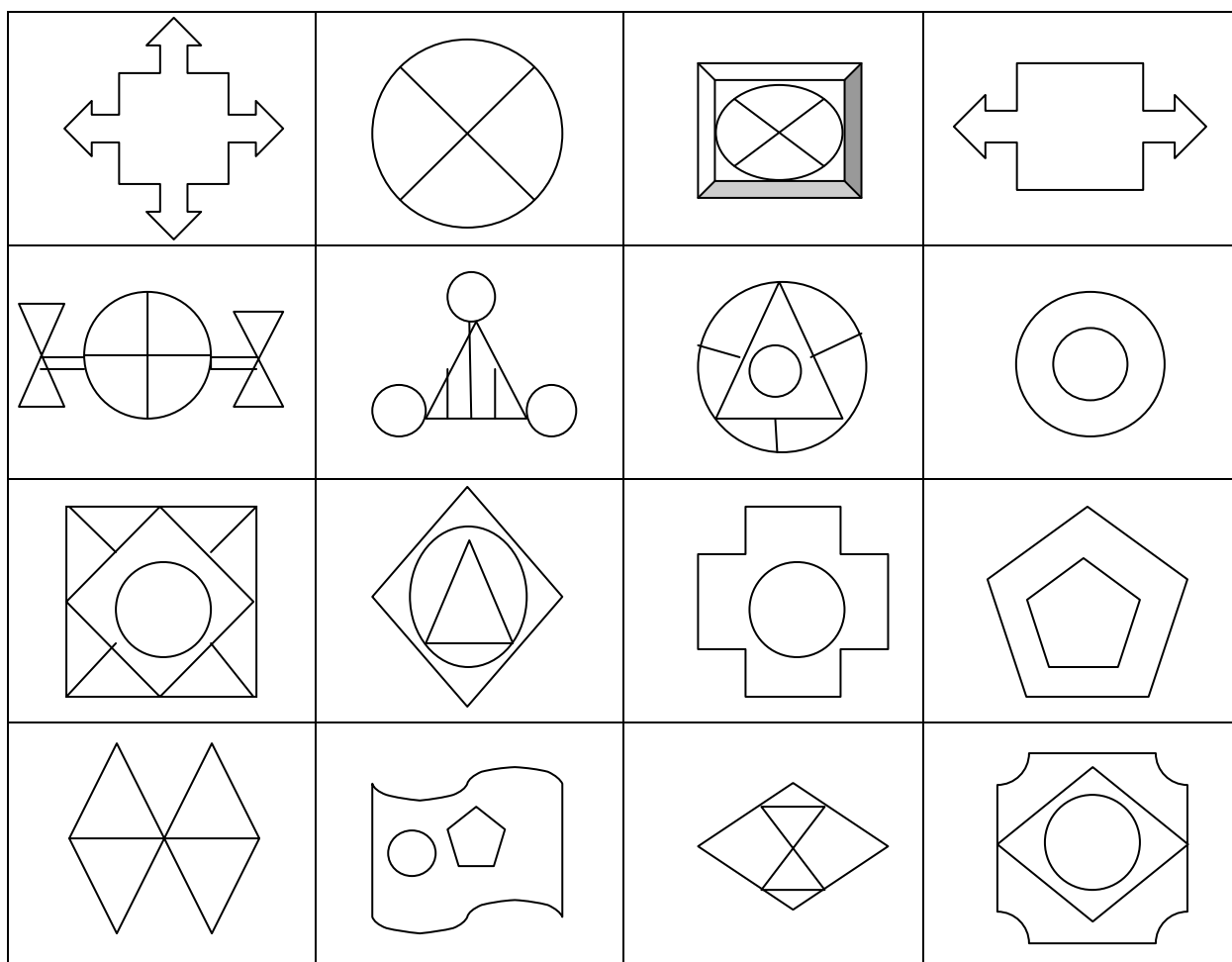
Ход занятия

1. Король Умум с большой неохотой разрешил принцессе гулять по саду, но при условии, что вокруг сада будет построена ограда.

При этом король придумал для нас задания – он думает, что мы не справимся и ему не надо будет выполнять своё обещание. А мы справимся?..

Задание 1. Найти по схеме нужный образец ограды.

/коллектив./



A 4x4 grid with a green path. The path starts at a small circle in the bottom-right corner (row 4, column 4) and moves left to (4, 3), then up to (3, 3), then left to (3, 2), then up to (2, 2), then left to (2, 1), then up to (1, 1), then right to (1, 2), then down to (2, 2), then right to (2, 3), then down to (3, 3), then right to (3, 4), then up to (4, 4). The path ends at the starting circle.

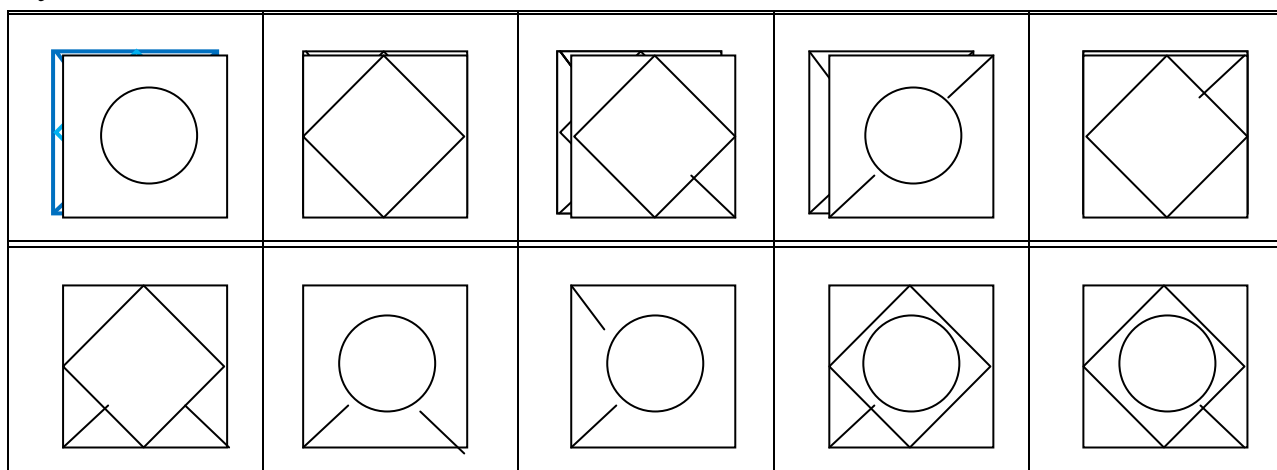
/коллектив., 2 п/гр./

22

4. «Чиним», т.е. дорисовываем звенья ограды.

/самост./

5. Склеиваем звенья ограды в кольцо. Ограда готова! Принцесса может гулять.



Занятие №9

Тема: «ПРИНЦЕССА СОБИРАЕТСЯ НА ПРОГУЛКУ» (Подвижная игра)

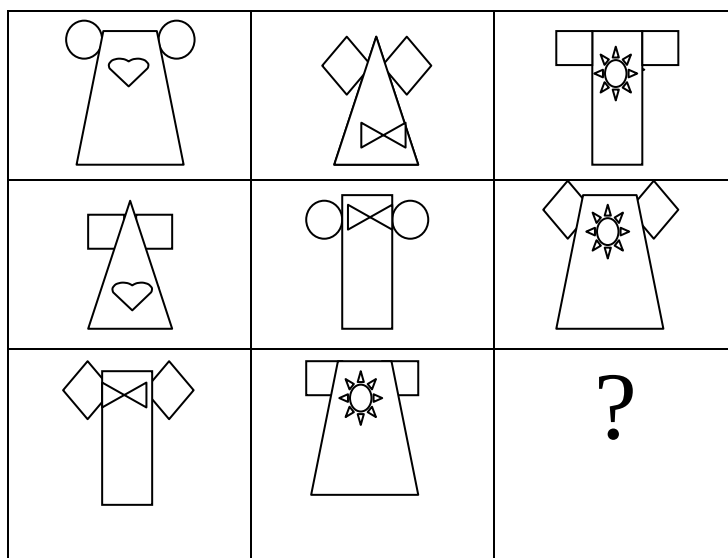
Цель: развитие логики, смекалки, внимания; формирование самостоятельности, совершенствование ориентации в пространстве.

Материалы: Д.м.: игра «Какого платья не хватает?»; предметы для второго задания соответственно схеме, в том числе конверт с вложенными в него «моделями платьев» из предыдущего задания; схема преобразования ёлки в бант. Р.м.:

счётные палочки, блокноты, карандаши.

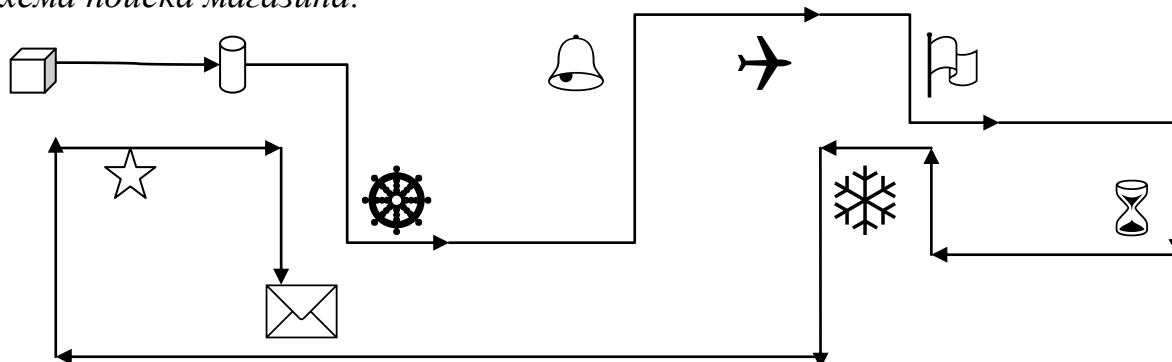
Ход занятия

1. Принцесса собирается на прогулку. Капризуля просит доставить ей платье, но только такое, какое-то почему-то потерялось. Догадайтесь, какое платье потерялось у принцессы, зарисуйте его и запомните. /самост./

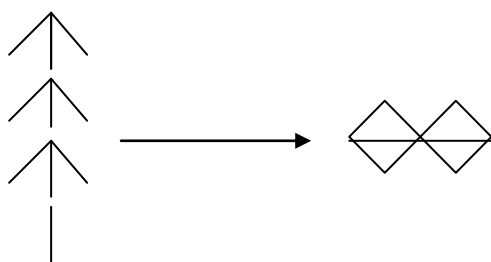


2. Детям предлагают найти по схеме магазин готового платья и по памяти выбрать платье для принцессы. После сделанного выбора дети проверяют себя, сверяясь со своей зарисовкой (предметы схемы располагаются на полу).

Схема поиска магазина:



3. Принцесса просила купить ещё бантик. Но бантиков мы нигде не встретили. Зато я знаю волшебный магазин, в котором умные дети могут сделать бантик из ёлочки:



- 1) Положите ёлочку на бок, верхушкой влево;
- 2) переложите 4 палочки в ёлке так, чтобы получился бантик.

4. По желанию, дети могут нарисовать принцессу в выбранном ею платье и бантике. Поощряется творчество.

Занятие №10

Тема: «ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ В ЦИФРОГРАДЕ» (коллективная аппликация)

Цель: развивать способность к анализу, синтезу; развивать воображение, восприятие, внимание.

Материалы: Р.м.: иллюстрации к занятию «Рассмотри, какие предметы нарисованы», «Во сколько времени произошло землетрясение?»

Р.м.: все остальные иллюстрации (по тексту занятия); цветные и простые карандаши.

Ход занятия

1. В Цифрограде произошло землетрясение. Жители просят оказать им помощь: починить дома и постройки.

Вначале приходит МЧС. Командует командир:

Задание 1. Разобрать завал! (игра «Рассмотри, какие предметы нарисованы»). (см. иллюстрации по адресу: D:\ Математический кружок\ Смекалочка иллюстрации\006). /коллектив./

Задание 2. . Замостить дорогу! (игра «Найди закономерность и продолжи»). (см. там же\007) /самост./

Задание 3. Определить, во сколько времени произошло землетрясение? (игра «Что лишнее?») (см. там же\008) /коллектив./

2. *Физкультминутка.* Работают медики.

Выполняем наклоны головы, сгибание и разгибание рук и ног – проверяем всё ли цело.

3. Начинают работу ремонтники и строители.

Задание 1. Определить какой кусок откололся от какого дома. (см. там же\004)

Задание 2. Починить машины (дорисовать недостающие части). (см. там же\005)

Задание 3. Посмотри внимательно: чего не хватает у предмета? Нужно починить его (дорисовать). (см. там же\009)

4. Задание электрикам: распутать провода и подключить электричество (игра «Лабиринт»). (см. там же\010)

Занятие № 11

Тема: «ПОИСКИ ПРИНЦЕССЫ» (подвижная игра на участке или в зале)

Цель: развитие зрительной слуховой памяти, внимания, логики; упражнять в классификации; формировать способность принимать учебную задачу.

Материалы: чайная посуда, кастрюлька, зеркальце, книжка(для игры «Что лишнее?»); ёмкости для воды: миска для кошки, прозрачный кувшин, чашка для собаки, ведёрко с водой, мерки – стаканчики, ложки (на три подгруппы); иллюстрации – см. по адресу D\Математический кружок\ иллюстрации 011-014.

Р.м.: 011, 013, 014; простые карандаши, блокноты.

Ход занятия

1. Звонит телефон: воспитатель говорит, что звонит принцесса, просит её выручить, так как она заблудилась. Далее принцесса рассказывает, как она шла. Воспитатель предлагает детям запомнить её маршрут: кафе, зоопарк, цветник, пляж, бутик, картинки с выставки, зоомагазин, лабиринт.

Для того, чтобы ничего не забыть, воспитатель предлагает «записать» маршрут, т.е. придумать ассоциации для каждого слова: кафе –чашка, зоопарк – клетка, цветник – цветок, пляж – речка и солнце, бутик – зонтик, фотография – лицо в рамке, зоомагазин – животное в доме, лабиринт – клубок. (Желательно, чтобы ассоциации были придуманы детьми).

/коллектив./

2. Пункт 1. Кафе.

Игра «Что лишнее на столе?» (среди разнообразной посуды – зеркальце). Повт. 3-4 раза со сменой лишнего предмета.

Пункт 2. Зоопарк.

Практическое задание: налить для животных и птиц в разные ёмкости одинаковое количество воды. (Коллективное обсуждение – как налить одинаковое количество воды, выполнение тремя подгруппами, доказать, что количество воды одинаковое).

Пункт 3. Цветник.

Логическая задача: в вазы поставили три, пять и семь цветов. В красной вазе цветов меньше, чем в голубой, а в голубой меньше, чем в розовой.

Сколько цветов в каждой вазе?

Пункт 4. Пляж. (См.Иллюстрации\011)

Игра «Чья тень?»

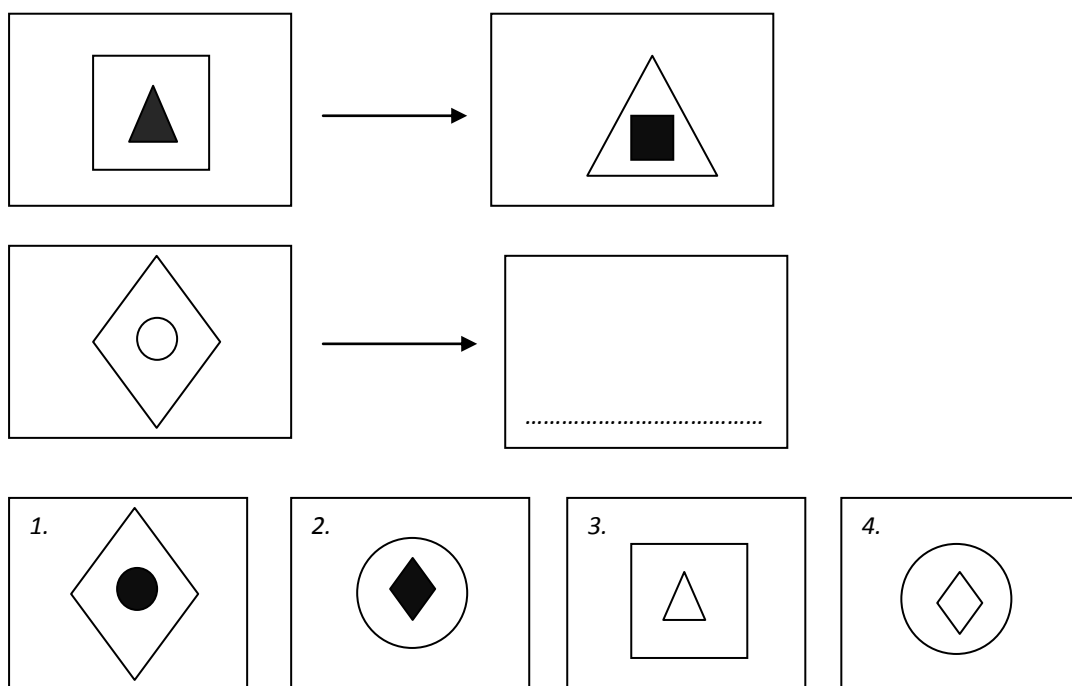
Пункт 5. **Бутик.** (См. там же\012)

Логическая задача: имеется три зонтика – один с длинной ручкой, один в цветочек и один в полоску.

Зонтик, который расположен выше других служит украшением и не продаётся; король Умум велел оставить для него зонтик не в полоску и не в цветочек. Какой зонтик купила принцесса?

Пункт 6. **Картинки с выставки.**

Задание: выбрать подходящую картинку и объяснить свой выбор.



Пункт 7. **Зоомагазин.** (Там же, 013)

Задание: принцесса купила двух щенков- близнецов. Найдите их.

Пункт 8. **Лабиринт.** (Там же, 014)

Задание: помогите принцессе вернуться домой.

Занятие №12

Тема: «ОСВОБОЖДЕНИЕ ПРИНЦЕССЫ» (тестирование)

Цель: проверка уровня развития логики, памяти, внимания, восприятия; развитие сообразительности, самостоятельности.

Материал: командные копилки, жетоны (золотые, серебряные, железные – по 12 шт. на каждого ребёнка); все задания для каждого ребёнка (см. рис.); портрет принцессы, разрезанный на 12 частей – для каждой команды; простые карандаши.

Ход занятия

Король Умум милостиво согласился освободить принцессу, но при условии, что вы выполните все его задания. Согласны ли вы?

Правила игры: Дети делятся на 2-3 команды, но все задания выполняются индивидуально. За задание без ошибок ребёнок получает золотой жетон, за небольшие недочёты – серебряный, за выполненное с ошибками задание – железный. Полученный жетон ребёнок относит в командную копилку.

Команда получает одну часть портрета принцессы, когда все её члены выполняют задание (всего нужно собрать 12 частей).

Побеждает та команда, которая наберёт большее количество баллов:

За 1 золотой жетон – 1 балл,

За 2 серебрянных – 1 балл,

За 3 железных – 1 балл.

Той команде, которая собрала портрет быстрее, добавляется ещё 2 балла.

Задание 1 (*мелкая моторика*). (рис.015) /состоит из 3-х частей/

Нарисуй по клеткам такие же точно рисунки.

Задание 2 (*зрительная память*). (рис. 016)

Раскрась только те картинки, которые были на предыдущей странице.

Задание 3 (*внимание*). (рис.017) /состоит из 3-х частей/

Нарисуй по точкам точно такие же узоры.

Задание 4 (*мышление*) (рис. 018) /состоит из 4-х частей/

В каждом ряду нарисуй недостающую фигуру, не нарушая закономерности.

Задание 5 (*работа в команде*) (рис. 019)

Собрать портрет принцессы. ЫЫЫ