

УТВЕРЖДАЮ
заведующий МБДОУ
«Детский сад комбинированного вида № 181»
О.А. Климушина



Календарный учебный график
(Календарно-тематическое планирование)
по дополнительной общеразвивающей программе формирования и развития
логических форм мышления посредством развивающих игр Воскобовича

для детей 4-5 лет

Сроки	Мероприятия, форма	Цель	Кол-во часов
Октябрь 1 неделя	Мониторинг	Определение индивидуального уровня развития детей	1
2 неделя	Тема: «В гостях у зверят цифроцирка» «Цифроцирк», «Чудо-соты»	<u>Обучающие:</u> <ul style="list-style-type: none">• учить самостоятельно составлять изображения цифр по схемам с помощью деталей игры «Чудо-соты»;• упражнять в счете от 1 до 5, называть цифры, располагать их по-порядку. <u>Развивающие:</u> <ul style="list-style-type: none">• развивать зрительную память, внимание через игру «Что изменилось?»;• формировать элементы театрализованной деятельности посредством изображения действий цирковых артистов. <u>Воспитательные:</u> <ul style="list-style-type: none">• воспитывать умение внимательно слушать ответы сверстников, не выкрикивать.	1

для детей 4-5 лет

Сроки	Мероприятия, форма	Цель	Кол-во часов
Октябрь 1 неделя	Мониторинг	Определение индивидуального уровня развития детей	1
2 неделя	Тема: «В гостях у зверят цифроцирка» «Цифроцирк», «Чудо-соты»	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • учить самостоятельно составлять изображения цифр по схемам с помощью деталей игры «Чудо-соты»; • упражнять в счете от 1 до 5, называть цифры, располагать их по-порядку. <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать зрительную память, внимание через игру «Что изменилось?»; • формировать элементы театрализованной деятельности посредством изображения действий цирковых артистов. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать умение внимательно слушать ответы сверстников, не выкрикивать. 	1
3 неделя	Тема «Как Кораблик Плюх-Плюх готовился к путешествию» («Кораблик Плюх-Плюх» и «Прозрачный квадрат»)	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • познакомить с новой игрой «Кораблик Плюх-Плюх», ее персонажами; • учить самостоятельно группировать предметы по одному признаку (цвету), определять и называть высоту предметов. • учить складывать фигуру «лодочка» за счет перемещения частей в пространстве из деталей игры «Прозрачный квадрат» <p><u>Развивающие:</u></p> <p>развивать пространственные представления (слева – справа, сверху – внизу);</p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать умение аргументировать выбор предмета определенной формы; • формировать умения анализировать, сравнивать. 	1
		<p><u>Воспитательные:</u></p> <p>воспитывать самостоятельность при выполнении заданий.</p>	

4 неделя	<p><u>Тема</u> «Как лягушата пополняли запасы пресной воды» («Чудо-соты», «Коврограф Ларчик» игра «Игрушечный дождь»)</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать умение конструировать контуры геометрических фигур разного размера, выбирать картинки с частями силуэта «ведро» по описанию и составлять его; • пополнять и активизировать словарь за счет образования прилагательных (прямоугольное, четырехугольное, многоугольное, узкое, высокое). <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • формировать понимание антонимов величины: высокий – низкий, длинный – короткий, толстый – тонкий; • продолжать развивать зрительное и слуховое внимание, элементы логического мышления, память. <p><u>Воспитательные</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • формировать навыки саморефлексии; воспитывать нравственные и волевые качества. 	1
<p>Ноябрь 1 неделя</p>	<p><u>Тема</u> «Фабрика фигур» («Чудо-соты», «Прозрачный квадрат», игра из пособия «Логика» М.В.Кралина)</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • закреплять навык счета в пределах 5; • учить устанавливать закономерность в расположении ряда геометрических фигур; • учить составлять сложноподчиненные предложения с союзом «потому что». <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать элементы логического мышления, умение расшифровывать (декодировать) информацию о свойствах фигур: цвет и форма по знаково-символическим обозначениям с отрицательной частицей «не»; • упражнять в конструировании фигур по схемам. <p><u>Воспитательные:</u></p> <p>формировать умение слушать и слышать задания педагога, контролировать свое поведение.</p>	1

2 неделя	<p><u>Тема</u> «Путешествие в Фиолетовый лес» («Цифроцирк», «Чудо-цветик»)</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • познакомить детей с игрой «Чудо-цветик», учить находить детали, соответствующие заданному числу, учить называть их: одноглазка, двухглазка и т.д.) • продолжать учить детей конструировать заданную форму, складывать фигуры по желанию по схемам игры «Чудо-цветик». <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • формировать умение обводить карандашом сконструированную фигуру по контуру, развивать зрительно-моторную координацию; • развивать умение находить большее или меньшее число к названному, ориентируясь на цифровой ряд игры «Цифроцирк». <p><u>Воспитательные:</u></p> <p>воспитывать умение выслушивать внимательно ответы детей, помогать при затруднениях сверстникам.</p>	1
3 неделя	<p><u>Тема</u> «В гости к веселым гномам» (Эталоны цвета «Лепестки» и «Геовизор»)</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • познакомить с персонажами игры – клоунами (Кохле, Охле, Желе. Зеле, Геле, Селе, Фи), помочь запомнить их имена; • учить детей ориентироваться на координатной плоскости игры, находить и соединять точки для получения изображения зонтика. <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • закреплять умение различать и называть цвет, форму, составлять геометрические фигуры на поле игры «Геоконт» и находить в окружающей обстановке предметы аналогичной формы; • побуждать детей к высказыванию мыслей в форме простых распространенных предложений. 	1
		<p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • предоставлять детям возможность быть активными помощниками героям сказок. 	

4 неделя	<p><u>Тема</u> «В гостях у сказки» («Чудо-соты», «Чудо-цветик», «Геоконт»)</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • познакомить детей с новой игрой «Геоконт», ее персонажами: Паук Юк и паучата. • продолжать формировать умение детей работать с составными конструктивными схемами, составлять силуэты персонажей из знакомых сказок <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • закреплять умение различать и называть цвет, форму, составлять геометрические фигуры на поле игры «Геоконт» и находить в окружающей обстановке предметы аналогичной формы; • побуждать детей к высказыванию мыслей в форме простых распространенных предложений. 	
<p>Декабрь 1 неделя</p>	<p><u>Тема:</u> «Как Лопушок и Гусеница Фифа гуляли по ковровой дорожке» («Коврограф: Ларчик», «Чудо-соты», «Чудо-цветик»)</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • учить детей ориентироваться на листе в клетку, используя ориентиры «вверх», «вниз», «влево», «вправо». <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать умение отгадывать загадки, придумывать и конструировать контуры и силуэты отгаданных предметов; • развитие пространственного и логического мышления, воображения; • активизировать речевую деятельность, словарь по теме «Растения». <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать умение доводить работу до конца, добиваться желаемого результата, оценивать его. 	1

2 неделя	<p><u>Тема:</u> «Как малыш Гео гостил у девочки Дольки и Ворона Метра» («Чудо-цветик», «Игровой квадрат Воскобовича» (двухцветный))</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • продолжать знакомить с эталонами формы и величины, структуры (стороны, углы, вершины); • учить приёму конструирования фигуры «башмачок», используя алгоритм сложения и план действий. <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать восприятие формы, определять на ощупь части игры «Чудо-цветик», составлять целое из разного количества частей, • продолжать формировать конструктивные навыки, пространственную ориентировку, логическое мышление; • формировать планирующую функцию речи. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать нравственные качества, умение радоваться успехам товарищей и оценивать результат работы. 	1
3 неделя	<p><u>Тема:</u> «Как малыш Гео оказался на островах» («Прозрачный квадрат», «Игровой квадрат») стр. 25 «Сказки Фиолетового леса»</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • закреплять представления о транспорте, его видах; • упражнять в складывании фигуры «самолет» по выбору из деталей игр «Прозрачный квадрат» и «Чудо – соты». <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать аналитические способности, умение видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения; • тренировать мелкую моторику рук и координацию действий (глаз – рука). <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать навыки взаимодействия и сотрудничества со сверстниками. 	1
4 неделя	<p><u>Тема:</u> «Как друзья разгадывали загадки Краб-Крабыча» («Чудо – соты», «Прозрачная цифра»)</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • упражнять детей в отгадывании загадок о геометрических фигурах, нахождении фигуры по количеству углов и сторон (квадрат и прямоугольник), 	1

		<ul style="list-style-type: none"> • по описанию их признаков (цвет, размер); • продолжать учить расшифровывать (декодировать) информацию о свойствах фигур: цвет и форма по знаково-символическим обозначениям с отрицательной частицей «не». <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать умение связно и грамотно выражать свою мысль и слушать окружающих; • продолжать формировать умение делать простейшие выводы, используя сложноподчиненные предложения с союзом «потому что». <p><u>Воспитательные:</u></p> <p>воспитывать умение соревноваться между собой при выполнении задания, соблюдать очередность, проявлять нравственные качества.</p>	
<p>Январь 1 неделя</p>	<p><u>Тема:</u> «Как зверята выступали на арене Цифроцирка» («Чудо-соты», «Колумбово яйцо»)</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • познакомить с игрой «Колумбово яйцо», учить составлять изображения разных артистов цирка из ее деталей по предложенной конструктивной схеме; • закреплять умение составлять числовой ряд от 1 до 5, обозначать числа цифрами, аргументировать свой выбор. <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать творческое воображение – придумывать и составлять силуэт «бабочка», конструировать силуэт «гантель» по образцу; • формировать зрительно-моторную координацию, пространственную ориентировку и изобразительные навыки, умение обводить придуманный силуэт карандашом. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать умение поддерживать беседу на тему «Выступление в цирке», придумывать и показывать действия сказочных артистов (элементы театрализации). 	1

2 неделя	<p><u>Тема:</u> «Как кораблик попал в шторм» («Кораблик Плюх-Плюх», «Геовизор» стр. 35 «Сказки Фиолетового леса»)</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • продолжать учить детей определять высоту предметов, их порядковый номер, решать логическую задачу на определение формы предмета. <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать понимание пространственных характеристик «низкий», «высокий», «верхний», «нижний», «между»; • тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз - рука». <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать в детях умение прийти на помощь сверстникам в трудной ситуации, проявить взаимовыручку. 	2
3 неделя	<p><u>Тема:</u> «Встречаем гостя из страны Волшебных игр» - 1 занятие («Танграм», «Прозрачный квадрат»)</p> <p><i>1 игровая ситуация «Загадочный конверт»</i></p> <p><i>2 игровая ситуация «Портреты друзей»</i></p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • познакомить с новой игрой «Танграм»; • учить составлять фигуры животных по схемам в масштабе 1:1; <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать игровые умения (принятие задания, анализ образца, воссоздание изображения); • упражнять в нахождении лишней фигуры в ряду (пластинки), умении объяснять, доказывать, обосновывать свой выбор; • упражнять в умении высказывать предположения о правильном решении поставленной задачи. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать самостоятельность при выполнении заданий, инициативность. 	2
4 неделя	<p><u>Тема:</u> «Встречаем гостя из страны Волшебных игр» - 2 занятие («Танграм»), «Лепестки»)</p> <p><i>3 игровая ситуация «Волшебный зоопарк (звери)»</i></p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • учить самостоятельно составлять фигуры животных и птиц из деталей игры, используя схемы уменьшенного масштаба; • упражнять в установлении закономерности в расположении элементов игры «Лепестки» и ее продолжении. 	1

	<p>4 игровая ситуация «Волшебный зоопарк (птицы)» «Методика ознакомления с игрой» (распечатка)</p>	<p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать умение объединения выделенных при анализе компонентов целого, пространственного воображения; • развивать пространственную ориентировку, умение словами обозначать направление предмета (влево, вправо, налево, направо); • закреплять умение наклеивать полученное изображения на лист. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • формировать доброжелательные отношения между педагогом и детьми. 	
<p>Февраль 1 неделя</p>	<p><u>Тема:</u> «Найди фигуру» («Танграм», «Геоконт», игра из пособия «Логика»)</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • учить находить среди деталей игры «Танграм» соответствующие знаково-символическому коду, познакомить с □ □ обозначением – размера , расшифровывать (декодировать) с отрицательной частицей «не» ; • продолжать учить детей создавать контуры геометрических фигур с помощью резинок на поле игры «Геоконт» по знаково-символическому коду. • в правильном употреблении грамматических категорий (окончание прилагательных); • развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения, умение видеть противоположные свойства в предметах <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • формировать умение слушать и слышать задание взрослого до конца. 	1
<p>2 неделя</p>	<p><u>Тема:</u> «Как гусеница Фифа наряжалась» («Сложи узор» Никитина, пособие «Коврограф «Ларчик», «Эталоны цвета», «Прозрачный квадрат»)</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • учить складывать фигуру «Бантик» из кубиков игры «Сложи узор» по схеме путем перемещения частей в пространстве, продолжать формировать умение придумывать и 	1

		<ul style="list-style-type: none"> • конструировать головной убор (шляпа) для сказочного персонажа по замыслу. <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать умение ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «вверх», «вниз»; • развивать творческое воображение, умение рассказывать о назначении предметов. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать интерес к конструктивной деятельности; 	
3 неделя	Тема: «Волшебные превращения счетных палочек»	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • учить детей составлять геометрические фигуры и узоры из геометрических палочек, пользуясь схематичным изображением; • упражнять в счете (учить отсчитывать нужное количество палочек); <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать конструктивные возможности, пространственное воображение, смекалку, сообразительность; • способствовать развитию новых способов действия при решении поставленных задач. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать и поддерживать активность и самостоятельность у детей. 	1
4 неделя	Тема: «Вечернее представление в Цифроцирке» («Прозрачная цифра», пособие «Коврограф «Ларчик» - «Цветные квадраты», «Забавные цифры», «Сложи узор»	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • продолжать учить детей сортировать предметы и сравнивать их по цвету, составлять цифры 1,2,3 путем наложения пластинок друг на друга и на трафарет; • закреплять умение составлять фигуры из кубиков игры «Сложи узор» по схеме № 9 («фонарик»); 	1

		<p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать пространственную ориентировку, логическое мышление, умение анализировать и обобщать. <p><u>Воспитательные:</u></p> <p>воспитывать произвольность поведения, волевые качества.</p>	
<p>Март 1 неделя</p>	<p><u>Тема:</u> «Как малыш Гео нашел грибы» ««Чудо-цветик», «Квадрат Воскобовича (двухцветный), «Забавные цифры»»)</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • учить конструировать объемную фигуру «самолет» путем перемещения частей в пространстве; • упражнять в соотношении цифры и количества, отсчитывании заданного количества предметов и делении их на подгруппы. <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • формировать умение понимать и прослеживать причинно-следственные связи, выстраивать простейшие умозаключения на основе этих связей. • развивать умение видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения; <p><u>Воспитательные:</u></p> <p>продолжать формировать умение устанавливать взаимодействие со сверстниками.</p>	1
<p>2 неделя</p>	<p><u>Тема:</u> «Как Медвежонок Галчонком поссорились и помирились» «Выбери фигуры» пособие «Логика» М.В.Кралина, «Чудосоты», «Танграм») <i>Стр. 67 «Сказки Фиолетового леса»</i></p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • учить решать задачи на пересечение множеств (круги Эйлера), предлагать варианты решения проблемной ситуации; • упражнять в расшифровке (декодировании) несложной информации о свойствах фигур: цвет и форма по знаково-символическим обозначениям и с отрицательной частицей «не»; <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать элементы логического и конструктивного мышления, память, умение работать со схемой; • помогать детям сравнивать и делать выводы в ходе самостоятельной и совместной практической деятельности. 	1

3 неделя			1
	Тема: «Как артисты Цифроцирка плавали на Кораблике Плюх-Плюх» («Кораблик Плюх-Плюх», пособие «Коврограф «Ларчик», «Колумбово яйцо»)	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • закреплять умение группировать предметы по цвету, определять высоту, находить предметы по порядку, сортировать их по пространственному положению; • учить самостоятельно составлять силуэт «Рыбка» по схеме из деталей игры «Колумбово яйцо». <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать умение решать логическую задачу на поиск предмета по признаку; • продолжать развивать конструктивные умения, речевую активность, волевые качества. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать коммуникативные навыки, воспитывать желание вовремя прийти на помощь сверстникам, радоваться их успехам. 	
4 неделя			1
Май 1,2 неделя	1.Развлечение «Рукавичка» - с использованием ИКТ	1.Развитие логического мышления, внимания, памяти, воображения.	2
3,4 неделя	2. Мониторинг	Определение индивидуального уровня развития детей	2

Для детей 5-6 лет

Сроки	Мероприятия, форма	Цель	Количество часов
сентябрь	Мониторинг		1 1 2
октябрь	1.Совместная познавательная деятельность Игра «Зверюшки Фиолетового леса» (Чудо - цветик). 2. Самостоятельная игровая деятельность Игра «Узнай, где солнышко» (Чудо-цветик)	1. Развивать внимание, речь, воображение. 2. Развивать внимание, память, воображение, мышление, мелкую моторику рук.	2 2
ноябрь	1. Игра «Конверт, домик, летучая мышь» с применением ИКТ (Чудо-цветик) 2.Совместная познавательная	1.Развитие логического мышления, внимания, памяти, воображения. 2.Способствовать развитию	2 2

	деятельность. Игра «Крыса Шушера» (4-х цветный квадрат)	мелкой моторики, пространственного мышления, воображения	
декабрь	1. Совместная познавательная деятельность. Игра «Чудесный мешочек» (Прозрачный квадрат).	1. Развивать сенсорные, познавательные, творческие способности.	2
	2. Игра «Геокопт» с применением ИКТ	2. Развивать познавательные способности: внимание, память, мышление, формировать умение составлять из частей целое.	2
январь	1. Совместная познавательная деятельность. Игра «Геокопт»	1. Познакомить детей с понятием «кривая линия», используя свободное моделирование.	2
	2. Самостоятельная игровая деятельность. Игра «Построй космический корабль» (Чудо-крестики).	2. Развивать внимание, память, воображение, мышление, мелкую моторику рук.	2
февраль	1. Проект «Ходит капелька по кругу». Аппликация «Мама Тучка и капелька» (волшебные верёвочки-липучки)	1. Учить создавать образ тучки «волшебными верёвочками» на ковролине.	2
	2. Совместная познавательная деятельность. Игра «Геокопт»	2. Познакомить с конструированием геометрических фигур; развивать мышление	2
март	1. Совместная познавательная деятельность. Игра «Улей» (Чудо-соты)	1. Развивать сенсорные, познавательные, творческие способности.	2
	2. Игра «Восьмёрка».	2. Конструировать цифры с помощью палочек.	2
апрель	1. Совместная познавательная деятельность. Игра «Шнурок - затейник»	1. Развитие логического мышления, мелкой моторики рук.	2
	2. Самостоятельная Игровая деятельность. Игра «Тфелька Золушки» (квадрат Воскобовича-4-х цветный)	2. Стимулировать развитие Познавательных навыков, внимания, памяти.	2
май	1. Математический праздник «В гостях у Магнолика» - с использованием ИКТ	1. Поддерживать интерес к интеллектуальной деятельности.	2
	2. Мониторинг		2

Для детей 6-7 лет

Сроки	Мероприятия, форма	Цель	Количество часов
сентябрь	Мониторинг 1. Логическая задача. 2. Игровое упражнение «Назови правильно цифры».	Развивать память, логическое мышление, Определение отличительных признаков одной группы фигур от другой;	1

	3.Игра «Конструктор чисел.	моделирование цифр из деталей конструктора.	
	1. Занимательная задача. 2.Задание по карточкам – рисункам комплекса «Число, форма, цвет». 3.Игровое упражнение «Сосчитай и сложи фигуры.	Воспитывать у детей стойкий интерес к математике; развивать смекалку, фантазию, творчество, моторику руки.	1
	1.Задачи на сообразительность. 2 Задание по карточкам – рисункам комплекса «Число, форма, цвет». 3.Игра Воскобовича «Кораблик Плюх-плюх».	Способствовать освоению пространственных отношений; расширять внимание, память, мышление, речь, мелкую моторику.	1
	1.Логическая задача. 2. Упражнение «Узнай знак». 3.Слуховой диктант. 4. Пальчиковая игра «Кошка»	Формировать умения находить признаки отличия одной группы предметов от другой, закрепить знания о знаках +,-.=. Развивать навыки составлять задачи, выделять в задаче условие, вопрос, ответ. Способствовать умению ориентироваться на листе бумаги, соотносить число предметов с цифрой.	1
октябрь	1. Занимательная задача. 2. Игра «Части суток». 3. Задание по карточкам – рисункам. 4. Игра «Чудо- крестики».	Решать занимательные задачи, развивать сообразительность. Закреплять знания о последовательности частей суток, порядковый счёт. Совершенствовать процессы логического мышления, внимания, пространственного мышления.	1
	1.Задачи на сообразительность «Сколько». 2. Задание по карточкам – рисункам. 3. Игровое упражнение «Назови скорее» 4.Игра «Прозрачная цифра».	Решать задачи на сообразительность, развивать смекалку; закреплять умение соотносить количество предметов с цифрой, понятие ближе-дальше; развивать внимание, память, элементы логического мышления.	1
	1. Логическая задача. 2. Отгадай загадку. 3. «Какие бывают часы».	Формировать умения находить признаки отличия одной группы предметов от другой, отгадывать математические загадки; познакомить с часами, их разнообразием и назначением, определять время по часам	1
	1. Загадки. 2. Задание по карточкам – рисункам. 3. «Слушай и рисуй». 4. Игра «Чудо – крестики».	Развивать логическое мышление при отгадывании загадок, закреплять количественный и порядковый счёт в пределах 10. Развивать познавательные и творческие способности детей, мелкую моторику.	1
ноябрь	1.Игровое упражнение «Дни недели». 2. Задание по карточкам – рисункам. 3.Игра «Пять математических корзинок».	Закреплять последовательность дней недели, пространственных отношений; формировать у дошкольников представления о количественном составе числа. Развивать память, внимание.	1
	1. Логическая задача. 2. Игра «Чудо-соты».	Формировать умения находить отличия одной группы предметов от другой. Развивать интеллектуальные способности (способность	1

		анализировать), мелкую моторику руки.	
	1 Занимательная задача. 2. Задание по карточкам – рисункам. 3. Игра «Чудо- лукошко» (образование числа 11).	Воспитывать интерес к математике; закреплять ориентировку в пространстве; умение устанавливать соответствие между числом и цифрой; образование числа 11.	1
	1.Задачи на сообразительность 2. Игра «Геокопт».	Решать задачи на смекалку, развивать логическое мышление; развивать способность анализировать. Закреплять понятие: точка, прямая, луч, отрезок, используя игру «Геокопт»	1
декабрь	1. Игра « Наш день». 2. Игра «Чудо- лукошко» (образование числа 12). 3. Задание «Найди и обведи».	Закрепить знания детей о частях суток: утро, день, вечер, ночь. Познакомить с образованием числа 12; развивать память, внимание, мелкую моторику рук.	1
	1. «Поставь правильно цифру». 2. Занимательная задача. 3. Игра с конструктором цифр «Радуга». 4. Задание «Считай и записывай».	Решать задачи, закреплять знания о зиме, зимних месяцах, цифрах.	1
	1. Загадки. 2. Задание по карточкам – рисункам. 3. Игра «Чудо- лукошко» (образование числа 13).	Способствовать умению определять отношение (длинный – короткий, тяжелее-легче); развивать способность анализировать – освоить решение задач «Отличие», связанных с поиском одного рисунка; познакомить с образованием числа 13	1
	1. Логическая задача. 2. Работа на игровизоре «Напиши правильно». 3. Игра «Геокопт».	Формировать навыки находить отличия одной группы предметов от другой; развивать способность анализировать, решать задачи. Составлять примеры, читать записи, закреплять умение правильно пользоваться знаками +, - ; познакомить с углами: прямой острый, тупой, развёрнутый.	1
январь	1. Игровое упражнение «Дни недели». 2. Знакомство с образованием числа 14. 3. Игра «Чудо- лукошко».	Развивать способности анализировать. Закреплять знания детей о днях недели. Образование числа 14.	1
	1. Занимательная задача. 2. Задание по карточкам – рисункам. 3. Игра В.Воскобовича «Чудо - Цветочек».	Решать занимательные задачи; различать предметы по величине и цвету; развивать способность анализировать, осваивая решение задач «Пересечение », связанных с поиском пары рисунков. Познакомить с составом числа из двух меньших.	1
	1. Задачи на сообразительность. 2. Знакомство с образованием числа 15. 3. Работа в тетрадах «Рисуем кошку».	Решать задачи на сообразительность; помочь освоить решение задач «Пересечение», связанных с поиском соотношения рисунков; познакомить с образованием числа 15; формировать навыки ориентирования в тетрадах в клетку.	1
	1. Игра «Короче-длиннее». 2. Реши примеры.	Способствовать овладению детьми количественной характеристикой	1

	3. Работа на игровизоре - «Обведи правильно». 4.Игра «Колумбово яйцо».	временных эталонов, решению задач «Одна клетка», закреплять цифры; развивать геометрическое представление, наблюдательность.	
февраль	1.Игра «Дни недели». 2.Знакомство с образованием числа 16. 3. Игра В. Воскобовича «Чудо-лукошко».	Формировать представление детей о времени, способствовать освоению решения задач «Одна клетка» и «Передвижение в соседнюю клетку»; познакомить с образованием числа 16, развивать память, мышление, внимание.	1
	1. Задачи на сообразительность. 2. Игра «Палочки Кюнзера». 3.Игра «Геоконт».	Решать задачи на сообразительность; Закреплять состав числа с помощью палочек Кюнзера, с помощью игры «Геоконт» закреплять знания детей о прямом, остром и тупом углах. Развивать активность, самостоятельность.	1
	1. Занимательная задача. 2. Задание по карточкам – рисункам. 3.Занимательная задача «Одна клетка» 4. Игра «Чудо-соты».	Воспитывать у детей стойкий интерес к математике. Закреплять понятие «длиннее-короче, «толще-тоньше», освоить решение задач «Одна клетка»; закреплять геометрические фигуры.	1
	1. Логическая задача на поиск признака отличия одной группы от другой. 2 Занимательная задача «Одна клетка -1.3» 3.Знакомство с образованием числа 17. 4.Игровое упражнение «Какие примеры решила мышка».	Развивать умение классифицировать предметы по определенным признакам; осваивать решение задач «Одна клетка». Познакомить с образованием числа 17, продолжить осваивать алгоритмы сложения предметных форм.	1
март	1. Математическая игровая считалка «Шёл домой Глеб». 2.Игра «Геоконт». 3. Работа с геовизором.	Проверить прямой и обратный счёт, количественный состав чисел первого десятка, закрепить понятие, что количество не зависит от пространственного расположения, размера, цвета предметов. Формирование умений конструировать цифры на геоконте с помощью упругой резинки и с помощью геовизора, переносить на бумагу координаты точек созданной цифры и рисовать её схему. Развивать память, речь, творческое воображение.	1
	1. Логическая задача на поиск признака отличия одной группы от другой. 2. Знакомство с образованием числа 18. 3. Игра В.Воскобовича «Чудо-Цветочек».	Учить решать логические задачи на поиск признаков отличия одной группы предметов от другой путём зрительного и мыслительного анализа; познакомить с образованием числа 18. Через игру «Чудо-Цветочек» закрепить с детьми состав числа. Развивать психические процессы: память, мышление, внимание.	1
	1. Занимательная задача. 2. Занимательная задача «Петух». 3. Задание по карточкам – рисункам. 4. Игра – головоломка	Развивать умения решать занимательные задачи, развивать смекалку; способствовать освоению решения задач «Петух», связанной с поиском конечной клетки после одного передвижения (шаг прямо). Закрепить знание детьми	1

	«Волшебный круг».	геометрических фигур, развивать творческое продуктивное решение.	
	1. Дидактическая игра «Какое время года». 2. Игра «Бывает – не бывает». 3. Знакомство с образованием числа 19. 4. Волшебные квадраты В. Воскобовича.	Закрепить знания об основных признаках разных времён года. Познакомить детей с образованием числа 19. Развивать умения конструировать фигуры, развивать пространственное мышление, творческое воображение, мелкую моторику пальцев.	1
апрель	1. Задачи на сообразительность. 2. Занимательная задача «Волк». 3. «Палочки Кюизера» (состав числа). 4. Задания из приложения «Лабиринты цифр» (игровизор).	Развивать сообразительность, смекалку, закреплять знание состава чисел первого десятка, освоить решение задач «Волк», связанных с поиском конечной клетки после одного перемещения (прыжка) волка. Развивать память, внимание. Логическое мышление.	1
	1. Игровое упражнение «Торопись, не ошибись». 2. Знакомство с образованием числа 20. 3. Игра с двумя обручами.	Закрепить знания числа первого десятка, познакомить с образованием числа 20; формировать навыки классифицировать геометрические фигуры по двум свойствам.	1
	1. Игра «Это правда или нет?» 2. Занимательная задача «Лиса». 3. Игра – головоломка «Листик».	Уточнить представление о времени. Способствовать усвоению решения задач; формировать навыки составлять целое из частей.	1
	1. Логическая задача. 2. Игровое упражнение «Где чей домик?» 3. Узор под диктовку. 4. Логические блоки Дёныша. Игры с тремя обручами.	Развивать навыки решать логические задачи на поиск признака отличия одной группы фигур от другой. Формировать умение решать примеры в пределах второго десятка; классифицировать фигуры по трём свойствам.	1
	1. Счёт прямой и обратный в пределах 20. 2. Игра «Чудо-крестики» В. Воскобовича. 3. Игра «Геокопт» В. Воскобовича.	Повторить с детьми счёт в пределах 20. Способствовать познанию структуры геометрических фигур (стороны, углы), свойства симметрии, развитию творческого воображения; формировать навыки конструирования.	1
май	1. Игра «Конструктор цифр» В Воскобовича. 2. Работа с приложением к игровизору «Лабиринты цифр». 3. Игра-головоломка «Вьетнамская игра».	Способствовать закреплению цифр, развивать умение моделировать цифры, соотносить цифру и количество. Стимулировать проявление смекалки, сообразительности, находчивости. Развивать мелкую моторику рук.	1
	1. Занимательная задача. 2. Игра «Два правила». 3. Игра «Прозрачный квадрат» В. Воскобовича.	Развивать смекалку сообразительность, решая занимательные задачи; тренировка детей в применении определённых правил; познакомить с физическими свойствами – прозрачность и гибкость; развивать сенсорные, познавательные способности.	1
	Мониторинг		1