

РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ  
АДМИНИСТРАЦИЯ ГОРОДСКОГО ОКРУГА «ГОРОДА КАЛИНИНГРАД»  
КОМИТЕТ ПО ОБРАЗОВАНИЮ  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ГОРОДА КАЛИНИНГРАДА ДЕТСКИЙ САД № 22



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
социально – педагогической направленности  
«СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ»  
(для детей 4 – 5 лет)**



Нормативный срок освоения программы 28 часов.

Разработчик:  
Лукьянова Наталия Владимировна

Программа рассмотрена и одобрена  
на заседании педагогического совета  
протокол № 1 от «30» августа 2018 г.

г. Калининград, 2018

## Пояснительная записка

В последние годы значительно возросли требования родителей к развитию детей дошкольного возраста. От того, насколько удачно заложен в дошкольном детстве потенциал для дальнейшего познавательного, волевого и эмоционального развития ребенка, зависит его дальнейшая успешность в любом виде деятельности.

В «Концепции дошкольного воспитания» утверждены такие важные принципы, как:

- интеллектуальное развитие;
- создание условий для развития личности ребёнка, его творческих способностей.

Современные дети живут и развиваются в эпоху информационных технологий. Это требует других подходов к образованию дошкольников – перехода от традиционного информационно – накопительного метода обучения к наиболее перспективному - развивающему обучению.

Обучение дошкольников будет осуществляться в соответствии с программой дополнительных платных услуг и создаст условия для развития у детей активности, самостоятельности, творческого мышления, креативности, высокого интеллекта. Это в свою очередь позволит детям быть более уверенными в себе, успешней учиться, лучше ориентироваться в социуме.

Актуальность данного вопроса натолкнула на мысль создать программу по дополнительному образованию "**Сказочные лабиринты**», которая поможет становлению процессов внимания, памяти, умений анализировать, сравнивать предметы и их свойства, видеть различные образы в знакомых предметах.

Работа в математическом кружке позволяет приобщать ребенка к игровому взаимодействию, обогащать ее математические представления, интеллектуально развивать дошкольника.

В течение года в работе с детьми будут использоваться современные развивающие игры В.В.Воскобовича , «Блоки Дьенеша», «Палочки Кюизенера», игра Никитина- «Сложи узор», «Счетные палочки».

**Цель работы по данной программе** – развитие познавательно- творческих способностей детей 4-5 лет в условиях организации этого процесса в игровой форме.

**Основными задачами реализации программы являются:**

- Стимулировать у дошкольников желание и готовность познавать свойства, отношения, зависимости через сенсомоторные действия с предметами.
- Совершенствовать у детей процессы анализа, сравнения и синтеза, внимания, памяти, воображения.
- Способствовать накоплению детского познавательно- творческого опыта через практическую деятельность.

- Поощрять у детей проявление самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в игровой и творческих видах деятельности.
- Развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения, видеть противоположные свойства в предметах и явлениях.
- Создавать условия для становления у дошкольников элементов коммуникативной культуры: умения слушать друг друга, договариваться между собой в процессе решения различных задач.
- Формировать устойчивый интерес у детей и родителей к развивающим играм.

### ***Продолжительность реализации программы и планируемые результаты.***

Программа рассчитана на реализацию в течение 2018-2019 учебного года.

К концу года дети научатся:

- различать, называть геометрические фигуры, составлять плоскостные изображения по схемам и по замыслу;
- использовать приемы анализа, синтеза, сравнения, классификации, устанавливать закономерность;
- ориентироваться в пространстве и на плоскости;
- высказывать суждения, доказательства, объяснять свою позицию, выражать свое мнение.

Ожидаемым результатом в работе с родителями является:

- Повышение педагогической культуры родителей.
- Формирование интереса к развивающим играм.

***Педагогическая диагностика*** проводится в соответствии с рекомендациями автора развивающих игр: Воскобович В.В., Харько Т.Г. «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры», книга 1 «Методика».

### ***Особенности организации образовательного процесса:***

Данная деятельность организуется как интегрированные занятия с применением познавательных игр и требованиями ФГОС, так и в самостоятельной деятельности детей (самостоятельно-исследовательская, индивидуально-творческая деятельность в условиях созданной предметно-развивающей образовательной среды). Новые знания не даются детям в готовом виде, а постигаются ими путем самостоятельного анализа, сравнения, выявления существенных признаков. Вся НОД проводится на основе разработанных конспектов в занимательной игровой форме, что не утомляет маленького ребёнка и способствует лучшему запоминанию математических понятий. Сюжетность НОД и специально подобранные задания, способствуют развитию психических процессов (внимания, памяти, мышления), мотивируют деятельность ребёнка и направляют его мыслительную активность на поиск способов решения поставленных задач. НОД проводятся в определённой системе, учитывающей возрастные особенности детей. Строятся на основе индивидуального, дифференцированного подхода к детям.

***Возраст детей: 4-5 лет***

***Состав группы:***

От 5 до 10 человек.

**Время занятий:**

Работа кружка «Сказочные лабиринты» осуществляется под руководством педагога, в форме игрового тренинга. Все полученные знания и умения закрепляются в разнохарактерных дидактических играх.

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 20 минут =1 час

День занятий: вторник.

**Учебный план**

<b>№</b>	<b>тема</b>	<b>Количество часов</b>
1.	«Как Квадрат и Магнолик играли»	1
2.	«Кто-кто в теремочке живет?»	1
3.	«Как Кораблик Плюх-Плюх готовился к путешествию»	1
4.	«Как лягушата пополняли запасы пресной воды»	1
5.	«Как мы путешествовали»	1
6.	«Как друзья собирали ягоды»	1
7.	«В гости к веселым гномам»	1
8.	«Лабиринт для ежика и зайки»	1
9.	«Как Лопушок и Гусеница Фифа гуляли по ковровой Полянке»	1
10.	«Как малыш Гео гостил у девочки Дольки и Паука»	1
11.	«Как друзья разгадывали загадки пчелки Жужы»	1
12.	«Как Магнолик построил домик»	1
13.	«Как кораблик попал в шторм»	1
14.	«Как Пчелка Жужа пришла в гости»	1
15.	«Как друзья попали в аварию»	1
16.	«Как Лопушок наряжалась»	1
17.	«Волшебные превращения счетных палочек»	1
18.	«Как Гусь и лягушата украшали кораблик флажками»	1

<b>19.</b>	<i>«Как малыш Гео нашел грибы»</i>	<b>1</b>
<b>20.</b>	<i>«Как Лопушок вырастила цветы»</i>	<b>1</b>
<b>21.</b>	<i>«Спасаем Колобка»</i>	<b>1</b>
<b>22.</b>	<i>«Как Каркуша помогала Пчелке Жуже».</i>	<b>1</b>
<b>23.</b>	<i>«Как Лопушок и Гусеница Фифа делили фигуры»</i>	<b>1</b>
<b>24.</b>	<i>«Как у Лопушка осыпался цветок»</i>	<b>1</b>
<b>25.</b>	<i>«Как друзья подарили друг другу по конфете»</i>	<b>1</b>
<b>26.</b>	<i>«Кораблик «Плюх-плюх»»</i>	<b>1</b>
<b>27.</b>	<i>«Вечернее представление в Цифроцирке»</i>	<b>1</b>
<b>28.</b>	<i>«Как друзья путешествовали по Фиолетовому лесу»</i>	<b>1</b>
<b>ВСЕГО:</b>		<b>28</b>

**Календарный учебный график  
реализации дополнительной общеразвивающей программы  
социально-педагогической направленности  
«Сказочные лабиринты»**

<b>Содержание</b>	<b>Период</b>
Начало учебного года	1 сентября 2018 года
Продолжительность учебного года	37 недель
Окончание учебного года	31 мая 2019 года

Начало занятий по освоению программы	1 октября 2018 года
Срок освоения программы	32 часа
Окончание занятий по освоению программы	31 мая 2019 года
Режим работы платной образовательной услуги	Среда с 15.50 до 16.10
Праздничные нерабочие дни	<p>4 ноября – День народного единства</p> <p>1 – 8 января – новогодние каникулы</p> <p>7 января – Рождество Христово</p> <p>23 февраля – День защитника Отечества</p> <p>8 Марта – Международный женский день</p> <p>1 мая – Праздник Весны и Труда</p> <p>9 мая – День Победы</p>

### *Календарно-тематический план*

<i>месяц</i>	<i>тема</i>	<i>цели</i>	<i>материалы</i>
<i>ноябрь</i>	<i>1.«Как Квадрат и Магнолик играли»</i>	Развивать умения группировать фигуры по цвету, по размеру, понимать пространственные характеристики «слева» и «справа», определять размер, решать простые задачи на изменение размера, складывать прямоугольник и треугольник	Квадрат Воскобовича двухцветный, Магнолик, образец «Фонарик»-«С.У.», знаки символы, иллюстрации земляники и черники, блоки Дьенеша.

		путем сгибания квадрата пополам по горизонтали и диагонали,учить составлять целое по образцу.	
	<b>2.«Кто-кто в теремочке живет?»</b>	Закрепить количественный и порядковый счет, продолжать детей ориентироваться в пространстве, учить составлять целое из частей по образцу. учить моделировать предмет из 4-х палочек одной длины, сравнивать предметы по высоте, упражнять в умении отвечать на вопросы «Сколько? Который по счету?»	«Сложи узор», «Чудо-крестики», кукольный театр настольный к сказке «Теремок», палочки Кюизенера.
	<b>3.«Как Кораблик Плюх-Плюх готовился к путешествию»</b>	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 развивать пространственные представления (слева – справа, вверху – внизу);	«Кораблик Плюх-Плюх» , палочки Кюизенера, шнурки,блоки Дьенеша, квадрат Воскобовича двухцветный.
	<b>4. «Как лягушата пополняли запасы пресной воды»</b>	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); формировать понимание антонимов величины: высокий – низкий, длинный – короткий, толстый – тонкий; продолжать развивать зрительное и слуховое внимание, элементы	«Коврограф Ларчик» игра «Игрушечный дождь», «Чудо-крестики», персонажи.

		логического мышления, память.	
<i>декабрь</i>	<b>1. «Как мы путешествовали»</b>	Закреплять навык счета в пределах 5; развивать элементы логического мышления, умение расшифровывать (декодировать) информацию о свойствах фигур: цвет и форма по знаково-символическим обозначениям ; познакомить с знако-символическим обозначением – отрицание; упражнять в конструировании фигур по схемам; сортировать предметы в условном порядке	«Блоки Дьенеша» ; Приложение к коврографу-эталоны цвета, игра «Прозрачный квадрат-Ларчик», следы различных животных, персонажи -медведь, заяц, белка; «Геоконты», планшет «Знаки-символы»; Игра «Прозрачная цифра», 4 коробки с обозначением цвета.
	<b>2. «Как друзья собирали ягоды»</b>	Продолжать учить детей конструировать заданную форму, развивать зрительно-моторную координацию; воспитывать умение выслушивать внимательно ответы детей, помогать при затруднениях сверстникам. Развивать умение сравнивать предметы по форме и размеру;развивать графические навыки, мелкую моторику рук; познакомить с игрой «Игровизор»; учить отгадывать загадки;	«Чудо-крестики», Персонажи:Медвежонок, Бельчонок, Зайчонок; карточки с изображением трех корзин, схема цветка, Игра «Сложи узор», «Игровизоры», маркеры.
	<b>3.«В гости к веселым гномам»</b>	Познакомить с персонажами Фиолетового леса-гномами( Кохле, Охле, Желе. Зеле, Геле, Селе, Фи), помочь запомнить их имена; упражнять в количественном, порядковом счете, развивать пространственную ориентировку; продолжать развитие мелкой моторики пальцев, точности и координации движений;	Эталоны цвета, коврограф, гномы 7 цветов; р/и «Чудо крестики- Ларчик», шнурки-липучки, р/и «Прозрачный квадрат-Ларчик», схемы космических кораблей, плакат с радугой, «Чудо-крестики-2».
	<b>4. «Лабиринт для</b>	Упражнять в умении читать знаки-символы, находить	«Сложи узор» Магнолик, заяц-

	<i>ежика и зайки»</i>	заданную фигуру; повторить знак-символ с отрицанием; упражнять в умении строить целое из частей по образцу; закрепить количественный счет и обозначение количество предметов цифрой; развивать умение сохранять направление движения руки при проведении плавных линий, мелкую моторику рук; развивать мышление, внимание, память.	укротитель, еж-наездник, планшет знаки-символы; образцы «ступеньки» для игры «Сложи узор»; Блоки Дьенеша, «Игровизоры», «Лабиринт», маркеры.
<i>январь</i>	<b>1. «Как Лопушок и Гусеница Фифа гуляли по ковровой Полянке»</b>	Учить детей ориентироваться на листе в клетку, используя ориентиры «вверх», «вниз», «влево», «вправо». развивать умение отгадывать загадки, придумывать и конструировать контуры и силуэты отгаданных предметов; развитие пространственного и логического мышления, воображения; воспитывать умение доводить работу до конца, добиваться желаемого результата, оценивать его.	Персонажи Лопушок и Фифа, «Сложи узор», образец гриба для игры «СУ», «Геоконт-малыш», «Геоконт-великан», карточки со знаками вопроса-3, картинки гриба и колокольчика.
	<b>2. «Как малыш Гео гостил у девочки Дольки и Паука»</b>	Развивать умения конструировать контур геометрической фигуры прямоугольника, понимать пространственные характеристики «Слева», «Справа», «Верх», «Низ», определять на ощупь геометрические блоки, составлять целое из разного количества частей, придумывать и конструировать силуэт предмета по образцу.	Персонажи: Гео, Паук Юк, Девочка Долька, коврограф, образец цветка для игры «Палочки Кюизенера», Геоконт-Великан», Геоконт-малыш, Мешочек с блоками Дьенеша, палочки Кюизенера.
	<b>3. «Как друзья разгадывали загадки пчелки Жужы»</b>	Упражнять детей в отгадывании загадок о геометрических фигурах, нахождении фигуры по количеству углов и сторон (квадрат и прямоугольник), по описанию их признаков (цвет,	Персонаж –пчелка Жужа, планшет «Знаки- символы», «Блоки Дьенеша»

		<p>размер);          продолжать учить          расшифровывать          (декодировать) информацию о          свойствах фигур: цвет и форма          по знаково-символическим          обозначениям с отрицательной          частицей «не»;          продолжать формировать          умение делать простейшие          выводы, используя          сложноподчиненные          предложения с союзом «потому          что».</p>	
	<b>4. «Как Магнолик построил домик»</b>	<p>Развивать умения складывать из          квадрата фигуры «Домик» и          «Птичка» за счет еремещения          частей в пространстве,          сравнивать геометрические          фигуры по цвету, составлять из          них силуэт «домик».</p>	<p>«Игровой квадрат          Воскобовича»          (двухцветный), Чудо-          крестики», пособие          «Забавные          цифры», персонаж          Магнолик.</p>
<b>февраль</b>	<b>1. «Как кораблик попал в шторм»</b>	<p>Продолжать учить детей          определять высоту предметов,          их порядковый номер, решать          логическую задачу на          определение формы предмета.          развивать понимание          пространственных          характеристик «низкий»,          «высокий», «верхний»,          «нижний», «между»;          тренировать мелкую моторику          рук и координацию действий          «глаз - рука».</p>	<p>«Кораблик Брызг-          брызг»,          «Игровизоры»,          маркеры.</p>
	<b>2. «Как Пчелка Жужа пришла в гости»</b>	<p>Развивать умение составлять          силуэт «Пчелка» по схеме;          закреплять умение составлять          числовой ряд от 1 до 5,          обозначать числа цифрами,          аргументировать свой выбор;          формировать зрительно-          моторную координацию,          пространственную          ориентировку.</p>	<p>Персонаж Пчелка          Жужа, «Чудо-          крестики», цифры от          1-5</p>
	<b>3. «Как друзья</b>	<p>Развивать умения составлять</p>	<p>«Блоки Дьенеша»,</p>

	<i>попали в аварию»</i>	силуэт «машина» по образцу, различать и называть геометрические фигуры, учить сравнивать фигуры между собой, называя их отличительные признаки.	персонажи Пчелка жужжу, Магнолик, Лопушок, знаки-символы.
	<b>4. «Как Лопушок наряжалась»</b>	Учить складывать фигуру «Бантик» из кубиков игры «Сложи узор» по схеме путем перемещения частей в пространстве; продолжать формировать умение придумывать и конструировать головной убор (шляпа) для сказочного персонажа по замыслу; развивать умение ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «вверх», «вниз»; развивать творческое воображение, умение рассказывать о назначении предметов; воспитывать интерес к конструктивной деятельности;	«Сложи узор» Никитина, пособие «Коврограф «Ларчик», «Эталоны цвета», «Прозрачный квадрат».
<i>март</i>	<b>1. «Волшебные превращения счетных палочек»</b>	Учить детей составлять геометрические фигуры и узоры из счетных палочек, пользуясь схематичным изображением; упражнять в счете (учить отсчитывать нужное количество палочек); развивать конструктивные возможности, пространственное воображение, смекалку, сообразительность; способствовать развитию новых способов действия при решении поставленных задач.	Счетные палочки
	<b>2. «Как Гусь и лягушата украшали кораблик флажками»</b>	Развивать умение определять высоту предметов, сортировать предметы по цвету, называть его, тренировать мелкую моторику пальцев и кисти,	Кораблик Брызг-брызг, персонажи гусь, лягушата, гномики, «Блоки Дьенеша»,

		координацию «глаз-рука»	«Чудо-крестики»
	<b>3. «Как малыш Гео нашел грибы»</b>	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; 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;	«Чудо-крестики», «Квадрат Воскобовича (двухцветный), «Забавные цифры»; персонаж малыш Гео; «Математические корзинки».
	<b>4. «Как Лопушок вырастила цветы»</b>	Учить детей устанавливать последовательность событий, называть этапы процесса выращивания растений; закреплять представления о геометрических фигурах: квадрат, треугольник, прямоугольник, умение конструировать их за счет перемещения частей в пространстве; учить детей обводить (зарисовывать) полученное изображение на листе. продолжать формировать умение работать с конструктивными схемами, придумывать и конструировать силуэты «цветы»; активизировать речевую деятельность; воспитывать отзывчивость, поддерживать положительное эмоциональное отношение от встречи с героями игр.	«Чудо-крестики», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), пособие «Коврограф «Ларчик», «Палочки Кюизенера», персонаж Лопушок.
<b>апрель</b>	<b>1. «Спасаем Колобка»</b>	Формировать элементарные математические представления через использование	«Чудо-крестики», «Математические корзинки», цифры,

	<p>развивающих игр Воскобовича; закрепить умение называть цифры, обозначать количество предметов цифрой; закреплять умение различать и называть геометрические фигуры; упражнять в составлении целого из частей.</p>	<p>«Блоки Дьенеша», «Прозрачный квадрат Ларчик»</p>
<p><b>2. «Как Каркуша помогла Пчелке Жуже».</b></p>	<p>Упражнять в расположении цветных карточек по цветам радуги, умении видеть ошибку и исправлять ее; развивать понимание пространственных отношений, умение словами обозначать положение карточки ( между, после, перед, после, впереди, за); закреплять умение сортировать пластинки игры по нарисованным геометрическим фигурам, составлять из них квадраты путем наложения друг на друга; закреплять навык работы с составными конструктивными схемами, составлять силуэт «китенок»; продолжать развивать зрительно-моторную координацию, умение обводить части на листе бумаги, дорисовывать изображение, рассказывать о его содержании; стимулировать проявление самостоятельности и инициативности в процессе игр.</p>	<p>«Прозрачный квадрат», пособие «Коврограф «Ларчик», «Цветные квадраты»</p>
<p><b>3. «Как Лопушок и Гусеница Фифа делили фигуры»</b></p>	<p>Учить детей сохранять направление движения руки (плавного и неотрывного); Закреплять навык счета, соотношения цифры и количества предметов; закреплять умение выделять свойства геометрических фигур (цвет, форма, размер), сравнивать и обобщать по ним</p>	<p>Наборы геометрических фигур, «Игровизор» , пособие «Коврограф «Ларчик», «Цветные квадраты».</p>

		<p>фигуры; развивать умение ориентироваться на плоскости в клетку, предлагать варианты решения проблемной ситуации.</p>	
	<b>4. «Как у Лопушка осыпался цветок»</b>	<p>Закреплять умение понимать порядковый счет, пространственное положение предметов относительно друг друга и плоскости; упражнять в умении расшифровывать (декодировать) знаково-символические обозначения, понимать отрицание «не», выборе геометрических фигур, соответствующих этим обозначениям. развивать творческое воображение, умение придумывать названия цветку, изображение вазы на поле игры «Геоконт»; развитие мелкой моторики рук.</p>	<p>Знаки - символы, наборы геометрических фигур, «Геоконт» «Чудо-крестики», пособие «Коврограф «Ларчик», «Палочки Кюизенера», персонаж Лопушок.</p>
<b>май</b>	<b>1. «Как друзья подарили друг другу по конфете»</b>	<p>Развивать умения составлять фигуру-головоломку по определенному алгоритму; понимать пространственные характеристики «слева наверху» и «слева внизу», «справа наверху» и «справа внизу», самостоятельно складывать фигуру «конфета» путем перемещения частей в пространстве, придумывать и составлять силуэт «конфета», находить отрицательные и положительные стороны в одном и том же предмете.</p>	<p>«Квадрат Воскобовича»(двухцветный), коврограф «Ларчик», персонажи Пчелка Жужа и Лопушок.</p>
	<b>2. «Кораблик «Плюх-плюх»»</b>	<p>Развивать математические представления(счет), пространственные отношения; учить определять размер предметов(мачт корабля);решать логические задачи; развивать моторную</p>	<p>«Кораблик «Плюх-плюх»», «Игорвизор», «Палочки Кюизенера»</p>

		координацию.	
	<b>3. «Вечернее представление в Цифроцирке»</b>	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 («фонарик»); развивать пространственную ориентировку, логическое мышление, умение анализировать и обобщать.	«Прозрачная цифра», пособие «Коврограф «Ларчик» - «Цветные квадраты», «Забавные цифры», «Сложи узор».
	<b>4. «Как друзья путешествовали по Фиолетовому лесу»</b>	Развивать умения сравнивать геометрические фигуры по форме, цвету, размеру, толщине; составлять из них вериткальный ряд, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», конструировать «колокольчик» по образцу.	Персонажи Фиолетового леса, «Блоки Дьенеша», знаки-символы, карта-схема леса, «Чудо – крестики»

### Методическое обеспечение программы

#### Наглядный материал

Картины, предметные картинки,	Модели, сигнальные карточки
Персонажи сказок: Гео, Ворон Метр, Плод, Паук Юк, Всюсь, Капитан Гусь, матросы лягушата, Владыка, Лопушок, Магнолик, Пчелка Жужа.	Эталоны Цвета,
Образцы для составления предметов для игры "Чудо-крестики"	

Касса с цифрами и буквами	
Схемы для конструирования (Геоконт)	Липучки-шнуры, точки
Образцы для р/и "Геовизор"	Модели фигур для р/и "Квадрат Воскобовича"
Геометрические фигуры	

### Специализированные учебные помещения и участки

№ п/п	Наименование и принадлежность помещения	Площадь (кв.м.)	Количество мест
1.	Музыкальный зал	61,5	11

### Основное учебное оборудование

№ п/п	Наименование
1.	Развивающая игра "Геоконт"
2.	Развивающая игра "Квадрат Воскобовича"
3.	Развивающая игра "Прозрачный квадрат"
4.	Развивающая игра "Игровизор"
5.	Развивающая игра "Геовизор"
6.	Развивающая игра "Кораблик Брызг-Брызг"
7.	Развивающая игра "Чудо-крестики"
8.	Коврограф
9.	Развивающая игра "Великолепная восьмерка"
10.	Развивающая игра "Палочки Кюизенера"
11.	Развивающая игра "Блоки Дьенеша"
12.	Развивающая игра "Сложи узор"
13.	Развивающая игра "Математические корзинки-10"

### Литература.

1. Т.М.Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж: 2009.

2. Харько Т.Г. ,Воскобович В.В., «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры», С-Петербург, 2007.
3. Т.Г.Харько «Методика познавательного-творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового леса», ДЕТСТВО-ПРЕСС, С-Петербург, 2012.
4. Б.П. Никитин «Ступеньки творчества или развивающие игры», Просвещение,1990.
5. Т.Г.Харько «Методика познавательного-творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового леса» средний возраст, ДЕТСТВО-ПРЕСС, С-Петербург, 2013.
6. «Развивающие игры Воскобовича» Сборник методических материалов. «ТЦ СФЕРА»,2015