



**ПРОЕКТ**

**«Использование игр В.В. Воскобовича  
для интеллектуального развития детей  
старшего дошкольного возраста»**

Разработчик:

Силютина Д.В., воспитатель

Бийск, 2019-2021гг

**Проект** долгосрочный (2019-2021 гг.), практико-ориентированный.

**Участники проекта:** воспитатель, воспитанники группы №21, родители.

### **Актуальность**

Основным принципом дошкольного образования, согласно ФГОС ДО, является – развитие:

- развитие детей в соответствии с их возрастными и индивидуальными особенностями и склонностями,

- развитие способностей и творческого потенциала каждого ребенка как субъекта отношений с самим собой, другими детьми, взрослыми и миром.

В то же время родители – участники образовательных отношений, хотят, чтобы ребенок был всесторонне подготовлен к школе, для этого стремятся с младшего возраста отдать его в различные развивающие центры.

Развитие ребенка осуществляется в разных видах деятельности, но преимущество – всегда за игрой. В играх совершенствуется важный и сложный процесс освоения знаний, который мобилизует психические процессы и интеллектуальное развитие ребенка. Играет он потому, что ему нравится сам процесс игры.

На современном этапе интеллектуальному развитию детей способствуют следующие инновационные методики и технологии: логические блоки Дьенеша, палочки Кюизенера, развивающие игры Б. Никитина, игры В. Воскобовича. Как же среди данного разнообразия игровых технологий выбрать, то, что будет не только результативно, но и увлекательно детям нашей группы.

В Барнауле проводился Форум «Педагоги России». Одним из спикеров был В.В. Воскобович. Многие его игры направлены на интеллектуальное развитие дошкольников. Он презентовал игровую предметно-пространственную среду «Фиолетовый лес». Как и многие психологи, автор данной сказочной среды обращает внимание на то, что фиолетовый цвет достаточно хорошо активизирует детское мышление.

Развивающие игры Воскобовича – это особенная, самобытная, творческая и очень добрая методика. В основу игр заложены три основных принципа: интерес, познание, творчество. Это не просто игры – это сказки, интриги, приключения, забавные персонажи, которые побуждают малыша к мышлению и творчеству. Для нашего коллектива игры В.В. Воскобовича стали новацией.

Учитывая требования ФГОС ДО, интересы детей и запросы родителей, мы решили, что использование игр В.В. Воскобовича поможет детям успешнее развиваться, даст возможность родителям сэкономить свое время и не водить детей на дополнительные занятия за пределами ДОУ. Посвятить освободившееся время непосредственному общению со своим ребенком.

## **Теоретический аспект**

**Интеллектуальное развитие** – это формирование способности к овладению и пользованию различными типами мышления в их единстве [2].

**Мышление** — высшая ступень человеческого познания; процесс познания окружающего реального мира, основу которого составляет образование и непрерывное пополнение запаса понятий, представлений; включает в себя вывод новых суждений (осуществление умозаключений). [3]

В исследованиях ученых Л.А. Венгера, Л.С. Выготского, И.Я. Каплунович, Ж. Пиаже, Г.А. Урунтаевой, дошкольный возраст определяется как период, оптимальный для развития мышления ребенка.

По мнению Л.С. Выготского в дошкольном возрасте мышление выдвигается в центр психического развития ребенка и становится определяющим в системе других психических функций, которые под его влиянием интеллектуализируются и приобретают произвольный характер [4].

От младшего дошкольного возраста к старшему меняется ведущий вид мышления, усиливается взаимосвязь речи и мышления дошкольника и формируется умение строить умственные заключения.

Наглядно-действенное мышление развивается, от 1 года до 3х лет. Это вид мышления, опирающийся на непосредственное восприятие предметов. Как пишут С.В. Велиева, А.В. Степанова, решение задачи осуществляется в ходе реального, физического преобразования ситуации, в процессе действий с предметами. Собираение пирамидок, складывание кубиков есть не что иное, как процесс развития наглядно-действенного вида мышления. Далее характер действий начинает приобретать осмысленность и определяется уже качествами предмета, с которым взаимодействует ребенок.

Наглядно-образное мышление развивается у детей в возрасте 4-6 лет. Дошкольники мыслят лишь наглядными образами и еще не владеют понятиями (в строгом смысле), хотя широко используют слова (но слова играют еще роль обозначения предметов, а не как отражение существенных свойств предметов). Показателями наглядно-образного мышления являются: способность воссоздавать зрительный образ по представлению, группировка предметов по образцу, пространственно-временная ориентировка.

В старшем дошкольном возрасте наглядно-образное мышление совершенствуется, переходя на более высокий уровень, который, по мнению Л.С. Выготского, характеризуется следующими закономерностями:

- действенному решению задачи предшествует мысленное ее решение, данное в словесной форме;
- в соответствии с происходящими изменениями изменяется и сущность мыслительного процесса, который из действенного становится словесным, планирующим, критическим;
- действенная форма мышления не отбрасывается, но остается в резерве, и при столкновении с новыми умственными задачами ребенок вновь прибегает к действенному способу их решения.

Словесно-логическое мышление возникает не сразу. Оно предполагает наличие у ребенка способности к выполнению основных логических

операций: обобщения, анализа, сравнения, классификации посредством языка и речи. Ребенок выполняет действия со знаками по фиксированным правилам (математические операции, логические рассуждения и т.п.).

Таким образом, на этапе завершения дошкольного образования к моменту поступления ребенка в школу у ребенка сформировано наглядно-действенное и наглядно-образное мышление, являющееся базисным образованием для развития словесно-логического мышления, составляющего основу успешного обучения в школе.

Развитие мышления в дошкольном возрасте включено в предметную деятельность. Дошкольник приобретает знания и опыт благодаря действиям. Эти действия складываются в готовые схемы, и становятся основой интеллектуальной деятельности.

По мнению Л.С. Выготского, основным условием развития мышления детей является целенаправленное воспитание и обучение их. В процессе воспитания ребенок овладевает предметными действиями и речью, научается самостоятельно решать сначала простые, затем сложные задачи, а также понимать требования, предъявляемые взрослыми, и действовать в соответствии с ними.

**Цель:** интеллектуальное развитие детей старшего дошкольного возраста посредством игр В.В. Воскобовича.

**Задачи:**

Формировать представления дошкольников об окружающем мире (времена года, природные явления, растительный и животный мир)

Развивать разные виды мышления (наглядно-образное, пространственное, логическое) у дошкольников.

Развивать способность к анализу, сравнению, обобщению, сериации, классификации у дошкольников.

Воспитывать у дошкольников социально-коммуникативные навыки.

**Формы работы**

Совместная деятельность педагога и детей (игровая деятельность).

**Методы и приемы**

1. Словесные (обсуждение, рассказывание, объяснение, вопросы).
2. Наглядные (игровые пособия: развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес», игровой комплекс «Ларчик» и комплекты элементов к ним).
3. Практические (игровые действия).

**Планируемые результаты**

У дошкольников сформированы представления об окружающем мире (времена года, природные явления, растительный и животный мир)

У дошкольников развиты разные виды мышления (наглядно-образное, пространственное, творческое, логическое (в соответствии с возрастом), способность к анализу, сравнению, обобщению, сериации, классификации.

У дошкольников проявляются социально-коммуникативные навыки.

## **Этапы проекта**

### ***I Этап. Информационно-аналитический***

- Изучение методической литературы
- Изучение уровня интеллектуального развития детей
- Подбор игр В.В. Воскобовича для интеллектуального развития.

### ***II Этап. Практический***

Реализация этапа проходит поблочно. Каждый блок – это работа в одном возрастном периоде (в соответствии с возрастными группами в детском саду).

### ***III Этап. Заключительный***

- Анализ результатов.

## **Описание реализации проекта**

### **1 БЛОК СТАРШАЯ ГРУППА (5-6 ЛЕТ)**

#### **Возрастная актуальность**

В старшем дошкольном возрасте наглядно-образное мышление совершенствуется, переходя на более высокий уровень. Ребенок выполняет действия со знаками по фиксированным правилам. Словесно-логическое мышление возникает не сразу. Оно предполагает наличие у ребенка способности к выполнению основных логических операций: обобщения, анализа, сравнения, классификации.

#### **Задачи блока:**

##### *Образовательные:*

Познакомить детей с игровым комплексом «Ларчик».

Формировать представления дошкольников об окружающем мире (времена года, природные явления, растительный и животный мир);

Формировать логическое мышление у детей;

##### *Развивающие:*

Развивать у детей способность анализировать, сравнивать, классифицировать, обобщать;

Развивать мелкую моторику у дошкольников.

##### *Воспитательная:*

Воспитывать доброжелательные отношения.

#### **Предполагаемый результат блока**

- сформировано представление дошкольников об окружающем мире (времена года, природные явления, растительный и животный мир);
- сформировано логическое мышление у детей ;
- у детей развита способность анализировать, сравнивать, классифицировать, обобщать;
- у дошкольников развита мелкая моторика;
- у дошкольников воспитаны доброжелательные отношения .

## Содержание работы

| Содержание работы                                    | Задачи                                                                                                                                                                                                                       |
|------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Игра «Найди лишние листочки»                         | развивать у детей внимание, мышление, речь; закреплять умение распределять листочки в круги по двум признакам – размер и цвет.                                                                                               |
| Игра «Что изменилось?»                               | развивать зрительную память, внимание, мыслительные процессы, восприятие, речь.                                                                                                                                              |
| Игра «Как ёж нашёл себе друзей»                      | учить решать текстовые задачи; совершенствовать навыки порядкового счёта; формировать внимание, память; формировать логическое мышление.                                                                                     |
| Игровая ситуация «Магазин»                           | развивать умение находить предметы по цвету и форме; развивать у детей логическое мышление, навыки ориентировки в пространстве.                                                                                              |
| Игровая ситуация «Лесная поляна»                     | закреплять умение выделять признаки – цвет, размер; закреплять умение сравнивать группы предметов.                                                                                                                           |
| Игровая ситуация «Цифроцирк»                         | развивать умение сравнивать элементы игры по цвет или размеру, классифицировать и группировать их; развивать понимание пространственных отношений «вверх», «вниз», «середина», «вправо», «влево»; развивать мелкую моторику. |
| Игровая ситуация «Фантастическое животное»           | тренировать зрительную память, логическое мышление, концентрации внимания.                                                                                                                                                   |
| Игровая ситуация «Карта сокровищ»                    | развивать мышление; развивать пространственных представлений; закреплять понятий «вправо», «влево», «вверх», «вниз»; обучать составлению и чтению слогов (слов) из букв.                                                     |
| Игровая ситуация «Машина для Фифы»                   | развивать творческое мышления; развивать речи; развивать способность к анализу, оценку сделанной работы.                                                                                                                     |
| Мастер-класс для родителей                           | Дать практические рекомендации по использованию игр В.В. Воскобовича в различных видах детской деятельности.                                                                                                                 |
| Мониторинг интеллектуального развития (приложение 1) | Выявить уровень сформированности интеллектуального развития.                                                                                                                                                                 |

**По результатам проведенного мониторинга в конце  
возрастного блока сделали выводы:**

- у дошкольников развита способность анализировать, сравнивать, классифицировать, обобщать ;
- сформировано наглядно-образное мышление и базовые основы логического мышления
- у дошкольников воспитаны доброжелательные отношения

**2 БЛОК ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ ГРУППА (6-7 ЛЕТ)**

На этапе завершения дошкольного образования к моменту поступления ребенка в школу у ребенка сформировано наглядно-действенное и наглядно-образное мышление, являющееся базисным образованием для развития словесно-логического мышления, составляющего основу успешного обучения в школе.

**Задачи блока:**

*Образовательные:*

Продолжать знакомить детей с игровым комплексом «Ларчик».  
Формировать представления дошкольников об окружающем мире (времена года, природные явления, растительный и животный мир);  
Формировать логическое мышление у детей;

*Развивающие:*

Развивать у детей способность анализировать, сравнивать, классифицировать, обобщать;  
Развивать мелкую моторику у дошкольников.

*Воспитательная:*

Воспитывать культуру поведения в обществе

**Предполагаемый результат блока .**

- продолжать знакомить детей с игровым комплексом «Ларчик»;
- сформировано представление дошкольников об окружающем мире (времена года, природные явления, растительный и животный мир);
- у детей сформировано логическое мышление;
- у детей развита способность анализировать, сравнивать, классифицировать, обобщать;
- развивать мелкую моторику у дошкольников;
- у дошкольников воспитана культура поведения в обществе.

## Содержание работы

| Мероприятие                                 | Задачи                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|---------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Игра «Где кто спрятался?»                   | развивать логическое мышление, внимание, память, навыки ориентировки в пространстве; стимулировать познавательный интерес.                                                                                                                                                                     |
| Игра «Зажглись новогодние фонарики»         | развивать у детей внимание, логическое мышление, память, умение рассуждать, воображение; стимулировать творческую инициативу, познавательные способности; совершенствовать навыки количественного и порядкового счёта.                                                                         |
| Мастер-класс для педагогов                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• познакомить воспитателей с развивающими играми В. В. Воскобовича, их особенностями, формами и методами работы с играми.</li> <li>• развивать творческий познавательный интерес к играм В.В. Воскобовича.</li> </ul>                                   |
| Игра «Кувшинки и ласточки»                  | формировать представления о порядковом счёте; развитие речи, логического мышления.                                                                                                                                                                                                             |
| Игровая ситуация «Подбери слово»            | активизировать глагольную лексику, развивать словесно-логическое мышление.                                                                                                                                                                                                                     |
| Игровая ситуация «Кто самый внимательный?»  | развивать навыки общения и взаимодействия ребёнка со взрослым в игре, социальный и эмоциональный интеллект.                                                                                                                                                                                    |
| Игровая ситуация «Строители»                | повторить количественный и порядковый счёт до 8 и обратно, закрепить представление о числовом ряде, тренировать умение сравнивать числа; тренировать мыслительные операции – анализ и сравнение, развивать внимание, речь, воображение, вариативность мышления, воспитывать самостоятельность. |
| Игра «Что изменилось?»                      | воспитывать культуру поведения в обществе; развивать творческое мышление; развивать мелкую моторику; развивать внимание и память.                                                                                                                                                              |
| Игровая ситуация «Новая жизнь старых вещей» | развивать творческое мышление.                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Игровая ситуация «Лужок с цветами»          | развивать у детей логическое мышление; стимулирование творческого потенциала.                                                                                                                                                                                                                  |
| Мониторинг интеллектуального                | Выявить уровень сформированности интеллектуального развития.                                                                                                                                                                                                                                   |

**По результатам проведенного мониторинга в конце возрастного блока  
сделали выводы:**

- у дошкольников имеется представление об окружающем мире (времена года, природные явления, растительный и животный мир);
- у детей сформировано логическое мышление;
- у детей развита способность анализировать, сравнивать, классифицировать, обобщать;
- у детей развита мелкая моторика;
- у дошкольников воспитана культура поведения в обществе.

**РЕЗУЛЬТАТ**

Мой опыт показывает, что развивающие игры В. В. Воскобовича дают возможность проявлять творчество и детям и взрослым.

Это подтвердили и результаты мониторинга, проводимой в старшей и подготовительной группе и диагностика готовности детей к школе. На занятиях и вне их систематически использовались развивающие игры Воскобовича на интеллектуальное развитие. Дети участвовали в различных конкурсах и показывали высокие результаты. Это еще раз подтверждает, что развивающие игры Воскобовича эффективно развивают психические процессы, происходит раннее творческое и интеллектуальное развитие детей.

Работа над этой темой принесла мне огромное удовлетворение. Мы смогли организовать развивающую среду для реализации данной технологии, привлечь родителей к воспитательно-образовательному процессу, а главное, эти игры доставляют огромную радость детям.



## Используемая литература

1. «Об утверждении Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования» Приказ Минобрнауки России от 17 октября 2013г. №1155.
2. [https://professional\\_education.academic.ru/1182/ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ\\_РАЗВИТИЕ](https://professional_education.academic.ru/1182/ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ_РАЗВИТИЕ)
3. [https://ru.wikipedia.org/wiki/Мышление\\_\(психология\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/Мышление_(психология))
4. [http://pedlib.ru/Books/1/0177/1\\_0177-62.shtml](http://pedlib.ru/Books/1/0177/1_0177-62.shtml)
5. Развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес». Методическое пособие / Под ред. В. В. Воскобовича, Л.С.Вакуленко, О.М. Вотиновой. – Санкт-Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2017.
6. Воскобович, Вячеслав Вадимович. Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры»: методическое пособие / В. В. Воскобович, Н.А. Мёдова, Е. Д. Файзуллаева и др.; под ред. Л.С. Вакуленко, О. М. Вотиновой. – Санкт –Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича, КАРО, 2017.
7. Методические рекомендации к игровому комплексу Ларчик и МиниЛарчик / Под редакцией В.В. Воскобовича, Л.С. Вакуленко, О.М. Вотинова, Санкт-Петербург. – 2016.

### Методика «Лабиринт»

(автор: Л.А. Венгер)

**Цель:** диагностика развития наглядно-образного мышления детей.

**Методический материал:** изображение полянок с разветвленными дорожками и домиками на их концах, а также «писем», условно указывающих путь к одному из домиков, помещенных под полянкой. На рисунках к задачам 1–2 изображены только разветвленные дорожки и домики в конце них; на всех остальных каждый участок дорожки помечен ориентиром, причем в задачах 3–4 одинаковые по содержанию ориентиры даны в разной последовательности; в задачах 5–6 каждое разветвление помечено двумя одинаковыми ориентирами. В задачах 7–10 два одинаковых ориентира даны в разных последовательностях и расставлены не на отрезках пути, а в точках разветвления. На «письмах» к задачам 1–2 изображена ломаная линия, показывающая направление пути, по которому должен вестись поиск. В «письмах» к задачам 3–6 в определенной последовательности снизу вверх даны изображения тех предметов, мимо которых надо идти. В «письмах» к задачам 7–10 изображены одновременно и повороты пути (ломаная линия), и необходимые ориентиры.

**Порядок выполнения и инструкция:** детям вначале дают две вводные задачи, затем по порядку задачи 1–10. Инструкция дается после того, как дети открыли первый листок с вводной задачей.

**Инструкция:** «Перед вами полянка, на ней нарисованы дорожки и домики в конце каждой из них. Нужно правильно найти один домик и зачеркнуть его. Чтобы найти этот домик, надо посмотреть на письмо. (Экспериментатор указывает на нижнюю часть страницы, где оно помещено.) В письме нарисовано, что надо идти мимо травки, мимо елочки, а потом мимо грибка, тогда найдете правильный домик. Найдите этот домик, а я посмотрю, не ошиблись ли вы».

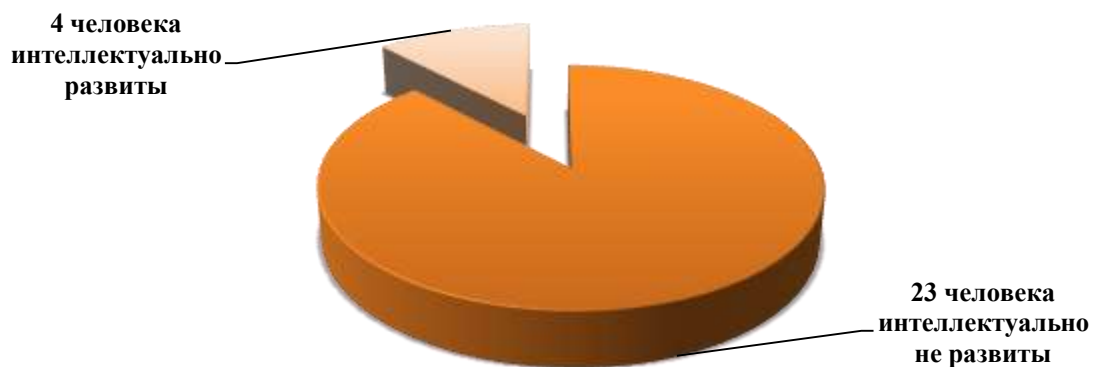
Чтобы найти нужный путь, ребенок должен учитывать в задачах 1–2 направления поворотов, в задачах 3–4 – характер ориентиров и их последовательность, в задачах 5–6 – сочетания ориентиров в определенной последовательности, в задачах 7–10 – одновременно ориентиры и направления поворотов.

Переходя ко второй задаче, проверяющий предлагает детям перевернуть листок и говорит: «Здесь тоже два домика, и опять нужно найти домик. Но письмо тут другое: в нем нарисовано, как идти и куда поворачивать. Нужно опять идти от травки прямо, а потом повернуть в сторону».

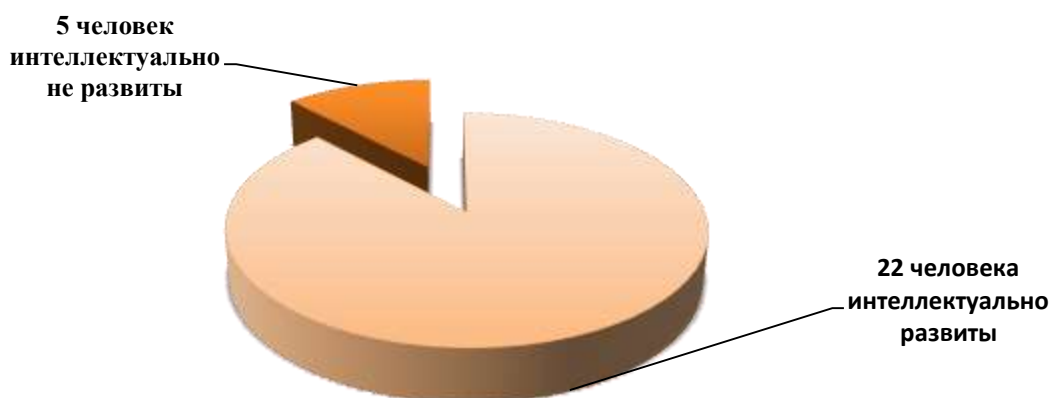
Проверяющий при этих словах проводит рукой по чертежу в «письме». Решение задачи снова проверяется, ошибки объясняются и исправляются. Затем идет решение основных задач. К каждой из них дается краткая дополнительная инструкция.

**Результаты мониторинга по методике «Лабиринт» (автор: Л.А. Венгер)  
интеллектуального развития дошкольников посредством игр  
В.В.Воскобовича**

**Результаты мониторинга детей  
21 группы (сентябрь, 2019)**



**Результаты мониторинга  
детей  
21 группы (май, 2020)**



**Методика Э.Ф. Замбацявичене (на основе словесного материала) с целью исследования уровня развития логического мышления.**

### ***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:

Вначале ребенку показывают картинку. В ней имеются несколько нелепых ситуаций с животными. 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 – 2мин – 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 (15 отличий). За время 3мин 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 предметы, в сопровождение следующей инструкции: «На каждой из этих картинок один из четырех изображенных на ней предметов является лишним. Внимательно посмотри на картинки и определи, какой предмет 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. Выполнение детьми предложенных заданий оценивалось по десятибалльной системе, где:

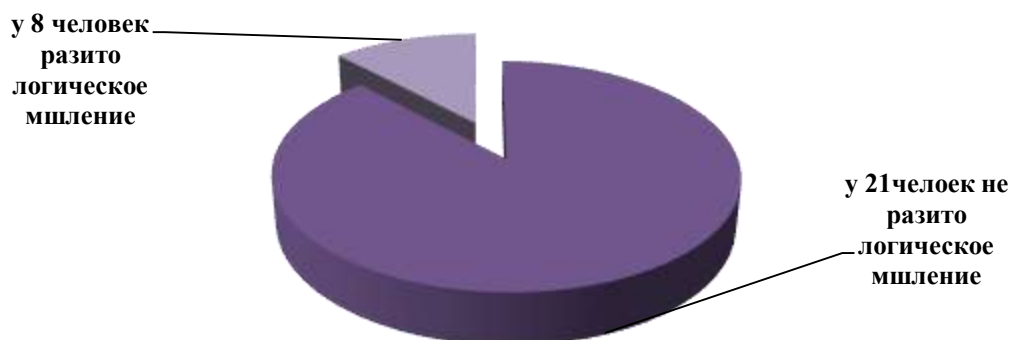
8-10 –высокий уровень

5-7 – средний уровень

0-4 – низкий уровень

**Результаты мониторинга по методике Э.Ф. Замбацявичене (на основе словесного материала) с целью исследования уровня развития логического мышления дошкольников посредством игр В.В.Воскобовича.**

**Результаты мониторинга детей  
21 группы (сентябрь, 2020)**



**Результаты мониторинга  
детей  
21 группы (май, 2021)**



Таблица № 1

## Уровни и критерии сформированности у детей операций логического мышления

| Уровни  | Критерии                                                                                                               | Баллы                                                                                                                 |                                                                   |                                                                                                                                                        |                                                          |      |  |
|---------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|------|--|
|         | Анализ                                                                                                                 | Синтез                                                                                                                | Сравнение                                                         | Обобщение                                                                                                                                              | Классификация                                            |      |  |
| Высокий | За отведенное время (3 мин) ребенок заметил все 7 нелепиц и успел объяснить 5-7 нелепиц, как должно быть на самом деле | За отведенное время ребенок правильно назвал и связал все картинки с временем года, назвав 6-10 признаков             | За отведенное время (3 мин) нашел 12-15 отличий, назвал и показал | Ребенок решил поставленную задачу за время от 1 до 1,5 мин, назвав лишний предмет на всех картинках и правильно объяснив, почему он и являются лишними | Ребенок выделил все группы фигур за время до 2,5 мин     | 8-10 |  |
| Средний | Ребенок заметил и отметил все имеющиеся нелепицы, но 4-6 нелепиц не успел объяснить                                    | Ребенок правильно определил на всех картинках времена года, но указал только 1-5 признаков, подтверждающих его мнение | За отведенное время нашел 8-10 отличий                            | Ребенок справился с задачей от 1,5 до 2,5 мин                                                                                                          | Ребенок выделил 7-9 групп фигур за время от 2,5 до 3 мин | 5-7  |  |

|        |                                                                                                                |                                                                                                                           |                                                                   |                                                                                  |                                                          |     |  |
|--------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|-----|--|
|        | и сказать<br>как должно<br>быть на<br>самом деле                                                               |                                                                                                                           |                                                                   |                                                                                  |                                                          |     |  |
| Низкий | За<br>отведенное<br>время<br>ребенок<br>успел<br>обнаружить<br>меньше 4<br>нелепиц, не<br>объяснив<br>ни одной | Ребенок<br>правильно<br>определил<br>времени года<br>меньше, чем на<br>3-х картинках и<br>не назвал ни<br>одного признака | За<br>отведенное<br>время<br>нашел<br>меньше,<br>чем 8<br>отличий | Ребенок<br>решил задачу<br>за время<br>более 3 мин,<br>или вовсе не<br>справился | За время 3 мин<br>выделил<br>меньше чем 5<br>групп фигур | 0-4 |  |

### СТАРШАЯ ГРУППА

#### *«Найди лишние листочки»*

##### **Задачи игры:**

- развивать у детей внимание, мышление, речь;
- закреплять умение распределять листочки в круги по двум признакам – размер и цвет.

**Материалы и оборудование:** «Фиолетовый лес», листочки двух цветов двух размеров из набора к нему; плоские обручи двух цветов и двух размеров, зажимы, сказочные образы: Малыш Гео, Лопушок, Незримка Всясь.

**Ход игры:** Гуляя по фиолетовому лесу, Малыш Гео увидел необычные круги, вокруг которых разбросанно много листьев. Что же это может быть? Наверно это проделки Незримки Всясь. Гео решил разложить листья в круги и посмотреть, что будет дальше. Задание педагога: разложить листья в круги по цвету и размеру. Определить какие листья положить в пересечение(оставшиеся). Придумать окончание истории.

#### *«Магазин»*

##### **Задачи игры:**

- развитие умения находить предметы по цвету и форме;
- развитие у детей логического мышления, навыков ориентировки в пространстве.

**Материалы и оборудование:** игровое поле «Мини Ларчик» (по количеству детей), комплект «Разноцветные верёвочки пособие «Разноцветные квадраты», комплект «Круговерт и стрелочка», комплект «Карточки отрицания», зажимы, персонаж «Слоник Ляп-Ляп».

**Игровая ситуация:** Мама слоника Ляп-Ляп заботится о его здоровье и считает, что ему необходимо есть больше фруктов. Сегодня у нее много домашних дел, поэтому она попросила Слоненка сходить в магазин одного. Ляп - Ляп задумался, какие фрукты ему нужно купить. Мама загадала ему загадку с помощью волшебных кругов.

**Задание:** От имени слоника Ляп – Ляп с закрытыми глазами вращать стрелочку. В первом круге выбрать, какой формы будут фрукты, а во втором – какого цвета. (Например, в области «Фигура» стрелочка показать « не треугольник», а в области «Цвет» - «не синий»). Значит, можно купить любые фрукты кроме треугольных и синих.(Пояснение для педагогов: в области «Фигура» и «Цвет» можно выкладывать любое количество карточек, начиная с 2 штук).

Слоненок купил в магазине: зелёное яблоко, оранжевый апельсин, желтый банан.

*Примечание:* «Магазин» может быть любой в зависимости от темы проекта или лексической темы.

#### *«Как ёж нашел себе друзей»*

##### **Задачи игры:**

- учить решать текстовые задачи;

- совершенствовать навыки порядкового счёта;
- развивать связную диалогическую речь средствами театрализации;
- обучать употреблению в речи предлогов (в,а, за ,под, и т.д) развивать внимание ,память, формировать логическое мышление.

**Материалы и оборудование:** «Фиолетовый лес» и полный комплект элементов к нему.

**Ход игры:** Вариант 1. Педагог вместе с детьми, если они уже выучили текст (диалог), начинает игру, осуществляя действия по тексту:

Говорит ежонку ёж:

-Ты малыш, куда идешь?

-Я иду искать друзей.

Мне с друзьями веселей.

Э.Н. Панфилова.

Далее возможны варианты текста в зависимости от персонажей и их расположения(персонажи заранее располагаются в соответствии с логикой текста; по мере прохождения игры педагог собирает всех персонажей в руку, виден только ежик):

**Вариант «Рифма»**

Ежик шел не спеша,

У озера нашел... (Ужа)

Вот идут вдвоем с ужонком,

Под листвой нашли...(мышонка)

А теперь втроем идут,

Звонко песенки поют.

Видят над высокой елью...

(Птица) распеваает трели.

**Игра заканчивается словами:**

Ёж нашел себе друзей,

В гости всех зови скорей.

Дети перечисляют тех, с кем встретился ёжик.

**Вариант «рифма обманка»**

Ежик шел не спеша,

У озера нашел... (Лягушку)

Вот идут вдвоем с ужонком,

Под листвой нашли...(птичку)

А теперь втроем идут,

Звонко песенки поют.

Видят над высокой елью...

Чистит крылышки ...(божья коровка)

**Что изменилось?**

**Задачи игры:**

- развивать зрительную память, внимание, мыслительные процессы, восприятие, речь.

**Материалы и оборудование:** «Фиолетовый лес» и полный комплект элементов к нему, набор «Разноцветные кружочки 1»

**Ход игры:**

Педагог просит детей внимательно посмотреть на изображение Фиолетового леса и запомнить расположение модульных элементов и их цвета. Затем просит закрыть глаза и убирает (или меняет местами) какой-нибудь элемент. В начале игры можно задействовать не более одного двух элементов, при повторном проведении игры количество элементов увеличивается.

Кто первый заметил, что изменилось? (Ответы детей)

Что бы игра была интересней, можно ввести игровое действие: тот, кто заметит что изменилось, кладет перед собой фишку (кружки) У кого больше фишек- тот победитель. Производить изменение в «Фиолетовом лесу» может и один из детей, выступая в качестве ведущего в игре.

### **«Машина для Фифы»**

#### **Задачи игры:**

- развитие творческого мышления;
- развитие речи;
- развитие способностей к анализу,
- оценки сделанной работы.

**Материалы и оборудование:** игровое поле «Коврограф Ларчик», комплект «Разноцветные веревочки», персонажи «Слон Лип-Лип», «Гусеница Фифа».

**Игровая ситуация:** Слон Лип-Лип решил сделать машину для Фифы и задумался «Какой она должна быть, чтобы Фифе было удобно ездить?».

#### **Задание:**

Порассуждать о том , из какого материала можно сделать машину для гусеницы, какие части у нее будут. На «Коврографе» сделать аппликацию машины с помощью «Разноцветных веревочек». Провести игру «Хорошо-плохо» (по очереди перечислять, что в машине хорошего и что плохого для Гусеницы).

### **«Цифроцирк»**

#### **Задачи игры:**

- развитие умения сравнивать элементы игры по цвет или размеру, классифицировать и группировать их;
- развитие понимания пространственных отношений «вверх», «вниз», «середина», «вправо», «влево»;
- развитие мелкой моторики.

**Материалы и оборудование:** игровое поле «Коврограф Ларчик», «Мини Ларчик», на каждого ребенка, набор «Разноцветные кружочки», комплект «Разноцветные веревочки», элемент «Круговерт», персонажи «Магнолик».

**Игровая ситуация:** В Фиолетовый лес приехал Цифроцифрик (на игровом поле «Коврографа» разноцветными веревочками «нарисовать» от верхней средней точки вправо и влево шатер цирка – опустить веревочки вниз -вправо и вниз - влево).

Магнолик – директор Цифроцирка, Великий Маг и Повелитель Нуля, умный и таинственный. В хозяйстве у него есть большая коллекция разноцветных фонариков (набор «Разноцветные кружки» на «Мини Ларчик» у каждого ребенка).

**Задания:** Директор любит украшать цирк волшебными фонариками. Надо помочь Магнолику украсить арену цирка перед выступлением. Сделать на своих «Мини Ларчиках» такой же шатер и повесить фонарики.

Друзья помогли украсить цирк, и Магнолик пригасил всех на представление. Нарисовать арену полукругом с помощью «Круговерта». На представление пришли гости целыми семьями. Они сели вокруг арены. На первый ряд сели дети – прикрепить маленькие кружки (белый, красный, синий, зелёный; любой вариант размещения).

На второй ряд сели мамы – прикрепить средние кружки (любой вариант размещения).

На третий ряд сели папы – прикрепить большие кружки (любой вариант размещения).

В представлении участвуют зверята - цифрята и шуты – акробаты под руководством Магнолика.

### **«Лесная поляна»**

#### **Задачи игры:**

-закрепление умения выделять признаки – цвет, размер;

- закрепление умения сравнивать группы предметов.

**Материалы и оборудование:** игровое поле «Мини Ларчик», набор «Разноцветные кружки», комплект «Разноцветные гномы» (Кохле, Желе, Зеле, Селе).

**Игровая ситуация:** Гномы отравились в лес за ягодами. Кохле собирает только красные ягоды. Желе – жёлтый, Селе – синие, Зеле – зелёный.

#### **Задание:**

1.Кохле в лес гулять пошел (прикрепить красного гнома на «Мини Ларчик»), большие ягоды нашел (приклеить несколько больших красных ягод).

Другой вариант: Кохле в лес гулять пошел (приклеить красного гнома на «Мини Ларчик»), три (две) ягоды он там нашёл (приклеить три (две) красные ягоды).

2. Желе с Селе в лес пришли (приклеить желтого и синего гномов на «Мини Ларчик». Только по одной (по 2,3) нашли (приклеить рядом с гномами соответствующие ягоды).

Вопросы: Какую ягоду нашел Желе? (желтую , маленькую). Сколько ягод нашёл Селе? (одну).

3.Зеле по лесу идет (приклеить зелёного гнома на «МиниЛарчик»). Зелёных ягод не сорвет.

Вопросы: Почему Зеле не сорвал зелёные ягоды? (они не спелые). Сколько ягод у Зеле? (ни одной). Какой гном нашёл больше всего ягод? У каких гномов ягод поровну? Сколько всего ягод нашли гномы? (Много)

### **«Фантастическое животное»**

#### **Задачи игры:**

- развитие мышления;

- развитие речи;

- развитие умение оценивать свои и чужие работы.

**Материалы и оборудование:** игровое поле «Коврограф Ларчик», «Разноцветные квадраты», «Кармашки», комплект «Разноцветные веревочки», персонаж «лопушок».

**Игровая ситуация:**

Лопушок взял квадратик и стал приделывать к нему ушки, ножки, хвостик, лапки. Получилось забавное существо.

**Задание:**

На «Коврографе» прикрепить разноцветный квадрат. По очереди приделать к нему ушки, ножки, хвостик, лапки с помощью разноцветных верёвочек. Назвать животное, рассказать про него.

**«Карта сокровищ»****Задачи игры:**

- развитие мышления;
- развитие пространственных представлений;
- Закрепление понятий «вправо», «влево», «вверх», «вниз»;
- обучение составлению и чтению слогов (слов) из букв.

**Материалы и оборудование:** игровое поле «Коврограф Ларчик», набор «Разноцветные кружки», пособие «Разноцветные квадраты», «Кармашки», комплект «Разноцветные веревочки», персонаж «Китенок Тимошка».

**Игровая ситуация:**

Китенок Тимошка нашел карту сокровищ, но никак не может ее прочесть. Надо помочь ему пройти по указателям и найти сокровища.

**Задание:**

Двигаться по стрелочкам, сделанным из веревочек. Стрелочка показывает направление движения, а кружки - количество клеточек, которые надо пройти.

*Усложнение 1:* В пустые кармашки поставить буквы и, двигаясь по стрелочкам, «собрать» слово.

*Усложнение 2:* Игровое поле «Коврографа» заполнено кармашками с буквами. Каждому ребенку выдается индивидуальный маршрут, нарисованный стрелочками и точками на отдельных карточках. И у каждого ребенка получится свое слово, слово «Весна».

## ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ ГРУППА

**«Новая жизнь старых вещей»****Задачи игры:**

- развитие творческого мышления.

**Материалы и оборудование:** игровое поле «Коврограф Ларчик», комплект «Разноцветные веревочки», персонажи «Слон Лип-Лип», «Слоник Ляп-Ляп».

**Игровая ситуация:**

Однажды Слон Лип-Лип принес на полянку старый ненужный башмак. Вместе с Ляп-Ляпом они стали придумывать, что можно из него сделать.

**Задание:**

На «Коврографе» сделать аппликацию башмака из веревочек.(Взрослый сам делает башмак или дает карточку-образец для детей). Придумать, как можно использовать эту старую ненужную вещь. Так же можно обыграть и другие предметы (пробка от бутылки, бутылка из-под лимонада и т.д.).

**«Лужок с цветами»****Задачи:**

- развитие у детей воображения
- стимулирование творческого потенциала

**Материалы и оборудование:** игровое поле «Мини-Ларчик», набор «Разноцветные кружки», комплект «Разноцветные веревочки», персонаж «Пчелка Жужа».

**Игровая ситуация:**

Наступило лето, Пчелка Жужа решила полетать по окрестностям. И вдруг она увидела лужок, но он был таким скучным, что пчелка расстроилась. На нем не было ничего, кроме зеленой травы. Давайте поможем пчелке и украсим лужок цветами и бабочками.

**Задание:**

Выложить из веревочек и кружков цветы бабочек.

**«Что изменилось?»****Задачи игры:**

- воспитание культуры поведения и общения;
- развитие творческого мышления;
- развитие мелкой моторики; развитие внимания и памяти.

**Материалы и оборудование:** игровое поле «Коврограф Ларчик», игровое поле «Мини Ларчик», пособие «Разноцветные квадраты», набор карточек «Забавные буквы», набор «Разноцветные кружки».

**Игровая ситуация:** В увлекательном цирковом представлении в Буквоцирке проходит постановка буквенных этюдов. Каждый раз, как гаснут софиты, на арене происходят изменения. Только самые внимательные смогут заметить изменения.

**Задание:** Игроки делятся на две команды. Одна команда загадывает, другая – отгадывает. Те, кто будет отгадывать, выходят из комнаты. Игроки, оставшиеся в комнате, наносят на «Коврограф» фантазийный рисунок с применением разноцветных квадратов и карточек «Забавные буквы». Когда игроки готовы, они зовут товарищей в комнату и рассказывают о буквенном этюде. По команде: «Софиты погасли», вторая группа выходит из комнаты, а первая производит изменения (не более двух). Вторая группа по возвращении должна заменить, что изменилось. За каждое правильно замеченное изменение выдается кружок, который закрепляет на своей половине поля «МиниЛарчик». Поле «МиниЛарчик» служит способом фиксации успехов (каждой команде закрепляется часть поля «МиниЛарчика» или выдаются кружки одного цвета).

Затем команды меняются местами. В игру можно играть парами. В конце подводиться итог по количеству полученных кружков.

## **«Судоку»**

### **Задачи игры:**

-тренировка зрительной памяти, логического мышления, концентрации внимания.

**Материалы и оборудование:** игровое поле «МиниЛарчик», по 4 больших кружка красного, жёлтого, зелёного и синего цветов из набора «Разноцветные кружки» и верёвочка из комплекта «Разноцветные верёвочки», пространственные карточки «Лев-Павлин-Пони-Лань».

**Игровая ситуация:** Лев, Павлин, Пони и Лань решили посадить цветы на квадратной клумбе, которую они устроили вокруг колодца. Они разделили клумбу на 4 равные части – квадраты. Посадили по одному цветку и не знают, что делать дальше. Они хотят, чтобы в вертикальных и горизонтальных рядах не было кругов-цветов одного цвета, а также цвета должны быть разными и в квадратах-четвертинках. Помогите им посадить цветы.

### **Задание:**

**1 этап.** С помощью разноцветной верёвочки выложить в центре игрового поля квадрат 4\*4 клетки, колодец- центр квадрата, жёлтые линии поля делят квадрат на 4 равных квадрата. Исходное положение может быть задано на демонстрационном поле. Для тренировки зрительной памяти показать исходное расположение 4 точек-цветков в течении 2-3 секунд. Также исходное положение можно задать описанием . Например : красный цветок в левом верхнем углу. Пройти от красного цветка 1 клетку вниз и 2 направо, поставить жёлтый цветок. От жёлтого цветка 2 клетки вниз посадить синий цветок. От синего 1 клетка вправо – вверх наискосок ( сложное движение) посадить зелёный цветок.

**2 этап.** Решение «Судоку».

Варианты «Судоку» можно придумать самостоятельно. Например, заполнив весь квадрат по рядам, соблюдая условия игры. Затем оставить в большом квадрате по одному кружку каждого цвета в каждой четверти.

## ***Зажглись новогодние фонарики***

### **Задачи игры:**

- развивать логическое мышление, внимание, память, умение рассуждать, воображение;
- стимулировать творческую инициативу, познавательные способности;
- совершенствовать навыки количественного и порядкового счета.

**Материалы и оборудования:** «Фиолетовый лес», набор деревьев из комплекта к нему, «Разноцветные кружки»

**Ход игры:** Скоро будет новый год ,и жители волшебного Фиолетового леса решили украсть его к наступающему празднику- развесить разноцветные фонарики на деревьях .На красное дерево повесили три желтых маленьких фонарика наверху, пять белых средних по середине дерева и семь зеленых больших в самом низу. Сколько всего фонариков повесили на это дерево? На большую елочку повесили два синих маленьких фонарика наверху, три синих средних посередине дерева и пять синих больших внизу. Сколько получилось всего фонариков? На каком дереве получилось больше всего фонариков? Какой красивый лес получился на Новый год! Все жители веселились и развлекались.

### ***Кувшинки и ласточка***

#### **Задачи игры:**

- формировать представления о порядковом счете,
- закреплять умения правильно пользоваться количественными и порядковыми числителями, отвечать на вопросы «сколько?», «Который по счету?», «На каком месте?»
- развитие речи, словесно –логического мышления.

**Материалы и оборудования:** «Фиолетовый лес», лягушка, ящерица, божья коровка ,ёжик ,мышка, ласточка ,кувшинки, из комплекта элементов к нему.

#### **Ход игры:**

(Герои спрятаны за деревьями и ребенок должен их отыскивать по ходу сказки и с помощью взрослого прикреплять на дорожку по направлению к озеру)

Однажды летом в прекрасный солнечный день на озере Айс распустились замечательные цветы-кувшинки. Их заметила ласточка и полетела рассказывать об этом чуде своим друзьям.

Отгадайте ,кому первой рассказала ласточка про кувшинку? «Зеленая прыгает ,квакает» найдите её в лесу. (Лягушка)

А кто же оказался второй? Про неё говорят следующие слова «...улетели на небо, там твои детки кушают конфетки, всем по одной, а тебе не одной» (Божья коровка)

Третьим по счету оказался следующий житель ,про которого есть такая загадка : «Колючий маленький любит собирать грибы».(ёжик)

Четвертым ласточка заметила животное —«маленького, серенького, с длинным хвостиком, он пищит». (мышонок)

Пятой кому, рассказала ласточка о кувшинке, была ящерица. Посмотрите внимательно на поляну и найдите её.

Сколько жителей леса встретила ласточка? (пять)

Сколько кувшинок распустилось на озере? (Две)

Кому первой сообщила ласточка про кувшинку? (Лягушке)

Которым по счету узнал о кувшинке ёжик? (третьим)

Всем друзьям очень понравились цветы на озере, они поблагодарили ласточку за такое чудо.

### ***«Строители»***

#### **Задачи игры:**

- повторить количественный и порядковый счёт до 8 и обратно, закрепить представление о числовом ряде, тренировать умение сравнивать числа;
- тренировать мыслительные операции – анализ и сравнение, развивать внимание, речь, воображение, вариативность мышления
- воспитывать самостоятельность.

**Материалы и оборудование:** «Фиолетовый лес» с полным комплектом элементов к нему, несколько наборов игры «Логоформочки Ларчик», сказочный образ Крутик По.

#### **Ход игры:**

Педагог рассказывает, что Крутик По собирается строить новые дома, и просит детей помочь ему в этом нелегком деле. Ребята делятся на две команды, каждой из них нужно построить по 8 домов разной высоты, используя все элементы игры «Логоформочки». Дома на улице должны быть расположены от самого низкого до самого высокого. Детям предлагается самостоятельно принимать решения. Как правило они начинают строительство первого дома с использования одной детали - логоформочки. После выполнения заданий всеми детьми педагог просит «пройтись» по этой улице от ее начала до конца и назвать количество деталей - логоформочек в домах.

Далее дети идут по улице по направлению от конца к началу (8,7,6,5,4,3,2,1).

Как называется дом в котором пять этажей? (Пятиэтажный)

Педагог рассказывает, что некоторые жители Фиолетового леса хотят жить ниже пятого этажа.

На каком этаже они могут жить?

Сам Крутик По хочет жить между шестым и восьмым этажами. На каком этаже он хочет жить?

Можно в итоге «поселить» всех животных и птиц Фиолетового леса, обязательно озвучивая свои действия.

**«Кто самый внимательный?»**

**Задачи игры:**

-развивать навыки общения и взаимодействия ребёнка со взрослым в игре, социальный и эмоциональный интеллект.

**Материалы и оборудование:** «Фиолетовый лес» и полный комплект элементов к нему, сказочный образ Галчонок Каррчик.

**Ход игры:**

Перед детьми на поле Фиолетового леса размещаются модульные элементы: например, все деревья с листьями и плодами, ласточки, бабочки, следы, кувшинки. Затем Галчонок Каррчик предлагает детям закрыть глаза. (выйти за дверь). Одна деталь убирается, либо меняется (например, листья на деревьях меняются местами, или следы оказываются в пруду, а кувшинки - на суше и т.п.) Игроки должны угадать что же изменилось.

**«Подбери слово»**

**Задачи игры:**

-активизировать глагольную лексику,

-развивать словесно-логическое мышление.

**Материалы и оборудование:** «Фиолетовый лес», красное фиолетовое деревья, пять красных и пять желтых листьев из комплекта элементов к нему.

**Ход игры:**

Педагог приглашает двоих детей предлагает им подобрать слова-действия к вопросу «Что делает лист?» (растет шелестит висит колыхается, краснеет, желтеет, опадает, летит, кружится, опускается, лежит)

Дети называют слова, берут листочки и помещают их на «своих» деревьях. Если ребенок не может подобрать слово, он пропускает ход.

Побеждает тот, у кого на дереве больше листочков.

**Вариация:** Игра «Подбери слово на заданный звук» также соревновательного характера.

**«Где кто спрятался?»**

**Задачи игры:**

-развивать логическое мышление, внимание, память, навыки ориентировки в пространстве; стимулировать познавательный интерес.

**Материалы и оборудование:** «Фиолетовый лес» и полный комплект элементов к нему, «Разноцветные кружочки 1»

**Ход игры:**

Расскажу я вам ребятки,  
Как играли звери в прятки.  
Собрались они в лесочке,  
Кто-то спрятался за кочку,  
Кто на дерево залез,  
Кто уполз подальше в лес.  
Кто за деревом укрылся,  
Там сидит и не боится.  
Кто за кустик у пруда,  
Кто-то скрылся в облака  
Мне немножечко обидно,  
Что друзей совсем не видно  
Вы ребята помогите  
Всех друзей мне отыщите







