

**Содержание программы**

1.Информационная карта программы

2.Пояснительная записка

3.Учебно-тематический план

4.Содержание изучаемого курса

5.Взаимодействие с семьями воспитанников

6.Список используемой литературы

7.Список детей

**Информационная карта программы**

Тип: образовательная

Вид: авторская

Уровень: развивающий

Форма проведения занятий: фронтальная

Интеграция образовательных областей:

1.Речевое развитие

2.Социально – коммуникативное развитие

3.Познавательное развитие

4.Художественно – эстетическое развитие

5.Физическое развитие

**Пояснительная записка**

Дошкольное детство - период рождения личности, первоначального раскрытия творческих сил ребёнка, становление основ индивидуальности.

Главная задача ДОУ состоит в том, чтобы ребёнок рос здоровым, жизнерадостным, гармонично развитым и деятельным. Общепризнанно, что основной [вид деятельности](http://pandia.ru/text/category/vidi_deyatelmznosti/" \o "Виды деятельности) дошкольника - игра. В игре развиваются способности к воображению, произвольной регуляции действий и чувств, приобретается опыт взаимодействия и [взаимопонимания](http://www.pandia.ru/text/category/vzaimoponimanie/" \o "Взаимопонимание). Игра способствует развитию, обогащает жизненным опытом, готовит почву для успешной деятельности в реальной жизни.

Организовать педагогический процесс так, чтобы ребёнок играл, развивался и обучался одновременно - задача достаточно сложная. Авторский курс В. В.Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» - игровая технология интеллектуально-творческого [развития детей](http://pandia.ru/text/category/razvitie_rebenka/" \o "Развитие ребенка) дошкольного и младшего школьного возраста». У меня возникла идея создания интеллектуально-развивающего кружка для воспитанников нашего ДОУ с использованием игр Воскобовича. Особенно меня привлекли оригинальные решения обыкновенных задач, заложенный в играх творческий потенциал, многовариативность игровых упражнений.

Составляя данную программу, я опиралась на технологию «Сказочные лабиринты игры» Харько Т. Г., Воскобовича В. В., содержанием которой является эффективное развитие психических процессов внимания, памяти, мышления, воображения, мышления, речи и раннее творческое развитие детей дошкольного возраста.

**Основная цель программы:**

развитие творческих, познавательных данных детей, интеллектуальных, умственных и математических способностей.

**Задачи программы:**

Образовательные:

-формирование базисных представлений (об окружающем мире, математических), речевых умений;

-построение педагогического процесса, способствующего интеллектуально – творческому развитию детей в игре.

-- способствовать развитию у ребенка заинтересованности и стремления к познанию нового;

Развивающие:

-развитие у ребёнка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое;

-развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности;

-развитие воображения, креативности мышления;

-развивать самостоятельность, инициативу;

- развивать внимание, логическое мышление, мелкую моторику рук;

- развивать сообразительность, умение самостоятельно решать поставленную задачу;

- развивать конструктивные способности.

Воспитательные:

- воспитывать интерес к развивающим играм;

- воспитывать бережное отношение к здоровью;

- воспитывать интерес к математическим занятиям.

**Программа разрабатывалась с учётом следующих принципов:**

-Системность.

-Учёт возрастных особенностей детей.

-Дифференцированный подход.

-Принцип воспитывающей и развивающей направленности знаний.

Принцип постепенного и постоянного усложнения материала.

-Поэтапное использование игр.

-Гуманное сотрудничество педагога и детей.

-Высокий уровень трудности.

**Формы организации детской деятельности на кружке.**

1.Логико-математические игры.

2.Интегрированные игровые занятия.

3.Совместная деятельность педагога и детей.

4.Самостоятельная игровая деятельность.

**Условия реализации программы:**

1.Организация развивающей предметной среды:

-создание единого сказочного пространства (Фиолетовый лес) для проведения занятий;

-оснащение комплектами игр и игровых пособий.

2.Организация педагогического процесса с детьми:

-программа может быть использована в любом дошкольном учреждении, независимо от реализуемой программы;

-программа предназначена для работы с детьми 4-5лет.

Программа кружка «Развивай-ка» адресована дошкольникам и рассчитана на 1 год. Учитывая возраст детей и новизну материала, для успешного усвоения программы занятия в группе должны сочетаться с индивидуальной помощью педагога каждому ребёнку. Оптимальное количество детей в подгруппе должно быть не более 10 человек.

Занятия кружка проводятся 1 раз в неделю, первые три недели месяца проходит знакомство с играми и технологией их применения, в последнюю неделю проводится игровое занятие с использованием этих игровых пособий. Один раз в год проводится развлечение для детей.

**Учебно – тематическое планирование**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Тема ООД** | **Количество** |
|  | Двухцветный квадрат В.Воскобовича  Игровая ситуация  «Приключения квадрата» | 1 |
|  | «Как Манголик построил домик» | 1 |
|  | «Как Манголик угощал конфетой Мишика» | 1 |
|  | «Послание для Манголика» | 1 |
|  | «В гостях у ежика» | 1 |
|  | «Как ребята Солнышко порадовали» | 1 |
|  | Геоконт  Игровая ситуация  «Знакомство с Пауком Юком и его паутиной» | 1 |
|  | «Паук Юк знакомит с квадратом» | 1 |
|  | «Волшебный треугольник» | 1 |
|  | «Домик для Паука Юка» | 1 |
|  | «Как дети искали флажок» | 1 |
|  | Квадрат Воскобовича  Игровая ситуация «Мышка» | 1 |
|  | «Семафор» | 1 |
|  | «Лодочка» | 1 |
|  | «Башмачки для Фифы» | 1 |
|  | «Путешествие в лес» | 1 |
|  | «Шнур Малыш»  Знакомство с волшебным шнуром. | 1 |
|  | Вышивание  «Дорожка №1» | 1 |
|  | «Дорожка №2» | 1 |
|  | «Дорожка №3» | 1 |
|  | «Цифроцирк»  «Знакомство с героями цифроцирка» | 1 |
|  | «Найди героев Цифроцирка» | 1 |
|  | «На что похож каждый герой» | 1 |
|  | «Фонарики» | 1 |
|  | «Как Галчонок Каррчик слушал сказку про Красную шапочку» | 1 |
|  | Шнур Малыш  «Строим цифры :1,2, 3» | 1 |
|  | «Вышиваем геометрические фигуры» | 1 |
|  | Геоконт  «В гости в геометрию» | 1 |
|  | Как Жужа гостей встречала» | 1 |
|  | Шнур Малыш  Вышивание геометрических фигур  Дорожка №5 | 1 |
|  | Прозрачный квадрат В.Воскобовича  Знакомство с прозрачным квадратом | 1 |
|  | «Составь фигуру» | 1 |
|  | Интеллектуальная игра «Умники и умницы» | 1 |

**Содержание изучаемого курса**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Дата и тема занятия** | **Вид деятельности** | **Программное содержание** | **Оборудование** |
| **Октябрь** | | | | |
| 1. | 03.10.2023  «Приключения квадрата» | Чтение сказки «Мышка», дид.игра «Разные дома», прослушивание фонограммы «Звуки леса» | Формировать логическое мышление дошкольников через развивающие игры и упражнения с использованием квадрата Воскобовича;  Закрепить в самостоятельной деятельности умение различать и называть геометрические фигуры (размер, цвет, форма) | квадрат Воскобовича, , конверт с письмом, аптечка, баночка для лекарств, таблица д/игра «Разные дома», игрушка (дедушка Четырехугольник), фонограммы: «Звуки леса», «Журчание воды», видео (физкультминутка «Веселая Мышка» |
| 2. | 10.10.2023  «Как Манголик построил домик» | Игровая ситуация | Формировать логическое мышление дошкольников через развивающие игры и упражнения с использованием квадрата Воскобовича;  Продолжать учить сравнивать два предмета по высоте (способами наложения и приложения, обозначать результаты сравнения словами высокий-низкий, выше-ниже. | *Раздаточный материал* – контрастные по высоте кубики (по количеству детей, фигуры квадрат и треугольник, по одной на каждого ребенка 2-х цветный квадрат Воскобовича на каждого ребенка. |
| 3. | 17.10.2023  ««Как Манголик угощал конфетой Мишика» | Игровая ситуация | Проведение организованных проблемных ситуаций с использованием развивающих математических игр В. В. Воскобовича. | квадрат Воскобовича двухцветный, персонажи: Манголик и Мишик |
| 4. | 24.10.2023  «Послание для Манголика» | - Игровой момент  - Показ основных приемов | - Учить детей внимательно слушать сказку.  - Воспитывать эмоциональное восприятие содержания сказки.  - Закрепить счет, продолжить детей ориентироваться в пространстве. | квадрат Воскобовича двухцветный, персонажи: Манголик |
|  | | | | |  | Игровая ситуация |
| 5. | 31.10.2023  «В гостях у ежика» | - Беседа по теме  - Игровой момент  - Конструирование | познакомить с приемами складывания цветного квадрат, учить подбирать предметы с опорой на модель, упражнять в умении группировать предметы по форме, цвету, 2.развивать у детей познавательный интерес к природе, представлений о зависимости существования конкретного животного от условий окружающей среды | игра «Квадрат Воскобовича» - двухцветный, игра «Чудо – лукошко», на подносах геометрические фигуры, иллюстрация ежа. |
| 6. | 7.11.2023  «Как ребята Солнышко порадовали» | - Беседа по теме  - Игровой момент  - Чтение стихотворения «Волшебный квадрат»  - Музыкальное сопровождение | - Освоение представлений о свойствах: цвете, форме, размере, количестве.  - Развитие умений пользоваться схематическими навыками (обозначениями признаков предметов).  - Развитие пространственных представлений в процессе воссоздания предметов. Блоки Дьенеша. | Знаки-символы.  Разноцветные шнурки.  Правило составления предмета.  Силуэты кустарников, деревьев.  Полоски бумаги желтого, зеленого, голубого цветов для имитации песка, травы, воды. |
| 7. | 14.11.2023  «Знакомство с пауком Юком и его паутиной» | - Беседа по теме  - Игровой момент  - Музыкальное сопровождение | - упражнять в умении ориентироваться на плоскости, делать фигуры по точкам координатной сетки;  - упражнять в составлении творческих сказок;  - развивать познавательные процессы в ходе разрешения специально организованных проблемных ситуаций;  - развивать осознанную речевую активность;  - развивать воображение и творческое мышление. | картинки для игры «Да-нет», сундучок, фигурка паука Юка, игры «Геоконт» |
| 8. | 21.11.2023  «Паук Юк знакомит с квадратом» | -Чтение сказки  - Игровой момент  - Конструирование | развитие элементов логического мышления, творческого воображения. | малые геоконты (по числу детей), подушки, мальчик Гео, ворон Метр, паук Юк. |
| 9. | 28.11.2023  «Волшебный треугольник» | Чтение сказки  - Игровой момент  - Конструирование простых плоскостных фигур | Продолжать учить выкладывать предметы на геоконте 2. Закрепить у детей представления о | Геоконт на каждого ребенка, аудиозапись волшебной сказки. |
|  | - Музыкальное сопровождение | форме (треугольная, квадратная, прямоугольная |  |
| 10. | 5.12  «Домик для паука Юка» | Чтение сказки  - Игровой момент  -Конструирование простых плоскостных фигур  -Музыкальное сопровождение | создание условий для развития умения придумывать, **конструировать** и называть контуры предметов, рассказывать о них; выкладывать контур *«****домик****»* | игры *«Геоконт Малыш»*, листы бумаги (все - по количеству детей) |
| 11. | 12.12  «Добрые Гномы» | - Беседа по теме  - Игровой момент  - Составление схем по образцу  - Музыкальное сопровождение | - Закрепить представления детей о форме (треугольная, квадратная, прямоугольная, о длине (самая длинная, самая короткая).  - Упражнять детей в ориентировке в пространстве, назывании дней недели.  - Совершенствовать умение выкладывать по схеме предметы из палочек Кюизенера. | Гном (игрушка).  Набор цветных палочек.  Изображение гнома и домика. |
| 12. | Квадрат Воскобовича  19.12  Игровая ситуация «Мышка» | - Беседа по теме  - Игровой момент  - Составление схем по образцу  - Музыкальное сопровождение | закрепить счет до 3, закрепить знание квадрата, круга и треугольника; цвета. | игрушка мышка, красивый конверт с прописями, сундук с угощениями  - Раздаточный: квадраты Воскобовича |
| 13. | 26.12  «Семафор» | - Беседа по теме  - Игровой момент  - Составление схем по образцу  - Музыкальное сопровождение | развивать интеллектуальные и творческие способности детей дошкольного возраста | Карта-путешествие,  Раздаточный: квадраты Воскобовича |
| 14. | 9.01.20224  «Лодочка» | - Беседа по теме  - Игровой момент  - Составление схем по образцу  - Музыкальное сопровождение | Продолжать учить строить предметы из счетных палочек ,Закрепить у детей представления о форме (треугольная, квадратная, прямоугольная)Учить узнавать и называть цвета палочек, продолжать учить делать лодочки и самолеты из квадрата Воскобовича, продолжать учить различать цифры от 1 до 5, соотносить цифру с количеством предметов. | Счетные палочки на каждого ребенка, квадраты Воскобовича |
| 15. | 16.01.  «Башмачки для Фифы» | - Беседа по теме  - Игровой момент  - Составление схем по образцу  - Музыкальное сопровождение | находить геометрические фигуры по признакам (цвет и форма, выкладывать из них горизонтальный ряд, решая простую задачу на изменение положение фигур в ряду, через игровые ситуации в ходе совместной деятельности; придумывать и конструировать предметные силуэты, называть их.развивать зрительно-моторную координацию через взаимодействие с дидактически материалом В. В. Воскобовича в ходе самостоятельной деятельности; | персонаж [Гусеница Фифа](https://www.maam.ru/obrazovanie/gusenica-konspekty" \o "Гусеница. Конспекты занятий), квадрат Восокобовича. |
| 16. | 23.01  «Путешествие в лес» | - Беседа по теме  - Чтение стихотворения  - Игровой момент  Конструирование подарков | - Познакомить с образованием числа 8, учить считать детей до 8.  - Закрепить пространственные отношения (слева, справа, посередине, на, около, за).  - Узнавать и называть геометрические фигуры, их свойства.  -. Развивать логическое мышление, воспитывать у детей желание заниматься математикой через игру.  Картинка с изображением: дерева, пруда, уточек.  Цифры (на каждого ребенка) | Блоки Дьенеша.  Схемы «медведь» и «Лиса».  Изображение белочки. |
| 17. | 30.01  «Шнур Малыш»  Знакомство с волшебным шнуром. | - Беседа по теме  - Игровой момент  - Составление схем по образцу | -учить детей вышивать фигуры с помощью шнура, развивать внимание, память, воображение | Шнур-малыш Воскобовича, сказка. |
|  |  | - Музыкальное сопровождение |  |  |
| 18. | 6.02.  Вышивание (дорожки №1) | - Беседа по теме  - Игровой момент  - Составление схем по образцу | -учить детей вышивать фигуры с помощью шнура, развивать внимание, память, воображение | Шнур-малыш Воскобовича, сказка. |
| 19 | 13.02  «Дорожка №2» | - Беседа по теме  - Игровой момент  - Составление схем по образцу | -учить детей вышивать фигуры с помощью шнура, развивать внимание, память, воображение | Шнур-малыш Воскобовича, сказка. |
| 20 | 20.02  «Дорожка №3» | -Беседа по теме  - Игровой момент  - Составление схем по образцу | -учить детей вышивать фигуры с помощью шнура, развивать внимание, память, воображение | Шнур-малыш Воскобовича, сказка. |
| 21 | 27.02  «Цифроцирк»  «Знакомство с героями цифроцирка» | -беседа по теме  -практическая работа | -Закреплять представления детей о высоте предметов;  - Совершенствовать умение ориентироваться на плоскости;  -закреплять счет в пределах 5 | Герои цифроцирка, сказочные герои Гусь – Капитан и Лягушки – Матросы. |
| 22 | 5.03  «Найди героев Цифроцирка» | -беседа по теме  -практическая работа | Закреплять умение **детей** узнавать и называть геометрические фигуры, располагать их по образцу.  Закреплять порядковый счёт до 5;  Формировать умение **детей** правильно пользоваться порядковыми числительными.  Формировать умение **детей** понимать пространственные характеристики *«слева»* и *«справа»*;  **Развивать воображение**, фантазию, речь, мелкую моторику; | цифрята-зверята, *«Нетающие льдинки»* |
| 23 | 12.03.23  «На что похож каждый герой» | -беседа по теме  -практическая работа | Закреплять порядковый счёт до 5;  Формировать умение **детей** правильно пользоваться порядковыми числительными. | Герои цифроцирка, изображение Манголика, шнур-малыш |
| 24 | 19.03.2023  Игра «Фонарики» | - Беседа о формах предметов  - Игровой момент  - Объяснение материала  - Показ дидактического пособия, способов действия с ним | **-**Учить детей различать геометрические фигуры  - Способствовать освоению детьми цветов радуги  - Развивать мелкую моторику руки ребенка | - Игра «Фонарики»  - Сказочный персонаж (пчелка Жужжа) |
| 25 | 26.03.  «Как Галчонок Каррчик слушал сказку про Красную шапочку» | -беседа по теме  -игровая ситуация  -практическая работа | -развитие познавательных процессов мышления, внимания, памяти; творческих способностей, самостоятельности и мелкой моторики рук; умений отсчитывать необходимое количество, различать и называть геометрические фигуры, составлять по схеме фигуру из частей; внимательно слушать литературное произведение и пересказывать его | галчонок Каррчик, настольный театр «Красная Шапочка»,геоконт |
| 26 | 2.04  Шнур Малыш  «Строим цифры :1,2, 3» | -беседа по теме  -игровая ситуация  -практическая работа  -дид игра | отгадывать математические загадки;  - соотносить количество предметов с цифрой;  - упражнять в сравнении двух групп предметов;  - развивать представление о равенстве и неравенстве групп предметов. | перчаточная кукла – кот, картотека с загадками, карточки с цифрами (1, 2, 3), карточки для каждого ребенка, кукла,  коробка с прямоугольные предметами (книга, конверт, кирпичики из деревянного строительного набора, цветные карандаши, шнур-малыш |
| 27 | 9.04  «Вышиваем геометрические фигуры» | -беседа  -отгадывание загадок  -практическая работа | учить выкладывать шнуром  заданные фигуры. Уметь описывать свою работу. | Шнур-малыш, персонаж Гео. |
| 28 | 16.04  Геоконт  «В гости в геометрию» | -игровой момент  -отгадывание загадок  -практическая часть | родолжить развивать умение различать геометрические фигуры *(квадрат и прямоугольник)*.  • развивать умение находить и называть предметы геометрической формы в окружающем.  • воспитывать дружеские отношения, вызвать желание помочь друг другу. | Геоконт, д обруча, шляпа, «Блоки Дьенеша», плоскостные геометрические фигуры - обозначения признака формы (квадрат, прямоугольник, иллюстрации (мышка, кусочки сыра в форме треугольника, круга, квадрата и прямоугольника). |
| 29 | 23.04  Как Жужа гостей встречала» | - Беседа о формах предметов  - Игровой момент  - Объяснение материала  - Показ дидактического пособия, способов действия с ним | развивать умения составлять силуэт *«пчелки»* по образцу из частей игры *«Чудо-крестики»*; упражнять в счёте в пределах 5; учить отгадывать загадки; развивать умение составлять целое из частей по схеме; | Пчелка Жужа, Галчонок Каррчик, Магнолик, игра чудо-крестики |
| 30 | 30.04  Шнур Малыш  Дорожка №5 | -Беседа по теме  - Игровой момент  - Составление схем по образцу | -учить детей вышивать фигуры с помощью шнура, развивать внимание, память, воображение | Шнур-малыш Воскобовича, сказка. |
| 31 | 14.05  Прозрачный квадрат В.Воскобовича | - Беседа о формах предметов  - Игровой момент | * Познакомить детей с прозрачным квадратом и его превращениями, закрепить характерные признаки геометрических фигур. | Прозрачный квадрат Воскобовича, персонаж малыш Гео |
| Знакомство с прозрачным квадратом | - Объяснение материала  - Показ дидактического пособия, способов действия с ним | * Развивать интеллектуальные способности детей, повышать их умственную активность, развивать память. * Создавать игровую ситуацию. |  |
| 32 | 21.05  «Составь фигуру» | -Беседа по теме  - Игровой момент  - Составление схем по образцу | -учить составлять фигуры из квадратов по заданному образцу | Игра «Прозрачный квадрат», персонаж пчелка «Жужжа» |
| 33 | 28.05  «Интеллектуальная игра  «Умники и умницы | - Беседа по теме  - Игровой момент  - Конструирование по собственному замыслу  - Музыкальное сопровождение | - Упражнять и выполнять задание по словесной инструкции.  - Закреплять умение использовать схемы для составления изображения.  -Развивать зрительно-моторную координацию.  - Воспитывать интерес к развивающему игровому взаимодействию. | схемы с заданиями, наборы игр: «Геоконт», «Двухцветный квадрат», «Прозрачный квадрат», «Шнур-малыш» |

**Прогнозируемые результаты:**

- дети осваивают цифры и буквы, счёт, знание геометрических фигур, умеют ориентироваться на плоскости;

- умеют концентрироваться при выполнении сложных мыслительных операций и доводить начатое дело до конца;

- умеют анализировать, сравнивать, сопоставлять;

- у детей совершенствуется речь, внимание, память, воображение;

- хорошо развита мелкая моторика рук.

**План взаимодействия с семьями воспитанников**

**Сентябрь**

- Анкетирование родителей «Ваши пожелания и ожидания». Цель: выявить уровень педагогических возможностей родителей.

- Консультация для родителей «Сюрпризы лабиринта». Цель: знакомство родителей с игровой технологией, особенностями развивающих игр.

**Октябрь**

- Совместный с родителями игровой досуг «Приключения Волшебного квадрата». Цель: активизировать игровое взаимодействии детей и родителей. Воспитатели, родители и дети

**Ноябрь**

**-**Игротека для детей и родителей «Чудо – головоломки». Цель: расширить представление родителей об использовании плоскостных конструкторов.

**Декабрь**

- Консультация для родителей «Через игру – к математике». Цель: показать родителям значимость развивающих игр Воскобовича в решении образовательных задач по развитию ЭМП.

-Оформление выставки игр В.Воскобовича

Цель: показать родителям многообразие и многофункциональность развивающих игр Воскобовича.

- Папка – передвижка (консультация). «Счетовозик». Цель: представить родителям игру, помогающую детям легко освоить решение арифметических задач.

**Январь**

**-** Неделя игры «Путешествие по сказочным областям в Фиолетовом лесу». Цель: знакомство с областями и их персонажами; развитие игровых действий с использованием сказочного сюжета.

- Конкурс «Умники и умницы» (отборочный тур в группе). Цель: выявить уровень освоения игр детьми.

**Февраль**

- Индивидуальные задания и упражнения в освоении игр дома. Цель: помочь родителям закрепить у детей игровые умения и навыки в составлении букв, слов; обратить внимание на развитие мелкой моторики руки. Учитель – логопед, воспитатели

**Мар**т

- Родительское собрание «Умные игры». Цель: показать значимость развивающих игр для развития интеллектуальных способностей детей, развитие педагогической компетенции в использовании технологии у родителей воспитанников.

**Апрель**

- Картотека развивающих игр для родителей «Играем дома» Цель: оказание помощи в выборе нужной, на их взгляд, игры для занятий с ребёнком дома.

- Создание портретов героев Фиолетового леса с детьми. Цель: развитие мелкой моторики, творческого воображения и фантазии.

-Творческая выставка детско-родительских работ «Друзья Пчёлки Жужи»

**Май**

-Анкетирование родителей «Чему обучается ребёнок в игре» Цель: выявление результативности проделанной работы

-Развлечение с участием родителей «День рождения Пчёлки Жужи». Цель: систематизировать представления детей о персонажах Фиолетового леса; развивать способности творческого перевоплощения

**Используемая литература в составлении программы**:

1. Развивающие игры Воскобовича. Сборник методических материалов.
2. 2. Методическое пособие «Коврограф Ларчик» Харько Т.Г., Воскобович В.В.
3. 3.«Сказочные лабиринты игры» авторы Воскобович В.В., Харько Т.Г.
4. Бондаренко Т.М. Развивающие игры в ДОУ: конспекты занятий по развивающим играм Воскобовича.
5. Карелина С.Н. Развитие познавательных способностей детей в процессе использования  развивающих игр В.Воскобовича. Д\П., 2008.№10.
6. В.Воскобович  Сказочные лабиринты игры. СПб., 2000
7. Васильева В.Н. Игра- путь к познанию предметного мира. Д\п, 2008, №6
8. Васильева М.А. Программа воспитания и обучения в детском саду. М.
9. Мозаика-Синтез, 2005.
10. Новикова В.П. Математика в детском саду. М. Мозаика-Синтез,2007.

**Список детей средней группы №8**

|  |  |
| --- | --- |
| № | Фамилия, имя ребенка |
| 1. | Бабина Карина |
| 2. | Мартьянова Елизавета |
| 3. | Евдокимов Матвей |
| 4. | Назарова Яна |
| 5. | Ошкин Арсений |
| 6 | Клементьев Дмитрий |
| 7. | Спиренкова Анна |
| 8. | Тимонькина Настя |
| 9. | Радайкина Арьяна |
| 10. | Малышева Мирослава |