

Муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад  
общеразвивающего вида № 13 г. Нижнеудинск»

СОГЛАСОВАНА  
на Педагогическом совете  
Протокол № 4 от 31.08.2021г.

УТВЕРЖДЕНА  
приказом МКДОУ № 13  
от 31.08.2021 г. № 96 - од

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«СТУПЕНЬКИ ТВОРЧЕСТВА.  
РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ Б.П.НИКИТИНА»

Направленность: социально-гуманитарная

Срок реализации: 1 год

Возрастная категория: 5-6 лет

Составитель:  
Коткина Наталья Александровна,  
воспитатель высшей  
квалификационной категории

г. Нижнеудинск, 2021 г.

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Пояснительная записка (актуальность, новизна, практическая значимость, принципы обучения).....	3
- цель и задачи.....	4
- условия реализации программы.....	5
- планируемые результаты .....	7
2. Учебный план.....	7
3. Календарный учебный график.....	9
4. Оценочные материалы.....	9
5. Организационно-педагогические условия.....	10
Литература.....	14
Приложение.....	15

## 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа (далее Программа) реализуется в форме кружка «Ступеньки творчества. Развивающие игры Б.П.Никитина».

Программа является модифицированной, так как составлена на основе учебных пособий Никитина (Сложи узор, сложи квадрат, уникуб, кирпичики, кубики для всех). Программа разработана на основе учебных пособий Никитина Б. П.: «Интеллектуальные игры» – Изд. 6-е, испр. и доп. Обнинск, “Световид”, 2009 г.; «Ступеньки творчества или развивающие игры», М.: «Световид», 2017 г.

**Актуальность.** Ориентация на раннее творческое развитие в настоящее время становится особенно актуальной задачей. Все современные программы и технологии дошкольного воспитания выдвигают в качестве основной задачи – всестороннее развитие личности ребенка, которое обеспечивается единством умственного, нравственного, эстетического и физического воспитания. Задачи умственного воспитания понимаются порой упрощенно, ограничиваясь стремлением «вложить» в дошкольника как можно больше знаний об окружающем. Но дело не в «многознании», гораздо важнее выработать у ребенка общие способности познавательной деятельности - умение анализировать, сравнивать, обобщать, а также позаботиться о том, чтобы у него сложилась потребность получать новые знания, овладевать умением мыслить.

**Новизна.** Занятия по данной Программе создает своеобразный микроклимат для развития творческих сторон интеллекта, развития анализа и синтеза, моделирования с использованием схем, чертежей, планов, проекций; учит детей работать по образцу, создавать новые комбинации из имеющихся элементов. Развивает концентрацию и объем внимания, воображение, умение находить зависимости и закономерности, классифицировать и систематизировать материал, формирует навыки планирования, самостоятельного оценивания и корректирования своей деятельности. В совокупности эти качества и составляют то, что называется сообразительностью, изобретательностью, творческим складом мышления - качества, которые в будущем позволят дошкольнику стать инициативным, думающим, способным на творческий подход к любому делу, за которое он бы не взялся. Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения дошкольников в более сложные формы игровой активности.

**Практическая значимость.** Программа направлена на развитие когнитивной сферы дошкольников, именно развитие данных процессов обеспечивает основу успешности школьного обучения. Обучение дошкольников различным когнитивным умениям на основе всестороннего развития системы аналитико-синтетических процессов позволяет не только развивать интеллектуальный потенциал будущих учащихся, но и заложить основу логико-аналитического отношения к действительности, как составляющую общей направленности деятельности и поведения человека, т.е. его мировоззрения.

### ***Принципы обучения:***

1. Принцип индивидуально-личностного ориентирования образовательного процесса.

2. Принцип соответствия содержания и методики организации занятий возрастным и функциональным особенностям дошкольников.

3. Принцип комплексности - на каждом занятии уделяется внимание решению каждой из задач:

- развитие восприятия, ориентировки в пространстве,
- развитие памяти,
- развитие зрительно-моторной координации,
- развитие мышления и речи,
- развитие эмоциональной сферы и коммуникативных навыков;

3. Принцип соответствия формы организации занятий ведущему виду деятельности старшего дошкольника – игровой;

4. Принцип занимательности и наглядности.

5. Развивающие игры Никитина объединяют один из основных принципов обучения - от простого к сложному - с очень важным условием творческой деятельности - делать все самостоятельно.

### **Цели и задачи Программы**

***Цель Программы:*** развитие интеллектуальных и творческих способностей дошкольников в процессе игровой деятельности посредством развивающих игр Б. П. Никитина.

### ***Задачи Программы:***

1. Формировать приемы умственных действий (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия).

2. Формировать умения обдумывать и планировать свои действия, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами, проверять результат своих действий и т.д.

3. Развивать речь, умение аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения.

4. Развивать умения элементарного самоконтроля и саморегуляции своих действий, взаимоотношения с окружающими (сверстниками и взрослыми).

### **Условия реализации Программы**

Дополнительная общеразвивающая программа «Ступеньки творчества. Развивающие игры Б.П.Никитина» имеет социально – гуманитарную направленность.

Программа рассчитана на 1 год обучения, 36 ч.

Продолжительность занятий: 1 раз в неделю по 25 минут.

Программа рассчитана на детей старшего дошкольного возраста (5-6 лет).

**Форма обучения:** очная.

Содержание и план занятий, практическая работа могут корректироваться с учётом интересов, знаний и умений, индивидуальных особенностей воспитанников. Набор детей в кружок основывается на инициативе, желанию детей. Количество обучающихся в группе 10 человек.

Форма подведения итогов реализации программы: конкурс «Умники и умницы».

**Методы обучения:**

*Игровые методы:*

- вхождение в воображаемую ситуацию, образное оживление игровой ситуации,
- принятие роли и выполнение действия в соответствии с принятой ролью,
- выполнение практических действий по получению необходимой информации.

*Диалогические методы:*

- беседа,
- «вопросы – ответы»,
- формулировка выводов.

*Приемы обучения:*

- показ способа действия (после выполнения задания),
- проблемная ситуация,
- упражнение.

**Основные формы работы:**

1. Логико-математические игры.
2. Интегрированные игровые занятия.
3. Совместная игровая деятельность детей и взрослых.
4. Конструктивная деятельность.
5. Развлечения.

**Правила развивающих игр Б.П. Никитина:**

- Игра должна приносить радость и ребёнку, и взрослому.
- Ребенка необходимо заинтересовать игрой, но не заставлять его играть, не доводить занятия играми до пресыщения. Не обижать ребёнка в игре.
- Развивающие игры - игры творческие. Все занятия дети должны делать самостоятельно. Надо набраться терпения и не подсказывать ни словом, ни вздохом, ни взглядом, ни жестом! Дать возможность думать и делать все самому и отыскивать ошибки тоже.

- Прежде чем дать задание детям, обязательно попробуйте выполнить их сами.
- Обязательно начинайте с посильных задач или с более простых частей их.

Успех в самом начале – обязательное условие.

• Если ребенок не справляется с заданием, значит вы переоцениваете уровень его развития. Сделайте перерыв, а через несколько дней начните с более легких заданий.

• Каждому ребенку надо дать по комплекту игры.

• Когда у ребенка остывает интерес к игре, её надо «забыть» на месяц-два, а потом «случайно» показать, чтобы ребенок вспомнил о ней. Возвращение к игре часто бывает похоже на встречу со старым другом.

• Берегите игры, не ставьте их по доступности с остальными игрушками. Ведь запретный плод сладок и ребенок просит поиграть с ней.

• Хорошо оживить игру сказкой, давать «имена» узорам, моделям, рисункам, придумывать, фантазировать, пока ребенка не увлечет сам процесс преодоления трудностей в решении задач, достижения желанной цели.

• Больше хвалите за успехи и в случае неудачи подбодрите малыша.

• Создавайте в игре непринужденную обстановку. Не сдерживайте двигательную активность ребенка.

• Когда уже все готовые задания выполняются, то надо переходить к придумыванию новых не только взрослыми, но и самими детьми.

В большинстве своем игры представлены в виде многофункциональных головоломок, предоставляющих простор для развития творчества. Их можно подстраивать под себя, под свой уровень, свои интересы. Каждая игра имеет набор задач, которые ребенок решает с помощью кубиков, кирпичиков, квадратов из картона или пластика и т.д.

Деятельность носит развивающий характер и, как правило, проходит в игровой форме, с интересным содержанием, творческими, проблемно – поисковыми задачами.

Для создания положительного эмоционального настроения в данном виде деятельности используются любимые мультипликационные и сказочные герои, сюжеты. Большое значение придается созданию непринужденной обстановки: дети выполняют занятия за столом, на ковре.

Предполагается организация познавательного общения ребенка с педагогом и детей между собой. Очень важно создать условия для развития речевой активности ребенка – подобрать вопросы, которые не требуют ответа «да» или «нет», наглядный материал. Познавательное общение предполагает обмен информацией, наблюдениями, впечатлениями, высказывание своего отношения к обсуждаемому. В процессе такого занятия дети учатся диалогу.

Для начала усвоения программного материала к воспитанникам не предъявляются определенные требования. Важно лишь соответствие общего развития дошкольников своему возрастному периоду.

Для реализации программы созданы условия:

- на каждого ребенка есть комплект всех, используемых в работе развивающих игр и дидактических пособий к ним;
- для создания мотивации образовательной деятельности с детьми созданы индивидуальные маршруты движения. Каждый ребенок отмечает свои достижения на маршруте.

### Планируемые результаты освоения Программы

В результате освоения программы ребенок овладевает следующими компетенциями:

- способен обдумывать и планировать свои действия, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами, проверять результат своих действий, аргументировать свои высказывания;
- обладает основными мыслительными действиями: анализ, синтез, классификация, обобщение;
- обладает повышенным уровнем развития пространственного воображения и мышления;
- владеет навыками элементарного самоконтроля и саморегуляции, активно взаимодействует со сверстниками и взрослыми, способен договариваться, учитывая интересы и чувства других;
- владеет математическими представлениями о множестве, числе, величине, форме, пространстве и времени, математической терминологией.

## 2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

	Разделы	Количество часов			Форма аттестации
		теория	практика	всего	
1	Вводное занятие	20мин.	10мин.	1	начальная диагностика
2	Развивающая игра «Сложи квадрат» Выкладывание квадрата из деталей. Выкладывание нескольких квадратов с предварительной классификацией деталей. Изготовление новых моделей квадратов. «Танграм». Выкладывание предметов из деталей нескольких квадратов.	1 ч10 мин.	2ч. 20мин	4	выполнение самостоятельных творческих работ
3	Развивающие игры «Сложи узор» Складывание узоров из кубиков по образцу из 9, из 16 кубиков. Составление предметных силуэтов	4	8	12	выполнение самостоятельных творческих работ





Раздел 7									1
----------	--	--	--	--	--	--	--	--	---

#### 4. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Диагностика эффективности программы осуществляется на итоговых занятиях и в процессе выполнения самостоятельных и творческих работ.

##### Формы контроля:

- индивидуализация (учет продвижения личности в развитии);
- устные и письменные поощрения;
- накопительные баллы (за правильность выполнения задания ребенок поощряется квадратиком красного цвета);
- соревнования;
- конкурсы;
- фотовыставки;
- создание дидактических альбомов с авторскими разработками моделей;
- открытые занятия;
- мастер-классы для дошкольников.

##### Этапы педагогического контроля

№	Виды контроля	Какие знания и умения проверяются	Форма подведения итогов	Сроки проверки
1	Вводный контроль	Знание правил техники безопасности, умение оборудовать свое рабочее место	Беседа	Начало учебного года
2	Промежуточный контроль	Усвоение тем программы	Открытые занятия	В конце календарного года
3	Итоговый контроль	Определение уровня развития воспитанников	Демонстрация полученных знаний на открытых показах	В конце учебного года

##### Показатели результативности Программы

Показатель	Формы и методы диагностики
Повышение уровня развития мышления (умения соотносить и сравнивать, сортировать по определенному признаку)	Беседа, наблюдение
Повышение уровня развития памяти	Оценка уровня выполнения творческих заданий
Повышения уровня развития внимания	Наблюдение, беседа, игра - импровизация
Обогащение словарного запаса	Диагностические задания, беседа, опрос.
Уровень развития коммуникативных способностей	Игра – беседа, наблюдение.
Уровень развития символических	Наблюдение, беседа

способностей (воображения и игры)	
Результативность и эффективность коррекционной работы.	Психолого - педагогическое изучение на основе наблюдения; опроса.

Сроки диагностики: входная диагностика – сентябрь, итоговая диагностика – май.

## **5. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

### **Материально-технические условия**

#### **Организация предметно-пространственной развивающей среды**

К организации предметно-пространственной среды относятся условия, обеспечивающие качество уровня развития у дошкольников познавательных навыков:

- Кабинет дополнительного образования (кабинет педагога-психолога);
- Материально-техническое оснащение:

Материально – технические средства	Учебно – методические средства
Отдельный кабинет со столами и стульями для 10 человек.	Учебные пособия с учетом индивидуальных особенностей. Альбомы с заданиями «Чудо - кубики 2» от 4-8 лет. Картотеки схем и образцов с заданиями к развивающим играм
Наборы и инструкции для каждого обучающего «Сложи узор», «Сложи квадрат», «Уникуб», «Кирпичики», «Кубики для всех», «Ганграм». Рамки вкладыши «Сложи треугольник», «Геометрические фигуры», конверты с заданиями для игр.	Схемы рисунков Рамки вкладыши
Доска магнитная	Раздаточный дидактический материал, иллюстрации, плакаты, фотографии, стенды с учетом индивидуальных особенностей.
Оформленное игровое пространство	Кукольная мебель, конструктор, машины, мячи, пирамидки, кубики и т.д.

- Оборудование:  
Музыкальный центр, диски, кассеты с музыкальными записями.

### **Учебно-методические условия**

#### **Характеристика игр**

Для развития конструктивной деятельности и интеллектуально - творческих способностей детей в дошкольном учреждении можно использовать развивающие игры серии «Кубики Никитина», разработанные педагогами - новаторами Еленой и

Борисом Никитиными. В серию входят игры: «Сложи узор», «Сложи квадрат», «Уникуб», «Кирпичики», «Кубики для всех», «Логические кубики» и др. Работу с кубиками рекомендуется начинать с наборов «Сложи узор» и «Сложи квадрат», а затем постепенно добавляются новые наборы.

**1. Развивающая игра «Сложи узор».** Комплект состоит из 16 деревянных кубиков одинакового размера, уложенных в коробку. Грани кубиков окрашены по-разному в 4 цвета, что позволяет составлять из них множество вариантов цветных узоров. К игре прилагаются два блокнота с образцами - заданиями: из 4-х кубиков (серия А), из 9-ти кубиков (серия В) и из 16-ти кубиков (серии С, D). Задания даны с постепенным усложнением. Начинать игру можно индивидуально с детьми, на основе подражания. На начальном этапе детям предлагают узоры в натуральную величину одного - двух цветов, чтобы ребенок мог для проверки закрыть узор кубиками. При этом предлагают подумать, на что похож узор, вместе придумывают ему название: паровозик, елка, цветок и т. д. На втором этапе дети складывают более сложные узоры. Задания выполняют в парах, микрогруппах. Сколько узоров предлагается ребенку за одну игру - зависит от его настроения и возможностей. Игра строится на волне интереса на протяжении нескольких дней. Начинается с нескольких предыдущих узоров, чтобы ребенок побывал в ситуации успеха. Затем предлагаются новые узоры, ребенку дается возможность достичь своего потолка возможностей. Через некоторое время про игру «забывают», чтобы не было пресыщения. Следующий этап - творческий. Дети придумывают свои узоры, складывают и срисовывают их в индивидуальный альбом на листочках в крупную клетку. Вариант -1. Складывание узора из кубиков по образцу. Вариант-2 Складывание узора из кубиков по образцу с последующим срисовыванием. Вариант -3 Придумывание своего узора из кубиков. Развивать внимание, способность к анализу и синтезу; мелкую моторику и начальные навыки счета, умение различать цвета и геометрически е фигуры; развивать ориентировку по клеточкам; навыки самопроверки; развивать воображение и способность к комбинированию посмотрите внимательно на узор. На что или кого он похож? Какого цвета у него детали? Сложите из кубиков точно такой же узор. Сколько кубиков вам для этого понадобится? Посмотрите внимательно на узор. На что или кого он похож? Сложите из кубиков точно такой же узор. Нарисуйте этот узор по клеточкам у себя на листочке. Придумайте свой узор из 9 (16) кубиков. Сложите его. Как вы его назовете? Зарисуйте узор по клеточкам у себя в альбоме.

**2. Развивающая игра «Сложи квадрат».** Комплект состоит из нескольких квадратов, разрезанных на части различной формы. Детали каждого квадрата имеют свой цвет, обозначены своим значком (цифрой) и уложены в отдельные ячейки (конверты). Все детали с обратной стороны - черные. Главное требование к проведению игры - исходить из уровня развития ребенка. Начинать надо с заведомо легких и посильных задач. На начальном этапе дети учатся складывать каждый квадрат в отдельности. Маленьким детям предлагают целый черный квадрат (либо рамку по размеру квадрата). Укладывать на нем детали проще, чем

на столе. Можно предложить ребенку нарисованный квадрат в натуральную величину, на котором показано как следует уложить части. На втором этапе детям предлагают выкладывать несколько квадратов с предварительной классификацией деталей. Следующий этап - творческий. Дошкольники по - своему делят квадраты на части, делают зарисовки моделей. Данный набор используется и для проведения игры «Танграм».

**3. Развивающая игра «Танграм».** Детали переворачиваются обратной стороной - черной (бесцветной). Из фигурок выкладывают предметы (животные, растения и т.д.) сначала по образцу, затем придуманные самостоятельно. Вариант-1 Выкладывание квадрата из деталей. Вариант-2 Выкладывание нескольких квадратов с предварительной классификацией деталей. Вариант-3 Изготовление новых моделей квадратов. Вариант-4 «Танграм». Выкладывание предметов из деталей нескольких квадратов. Развивать внимание, способность к анализу и синтезу; мелкую моторику и начальные навыки счета, умение различать цвета и геометрически е фигуры; развивать способность к классификации; навыки самопроверки; развивать воображение и способность к комбинированию. Возьмите детали одинакового цвета. Выложите из них квадраты. Из каких деталей получились у вас квадраты? Сколько их? А теперь проверьте, правильно ли вы их собрали. Возьмите целые черные квадраты (или рамки), наложите на них детали. «Злая фея» смешала в одном пакете несколько квадратов. Разложите детали этого квадратов в кучки по цветам с учетом их номера (значка). А теперь соберите квадраты по порядку. Проверьте, правильно ли вы это сделали: сначала у себя, а потом друг у друга Придумайте, как можно по-другому разделить квадрат на части. Разрежьте 1 квадрат на части. Зарисуйте свою модель. Для этого возьмите второй квадрат - целый, наложите на него детали и обведите карандашом. А) Посмотрите на картинку. На кого или на что они похожи? Из каких фигурок они сложены? Переверните детали квадратов черной (бесцветной) стороной кверху. Выложите такие же картинку у себя на столе. Б) Придумайте свои картинку, выложите их из деталей, а потом зарисуйте на листочке.

**4. Развивающая игра «Уникуб».** Комплект состоит из 27 деревянных кубиков. Грани кубиков окрашены в красный, синий и желтый цвета (всего 11 вариантов окраски). К игре прилагается блокнот с различными образцами - заданиями. Игра вводит ребенка в мир трехмерного пространства. На начальном этапе детей учат по образцу и словесной инструкции выкладывать из кубиков простые модели: разноцветные площадки, коробки, сцены и т.д. На втором этапе детям предлагают выкладывать более сложные модели с предварительной классификацией. Классифицируют кубики, раскладывая их по «сортам» в зависимости от окраски граней. Это заметно облегчает выполнение более сложных моделей по образцу на следующем этапе. Для более целостного восприятия модели при выполнении заданий можно использовать зеркало. Учитывая образность детского мышления, детям предлагают придумать моделям названия, по возможности га обыгрывают. Следующий этап - творческий. Дети придумывают

свои модели с последующей зарисовкой в альбоме. Вариант-1 Классификация кубиков. Вариант-2 Складывание моделей по образцам. Вариант-3 Придумывание своей модели. Развивать способность к классификации, анализу и синтезу; развивать пространственное мышление; развивать умение считать, навыки самопроверки; формировать первоначальные навыки планирования; Развитие способности к комбинированию рассмотрите кубики. Разложите их по «сортам». Распределите на по числу граней какого - либо из цветов. Например, если по красному цвету - то выделяются кубики с одной, 2-мя, 3-мя красными гранями по кучкам. Аналогично дети классифицируют кубики по другим цветам. Посмотрите на картинку. На что или на кого она похожа эта модель (постройка)? Выложите такую же модель из кубиков у себя на столе. Проверьте, правильно ли вы ее выложили (сначала себя, затем другу друга). Придумайте и сложите из кубиков свою модель. Как вы ее назовете? Зарисуйте ее в альбоме.

**5. Развивающая игра «Кирпичики».** Комплект состоит из нескольких неокрашенных деревянных брусков - кирпичиков и альбома заданий. Игра вводит детей в мир моделирования и конструирования, способствует формированию основ технической грамотности, навыков чтения и построения чертежей. На начальном этапе детям можно предложить игру «Обезьянки». По подражанию они учатся складывать из кирпичиков простые модели. Затем строят модели по чертежам из альбома сначала из 2-х, затем из нескольких кирпичиков (серии А, В). На втором этапе детям объясняют, что такое чертеж и как его строят. «Чертеж - это 3 рисунка одного предмета (постройки), когда смотрят на него с разных сторон». Дети рассматривают кирпичик и его проекции, зарисовывают их на листочке. На третьем этапе идет построение моделей по чертежам серии D. На четвертом - создание собственных моделей с построением чертежа. Вариант-1 Построение моделей по чертежу из 2-х или нескольких кирпичиков, (серии- А, В) Вариант-2 Построение чертежа детали в трех проекциях (серия - С) Вариант -3 Построение моделей по способствовать развитию концентрации внимания, зрительного контроля за выполнением своих действий, мелкой моторики; развивать способность к анализу и синтезу; пространственное мышление, чувство симметрии и асимметрии; навыки самопроверки; Посмотрите на рисунок. Посчитайте, сколько кирпичиков нужно для этой постройки. Сделайте эту постройку из кирпичей посмотрите на чертеж кирпичика. Чертеж - это 3 рисунка одного предмета (постройки), когда смотрят на него с разных сторон. Возьмите по одному кирпичику и поставьте его на стол перед собой, присядьте и рассмотрите с трех сторон. Нарисуйте, каким вы увидели кирпичик спереди. Затем нарисуйте, каким вы видите кирпичик сверху и слева.чертежу, (серияD) Вариант -4 Создание собственной модели с построением чертежа. мелкую моторику; формировать первоначальные навыки планирования, развивать пространственное воображение, способность к комбинированию посмотрите на чертеж. Перед вами три вида одной и той же постройки: вид спереди, вид сверху и вид слева. Сделайте эту постройку. Придумайте, на что она похожа и дайте ей название. Попробуйте создать из

кирпичиков собственную модель (постройку) и построить ее чертеж. Придумайте ей название.

**6. Развивающая игра «Кубики для всех».** Комплект содержит 7 нераздельных фигур (деталей) разных цветов, составленных из 27 одинаковых деревянных кубиков и блокнот с образцами - заданиями. Задания в блокноте разделены по уровню сложности. На начальном 39 этапе ребенок учится соотносить объемную деталь и ее плоскостное изображение, складывает модели по цветному образцу из 2-х деталей. На втором этапе задания усложняются. Детям предлагаются образцы с неокрашенными деталями. Нужно сообразить, какие это детали и поставить их в правильное положение. Затем образцы с неокрашенными деталями дети разукрашивают цветными карандашами. Вариант -1 Складывание модели из объемных деталей (кубиков) по цветному образцу. Вариант -2 Складывание моделей из деталей по черно-белому образцу. Способствовать развитию: способности к пространственной ориентировке; пространственного мышления; воображения; навыков конструирования: аналитической деятельности; Рассмотрите детали. Обратите внимание на рисунок. На что или кого похожа эта фигура? Найдите цветные детали, из которых она состоит. Подумайте, как нужно повернуть и расположить эти детали между собой. Сложите эту постройку. Посмотрите на модель. Сложите ее из деталей. Из скольких маленьких кубиков составлена ваша модель? Раскрасьте изображение модели образца цветными карандашами. Вариант-3 Создание собственной модели. понимания аксонометрической проекции (плоского изображения трехмерных объектов) Попробуйте создать из деталей собственную модель (постройку). Придумайте ей название и нарисуйте в альбоме.

### **Особенности организации занятий**

Занятия проводятся с дошкольниками 5-6 лет, во второй половине дня. Предусматривается индивидуальная работа с детьми, обладающими различным уровнем психофизического и интеллектуального развития.

Форма организации дополнительного образования позволяет учитывать индивидуальные способности детей, желания, состояние здоровья, нахождение на определенном этапе реализации замысла и другие возможные факторы.

### **Литература**

1. Б.П. Никитин. «Интеллектуальные игры.» – Изд. 6-е, испр. и доп. Обнинск, “Световид”, 2009.
2. Б. П. Никитин. «Развивающие игры» Издательство: Педагогика, 1985г.
3. Б. П. Никитин «Ступеньки творчества или развивающие игры», М.: Просвещение, 2018 г.

### Перечень и варианты игр Б.Н.Никитина, конспекты занятий

#### Игра «Сложи квадрат»

Цель: - закрепить представления о сенсорных эталонах цвета и формы, соотношении целого и части; - развивать сообразительность, пространственное воображение, логическое мышление, математические и творческие способности;

- учить разбивать сложное задание на несколько простых, создавая алгоритм действия в игре; - способствовать развитию таких черт характера как сосредоточенность, внимательность, находчивость, упорство в достижении цели.

#### Варианты игры

1. Сложите квадраты в рамках по цветам, назовите их цвет и форму деталей, из которых они состоят.

2. Сложите квадраты в рамках, следуя порядку цветов в солнечном спектре (радуге): красный, оранжевый, желтый и т. д.

3. Сложите квадраты в два столбика: отдельно «теплые», отдельно «холодные».

4. Сложите квадраты не в рамках, а на столе, на полу. Лишенные степени свободы, они хуже складываются.

5. Сложите квадраты на скорость, как можно быстрее, соревнуясь друг с другом.

6. Предварительно отобрав нужные детали, сложите квадрат или несколько с закрытыми глазами.

7. Сложите квадраты из деталей разного цвета.

8. Сложите квадраты из различных деталей игр «Сложи квадрат» разных уровней сложности.

9. Составьте по расчлененной схеме фигуру-картинку, подобрав нужные части квадратов, назовите получившуюся фигуру.

#### Игра «Сложи узор»

Цель: - развивать способность к анализу и синтезу изображений, пространственного мышления, мелкой моторики и фантазии;

- развивать логическое мышление; - развивать воображение, стимулируем конструктивное творчество детей;

- развивать умение работать со схемой, выкладывать на схему и рядом;

В игре с кубиками дети выполняют три разных вида заданий:

- учатся по узорам-заданиям складывать точно такой же узор из кубиков;
- ставится обратная задача: глядя на кубики, сделать рисунок узора, который они образуют;
- учатся придумывать новые узоры из девяти или 16 кубиков, каких еще нет в книге, т. е. выполнять уже творческую работу. Используя разное число кубиков и разную не только по цвету, но и по форме (квадраты и треугольники) окраску кубиков, можно изменять сложность заданий в достаточно широком диапазоне.

Варианты игры:

1. Выкладывать узор из 16 кубиков.
2. Выкладывать узор по образцу.
3. Выкладывать узор по образцу на время.
4. Выкладывать узор, используя творческое воображение

### **Методика проведения игры «Сложи узор»**

1. Ребята, в этой игре всего 16 кубиков. – Посчитайте их. Сколько всего кубиков в коробке? (16)

2. Рассмотрите их: у кубика 6 граней, т. е. сторон посчитаем их. (6) А) Передняя сторона (грань) – Какого цвета? (Красная) Б) Задняя грань – Какого цвета? (Желтая) В) Две боковые грани – Какого цвета? (Г) Верхняя грань – Какого цвета? Д) Нижняя грань – какого цвета?

3. Возьмите любой кубик и найдите у кубика белую грань и покажите (красную, желтую, синюю).

4. Покажите кубик – с красно-белой гранью, с желто-синей гранью.

5. Все 6 граней окрашены в 4 цвета – это для того, чтобы составлять цветные узоры.

6. Вы хотите научиться составлять узоры? Тогда подойдите ко мне и посмотрите, как нужно правильно составлять узор. Объясняю: - Сначала мы с вами будем составлять узоры из 9 кубиков, а потом из 16. Вот узор из 9 кубиков (сама делаю узор по карточке) - Сколько в первом ряду кубиков? (3) - Сколько во втором? (3) - Сколько в третьем? (3) - Сколько всего кубиков? (9)

- Какого цвета первый верхний кубик? - Второй? - Третий? - Во втором ряду, какого цвета первый кубик? - Во втором? В третьем? - В третьем ряду, какого цвета первый кубик? - Во втором? В третьем? Так сколько рядов в квадрате из девяти кубиков? (3 ряда) - Посчитайте ряды? Считаем - 1,2,3 - Красивый получился узор? (Да) - На что он похож? (...)



7. А теперь Вам первое задание: раздаю узоры – карточки, а Вам нужно будет по узору на карточке сложить точно такой же узор из кубиков.

8. Дать 2 старых узора – 1 новый. Задания: 1. По узору складываем точно такой же узор из кубиков. 2. Глядя на узор из кубиков – нарисовать этот узор в тетради. 3. Придумать самим новые узоры и зарисовать, чтобы не забыть. 4. Изменять узор по цвету: если на карточке узор состоит из красно белых граней, то можно сделать желто-синий.

9. Чтобы не мешать, кто справился с заданием 3-4 ребенка – организовать соревнование (кто быстрее соберет узор).

### **Варианты заданий к развивающей игре Б.П. Никитина «Сложи узор».**

- Игра «Подготовим комнаты»- у нас четыре комнаты. В одной комнате стены красного цвета, во второй комнате - синего, в третьей –желтого, в четвертой-белого (картинки комнат). Цвет ковра совпадает с цветом стен. Ковер составляем из четырех кубиков.

- Игра «Двухцветный ковер»- в одной комнате стены красно-белого цвета, а во второй – желто-синего. Цвет ковра совпадает с цветом стен. Ковер составляется из четырех кубиков для красно-белой комнаты. Расположи кубики так, чтобы получился узор (можно использовать и двухцветные кубики и одноцветные). На что похож узор?

- Игра «Столы для гостей» - медвежонок Косолапые Лапки ждет гостей - Зайчонка Круглый Хвостик и Лисенка Острые Ушки. У него есть синий стол из четырех кубиков. Нужен еще один, точно такой же, но красного цвета. Как вы думаете, зачем медвежонку понадобился второй стол? Ведь за одним столом гости, и хозяин спокойно смогли уместиться. За стол, какого цвета усядутся гости?

- Игра «Столы для гостей» - у Медвежонка Косолапые Лапки есть стол. Дети действуют по образцу. Какого он цвета? Какой формы? Медвежонку понадобился еще один стол точно такого же цвета и формы, но больше по размеру. Как вы думаете. Для чего Медвежонок приготовил большой стол?»

- Игра «Короткие дорожки»- у нас есть дорожка красного цвета. Но нам нужна еще одна – точна такая же по длине, но другого цвета. Какого цвета ваша дорожка? Кто будет ходить по этим дорожкам? Куда они приведут? Например, в мир красных и желтых фруктов и овощей.

- Игра «Короткая и длинная дорожка»- поросята хотят пройти через болото по желтой дорожке, но она короткая (образец из трех кубиков любого цвета). Чтобы помочь поросятам, надо построить другую дорожку точно такого же цвета, но в два раза длиннее. Что можно сказать о длине этих дорожек? Куда отправились поросята?

- Игра «Длинная и короткая дорожка» - есть длинная синяя дорожка (из 6-ти кубиков). Куда она ведет? Нужна еще одна, короче в два раза и не синего цвета (можно двухцветную и одноцветную, но дети должны сами придумать). Какого

цвета ваша дорожка? Что можно сказать о длине дорожек? Куда приведет вторая дорожка?

- Игра «Закрываем окна-ставни» (1 вариант) - представим себе, что коробка это окно. Его надо закрыть ставнями, которые состояются из кубиков. Слева-красного цвета шириной в два кубика, справа- белого цвета шириной в два кубика. Какой формы окно? На какие части разделили его ставнями? Где находится окно?

- Игра «Закрываем окна-ставни» (2 вариант)- представим себе, что коробка это окно. Его надо закрыть ставнями, которые состояются из кубиков. Слева - желтого цвета шириной в один кубик, справа- синего цвета шириной в три кубика. Какой формы окно? На какие части разделили его ставнями? Где находится это окно?

- Игра «Убираем кубики в шкаф» (1 вариант) - представим, что коробка это шкаф. Сверху мы разместим синие кубики в два ряда, а снизу- белые кубики в два ряда. Сколько полок в нашем шкафу? Что можно сказать о высоте полок? Где стоит этот шкаф?

- Игра «Убираем кубики в шкаф» (2 вариант)- представим, что коробка это шкаф. Сверху мы разместим красные кубики в три ряда, а снизу - желтые кубики в один ряд. Сколько полок в нашем шкафу? Что можно сказать о высоте полок? Где стоит этот шкаф?

- Игра «Убираем кубики в шкаф» (3 вариант)- в шкафу четыре полки. На левую верхнюю полку мы убираем четыре кубика такого же цвета, как спелый лимон. На правую верхнюю полку- четыре кубика такого же цвета, как чистый снег. На нижнюю левую полку –четыре кубика такого же цвета, как небо в погожий солнечный день. На нижнюю правую полку- четыре кубика такого же цвета как спелый помидор. Что можно сказать о размере полок? На что похоже изображение?

- Игра «Делим квадрат пополам по диагонали» - верхняя левая часть- синего цвета, нижняя правая часть- желтого. На какие части разделили квадрат? На что похоже изображение?

- Игра «Веселые полосы» - полосы могут быть вертикальные, горизонтальные, диагональные. Дети действуют по словесной инструкции или графическому образцу. На что похоже изображение?

- Игра «Загадочное изображение»- положите перед собой синий кубик. Над синим - красный. Между синим и красным - синий. Слева от красного – красно-белый красными треугольником справа наверху. Справа от красного-красно-белый кубик красными треугольником слева наверху. Над красным – красный кубик. Над двуцветными- тоже красные. Слева от синих белые кубики и справа от синих- тоже белые. Что получилось? На что похоже изображение? Расскажите, как и где используется придуманный предмет?

- Игра «Продолжи ряд» - необходимо определить чередование по цвету и продолжить составление ряда.

- Игра «Превращение снежинки»- сначала дети делают снежинки по схеме. Поменяйте цвет снежинки с красного на желтый, а фон – с белого на синий. Где можно встретиться снежинка такого цвета?

- Игра «Зеркальное отражение» (симметрия двусторонняя). С начала мы добавляем кубики справа так, как будто рисунок отразился в зеркале. Теперь надо добавить кубики слева так, как будто узор отразился в зеркале. На что похоже? Где живет рыбка? Чем питается? Что любит делать? Как спасается от врагов?

- Игра «Загадочные полосы»- выкладываем в коробки горизонтальные ряды. Первый ряд снизу- красный, над красным- не белый и не желтый, на самом верху- белый. Какого цвета будет ряд, расположенный под белым? На что похоже изображение?

### **Игра «Уникуб»**

Цель: - развивать способность к анализу и синтезу плоских изображений объемных форм; - развивать пространственное мышление интеллект, внимание, умение логически мыслить и решать нестандартные задачи.

#### Варианты игры

1. Складывание площадки из 9-ти кубиков.
2. Складывание площадки из 16-ти кубиков.

#### Усложнение работы с игрой «Уникуб»

1. Учить складывать малый куб из 4-х кубиков синего (красного цветов).
2. Учить складывать малый куб из 8-и кубиков синего (красного цветов).
3. Учить складывать малый куб из 12-ти кубиков синего (красного цветов).
4. Учить классифицировать кубики.

### **Задания к игре «Уникуб»**

У-1. Сложи кубики в коробку. Знакомство с «Уникубом» можно начинать по-разному: с самыми маленькими (1,5–3 года) лучше начинать с укладки кубиков в коробку. Сначала это может быть просто укладывание всех трех слоев по очереди и закрывание полной коробки крышкой. Но малыши быстро начинают различать разницу в цвете и тогда предпочитают какой-то один цвет. Тогда выполнить задание У-1 можно так: «Давай сложим так, чтобы все доньшко в коробке было красным!» – и, конечно, обрадоваться, если получилось хорошо. Огорчает малышей только кубик без красных граней. Его можно уложить последним и в середине, чтобы было похоже на фонарик.

У-2. Кто сумеет сложить кубики так, чтобы доньшко было синим, серединка – желтой, а верх – красным? Малышу можно показать рисунок в книге.

У-3. Красный поезд. Нужно сложить из кубиков поезд, как показано на рисунке. Крыши, стены вагонов и электровоз – красные (с тех сторон, которые

видны на рисунке). Положите, а лучше поставьте или повесьте вертикально перед малышом рисунок У-3. Длина поезда может быть и точно такая, как на рисунке, и больше. Это зависит от настроения «машиниста». В этом задании точность в числе кубиков можно не соблюдать. Главная трудность задания для 3-летнего малыша – одновременно следить за двумя плоскостями и к тому же отбирать подходящие кубики (с 2 и 3 красными гранями). Если же он раньше выполнял задание «Сложи узор», это задание для него будет сравнительно легким. Но если он сделает красными только крыши вагонов, а стенки получатся не у всех вагонов красными, похвалите его: «Хорошо маляры покрасили крыши – все красные. А теперь посмотрим, как маляры покрасили стенки». И «идите<sup>2</sup> указательным и средним пальцами вдоль поезда. Остановитесь около вагона со стенкой другого цвета и подумайте: «Посылать ли вагон в перекраску или нет? Решение должен принять сам «машинист».

У-4. Желтая квадратная коробка. Малыш должен решить, какие кубики надо взять, чтобы и 4 боковые грани были желтыми. Варианты - синяя и красная коробки.

У-5. Кто сложит квадратную площадку из 9 кубиков? Это игровая площадка для дошкольников. Все 4 боковые грани желтые. Уникуб 9

У-6. Кто построит синюю квадратную площадку из 16 кубиков? Это может быть спортплощадка для школьников. Все грани, кроме нижней, синие.

У-7. Кто построит красную квадратную сцену для летнего театра из 25 кубиков? Здесь уже надо различать, какие «сорта» кубиков надо укладывать по периметру и какие в центр модели, иначе может не хватить кубиков нужного цвета.

У-8. Классификация по красным. Разложите кубики по «сортам» или лучше сложите «три поезда». В первом поезде все вагоны с одной красной крышей, во втором – с красными крышами и одной красной стенкой, в третьем – с красной крышей и двумя красными стенками. Получаются три поезда разной длины и один тепловоз (кубик без красных граней). С классификации начинается серьезное овладение «Уникубом», поэтому ее можно дать даже раньше, т. е. после выполнения первых трех заданий, особенно в том случае, если малыш уже считает до 3–5 и может различать «сорта» кубиков. Мы не придумали названия каждому «сорту» кубиков и пользуемся плодами детского словотворчества: «однушка красная», «двушка синяя», «трешка желтая» и «нулевка». В этих названиях ясно видно, по какому цвету шла классификация и сколько граней этого цвета есть на кубике. Детей такая терминология устраивает, и, складывая квадратную сцену для летнего театра (У-6), они сразу говорят: «По углам я поставлю «красные трешки», между ними «красные двушки», а в середину можно класть «красные однушки» и что останется». Предварительная классификация кубиков по красному, синему или желтому цвету значительно облегчает выполнение любого задания, поэтому часто малыши по собственной инициативе, перед тем как приступить к новому заданию,

делают такую классификацию. При этом они уже понимают, какой цвет лучше выбрать и делать ли классификацию полностью или отобрать одни «трешки» или «двушки».

У-9. Посчитайте, сколько вагонов в поезде, где у вагонов только красные крыши (сколько в «Уникубе» «красных однушек?»). Сколько вагонов в поезде с красными крышами и одной красной стенкой? (Сколько «красных двушек?») Сколько вагонов в третьем поезде? (Сколько «красных трешек?») Из кубиков какого «сорта» можно сложить малый куб (из 8 кубиков) одного цвета?

У-10. Три беговые дорожки на стадионе из 9 кубиков разного цвета. Боковые грани имеют цвет прилегающей дорожки.

### **Игра «Кубики для всех»**

Цель: -учить мыслить пространственными образами, уметь их комбинировать и является значительно более сложной, чем игры с обычными кубиками;

- развивать навыки комбинаторики и пространственного мышления, учит мыслить объемными фигурами; -помогать овладеть графической грамотностью, понимать план, карту, чертеж.

Варианты игры

1. Складывать модель по предложенному образцу из 2-3х фигур.
2. Складывать модель по предложенному образцу из 4-5х фигур.
3. Складывать модель по предложенному образцу из 6- 7х фигур.
4. Творческое придумывание и складывание новых фигур.

### **Игра «Кубики для всех». «Сказка про хозяйку, собачку и туфельку»**

В одном доме жила-была женщина. И была у этой женщины собачка. Однажды женщина - хозяйка собачки - вернулась домой, поужинала, почистила зубы, помылась и легла спать в свою кроватку. Но, прежде чем лечь, она сняла с себя... что? Одежду. А еще? Конечно, обувь, точнее, туфельки. И, пока она спала, собачка утащила одну туфельку и спрятала ее. А теперь давайте отыщем в квартире спрятанную туфельку. Мы знаем, что в комнате стоял стол и два кресла.

Так куда же собачка спрятала туфельку?

Ответ: под стол.

### **Конспект занятия «Гуси-лебеди»**

Цель: развивать пространственное и математическое мышление. Развивать точность, аккуратность, способность к анализу, синтезу. Закрепить знание детей о цвете, форме предметов. Воспитывать сочувствие и желание помочь героям. Материал: игры Б.П. Никитина «Дробы», «Вкладыши Монтессори», «Уникуб»,

«Сложи узор», «Сложи квадрат». Игрушечная печка, яблоня, ежик, синяя лента, куклы Машенька и Иванушка. Ход Воспитатель: Ребята, к нам в гости пришла Машенька, она плачет, как вы думаете, что у нее случилось? (ответы детей) Унесли гуси-лебеди ее братца. И она не знает, как его найти. Ребята, вы согласны помочь Машеньке? Дети: Да. Воспитатель: Тогда нам нужно всем вместе отправиться в путь и отыскать ее братца. Давайте все возьмемся за руки и пойдем искать Иванушку. (Пока идем, звучит музыка леса). Воспитатель: Ой, ребята, что я вижу это же печка. Давайте спросим у печки, не видела ли она, куда гуси-лебеди полетели. Дети: Печка, ты не видела, куда гуси-лебеди полетели? Печка: Соберите бревнышки для меня, тогда скажу. Воспитатель: Таня, ты будешь собирать синее бревнышко, Саша, ты красное и т.д. Игра «Уникуб». После того как все выполняют задание, воспитатель уточняет, кто из детей какого цвета собирал бревнышко. Воспитатель: Ребята, печка, говорит, что гуси-лебеди полетели в ту сторону (показывает направление рукой). Дети благодарят печку. Воспитатель: Нам пора идти дальше. Возьмемся за руки и пойдем.

Воспитатель: Ребята, посмотрите, это же яблоня. Давайте спросим у нее, не видела ли она, куда гуси-лебеди полетели. Дети: Яблоня, ты не видела, куда гуси-лебеди полетели? Яблоня: Ребята, я скажу, куда полетели гуси-лебеди, только помогите мне. Налетел ветер, и все яблоки упали. Соберите все яблоки. Игра «Дроби». Воспитатель: Ребята, вы помогли яблоне, и она указывает нам, куда полетели гуси-лебеди. Давайте поблагодарим яблоню и пойдем дальше. Воспитатель: Ребята, посмотрите это же речка. Давайте спросим у нее, не видела ли она, куда гуси-лебеди полетели? Дети: Речка, ты не видела, куда гуси-лебеди полетели? (Речка показывает) Воспитатель: Ребята, а как нам переправиться через речку. Дети: Сделать лодку. Игра «Сложи узор». Воспитатель: Ребята, вы справились с заданием, и мы можем отправляться дальше. Дети берутся за руки. Воспитатель: Ой, кто это нас встречает? Отгадайте загадку. Сердитый недотрога живет в глуши лесной. Иголок очень много, а нитки не одной. Дети: Ежик. Воспитатель: Ребята, ежик просит помощи. Разбиты все кирпичи на дороге. Помогите ежику собрать их. Игра «Сложи квадрат». Воспитатель: Ребята, вот мы и подошли к избушке Бабы-яги. Надо попросить ее, может она отдаст нам Иванушку. Дети: Баба-яга, отдай нам Иванушку. Баба-яга: Отдам я вам Иванушку, если вы подберете к каждой двери ключик. Ключик подбирайте, двери открывайте и Иванушку забирайте. Игра «Вкладыши Монтессори». Дети подбирают ключи, и Баба-яга отдает Иванушку. Машенька: Ребята, спасибо, что вы помогли мне и спасли моего братца. Нам пора идти домой. Да и вам пора возвращаться. Дети берутся за руки и возвращаются в группу.

### **Игра «Внимание», «Внимание - Угадайка»**

Цель: - развивать внимание, зрительную память, точность, аккуратность, навыки счета, графические способности; - учить рисовать все фигуры одного роста (одной величины, например, в 2, 3 или 4 клетки и т. п.); - все фигуры в ряд - на

одной горизонтальной линии или в колонку – по вертикали; - учить рисовать фигуры последовательно, друг за другом; - показать 3 фигуры, 4-ю отгадать самим

### **Игровой турнир по развивающим играм Б.П.Никитина**

Цель: Заинтересовать детей играми, вызвать радостное настроение. Развивать память, внимание, логическое мышление; добиваться самостоятельного выполнения заданий. Тренировать в развитии цветоощущения и сообразительности при решении проблемы целого и его частей, их взаимоотношений и взаиморасположение (в игре «Сложи квадрат»).

Учить анализировать закономерности окраски кубиков, учить точности, аккуратности, предусмотренной (в игре «Уникуб»). Развивать способность к анализу и синтезу, способность к комбинированию (в игре «Сложи узор»). Закреплять представления о дробях, как о частях круга, об их соотношениях. Вырабатывать умение узнавать и различать форму плоских фигур и их положение на плоскости (в играх «Дробь» и «Рамки и вкладыши Монтессори»). Материал: развивающие игры по Б.П.Никитину «Сложи квадрат», «Уникуб», «Сложи узор», «Дробь», «Рамки и вкладыши Монтессори».

Ход Воспитатель. - Дети, сегодня мы пойдём в игротеку, где есть много разных и интересных игр, в которые мы можем поиграть (в комнате с играми сидит Незнайка и разбирает кубики) - Ой, здесь уже кто-то есть. Здравствуйте! Кто это? (Незнайка) - А что ты тут делаешь? Мы вот пришли с ребятами поиграть в игры. Незнайка: «А мне вот Знайка дал какие-то кубики и сказал, что они необычные, чуть ли не волшебные. А я не вижу ничего необычного. Вон какую башню построил, ну и что? Ничего интересного нет». Воспитатель: «Ну-ка Незнайка, покажи, что у тебя за кубики. Ребята, посмотрите какие кубики, они нам знакомы, и мы действительно знаем, что они необыкновенные. Давайте, мы их сначала правильно разложим по коробкам» (кубики с разных игр перепутаны). Воспитатель: «Ребята, в какую игру можно поиграть с этими кубиками? («Сложи узор»). А вот эти кубики, Незнайка, к другой игре - «Уникуб». Посмотри они все разные, есть двухцветные и трёхцветные». Воспитатель: «Ребята, что можно сделать из этих кубиков? (различные модели и конструкции). Незнайка, а наши ребята как раз умеют играть в эти игры. Так же они играют и в другие, и все они очень интересные. Поэтому мы и пришли в игротеку, и если хочешь, то давай вместе с ребятами посмотрим, какие ещё игры здесь есть» («экскурсия» по выставке «развивающих игр»). Воспитатель: «Незнайка, а ты хочешь научиться правильно играть в эти игры и узнать какие они интересные? (Конечно). Ребята, а мы с вами вот что придумаем: мы проведём игровой турнир, посоревнуемся командами, а чья команда выиграет, та и будет учить потом Незнайку». (Деление детей на 2 команды, название команд (герои «Солнечного города»). Воспитатель: «У нас все готово для турнира, и давайте вспомним правила игры «Сложи квадрат» (отобрать все кусочки по цвету или по номерам, затем из этих кусочков сложить целый квадрат). А какие правила в игре «Сложи узор»? Что нужно сделать?»

(подбирая грани кубика по цвету правильно сложить рисунок, узор). Что нужно делать в игре «Уникуб», как играть? (надо внимательно рассмотреть рисунок, отобрать кубики с гранями нужного цвета, а затем построить модель, чтобы совпадали по цвету со всех сторон). Нужно быть очень внимательными, чтобы все задания были выполнены правильно. Кто быстрее в команде выполнит задание - получает 2 фишки, а другие игроки по 1 фишке». Незнайка: «А у меня как раз есть мои друзья - человечки из Цветочного города (пластмассовые фигурки), они и будут фишками для победителей». Воспитатель: «Правильно, в какой команде будет больше человечков, та и будет победителем нашего турнира. А теперь, кто хочет собирать квадраты? (из обеих команд по 3 человека). Кто хочет собирать конструкции и модели в игре «Уникуб»? (по 2 человека). А остальные по очереди будут собирать рисунки в игре «Сложи узор» (по 3 человека) Занимайте свои места. Начинаем наш турнир». (Те дети, которые в команде выполнили своё задание, по желанию самостоятельно играют в игры «Дроби», «Рамки и вкладыши», «Пифагор», «Танграм», «Колумбово яйцо», и другие, которые находятся в «Игротеке». В конце турнира награждение победителей медалями).

### **Конспект занятия «Путешествие в горы»**

Программное содержание: развивать способность к анализу и синтезу изображений, пространственного мышления, мелкой моторики, умение логически мыслить и решать нестандартные задачи, познакомить с соотношением целого и части. Оборудование: набор кубиков «Сложи узор», «Уникуб», игра «Сложи квадрат», индивидуальные маршруты.

Ход: Приглашаю детей в очередное путешествие в горы (дети рассматривают индивидуальные маршруты движения). Обращаю внимание детей на их исходное положение на маршруте. В соответствии с местонахождением ребенка на маршруте начинаем движение. Дети выбирают номер игры и складывают узор в соответствии с правилами. По окончании выполнения задания ребенок отмечает на маршруте свой результат. Аналогично проводят игры «Уникуб» и «Сложи квадрат». В конце занятия подвожу итог: дети сравнивают, кто из них выше поднялся по своему маршруту в горы.