



Бекітемін

№36 «Топотушки»

бебекжайының м.а. директоры
Мырзахметова Г.Т.

**Перспективное планирование
Вариативного компонента «Интеллектуальные игры»
в средней группе**

№	Месяц	Название	Цель	Оборудование	Правила, ход	Часы
1.		«Составь узор»	Развивать художественное восприятие композиции, воображение, мышление, учить создавать декоративные изображения; знакомить с композиционным построением узоров, использованием ритма, симметрии.	Набор цветных карт и геометрических форм разного размера и цвета.	Выложить узор на квадратной, круглой, овальной, треугольной форме.	1
2.		Лото «Цвет»	Закреплять знание детей основных цветов спектра, развивать цветовосприятие.	Карты с изображением карандаша определенного цвета и 6 пустых окошек + комплект разрезных картинок.	У каждого игрока карта с цветными карандашами и 6 пустыми окошками. Ведущий по одной выдает карточки. Выигрывает тот, кто первый правильно закроет все 6 окошек карте.	1
3.		Лото «Цвет и форма»	Закреплять знания детей о геометрических фигурах и цвете; подбирать к геометрическим фигурам подходящие картинки с предметами, учитывая форму и цвет.	3 карты, каждая с 3 контурами геометрических фигур и 3 квадратами, изображающими цвет, 27 карточек с изображением предметов, подходящих по форме и цвету к геометрическим фигурам.	У играющих по 1 карте, ведущий по одной показывает маленькие карточки с предметами, играющие должны подобрать предмет по цвету и форме и закрыть соответствующее окно. Выигрывает тот, кто быстро и правильно закроет карточками все 9 пустых окошек на своей карте.	1

4.	«Фигуры»	Закреплять знания о семи основных геометрических фигурах, подбирать предметы схожей формы к фигуре, развивать внимание, память, речь.	7 блоков и 35 карточек-пазл.	У каждого игрока по одной большой карте-пазлу с изображением геометрической фигуры, ведущий раздает маленькие картинки-пазлы с изображением предметов. Выигрывает тот, кто быстрее подберет все 4 картинки, и соберет целый блок.	1
5.	«Цветная геометрия»	Закрепить знания об основных геометрических фигурах и цветах. Развивать внимание, знание цветов, восприятие, логическое мышление.	7 карт, каждая с 6 геометрическими фигурами разного цвета +комплект 42 таких же маленьких карт.	У каждого игрока по одной карте. Ведущий показывает по одной маленькой картинке, игроки закрывают ими такие же фигуры на своих картах. Выигрывает тот, кто быстро и правильно закроет карточками все картинки.	1
6.	«Формы и фигуры»	Закреплять знания детей об объемных формах и геометрических фигурах (круг, квадрат, прямоугольник, треугольник, шар, куб,	4 карты с изображением двух фигур или форм и 6 пустых окошек. 24 маленькие карточки с изображением предметов.	У игроков по 1 большой карте. Ведущий (воспитатель) показывает по 1 маленькой карточке, дети выбирают подходящую по форме и закрывают свои пустые окошки. Выигрывает тот, кто быстро и правильно закроет 6 своих окошек.	1

			призма). Находить в окружающих предметах плоские и объемные.			
7.	<i>Лото «Цвета и фигуры»</i>	Закрепить знания о цветах и геометрических фигурах, развивать зрительное внимание, память.	6 карт с изображением цветных геометрических фигур + 36 разрезных картинок.	Игрокам раздаются большие карты. Выигрывает тот, кто первый и правильно закроет маленькими картинками все на большой карте.	1	
8.	<i>«Собери пазлы»</i>	Развивать зрительное внимание, память, логическое мышление	Пазлы-картинки (12 штук)	По картинке из 12 пазлов составить целое изображение.	1	
9.	<i>«Кубики-картинки»</i>	Развивать зрительное внимание, память, логическое мышление	Кубики (6,12 шт) с частью картинки на каждой грани.	Собрать целую картинку.	1	
10	<i>«Мозаика»</i>	Развивать мелкую моторику рук, зрительное мышление.	Пластмассовое поле с ячейками, цветные детали.	Собрать изображение, составить узор.	1	
11	<i>«Цветные коврики»</i>	Развивать зрительное внимание, логическое мышление.	Карты с цветными ковриками, в которых белые окошки разной геометрической формы +карточки – формы .	У каждого игрока - большая карта. Ведущий раздает цветные формы-заплатки, игроки ищут по форме и узору подходящую, и закрывают заплаткой на карте белые «окошки».	1	

12	« <i>Сложи квадрат</i> »	Развивать зрительное восприятие, логическое мышление.	Разрезанный квадрат и картинка-подсказка.	По образцу необходимо сложить цветной квадрат.	1
13	« <i>Разноцветный мир</i> »	Знакомить с цветами радуги, развивать внимание, мышление, цветовосприятие, мелкую моторику рук.	Карточки с предметами цветов радуги.	Найти предметы определенного цвета, собрать из цветных картинок изображение радуги.	1
14	« <i>Колумбово яйцо</i> »	Развивать зрительное воображение, логическое мышление.	Разрезанное на 10 частей контурное изображение овоида.	Собрать по подсказке-образцу целое цветное изображение овоида.	1
15	<i>Головоломки-мозаики</i>	Развивать зрительное воображение, логическое мышление.	15 квадратов, составляющих целую картинку.	В подложке определенной формы находится набор плоских геометрических фигур, которые, передвигая, необходимо сложить так, чтобы они составили 1 целую картину.	1
16	« <i>Противоположности</i> »	Развивать внимание, логическое мышление, обогащать словарный запас.	Разрезные 42 карточки-пары с изображением предметов с противоположными свойствами.	У ведущего комплект из 21 карточки, остальные противоположные- у игроков. Ведущий по одной показывает карточки, игроки забирают их себе, подбирая противоположную к своей картинке.	1
17	« <i>Найди отличия</i> »	Развивать внимание.	Картишки-пары с 5-7 различиями.	Рассмотреть 2 похожие картинки, найти все отличия.	1
18	« <i>Занимательные квадраты</i> »	Развивать пространственное и логическое мышление, усидчивость, тренировать мелкую моторику рук.	Квадраты, с рисунками, разрезанные на 4 маленьких квадрата.	Целью игры является картинка, сложенная из 4-х маленьких квадратов.	1

19	«Сложи картинку»	Развивать зрительное внимание, память, логическое мышление.	Наборы разрезанных картинок + целые картинки-подсказки.	По целой картинке-подсказке собрать целое изображение из 6-8 частей.	1
20	«Танграм»	Развивать зрительное внимание, логическое мышление.	Разрезанные определенным образом квадраты и картинка-подсказка.	Используя картинку- подсказки, сложить целое изображение квадрата.	1
21	«Классификация»	Развивать ассоциативное мышление, фантазию, совершенствовать мелкую моторику рук.	24 блока-пазла с картинками.	Соединить детали по общему признаку (Подсказками при составлении карточек служит форма крепления, карточки соединяются между собой по принципу пазла)	1
22	«Угадай сказку» (ассоциации)	Развивать умение анализировать, сопоставлять, выстраивать ассоциативный ряд, составлять пары из предметов, относящихся друг к другу по характерным признакам.	24 карты-пазла.	Составить пары из предметов, относящихся друг к другу по характерным признакам. Подсказками при составлении пар могут служить цвет подложек под рисунками их форма. Карточки соединяются между собой при помощи пазла.	1
23	«Времена года»	Закрепить знания о сезонных явлениях, о характерных признаках времен года.	Карта, на которой в четырех секторах изображены 4 времени года и пустые окошки + разрезные картинки.	Необходимо все пустые окошки закрыть картинками, соответствующие временам года.	1

24	<i>Квадрат Воскобовича</i>	Развивает логическое мышление <ul style="list-style-type: none"> • Пространственное воображение; • Конструктивные умения; • Счетные навыки; • Мелкую моторику руки. 	Квадрат Воскобовича	Игру сопровождает сказка «Тайна Ворона Метра или сказка об удивительных превращениях-приключениях Квадрата».	1
25	<i>«Фотоаппарат»</i>	развивать ассоциативное мышление, произвольное внимание, память, речь.	Игровой материал и наглядные пособия: карточки от лото или любые другие картинки.	в течение 5 секунд демонстрировать ребенку карточку. Затем убрать ее и предложить вспомнить, что на ней было изображено. Если ребенок затрудняется ответить, задать ему наводящий вопрос: сколько, какого цвета и т. д	1
26	<i>«Найди отличия»</i>	развивать умение сравнивать запоминаемые предметы, находить в них черты сходства и отличия.	сюжетные карточки.	в течение 2-3 минут показывать ребенку карточку. Затем предложить ему вторую карточку, на которой отсутствуют или заменены на другие некоторые предметы или действия. Ребенок должен определить, что изменилось	1
27	<i>«Сорока-белобока».</i>	Цель: развивать концентрацию внимания, память.	Игровой материал и наглядные пособия: 5-6 небольших предметов (игрушек).	Описание: разложить на столе предметы (игрушки). Предложить ребенку внимательно посмотреть на стол, запомнить, какие предметы на нем лежат, а затем попросить ребенка отвернуться. Убрать или заменить один или несколько предметов. Ребенок должен определить, что сорока утащила, а что подменила	1
28	<i>«Сыщики».</i>	Цель: развивать ассоциативное мышление, память.		Описание: необходимо выбрать одного ребенка, который будет играть роль «разбойника», остальные - «сыщики». Рассказать вместе с детьми какую-нибудь историю, из которой следует, что «разбойник» теперь должен скрываться от «сыщиков» и для этого ему нужно замаскироваться. «Сыщики» во время рассказа внимательно разглядывают «разбойника», который затем уходит	1

					маскироваться, а по возвращении в комнату должны найти изменения в его внешности.	
29	<i>«Опиши предмет».</i>	Цель: учить запоминать признаки и свойства предмета.	Игровой материал и наглядные пособия: знакомые ребенку предметы (человек, машина, продукт питания и т. д.).	Описание: дети под руководством воспитателя выбирают знакомый предмет. Воспитатель предлагает вспомнить как можно больше отличительных признаков и свойств этого предмета и по очереди называть по одному признаку. Проигравшим считается тот, кто не сможет вспомнить ничего о предмете, когда настанет его очередь.	1	
30	<i>«Повтори орнамент».</i>	Цель: способствовать развитию концентрации внимания, памяти.	Игровой материал и наглядные пособия: бусинки, пуговицы, счетные палочки (по 12 штук).	Описание: воспитатель дает ребенку половину игрового материала, остальную половину берет себе, выкладывает из бусинок произвольную композицию, затем в течение 1-2 секунд показывает ребенку. Тот должен выложить из своих бусинок точно такую же композицию по памяти. Затем можно поменяться ролями. Для составления следующих композиций к бусинкам можно добавить счетные палочки и пуговицы.	1	
31	<i>«Запомнил - нарисовал».</i>	Цели: учить осознанному восприятию; развивать концентрацию внимания на запоминаемом объекте.	Игровой материал и наглядные пособия: листок бумаги, карандаши, картон с изображениями предметов.	Описание: наклеить на картон шесть картинок в два ряда: три сверху, три снизу. На картинках должны быть изображены самые простые предметы: яблоко, шарф, флагшток, пуговица, иголка, елка, березовый листок. В течение одной минуты показать ребенку верхний ряд. Ребенок должен зарисовать то, что он увидел и запомнил. Затем показать так же нижний ряд картинок и снова попросить ребенка зарисовать все то, что он запомнил. Открыть все картинки	1	

				одновременно и сравнить, насколько рисунки ребенка соответствуют образу.	
32	«Какая она».	Цель: способствовать развитию зрительной и слуховой памяти.		Описание: назвать какой-нибудь предмет и предложить ребенку представить, как этот предмет выглядит, какой он формы, цвета, какие он может издавать звуки и т. п. Затем попросить описать все то, что он представил. Например: яйцо - овальное, белое или коричневое, с пятнышками, сырое или вареное, белое и желтое внутри. Потом можно не только проговорить признаки предмета, но и зарисовать его.	1
33	«Нелогичные ассоциации».	Цель: развивать ассоциативное мышление.	Игровой материал и наглядные пособия: карточки с изображением предмета.	Описание: необходимо назвать ребенку несколько слов, связанных между собой. Например: тарелка, мыло, цветок, улица. Лучше, если перед ребенком будут лежать карточки с изображением этих предметов. Попробовать вместе с ребенком найти ассоциации, которые бы связывали эти слова. Для каждой ассоциации найти подходящую картинку. Дать простор воображению ребенка, не ограничивать их рамками логичных ассоциаций. В результате должна получиться маленькая история.	1
34	«Кто где живет».	Цель: развивать зрительное внимание, память.	Игровой материал и наглядные пособия: рисунки с изображениями семей разных зверюшек и их домиков, с проведенными линиями, соединяющими животных с их домиками,	Описание: нужно определить, где чей домик, не проводя карандашом по линиям.	1

				которые даны в хаотическом порядке.		
35	«Хлопни в ладоши».	Цели: развивать устойчивость и переключение внимания, познавательную активность ребенка; расширять кругозор.			Описание: воспитатель называет ребенку разные слова, если он услышал слово, обозначающее, например, животное, то обязательно должен хлопнуть в ладоши. В другой раз предложить, чтобы ребенок вставал каждый раз, когда услышит слово, обозначающее растение. Затем объединить первое и второе задание, то есть ребенок хлопает в ладоши, когда слышит слова, обозначающие животных, и встает при произнесении слов, обозначающих растения. Хорошо проводить такие игры с несколькими детьми.	1
36	«Меняем внешность».	Цель: развивать наблюдательность.			Описание: играют несколько человек, все становятся в одну шеренгу, ведущий называет одного ребенка и предлагает ему запомнить внешний вид каждого участника игры. На это дается 1-2 минуты. Затем ребенок отворачивается, оставшиеся участники игры вносят мелкие изменения в свои костюмы или прически. Повернувшись к игрокам, водящий должен назвать те изменения, которые ему удалось заметить.	1