

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

детский сад №135

ПРИНЯТО

на педагогическом совете № _____

от _____ 202__ г.

СОГЛАСОВАНО

_____ А.Н.Ершова

_____ 202__ г.

ПРОГРАММА
дополнительного образования
«Логические игры»

Николаевна

Составитель: Карпович Наталья

СОДЕРЖАНИЕ

1.	Актуальность.....	3
2.	Материальные ресурсы.....	5
3.	Учебный план.....	6
4.	Цель и задачи	7
5.	Список литературы.....	8
6.	Приложение 1 (перспективное планирование).....	11
7.	Приложение 2 (комплекс пальчиковой гимнастики).....	27

АКТУАЛЬНОСТЬ

Наши дети живут и развиваются в новую эпоху информационных технологий. Само время требует других подходов к образованию дошкольников и младших школьников – перехода от традиционного информационно – накопительного метода обучения, направленного на усвоение конкретных знаний, умений, навыков, к наиболее перспективному на современном этапе – развивающему обучению. Именно при развивающем обучении создаются условия для развития у ребенка активности, самостоятельности, творческого преобразующего мышления. А дети с высоким уровнем интеллекта и креативности уверены в себе, успешно учатся, лучше ориентируются в социуме. Эффективное развитие интеллекта детей дошкольного возраста – одна из актуальных проблем современности.

Программа обусловлена тем, что основным видом деятельности детей дошкольного возраста является игра. В игре развиваются способности к воображению, произвольной регуляции действий и чувств, приобретается опыт взаимодействия и взаимопонимания. Игра способствует развитию, обогащает жизненным опытом, готовит почву для успешной деятельности в реальной жизни.

Программа заключается в том, что использование игровой технологии интеллектуально-математического развития детей по методике Воскобовича В.В. способствует эффективному познавательному и творческому развитию обучающихся.

Авторская методика Воскобовича отличается высокой эффективностью и доступностью. Ее легко и быстро осваивают как педагоги, так и родители дошкольников. В процессе игры создается особая доверительная атмосфера между ребенком и взрослым, благотворно влияющая на гармоничное развитие малыша.

Игры разработаны, исходя из интересов детей. Занимаясь с такими игровыми пособиями дети получают истинное удовольствие и открывают для себя всё новые и новые возможности.

Широкий возрастной диапазон. В одну и ту же игру могут играть дети от 2-х до 7 лет и старше. Игра начинается с простого манипулирования, а затем усложняется за счет большого количества разнообразных игровых заданий и упражнений.

Многофункциональность и универсальность. Занимаясь только с одним игровым пособием, ребенок имеет возможность проявлять свое творчество, всесторонне

развиваться и осваивать большое количество образовательных задач (знакомиться с цифрами или буквами, цветом или формой, счетом и т.д.).

Систематизированный по возрастам и образовательным задачам готовый развивающий дидактический материал.

Многие игры сопровождаются специальными методическими книгами со сказками, в которых переплетаются различные сюжеты с интеллектуальными заданиями, вопросами и иллюстрациями. Сказки-задания и их добрые герои - мудрый ворон Метр, храбрый малыш Гео, хитрый, но простоватый Всюсь, забавный Магнолик - сопровождая ребенка по игре, учат его не только математике, чтению, логике, но и человеческим взаимоотношениям

Программа рассчитана для детей 5-6 лет. Занятия проводятся на базе детского сада.

Программа рассчитана на 1 года обучения: для детей 5-6 лет (2 группы по-10 человек), уровень-стартовый. В соответствии с содержанием Программы предусмотрены игровые сюжетные занятия. Занятия по Программе проводятся 2 раза в неделю по 30 минут. Срок реализации программы: 1 год.

МАТЕРИАЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ

- Помещение на базе МБДОУ детского сада №135 Мебель: шкаф для пособий, стол-8 шт; стулья-10 шт. для детей.
- Для педагога, стол и стул, доска магнитная, коврограф «Ларчик на стене», «Геоконт-великан» (на стене),
- игра «Ёлочка» – эталоны цвета (на стене).
- Техническое оборудование: ноутбук, магнитофон, диски по методике.
- Прозрачный Квадрат, Эталоны цвета, «Ёлочка», прозрачные цифры и буквы,
- математические корзинки, конструктор букв: «Яблонька», «Парус», двухцветный квадрат Воскобовича , Игровизор, Геокон.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Возрастная группа	Продолжительность занятия	Периодичность	Количество в месяц	Количество в год
От 5 до 6 лет	30 минут с перерывом 7 минут.	2 раза в неделю	8 занятий	64 занятия

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

Цель: развитие и воспитывать познавательно-творческие способности детей в игровой форме.

Задачи:

1. Развивать желание и готовность познавать свойства, отношения, зависимости через разнообразные действия с предметами.
2. Освоить у детей процессы анализа, сравнения и синтеза, воображения и памяти.
3. Способствовать накоплению детского познавательно-творческого опыта через практическую деятельность.
4. Поощрять проявление детьми самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в разных видах деятельности.
5. Развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения, видеть противоречивые свойства в предметах и явлениях.
6. Организовать условия для становления элементов коммуникативной культуры – умения слушать друг друга и договариваться между собой в процессе решения различных задач.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- 1.Буйлова Т.Н. Технология разработки и оценки дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ: новое время – новые подходы. Методическое пособие. – М.: Педагогическое общество России, 2015. – 272с.
- 2.Правила оказания платных образовательных услуг в сфере дошкольного и общего образования, утвержденными Постановлением Правительства Российской Федерации от 15 августа 2013 года № 706 «Об утверждении Правил оказания платных образовательных услуг».
- 3.Харько Т.Г. Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 4 – 5 лет). –СПб.: ООО «Издательство «Детствопресс», 2016. – 304 с.
- 4.Харько Т.Г. Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» (для детей 5 – 7 лет). – СПб.: ООО «Издательство «Детствопресс», 2016. – 304 с.
5. В.В. Воскобовича Л.С. Вакуленко «Играем в математику» методическое пособие по ФГОС;- СПб: ООО» Развивающие игры Воскобовича»,2018.-310с.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Перспективное планирование

Дата занятия	№	Тема	Задачи
Октябрь №1		Вводное занятие	Повторение правил поведения на занятиях. Игры со знакомыми детям и по желанию

№2	Знакомство с Коврографом и его жителями.	Познакомить детей с игрой «Ларчик». Рассмотреть поле и жителей ларчика.
№3	Математические корзинки Волшебная считалка	В процессе игры дети закрепляют количественное и порядковое значение числа. Учатся устанавливать отношения между группой предметов «больше» «меньше», учатся добавлять и убавлять. Учатся определять пространственное положение предметов
№4	Двухцветный квадрат. Магнолик удивляет Малыша Гео.	Продолжить знакомство с игрой. Знакомить со свойствами предметов: (размер, форма, сторона, угол, вершина). Уточнить представления о фигурах (квадрат, прямоугольник, треугольник) развивать умения составлять цифры из палочек
№5	Цветок исполняет желания Двухцветный квадрат.	Развивать умения складывать фигуру путём перемещения частей в пространстве. Учить соотносить свойства предмета с предложенным образцом, выполнять задание по схеме сложения фигур.
№6	Артисты Цифроцирка Двухцветный квадрат.	Развивать умения называть порядок цифр в числовом ряду, конструировать цифры из конструктора. Учить устанавливать связи и зависимости между группами предметов по количеству углов и сторон.
№7	Фокусы Лисы Девятки Двухцветный квадрат.	Развивать умения отсчитывать заданное количество предметов, действовать с числами. Учить складывать предметные формы по схеме. Запоминать алгоритм действий в конструировании

№8	У девочки Дольки появились цветы. Двухцветный квадрат.	Развивать умения составлять целое из разного количества частей, называть полученное число. Учить конструировать фигуры по собственному замыслу, Уметь объяснить последовательность работы, дать словесную инструкцию.
Ноябрь №1	Команда корабля отправилась в плавание. Двухцветный Квадрат	Развивать координацию действий «глаз-рука», глазомер, умения определять высоту предметов и их порядковый номер. Предложить описать возможности нового квадрата (сходство, различия с двухцветным квадратом)
№2	Помощь команды корабля Девочке Дольке. Двухцветный квадрат	Развивать умения составлять целое из разного количества частей по условной схеме, достраивать фигуры в соответствии со схемой. Знакомство с новыми персонажами (Шуты) Учить складывать фигуры по схеме и заданным условиям.
№3	Друзья делят фигуры. Квадраты (Двухцветный, четырёхцветный)	Развивать умения находить геометрические фигуры по признакам (цвет и форма), решать задачи на пересечение множеств. Учить применять полученные навыки при решении задачи, подбирать
		нужных персонажей, придумывать приключения героев.
№4	Серия «Чудоголоволомки». «Прозрачный квадрат»	Продолжаем осваивать конструктор. Учить сортировать фигуры по заданному условию. Развивать тактильные ощущения.
№5	Чудоголоволомки «Прозрачный квадрат»	Учить конструировать по схеме, соотнося размер схемы и постройки видеть разницу, уметь соотнести между собой.
№6	Чудоголоволомки «Двухцветный квадрат»	Учить конструировать фигуры по замыслу. Воспитывать творческое воображение развивать мелкую моторику, формировать умение анализировать и составлять схему.

№7	«Прозрачный квадрат», »Двухцветный квадрат»	Учить конструировать фигуры по замыслу. Воспитывать творческое воображение развивать мелкую моторику, формировать умение анализировать, составлять схему.	
№8	Игры Медвежонка и Китёнка	Развивать умения составлять силуэты из частей по схеме, конструировать контуры по точкам координатной сетки.	
Декабрь №1	Великая тайна Кота Филимона.	Развивать умения конструировать букву из частей, находить геометрические фигуры.	
№2	Цирковое представление в Буквоцирке.	Развивать умения составлять буквы из частей, трансформировать одни буквы в другие, придумывать слова на заданную букву. Развивать внимание, память, умение анализировать, развивать монологическую речь.	
№3	Зверята собирают грибы в лесу. Прозрачные цифры, забавные цифры	Развивать умения понимать отношения чисел в числовом ряду, действовать с числами. Учить составлять цифры от 0 до 10 по заданным условиям. Развивать умение определять пространственные отношения элементов. Развивать память, внимание, речь.	
№4	Прозрачные цифры, забавные цифры	Развивать умения понимать отношения чисел в числовом ряду, действовать с числами. Учить составлять цифры от 0 до 10 по заданным условиям.	
№5	Гусеница Фифа угощает Лопушка грибами	Развивать умения действовать с числами, конструировать по координатным точкам Учить создавать словесные модели цифр первого десятка.	Игра с цифрами
№6	Игры Малыша Гео	Учить составлять цифры 1-10 путем наложения карточек с составными частями Развивать умения мысленно целостный образ предмета объяснять свои действия	Конструирование Квадрата

№7	Краб украшает Чудоострова	Крабыч	Развивать умения придумывать и составлять из палочек цифру и разные предметные силуэты, называть их.	«Фио Конст
№8	Геоконт.		Порядковый счет в пределах 10, учить выкладывать фигуры, изменяя их форму путем добавления сторон, углов, меняя цвет, местоположение на плоскости (верх, низ, право, лево)	Геок Юк.
Январь №1	Украшения Гусеницы Фифы.		Развивать умения определять и называть порядковый номер, ориентироваться на плоскости. Знакомство с конструктором. Разучивание считалки.	Конст Фифа
№2	Как Лопушок ловил муху.		Развивать умения решать задачи на поиск фигур-головоломок, конструировать из них домик по схеме и словесной конструкции.	Геок
№3	В Буквоцирке появились новые артисты.		Развивать умения выделять первую букву в словах, составлять букву из частей. Учить при помощи игрового пособия выстраивать изображение по словесной формуле и переносить изображение на Геоконт. развивать внимание, пространственное мышление, зрительный ориентир.	Кор бук (Арл
№4	Геоконт		Порядковый счет в пределах 10, учить выкладывать фигуры, изменяя их форму путем	Геок Пау
			добавления сторон, углов, меняя цвет, местоположение на плоскости (верх, низ, право, лево)	
№5	Друзья катаются с горки. Геоконт		Развивать умения называть признаки сезона, придумывать и рассказывать о сказочной зиме, находить фигуры по форме, сравнивать их между собой. Продолжить осваивать конструктор, составлять фигуры по образцу, по замыслу, переносить на бумагу, заштриховывать не выходя за линии, давать словесное описание.	«Фио «Эта

№6	Геокопт	Порядковый счет в пределе 10, учить выкладывать фигуры, изменяя их форму путем добавления сторон, углов, меняя цвет, местоположение на плоскости (верх, низ, право, лево)	Ге Па
№7	Геокопт	Порядковый счет в пределе 10, учить выкладывать фигуры, изменяя их форму путем добавления сторон, углов, меняя цвет, местоположение на плоскости (верх, низ, право, лево)	Ге Па
№8	Геокопт Комната теней	Продолжать знакомить с конструированием различных по сложности фигур, создавать сюжетную композицию, придумывать сказку. Развивать умения составлять предметный силуэт по схеме, понимать вертикальную линию симметрии	«Фио Игро Гео и
Февраль №1	Пчёлка Жука рисует картинку	Развивать умения решать логические задачи на поиск фигур по признакам, обводить силуэты на листе бумаги, дорисовывать изображение.	Игро
№2	Читайка на шариках-1	Учить в самостоятельных или совместных играх складывать различные слова из двух, трех букв.	Чита
№3	Задачи Ворона Метра	Развивать умения объяснять логическое значение слов, понимать соотношение частицелое.	«Гео Фиол
№4	Читай-ка на шариках-1	Составлять слова с ориентиром на плоскости листа, закрепить понятия верхний, нижний угол, право, лево. Придумывать предложение с составленным словом.	Чита
№5	Новые загадки	Закреплять умения делить фигуру на части, находить среди множества фигур одну по словесному описанию, придумывать загадку о предмете	Фиол Игр Кру
№6	Игра-шнуровка «Парус»	Развивать мелкую моторику, координацию глаз-рука	«Пар
№7	Шнуровка «Парус»	Развивать мелкую моторику, координацию глаз-рука	Шну

№8	Как зверята заполняли корзинки Магнолика	Развивать умения понимать отношения чисел в числовом ряду, определять состав десяти из двух меньших .	Мате Магн
Март №1	Шнуровка «Снеговик» и «Ёлочка»-эталоны цвета.	Продолжать игры со шнуровками. Поддерживать выполнение самостоятельно придуманных заданий. Развивать мелкую моторику, координацию глаз-рука	Шну
№2	Гусеница Фифа учится читать	Развивать умение находить зеркально написанные буквы, понимать смысл прочитанных слов, составлять из букв слова. Находить фигуры по признакам.	Про Проз Гусе
№3	Квадрат Воскобовича	Учить конструировать фигуры по собственному замыслу, Уметь объяснить последовательность работы, дать словесную инструкцию.	Квад
№4	Как в фиолетовом лесу поздравляли девочек. Квадрат Воскобовича	Развивать умения конструировать букву из частей по схеме, составлять слово из букв, придумывать и конструировать силуэт «цветок», похожий на сказочного героя	Конс Шну Забав Девоч Гусе Фил
№5	Занятия в школе Волшебства	Создать сказочную обстановку учить фантазировать, мечтать.Познакомиться с героями школы волшебства.	«Сне «Пар Чита
№6	Крокодил канатоходец и Крыска – силачка.	Развивать умения считать на слух, определять цифру по числу и словесной модели, понимать алгоритм расположения частей на игровом поле, определять направление движения, предлагать варианты решения проблемной ситуации.	Волш Забав схема
№7	Как эхо привело Ворона метра в Буквоцирк	Развивать умения вышивать слово по схеме, определять любимую букву персонажа, конструировать её контур, конструировать предметные силуэты, рассказывать о своих желаниях.	Геок Кот

№8	В Замке Превращений встреча нежданных гостей	Развивать умения решать задачи на складывание геометрических фигур разной формы и цвета , рисовать контур квадрата по точка координатной сетки, делить фигур на части, решать задачу на сравнение их по размеру, вовлечь в беседу на тему « Нежданные гости»	Квадр флом
Апрель №1	Девочка Долька и Красивая бабочка	Развивать умения решать задачи понимать отношение «часть-целое», делить части на группы, составлять из них силуэт, ориентироваться в пространстве, предлагать варианты решения проблемной ситуации, конструировать картинки	Этал Проз Доль
№2	Девочка Долька и Красивая бабочка	Развивать умения решать задачи понимать отношение «часть-целое», делить части на группы, составлять из них силуэт, ориентироваться в пространстве, предлагать варианты решения проблемной ситуации, конструировать картинки	Проз Лапу
№3	Необычная яблонька в Фиолетовом лесу	Развивать умения решать задачи на поиск геометрических фигур по признакам, понимать алгоритм расположения фигур на игровом поле, составлять слова из заданных букв, придумывать характеристики сказочному	«Ябл Пчёл

		предмету.	
№4	Необычная яблонька в Фиолетовом лесу	Развивать умения решать задачи на поиск геометрических фигур по признакам, понимать алгоритм расположения фигур на игровом поле, составлять слова из заданных букв, придумывать характеристики сказочному герою	«Ябл Пчёл
№5	Незримка Всясь получил оригинальный подарок	Развивать умения решать задачу на составление силуэтов разного цвета путём наложения пластинок друг на друга, придумывать и конструировать силуэт или картинку из частей, создавать контур предмета по рисунку.	Проз Лопу

№6	Фокусы Филимона Коттерфильда	Развивать умения составлять слоги из букв. А из слогов – слово. Называть животных одной среды обитания, конструирование их силуэтов из частей, придумывать загадки.	Этало
№7	Буквоцирк	Развивать умения вышивать слово по схеме, определять любимую букву персонажа, конструировать её контур, конструировать предметные силуэты, рассказывать о своих желаниях.	Геоконт Кот
№8	Артисты Цифроцирка оказались в Замке Превращений	Развивать умения располагать цифры в порядке возрастания значения. Решать арифметические задачи на сравнение чисел и состав числа десять, придумывать прилагательные, характеризующие предмет, предлагать варианты решения проблемной ситуации	Материалы Забав
Май №1	Геоконт	Порядковый счет в пределах 10, учить выкладывать фигуры, изменяя их форму путем добавления сторон, углов, меняя цвет, местоположение на плоскости (верх, низ, право, лево)	Геоконт Юк
№2	В замке Превращений готовят праздничный обед	Развивать умения складывать фигуры по схеме и собственному желанию, рассказывать о назначении предмета, рисовать геометрическую фигуру по словесному описанию её признаков, придумывать и составлять картинку из пластинок путём наложения их друг на друга	Квадрат Конструкция Прозрачные
№3	Волшебные веревочки	Развивать мелкую моторику, усидчивость, умение работать по образцу, развивать эстетический вкус.	Шнур
№4	Паучку Юку снится странный сон	Развивать умения выкладывать контур геометрической фигуры по точкам координатной сетки, видоизменять одни геометрические фигуры в другие, составлять фигуры головоломки из разных частей, выкладывать из них диагональный ряд, высказывать свои предположения.	Геоконт ворон

№5	Геоконт	Порядковый счет в пределах 10, учить выкладывать фигуры, изменяя их форму путем добавления сторон, углов, меняя цвет, местоположение на плоскости (верх, низ, право, лево)	Ге Юк
№6	Крутик По и Малыш Гео попали в неприятную ситуацию.	Развивать умения выбирать ряды и играть в них, понимать алгоритм расположения частей на игровом поле составлять предметный силуэт из пластинок по схеме и правилам, называть фрукты заданного цвета, видоизменять силуэт, придумывать положительные и отрицательные стороны в предмете после его видоизменения.	Лого Проз
№7	Как Ворон Метр снимал Фильм	Развивать умения придумывать и конструировать сюжетную картинку из частей по теме, придумывать по ней рассказ, выкладывать контур по точкам координатной сетки, переносить изображение на лист бумаги дорисовывать его до предметного контура.	Чудо- Квадр все п Фиол
№8	Итоговая диагностика	Диагностика развития психических процессов	«Най, «Сло «Исс разме «Нел «На ч

«Замок»

На двери висит замок —
 Кто его открыть бы смог? *(Быстрое соединение пальцев в замок.)*
 Потянули... *(Тянем кисти в стороны.)*
 Покрутили... *(Волнообразные движения.)*
 Постучали... *(Пальцы сцеплены в замок, дети стучат ладонями.)*
 И открыли! *(Пальцы расцепились.)*

«Помощники»

Вот помощники мои,
 Как их хочешь поверни.
 Раз, два, три, четыре, пять.
 Не сидится им опять.
 Постучали, повертели
 И работать захотели.
 Поработали немного,
 Но дадим им отдохнуть. *(Выполнять движения пальцами в соответствии с содержанием стихотворения.)*

«Помиримся»

Два больших пальца спорят:
(Дети сжимают руки в кулаки, сближают их и помещают перед грудью.)
 Кто главней из них двоих?
(Вытягивают вверх большие пальцы и начинают их сгибать и разгибать.)
 Не дадим случиться ссоре
 И помирим тут же их. *(Сцепляют большие пальцы друг с другом.)*

«Удивительно»

Наши пальцы сжались тесно.
 Удивительно интересно! *(Дети сжимают левую руку в кулак.)*
 Видно, им прохладно стало, *(Правой рукой обхватывают кулак и сильно сжимают.)*
 Их укроем одеялом. *(Затем меняют руки. Потом опускают руки и слегка трясут ими.)*

«Прогулка»

Пошли пальчики гулять, *(Пальцы рук сжаты в кулаки, большие пальцы опущены вниз и как бы прыжками двигаются по столу.)*
 А вторые догонять, *(Ритмичные движения по столу указательных пальцев.)*
 Третьи пальчики бегом, *(Движения средних пальцев в быстром темпе.)*
 А четвертые пешком, *(Медленные движения безымянных пальцев по столу.)*
 Пятый пальчик поскакал *(Ритмичное касание поверхности стола обоими мизинцами.)*
 И в конце пути упал. *(Стук кулаками по поверхности стола.)*

«Маланья»

У Маланьи, у старушки *(Хлопки в ладоши: то правая, то левая рука сверху.)*
 Жили в маленькой избушке *(Сложить руки углом, показывая «избушку».)*
 Семь сыновей, *(Показать семь пальцев.)*
 Все без бровей, *(Очертить брови пальцами.)*
 Вот с такими ушами, *(Ладони с растопыренными пальцами поднести к ушам.)*
 Вот с такими носами, *(Показать длинный нос, поставив ладони с растопыренными пальцами друг за другом.)*
 Вот с такой головой, *(Очертить большой круг вокруг головы.)*
 Вот с такой бородой! *(Показать руками большую бороду.)*

Они не пили и не ели, *(Одной рукой поднести ко рту «чаику», другой — «ложку».)*
На Малинью все глядели *(Держа руки у глаз, хлопнуть пальцами, как ресницами.)*
И все делали вот так... *(Дети показывают загаданные действия только при помощи пальцев.)*

«Белка»

Сидит белка на тележке, *(Исходное положение — кисти рук сжаты в кулак.)*
Продает она орешки, *(Круговые движения кистью вправо, влево.)*
Лисичке-сестричке, *(Разогнуть большой палец.)*
Воробью, *(Разогнуть указательный палец.)*
Синичке, *(Разогнуть средний палец.)*
Мишке толстопятому, *(Разогнуть безымянный палец.)*
Заиньке усатому. *(Разогнуть мизинец.)*
Вот так! *(Раскрыть кисть — пальцы в стороны и в исходное положение.)*

«У Петиней сестрицы»

У Петиней сестрицы *(Ритмичные удары пальцами правой руки по левой ладони.)*
По деревне небылицы: *(Ритмичные удары пальцами левой руки по правой ладони.)*
Ходит утка в юбке,
В теплом полушубке,
Курочка — в жилете,
Петушок — в берете,
Коза — в сарафане,
Заинька — в кафтане. *(На каждое название животного загибаем пальцы на руках, начиная с большого.)*

«Магазин»

Мы пришли в магазин. *(Идут пальчиками по столу. Вытягивают вперед слегка согнутые в локтях руки, сцепив их перед собой.)*
Мы купили торт — один, *(Показывают 1 палец.)*
Плюшек — две, *(Хлопают в ладоши 2 раза и показывают 2 пальца.)*
Ватрушек — три, *(Хлопают в ладоши 3 раза и показывают 3 пальца.)*
А киви купили — сразу четыре! *(Вертят кулачками и показывают 4 пальца.)*

«Приготовили обед»

Сели как-то мы обедать *(Имитация движения ложкой.)*
И позвали в дом соседей. *(Позвать движением ладони к себе.)*
Скатерть белую накрыли, *(Движения разглаживаем скатерть.)*
Ложки, вилки разложили, *(Пошаговые движения правой рукой ладонью вниз слева направо.)*
Хлеб нарезали и сыр, *(Движения вверх и вниз ребром ладони.)*
Приготовили гарнир, *(Резкое потирание кончиками пальцев.)*
Помешали его в чашке *(Вращательные движения вперед, одна рука заходит за другую.)*
И добавили колбаски. *(Из большого и указательного пальцев сделать кольца, соединить их, а потом развести в стороны, изображая круглую колбасу.)*
А из фарша всем котлеты
Жарили мы без диеты. *(Ладони накладываются попеременно одна на другую.)*
Посолили, поперчили, *(Мелкие движения щепотью пальцев.)*
Замесили. Не забыли *(Сжимание и разжимание пальцев рук.)*
Лук сердитый положить *(Показать «сбор слез» в ладонь.)*
И скорее все закрыть. *(Хлопок в ладонь горизонтально.)*
Наготовились, устали,
Печь пирожное не стали. *(Провести по лбу тыльной стороной руки.)*