****

**Пояснительная записка.**

Творческий подход необходим человеку в любом виде деятельности. И поэтому человек, приученный к творчеству, привыкший мыслить неординарно, и во взрослой жизни будет чувствовать себя востребованным. С самого раннего детства ребенок встречается с игрой, участвуя в которой, примеряет на себя различные роли. Именно в игре ребенок впервые встречается с творчеством.

Игра - сильнейшее средство социализации ребенка, включающее в себя как социально — контролируемые процессы целенаправленного воздействия на становление личности, усвоение детьми знаний, духовных ценностей и норм, присущих обществу, так и стихийные, спонтанные процессы, влияющие на формирование ребенка. Считается, что основная функция игры - развлекательная, поэтому игра как развлечение одно из самых полезных занятий.

Во первых: обеспечивает здоровье, помогает устанавливать хорошие взаимоотношения со сверстниками, снимает психические перегрузки, учит отдыхать и веселиться.

Во - вторых: развлечение в играх - это поиск, в котором ребенок идет от развлечения к развитию.

Феномен игры состоит в том, что являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в игру - обучение, игру - творчество.

Программа «Настольные игры» обеспечивает мотивацию познания себя, товарищей, окружающего мира; учат четко формулировать свои мысли. В игре дети учатся замечать и оценивать свои промахи и ошибки других.

**Актуальность данный программы** в том, что занятия по ней помогают детям получить много знаний, умений и навыков в различных областях, а также поддержать и развить индивидуальные творческие способности ребенка.

Отличительной чертой данной программы является от, что в нее включен широкий спектр упражнений, заданий и игр., позволяющих ребенку утвердить себя, самовыразиться. Через игру можно помочь ребенку сформироваться интересной и неординарной личностью.

**Новизна дайной программы** заключается в том, что изучая и обобщая опыт по созданию игровых материалов, написана доступная и понятная детям программа «Настольные игры».

При творческом подходе педагога к занятиям, игра не только будет развивать фантазию, память, внимание и другие качества, но и улучшит психологическую атмосферу детского коллектива.

Целесообразность программы заключается в развитии у детей коммуникабельности, логичности и стройности мышления, самостоятельности, мотивации личности к познанию и творчеству.

**Характеристика программы.**

Тип программы - дополнительная.

Вид - модифицированная.

 Направленность -социально - педагогическая.

**Цели и задачи.**

**Цель** программы: развитие творческих способностей учащихся через овладение различными видами игр.

 **Задачи** программы:

**Обучающие:**

* Знакомство с различными видами игр;
* Приобретение личного и индивидуального опыта в коллективной игре.
**Развивающие:**

- Формирование самосовершенствования, саморегулирования, саморазвития.

 - Развитие коммуникативной компетентности.

 - Развитие познавательной и творческой активности.

- Развитие интеллектуальной способности.

- Развитие диалогической речи.

* **Воспитательные:**
* Развитие личностных качеств: целеустремленность, настойчивость, смекалка и находчивость.
* Развитие навыков самостоятельной работы.

**Организационно-педагогические основы обучения:**

* состав учащихся — постоянный;
* форма занятий - групповая, звеньями, индивидуальная;
* возраст детей преимущественно 7-11 лет;
* заниматься могут все желающие данного возраста, не имеющие медицинских противопоказаний;
* основанием для перевода - является успешное усвоение программы
данного года обучения.
* исключение из объединения возможно по собственному желанию учащихся.

**Сроки реализации программы, режим занятий.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Год обучения | Число часов в неделю | Кол-во недель в году | Всего часов |
| 1 | 6 | 36 | 216 |
| 2 | 8 | 36 | 288 |
| 3 | 8 | 36 | 288 |
| 4 | 9 | 36 | 324 |

Рекомендуемое расписание занятий.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Год обучения | Продолжительность занятия | Периодичность в неделю | Кол-во часов внеделю |
| 1 | 2 часа | 3 | 6 |
| 2 | 2 часа | 4 | 8 |
| 3 | 3 часа 2 часа | 21  | 8 |
| 4 | 3 часа | 3 | 9 |

Нормы наполняемости групп:

1год обучения - не менее 15 чел.

2 год обучения — не менее 12 чел.

З год обучения - не менее 10 чел.

4 год обучения- не менее 10 чел.

Начало занятий через 1 час после окончания занятий в школе.

**Формы проведения занятий.**

Используются традиционные формы обучения.

1. Теоретические занятия (просмотр видеоматериалов, беседы, инструктаж).
2. Практические занятия (общие) всей группой.
3. Индивидуальные занятия или занятия с разделением (частью) группы.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Группа | Кол-во групп | Часть группы | Индивидуальные |
| 15 чел. | 1 чел. | 5-6 чел. | 1-3 чел. |

Один раз в месяц проводятся массовые мероприятия согласно календарным и народным праздникам.

**Ожидаемые результаты и способы определения результативности.**

По окончании курса обучения учащиеся **знают:**

-правила игр при игре парами,

-правила и приемы решения кроссвордов и головоломок;

* классификацию игр, правила их проведения;
* По окончании курса обучения учащиеся **умеют:**
* Самостоятельно и творчески организовать свой досуг;
* Умеют общаться со сверстниками в коллективе;
* Вести диалог.
* **Способы проверки знаний:**
* мини - зачет, конкурсно - игровая программа, спортивно - игровая программа.

**Учебно-тематический план. 1 год обучения-**

**6** часов в неделю, всего 216 часов.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| П\п | Тема | Количество часов |
| На теорию | На практику | Всего |
| 1 | Организационное занятие | 2 |  | 2 |
| 2 | Игры на выразительность. |  | 14 | 14 |
| 3 | Веселые игры. | 2 | 18 | 20 |
| 4 | Игры со словами. | 2 | 10 | 12 |
| 5 | Игры на запоминание. |  | 16 | 16 |
| 6 | Викторина. |  | 6 | 6 |
| 7 | Настольные игры | 6 | 48 | 54 |
| 8 | Игры на телевизионной приставке«Сега» | 2 | 70 | 72 |
| 9 | Подвижные игры | 1 | 19 | 20 |
|  | Всего | 14 | 202 | 216 |

**Содержание программы 1 года обучения.**

**1. Организационное занятие. - 2 часа**

**Теория.** Правила поведения в ЦДТ, на занятии. Режим работы. Техника безопасности. План работы объединения на год.

**2. Игры на выразительность. -14 часов**

**Теория.** Понятие о выразительности слов, движений, жестов, походки, интонации. Умение ими владеть.

**Практика.** Разучивание игр: «Покажи слово», «Цвета эмоций», «Оживление картины», «Остановка жестов», «Сценки из кинофильмов» и др.

**3. Веселые игры. - 20 часов**

**Теория.** Понятие об обычном настроении (бодрое, деловое, активное, веселое). Настрой на веселую игру.

**Практика.** Разучивание игр: «Рассмеши партнера», «Конфета», «Заколдованные», «Апельсин», «Смешалости», «Яблоко» и др.

**4. Игры со словами. -12 часов**

**Теория.** Необходимость знания слов для быстрого умения прогнозировать ситуацию. Способность к словотворчеству. Понятия о сообразительности, наблюдательности. **Практика.** Разучивание игр: «Объединение слов», «Словесный волейбол», «Чайник», «Телеграмма», «Цепь ассоциаций», «Закончи слово», «Три слова», «Игра со словами», «В мире книг», «Словесный бой», «Превращение», «Лабиринт» и др.

**5. Игры на запоминание -16 часов.**

**Теория.** Понятие о памяти. Виды памяти. Способность запоминать и умение забывать ненужные вещи.

**Практика.** Разучивание игр:, «Котомка», «Память движений», «Калейдоскоп», «Запоминание с картинками», «Ассоциация с предметом» и др.

**6. Викторина. - 6 часа.**

**Практика.** Участие в викторине «Твои возможности, человек».

Быстрое и точное запоминание информации, умение логически мыслить, воображать,

воспринимать.

**7. Настольные игры - 54 часа
Теория.** Правила настольных игр.

**Практика.** Разучивание игр: « Хоккей», «Футбол», «Баскетбол», «Морской бой», «Пазлы», « Поле чудес», «Конек - горбунок и др.

1. **Игры на телевизионной приставке «Сега» - 72 часа
Теория.** Правила работы на телевизионной приставке «Сега». Правила ТБ.
**Практика.** Обучение играм: «Лотос», «Сонник - ежик», «Короли бурундуков», «Один
дома», « Смурфы», «Все звезды», и др.
2. **Подвижные игры - 20 часов
Теория.** Виды игр. Их правила и условия их выполнения.
**Практика.** Разучивание русских народных игр и др.

**Учебно-тематический план. 2 год обучения-**

**8** часов в неделю, всего 288 часов.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| П\п | Тема | Количество часов |
| На теорию | На практику | Всего |
| 1 | Организационное занятие | 2 |  | 2 |
| 2 | Игры на общение и взаимопонимание |  | 6 | 6 |
| -> | Развлекательно - развивающие игры. |  | 16 | 16 |
| 4 | Игры на творческое общение. |  | 14 | 14 |
| 5 | Игры на воображение |  | 4 | 4 |
| 6 | Игры на восприятие |  | 6 | 6 |
| 7 | Головоломки и кроссворды. | 2 | 14 | 16 |
| 8 | Игры на внимание. |  | 6 | 6 |
| 9 | Игры на тренировку памяти |  | 16 | 16 |
| 10 | Логические игры |  | 16 | 16 |
| 11 | Викторина. |  | 12 | 12 |
| 12 | Настольные игры | 2 | 80 | 82 |
| 13 | Игры на телевизионной приставке«Сега» | 2 | 70 | 72 |
| 14 | Подвижные игры | 1 | 19 | 20 |
|  | Всего | 9 | 279 | 288 |

**Содержание программы 2 года обучения.**

**1. Организационное занятие. - 2 часа.**

**Теория.** Правила поведения в ЦДТ, на занятии. Режим работы. Техника безопасности. План работы объединения на год.

**2. Игры на общение и взаимопонимание. - 6 часа.
Теория.** Общение со сверстниками, взрослыми, родными.

**Практика.** Разучивание игр: «Паровозик», « Едем на автомобиле», «Тяни - толкай», «Волшебный карандаш», «Желания», «Сонный шар», «Безопасное падение», «Мне не нравится» и др.

**3. Развлекательно - развивающие игры. - 66 часов.
Теория.** Развлекательные и развивающие игры. Виды игр.

**Практика.** Разучивание игр: «Буквы в слове», «Города», «Детектив наоборот», «Балда», «Буриме», «Да и нет», «Слова» и др.

**4. Игры на творческое общение. - 14 часа.
Теория.** Понятие о творческом общении со сверстниками и взрослыми.

**Практика.** Разучивание игр: «Зоосад», «Гомеостат», «Рассказ наоборот», «Рассказ по кругу», «Памятник», «Голоса предметов», «Вопросы песней» и др.

**5. Игры на воображение. - 4 часа.**

**Теория.** Что такое воображение. Создание образов и решение вопросов в уме. **Практика.** Разучивание игр: «Как настоящий», «Кто я теперь?», «Что это?», «Что было бы, если...», «Найди сходство»,, «Пять точек», «Придумай рифму», «Друг», «Точка зрения», «Письмо себе», «Скульптор» и др.

**6. Игры на восприятие. - 6 часов.**

**Теория.** Что такое восприятие (звуковое, слуховое, зрительное,..). Характер восприятия. Тренировка восприятия.

**Практика.** Разучивание игр: «Обманы восприятия», «Сидеть руками», «Игра в кармане», «Магазин», «Отличный слух», «Мир закрытыми глазами» и др.

**7. Головоломки и кроссворды. - 16 часов.**

**Теория.** Понятие о головоломках и кроссвордах. Приемы решения. Специфика игр. **Практика.** Разучивание и участие в играх: «Говорящие картинки», «Города мира», «Весенний праздник», «Пословицы», «Народная мудрость», «Змей», «Семь букв», «Хороший совет», «Плетенка», «Домашние животные», «Мудрость пословицы», «Елка» и др.

**8. Игры на внимание. - 6 часов**

**Теория.** Внимание, способы привлечения внимания. Характеристика внимания. **Практика.** Разучивание игр: «Колечко», «Что пропало?», «Важные мелочи», «Помехи», «Только зеленого цвета», «Повторяем наоборот», «Все вместе», «Кисонька» и др.

**9. Игры на тренировку памяти - 16 часов**

**Теория.** Что такое память. Возможность человека запоминать информацию. Свойства

памяти.

**Практика.** Разучивание игр: «Бабушкин чемодан», «Хочешь запомнить - рисуй»,

«Играем по пути», «Сделай как было», «Что я видел», «Увидел - сфотографировал»,

«Расставь по местам.» и др.

**10. Логические игры - 6 часов**

**Теория.** Что такое логика. Умение мыслить логически, отстаивать свою точку зрения. Тренировка навыков ведения дискуссий.

**Практика.** Разучивание игр: «Спичечные игры», «Семь занимательных заданий», «Крестики - нолики», «Первопроходец», «Дорожная пробка» и др.

**11. Викторина. - 12 часа
Практика.** Участие в викторине «Хороший совет».

Решение кроссвордов, ребусов, головоломок.

**12. Настольные игры - 82 часа
Теория.** Правила настольных игр.

**Практика.** Разучивание игр: «Хоккей», «Футбол», «Баскетбол», «Морской бой», «Пазлы», «Поле чудес», «Конек - горбунок», «Объемная мозаика (конструктор)», «Мастер шар», «Казино», «Юный экономист», «Бизнесмен 2000», «Бильярд и др.

**13. Игры на телевизионной приставке «Сега»** -72 **часа**

**Теория.** Правила работы на телевизионной приставке «Сега». Правила ТБ при работе. **Практика.** Разучивание игр: «Бельчонок», «Зеро камикадзе», «Джеймс Бонд 007», «Спорт», «Спрятанные сокровища Бастера» и др.

**14. Подвижные игры - 20 часов
Теория.** Правила коми национальных игр. Условия их выполнения.
**Практика.** Разучивание подвижных коми национальных игр и др.

**Учебно-тематический план. 3 год обучения** –

8 часов в неделю, всего 288 часов.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| П\п | Тема | Количество часов |
| Теория | Практика | Всего |
| 1 | Организационное занятие | 2 |  | 2 |
| 2' | Игры на общение и взаимопонимание |  | 10 | 10 |
| 3 | Интеллектуальные и творческие игры | 2 | 70 | 72 |
| 4 | Настольные игры | 4 | 66 | 70 |
| 5 | Игры с веревочкой | 2 | 20 | 22 |
| 6 | Игры на телевизионной приставке СЕГА | 2 | 60 | 62 |
| 7 | Игры на тренировку памяти |  | 10 | 10 |
| 8 | Общественная жизнь объединения | 4 | 10 | 14 |
| 9 | Подвижные игры | 2 | 24 | 26 |
|  | Всего | 18 | 270 | 288 |

**Содержание программы 3 года обучения.**

**1. Организационное занятие. - 2 часа.**

**Теория.** Знакомство с правилами поведения в ЦДТ, на занятии. Режим работы. Знакомство с правилами техники безопасности. Обсуждение плана работы объединения на год.

**2. Игры на общение и взаимопонимание -10 часов**

**Теория.** Общение со сверстниками, взрослыми, родными. Правила-жры в коллективе. **Практика.** Разучивание игр «Художник», «Свинка в слепую», «Левша», «Рассказ по кругу», «Метафоры», «Рассказ наоборот» и др.

**З.Интеллектуальные и творческие игры 72 часов.**

**Теория.** Понятие о творческих играх. Импровизация. Фантазия. Понятие о головоломках и кроссвордах, загадках, шарадах. Приемы составления и решения головоломок и кроссвордов. Логические игры.

**Практика.** Загадывание и отгадывание загадок, головоломок, решение шарад, составление кроссвордов на заданную тему. Творческие задания на воображение, тренировка навыков, умения мыслить логически, отстаивать свою точку зрения. Игры: «Искатель», «Что исчезло», «Составь ребус» и др. Конкурсно - игровые программы различной тематики.

**4. Настольные игры - 70 часов.**

**Теория.** Словесные игры, тактические игры, художественные игры, их характеристика.

**Практика.** Знакомство и участие в играх:

- словесные («Вокруг света», «Спрятанные слова», «Классическая балда», «Королевская

балда», «Ценные буквы» и др.)

-тактические («Морской бой», «Казино», «Бизнесмен», и др.»

-художественные («Чепуха в картинках», «Семь магических точек», «Лабиринт»,

«Объемная мозаика», «Поле чудес» и др.)

**5. Игры с веревочкой - 22 часа**

Теория. Термины и приемы. Как и из чего изготовить веревочное кольцо.

Практика. Разучивание приемов игры на веревке; фокусы («Паук и муха», «Остаться с

носом», «Вовка и ящерица» и др.); игры вдвоем («Столик на двоих», Поймайте мышку» и

др.); игры в одиночку («куриная лапка», «Кленовый лист» и др.).

**6. Игры на телевизионной приставке СЕГА - 62 часа.**

**Теория.** Правила игры на приставке. Правила техники безопасности при работе. **Практика.** Овладение искусством игр: «Двойной дракон», «Мортал-комбат», «Страус и койот», «Обнаженный кулак» и др.

**7. Игры на тренировку памяти - 10 часов.**

**Теория.** Свойства памяти. Возможности человека запоминать информацию. Феноменальная память. Сообразительность и внимание.

**Практика.** Разучивание игр: «Кто последний», «Невидимки», «Ним», «Калейдоскоп», «Память движений» и др.

**8. Общественная жизнь объединения - 14 часов**

**Теория.** Основные сведения о народных, календарных праздниках. Коми народные

праздники.

**Практика.** Участие в мероприятиях, посвященных народным и календарным праздникам:

«Новогодняя елка», «День защитника Отечества», «Масленица», «Международный

женский день», «День защиты детей» и др.

**9. Подвижные игры -26 часов.**

**Теория.** Виды игр. Сходство и различие игр. Правила игр и условия их выполнения. Подведение итогов игры.

**Практика.** Разучивание игр народов России: «Лапта», «Краски», «Третий лишний», «Кот и мыши» и др. Разучивание игр с предметами: «Не урони», «Кто скорее», «Раз! Два! Три! Лови!», «Удержи мяч», «Горячий мяч», «Танцевальный марафон» и др.

**Учебно-тематический план – 4-й год обучения:**

9 часов в неделю. Всего 324 часа

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| П\п | Тема | Количество часов |
| Теория | Практика | Всего |
| 1 | Организационное занятие | 2 |  | 2 |
| 2' | Игры на общение и взаимопонимание |  | 8 | 8 |
| 3 | Интеллектуальные и творческие игры | 2 | 80 | 82 |
| 4 | Настольные игры | 4 | 106 | 110 |
|  |  |  |  |  |
| 5 | Игры на телевизионной приставке СЕГА | 2 | 96 | 98 |
| 7 | Игры на тренировку памяти |  | 10 | 10 |
| 8 | Общественная жизнь объединения | 1 | 7 | 8 |
| 9 | Подвижные игры | 1 | 15 | 16 |
|  | Всего | 12 | 312 | 324 |

**Содержание программы 4 года обучения.**

**1. Организационное занятие. - 2 часа.**

**Теория.** Знакомство с правилами поведения в ЦДТ, на занятии. Режим работы. Знакомство с правилами техники безопасности. Обсуждение плана работы объединения на год.

**2. Игры на общение и взаимопонимание -8 часов**

**Теория.** Общение со сверстниками, взрослыми, родными. Правила-жры в коллективе. **Практика.** Разучивание игр «Художник», «Метафоры», «Рассказ наоборот», «Свет мой, зеркальце», «Каракули», «Закончи ричунок» и др.

**З.Интеллектуальные и творческие игры 82 часов.**

**Теория.** Понятие о творческих играх. Импровизация. Фантазия. Понятие о головоломках и кроссвордах, загадках, шарадах. Приемы составления и решения головоломок и кроссвордов. Логические игры.

**Практика.** Загадывание и отгадывание загадок, головоломок, решение шарад, составление кроссвордов на заданную тему. Творческие задания на воображение, тренировка навыков, умения мыслить логически, отстаивать свою точку зрения. Игры: «Искатель», «Что исчезло», «Составь ребус» и др. Конкурсно - игровые программы различной тематики.

**4. Настольные игры - 98 часов.**

**Теория.** Словесные игры, тактические игры, художественные игры, их характеристика.

**Практика.** Знакомство и участие в играх:

- словесные («Вокруг света», «Спрятанные слова», «Классическая балда», «Королевская

балда», «Ценные буквы» и др.)

-тактические («Морской бой», «От одного до шестнадцати», «Магический квадрат», «Точка пересечения» и др.»

-художественные («Чепуха в картинках», «Семь магических точек», «Лабиринт»,

«Объемная мозаика», «Поле чудес» и др.)

**5. Игры на телевизионной приставке СЕГА - 98 часа.**

**Теория.** Правила игры на приставке. Правила техники безопасности при работе. **Практика.** Овладение искусством игр: «Двойной дракон», «Мортал-комбат», «Страус и койот», «Обнаженный кулак» и др.

**6. Игры на тренировку памяти - 10 часов.**

**Теория.** Свойства памяти. Возможности человека запоминать информацию. Феноменальная память. Сообразительность и внимание.

**Практика.** Разучивание игр: «Кто последний», «Невидимки», «Ним», «Калейдоскоп», «Память движений» и др.

**7. Общественная жизнь объединения - 8 часов**

**Теория.** Основные сведения о народных, календарных праздниках. Коми народные

праздники.

**Практика.** Участие в мероприятиях, посвященных народным и календарным праздникам:

«Новогодняя елка», «День защитника Отечества», «Масленица», «Международный

женский день», «День защиты детей» и др.

**8. Подвижные игры -16 часов.**

**Теория.** Виды игр. Сходство и различие игр. Правила игр и условия их выполнения. Подведение итогов игры.

**Практика.** Разучивание игр народов России и Коми: «Лапта», «Краски», «Третий лишний», «Кот и мыши», «Не урони», «Кто скорее», «Раз! Два! Три! Лови!», «Удержи мяч», «Горячий мяч», «Танцевальный марафон», «В медведя», «Воробышек», «Ема» и др.

**Методическое обеспечение.**

Основным условием усвоения программы является знание и свободное владение обширным игровым материалом. Важнейшее требование к занятиям: дифференцированный подход к учащихся в зависимости от их знаний, умений, навыков самостоятельного обучения.

Данная программа включает в себя различные приемы и методы привлечения и активизации учащихся в игровой деятельности: игровые приемы деления на команды и жеребьевка; игровые виды награждения (дипломы, медали, призы..); игровые приемы подведения итогов; игровые реквизиты.

Программа составлена таким образом, что используемые игры доступные учащимся любого возраста. В процессе подготовки к игровой деятельности и в момент самой игры, учащиеся активно используют имеющиеся у них навыки, знания, умения. В ходе игры привлекаю внимание участников к ее содержанию, слежу за точностью движений, выполнением игры, поддерживаю эмоционально - положительное настроение и взаимоотношение играющих, приучаю оказывать товарищескую поддержку, добиваться достижения общей цели.

В процессе объяснения новой игры использую различные приемы, в зависимости от ее вида, содержания и степени сложности. Игра объясняется кратко, лаконично, выразительно. Дается представление о правилах, содержании, последовательности игровых действий, расположении игроков, необходимого материала и атрибутов. Основная часть времени отводится игровым действиям. В конце игры дается оценка положительных действий участников.

Для реализации программы необходимо: различные настольные игры, два телевизора, две телевизионные приставки «Сега», видеомагнитофон для просмотра популярных игровых программ, оборудованный столами кабинет, карточки с печатной основой, достаточное количество инвентаря, методической литературы,.

**Литература.**

1. Афанасьев С.П., Коморин С.В. Триста творческих конкурсов. Кострома, РЦ-НИТ
«Эврика-М», 1999г.
2. Бесова М.А. В школе и на отдыхе. Познавательные игры для детей от 6 до 10 лет.
Популярное пособие для родителей и педагогов. Ярославль, «Академия развития.
1997г.
3. Гершензон МА. Головоломки профессора головоломки. М. Детская литература.
2004г.
4. Детская энциклопедия развлечений. «Настольные игры». М. Рипол Классик. 2001г.
5. Дитрих А.,Юрмин Г.. Почемучка. М. Астрель. АСТ. 2002г.
6. Журналы «Игра и дети». 1999-2004 г.г.
7. Зак А.З. Развитие интеллектуальных способностей детей. М. Эскимо. 2001г.
8. Калугин М.А., Новоторцева Н.В. Развивающие игры для младших школьников.
Кроссворды, викторины, головоломки. Ярославль. «Академия развития». 1996г.
9. Латий ЕА.\365 развивающих игр и затей. М. Эскимо. 2003г.
10. Полякова АВ. Превращения слов. М. Просвещение. 2001г.
11. Розанова Е. Книга игр. М. РОСМЭН. 2000г.

12. Тихомиров Л.Ф. . Упражнения на каждый день: логика для младших школьников.
**Литература для детей.**

1. Газета «Незнайка». 2005-2009 г.г. и т.д.
2. Дружинина М.В. Поиграем в слова. Головоломки, шарады, загадки. М.Новая
школа. 1997г.
3. Ковалева Е.А. Веселая семейка. Лучшие игры и развлечения для детей и родителей.
М.ООО «ИДРИПОЛ классик», ООО Издательство «Дом. XXI век». 2006г.