

Сборник игр к коврографу «Ларчик» В.В. Воскобовича, направленных на развитие интеллектуальных и творческих способностей у детей старшего дошкольного возраста./ сост. А.С. Илиных, воспитатель МКДОУ Порошинский детский сад №12

Сборник включает в себя задания, которые были разработаны в практической деятельности и направлены на развитие интеллектуальных и творческих способностей ребенка. Данный сборник игр к коврографу «Ларчик» В. В. Воскобовича для педагогов дошкольных образовательных организаций, а так же студентов по специальностям «Дошкольное образование».

МКДОУ Порошинский детский сад №12, 2026

Оглавление

Пояснительная записка.....	5
РАЗДЕЛ 1: Количество и счет	7
Игра «Собери подарок».....	7
Игра «Жители ларчика».....	7
Игра «Космическое путешествие»	8
Игра «Парад – алле».....	8
Игра «Номер Ежика Единички и МагНолика»	8
Игра «Какой по порядку?»	9
Игра «Чехарда».....	9
Игра «Загадки Магнолика»	9
Игра «Угадай, кто?».....	9
Игра «Найди или отгадай цифру»	9
РАЗДЕЛ 2: Сравнение.....	10
Игра «Украсим коврик».....	10
Игра «Помоги грустным гномикам перебраться на левый берег»	10
Игра «Чей домик?».....	11
Игра «Какой длины Фифа?».....	11
Игра «Насекомые»	12
Игра «Чей домик?».....	12
Игра «Кто спрятался?»	12
Игра «Слоник Ляп-Ляп идёт в гости»	13
Игра «Кто спрятался?»	13
Игра «Разноцветные лучи»	13
РАЗДЕЛ 3: Геометрические фигуры.....	14
Игра «Соберём бусы»	14
Игра «Новогодние подарки».....	15
Игра «Как Гусеница Фифа и Лопушок дарили подарки»	15
РАЗДЕЛ 4: Ориентировка в пространстве	16
Игра «Поймай бабочку»	16
Игра «Построй дорожку»	16
Игра «Автобус»	17
Игра «Где, кто живет?».....	17
Игра «Карта сокровищ».....	18
Игра «Где Лопушок?».....	19
Игра «Осветим Фиолетовый лес фонариками».....	19

Игра «Гномик говорит»	21
РАЗДЕЛ 5: Логические задачи	22
Игра «Магазин»	22
Игра «Судоку»	23
Игра «Дорисуй картинку»	24
Игра «Продолжи ряд»	24
РАЗДЕЛ 6: Развитие речи	25
Игра «Чтение слогов»	25
Игра «Украшаем ёлочку»	25
Игра «Звуковые бусы»	26
Игра «С добрым словом веселее»	26
Игра «День рождения у Слоника»	27

Пояснительная записка

Развитие интеллектуальных и творческих способностей ребенка напрямую зависит от создания условий, которые стимулируют его практическую игровую и познавательную деятельность. Одно из таких условий – это использование в работе с детьми занимательного наглядного материала.

Данным требованиям отвечает технология развивающих игр В.Воскобовича. Яркий дидактический материал коврографа «Ларчик» особенно привлекает внимание детей.

Поле коврографа разделено сеткой, которая помогает знакомить детей с

1. пространственными и количественными отношениями
2. облегчает построение геометрических контуров
3. облегчает в дальнейшем ориентировку детей в тетрадах в клетку, позволяет увидеть границу клеток их расположение
4. дети знакомятся с такими понятиями, как вертикаль, горизонталь, диагональ
5. учатся ориентироваться на плоскости.

Коврограф «Ларчик» В.В. Воскобовича, совмещает в себе преимущества школьной доски и фланелеграфа. В его состав входят все необходимые материалы, инструменты и приспособления, с помощью которых вы сможете создать многофункциональную развивающую и обучающую среду для своих детей.

Сам коврограф представляет собой игровое поле из ковролина размером метр на метр. Именно на нем вы сможете фиксировать развивающие материалы, входящие в состав комплекта: дидактические карточки с цифрами, буквами, фигурами, различными изображениями, эталонами, стрелками. Чтобы ребёнку было легче воспринимать информацию, игровое поле разлиновано на сто клеток. Сетка также облегчит детям построение различных геометрических фигур, познакомит с пространственными и количественными отношениями. На коврографе имеются отверстия с люверсами, с помощью которых его можно будет прикрепить к стене или к любой другой вертикальной поверхности.

Помимо коврографа в состав комплекта «Ларчик» входят: приспособления для фиксации дидактического и игрового материала (зажимы, кармашки, кружки и верёвочки), игровые и обучающие приложения, методическое пособие.

Дополнительные приспособления для размещения на коврографе дидактического материала позволяют расширить его обучающие и игровые возможности. С помощью разноцветных липучек с фиксаторами вы сможете прикрепить любые изображения, картинки и даже фотографии.

Входящая в состав трёхрядная касса и дополнительные кармашки из ковролина и прозрачной плёнки пригодятся для размещения карточек на игровом поле.

С помощью разноцветных верёвочек из контактной ленты ребёнок сможет «рисовать» и «чертить» геометрические фигуры, составлять буквы и цифры.

Комплект разноцветных квадратов познакомит ребёнка с понятием цвета. В его состав входят 10 карточек из ковровина с липучкой: 7 цветов радуги и 3 ахроматических цвета (серый, белый и чёрный).

Чтобы облегчить ребёнку пространственное ориентирование и начертание различных окружностей, в набор входят круговерт и стрелочка.

В комплект также входят обучающие приложения и авторские методики Воскобовича: «Цветные карточки», «Буквы, цифры, знаки», «Забавные буквы», «Забавные цифры» - с помощью этих дидактических карточек вы сможете в игровой форме познакомить своих детей с буквами, цифрами, счётом, понятиями цвета и формы.

Кроме игровых и обучающих приложений, входящих в состав, с ковврографом могут использоваться и другие авторские пособия Воскобовича, например: «Конструктор букв», «Волшебная восьмёрка», «Кораблик Брызг-Брызг», «Чудо - крестики», «Лепестки», «Чудосоты» и другие.

Красочный раздаточный и наглядный материал эстетичен и привлекает внимание детей. Пособие «Ковврограф Ларчик» соответствует требованиям ФГОС.

Цель: развитие интеллектуальных и творческих способностей дошкольников в процессе игровой деятельности.

Задачи:

- развитие у ребенка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое; развитие воображения, мышления (умения гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный предмет под новым углом зрения);
- гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально-образного и логического начала;
- формирование представлений об окружающем мире, математических и речевых умений.

В сборнике представлены фотографии из практической работы с детьми старшей группы Порошинского детского сада №12.

РАЗДЕЛ 1: КОЛИЧЕСТВО И СЧЕТ

Игра «Собери подарок»

Задача: закреплять счет в пределах 10.

Игровая ситуация. Цифры собрались на день рождения к пчелке Жужа, и каждый хочет подарить коробку с конфетами. Помогите цифрам определить сколько конфет положить им в коробку?

Задание. Сколько конфет у цифры 3? Сколько конфет у цифры 6?

Далее можно спросить у детей. На сколько конфет у цифры 5 больше, чем у цифры 3?



Игра «Жители ларчика»

Цель: учить порядковому счету, правильно отвечать на вопросы: сколько? Какой по счету? На каком по счету месте?

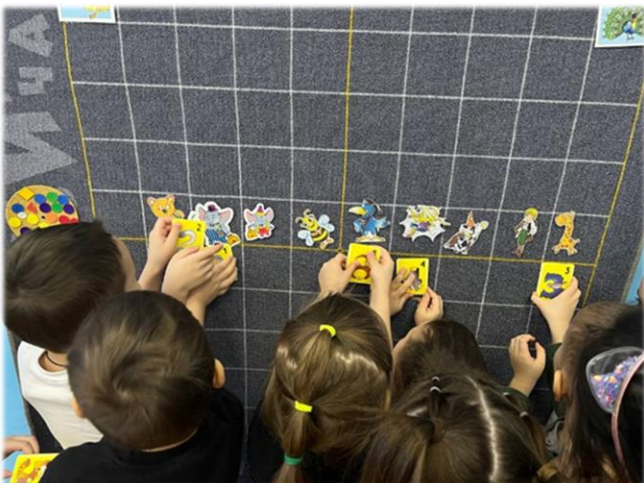
Игровая ситуация. Жители Ларчика начали спорить кто за кем должен стоять. Поможем им?

Нужно расставить цифры по порядку и назвать, кто стоит на каком месте.

Какая по счету стоит пчелка Жужа?

Какой по счету слон Лип-Лип?

И т.д.



Игра «Космическое путешествие»

Задача: закрепить умение детей решать примеры на сложение

Игровая ситуация. Каждой ракете нужно добраться до своей планеты.

Задание. Решить пример на сложение и узнать на какую планету полетит ракета.



Игра «Парад – алле»

Цель: знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа; развитие внимания, памяти, логического мышления, воображения, речи, развитие мелкой моторики рук.

Ход игры. Помоги Магнолику построить всех артистов в ряд. Первым встал Ёжик Единичка. Кто следующий? А теперь первой оказалась Лиса Девятка. Кто следующий?

Игра «Номер Ежика Единички и МагНолика»

Задачи: формировать представление о числе 10, его составе; закреплять состав числа 10.

Игровая ситуация. С гастролями на Кровровую Полянку приехал Цифроцирк. На арене выступает Ёжик Единичка (размещается карточка на поле), но вот выходит МагНолик (размещается карточка справа от Ёжика Единички)... и встанет справа от Ежика. Алле-гоп! Какое новое число заметили? Из каких чисел можно получить 10?

Задание. На игровом поле составить число 10 разными способами и рассказать, как это у вас получилось.

Варианты:

- 1) на игровом поле «Коврографа Ларчик» с помощью цифр набора «Буквы, цифры, знаки на прозрачной основе»;
- 2) на игровом поле с помощью набора «Разноцветные кружки»;
- 3) на игровом поле при помощи мерных верёвочек с помощью набора «Разноцветные верёвочки».

Игра «Какой по порядку?»

Цель: закрепление порядкового счета в пределах 10.

Ход игры. На Полянку вышли гномы. Давайте вспомним их имена.

Гном Кохле стоит первым, Охле – вторым и т.д. Кто стоит между Желе и Геле? Сколько гномов помещается между Охле и Фи? Какой гном стоит шестым (вторым, третьим, четвёртым)?

Игра «Чехарда»

Цель: знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа.

Ход игры. На арене Цифроцирка выступает Ёжик Наездник. Он устроил настоящую чехарду, перепрыгивая через зверят - цифрят. Сначала он перепрыгнул через Зайку Двойку, затем через Крыску Четвёрку. Кто следующий?

Ребёнок выстраивает сначала ряд чётных чисел, затем нечётных. Теперь в обратном порядке, начиная с Лисы.

Игра «Загадки Магнолика»

Цель: знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа; развитие внимания, памяти, логического мышления, воображения, речи

Ход игры. На арене маг Магнолик. Отгадай, кого он спрятал под своей волшебной шляпой, если любимое число этого артиста меньше девятки; больше четвёрки и т.д.

Игра «Угадай, кто?»

Цель: знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа; развитие внимания, памяти, логического мышления, воображения, речи

Ход игры. Магнолик хлопает в ладоши, и на арене Цифроцирка появляются артисты. Педагог хлопает в ладоши, а ребёнок по количеству хлопков определяет цифру и находит артиста. Сосчитай хлопки, покажи цифру и назови героя.

Игра «Найди или отгадай цифру»

Цель: знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа; развитие внимания, памяти, логического мышления, воображения, речи

Ход игры. На арене Цифроцирка находятся все зверята-цифрята. Считая по порядку от 0 до 9, покажи их. Отгадай, какую цифру загадал Магнолик, если она больше 6, но меньше 8; меньше 5, но больше 2 и т.д.

РАЗДЕЛ 2: СРАВНЕНИЕ

Игра «Украсим коврик»

Задачи:

- развить у детей умения сравнивать два предмета по величине;
- активизировать в речи детей слова: «большой», «маленький».

Игровая ситуация

В гости пришёл Слоник Ляп-Ляп. Он хочет подарить своим друзьям красивые коврики, но он не успел их украсить. Давайте поможем украсить коврики. (Уточнить цвет, размер кружков для украшения ковриков, их расположение на коврике, какие по углам, какие в центре).

Задание. Выполнить задания по образцу на «Мини Ларчиках» индивидуально. Ляп-Ляпу очень понравились коврики, он подарит их своим друзьям.



Игра «Помоги грустным гномикам перебраться на левый берег»

Задачи:

- развивать у детей эмоциональную отзывчивость;
- Формировать пространственные представления;
- обучать приёмам конструирования;
- развивать мелкую моторику;
- развивать речь.

Игровая ситуация. На Ковровой Поляне протекает Радужная река.

И решили весёлые гномики пригласить грустных гномиков к себе на левый берег. Как вы думаете, почему на правом берегу гномики грустные? Давайте подумаем, как помочь перебраться гномам с одного на другой берег?

Задание. Помочь построить мост через Радужную реку с правого на левый берег с помощью самоцветов (кружочки).

Вариация задания: каждый самоцвет (кружок) — это доброе слово. Построить мост из «добрых» слов.



Игра «Чей домик?»

Цель: развитие аналитического восприятия: умения разбираться в сочетаниях цветов, расчленять форму предметов, выделять отдельные измерения; обучение способам обследования предметов, умению различать их форму, цвет и величину, выполнять сложные глазомерные действия;

Ход игры. На коврографе располагаются геометрические фигуры (различные треугольники, четырёхугольники) и два домика (четырёхугольник и треугольник).

В городе геометрических фигур в четырёхугольном домике поселились братья - четырёхугольники, а в треугольном - треугольники. Расселите фигуры.

- Однажды к ним в гости приехали круг и овал (на коврографе появляются фигуры круг и овал).

- В каком домике они остановятся?

- Какие домики нужны для них?

Дети из «Разноцветных верёвочек» строят дома для круга и овала.



Игра «Какой длины Фифа?»

Цель: формирование представлений о сенсорных эталонах цвета, формы, величины; обучение способам измерения предметов, с помощью условной мерки, выполнять сложные глазомерные действия

Ход игры. На коврографе делается аппликация гусеницы из верёвочек.

Однажды Фифа задумалась: «Какой я длины?» На Полянке закипела работа. Чем только не измеряли Фифу: и кружочками, и квадратиками, и зверятами – цифрятами.

Дети знакомятся с условной меркой - измеряют Фифу кружочками, квадратиками, зверятами - цифрятами.

Каких мерок в Фифе больше всего, меньше всего?



Игра «Насекомые»

Цель: развитие у детей воображения; стимулирование творческого потенциала.

Ход: выложить из верёвочек и кружков насекомых.



Игра «Чей домик?»

Цель. формирование представлений о сенсорных эталонах цвета, формы, величины; обучение способам обследования предметов, умению различать их форму, цвет и величину,

Ход игры. На коврографе располагаются геометрические фигуры (треугольники, четырёхугольники) и два домика (четырёхугольник и треугольник).

В городе геометрических фигур в четырёхугольном домике поселились братья - четырёхугольники, а в треугольном - треугольники. Расселите фигуры. Однажды к ним в гости приехали круг и овал, трапеция. В каком домике они остановятся? Дети из «Разноцветных верёвочек» строят дома для круга и овала.

Игра «Кто спрятался?»

Цель: формирование представлений о сенсорных эталонах цвета, формы, величины; обучение способам обследования предметов, умению различать их форму, цвет и величину, развитие аналитического восприятия: умения разбираться в сочетаниях цветов, расчленять форму предметов, выделять отдельные измерения.

Ход игры. На полянке появились гномы Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи в разноцветных шапочках. Они стали играть в прятки с Лопушком. На коврографе располагаются цветные карточки по считалке «Кохле-Охле-Желе – Зеле – Селе - Геле - Фи». Это шапочки гномов. Дети закрывают глаза, педагог убирает одну из карточек. Кто из гномов спрятался?

Вариант усложнения: карточки меняются местами.

Игра «Слоник Ляп-Ляп идёт в гости»

Задачи: - развивать умение двигаться в заданном направлении;

- тренировать умение сравнивать длины с помощью мерки;

- закрепить понятия «отрезок», «ломаная», «кривая».

Игровая ситуация. Гномы пригласили Слоника Ляп-Ляпа в гости и рассказали ему, как пройти к дому. Один гном посоветовал идти прямо, два других указали свои дорожки. А Слоник Ляп-Ляп проложил свою тропинку.

Задание. Проложить дорожки в соответствии с рассказом гнома. Цвет верёвочки-дорожки соответствует цвету гнома, который говорит, как идти. Начальная точка — середина левой стороны, конечная точка — середина правой стороны.

Первый гном: «Дорожка идёт прямо». Второй гном: «Дорожка до колодца идёт прямо, затем вверх 1 клетка, направо 3 клетки и вниз 1 клетка, и ещё 2 направо». Третий гном: «Дорожка такая — 2 клетки направо, 1 вниз, 5 клеток направо, 1 вверх, 3 направо».

Вопросы: Какой гном проложил самую короткую дорожку? (При ответе показать гнома). Какой самую длинную? (Вторая и третья дорожки имеют одинаковую длину, доказать можно, используя клетки-мерки). На сколько первая дорожка короче остальных? (На 2 клетки). Как математик назовёт короткую дорожку? (Отрезок). А две другие? (Ломаные). Проложить серую кривую дорожку от начальной до конечной точки.

Игра «Кто спрятался?»

Цель: обучение способам обследования предметов, умению различать их форму, цвет и величину, выполнять сложные глазомерные действия;

Ход игры. На полянке появились гномы Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи в разноцветных шапочках. Они стали играть в прятки с Лопушком.

На коврографе располагаются цветные карточки по считалке «Кохле-Охле-Желе – Зеле – Селе - Геле - Фи». Это шапочки гномов. Дети закрывают глаза, педагог убирает одну из карточек. Кто из гномов спрятался?

Вариант усложнения: карточки меняются местами.

Игра «Разноцветные лучи»

Цель: обучение способам измерения предметов, с помощью условной мерки, выполнять сложные глазомерные действия

Ход игры. На коврографе из верёвочек выкладываются лучи, которые выходят из одной точки и расположены наискосок. Над Полянкой засияли лучи утреннего солнышка. Лопушок посмотрел на них и задумался: «Какой луч самый длинный?». Детям предлагается назвать самый длинный и самый короткий луч. Доказать это, используя условную мерку (например, разноцветные кружки).

РАЗДЕЛ 3: ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ФИГУРЫ

Игра «Соберём бусы»

Задачи:

- формировать умения группировать геометрические фигуры по двум свойствам: цвету (зелёный, красный) и размеру (большой, маленький);
- формировать умения видеть простейшие закономерности в чередовании фигур.

Игровая ситуация. Гусеница Фифа начала собирать бусы для своей подружки Девочки Дольки. (На «Коврографе» расположена верёвочка, на ней слева направо в определённом порядке разложены фигуры: красный кружок, зелёный кружок, красный кружок и т.д. Возможно чередование и по величине).

- Какого цвета бусинки она использовала?

- Догадайся, какая бусинка следующая. Давай поможем Фифе собрать бусы.

Задание. Выбрать кружки красного и зелёного цветов, и разложить их в соответствии с заданной закономерностью.

В качестве усложнения, можно предложить собрать бусы с чередующимися элементами по собственному замыслу.



Игра «Новогодние подарки»

Задачи:

- развивать умения группировать предметы по двум признакам (цвету и размеру);
- закреплять умения ориентироваться на плоскости.

Игровая ситуация. Слон Лип-Лип приготовил новогодние подарки для Лани, Пони, Льва, Павлина, запаковал их в коробки, и, пока их не было дома, доставил подарки в центр Полянки.

Задание. Помочь Лип-Липу разнести подарки до возвращения животных, если известно, что для Лани они были в красных больших коробках, для Пони — в средних синих, для Павлина — в маленьких оранжевых, для Льва — в больших жёлтых. Выбрать круги необходимого цвета и размера и поместить в левое нижнее, правое нижнее, правое верхнее, левое верхнее поле. Затем «вернуть животных домой», то есть поместить их изображение в нужный угол.



Игра «Как Гусеница Фифа и Лопушок дарили подарки»

Задачи:

- развивать умения ориентироваться на клетчатом поле;
- закреплять знания о геометрических фигурах (квадрат, прямоугольник);
- развивать воображение, творческое мышление.

Игровая ситуация. Гусеница Фифа и Лопушок решили устроить день подарка. Они хотели организовать весёлый праздник с подарками для своих друзей. Время шло, но ни Гусеница, ни Лопушок так ничего и не могли придумать. Что делать?

Задание. Разделиться на две группы: одна помогает Лопушку, вторая — Фифе. Каждая группа получает карточку с инструкцией к графическому диктанту. Необходимо построить изображение, назвать фигуру, подумать, что может быть такой формы и при помощи «Разноцветных верёвочек» достроить изображение или разноцветными кружками украсить его. «Подарить» подарок либо Лопушку, либо Фифе, называя, что это и для чего оно персонажу (либо высказывая свои пожелания).

РАЗДЕЛ 4: ОРИЕНТИРОВКА В ПРОСТРАНСТВЕ

Игра «Поймай бабочку»

Цель: формирование представлений о сенсорных эталонах цвета, формы, величины;

Ход игры. Мишик со своими друзьями разложил на Полянке цветные квадраты, и на полянке появилась бабочка. Она порхала, перелетая с одного квадрата на другой. Цветные квадраты раскладываются в три ряда по три в каждом ряду. Цель: найти квадрат, например, синего. Поиск происходит путём подачи команд: «Вверх», «Вниз», «Вправо», «Влево». Исходное положение указывается в начале игры (например, белая карточка). За командами дети следят только зрительно, без помощи пальца и указки, передвигаясь на соседнюю карточку. Как только дети находят нужную карточку, хлопают в ладоши.



Игра «Построй дорожку»

Цель: закрепить умение координироваться в пространстве

Игровая ситуация. Пчелка Жужа собралась в гости к Лопушку, но вдруг поняла, что забыла дорогу. Поможем пчелке?

Задание. Воспитатель диктует заданную последовательность, дети цветной линией выкладывают дорожку.



Игра «Автобус»

Задача: закреплять детей в ориентировке в пространстве

Игровая ситуация. Гномику Кохле нужно добраться до магазина и обратно. На каком автобусе он поедет и сколько пересадок он сделает?



Игра «Где, кто живет?»

Цель: закреплять умение детей соотносить цифру и цвет и находить пересечение.

Ход игры. Воспитатель говорит детям, где кто живет, используя координаты.

Бабочка живет на клеточке -4 фиолетовый

Жираф живет на 5 желтой.

Паучок живет на 5 голубой

И т.д.

Далее можно предложить детям назвать, кто живет на 1 этаже, 2 втором или на 6 этаже.



Игра «Карта сокровищ»

Задачи:

- формировать представление о координатах точки;
- развивать умение работать по инструкции, логическое мышление;
- стимулировать проявление доброжелательности, сопереживания, стремления оказать помощь.

Игровая ситуация

Неугомонные искатели приключений гномы Кохле, Зеле нашли на чердаке своего дома старую карту. Отправляемся на поиски сокровищ! Но вот незадача — часть карты стёрта. Где же зарыт клад? Восстановим карту, проложим маршрут и найдём тайное место с ценностями!

Задание

1. Восстановить карту: прикрепить разноцветные кружки по словесной инструкции на игровое поле (цвет кружков и верёвочек соответствует цвету гномов).

Инструкция для Кохле: «адрес» первой точки — Г2, Ж9; второй - Г4, Ж7; третьей — Г4, ЖБ.

Инструкция для Зеле: «адрес» первой точки — Г8, Ж5; второй - Г6, ЖЗ; третьей — Г5ЖЗ.

2. Построить маршрут: соединить разноцветными верёвочками соответствующего цвета точки, «выложить дорожку» на карте.

3. Найти место, где зарыт клад: определить клетку пересечения «дорожек» (если ребёнок затрудняется, то дорожки можно продлить разноцветными верёвочками), назвать её «адрес».



Игра «Где Лопушок?»

Цель: формирование представлений о сенсорных эталонах цвета, формы, величины; обучение способам обследования предметов, умению различать их форму, цвет и величину, обучение способам измерения предметов, с помощью условной мерки, выполнять сложные глазомерные действия, закрепление пространственных представлений (лево, право, верх, низ)

Ход игры. Лопушок отправляется в путешествие. На коврографе выделяется отправная точка Лопушка из разноцветных липучек. «Забавные цифры» располагаются в разных частях коврографа. Первая остановка будет находиться: две клеточки вправо, одну клеточку вверх и т.д. Последняя остановка рядом с ... Зайкой –двойкой.



Игра «Осветим Фиолетовый лес фонариками»

Задачи:

- развивать умения ориентироваться на плоскости с разметкой «клетка», определяя направление движения и называя его;
- развивать умения находить дорожку с закрытыми глазами по словесной инструкции,
- закреплять умения конструировать силуэт изображения по замыслу.

Игровая ситуация. На Ковровой Полянке появился каток. Не все жители успевали покататься здесь днём, потому что быстро наступал вечер. Почему нельзя кататься вечером? (Варианты ответов детей). Необходимо осветить каток фонариками, которые находятся в подземелье у Гусеницы Фифы. Там очень темно, дорожек много (в зависимости от количества детей, одна на двоих), поэтому спускаться необходимо по очереди парами, чтобы не потеряться.

Задание. Разделиться на пары, один выбирает цвет дорожки, определяет направление пути, называет, следит за правильностью выполнения, другой с закрытыми глазами нащупывает путь, следуя словесной инструкции. В конце дорожки веревочка и кружки должны быть одного и того же цвета, для каждого пути свои. Взять их, найти «МиниЛарчик» с кружком такого же цвета и сконструировать фонарик по замыслу.

Игра «Ковёр для Гнома Кохле»

Задачи:

- развивать умение воспринимать информацию, обозначающую пространственные отношения;
- учить ориентироваться на заданной плоскости,
- формировать умение определять местоположение цветных квадратов относительно друг друга.

Игровая ситуация: Гномик Кохле нас встречает в своём доме. В центральной комнате он любит смотреть большой телевизор, а также принимать здесь своих гостей. Но посмотрите, что-то произошло с ковром, он превратился в лоскуточки (на игровом поле в разном порядке расположены разноцветные квадраты). Что же могло произойти? Гном Кохле просит починить ковёр и даёт нам схему, по которой мы его быстро восстановим.

Задание. Восстановите ковёр Гнома Кохле по схеме. Задание мы будем выполнять с лоскутка любимого цвета Кохле. Какой это цвет? Где размещён квадрат этого цвета?

Усложнение: восстановить ковёр Гнома Кохле по словесной инструкции.

Инструкция:

Первый выкладываем красный квадрат.

Справа от красного - белый квадрат.

Слева от красного — оранжевый.

Над красным квадратом зелёный.

Справа от зелёного — голубой.

Слева от зелёного — жёлтый.

Под красным квадратом - фиолетовый.

Справа от фиолетового — синий.

Слева от фиолетового — серый.

Игра «Гномик говорит»

Задачи:

- формировать представление о понятии «ось»;
- развивать умение ориентироваться в пространстве;
- формировать умение слушать словесную инструкцию.

Игровая ситуация. Долгие зимние вечера братья-гномы коротали, задавая друг другу задачки. Нужно быть очень внимательным, чтобы выполнить их задания.

Задание. Расположить разноцветные круги или квадраты по осям. Сначала можно выставлять фигуры только по центральной вертикальной или горизонтальной осям. Задание выполняется только в том случае, если инструкция начинается со слов: «Гномик говорит».

Инструкция:

1. Гномик говорит: расположи все круги на жёлтой вертикальной оси, начиная с самого верха (или низа, от колодца) со-гласно считалочке «Кохле, Охле, Желе...» или по схеме.
2. Гномик говорит: возьми синий круг в правую руку.
3. Возьми голубой круг в левую руку.
4. Гномик говорит: размести два кружка в области Льва и т.д.

Вариант: инструкция может быть составлена так, чтобы в итоге получился рисунок.

Усложнение: к фразе добавляется имя гномика и условие, что только этим цветом можно совершать действия, фигуры располагаются по вертикали и горизонтали.

Например, Гномик Охле говорит: возьми оранжевый круг и сделай два простых движения в область ЛаНи– инструкцию выполняем.

Гномик Охле говорит: возьми голубой круг и сделай три простых движения в сторону ПаВлина — инструкцию не выполняем.

РАЗДЕЛ 6: ЛОГИЧЕСКИЕ ЗАДАЧИ

Игра «Магазин»

Задачи:

- закреплять правила поведения в общественном месте;
- активизировать словарь детей по изучаемой теме;
- развивать умение находить предметы по цвету и форме;
- развивать у детей логическое мышление, навыки ориентировки в пространстве;
- развивать мелкую и общую моторику.

Игровая ситуация. Мама Слоника Ляп-Ляпа заботится о его здоровье и считает, что ему необходимо есть больше фруктов. Сегодня у неё много домашних дел, поэтому она попросила Слоника сходить в магазин одного. Ляп-Ляп задумался, какие фрукты ему нужно купить. Мама загадала ему загадку с помощью волшебных кругов.

Задание. От имени Слоника Ляп-Ляп с закрытыми глазами вращать стрелочку. В первом круге выбрать, какой формы будут фрукты, а во втором — какого цвета. (Например, в области «Фигура» стрелочка показала «не треугольник», а в области «Цвет» — «не синий»). Значит, можно купить любые фрукты кроме треугольных и синих.

Пояснение для педагогов: в области «Фигура» и «Цвет» можно выкладывать любое количество карточек, начиная с 2 штук. Слоник купил в магазине: зелёное яблоко, оранжевый апельсин, жёлтый банан.

Примечание: «Магазин» может быть любой в зависимости от темы проекта или лексической темы («Овощи», «Фрукты», «Обувь», «Головные уборы» и т.д.).



Игра «Судоку»

Задачи:

- тренировать зрительную память;
- развивать логическое мышление, концентрацию внимания.

Игровая ситуация. Лев, Павлин, Пони и Лань решили посадить цветы на квадратной клумбе, которую они устроили вокруг колодца. Они разделили клумбу на 4 равные части — квадраты. Посадили по одному цветку и не знают, что делать дальше. Они хотят, чтобы в вертикальных и горизонтальных рядах не было кругов-цветов одного

Задание

1 этап. С помощью разноцветной верёвочки выложить в центре игрового поля квадрат 4×4 клетки, колодец — центр квадрата, жёлтые линии поля делят квадрат на 4 равных квадрата.

Исходное положение может быть задано на демонстрационном поле. Для тренировки зрительной памяти показать исходное расположение 4 точек-цветов в течение 2-3 секунд.

Также исходное положение можно задать описанием. Например: красный цветок в левом верхнем углу. Пройти от красного цветка 1 клетку вниз и 2 направо, поставить жёлтый цветок. От жёлтого цветка 2 клетки вниз посадить синий цветок. От синего 1 клетка вправо-вверх наискосок (сложное движение) посадить зелёный цветок.

2 этап. Решение «Судоку». Варианты «Судоку» можно придумать самостоятельно. Например, заполнив весь квадрат по рядам, соблюдая условия игры. Затем оставить в большом квадрате по одному кружку каждого цвета в каждой четверти.



Игра «Дорисуй картинку»

Задачи:

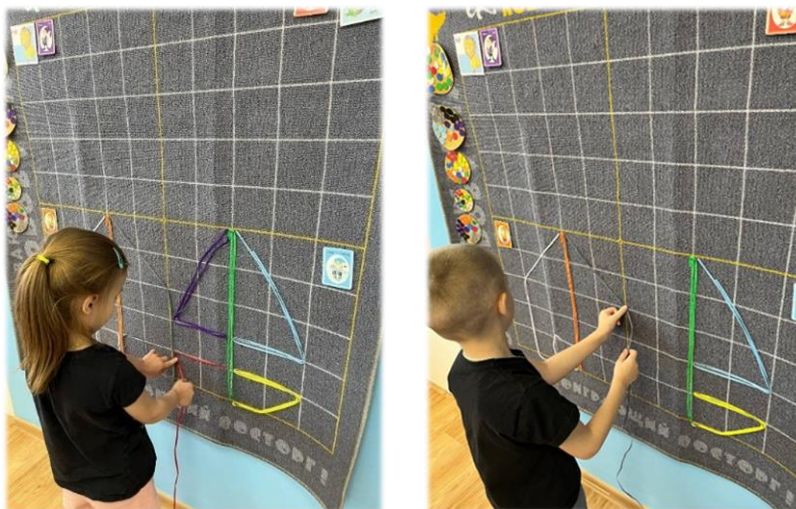
- формировать представление о симметрии, учить строить симметричные фигуры;
- развивать внимание у детей.

Игровая ситуация

Паучок Чок-Чок нарисовал картинки для своих друзей, но неожиданно пошёл дождик и смыл часть рисунков. Давайте при помощи цветных веревочек поможем Паучку дорисовать рисунки.

Задание

На игровом поле «МиниЛар-чика» цветными верёвочками «нарисована» половина предмета (кораблик, домик). Нужно «дорисовывать» вторую часть рисунка.



Игра «Продолжи ряд»

Задача: закреплять знания детей о геометрических фигурах, уметь определять закономерность заданной линии

Задание. Продолжить заданный ряд из геометрических фигур

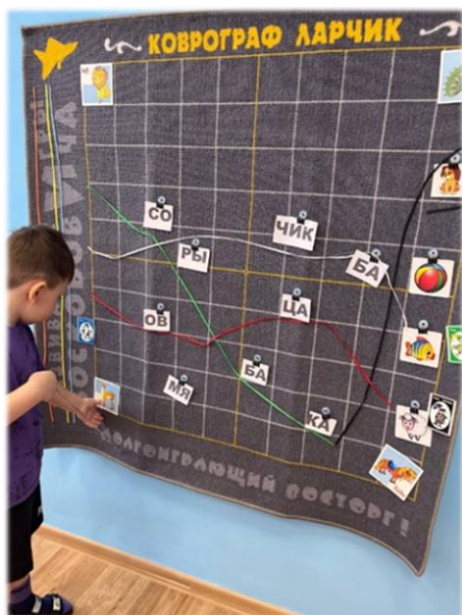


РАЗДЕЛ 7: РАЗВИТИЕ РЕЧИ

Игра «Чтение слогов»

Задача: учить детей читать по слогам

Задание. Соединить слоги в слова цветной лентой и прочитать.



Игра «Украшаем ёлочку»

Задачи: развивать звуковую культуру речи; расширять словарный запас.

Ход игры. На коврографе с помощью цветных веревочек нарисована елка. С наступлением Нового года Слон Лип-Лип и слоник Ляп-Ляп решили украсить елку, такими игрушками в названии которых слышим звук «А». Давайте поможем им нарядить елку.



Игра «Звуковые бусы»

Задачи:

- развивать фонематический слух;
- развивать мелкую моторику.

Игровая ситуация. Однажды Долька гуляла на Ковровой Полянке, не заметила, как зацепилась за веточку и порвала бусы. Все бусинки рассыпались. Долька очень расстроилась: ей так нравились её бусы. Ребята, давайте поможем Дольке собрать бусы.

Задание. Я буду называть слова, если слово начинается на гласный звук вы выкладываете кружок красного цвета, на твёрдый согласный — синего цвета, на мягкий согласный — зелёного цвета. (Педагог называет слова, дети выкладывают «бусы»).

Слова для справок: утка, ночь, лето, индюк, самокат, тюльпан, астры, цветы.



Игра «С добрым словом веселее»

Задачи:

- воспитывать культуру поведения и общения;
- закреплять разные формы приветствия, прощания, выражения признательности, обращения с просьбой;
- развивать речь.

Игровая ситуация. Слон Лип-Лип приглашает к себе в гости и предлагает сделать путешествие к его дому не просто увлекательным, но и очень приятным.

Задание. Каждая клетка на Ковровой Полянке — один шаг. В свой ход нужно выполнить задание:

- поприветствовать окружающих (словом или жестом);
- попрощаться с окружающими (словом или жестом);
- выразить признательность (словом или жестом);
- обратиться с просьбой (словом или жестом).

Играют 4 игрока. Другие дети могут быть болельщиками (как вариант игры — подсказчиками). Каждый игрок начинает ход с одной из четырёх крайних клеток (угол) игрового поля. За каждое высказывание (действие) в соответствии с заданием делается ход на одну клетку. Цель: дойти до центра игрового поля - колодца.

Игра «День рождения у Слоника»

Задачи:

- формировать стремление радовать окружающих хорошими поступками;
- обогащать словарь формулами словесной вежливости (приветствие, обращение, поздравление);
- развивать творчество и инициативу при выполнении задания, умение доводить начатое дело до конца.

Игровая ситуация. Сегодня у Слоника День рождения. День подходит к концу, но он так и не получил ни одного подарка. Он очень огорчён. Устроим Ляп-Ляпу праздник и подарим подарки?

Задание. Придумать, что можно подарить Слонику и выложить свой «подарок» на игровом поле «МиниЛарчика» при помощи цветных веревочек и кружков. (Конфета, шарик, цветок, машинка, торт, и т.д.).