Игры к коврографу «Ларчик»

«Расскажи сказку».

Цель: развивать творческое воображение, речь.

Детям предлагается выбрать квадрат любого цвета (н/р оранжевый) и назвать животное по окраске (лиса, белка).

Затем квадрат «оживляем», приделав к нему части тела: ушки, лапки, глазки, хвостик. Сказочный герой готов. Таким же способом «оживляем» серый квадрат (волк, белый (заяц ,черный (медведь).Из веревочки желтого цвета скручиваем круг по спирали и получается Колобок. Из длинной веревочки делаем дорожку. (можно прямую или волнистую). Герои готовы, можно рассказывать сказку.

Стараюсь привлечь каждого ребенка в «оживлении» героев и рассказывании сказки.

В сказке «Теремок» используется «Двухцветный квадрат» для изготовления домика, и те же цветные квадраты.

«Цветные рассказы»

Цель: развивать детское литературное творчество.

В ходе игры ,я придумывала первое предложение, а все остальное сочиняли дети на основе ассоциаций каждого следующего цветного квадрата с реалиями окружающего мира.

«Подбери лист с дерева»

Цель: упражнять подбирать прилагательное к существительному. Формировать умению грамотной речи.

На первой части ковка разбросаны листики их нужно проговаривая соединить с помощью шнурка с деревом с которого они упали (лист березовый упал с березы…)

«Раздели слова на слоги»

Цель: упражнять детей в деление слов на слоги.

На ковре картинки с животными надо под картинкой разложить кружочков столько сколько предлогов в слове. (белка, заяц, лиса,)

«Разложы слова на звуки»

Цель: упражнять детей делить слова не звуки .

На ковре картинки , с низу картинки ребенок должен составить слово в соответствии звукобуквенного разбора птицы(сорока, сова,кукушка)

«Определи место звука в слове»

Цель: упражнять детей находить звук в лове
На части ковра картинки со звуком (З…) нужно определить в каком месте находиться звук

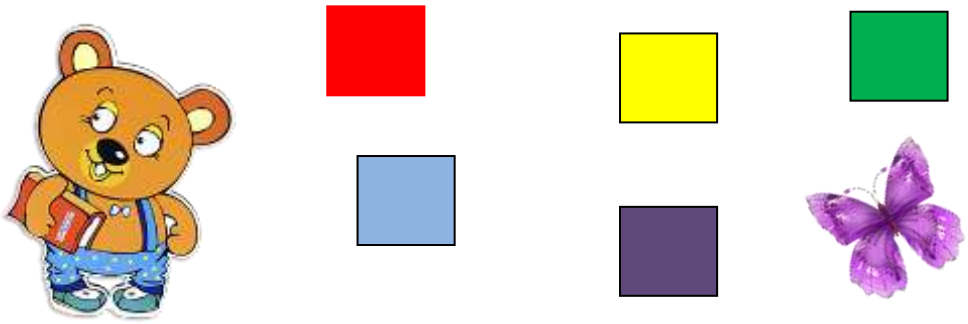
Игра «Кто спрятался?»

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

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 «Поймай бабочку»

Цель:
формирование представлений о сенсорных эталонах цвета, формы, величины;
обучение способам обследования предметов, умению различать их форму, цвет и величину, выполнять сложные глазомерные действия;



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 «Кто спрятался?»

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

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.

«Воздушные шары»

Пёс Пятёрка, Лиса Девятка, Зайка Двойка, Магнолик и Лопушок встретились на Полянке. Лопушок принёс с собой воздушные шары и стал делить их между друзьями. Лисе Девятке – девять шаров, Зайке Двойке – два. Кто остался без шаров?
Детям предлагается распределить кружочки между зверятами – цифрятами, обосновать своё решение.

Игра «Чей домик?»

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

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.

«Какой длины Фифа?»

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

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 «Разноцветные лучи»
Цель: обучение способам измерения предметов, с помощью условной мерки, выполнять сложные глазомерные действия

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)

Игра «Где Лопушок?»
Цель: закрепление пространственных представлений (лево, право, верх, низ)

Лопушок отправляется в путешествие и его первая остановка будет…
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 «Какой по порядку?»
Цель: закрепление порядкового счета

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)?

«Математические корзинки»

Игра «Кто набрал грибов больше всех?»

Цель:
формирование счёта, освоение состава числа в пределах пяти;
знакомить с понятиями: полное и неполное множество, пустое множество;
развитие мелкой моторики рук;
формирование психических процессов: внимания, памяти и мышления.
Ребёнок заполняет две любые корзинки, например, Крыски Четвёрки, Пёсика Пятёрки и считает грибки.
Сколько грибков в каждой корзинке? У кого грибков больше (меньше)? На сколько больше (меньше)?

Игра «Как Цифрята поделили грибы?»

Цель:
формирование счёта, освоение состава числа в пределах пяти;
знакомить с понятиями: полное и неполное множество, пустое множество
развитие мелкой моторики рук
Ребёнку предлагается заполнить 3, 4, 5 и т.д. корзинок так, чтобы в двух из них грибов было поровну, а в третьей меньше (больше).

Игра «Все грибы пополам»

Цель:
формирование счёта, освоение состава числа в пределах пяти
развитие мелкой моторики рук
Положите на стол корзинки Пёсика Пятёрки и Мышки Тройки (Кота Шестёрки и Обезьянки Восьмёрки) и заполните их грибами.
Как сделать так, чтобы в корзинках у друзей грибов стало поровну?

Игра «Магнолик и его загадочные корзинки»

Цель:
формирование счёта, освоение состава числа в пределах десяти;
знакомить с понятиями: полное и неполное множество, пустое множество;
развитие мелкой моторики рук;
Берётся корзинка для десяти грибков.
Это корзинка Магнолика. Её могут заполнить только двое цифрят. Подберите пары (6 и 4, 3 и 7) и заполните корзинку грибами.

Одно волшебное слово – и корзинка для десяти грибов превратилась в целую корзинку «-дцать». Ёжик Единичка положил на «-дцать» один грибок – получилось одиннадцать.
-Как получить 13, 14, 15 и другие числа второго десятка?

Игра «Чехарда»

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

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

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

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

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.

Игра «По следам гусеницы Фифы»

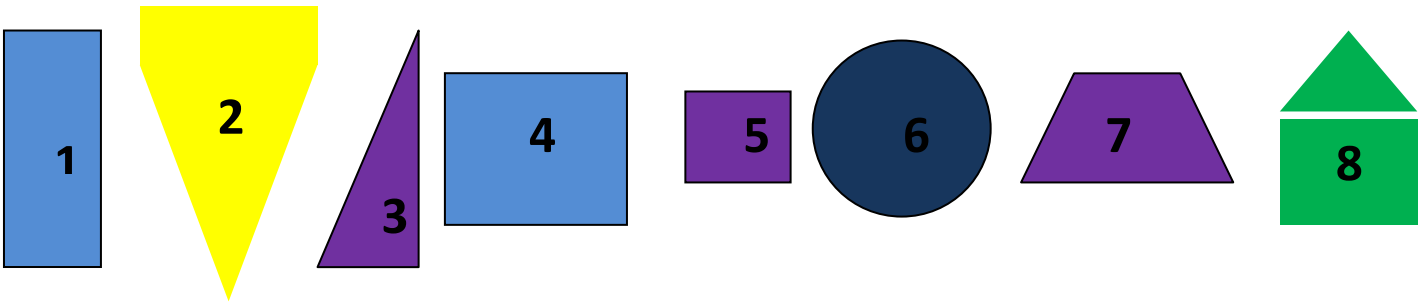
Цель:
знакомство с ломаной линией
усвоение понятий "ломаная", "звено ломаной линии"
развитие внимания, памяти, воображения, мелкой моторики

Гусеница Фифа проползала по Поляне Чудесных цветов и оставила за собой дорожки. Выложите с помощью палочек дорожку-след Гусеницы Фифы.
Как вы могли бы назвать такую геометрическую фигуру? Эта фигура называется ломаная линия. Из чего состоит ломаная? (из отрезков)
Отрезки – это звенья ломанной. Посчитайте, сколько звеньев в каждой ломаной.

«Чудо – крестики 2»
Игра «Запускаем ракету»

Цель:
повторение состава числа
закрепление пространственных представлений
развитие внимания, памяти, логического мышления, воображения, речи

Нам необходимо собрать ракету для Филонцев. Для этого нежно решить примеры. Вместо ответов решений нужно выложить на стол фигуры, которые соответствуют цифре решений.



5-4=

7-4=

5-3=

6-2=

5-2=

6-5=

Сколько фигур положили? (6)
Положите перед собой квадрат, над ним – желтую фигуру, слева и справ от квадрата разместите прямоугольники, под квадрат положите треугольники.
Ракета готова в полёт!

По аналогии можно составлять другие фигуры.