

**Электронный банк игр и игровых упражнений по  
формированию элементарных математических представлений с  
использованием развивающих пособий В. В. Воскобовича**

**Комплект «Коврограф Ларчик»**

***Систематизация представлений детей о количественном и порядковом  
счете, о цифрах***

***Игра «Какой по порядку?»***

Цель: закрепление порядкового счета.

Оборудование: «Коврограф Ларчик», «Радужные гномы»

*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, четвертым?)

***Игра «Волшебные веревочки»***

Цель: закрепление представлений об образе цифр, развитие мелкой моторики рук.

Оборудование: «Коврограф Ларчик», «Разноцветные веревочки».

*Ход игры*

*1-й вариант.* Педагог показывает число предметов одним из способов: на коврографе с помощью разноцветных кружков или квадратов, с помощью картинок или игрушек. Дети выкладывают с помощью веревочки цифру, соответствующую числу. Можно загадывать загадки про цифры.

*2-й вариант.* Дети поднимают веревочку за один конец и произносят хором волшебные слова: «Веревочка, веревочка, покружись, в цифру ... превратись!» Нужную цифру называет педагог или кто-нибудь из детей. Ребенок изображает нужную цифру.

***Игра «Угадай, кто»***

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

Оборудование: коврограф «Ларчик», «Забавные цифры», «МагНолик»

*Ход игры*

Магнолик хлопает в ладоши, и на арене Цифроцирка появляются артисты. Сосчитай хлопки, покажи цифру и назови героя.

Педагог хлопает в ладоши, а ребёнок по количеству хлопков определяет цифру и находит артиста.

### **Игра «Парад – алле»**

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

Оборудование: «Коврограф Ларчик», «Забавные цифры»

*Ход игры*

Помоги Магнолику построить всех артистов в ряд.

Первым встал Ёжик Единичка. Кто следующий?

А теперь первой оказалась Лиса Девятка. Кто следующий?

### **Игра «Чехарда»**

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

Оборудование: «Коврограф Ларчик», «Забавные цифры»

*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 «Волшебная шляпа Магнолика»**

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

Оборудование: коврограф «Ларчик», зверята цифрята, Магнолик.

*Ход игры*

*1-й вариант.* На арене маг Магнолик. Отгадай, кого он спрятал под своей волшебной шляпой, если любимое число этого артиста меньше пятёрки; больше тройки и т.д.

*2-й вариант.* 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.

### **«Найди или отгадай цифру»**

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

*Оборудование:* «коврограф Ларчик», «Забавные цифры»

*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.

### ***Игра «Лифт для Радужных гномов»***

Цель: закрепление прямого и обратного счета до 7, закрепление основных цветов радуги, закрепление понятия «вверх», «вниз».

*Оборудование:* коврограф «Ларчик», разноцветные веревочки, радужные гномики, разноцветные квадраты.

*Ход игры*

На коврографе изображается из веревочки семиэтажный домик, на каждом этаже разноцветные квадраты.

Детям предлагается помочь радужным гномикам- жителям этого дома, поднять или опустить их на лифте, на нужный этаж, считать этажи, узнать, сколько живет жильцов на этаже.

### ***Игра «Веселые гусеницы»***

Цель: упражнение в нахождении места цифр в числовом ряду, последующего и предыдущего числа.

*Оборудование:* коврограф «Ларчик», гусеница Фифа, разноцветные веревочки, прозрачные цифры на зажимах.

*Ход игры*

Из веревочек на коврографе рисуем изображение двух или трех гусениц. На теле гусениц расположены цифры, некоторые цифры отсутствуют. В гости к Фифе пришли ее подружки. Гусеницы очень любят веселиться. Они играли и потеряли цифры. Помогите гусеницам.

Дети выбирают и выкладывают пропущенные цифры.

### ***Игра «Угадай артиста»***

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

*Оборудование:* коврограф «Ларчик», Зверята-цифрята, Магнолик.

*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.

### ***Игра «Малина для гномиков»***

Цель: формирование у детей представление равенства на основе сопоставления двух групп предметов, активизация в речи слов: «столько – сколько, поровну», «одинаково».

Оборудование: коврограф «Ларчик», медвежонок Мишик, радужные гномы, разноцветные веревочки, цветные кружки. *Ход игры*

На коврографе из верёвочки выкладывается корзинка с ягодами (кружками) возле Мишика. Медвежонок очень любит малину, он собрал в лесу целую корзинку, чтобы угостить своих друзей.

Посмотрите, сколько пришло гномов! Давайте их расставим правой рукой слева направо.

А теперь угостим их малиной. Надо взять столько ягод малины, чтобы хватило всем гномам. Скажите, сколько гномов? (много). А теперь надо взять столько же ягод. Давайте угостим гномов ягодами. Каждому гномику надо дать по одной ягодке. Сколько вы принесли ягод? (много) Сколько у нас гномов? (много) Как еще можно сказать? Правильно, их одинаково, поровну; ягод столько, сколько гномов, а гномов столько, сколько ягод.

### **Формирование представлений о геометрических фигурах**

#### ***Игра «Чей домик?»***

Цель: развитие аналитического восприятия: умения разбираться в сочетаниях цветов, расчленять форму предметов, выделять отдельные измерения.

Оборудование: «Коврограф Ларчик», «Разноцветные веревочки», набор «Геометрические фигуры».

#### *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 останутся? Какие домики нужны для них?

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

### ***Игра «Сломанный автомобиль»***

*Цель:* формирование умения называть геометрические фигуры, замечать нарушения в изображенном предмете.

*Оборудование:* коврограф «Ларчик», персонажи слоник Ляп-Ляп и слон Лип-Лип, набор геометрических фигур.

#### *Ход игры*

На коврографе строится машина, состоящая из геометрических фигур, на которой не достает каких-либо частей. Слоник Ляп-Ляп решил отправиться в гости к слону Лип-Липу на автомобиле, но выяснил, что автомобиль поломался. Необходимо его починить.

Дети собирают автомобиль, называя геометрическую фигуру и часть автомобиля (колесо - круг, дверца - квадрат, прямоугольник – кабина и т.д.) Затем все дети, кроме одного - ведущего, отворачивается. Ведущий убирает какую-либо деталь автомобиля.

Кто раньше других скажет, чего не стало и какой она формы, становится ведущим. Если дети легко справляются с задачей, можно одновременно убрать две детали.

### **Обогащение сенсорного опыта детей (цвет, величина, размер)**

#### ***Игра «Кто спрятался?»***

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

*Оборудование:* «коврограф Ларчик», «Радужные гномы», «Лопушок»

#### *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-ОхлеЖеле – Зеле – Селе - Геле - Фи». Это шапочки гномов.

Дети закрывают глаза, педагог убирает одну из карточек. Кто из гномов спрятался?

*Вариант усложнения:* карточки меняются местами.

### **Развитие умения ориентироваться в пространстве**

#### ***Игра «Где Лопушок?»***

*Цель:* закрепление пространственных представлений (слева, справа, веру,, внизу).

*Оборудование:* «Коврограф Ларчик», «Забавные цифры», «Лопушок»

#### *Ход игры*

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 «Поймай бабочку»***

Цель: закрепление пространственных представлений (*влево, вправо, вверх, вниз*), выполнение сложных глазомерных действий.

Оборудование: «коврограф Ларчик», «Цветные квадраты», «Медвежонок Мишик».

#### *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.

Бабочка летает над полянкой. На квадрат, какого цвета она приземлилась?

Поиск определенного места нахождения происходит путём инструкций: *«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 «Цветы для друзей»***

Цель: формирование умения ориентироваться на плоскости; умения работать в паре, втроем; навыка контроля, самоконтроля.

Оборудование: коврограф «Ларчик», круговерт, слоник Ляп-Ляп, радужные гномы, разноцветные веревочки, цветные кружки.

#### *Ход игры*

На коврографе из верёвочек выкладываются клумбы с цветами возле гномиков. Слоник Ляп-Ляп просит ребят помочь посадить цветы на клумбе, как у гномов. Дети с помощью круговерта или произвольно (как у гномов) делают такую же клумбу и сажают цветы (кружки) по образцу.

### ***Игра «Расскажи про свой узор»***

Цель: упражнение детей овладеть пространственными представлениями: слева, справа, сверху, внизу.

Оборудование: коврограф «Ларчик», разноцветные веревочки, цветные кружки, Слон Лип-Лип.

### *Ход игры*

На коврографе из верёвочки выкладывается платочек с узором из разноцветных кружков. Слон Лип-Лип просит рассказать, как расположены элементы узора: в правом верхнем углу – круг красный большой, в левом верхнем углу – желтый большой. В левом нижнем углу - зеленый большой, в правом нижнем углу - синий большой, в середине – голубой маленький.

Слон Лип-Лип просит ребят придумать свой узор и рассказать о нем.

### ***Игра «Сшей одеяло из лоскутков»***

Цель: закрепление у детей умения ориентировки на плоскости, активизация в речи основных пространственных направлений.

Оборудование: коврограф «Ларчик», персонаж слоник Ляп-Ляп, набор разноцветных квадратов.

### *Ход игры*

Слоник Ляп-Ляп просит сшить для него теплое одеяло. Давайте попробуем сшить одеяло из 9 лоскутков. Для этого обведем контуром квадрат 3Х3.

Сшейте одеяло так, чтобы в центре располагался красный квадрат, слева от него оранжевый, под оранжевым - зеленый, над оранжевым – синий, в правом верхнем углу - белый, в правом нижнем углу - черный, между белым и черным - фиолетовый, голубой квадрат разместите не в верхнем ряду, а желтый квадрат положи на оставшееся место.

### ***Игра «Аквариум»***

Цель: закрепление пространственных представлений.

Оборудование: коврограф «Ларчик», персонаж китенок Тимошка, набор разноцветные кружки, разноцветные веревочки, набор предметных картинок рыбки.

### *Ход игры*

Китенок Тимошка очень хочет, чтоб у него был аквариум, просит помочь его сделать и поиграть с ним. Из голубой веревочки делаем аквариум. Объясняем детям, что это домик для рыбок. Тимошка предлагает детям следующие игровые упражнения:

- Помести в левый нижний угол 3 зеленых водоросли, а в правый нижний угол 2 синих водоросли.
- Помести в аквариум 4 желтых рыбки и одну красную рыбку.
- Покажи большую рыбку, маленькую.
- Тимошка принес корм для рыбок, он плавает вверху, давайте и рыбок поместим вверху.
- Тимошка принес камешки, и они упали на дно, и рыбки тоже нырнули на дно вниз.

Во время таких игровых манипуляций, дети учатся различать рыбок по величине, цвету, закреплять положения вверху, внизу, количество рыбок.

### **Формирование умения сравнивать предметы, выделять отличия и сходства**

#### ***Игра «Какой длины Фифа?»***

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

Оборудование: «Коврограф Ларчик», «Разноцветные веревочки», «Разноцветные кружки», «Гусеница Фифа», «Забавные цифры». *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 «Разноцветные лучи»***

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

Оборудование: «коврограф Ларчик», «Разноцветные веревочки», «Разноцветные кружки», «Лопушок»

#### *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*).

### **Конструктор «Геоконт»**

#### ***«Путешествие малыша Гео»***

Задачи: развивать внимание, мышление, память, воображение; закреплять названия цветов радуги, закреплять счет до 4, закреплять название геометрических фигур (квадрат, прямоугольник, треугольник), формировать умение конструировать контур фигур по образцу, развивать мелкую моторику рук и конструкторские способности.

*Оборудование:* «Фиолетовый лес», набор «Разноцветные гномы» (Гномы радужных цветов, Гном «Белыш», Гном «Черныш»), игра «Геоконт Великан», игра «Геоконт Малыш», персонажи: «Малыш Гео» и «Паук Юк».

#### *Ход игры*

Малыш Гео отправился гулять в Фиолетовый лес и заблудился, а выбраться не может. По дороге ему встретился паук Юк, который пообещал помочь Гео только в том случае, если Гео сможет разгадать загадки. Паук Юк любит плести паутину на игре «Геоконт». Малыш Гео не может справиться с заданием. Давайте ему поможет, и позовем наших Радужных Гномов.

Педагог предлагает рассмотреть новую игру «Геоконт» и обращает внимание на разноцветные гвоздики.

#### *Игровые задания:*

- сказать, кого напоминают разноцветные гвоздики.
- найти гвоздики Гномов Кохле, Охле и т.д.
- поставить каждого Гнома у своей дорожки.
- посчитать сколько гвоздиков у каждого Гнома (у Кохле – 4 у Охле – 4 и т.д.).



*Рис. 1. Игра «Геоконт».*

Дети обращают внимание на то, что на «Геоконте» есть гвоздики белого и черного цвета.

Педагог знакомит с двумя новыми Гномами: Белышом и Чернышом.

#### *Игровые задания:*

- найти гвоздики Гномов Белыша, Черныша.
- поставить каждого Гнома у своей дорожки.
- посчитать сколько гвоздиков у каждого Гнома (обратить внимание, что у Белыша 4 гвоздика, а у Черныша 1, и он находится в центре игры «Геоконт»).



Рис. 2. Знакомство с Гномом «Белый» и Гномом «Черный».

Загадки паука Юка:

Не овал я и не круг, Треугольнику  
не друг.

Прямоугольнику я брат,  
А зовут меня .... (квадрат).

*Игровые задания:*

- показать отгадку с помощью резинок на игре «Геокопт».
- назвать, какие Гномы помогли при выполнении задания (Кохле, Желе, Геле, Фи).
- назвать, какие Гномы не помогли.
- показать отгадку с помощью резинок на игре «Геокопт». - назвать, на что, похож квадрат.



Рис. 3. Квадрат на игре «Геокопт».

Растянули мы квадрат.

На кого он стал похожим Или  
с чем-то очень схожим?

Не кирпич, не треугольник –  
Стал квадрат .... (прямоугольник).

*Игровые задания:*

- показать отгадку с помощью резинок на игре «Геокопт».

- назвать, какие Гномы помогли при выполнении задания (Кохле, Охле, Селе, Фи).
- назвать, какие Гномы не помогли.
- назвать, на что, похож прямоугольник.



Рис. 3. Прямоугольник на игре «Геокоонт».

Три вершины

Три угла

Три сторонки –

Кто же я? *Треугольник.*

*Игровые задания:*

- показать отгадку с помощью резинок на игре «Геокоонт».
- назвать, какие Гномы помогли при выполнении задания (Бельш, Желе, Геле).
- назвать, какие Гномы не помогли.
- назвать, на что похож треугольник.



Рис. 3. Треугольник на игре «Геокоонт».

- предложить детям сделать разные, не повторяющиеся треугольники, и назвать, на что они похожи.

Варианты треугольников:



5 Треугольник-сосулька.

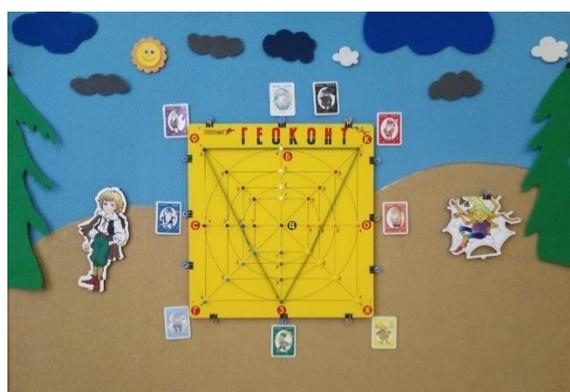


Рис.

Рис. 4 Треугольник-горка.



Рис. 6 Треугольник-стрелочка.

### **«Новый дом для паука Юка»**

**Задачи:** знакомить с игрой «Геоконт», развивать внимание, мышление, память; закреплять умение выделять признак - цвет, закреплять названия цветов радуги, формировать умение составлять изображения по частям,  
**Оборудование:** «Коврограф Ларчик», игра «Геоконт», комплект «Разноцветные веревочки».

#### *Ход игры*

Ребята, паук Юк опять расставил свои сети и оставил подсказки.

Посмотрите, эти сети на что-то похожи. Правильно, паук Юк изобразил геометрические фигуры (большой квадрат, треугольник и маленький квадрат). Давайте прочитаем, что написано в записке:

Шляпа металлическая,  
 Глаза стеклянные,  
 Сам кирпичный или деревянный,  
 Для семьи он самый главный. (Дом.)

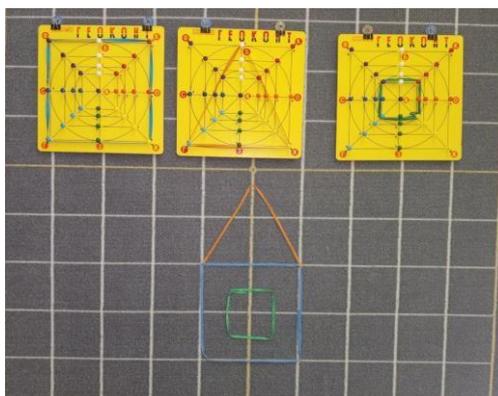


**Рис 1. Зашифрованное послание.**

Паук Юк не был злым и плохим, он просто хотел этим шифром нам показать, что хочет себе новый, красивый дом. Давайте построим пауку Юку новый дом с помощью разноцветных вервочек.

*Игровые задания:*

- сконструировать с помощью разноцветных вервочек домик для паука Юка, используя геометрические фигуры треугольник, большой и маленькие квадраты.



**Рис 2. Правильный ответ по заданному шифру.**

**Игра «Мы делили апельсин...»**

Цель: формирование умения анализировать, вычленять формы составляемого предмета на части, искать способы соединения одной части с другой, развитие у детей логическое мышление.

Оборудование: Геоконд, цветные резинки, Радужные гномы, Медвежонок Мишик

*Ход игры*

Гномиков Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи и Бельш, мишка Мишик угостил апельсином. Они не могут его поделить. Нужно помочь гномикам. (Дети делают круг (апельсин) на «Геоконте» и делят его на пять частей). Сколько долек получит каждый гном?

## Кораблик «Брызг-Брызг»

### **Игра способствует:**

развитию математических представлений о цвете, высоте, предметов, пространственных представлениях; условной мерке (флажок), количественном и порядковом счете, составе числа, развитию умения решать логико-математические задачи, совершенствованию интеллекта (внимания, памяти, мышления, речи); тренировке мелкой моторики рук.



### ***Игра «Кораблик Брызг-Брызг»***

Цель: определение высоты матч, порядковый счет

Оборудование: Кораблик Брызг-Брызг

*Ход  
игры*

Кораблик рассматривается без флажков.

У кораблика «Брызг-Брызг» семь матч, разных по высоте.

- Первая - самая низкая,
- вторая – низкая,
- третья – ниже средней,
- четвертая – средняя,
- пятая – выше средней, - шестая – высокая,
- седьмая – самая высокая.

Как еще можно назвать высоту третьей матчы? (Выше низкой.)

Пятой матчы? (Ниже высокой.)

Как можно назвать высоту остальных матч?

Матчы, какой высоты находятся между самой низкой и средней?

Какой у них порядковый номер?

Предложите детям назвать высоту матч, начиная, например, со средней.

### ***Игра «Флажки»***

Цель: формирование навыков сортировки по цвету, количественного счета

Оборудование: Кораблик Брызг-Брызг, персонаж Гусь-капитан

#### *Ход игры*

На палубе кораблика лежат разноцветные флажки. Гусь-капитан командует: «Разобрать флажки по цветам!» Флажков, какого цвета больше всего?

Какого меньше, всего?

Сколько флажков голубого цвета? Сколько - желтого цвета?

Предложите детям старшего возраста назвать общее количество флажков, сделать количество флажков фиолетового и красного цвета одинаковым.

### ***Игра «Сколько флажков на каждой мачте?»***

Цель: формирование навыков количественного счета, соотнесение цифры и количества, знакомство с условной меркой

Оборудование: Кораблик Брызг-Брызг, персонажи: Гусь-капитан, Лягушки-матросы

#### *Ход игры*

Гусь – капитан дает команду: «Измерить флажками высоту мачт!»

Лягушки – матросы начинают считать, давайте им поможем.

(Седьмая мачта – высотой в семь флажков, шестая – в шесть и т. д.)

Сколько флажков помещается на седьмой мачте?

Сколько – на самой низкой?

Сколько флажков помещается на мачте, которая находится между седьмой и пятой?

Какой у нее порядковый номер?

Сколько флажков прикрепляется к средней мачте?

### ***Игра «Надеть флажки на мачты!»***

Цель: формирование навыков сортировки по цвету, определения пространственных отношений (*вертикаль, горизонталь, диагональ*)

Оборудование: Кораблик Брызг-Брызг, персонажи: Гусь-капитан, Лягушки-матросы

#### *Ход игры «Радуга»*

Пора трогаться в путь. Гусь – капитан дает команду:

- Прикрепить красный флажок к первой мачте,
- оранжевые – ко второй,
- зеленые – к четвертой,
- голубые – к пятой,

- синие – к шестой,
- фиолетовые – к седьмой.

Лягушки – матросы быстро выполняют команду капитана. «Радуга получилась!» - поражается капитан.

*Варианты задач:*

Прикрепить флажки в обратном порядке (счет от 7 до 1)

**«Матросская тельняшка»**

«Радуга мне не нужна, - решает Гусь-капитан.

Я хочу, чтобы кораблик напоминал матросскую тельняшку».

Как расположены полоски на тельняшке?

Как надо прикрепить флажки на мачтах кораблика? Первый ряд снизу – фиолетовые, второй – синие и т. д.

Сколько флажков в первом ряду снизу? Какого они цвета? Сколько флажков в последнем ряду снизу? Какого они цвета?

*Варианты задач:*

Прикрепить флажки в обратном порядке, начиная с верхнего ряда; через один ряд; выборочно по рядам и мачтам.

Например, украшаем седьмую мачту: первый флажок снизу будет фиолетового цвета, второй – синего, третий - голубого, четвертый – зеленого, пятый - желтого, шестой - оранжевого, а седьмой-красного.

**«Лесенка»**

Наконец кораблик «Брызг-Брызг» отправляется в путешествие. На следующий день Гусь-капитан дает команду Лягушкам-матросам: «Повесить флажки лесенкой». Флажки прикрепляются к мачтам кораблика третьим способом- по диагонали. Первый диагональный ряд будет состоять из флажков фиолетового цвета, второй - синего и т. д.

*Варианты задач:*

Прикрепить флажки в обратном порядке, начиная с нижнего диагонального ряда; через один ряд; выборочно по рядам и мачтам. Например, украшаем седьмую мачту: первый флажок снизу будет красного цвета, второй – оранжевого, третий - желтого, четвертый - зеленого, пятый голубого, шестой - синего, а седьмой - фиолетового.

Можно предложить детям соревновательную игру: «Кто быстрее наденет флажки на мачты кораблика?»

**Игра «Загадка капитана» («загадываем мачту»)**

Цель: формирование умения решать логическую задачу.

Оборудование: Кораблик Брызг-Брызг, персонажи: Гусь-капитан,

## Лягушки-матросы

### *Ход игры*

Кораблик давно в пути. Лягушки-матросы в очередной раз снимают флажки, приводят их в порядок и готовятся вешать на мачты.

Гусь-капитан командует: «В первую очередь - флажки на мачту!». Лягушки-матросы в панике: капитан не назвал мачту! Что случилось? Капитан заболел? Устал? Перегрелся на солнце?

Все очень просто: Гусь-капитан решил проверить своих матросов и мачту загадал. Лягушки задают вопросы, а капитан отвечает:

-Эта мачта ниже высокой? – Да.

-На этой мачте пять флажков? – Нет.

-Эта мачта стоит между четвертой и первой? – Да.

-Эта мачта ниже третьей? – Да.

На какую мачту Лягушки-матросы прикрепили флажки? (На низкую по высоте или вторую по счету).

### *Варианты игры: «загадываем мачту»*

1. Взрослый загадывает мачту, дети задают вопросы.
2. Ребенок загадывает мачту, взрослый или остальные дети задают вопросы.
3. Рассмотреть кораблик с прикрепленными флажками. (Вариант-«*радуга*», «*матросская тельняшка*» или «*лесенка*»). В этом случае добавляется еще один признак – цвет флажков. Пример вопроса: На этой мачте есть синие флажки?

### *Игра «Загадки матросов» («Загадываем флажок»)*

Цель: формирование умения решать логическую задачу

Оборудование: Кораблик Брызг-Брызг, персонажи: Гусь-капитан,

Лягушки-матросы

### *Ход игры*

Флажки прикреплены на мачты кораблика по варианту «*Радуга*».

Гусь – капитан ушел отдыхать. Лягушки – матросы лежат на палубе в тени мачт и развлекаются. «Я загадал флажок – говорит один Лягушонок, а вы догадайтесь какой».

-Этот флажок на средней мачте? – Нет.

-Флажок находится на мачте между средней и высокой? – Да.

-Он третий сверху? – Нет.

-Он находится в самом низу? – Нет.

-Он второй снизу? – Да.

Игра «*Загадываем флажок*» является усложнением игры «*Загадываем мачту*». В процессе ответов на вопросы с кораблика можно снимать соответствующие флажки.

### **Игра «Считаем флажки»**

Цель: закрепление умения решать логическую задачу, состава числа

Оборудование: Кораблик Брызг-Брызг, персонажи: Гусь-капитан, Лягушки-матросы

#### *Ход игры*

**Кораблик «Брызг-Брызг»** в пути несколько дней. За это время флажки стали грязными и некрасивыми. Лягушки – матросы их снимают, стирают и сушат. Гусь – капитан дает лягушкам команду: «Отсчитать десять флажков любого цвета и повесить их на три мачты так, чтобы они были полностью закрыты флажками». Какие это будут мачты по высоте? Какой у них порядковый номер?

Предложите детям найти все варианты решения этой задачи ( $1+4+5$ ;  $2+3+5$ ;  $1+3+6$ ;  $7+2+1$ ). *Варианты задачи:*

1. Отсчитать девять флажков и повесить их так, чтобы на каждой мачте было три флажка. Сколько мачт будет с флажками? (*Три.*)

2. Флажки прикрепить к мачтам кораблика по варианту «*радуга*». Снять с пятой мачты флажки и заполнить ее флажками со второй и третьей мачт (или четвертой и первой). Какого цвета будут флажки и сколько их?

Из каких чисел состоит число пять?

Мачты какой высоты остались без флажков?

*Вариант усложнения:* с кораблика снять все флажки. Повесить на самую высокую мачту флажки с четвертой, второй и первой мачт.

Какого они цвета?

Сколько флажков зеленого, оранжевого и красного цвета?

Из каких чисел состоит число семь?

3. Прикрепить флажки к седьмой мачте (вариант «*Радуга*»).

Сколько на ней поместилось флажков?

Какого они цвета?

На какие две другие мачты нужно прикрепить эти флажки, чтобы в сумме получилось семь? (*Четвертая и третья, вторая и пятая, первая и шестая*).

Какого цвета на них флажки?

### **Игра «Ищем мачты»**

Цель: закрепление умения решать логическую задачу, состава числа

Оборудование: Кораблик Брызг-Брызг, персонажи: Гусь-капитан, Лягушки-матросы

#### *Ход игры*

Гусь – капитан дает команду: «*Повесить флажки на мачту, которая выше средней, но ниже высокой*». Сколько флажков на ней помещается? Какого они цвета?

*Варианты задач:*

1. Повесить флажки на мачты, которые находятся между второй и пятой. (Вариант расположения флажков – «*лесенка*»). Какой у них порядковый номер? Как назвать высоту этих мачт? Какого цвета флажки?

2. Прикрепить флажки к мачтам, следующими за пятой. (Вариант расположения флажков – «*радуга*»). Какой у них порядковый номер? Какого цвета флажки?

3. Прикрепить флажки на мачты, которые стоят перед пятой. (Вариант прикрепления флажков – «*матросская тельняшка*»). Какой высоты эти мачты? Какого цвета флажки?

### ***Игра «Надеваем флажки»***

Цель: закрепление умения решать логическую задачу, состава числа

Оборудование: Кораблик Брызг-Брызг, персонажи: Гусь-капитан, Лягушки-матросы

#### *Ход игры*

Наконец погода улучшается, но все флажки лежат на палубе. Гусь – капитан командует:

- Прикрепить зеленый флажок на четвертую мачту сверху.
- Фиолетовый флажок – на самую низкую мачту.
- Оранжевые флажки – на вторую и третью мачты в одном горизонтальном ряду, но не нижнем.
- Три синих флажка – на четвертую мачту.
- Голубые флажки – на вершины третьей, шестой и самой высокой мачт.
- Красный – под голубым на высокой мачте.
- Фиолетовый, синий и желтый – в одном горизонтальном ряду за зеленым.
- Над желтым – фиолетовый, под желтым – зеленый.
- На второй и шестой мачтах в нижнем ряду – зеленые.
- На высокой мачте под синим – фиолетовый и над зеленым – фиолетовый.
- От зеленых справа в горизонтальном ряду- голубые.
- Желтые – в верхнем и нижнем рядах на пятой мачте.
- Синие - на самой высокой мачте между зеленым и голубым и между голубым и фиолетовым.

В этот момент Гусь – капитан отвлекается. Лягушки - матросы растеряно стоят – куда прикрепить оставшиеся фиолетовые флажки?

### ***Игра «Ветер срывает флажки»***

Цель: решение логико-математических задач

*Оборудование:* Кораблик Брызг-Брызг, персонажи: Гусь-капитан, Лягушки-матросы

### *Ход игры*

Через два дня пути Гусь-капитан решает повесить флажки на кораблик- вот так. Дети могут прикрепить флажки на мачты кораблика по образцу (образец изготавливается взрослым на листе бумаги) или под диктовку, что намного сложнее.

Лягушки – матросы быстро выполняют команду капитана. Раз, два – и готово! Кораблик «Брызг-Брызг» становится похож на пестрое одеяло. Предложите детям подумать, что еще напоминает кораблик.

Стоит теплая, солнечная погода, но вдруг темнеет, поднимается сильный ветер, и с мачт начинают слетать флажки.

- Сначала ветер сдувает со средней мачты флажки одинакового цвета. Какого?

- Потом срывает со второй мачты флажок не красного цвета. Какого?

- Следом с остальных мачт слетают флажки точно такого же цвета.

- На мачтах, где осталось по два флажка, ветер срывает не голубые. Какие? - Потом сдувает флажки с мачт, где их было по одному. Сколько всего слетело флажков?

- Столько же флажков ветер срывает с шестой мачты, начиная с верхнего.

- Слетают фиолетовые на всех мачтах, кроме пятой.

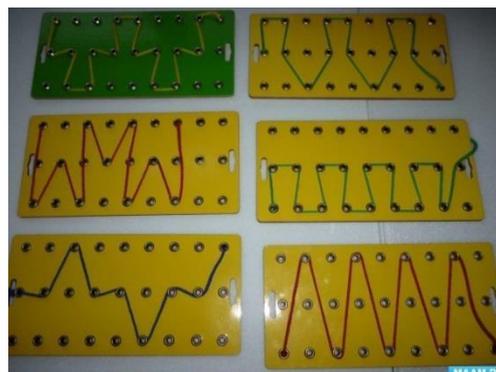
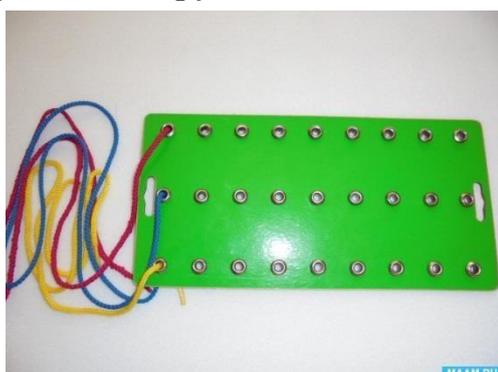
- Следом – поровну синих и фиолетовых.

- Наконец – нижний флажок с высокой мачты.

Ветер стихает. На кораблике остается три флажка.

### **Игра «Шнур-Затейник»**

Пособие представляет собой фанерную дощечку с выпуклыми дырочками-кнопками (имеется возможность их огибать, три цветных шнурочка, инструкция со схемами).



### **Что развивает игра:**

- Математические способности детей (закрепляются навыки счета и знание цифр);
- Психические познавательные процессы: внимание, память, мышление, воображение;
- Пространственные ориентировки;
- Мелкая моторика рук;

Нелегко продевать тонкий шнур через маленькие дырочки, да при этом ещё не сбиться со счета, не путать команды «влево» и «вправо», иначе испортишь красивый узор.

Но если это не задания умного взрослого, а секреты фокусника Филимона Коттерфильда, тогда совсем другое дело! Тогда – это чудесная игра – полезное занятие для рук и для ума!

### **«Сказка»**

По городу Говорящих Попугаев пронесся слух – знаменитый факир Филимон Коттерфильд показывает новую программу. Вскоре на Заглавной площади Города появилась афиша: «Всемирно известный на весь Фиолетовый Лес факир Филимон Коттерфильд! Небывалые трюки! Опасные выражи! Дикие звери становятся ручными! Невиданные узоры! Неслыханные цены! Смелчакам вход бесплатный.»

На вечернем представлении аншлаг – в Фиолетовом Лесу трусливых нет! Под звук фанфар на арену цирка выходит Филимон Коттерфильд. Он поднимает вверх сверкающий щит, взмахивает жезлом. Из корзины медленно выползает змея. Ещё один взмах – змея бросается на щит и шипит. Зрители замирают, и даже самым храбрым филонцам становится страшно. Но фокусник опять взмахивает жезлом, и змея послушно ползёт по прямой дорожке, делает поворот один, другой. По залу проносится вздох облегчения. Из корзины показывается вторая змея... Представление продолжается.

Филимон Коттерфильд – чудесный мастер. Ведь это его работа – делать чудеса. Откроем секрет. Свои фокусы он готовит заранее: чертит запутанные схемы, репетирует, много раз повторяет одно и то же. Публика даже не догадывается, что щит сделан из дерева, а змеи сплетены из ниток. Щит и змеи ненастоящие, зато чудеса самые настоящие! **Как играть.**

1. Вначале знакомим детей со сказочной историей «Филимон Коттерфильд, знаменитый факир» и рассматриваем игру. Покажите основные приемы работы со шнурочками: они могут огибать кнопки, закручиваться вокруг них или продеваться внутрь. Всего со шнуром можно произвести три действия: вдеваем (нырнул, вытягиваем (вынырнул, огибаем.

2. Схемы к «Шнуру-затейнику» - это варианты дорожек, узоров и изображений. Сначала дети «вышивают» точно такие же узоры как на схеме. Потом «достраивают» непрерывные дорожки.
3. Посмотрите, узор разделен на две половины. Одна есть, а вторую, точно такую же, вам надо вышить с помощью другого шнура. Дети самостоятельно вышивают зеркальное отражение контура.
4. Прокладывают «стежки-дорожки».
5. Плетут узоры из двух, трех шнуров.
6. Вышивают цифры, буквы, слова, по образцу или по собственному замыслу.
7. Дети вышивают предметы, буквы, геометрические фигуры с помощью графических диктантов.

Выныриваем из левого нижнего угла,

- два шага вверх, огибаем,

- три шага вправо, огибаем

- один шаг вниз, огибаем

- три шага влево, ныряем. Что получилось? (флажок)

При написании букв, цифр можно использовать схему.

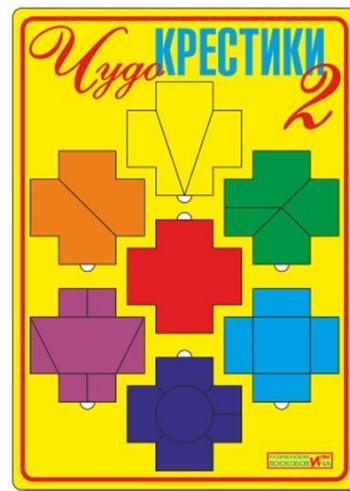
### Игра «Чудо-крестики»

«Чудо-крестики» представляют собой игру с вкладышами. Вкладыши сделаны из кругов и крестиков. Крестики разрезаны на части в виде геометрических фигур.

Комплект «Чудо-крестики 2» изготовлен для детей 4-6 лет. В его состав входят:

— 7 крестиков: красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый (1 целый и 6 составные – из двух, трех, четырех, пяти, шести и семи частей). Все части представляют собой геометрические фигуры.

— инструкция и альбом фигурок.



### **Как играть.**

1. На начальном этапе дети учатся собирать разрезанные фигуры в единое целое («крестики») прямо в рамке или на столе.
2. После можно попробовать собирать фигуры по схемам из прилагаемой инструкции, из альбома с различными уровнями сложности или по замыслу.

Ребенок двух лет сможет выложить простые фигуры из 2-3 частей, а затем более сложные.

3. Можно предложить обвести фигуры на листе бумаги, и раскрасить таким же цветом.

Игра способствует развитию воображения, творческих и сенсорных способностей (восприятия цвета, формы, величины); совершенствованию интеллекта (внимания, памяти, мышления, речи); тренировке мелкой моторики рук, тактильно-осязательных анализаторов; освоению количественного счета, пространственных отношений.

### **Игра «Загадки Краб Крабыч»**

Цель: развитие умения отгадывать загадки о геометрических фигурах, находить фигуры по количеству углов и сторон, по описанию их признаков, составлять из геометрических фигур силуэты предметов.

Оборудование: «Чудо-крестики 2», персонажи: Краб Крабыч, Галчонок Карчик

#### *Ход игры*

Краб Крабыч взял игру и предложил друзьям найти геометрическую фигуру, загадав загадку:

Нет углов у меня, и похож на блюдо я. (*круг*)

Краб Крабыч загадал следующую загадку: у этих фигур четыре угла, четыре стороны, и они голубого цвета. Что это? (*Называют фигуры*)

Краб Крабыч пошевелил клешнями и фигуры превратились в силуэт. (*Придумывают и называют силуэт из отобранных фигур*)

Тут Галчонок Карчик куда-то улетел, а когда вернулся принес в клюве четыре «камешка»: два маленьких круга и два маленьких квадрата. (*Дети берут фигуры*) Малыш Гео соединил «камешки» в дорожку: по краям фигуры красного цвета, а в середине – зеленого. (дети составляют горизонтальный ряд). Дорожка получилась замечательная! Друзья стали прыгать по «камешкам». (*Можно предложить детям выложить дорожку из обручей и скакалок и попрыгать по ней*)

### **Игра «Чашки для друзей»**

Цель: развитие умения сравнивать простые силуэты между собой и выбирать один по заданным признакам.

Оборудование: «Чудо-крестики 2», персонажи: Краб Крабыч, Галчонок Карчик, Медвежонок Мишик, Пчелка Жужа

### *Ход игры*

Как-то раз Медвежонок Мишик пригласил Галчонока Карчика к себе пить чай. Только Медвежонок Мишик стал накрывать на стол, как прилетел Галчонок, «Выбирай себе чашку», - предложил Медвежонок. *(Прикрепить на доску схемы трех чашек)*

Галчонок Карчик взял прямоугольный бокал с треугольной ручкой. *(Дети составляют чашку из деталей конструктора, выбрав нужную схему)*

А Медвежонок Мишику понравился фигурный стакан без ручки. *(Дети составляют стакан из деталей конструктора, выбрав подходящую схему).*

Тут прилетела пчелка Жужа, ее друзья тоже пригласили к столу и налили чай в маленькую чашку. Из каких фигур она состоит? *(Дети называют фигуры)*

### ***Игра «Как друзья делили фигуры»***

***Цель:*** развитие умения находить геометрические фигуры по признакам (цвет, форма), решать задачи на пересечение множеств.

***Оборудование:*** «Чудо-крестики 2», персонажи: Медвежонок Мишик, Китенок Тимошка

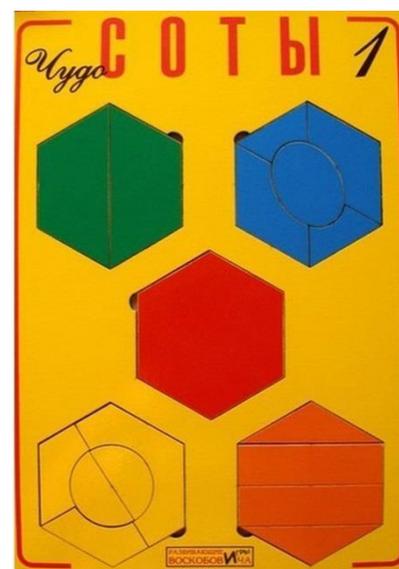
### *Ход игры*

Медвежонок Мишик и Китенок Тимошка взяли Чудо-крестики для игры. Друзья начали делить фигуры. Медвежонок взял себе все зеленые фигуры, а Китенок - все четырехугольники. *(Дети выкладывают фигуры перед собой слева все зеленые, справа-четыреугольники, проверяют себя, все вместе анализируют ошибки.)*

Китенок сказал, что Медвежонок забрал себе его четырехугольник. Медвежонок возразил, что эта фигура его. Кто прав? *(дети рассуждают и делают вывод, что Китенок и Мишик оба правы, потому что эта фигура соединяет в себе два признака: цвет и форма; называют фигуру –зеленая трапеция, оставляют ее посередине)*

### **«Чудо-соты»**

«Чудо-Соты» представляет собой деревянную рамку с пятью разноцветными вкладышами, по форме напоминающими соты. Каждая сота состоит из нескольких частей – геометрических фигур. Задача ребенка – собирать из кусочков целые фигуры, а также разнообразные изображения. Такое упражнение позволяет ребенку наглядно сравнить часть и целое, познакомиться с



геометрическими фигурами. Складывание сот также формирует представление о соотношении частей, составном характере предметов и чисел. Из геометрических деталей ребенок складывает разнообразные изображения, развивая, таким образом, творческое и логическое мышление. Он совершенствует внимание и память, учится анализировать и сравнивать. Ребенок развивает цветовосприятие, понимание формы. Кроме того, он улучшает мелкую моторику и координацию движений.

### **Как играть:**

1. Знакомство с сотами: -

На что она похожа?

- Соты, какого цвета вы видите?

- Сота, какого цвета находится в центре, сколько в ней частей?

- Где находятся соты из пяти частей, какого они цвета?

2. Как собирать соты на игровом поле:

- по цвету,

- по количеству частей

- по пространственному расположению.

3. Строим из сот на столе (методом наложения):

- по цвету (красная, оранжевая и т.д.),

- по геометрическим фигурам (сота с трапецией, сота с кругом, сота с овалом)

- по количеству частей (первый этаж – сота из трех частей, второй - из пяти и т.д.).

- делаем поезд (по цвету, по геометрическим фигурам);

4. Составляем фигуры из альбома (альбом состоит из схематичных рисунков уменьшенного масштаба двух вариантов - составных, в которых части прорисованы; силуэтных, в которых части не показаны) Выбираем на листе схематичный рисунок любой фигуры и складываем предметный силуэт из частей сот; складываем силуэты по темам (растения, человечки, животные).

5. Придумываем фигуры самостоятельно. Складываем его из частей сот, обводим на листе бумаги, раскрашиваем красками или фломастерами, даем название).

### **Игра «Соты»**

Цель: закрепление умения находить заданные цвета, ориентироваться на плоскости

Оборудование: «Чудо-соты», Пчелка Жужа *Ход игры*

Однажды Пчелка Жужа решила поставить в улье новые соты для меда. Давайте ей поможем их построить. *(Дети строят соты по словесной инструкции).*

Нижний ряд Пчелка Жужа составила из красной и зеленой сот. Справа-красная., слева зеленая. Вверхнем ряду посередине Пчелка собрала оранжевую соту, слева желтую, а справа синюю. *(Дети конструируют соты)*

### **Игра «Девочка Долька делает уборку»**

Цель: развитие умения находить предметы для уборки, составлять их силуэты из частей, называть геометрические фигуры. Оборудование: «Чудо-соты», Девочка Долька Ход игры

Девочка долька ждала гостей и готовилась к встрече. Необходимо ей прибратся в доме. Но она не знает, что для этого нужно? *(Дети предлагают варианты, взрослый прикрепляет на коврографе схемы инструментов, две из которых силуэтные).*

Какие инструменты будет использовать Долька? *(дети выбирают из всех силуэтов только два «ведро» и «швабра» и составляют их из частей игры).* Из геометрических фигур состоит швабра? Ведро? Какого цвета?

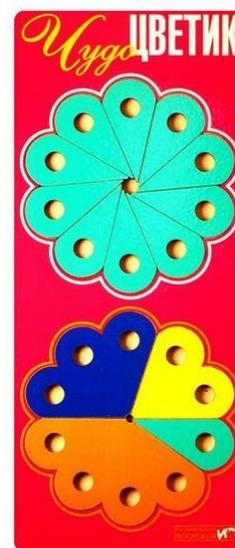
### **Игра «Чудо-Цветик»**

Игра представляет собой рамку-вкладыш с двумя цветками: одноцветный Чудо-Цветик, состоящий из десяти лепестков (одной десятой части круга) и разноцветный Чудо-Цветик, поделенный на одну, две, три и четыре части круга. Также прилагается инструкция к игре. Это сказочная история под названием «Тайна Поляны Чудесных Цветов» и, одновременно развивающие задания, альбом со схемами фигур.

В играх с «Чудо-Цветиком» развиваются:

- Психические процессы: внимание, мышление, память, речь, воображение.
- Математические представления: освоение состава десяти, соотношения целого и части.
- Творческие способности: умение осуществлять свои собственные замыслы, нестандартно и гибко мыслить.
- Мелкая моторика рук.

Дети смогут собирать из лепестков цветы, строить башенки, складывать из деталей забавные фигурки по предложенным схемам или



придумывать свои силуэты. Кроме всего прочего, это обучающее пособие поможет наглядно освоить начальные математические представления, понимание которых могут вызывать у детей трудности в силу своей абстрактности: дроби, состав десяти, соотношение целого и части.

Данная игра очень нравится детям ещё и благодаря необычной инструкции-методике, которая изложена в волшебной сказочной истории «Тайна Поляны Чудесных Цветов».

Сказочная форма делает процесс обучения ненавязчивым и понятным ребенку, а значит, новая информация осваивается быстрее и эффективнее. Взрослый читает детям сказку, попутно задавая вопросы от имени сказочного персонажа и предлагая выполнить разные задания, которые по своим развивающим и обучающим функциям, можно поделить на три типа:

- конструирование заданной формы; -
- конструирование фигурок; -
- соотношение целого и части.

В первых двух рассказах: «Встреча в Фиолетовом Лесу» и «Бабочка, зайчонок, черепаха и другие...» собран материал, который можно предлагать детям от трех до семи лет. В третьем рассказе: «Главная тайна Поляны Чудесных Цветов» рассматривается состав десяти и соотношение целого и части. Этот материал предназначен для детей старшего дошкольного возраста.

### **«Встреча в Фиолетовом Лесу»**

Однажды Малыш Гео, весело напевая, шел по Фиолетовому Лесу. И вдруг услышал чей-то плач. Голосок был тоненьким и еле слышным. «Кто это может быть?» - подумал Гео. Он подошел поближе. На Поляне Чудесных Цветов сидела маленькая девочка и горько плакала. Вокруг неё лежали разноцветные лепестки. «Ты кто?» - спросил Малыш девочку. «Меня зовут Долька» - ответила она. «А почему ты плачешь?» «Не могу разгадать тайну Чудо-Цветиков» - сказала Долька. Гео быстро собрал рассыпанные лепестки и сложил сначала разноцветный, а потом одноцветный Чудо-Цветик. *(Дети выполняют такое же задание: собери «Чудо-Цветик»).*

Далее Девочка Долька рассказала Гео свою печальную историю. Налетел на Фиолетовый Лес Синий Ураган, подхватил её сестричек и унес куда-то далеко-далеко. И вернутся они назад, если она разгадает тайну «Чудо-Цветиков». Гео предлагает ей помощь. *(Дети выкладывают «Чудоцветики» на столах).*

-Получилась целая поляна цветов! Давайте рассмотрим ваши «Чудоцветики». *(Дети рассматривают каждую часть разноцветного «Чудоцветика», считая глазки).* -Давайте придумаем им названия.

-Двухглазка. А почему? Трехглазка. Четырехглазка

-Найдите у себя «двухглазку», закройте её лепестками одноцветного «Чудоцветика». Сколько лепестков вам понадобилось?

-Найдите «трехглазку». Сколько лепестков вам понадобилось? Как еще можно закрыть «трехглазку»? («двухглазка» и один лепесток).

-Найти Четырехглазку, положить её на стол и закрыть лепестками «ЧудоЦветика».

Сколько лепестков вам понадобилось? Как еще можно сложить «четырехглазку»?

-Сложить из лепестков Четырехглазку, Трехглазку и Двухглазку. Сколько всего цветов получилось?

-Строим башню из всех лепестков, накладывая их друг на друга, лесенку из всех частей разноцветного чудо-цветика, лесенки с двумя, тремя ступеньками.

-Возьмите «Четырехглазку». Все остальные детали головоломки накладывайте сверху так, чтобы не осталось ни одной лишней детали.

-Да это просто Королевская Четырехглазка!

-А можно ли сделать из всех (без остатка) деталей головоломки Королевскую Трехглазку? Королевскую Двухглазку? Проверьте.

-Из всех деталей головоломки сделать Королевскую Пятиглазку. Пятиглазка это ровно половина «Чудо-цветика». Сколько различных вариантов Пятиглазки можно сделать? Сколько Пятиглазок получается из одного «Чудо-цветика»?

-Составить из «Чудо-Цветика» Семиглазку, Восмиглазку. Сколько их получилось?

Далее сказка продолжается. Дети выполняют более сложные задания, стараясь помочь Дольке и Малышу Гео разгадать главную тайну «Чудоцветика».

-На поляне ярко светило солнышко, пели птицы, красивые бабочки перелетали с цветка на цветок. На поляне творились настоящие чудеса!

«Бим-бом-бим-бом!» - и мимо проползла черепаха.

«Бим-бом» Дети складывают на столах забавные фигурки и произносят волшебные слова («Бим-бом-бим-бом!»)

-Но главная тайна «Чудо-цветика» оставалась неразгаданной.

«Знаешь, Гео, - призналась Долька, - я теперь могу любой цветок с закрытыми глазами собрать. Посмотри, вот это Трехглазка. Я могу ее собрать!

Дети вместе с воспитателем играют в игру «Угадай на ощупь деталь головоломки», находят детали, из которых можно сложить Трехглазку, Четырехглазку, Пятиглазку.

-Интересно, а две Пятиглазки - это Сколькоглазка?

В приложении к игре имеются разные варианты заданий, выполнив которые, дети наконец помогают разгадать главную тайну Поляны Чудесных Цветов.

Из деталей головоломки детям можно предложить сложить елочку к новогоднему празднику. Нижнюю ветку сделать самой широкой-из четырех лепестков. Вторую ветку, над нижней - поуже, на её конструирование взять на один лепесток меньше. Сколько? Третью ветку сделать еще уже, на два лепестка меньше нижней. Дети называют количество-два, составляют третью ветку над второй из двух лепестков.

-Сколько лепестков осталось для верхушки? Ёлочка готова!

Предложить детям сложить зонтики, чтобы спрятаться от дождя. Сколько зонтиков можно сложить из всех деталей «Чудо-цветика»?

### **Игра «Волшебная восьмерка»**

Игра представляет собой игровое поле и деревянные палочки, закреплённые на резинках. Всего палочек 7, окрашенных они по цветам радуги. Так как палочки у нас радужные, значит, мы их можем как-то назвать. А назвать мы их можем с помощью имён наших гномиков (Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи).

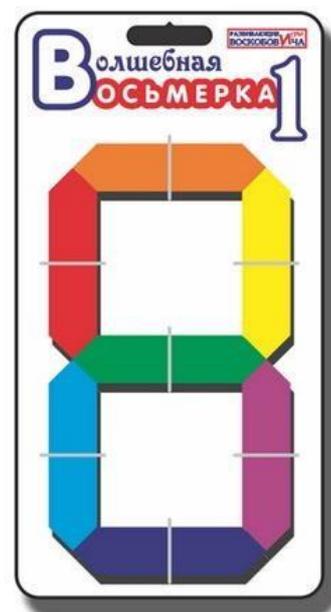
#### **Как играть.**

На этапе знакомства с игрой, можно спросить у детей - на что похожи разноцветные палочки? Таким образом, мы развиваем воображение детей. Кто-то скажет, что палочки похожи на лепестки, кто-то - на дождик, на лучики солнца и т.д.

Затем предлагаем подарить каждому гномику палочку - лепесток с его цветом. На данном этапе мы можем предложить ребенку следующие задания: найди палочки такого цвета, какого гномика я покажу или покажи палочку такого цвета, который ты услышишь; палочка какого цвета исчезла.

Следует обратить внимание, что у каждой палочки есть своё место.

Поэтому важно, чтобы дети запомнили положение палочек на игровом поле. Для этого можно предложить детям прорисовать пальчиком восьмёрку,



начиная с красной палочки, соблюдая последовательность всех цветов. В процессе запоминания детьми последовательности цветов, можно предложить игру «Найди ошибку», где взрослый меняет местами палочки в восьмёрке.

Если же палочки перевернуть, то мы увидим, что наша восьмёрка одноцветная, все палочки бирюзового цвета. Это поможет нам проверить как дети хорошо запомнили цвета и в какой последовательности они идут в «Волшебной восьмёрке». (Какого цвета эта палочка? Переверни палочку зелёного цвета). Таким образом, мы тренируем зрительную и словесно логическую память.

На игровом поле мы можем создать любую цифру. Это может быть цифра, построенная по образцу, предложенному в инструкции или цифра, выложенная по словесному описанию.

### **Игра «Волшебные палочки»**

Цель: знакомство с игрой, развитие умения выделять признак - цвет, закрепление названия цветов радуги

Оборудование: «Волшебная восьмерка», Радужные гномы

*Ход игры*

Радужные Гномы живут в «Фиолетовом лесу». Однажды они пропали и оставили вместо себя вот такие разноцветные палочки в затейливом порядке. Педагог предлагает рассмотреть «Волшебную Восьмерку» и найти любимый цвет Гномов. Найдите любимый цвет Гномов на «Волшебной Восьмерке» (Кохле – красный, Охле – оранжевый и т.д.).

Разложите палочки «Волшебной Восьмерки» в радужном порядке и назовите их по именам Гномов (Кохле, Охле и т.д.).

Соберите волшебную «Волшебную Восьмерку», следуя образцу «Волшебной Восьмерки», используя считалку «Кохле – Охле – Желе – Зеле – Геле – Селе — Фи».

### **Игра «Дом для Радужных гномов»**

Цель: развитие конструкторских способностей, закрепление понятия «квадрат», «треугольник».

Оборудование: «Волшебная восьмерка», Радужные гномы

*Ход игры*

Радужные Гномы живут в «Фиолетовом лесу». У них нет своего дома. Помогите Гномам построить дом. Педагог предлагает рассмотреть «Волшебную Восьмерку» и построить дом с помощью разноцветных деталей.

Из каких фигур состоит «Волшебная Восьмерка» (из двух квадратов).

Сконструируйте из верхнего квадрата треугольник (оставшуюся деталь можно использовать в качестве трубы для дома).

### **Игра «Горка для Радужных гномов»**

Цель: развитие конструкторских способностей, закрепление понятия «треугольник».

Оборудование: «Волшебная восьмерка», Радужные гномы

*Ход игры*

Гномы заскучили. Им надоело прятаться за разноцветными палочками. И решили, если их развеселят, то они вернуться назад в «Фиолетовый лес». Помогите Гномам. Педагог предлагает построить горку для Гномов с помощью разноцветных деталей «Волшебной Восьмерки».

*(Дети выкладывают горку из разноцветных палочек «Волшебной Восьмерки»)*

Покатайте Гномов с горки. *(Дети расставляют Гномов на горке в радужном порядке).*

### **Игра «Заборчик»**

Цель: закрепление умения выделять признак - цвет, закреплять названия цветов радуги, развивать мелкую моторику.

Оборудование: «Волшебная восьмерка», Радужные гномы, «МиниЛарчики», «Разноцветные веревочки», «Разноцветные кружки»

*Ход игры*

Наступила весна. Гномы решили высадить красивые цветы в своем саду. Цветы были настолько необычны, что простой забор, который был на клумбе, не нравился Гномам. Он был выкрашен одним цветом – бирюзовым. Каждый Гном предлагал выкрасить забор в свой любимый цвет. Помогите Гномам не поссориться и покрасить забор в радужные цвета.

Педагог предлагает выложить забор из «Волшебной Восьмерки Ларчик» в радужном порядке и посадить необычные цветы на клумбе.

### **Игра «Найди спрятанную цифру»**

Цель: развитие умения выделять признак - цвет, закрепление названия основных цветов

Оборудование: «Волшебная восьмерка», Радужные гномы, Ворон Метр

*Ход игры*

Ворон Метр принес нам игру. Чтобы в нее играть, надо вспомнить считалку, которую знают все жители Фиолетового леса. «Кохле – Охле – Желе – Зеле - Геле - Селе - Фи»

- В считалке спрятались цвета радуги. Кохле - это какой цвет? (красный). Охле? (оранжевый). Желе? (желтый). Зеле? (зеленый). Геле? (голубой). Селе? (синий). Фи? (фиолетовый).

- У каждой палочки есть свое место или свой домик. Например, палочка красного цвета расположена слева сверху, оранжевая - наверху. А

где находится желтая палочка? (справа сверху). А зеленая? (посередине). Голубая? (слева снизу). Синяя? (внизу). Фиолетовая? (справа снизу) Восьмерка может превращаться в другие цифры. Ворон Метр будет нам говорить какие палочки по цвету необходимо убирать, чтобы получить цифру, а вы будете выполнять.

- Уберите палочки красного и голубого цвета. Какая цифра получилась? (3) - Вставьте обратно на места палочки. Уберите палочку желтого цвета. - Назовите цифру, которая получилась у вас. (6) - Вставьте обратно на места палочки.

- Уберите палочки оранжевого, голубого, синего цвета. Назовите цифру. (4)

### Игра «Фокусник»

Цель: развитие логического мышления, внимания, памяти, воображения, мелкой моторики

Оборудование: «Волшебная восьмерка», Радужные гномы

#### Ход игры

Радужные гномы решили показывать фокусы. Давайте вместе с ними делать фокусы. Возьмите 4 палочки, составьте квадрат. Переложите 1 палочку так, чтобы получился стульчик. Из 6 палочек составьте домик. Переложите 2 палочки так, чтобы получился флажок.

Возьми все палочки из «Волшебной восьмерки», составь лесенку, располагая ступеньки по цвету, используя считалку: «Кохле – Охле – Желе – Зеле – Геле – Селе — Фи». Преврати лесенку в кораблик.

### «Математические корзинки»

В игру входят два игровых поля (фанера) с вкладышами, 11 «корзинок», 34 «гибка», инструкция к игре.

Игра развивает психические процессы: внимание, память, мышление; сенсорные способности (восприятие цвета); мелкую моторику руки (дети манипулируют грибками и корзинками, обводят их карандашом, раскрашивают или закрашивают



изображение); кроме того, с помощью данной игры дети осваивают состав числа в пределах пяти, десяти и второго десятка; учатся считать, складывать и вычитать; знакомятся с такими понятиями, как полное, неполное и пустое множество.

Отличительной особенностью, «изюминкой» этой развивающей игры является комплексное использование трех анализаторов ребенка: слухового, зрительного и тактильно-осозательного. Это помогает наилучшему освоению им состава числа и счетной деятельности.

### **Игра «Знакомимся с цифрята»**

*Цель:* закрепление порядкового счета, образа цифры

*Оборудование:* «Математические корзинки», Забавные цифры

#### *Ход игры*

В сказочном Фиолетовом Лесу находится Цифроцирк с директором Магноликом и зверятами-цифрятами. Давайте назовем их: Ёжик-наездник, Зайка-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пес-жонглер, Котакробат, Крокодил-канатоходец, Обезьянка-заклинательница змей, Лисафокусница. *(расставляя их по порядку дети говорят, на какую цифру похожи артисты Цифроцирка).*

Зверушки очень любят ходить в лес за грибами. У каждого из них есть своя полянка в Фиолетовом Лесу и своя корзинка. Давайте разберемся, кому какую корзину мы дадим.

- Как определить, что эта корзинка Зайки-укротителя, Ёжика-наездника, Мышки-гимнастки, Пса-жонглера и т. д.? *(на корзинке нарисована точно такая же цифра, на которую похож персонаж).*

- Сколько грибочков вмещается в корзину ёжика? Мышки? И т. д. *(детям предлагается вынуть корзинки и грибки из полянок, вставить их обратно).*

### **Игра «Друзья отправились в лес»**

*Цель:* закрепление порядкового и количественного счета, образа цифры

*Оборудование:* «Математические корзинки», Забавные цифры

#### *Ход игры*

Зверята-цифрята решили сходить в лес за грибами. Отправиться в лес смогли не все артисты, а только первый, четвертый, и седьмой из ряда. - Какие это персонажи? *(Ёжик-наездник, Крыска-силачка и Крокодилканатоходец)*

Каждый взял свою корзинку и отправился в путь *(дети кладут перед собой корзинки с цифрами «1», «4», «7»)*

Долго они шли, коротко ли, но через какое-то время им попался один гриб *(дети кладут перед собой 1 гриб).*

- Какой персонаж возьмет этот гриб? (*дети вкладывают гриб в корзину Ежунаезднику*)

Шли-шли зверята и нашли сначала один гриб, потом ещё один, ещё один и ещё один.

-Какое число получилось? (*дети отсчитывают 4 гриба*)

- Какой артист положит грибы себе в корзину? Почему? (*дети вкладывают грибы в корзину Крыски-силачки, аргументируют свой выбор, любимая цифра этого сказочного героя – четыре, а артисты нашли 4 гриба*)

Зверята отправились дальше и нашли на три гриба больше, чем у Крыски. - Кто положит грибы в свою корзину? (*дети вкладывают грибы в корзину Крокодила-канатоходца*).

Детям 6-7 лет предложить ответить на вопрос: «Сколько единиц входит в число 2 (3, 4, 5, 6, 7,8)?»

### ***Игра «грибной урожай»***

Цель: закрепление порядкового и количественного счета, образа цифры

Оборудование: «Математические корзинки», Ёжик-наездник, Зайкаукротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пес-жонглер *Ход игры*

Зверята–цифрята были в сказочном Фиолетовом лесу и набрали грибов. Предложить детям выложить на стол 5 корзинок и 10 грибков, а затем произвольно разложить грибки по корзинкам. У кого корзинка оказалась пустой, полной и неполной?

### ***«Кто набрал грибов больше всех?»***

Цель: закрепление количественного счета, образа цифры, сравнение множеств

Оборудование: «Математические корзинки», Крокодил-канатоходец и Лиса-фокусница

### ***Ход игры***

Крокодил-канатоходец и Лиса-фокусница взяли свои корзинки и отправились в лес за грибами. И нашли они по три гриба (дети вкладывают в корзинки 7 и 9 по 3 грибка). Гуляя по лесу герои Цифроцирка нашли ещё 4 гриба и положили их в свои корзинки.

- У кого в корзинке грибов больше, а у кого меньше? (грибов поровну)

- У кого ещё есть места в корзинке? (*у Лисы-фокусницы есть ещё два места*).

Очень скоро Лиса нашла ещё грибы и положила их в корзину (*дети вкладывают 2 гриба в корзину 9*).

- Теперь у кого грибов больше? Почему? (*у Лисы грибов больше, так как число 9 больше чем число 7*).

### ***Игра «Как Цифрята поделились грибами»***

Цель: закрепление количественного счета, образа цифры, сравнение множеств

Оборудование: «Математические корзинки», Крокодил-канатоходец и Лиса-фокусница, Гусеница Фифа

#### *Ход игры*

Крокодил-канатоходец и Лиса-фокусница набрали в лесу грибы и шли домой. (*Дети заполняют корзинки грибами*) По дороге они встретили Гусеницу Фифу. Друзья решили поделиться грибами с Гусеницей Фифой. Крокодил отдал гусенице 2 гриба (*дети вынимают из корзинки 7 два гриба и откладывают их в сторону*). Лиса дала гусенице на два гриба больше.

- Сколько грибов отдала Лиса? (*четыре*).
- Сколько всего грибов отдали гусенице цифрята? (*шесть*)
- По сколько грибов осталось у Крокодила и Лисы? (*поровну, по пять*) ***Игра «Все грибы – пополам»***

Цель: закрепление количественного счета, образа цифры, сравнение множеств

Оборудование: «Математические корзинки», Зайка-укротитель, Котакробат, Лиса-фокусница, Обезьянка-заклинательница змей и Пёс-жонглер

#### *Ход игры*

Зайка-укротитель, Кот-акробат, Лиса-фокусница, Обезьянка-заклинательница змей и Пёс-жонглер собрались в лес за грибами и взяли свои корзинки (*дети кладут перед собой вкладыши с цифрами «2», «6», «9», «8» и «5»*). Шли-шли зверята и нашли полянку, а на ней-десять грибов (*дети кладут рядом с корзинками десять грибов*).

- Как поступили зверята с 10 грибами? Артисты Цифроцирка разделили грибы поровну.
  - По сколько грибов получилось у каждого в корзинке? (*по два грибка*).
- Один из сказочных героев решил пойти домой.
- Кто это был и почему? (*это Зайка-укротитель, в «корзинке» у этого артиста больше нет отверстий и грибы некуда положить*).

### ***Игра «Магнолик и его загадочные корзинки»***

Цель: освоение состава числа, количественного счета, образа цифры

Оборудование: «Математические корзинки», Забавные цифры, Магнолик

#### *Ход игры*

Обратить внимание детей на корзинку из десяти грибков. Это корзинка Магнолика. Он предлагает заполнить корзину грибами. Её могут заполнить только двое цифрят.

- Кто из зверят может это делать? (дети самостоятельно вкладывают грибы в корзинки, затем каждый называет состав числа десять из двух меньших чисел, у кого что получилось и соответствующих артистов: 6 и 4; 3 и 7; 1 и 9 и т. д.)

### **«Квадрат Воскобовича»**

«Квадрат Воскобовича» или «Игровой квадрат» бывает 2-х цветным (для детей 2-5 лет) и 4х цветным (для 3-7летних детей)

Игра представляет собой 32 жестких треугольника, наклеенных с двух сторон на расстоянии 3-5 мм друг от друга на гибкую тканевую основу. С одной стороны, «Квадрат» - зеленого и желтого цвета, с другой – синего и красного.

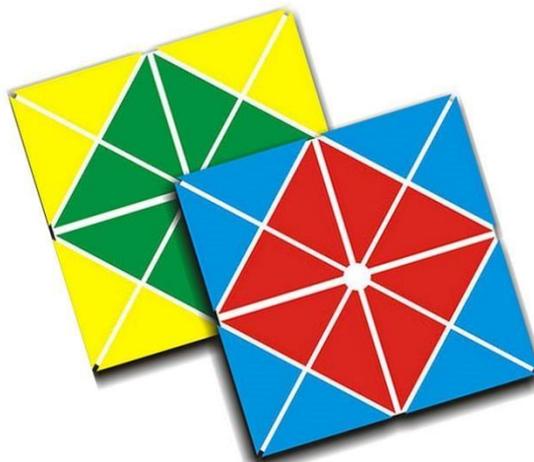
«Квадрат» легко трансформируется: его можно складывать по линиям сгиба в разных направлениях по принципу «оригами» для получения объемных и плоскостных фигур. Потому-то эту игру называют еще «Вечное оригами» или «Квадрат– трансформер».

Игру сопровождает методическая сказка «Тайна Ворона Метра, или сказка об удивительных превращениях-приключениях квадрата». В ней "Квадрат" оживает и превращается в различные образы: домик, мышку, ежика, котенка, лодку, туфельку, самолетик, конфетку и т.п. Ребенок собирает фигуры по картинкам в книжке, где показано, как сложить квадрат, и дано художественное изображение того же предмета.

Этот квадрат-головоломка позволяет не только поиграть, развить пространственное воображение и тонкую моторику, но и является материалом, знакомящим с основами геометрии, стереометрии, счетным материалом, основой для моделирования, творчества, которое не имеет ограничений по возрасту.

### **«Сказка об удивительных приключениях - превращениях квадрата»**

Сказка – это дополнительная игровая мотивация, которая побуждает детей выполнять необходимое по сюжету действие и добиваться результата. Ведь это так важно – помочь Квадрату превратиться в звездочку, башмачок или котенка. Главы сказки так и называются «превращения». Их девятнадцать. Вот некоторые из них.



## Сказка №1

В самом обыкновенном городе, в самом обыкновенном доме, жила совсем обычная семья: мама Трапеция, папа Прямоугольник и их сынишка Квадрат. Братишек и сестричек у Квадрата не было, но зато был дедушка Четырехугольник, который жил в другом городе. Дедушка жил далеко, потому что добираться к нему надо было по суше, по воде и даже по воздуху.

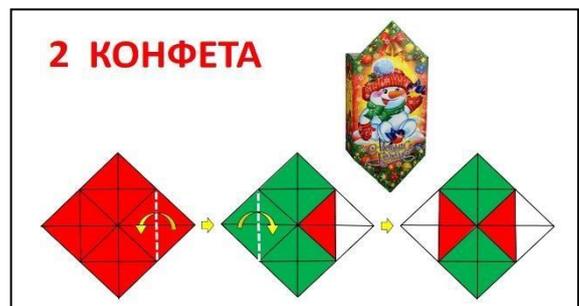
Так говорил папа. Дедушка Четырехугольник часто писал письма. Однажды за завтраком папа сказал, что вчера он снова получил от дедушки письмо. Дедушка передает всем привет, желает доброго здоровья и спрашивает, кем его любимый внук Квадрат мечтает стать. После завтрака мама с папой ушли на работу, а Квадрат остался дома один. «Интересно, а кем я могу стать?» - вспомнил Квадрат дедушкин вопрос и подошел к зеркалу. На него смотрел обыкновенный Квадрат, у которого все стороны

были равны. «Всюду одинаковый и ничем не примечательный, - думал про себя Квадрат. – То ли дело домик во дворе: такой стройный, такой нарядный! Вот если б я мог стать домиком!» Квадрат подумал об этом и вдруг почувствовал, что уголки его пришли в движение, и он как-то необычно сложился. Квадрат снова посмотрел на себя в зеркало и увидел ДОМИК.



Конечно, он этому немного удивился, но невеселые мысли отвлекли его, и он

снова превратился в Квадрат. Далее Квадрат вспоминает Новогодний праздник и пушистую нарядную ёлку и висящую на ней конфету. «Вот бы мне стать конфетой»

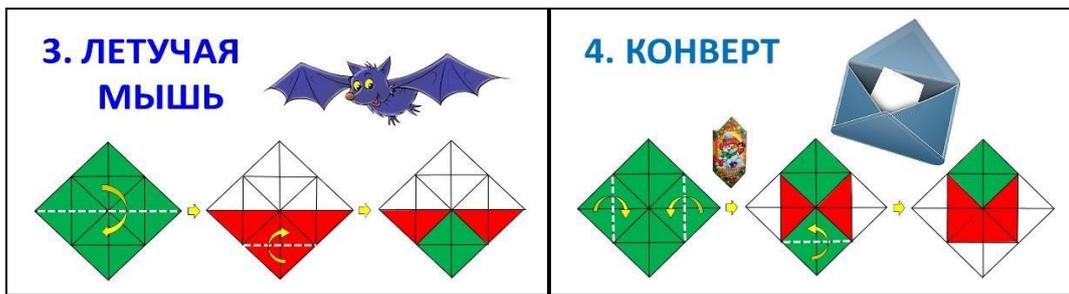


- подумал Квадрат и снова

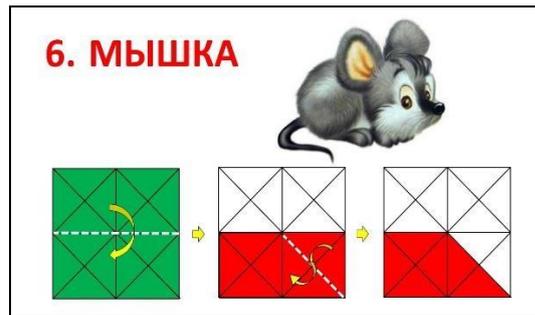
почувствовал, что уголки его ожили. Из зеркала на Квадрат смотрела КОНФЕТА.

Можно предложить ребятам сложить разные конфетки: с красной или зеленой оберткой, сложить шоколадку или печенье.

Чудесные превращения Квадрата продолжались. То он превратился в летучую мышь, то в конверт, то в семафор.



«Превращусь-ка я в мышку» - решил Квадрат, и вскоре МЫШКА схватила письмо, которое написал Квадрат любимому дедушке, и побежала!



### Превращение второе: БАШМАЧОК

Квадрат сидел в зарослях кустарника и думал о том, что Мышка и Ежик оказались не очень хорошими почтальонами. «Башмачок был бы лучше, — почему-то решил он. — Во всяком случае, он шагал бы по тропинке, а не бегал от одних зарослей к другим». Так оно и случилось: по хорошо протоптанной тропинке бодро и весело шагал БАШМАЧОК с письмом.

«Топ-топ-топ-топ». Поначалу квадрат просто радовался этому звуку. «Топтоп-топ-топ». Он был уверен, что Башмачок свернет на тропинку, которая ведет прямо к дедушкиному дому. «Топ-топ-топ-топ». Теперь Квадрату захотелось, чтобы Башмачок шагал все быстрее и быстрее. Ему ведь очень нужно было поскорее вручить дедушке письмо.



Путешествие письма продолжалось.

Квадрат превращался то в ёжика, то в звездочку, башмачок, лодочку, рыбку, птичку, маленький домик, подъемный кран и в конце концов превращается в Ворона Метра.

### Превращение третье: ЛОДОЧКА

Сделай Башмачок еще несколько шагов, и он очутился бы в воде.



Квадрат увидел, что находится на берегу реки.

Теперь ему предстояло путешествие по воде, и он решил превратиться в лодочку. На берегу сидели лягушки и протяжно квакали. Квадрату показалось, что они подсмеиваются над ним. Но он решил не обращать на них никакого внимания.

Квадрат превратился в ЛОДОЧКУ, дедушкино письмо лежало на доньшке, и можно было отчаливать. Но едва только Лодочка отплыла от берега, как лягушки стали прыгать в нее. Лодочка сразу же потеряла всякое управление: она кружилась на месте и раскачивалась из стороны в сторону.

#### Превращение четвертое: РЫБКА

«Сейчас вы у меня накупаетесь на всю свою оставшуюся жизнь», — мысленно погрозил лягушкам Квадрат и превратился в... Рыбку. Лодочки не стало, и все, что было в ней, оказалось в воде. Такое купание для дедушкиного письма могло оказаться последним. И Квадрат решил во что бы то ни стало

спасти его. Рыбка очень старалась: то плавником она его подденет, то носом протащит, то хвостом подтолкнет. В конце концов старания Рыбки увенчались успехом: письмо было спасено.

#### Превращение пятое: САМОЛЕТИК

Пока письмо подсыхало на солнышке, Квадрат внимательно изучал небо. Ярко светило солнышко, и туч совсем не было: погода самая что ни на есть летная. «Значит, полетим», —

решил Квадрат. Он взял уже подсохшее письмо, прижал его к себе и превратился

в САМОЛЕТИК. Но Самолетик стоял на земле и, кажется, совсем не собирался взлетать. «А если пожужжать? — подумал Квадрат. — Самолетики ведь всегда жужжат». И только он произнес: «Жжжжж», — Самолетик разбежался и взлетел.

