



## **Консультация для педагогов «Коврограф «Ларчик» - универсальное пособие для развития детей раннего и дошкольного возраста»**

Коврограф «Ларчик» относится к универсальным пособиям, так как направлен на решение абсолютного большинства задач, представленных в пяти образовательных областях ФГОС ДО: познавательное развитие, социально-коммуникативное развитие, речевое развитие, художественно-эстетическое развитие и физическое развитие.

Игровое пособие «Коврограф Ларчик» позволяет выполнять интересные и эффективные игровые упражнения, направленные на развитие психических процессов (внимания, памяти, мышления, воображения); содействует сенсорному развитию детей, обучению способам обследования предметов, выполнению сложных глазомерных действий. Коврограф «Ларчик» является отличным подспорьем в математическом развитии детей дошкольного возраста.

В комплект игрового универсального пособия «Коврограф Ларчик» входят следующие компоненты:

**1. Игровое поле «Коврограф Ларчик»** - размер 1м 250 см\*1м 250 см, из ковролина, имеет разметку на 100 клеток, размером 10\*10 см, которая разделяет поле на 4 части: правая верхняя, левая верхняя, правая нижняя, левая нижняя. В центре находится «колодец». Игровое поле помогает знакомить детей с пространственными и количественными отношениями и облегчает построение геометрических контуров, а в дальнейшем ориентировку детей в тетрадах в клетку. Дети знакомятся с такими понятиями, как вертикаль, горизонталь, диагональ. Учатся ориентироваться на плоскости.

**2. Комплект «Разноцветные веревочки»** - 10 шт. Веревочками можно обводить или соединять картинки, рисовать фигуры, измерять длину предметов. При необходимости, веревочки можно разрезать до нужного размера. Дети знакомятся также с понятием короткий, длинный, высокий, низкий, а также ознакомление с прямой, ломанной и кривой линиями.

**3. «Разноцветные кружочки»** - 10 цветов, разных размеров. Они используются, как конструктивный, счетный и сенсорный материал.

Например, Игровое упражнение «Бусы». Сделайте бусы: по описанию: первая - красная, вторая - зеленая, третья - желтая и т. д.; или красная бусина - между зеленой и желтой, но желтая справа.

**4. Комплект «Круговерт» и «Стрелочка».** «Круговерт» - позволяет рисовать окружности разных размеров с помощью цветных веревочек.

«Стрелочка» – используется в различных играх, для указания направления движения, перемещение предметов и объектов: влево, вправо, вниз, вверх.

**5. «Разноцветные квадраты»** - 10 шт., используются для изучения хроматических (*цвета радуги*) и ахроматических цветов (черный, серый, белый), для решения задач, связанных с поиском цвета, могут выступать в качестве цветowych моделей, например: зима - белый квадрат, весна - зеленый, лето - красный, осень - оранжевый.

**6. Набор карточек «Цифры»** - карточки с цифрами и арифметическими знаками (*желтый цвет*).

Карточки с цифрами и арифметическими знаками способствуют освоению цифр, позволяют составлять арифметические примеры и записывать математические задачи.

**7. Игровые персонажи слон Лип-Лип и слоник Ляп-Ляп** помогают погрузиться в сказочное пространство. Почему именно слон? Слон – это крупное животное. А «Коврограф Ларчик» - это весьма внушительное пособие. Кому, как не слону его нести. К коврографу все липнет, а прилеплять – это странное увлечение слона, поэтому его так и называли Лип - Лип. У Слоника, как и у всех малышей, не всегда все получается, бывают ляпы - поэтому его и называли Ляп-Ляп.

**8. Разноцветные гномы (образы цвета)**- 10 шт.

Особенно нравятся ребятам радужные гномики с необычными именами, соответствующими цвету (*Черныш, Белый, Сержик, Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи*) Гномы попадают в различные ситуации, дети помогают им.

Например, игра «Дом для гномов»

Описание игры: радужные гномы просят построить многоэтажный дом, но не могут отыскать свои комнаты. Дети строят дом по инструкции, помогают гномам найти свои комнаты, от гнома к своей комнате проводится радужная веревочка.

**9. Образные пространственные карточки «ЛеВ», «ПаВлин», «ПоНи», «ЛаНь»** - карточки крепятся на игровом поле и выступают в качестве моделей обозначения пространственных областей. Все манипуляции с карточками рассказываются в виде сказки.

Например, игра «Рассели зверей».

Детям рассказывается сказка о том, как дружно жили звери, но они выросли, и настало время им расстаться. В центре они выкопали колодец и договорились там встречаться. Лев стал жить в левом верхнем углу, пони – в правом нижнем углу, павлин - в правом верхнем углу, а лань – в левом нижнем углу.

Дети легко запоминают зрительное расположение животных и им легко в дальнейшем ориентироваться в пространстве: левый верхний угол, левый нижний, правый верхний, правый нижний.

**10. Набор карточек «Забавные цифры»** - это образные элементы, которые в игровой, сказочной, непринужденной форме знакомят ребят с образами цифр.

Например, игра «Построй артистов»

На арене сказочного Цифроцирка выступают артисты: Ёжик Единичка – наездник, Зайка – Двойка – укротитель диких зверей, Мышка – Тройка – воздушная гимнастка, Крыска – Четвёрка – силачка, Пёс Пятёрка – жонглёр. Жители волшебного Фиолетового Леса очень любят смотреть их представления. Построй артистов по порядку. Первой выступает ёжик. Кто следующий?

### **Вспомогательные элементы**

**11. Касса трехрядная** – вступает в качестве вспомогательного элемента для размещения ряда карточек разных размеров. Дает возможность выстраивать карточки горизонтальные и вертикальные ряды.

**12. Зажимы на липучках** - служат для надежного закрепления игрового материала на игровом поле.

**13. Кармашки** - выступают в качестве вспомогательного элемента, для крепления карточек.

Весь этот материал, который входит в комплект «Коврограф Ларчик» позволяет, проводить интересные, оригинальные, эффективные игровые упражнения, направленные на математическое развитие детей, ознакомление их с окружающим миром.

### **Игровое упражнение «Добрые слова» (для детей 4 лет)**

*Оборудование: радужная река, солнышко, облака*

На Ковровой Поляне протекает Радужная река. На правом берегу реки все время погода была дождливая, серая, солнышко всегда пряталось за облака. И жили на правом берегу грустные гномики. На левом берегу всегда светило солнышко, было тепло и радостно и поэтому там жили веселые гномики.

- Ребята, почему реку назвали Радужной?
- Какие гномики жили на левом берегу?
- Какие гномики живут на правом берегу?

Решили веселые гномики пригласить в гости грустных гномиков.

- Давайте, подумаем, как помочь перебраться гномам с одного берега на другой берег?

Мост будем строить из «*Ответов на занимательные задачи*». Каждый из вас получит самоцвет за один правильный ответ. (Дети решают занимательные задачи, например: Сколько ушей у трёх мышей? Сколько лап у двух медвежат? У семи братьев по одной сестре. Сколько всего сестёр? У бабушки Даши внучка Маша, кот Пушок и собака Дружок. Сколько всего внуков у бабушки? и др.) Таким образом, выстраивается мост через реку.

- Ребята, посмотрите, какой у нас получился радужным мост через реку. Теперь наши гномики перешли на другой берег и стали они все веселыми.

В своей работе можно использовать не только готовые материалы, но и те, которые сделаны своими руками из фетра - это деревья, цветы, бабочки, птички, снежинки, облака и др. А также придумывать новые игры.

На основе развивающих игр В.В. Воскобовича можно строить интересный образовательный процесс, начиная с раннего возраста.

В зависимости от возраста просто усложняется задание и увеличивается количество действий для его решения. Одна и та же игра будет приносить пользу на протяжении нескольких лет.

Игра интригует и захватывает детей. Чтобы добиться результата и получить эмоциональное удовлетворение, ребенку приходится думать, представлять, анализировать, подбирать варианты решений. А взрослый, не как руководитель, а как равноправный партнёр участвует в игре, направляя обучение в нужное русло.



Чекмазова Лариса Валерьевна,  
воспитатель МБДОУ ДС № 45 «Росинка»