

# ЛОГИКО-МАТЕМАТИЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

## Содержание

1.	ЛОГИЧЕСКИЕ БЛОКИ ДЬЕНЕША	стр. 2
2.	МАТЕМАТИЧЕСКАЯ ИГРА «СЛОЖИ УЗОР»	стр. 5
3.	ПАЛОЧКИ КЮИЗЕНЕРА	стр. 6
4.	РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ В.В. ВОСКОБОВИЧА	стр.10
•	Игра «Геоконт», пример проекта «Сказочные игры Воскобовича»	стр. 11
•	Коврограф, пример интегрированного игрового проекта «Путешествие Лопушка или Настоящее чудо!»	стр. 14

## ЛОГИЧЕСКИЕ БЛОКИ ДЬЕНЕША

Логические блоки придумал венгерский математик и психолог Золтан Дьенеш. Игры с блоками доступно, на наглядной основе знакомят детей с формой, цветом и размером объектов, с математическими представлениями и начальными знаниями по информатике. Они развивают у детей логическое и аналитическое мышление (анализ, сравнение, классификация, обобщение), творческие способности, а также - восприятие, память, внимание и воображение. Играя с блоками Дьенеша, ребенок выполняет разнообразные предметные действия (группирует по признаку, выкладывает ряды по заданному алгоритму). Блоки Дьенеша предназначены для детей от трех лет.

Логические блоки Дьенеша представляют собой набор из 48 геометрических фигур:

- а) четырех форм (круги, треугольники, квадраты, прямоугольники);
- б) трех цветов (красные, синие и желтые фигуры);
- в) двух размеров (большие и маленькие фигуры);
- г) двух видов толщины (толстые и тонкие фигуры).

*В наборе нет ни одной одинаковой фигуры.* Каждая геометрическая фигура характеризуется четырьмя признаками: формой, цветом, размером, толщиной.

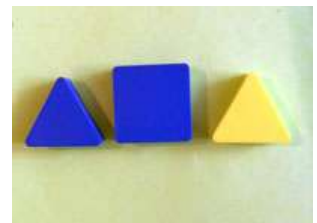
### Знакомство с блоками Дьенеша

Для начала надо познакомить ребенка с блоками. Выложите перед ребенком набор и дайте ему возможность изучить фигуры - потрогать, перебрать, подержать в ручках - и поиграть с ними. Чуть позже можно предложить следующие задания:

- Найди все фигуры такого же цвета, как эта (покажите, например желтую фигуру). Затем можно попросить ребенка показать все блоки треугольной формы (или все большие фигуры и т.д.).
- Дай мишке все синие фигуры, зайчику - желтые, а мышке – красные; затем распределяем фигуры по размеру, форме, толщине.
- Какая эта фигура по цвету (форме, размеру, толщине)?

### Игры и упражнения с блоками

1. Перед ребенком выкладывается несколько фигур, которые нужно запомнить, а потом одна из фигур исчезает или заменяется на новую, или две фигуры меняются местами. Ребенок должен заметить изменения.



2. Все фигурки складываются в мешок. Попросите ребенка на ощупь достать все круглые блоки (все большие или все толстые).

3. Все фигурки опять же складываются в мешок. Ребенок достает фигурку из мешка и характеризует ее по одному или нескольким признакам. Либо называет форму, размер или толщину, не вынимая из мешка.

4. Выложите три фигуры. Ребенку нужно догадаться, какая из них лишняя и по какому принципу (по цвету, форме, размеру или толщине).

5. Найди все фигуры, которые не такие, как эта, по цвету (размеру, форме, толщине).

6. Найди такие же фигурки по цвету, но не такие по форме или такие же по форме, но не такие по цвету.

7. Продолжи цепочку, чередуя блоки по цвету: красный, желтый, красный, желтый (можно чередовать по форме, размеру и толщине).



8. Выкладываем фигуры друг за другом так, чтобы каждая последующая отличалась от предыдущей всего одним признаком: цветом, формой, размером, толщиной.

9. Выкладываем цепочку, чтобы рядом не было фигур одинаковых по форме и цвету (по цвету и размеру; по размеру и форме, по толщине и цвету и т.д.).

10. Выкладываем цепочку, чтобы рядом были фигуры одинаковые по размеру, но разные по форме и т.д.

11. Выкладываем цепочку, чтобы рядом были фигуры одинакового цвета и размера, но разной формы (одинакового размера, но разного цвета).

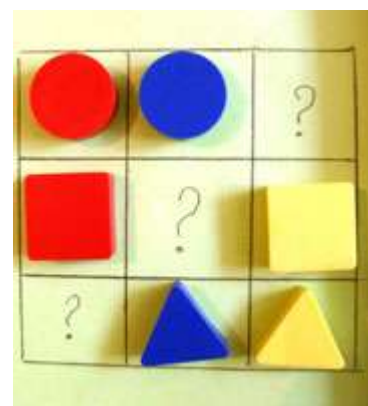
12. Каждой фигуре нужно найти пару, например, по размеру: большой желтый круг встает в пару с маленьким желтым кругом и т.д.

13. Выкладываем перед ребенком 8 блоков, и пока он не видит, под одним из них прячем «клад» (монетку, камешек, вырезанную картинку и т.п.). Ребенку надо задавать наводящие вопросы, а отвечать можно только "да" или "нет": «Клад под синим блоком?» - «нет», «Под красным?» - «нет» (ребенок делает вывод, что клад под желтым блоком, и спрашивает дальше про размер, форму и толщину). Затем "клад" прячет ребенок, а взрослый задает наводящие вопросы.

14. По аналогии с предыдущей игрой можно спрятать в коробочку одну из фигур, а ребенок будет задавать наводящие вопросы, чтобы узнать, что за блок лежит в коробочке.

15. С одной стороны выкладывается 3 блока, с другой 4. Спросите ребенка, где блоков больше и как их уравнять.

16. Выкладываем в ряд 5-6 любых фигур. Нужно построить нижний ряд фигур так, чтобы под каждой фигурой верхнего ряда оказалась фигура другой формы (цвета, размера).



17. Предлагаем таблицу из девяти клеток с выставленными в ней фигурами. Ребенку нужно подобрать недостающие блоки.

18. В игре в домино фигуры делятся между участниками поровну. Каждый игрок поочередно делает свой ход. При отсутствии фигуры ход

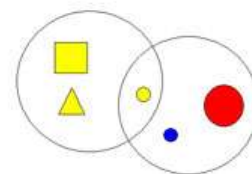
пропускается. Выигрывает тот, кто первым выложит все фигуры. Ходить можно по-разному: фигурами другого цвета (формы, размера).

19. Ребенку предлагается выложить блоки по начерченной схеме-картинке, например, нарисован красный большой круг, за ним синий маленький треугольник и т.д.

20. Из блоков можно составлять плоскостные изображения предметов: машинка, паровоз, дом, башня.

21. Мама убирает в коробку только прямоугольные блоки, а ребенок все красные, затем мама убирает только тонкие фигуры, а ребенок – большие и т.д.

22. Нужно распределить фигуры между мамой и ребенком таким образом, чтобы маме достались все круглые, а малышу все желтые блоки. Блоки складываются в два обруча или отмеченные веревкой круги. Но как поделить круг желтого цвета? Он должен находиться на пересечении двух кругов.



23. Ребенку надо подбирать блоки по карточкам, где изображены их свойства.

- цвет обозначается пятном
- величина - силуэт домика (большой, маленький).
- форма - контур фигур (круглый, квадратный, прямоугольный, треугольный).
- толщина - условное изображение человеческой фигуры (толстый и тонкий).

Ребенку показывают карточку с изображенным на нем одним свойством или несколькими. Например, если ребенку показывается синее пятно, то нужно отложить все синие фигуры; синее пятно и двухэтажный домик – откладываем все синие и большие фигуры; синее пятно, двухэтажный домик и силуэт круга – это синие круги – толстые и тонкие и т.д.

Затем задания с карточками постепенно усложняются.

В данном докладе приведены лишь некоторые игры с блоками, но на самом деле их намного больше. Также к набору с блоками прилагается инструкция на 8 страницах, где можно ознакомиться с данной методикой и играми более подробно.

Можно обратиться и к *методической литературе по данной теме*:

1. Формирование элементарных математических представлений у дошкольников. (Под ред. А.А.Столяра.М., "Просвещение", 1988)
2. М. Фидлер. Математика уже в детском саду. М., "Просвещение", 1981.
3. Касабуигсий Н. И. и др. Математика "О". Минск, 1983.
4. Столяр А.А. Методические указания к учебному пособию "Математика "О". Минск. Народная асвета, 1983.

5. "Логика и математика для дошкольников" Методическое издание Е.А. Носова; Р.Л. Непомнящая. (Библиотека программы "Детство") "Санкт-Петербург". "Акцидент" 2000.

Также имеются *наглядные альбомы и пособия с заданиями для детей*:

1. Альбом Блоки Дьенеша для самых маленьких (2-3 года)
2. Пособие «Удивляй-ка» (2-3 года)
3. Альбом к блокам Дьенеша «Лепим нелепицы» (от 4-х лет)
4. Альбом Блоки Дьенеша «Спасатели приходят на помощь» 5-8 лет.
5. Альбом Блоки Дьенеша "Поиск затонувшего клада"(5-8 лет),
6. Альбом Блоки Дьенеша "Праздник в стране блоков" (5-8 лет)
7. Демонстрационный материал к счетным палочкам Кюизенера и логическим блокам Дьенеша (4 - 7 лет)

Помимо известных "блоков", развивающих логическое мышление, Дьенеш придумал сказочную страну "Руританию", многочисленные игры с полосками, логические игры и "26 цветочков".

### МАТЕМАТИЧЕСКАЯ ИГРА «СЛОЖИ УЗОР»

Развивающая игра педагога Бориса Никитина предназначена для детей от двух лет. Однако создание узоров по образцу будет интересно даже старшим дошкольникам. Игра состоит из 16 одинаковых деревянных кубиков, четыре грани которых однотонно окрашены в белый, красный, синий и желтый цвета. Две других разделены по диагонали и окрашены в два контрастных цвета (белый-красный, синий-желтый). К комплекту кубиков прилагается книжка с узорами разной сложности. Игра развивает образное и пространственное мышление, конструктивные и художественные способности, внимание и фантазию. В игре есть элемент художественного творчества и ее хорошо использовать в качестве материала именно для свободного творческого эксперимента.

Можно ли сделать такие кубики самостоятельно?

Сделать такие кубики совсем несложно, и родители часто делают их сами. Для этой цели подходят любые деревянные, пластмассовые или картонные детские кубики, грани которых можно оклеить цветной бумагой или покрасить.

Каким образом нужно переходить к новым заданиям?

Все задания в этой игре различаются по степени сложности, и ребенок может самостоятельно выбирать свой уровень. Автор рекомендует пользоваться «методом ледокола», т.е. каждую следующую игру нужно начинать, сделав паузу и отступив немного назад. После того как ребенок успешно повторит уже хорошо знакомое задание, ему можно предложить что-то новое. Если ребенок долго не может собрать какой-либо узор, не стоит подсказывать ему решение – лучше отложить выполнение задания на некоторое время.

Как играть в кубики «Сложи узор»?

Можно складывать узоры по образцу или придумывать комбинации кубиков самостоятельно. Наблюдая за взрослым, складывающим узор, ребенок постепенно начнет копировать его действия, а затем – и создавать свои конструкции. Для маленьких детей рекомендуется сначала изобразить узор на листе бумаги в масштабе один к одному – им будет легче повторить его, раскладывая кубики по рисунку.

## ПАЛОЧКИ КЮИЗЕНЕРА

Бельгийский учитель начальной школы Джордж Кюизинер (1891-1976) разработал универсальный дидактический материал для развития у детей математических способностей. В 1952 году он опубликовал книгу "Числа и цвета", посвященную своему учебному пособию.

Палочки Кюизенера – это набор счетных палочек, которые еще называют «числа в цвете», "цветными палочками", "цветными числами", "цветными линеечками". В наборе содержатся четырехгранные палочки 10 разных цветов и длиной от 1 до 10 см. Разработал Кюизинер палочки так, что палочки одной длины выполнены в одном цвете и обозначают определенное число. Чем больше длина палочки, тем большее числовое значение она выражает.



Выпускаемые производителями счетные палочки Кюизенера отличаются количеством, цветовой гаммой и материалом (дерево или пластмасса). Для начала можно использовать упрощенный набор - из 116 палочек. В нем 25 белых палочек, 20 розовых, 16 голубых, 12 красных, 10 желтых, 9 фиолетовых, 8 черных, 7 бордовых, 5 синих и 4 оранжевых. Палочки Кюизенера, в основном, предназначаются для занятий с детьми от 1 года до 7 лет.

### Игровые задачи цветных палочек

Счетные палочки Кюизенера являются многофункциональным математическим пособием, которое позволяет "через руки" ребенка формировать понятие числовой последовательности, состава числа, отношений «больше – меньше», «право – лево», «между», «длиннее», «выше» и многое другое. Набор способствует развитию детского творчества, развития фантазии и воображения, познавательной активности, мелкой моторики, наглядно-действенного мышления, внимания, пространственного ориентирования, восприятия, комбинаторных и конструкторских способностей.

*На начальном этапе занятий палочки Кюизенера* используются как игровой материал. Дети играют с ними, как с обычными кубиками, палочками, конструктором, по ходу игр и занятий, знакомясь с цветами, размерами и формами.

На втором этапе палочки уже выступают как пособие для маленьких математиков. И тут дети учатся постигать законы загадочного мира чисел и других математических понятий.

Игры и занятия с палочками Кюизенера

1. Знакомимся с палочками. Вместе с ребенком рассмотрите, переберите, потрогайте все палочки, расскажите какого они цвета, длины.

2. Возьми в правую руку как можно больше палочек, а теперь в левую.

3. Можно выкладывать из палочек на плоскости дорожки, заборы, поезда, квадраты, прямоугольники, предметы мебели, разные домики, гаражи.

4. Выкладываем лесенку из 10 палочек Кюизенера от меньшей (белой) к большей (оранжевой) и наоборот.

Пройдитесь пальчиками по ступенькам лесенки, можно посчитать вслух от 1 до 10 и обратно.

5. Выкладываем лесенку, пропуская по 1 палочке. Ребенку нужно найти место для недостающих палочек.

6. Можно строить из палочек, как из конструктора, объемные постройки: колодцы, башенки, избушки и т.п.

7. Раскладываем палочки по цвету, длине.

8. "Найди палочку того же цвета, что и у меня. Какого они цвета?"

9. "Положи столько же палочек, сколько и у меня".

10. "Выложи палочки, чередуя их по цвету: красная, желтая, красная, желтая" (в дальнейшем алгоритм усложняется).

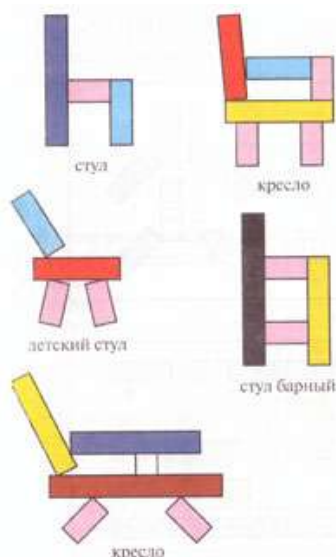
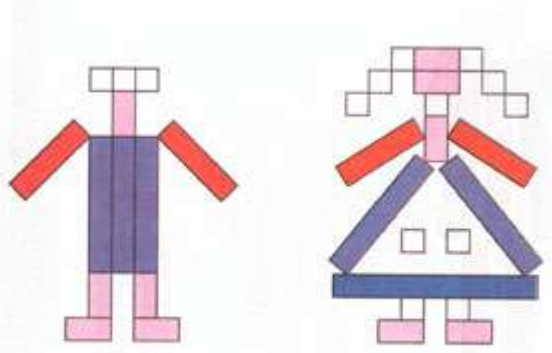
11. Выложите несколько счетных палочек Кюизенера, предложите ребенку их запомнить, а потом, пока ребенок не видит, спрячьте одну из палочек. Ребенку нужно догадаться, какая палочка исчезла.

12. Выложите несколько палочек, предложите ребенку запомнить их взаиморасположение и поменяйте их местами. Малышу надо вернуть все на место.

13. Выложите перед ребенком две палочки: "Какая палочка длиннее? Какая короче?" Наложите эти палочки друг на друга, подровняв концы, и проверьте.

14. Выложите перед ребенком несколько палочек Кюизенера и спросите: «Какая самая длинная? Какая самая короткая?»

15. "Найди любую палочку, которая короче синей, длиннее красной".



16. Разложите палочки на 2 кучки: в одной 10 штук, а в другой 2. Спросите, где палочек больше.

17. Попросите показать вам красную палочку, синюю, желтую.

18. "Покажи палочку, чтобы она была не желтой".

19. Попросите найти 2 абсолютно одинаковые палочки Кюизенера.

Спросите: "Какие они по длине? Какого они цвета?"

20. Постройте поезд из вагонов разной длины, начиная от самого короткого и заканчивая самым длинным. Спросите, какого цвета вагон стоит пятым, восьмым. Какой вагон справа от синего, слева от желтого. Какой вагон тут самый короткий, самый длинный? Какие вагоны длиннее желтого, короче синего.

21. Выложите несколько пар одинаковых палочек и попросите ребенка «поставить палочки парами».

22. Назовите число, а ребенку нужно будет найти соответствующую палочку Кюизенера (1 - белая, 2 - розовая и т.д.). И наоборот, вы показываете палочку, а ребенок называет нужное число. Тут же можно выкладывать карточки с изображенными на них точками или цифрами.

23. Из нескольких палочек нужно составить такую же по длине, как бордовая, оранжевая.

24. Из нескольких одинаковых палочек нужно составить такую же по длине, как оранжевая.

25. Сколько белых палочек уложится в синей палочке?

26. С помощью оранжевой палочки нужно измерить длину книги, карандаша и т.п.

27. "Перечисли все цвета палочек, лежащих на столе".

28. "Найди в наборе самую длинную и самую короткую палочку. Поставь их друг на друга; а теперь рядом друг с другом".

29. "Выбери 2 палочки одного цвета. Какие они по длине? Теперь найди 2 палочки одной длины. Какого они цвета?"

30. "Возьми любые 2 палочки и положи их так, чтобы длинная оказалась внизу".

31. Положите параллельно друг другу три бордовые счетные палочки Кюизенера, а справа четыре такого же цвета. Спросите, какая фигура шире, а какая уже.

32. "Поставь палочки от самой низкой к самой большой (параллельно друг другу). К этим палочкам пристрой сверху такой же ряд, только в обратном порядке". (Получится квадрат).

33. "Положи синюю палочку между красной и желтой, а оранжевую слева от красной, розовую слева от красной".

34. "С закрытыми глазами возьми любую палочку из коробки, посмотри на нее и назови ее цвет" (позже можно определять цвет палочек даже с закрытыми глазами).



35. "С закрытыми глазами найди в наборе 2 палочки одинаковой длины. Одна из палочек у тебя в руках синяя, а другая тогда какого цвета?"

36. "С закрытыми глазами найди 2 палочки разной длины. Если одна из палочек желтая, то можешь определить цвет другой палочки?"

37. "У меня в руках палочка чуть-чуть длиннее голубой, угадай ее цвет".

38. "Назови все палочки длиннее красной, короче синей", - и т.д.

39. "Найди две любые палочки, которые не будут равны этой палочке".



40. Строим из палочек Кюизенера пирамидку и определяем, какая палочка в самом низу, какая вверху, какая между голубой и желтой, под синей, над розовой, какая палочка ниже: бордовая или синяя.

41. "Выложи из двух белых палочек одну, а рядом положи соответствующую их длине палочку (розовую). Теперь кладем три белых палочки – им соответствует голубая", - и т.д.

42. "Возьми в руку палочки. Посчитай, сколько палочек у тебя в руке".

43. Из каких двух палочек можно составить красную? (состав числа)

44. У нас лежит белая счетная палочка Кюизенера. Какую палочку надо добавить, чтобы она стала по длине, как красная.

45. Из каких палочек можно составить число 5? (разные способы)

46. На сколько голубая палочка длиннее розовой?

47. "Составь два поезда. Первый из розовой и фиолетовой, а второй из голубой и красной".

48. "Один поезд состоит из голубой и красной палочки. Из белых палочек составь поезд длиннее имеющегося на 1 вагон".

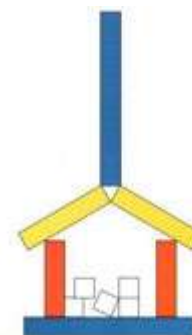
49. "Составь поезд из двух желтых палочек. Выстрой поезд такой же длины из белых палочек"

50. Сколько розовых палочек уместится в оранжевой?

51. Выложите четыре белые счетные палочки Кюизенера, чтобы получился квадрат. На основе этого квадрата можно познакомить ребенка с долями и дробями. Покажи одну часть из четырех, две части из четырех. Что больше -  $\frac{1}{4}$  или  $\frac{2}{4}$ ?

52. "Составь из палочек каждое из чисел от 11 до 20".

53. Выложите из палочек Кюизенера фигуру, и попросите ребенка сделать такую же (в дальнейшем свою фигуру можно прикрывать от ребенка листом бумаги).



54. Ребенок выкладывает палочки, следуя вашим инструкциям: "Положи красную палочку на стол, справа положи синюю, снизу желтую," - и т.д.

55. Нарисуйте на листе бумаги разные геометрические фигуры или буквы и попросите малыша положить красную палочку рядом с буквой "а" или в квадрат.

56. Из палочек можно строить лабиринты, какие-то замысловатые узоры, коврики, фигурки.

Более подробно с методическими рекомендациями можно ознакомиться в пособии "Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера".

Если предложенных игр-заданий мало, можно выкладывать разные фигуры по картинкам-схемам. Готовые схемы можно найти в книге В.Новиковой и Л.Тихоновой «Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера. Раздаточный материал". По данному пособию можно изготовить плоский вариант картонных палочек (вырезать их из цветной вкладки). Если такие картонные полоски наклеить на полоски магнита – то можно будет в них играть, прикрепляя к холодильнику или магнитной доске.

Каждая палочка – это число, выраженное цветом и величиной. С математической точки зрения палочки это множество, на котором легко обнаруживаются отношения эквивалентности и порядка. В этом множестве скрыты многочисленные математические ситуации.

### РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ В.В. ВОСКОБОВИЧА

Первые игры появились в начале 90-х: «Геоконт», «Игровой квадрат» (сейчас это «Квадрат Воскобовича»), «Складушки», «Цветовые часы».

Игр становилось все больше – «Прозрачный квадрат», «Прозрачная цифра», «Домино», «Планета умножения», серия «Чудо-головоломки», «Математические корзинки». . . Появились первые методические сказки.

Практика Воскобовича быстро вышла за рамки семьи. С просьбами поделиться опытом его стали приглашать на семинары, сначала в родном городе (тогда еще Ленинграде) а потом и за его пределами.

В основе его методики лежит игра.

Игра возбуждает интерес ребенка. Игру всегда сопровождает сказка. Игры Воскобовича не просто квадраты, треугольники, шнурочки, а волшебные льдинки и чудо-цветки.

Каждую игру сопровождает сказка. Это очень сильная мотивация для ребенка. Ребята с удовольствием играют с Нетающими Льдинками Озера Айс и разноцветными паутинками Паука Юка, изучают дроби, разгадывая вместе с Малышом Гео секреты Чудо-Цветика. Приключения чудо-героев ребенок запомнит лучше и быстрее, чем банальные буквы в азбуке или прописях.

В сюжеты сказок органично вплетается система вопросов, задач, упражнений. Очень удобно – взрослый читает сказку, ребенок ее слушает и по ходу сюжета отвечает на нужные вопросы, решает необходимые задачи, выполняет методически выверенные задания.

Каковы же особенности игр? (Актуальность)

- Во-первых, они имеют конструктивные элементы.

- Во-вторых, игры имеют широкий возрастной диапазон (Одна и та же игра привлекает детей и трех, и семи лет, и детей школьного возраста).
- В-третьих, игры многофункциональны (С помощью одной игры можно решать большое количество образовательных задач).
- В-четвертых, игры имеют «сказочную» окраску (Интерес детей к сказкам - это и дополнительная мотивация).
- В-пятых, можно использовать как дома, так и в детском саду, то есть они универсальны.
- В-шестых, игры дают возможность проявлять творчество не только детям, но и взрослым.

Игра «Геоконт» («Чудесная поляна»): с помощью волшебных ниточек – резинок дети выполняют задания. На первом этапе знакомства с этой игрой, дети конструируют геометрические фигуры без опоры на цифровые и буквенные обозначения. Они знакомятся с таким свойством как упругость (резинка растягивается и возвращается в исходное положение).

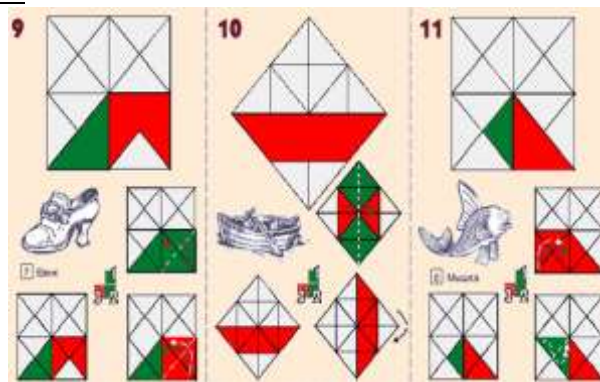
Далее приведен пример проекта «Сказочные игры Воскобовича», целью которого является знакомство родителей с игровой технологией интеллектуально-творческого развития Вячеслава Воскобовича.

\* \* \*

Педагог: - Начнем мы со сказки.

Однажды малышу Гео приснился сон.

Идет он по белу свету и вдруг откуда ни возьмись – *Красный зверь*. Напугал его Гео *Оранжевым криком* и увидел *Желтую птицу*. Прогнал ее малыш *Зеленым свистом*. *Желтая птица* исчезла, но появилось озеро, на берегу которого стояла лодочка.



- Пожалуйста, трансформируйте «волшебный квадрат» в лодочку.

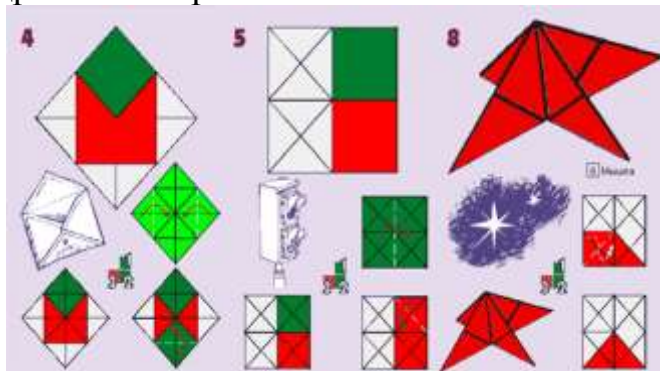
Гео сел в лодку и увидел *Голубую рыбу*. Издал малыш *Синий шёпот*, и исчезла Голубая рыба, и исчезло озеро, исчезла лодочка... Гео оказался у входа в *Фиолетовый лес*.



(Стук в дверь)

-Стук в дверь не дал Гео досмотреть этот удивительный сон. На пороге стоял гонец с письмом в руках.

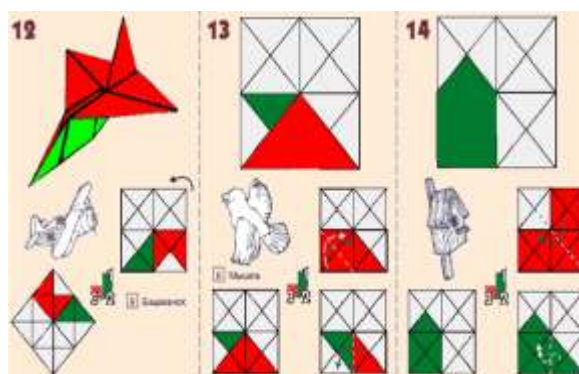
- Превратите квадрат в конверт.



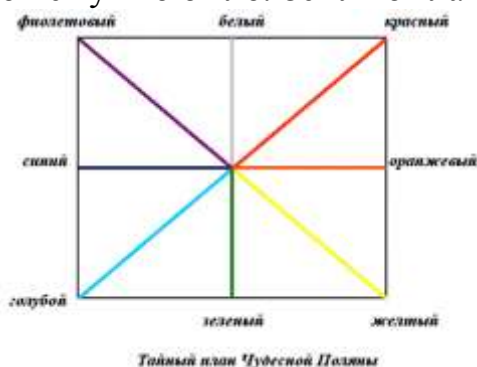
Малыша Гео звал к себе царь.

- Прослышал я,- сказал царь, когда Гео явился к нему,- что в Фиолетовом лесу есть Чудесная поляна Золотых Плодов. Стоит только посадить на этой поляне серебряный гвоздик, и через год на нем вырастет огромный Золотой Плод. Вот тебе 33 серебряных гвоздика, найди эту полянку и принеси мне 33 Золотых Плода.

Делать нечего, отправился Гео в путь. Сначала он плыл на корабле (Сделали), затем летел на самолете (попробуйте сделать самолет).

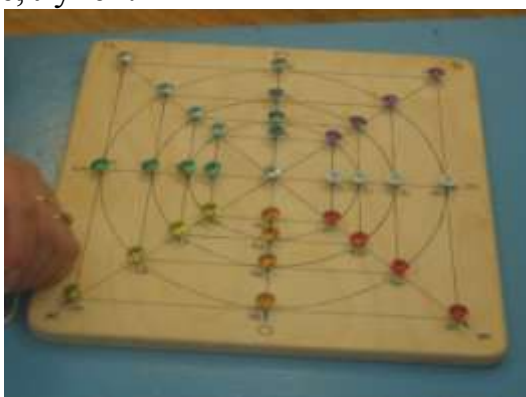


И вот, наконец, он увидел чудесную Поляну. Малыш достал один гвоздик и попробовал его посадить. Но не тут-то было. Земля была железная.



- Будем знакомы, - вдруг услышал Гео чей-то каркающий голос. Это был Ворон Метр.

- Тайна поляны Золотых Плодов – в ее чудесном освещении,- начал свой рассказ Ворон. Владеет тайной Луч-Владыка. Это белый луч света, который направлен в центр Поляны. Из центра во все концы расходятся семь разноцветных, как в радуге, лучей.



- Когда увидишь Луч-Владыку,- продолжал Ворон Метр,- скажи волшебные слова: «КОХЛЕ-ОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ЗЕЛЕ-ГЕЛЕ-СЕЛЕ-ФИ». И вот Гео начал волшебные слова (Давайте ему поможем, проговаривают) и гвоздики сами воткнулись в землю. Первый гвоздик Малыш посадил в центре Поляны – из центра во все стороны разбежались лучи. На каждом луче маленькой Полянки находилось по четыре гвоздика.

-Поздравляю с «Геоконтом»,- услышал Гео знакомый каркающий голос. Ты вошел в контакт с Лучом. «Конт», значит контакт.

- Если б я на Чудесной Поляне вошёл в контакт с Лучом- Владыкой, то получил бы награду Алексейконт. А что получили бы в подарок вы? (отвечают и получают в подарок «Геоконт»).

-Рассмотрите Полянку. У каждого луча есть свое имя, и у каждого гвоздика есть свое имя. Вот это луч К, а на нем гвоздики К1, К2, К3, К4.

- Назовите зеленые гвоздики.

- На каком луче синие гвоздики?

- Назовите «имя» второго гвоздика на луче Ф.

- Малыш Гео был очень благодарен ворону Метру за новые знания. Он сделал ему подарки при помощи «Геоконта».(Взять конверт у Малыша Гео). Сейчас вы получите волшебные послания, расшифровав которые, узнаете, что Малыш подарил Ворону.

(Выложите на «Геоконте» фигуры по инструкции-шифру).

- Понравилось вам осваивать новые пособия и игры?

- Что было трудным для вас? А что получилось легко?

- Спасибо за игру.

Коврограф. В комплект входят веревочки и коврик, к которому они прилипают.

С этими нехитрыми приспособлениями можно играть во множество игр. Можно просто выкладывать буквы и слова. Но это будет не в духе методики Воскобовича. Лучше рассказать малышу сказку. Например, такую:

*Росли в лесу два дерева: одно высокое, другое низкое. (Длинную и короткую веревочку располагаем недалеко друг от друга на коврике.) Высокое деревце любило похвастать: «Я – самое высокое дерево! Я – самое сильное!» А низкое дерево стояло в тени высокого, вздыхало и помалкивало. Забрел как-то в те леса гуляка ветер. Какое деревце заметил? Высокое. Стал раскачивать его из стороны в сторону (показываем на коврике). В конце концов дерево сломалось и упало к корням низенького (сгибаем длинную веревочку, чтоб получить букву И). Последнее, что успело прокричать высокое дерево: «помоги-и-и-и...» Еще долго-долго последний звук носило лесное эхо. Какой звук? Звук «и». А какую мы букву построили? Букву И.*

Вот в таком духе можно придумать сказки про все буквы.

\* \* \*

Далее приведен пример интегрированного игрового проекта «Путешествие Лопушка или Настоящее чудо!» с использованием развивающих игр Воскобовича В.В. (МДОУ Детский сад комбинированного вида №50 «Дефектолог»Московская)

Цель: развитие умений различать предметы по размеру и форме; знать названия геометрических фигур и находить их; самостоятельно конструировать предметы из геометрических фигур; располагать предметы в пространстве; развивать умение ориентироваться в пространстве; развитие у детей знаний об окружающем мире; развитие речи и творческих навыков; развитие мелкой моторики, внимания, мышления.

Материалы: “Коврограф “Ларчик”, дидактический материал к коврографу “Фонарики”, индивидуальный раздаточный материал “Фонарики”, листочки с заданием “Обводилка”.

Ход мероприятия

*Педагог рассказывает сказку и показывает ее на коврографе.*

Был тёплый летний день. Друзья, Лопушок и гусеница Фифа, гуляли на цветочной поляне. У Фифы было плохое настроение, и она плакала. Лопушок пытался её утешить (см. рис. 1).



*Рисунок 1*

Лопушок: Что случилось Фифа? Почему ты плачешь?

Фифа: Не знаю. Просто плачу.

Лопушок: Хочешь я тебе песенку спою?

Фифа: Ничего я не хочу. Хочу плакать.

Лопушок: Хочешь, я принесу тебе свою любимую игрушку поиграть? Это такой интересный конструктор. (Убегает)

Фифа: Не хочу. (Ревёт)

Прилетает Галчонок Каррчик (см. рис. 2).



*Рисунок 2*

Каррчик: Почему ты плачешь?

Фифа: Не знаю. Плачу и всё.

Каррчик: Как мне тебя утешить? (Думает) Хочешь полетать? Это так здорово! Ты летала когда-нибудь?

Фифа: Нет. Но, наверно, хочу. Не знаю.

Каррчик: Садись на меня. Полетели! (Улетают)

Возвращается Лопушок.

Лопушок: А где же гусеница Фифа? Ребята скажите? (Дети говорят, что она улетела с Каррчиком). Тогда я пойду за ними. Каррчик живёт далеко за высокой горой, поэтому путь будет длинным и сложным. Но вы же мне поможете, ребята?

Лопушок отправляется в путь. Сначала на его пути появляется Тёмный лес. Как же осветить дорогу? Давайте поможем Лопушку и зажжём фонарики. Они осветят дорогу через Темный лес (см. рис. 3).



Рисунок 3

У детей на столах лежит игровой материал: пустые “Фонарики” и корзиночки с деталями.

Задание: правильно собрать фонарики и зажечь. Внутри фонарика должна быть фигура красного цвета. 2-3 ребёнка выполняют задание на коврографе с большими “Фонариками” (см. рис. 4).



Рисунок 4

Вышел Лопушок из леса. Видит, речку. Педагог делает речку из материала “Верёвочки” на коврографе. Как же через неё перебраться на другой берег? Речка широкая. Берега высокие. Ребята, а вы как думаете, как Лопушку перебраться на другой берег? Что ему может помочь?

Дети предлагают разные варианты. Давайте построим кораблик (см. рис. 5).



Рисунок 5

Дети, подбирая нужные геометрические фигуры из дидактического материала “Фонарики”, выкладывают на столе варианты лодочек. Они могут быть разные. И большие и маленькие, из разных геометрических фигур, разного цвета. 2-3 ребёнка выполняют задание на коврографе (см. рис. 6).





Какие хорошие лодочки получились. Теперь Лопушок сможет переплыть речку. Сел он на лодочку и поплыл. На другом берегу увидел густые заросли. Сквозь них можно пройти только по узкой тропинке из камешков.

Педагог прикрепляет на коврографе ряд геометрических фигур. Это камешки – два маленьких квадрата (красный и зелёный), два маленьких треугольника (красный и зелёный), один большой красный круг. Проводится игра “Какой камешек пропал?” Ребята запоминают последовательность расположения “камешков” на коврографе. Потом “прячутся” - закрывают ладошками глаза. Педагог меняет камешки местами или прячет один. Дети открывают глаза и по очереди отвечают, какой камешек пропал или какие камешки поменялись местами (см. рис. 7).



*Рисунок 7*

Наконец, все камешки на месте, можно перебираться. Лопушок прыгает по камушкам, выбирается из зарослей. Вдруг видит, что кто-то шевелится в траве. Это маленький зайчонок. Лопушок решил с ним немного поиграть. Давайте и мы немного поиграем.

Проводится физкультминутка на ковре.

Поиграли с Лопушком и зайчиком, теперь давайте пойдём дальше. А дальше Лопушок оказался на полянке. На ней было много ягод, грибов и фруктовых деревьев. Давайте перекусим и наберёмся сил. Педагог раздает детям листочки с заданием. Нужно по пунктирным линиям нарисовать круги. В кружочках спрятаны фрукты и ягоды. Педагог спрашивает детей, какие фрукты и какие ягоды они “съели” (см. рис. 8).



*Рисунок 8*

Набрались сил. Можно продолжать путь. Вот и та самая высокая гора, за которой и живёт Каррчик. Осталось пройти через пещеру. В пещере очень темно. Но Лопушок был очень смелым и пошёл вперед. И вдруг на него налетели летучие мыши. И стали кружить над головой. Давайте поможем Лопушку. Летучие мыши боятся света. Что у нас есть, чтобы их прогнать? Дети

отвечают, что есть “Фонарики”. Правильно! Давайте посветим фонариками и прогоним летучих мышей!

Проводится игра “1, 2, 3 - фонариками посвети”. Каждый раз нужно поднимать и светить фонариками определённой формы. Например: “1, 2, 3 - большими треугольниками посвети!” Дети поднимают два больших треугольника зелёного и красного цвета. И так по всем фигурам из пособия “Фонарики” (см. рис. 9).



*Рисунок 9*

Вот ребята и помогли Лопушку выбраться из пещеры. Вышел он и очутился прямо в сосновом лесу. А вот и домик галчонок Каррчика рядом стоит. И Каррчик рядом сидит (см. рис. 10).



*Рисунок 10*

Лопушок: Привет, галчонок Каррчик! Как же я долго к тебе шёл (вместе с детьми вспоминает путь). И через тёмный лес. Ребята мне фонариками путь освещали. И через речку на кораблике плыл. И через пещеру с летучими мышами прошёл. А ребята были со мной и помогали. Только где же Фифа?

Каррчик: Как я рад тебя видеть, Лопушок! Я хотел помочь Фифе и взял её полетать. Мы прилетели сюда. А потом она куда-то пропала. Только вот ЭТО осталось.

Галчонок показал на ветку высокого дерева. На ней висел кокон. И вдруг он стал лопаться. И из него появилась прекрасная бабочка (см. рис. 11).



*Рисунок 11*

Бабочка: Лопушок, ты не узнаёшь меня? Это я – гусеница Фифа. Я превратилась в бабочку. И теперь я знаю, чего так хотела, когда плакала. Я хотела летать. И теперь я умею сама летать. Смотри!

И Фифа полетела над поляной. А Лопушок и Каррчик смотрели на её прекрасный полёт. Вот оно – настоящее чудо!

Ребята, давайте тоже полетаем над поляной вместе с Фифой. Сейчас мы превратимся в бабочек.

Дети делают бабочек из “Фонариков” на столах по образцу, который педагог сделал на коврографе.

Какие красивые бабочки у нас получились! К сожалению, сказка наша закончилась, и мы должны попрощаться с героями. Мы обязательно встретимся в следующий раз, чтобы услышать другую сказку.

Для младшего, среднего возраста рекомендуется иметь лото, парные картинки, магнитную, крупную и гвоздиковую мозаики, набор кубиков из 4 – 9 штук, развивающие игры («Сложи узор», «Сложи квадрат»), игры с элементами моделирования и замещения, легкий модульный материал, строительные наборы (напольные, настольные).

Для развития мелкой моторики рук необходимы специальные дидактические игрушки: вкладыши, шнуровки (с «пришиванием», составлением узора). С этой же целью можно включать в обстановку пластиковые контейнеры с крышками разных форм и размеров.

Для среднего, старшего возраста среди дидактических игр прежде всего должны быть игры на сравнение предметов по различным свойствам (цвету, форме, размеру, материалу, функции), группировку по свойствам, на воссоздание целого из частей («Танграм», пазлы), на сериацию по различным свойствам, игры на счет. Важно, чтобы у ребенка всегда была возможность выбора игры, а для этого набор игр должен быть достаточно разнообразным и постоянно меняться (смена примерно 1 раз в 2 месяца).

15% игр должно быть предназначено для детей старшей возрастной группы, чтобы дать возможность детям, опережающим в развитии сверстников, не останавливаться, а продвигаться дальше.

В программе «Детство» сказано: «Задача дошкольного воспитания состоит не в максимальном ускорении развития ребенка, не в форсировании сроков и темпов перевода его на «рельсы» школьного возраста, а прежде всего в создании каждому дошкольнику условий для наиболее полного раскрытия его возрастных возможностей и способностей».

Наиболее близкие и естественные для ребенка виды деятельности – игра, общение со взрослыми и сверстниками, экспериментирование и предметная деятельность.

Именно в этих видах деятельности происходит интеллектуальное, эмоционально – личностное развитие. Дети обретают уверенность в себе, учатся излагать свои мысли, чувства. Все это будет хорошим подспорьем при их подготовке к школе.