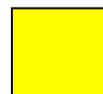


## Игры к коврографу «Ларчик»

### Игра «Поймай бабочку»

Цель:

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



Мишик со своими друзьями разложил на Полянке цветные квадраты, и на полянке появилась бабочка. Она порхала, перелетая с одного квадрата на другой.

*Цветные квадраты раскладываются в три ряда по три в каждом ряду.*

*Цель: найти квадрат, например, синего. Поиск происходит путём подачи команд: «Вверх», «Вниз», «Вправо», «Влево». Исходное положение указывается в начале игры (например, белая карточка). За командами дети следят только зрительно, без помощи пальца и указки, передвигаясь на соседнюю карточку. Как только дети находят нужную карточку, хлопают в ладоши.*

### Игра «Кто спрятался?»

Цель:

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

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

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

*Вариант усложнения: карточки меняются местами.*

### **«Воздушные шары»**

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

*Детям предлагается распределить кружочки между зверятами – цифрятами, обосновать своё решение.*

### **Игра «Чей домик?»**

Цель:

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

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

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

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

В каком домике они останутся? Какие домики нужны для них? *Дети из «Разноцветных верёвочек» строят дома для круга и овала.*

### **«Какой длины Фифа?»**

Цель:

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

*На коврографе делается аппликация гусеницы из верёвочек.*

Однажды Фифа задумалась: «Какой я длины?»

На Полянке закипела работа. Чем только не измеряли Фифу: и кружочками, и квадратиками, и зверятами – цифрятами.

*Дети знакомятся с условной меркой - измеряют Фифу кружочками, квадратиками, зверятами - цифрятами. Каких мерок в Фифе больше всего, меньше всего?*

### **Игра «Разноцветные лучи»**

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

*На коврографе из верёвочек выкладываются лучи, которые выходят из одной точки и расположены наискосок. Над Полянкой засияли лучи утреннего солнышка. Лопушок посмотрел на них и задумался: «Какой луч самый длинный?»*

*Детям предлагается назвать самый длинный и самый короткий луч. Доказать это, используя условную мерку (например, разноцветные кружки)*

### **Игра «Где Лопушок?»**

Цель: закрепление пространственных представлений (лево, право, верх, низ)

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

### **Игра «Какой по порядку?»**

Цель: закрепление порядкового счета

На Полянку вышли гномы. Давайте вспомним их имена. Гном Кохле стоит первым, Охле – вторым и т.д. Кто стоит между Желе и Геле? Сколько гномов помещается между Охле и Фи? Какой гном стоит шестым (вторым, третьим, четвёртым)?

### **«Математические корзинки»**

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

Цель:

- формирование счёта, освоение состава числа в пределах пяти;
- знакомить с понятиями: полное и неполное множество, пустое множество;
- развитие мелкой моторики рук;
- формирование психических процессов: внимания, памяти и мышления.

Ребёнок заполняет две любые корзинки, например, Крыски Четвёрки, Пёсика Пятёрки и считает грибки.

Сколько грибков в каждой корзинке? У кого грибков больше (меньше)? На сколько больше (меньше)?

#### **Игра «Как Цифрята поделили грибы?»**

Цель:

- формирование счёта, освоение состава числа в пределах пяти;
- знакомить с понятиями: полное и неполное множество, пустое множество
- развитие мелкой моторики рук

Ребёнку предлагается заполнить 3, 4, 5 и т.д. корзинок так, чтобы в двух из них грибов было поровну, а в третьей меньше (больше).

### **Игра «Все грибы пополам»**

Цель:

- формирование счёта, освоение состава числа в пределах пяти
- развитие мелкой моторики рук

Положите на стол корзинки Пёсика Пятёрки и Мышки Тройки (Кота Шестёрки и Обезьянки Восемёрки) и заполните их грибами.

Как сделать так, чтобы в корзинках у друзей грибов стало поровну?

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

Цель:

- формирование счёта, освоение состава числа в пределах десяти;
- знакомить с понятиями: полное и неполное множество, пустое множество;
- развитие мелкой моторики рук;

Берётся корзинка для десяти грибков.

Это корзинка Магнолика. Её могут заполнить только двое цифрят. Подберите пары (6 и 4, 3 и 7) и заполните корзинку грибами.

Одно волшебное слово – и корзинка для десяти грибов превратилась в целую корзинку «-дцать». Ёжик Единичка положил на «-дцать» один грибок – получилось одиннадцать.

-Как получить 13, 14, 15 и другие числа второго десятка?

## **ЦИФРОЦИРК**

### **Игра «Парад – алле»**

Цель:

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

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

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

*Ребёнок выстраивает сначала ряд чётных чисел, затем нечётных.*

Теперь в обратном порядке, начиная с Лисы.

### **Игра «Загадки Магнолика»**

Цель:

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

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

### **Игра «Угадай, кто»**

Цель:

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

Магнолик хлопает в ладоши, и на арене Цифроцирка появляются артисты. *Педагог хлопает в ладоши, а ребёнок по количеству хлопков определяет цифру и находит артиста.*

Сосчитай хлопки, покажи цифру и назови героя.

### **Игра «Найди или отгадай цифру»**

Цель:

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

На арене Цифроцирка находятся все зверята-цифрята. Считая по порядку от 0 до 9, покажи их.

Отгадай, какую цифру загадал Магнолик, если она больше 6, но меньше 8; меньше 5, но больше 2 и т.д.

## «Волшебная восьмерка»

### Игра «Фокусник»

Цель:

- развитие логического мышления
- развитие внимания, памяти, воображения, мелкой моторики

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.

### Игра «По следам гусеницы Фифы»

Цель:

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

Гусеница Фифа проползала по Поляне Чудесных цветов и оставила за собой дорожки. Выложите с помощью палочек дорожку-след Гусеницы Фифы.

Как вы могли бы назвать такую геометрическую фигуру? Эта фигура называется ломаная линия. Из чего состоит ломаная? (из отрезков)

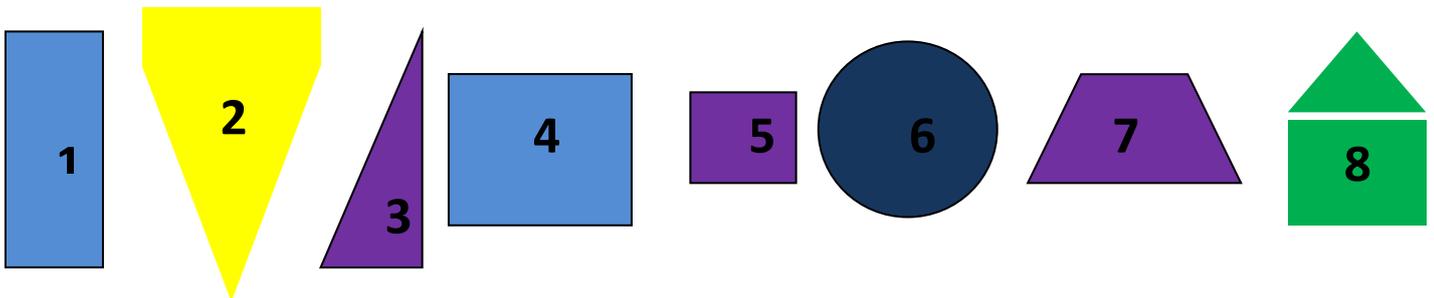
Отрезки – это звенья ломанной. Посчитайте, сколько звеньев в каждой ломаной.

**«Чудо – крестики 2»**  
**Игра «Запускаем ракету»**

Цель:

- повторение состава числа 5
- закрепление пространственных представлений
- развитие внимания, памяти, логического мышления, воображения, речи

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



$5-4=$  

$7-4=$  

$5-3=$  

$6-2=$  

$5-2=$  

$6-5=$  

Сколько фигур положили? (6)

Положите перед собой квадрат, над ним – желтую фигуру, слева и справа от квадрата разместите прямоугольники, под квадрат положите треугольники.  
Ракета готова в полёт!

По аналогии можно составлять другие фигуры.