

Развитие математических представлений у детей с ОВЗ (ЗПР) 5-7 лет посредством развивающих игр В.В. Воскобовича

Подготовила:

Фомина Юлия Викторовна,
учитель-дефектолог, 1 кв. категория

В последнее время все больше внимания уделяется проблемам детей с ограниченными возможностями здоровья.

В коррекционно-развивающем процессе важное место занимает формирование познавательной деятельности у детей с задержкой психического развития. Одним из средств такого формирования является развитие элементарных математических представлений.

Математическое развитие детей дошкольного возраста включено в образовательную область «Познавательное развитие» Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования.

ФГОС ДО актуализирует вопросы обеспечения качества образования детей и нацеливает педагогов на то, чтобы процесс овладения элементарными математическими представлениями стал увлекательным и ненавязчивым.

У дошкольников с задержкой психического развития отмечается низкий уровень сформированности математической деятельности (трудности в запоминании цифр, в сравнении предметов и их свойств, в вычислительных навыках и т.д.), поэтому одним из актуальных направлений в коррекционно-развивающей деятельности является поиск эффективных путей формирования элементарных математических представлений. Успехов в данной работе можно достичь при условии опоры на ведущую деятельность возраста — это игру.

В контексте ФГОС ДО огромным развивающим потенциалом обладают развивающие игры, разработанные и произведенные компанией «Развивающие игры Воскобовича».

В индивидуальной коррекционно-развивающей работе с целью развития математических представлений у детей с ЗПР использую следующие игры и пособия: «Коврограф миниЛарчик», «Кораблик Плюх-Плюх», «Счетовозик», «Математические корзинки 10», «Игровизор», конструктор «Чудо-Соты 1», «Лепестки», «Пирамидка «Черепашки», «Эталонные фигуры».

Использование развивающих пособий В.В.Воскобовича в педагогическом процессе позволяет перейти от привычных для детей занятий к познавательной игровой деятельности.

Составленные мною игровые ситуации с использованием авторских игр способствуют развитию сенсорных способностей («Соберем гусенице Фифе бусы» «Как гномы вернулись домой» и т.д), навыков счета («Секретный код», «Потерявшаяся цифра») конструирования («Забавные цифры») умений ориентироваться на плоскости («Рисунок», «Сказочный городок», «Гномы украшают полянку»); формированию простейших вычислительных навыков; помогают запомнить образы цифр, освоить количественный состав чисел («Как Зайка-двойка выступал в Цифроцирке», «Грибная полянка», «Угощение для Гномов»).

Картотека игр по развитию математических представлений у детей 5-7 лет с ЗПР посредством развивающих игр В.В.Воскобовича

Количество и счет

Тема индивидуального занятия: «Соотнесение числа и количества. Цифра 1»

Тема игровой ситуации: «Открытие Цифроцирка»

Задачи: развивать умение узнавать цифру 1, отсчитывать нужное количество предметов, отгадывать загадки, конструировать из ленточек-липучек цифру 1, выполнять физические упражнения, развивать логическое мышление.

Материалы и оборудование: коврограф «Миниларчик», «Забавные цифры», ленточка-липучка, обручи, цифры, музыкальное сопровождение.

Содержание игровой ситуации:

Ты любишь ходить в цирк? Мы с тобой тоже отправимся в цирк, где выступают необычные животные.

И так посмотри, перед тобой зверята-цифрята (*на коврографе расположены все цифры*)

Скажи, на каких животных они похожи? Зверята-цифрята выступают на арене сказочного Цифроцирка. Директор Цифроцирка Нолик-Магнолик, он руководит всеми цифрами.

Отгадав загадку, ты узнаешь, кто будет сегодня первым выступать в цирке.

Он живет в лесу дремучем,

Сам он круглый и колючий.

Угадайте, это кто же?

Ну, конечно, это...(*еж*)

Это Ежик -Единичка. Найди его.

Звучит музыка «Цирк!» «Цирк!»

Ребенок находит героя и прикрепляет на арену цирка.

Как ты думаешь, какая любимая цифра у Ежа? Давайте найдём и подарим ему свою цифру.

Ребенок среди множества цифр, выбирает нужную.

Еж Единичка ловко проскакал на своем пеньке по арене цирка, ничего не задев по пути. Как ты думаешь, сколько кругов проскакал ежик? Почему?

Взрослый раскладывает обручи на полу. Ребенок перескакивает из одного обруча в другой, не задев их. Как замечательно получилось!

Нам нужно поблагодарить ежика за выступление, выложить его любимую цифру из ленточек-липучек (*по контуру, если ребенок затрудняется выполнить самостоятельно*) и подарить подарок. Что можно подарить ежику? (*картинки с изображением фруктов и овощей, ребенок предлагает свои варианты*). Сколько всего подарим яблок?

На этом представление в Цифроцирке закончилось! Но продолжение следует.... Похлопаем! Тебе понравилось в цирке? Кто выступал на арене? На какую цифру похож Ежик?

Тема индивидуального занятия: «Соотнесение числа и количества. Цифра 2»

Тема игровой ситуации: «Как Зайка-Двойка выступал в «Цифроцирке»

Задачи: развивать умение узнавать цифру 2, отсчитывать нужное количество предметов, составлять разрезную картинку из 5 частей, конструировать из ленточек-липучек и конструктора цифру 2.

Материалы и оборудование: коврограф «Миниларчик», «забавные цифры», ленточка-липучка, разрезная картинка «заяц», «Игровизор» и приложение к нему «Лабиринты цифр»,», пособие «Чудо-Соты 1», «Пирамидка Черепашки»

Содержание игровой ситуации:

Сегодня в Цифроцирке выступал Магнолик. Он приготовил разрезную картинку, собрав которую, ты узнаешь, кто будет показывать сегодня представление.

Ребенок собирает разрезную картинку «заяц».

И так на арену цирка приглашаем Зайку Двойку! Найди его.

Как ты думаешь, какая любимая цифра у Зайки? Давайте найдём и подарим ему свою цифру. *(Ребенок выкладывает из конструктора «Чудо - Соты 1» по образцу).*

Зайка дрессирует Черепашек. Он взял одну черепашку, сколько ему нужно еще взять, чтобы стало две?» *Ребенок находит нужное количество*

«черепашек». Выложи цифру два с помощью ленточки-липучки.

Зайка увел своих Черепашек за кулисы. Зрители были в восторге и бурно аплодировали. Похлопаем!!!

Он после выступления в цирке пошел во дворец отдыхать, где увидел своего друга Ежика, для них приготовлены во дворце комнаты. В комнату под каким номером должен пойти Ежик? А Зайка? По пути в комнаты им нужно пройти через соответствующее количество предметов. Молодец! Справился с заданием!

Кто сегодня нам показывал выступление? На какую цифру похож? Сколько черепашек дрессировал Зайка-Двойка?



Ребенок помогает Зверьям пройти в свои комнаты по пути собирая те предметы, какое количество они обозначают.

Задачи: развивать умение узнавать цифру 1 и 2, находить нужное количество предметов, развивать графические навыки.

Тема индивидуального занятия:

«Соотнесение числа и количества. Цифра 3»

Тема игровой ситуации: «Представление в Цифроцирке»

Задачи: развитие умения узнавать цифру 3, соотносить цифру с количеством, считать обратным счетом, конструировать цифру 3 и конструктора «Чудо-

Соты», выполнять физические упражнения, развивать умения находить правильные соответствия и ошибки.



Ребенок конструирует из «Чудо-Сот» любимую цифру Мышки-Тройки с опорой на образец.

Задачи: развивать умения узнавать цифру 3, конструировать из конструктора «Чудо-Соты».

номером поселится Мышка? По пути в комнату ей нужно пройти через соответствующее количество предметов. Через какие предметы пройдет Мышка? Почему?

Во дворце артистов ждет обед, который приготовил Мурашик, но он запутался, сколько надо положить овощей, фруктов, ягод каждому гостю? Поможем ему? Замечательно!

Кто сегодня нам показывал выступление? На какую цифру похожа? Сколько раз взмахнула крыльями Мышка?

Тема индивидуального занятия: «Соотнесение числа и количества. Цифра 4»

Тема игровой ситуации: «Путешествие на Счетовозике»

Задачи: развивать умение соотносить цифру с количеством, обозначать числа цифрами (в пределах 4), считать обратным счетом, сравнивать числа, называть наибольшее и наименьшее количество, конструировать из ленточек-липучек цифру 4, выполнять физические упражнения, тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз-рука».

Материалы и оборудование: коврограф «Миниларчик», «забавные цифры», ленточка-липучка, цифры, «Игровизор», приложение «Лабиринты цифр», гантели детские.

Материалы и оборудование: коврограф «Миниларчик», «Забавные цифры», ленточка-липучка, цифры, «Игровизор», приложение «Лабиринты цифр».

Содержание игровой ситуации:

На арену цирка вышли забавные зверята: Ежик Единичка, Зайка Двойка. Как ты думаешь, кто следующий? Это мышка летучая, а зовут ее Мышка-Тройка.

Мышка Летучая - Тройка очень любит летать. Как ты думаешь, сколько раз она взмахнет крыльями? Почему?

Как ты думаешь, какая любимая цифра у Мышки-Тройки? Давай найдем и подарим ей свою цифру. *Ребенок конструирует цифру по образцу из конструктора «Чудо-Соты»*

После кого стоит Мышка? Сколько всего героев на арене цирка?

Ребенок считает от 1 до 3, затем в обратном порядке.

Ежик и зайка повели Мышку-тройку во дворец, в комнату. В комнату под каким

Содержание игровой ситуации:

Сегодня Магнолик приехал в Цифроцирк на своем новом транспортном средстве –паровозике-счетовозике и привез с собой нового артиста.

Ребенок берет новую игру «Счетовозик», рассматривает ее вместе с учителем-дефектологом. Можно поговорить о том, почему Магнолик назвал свое транспортное средство паровозиком-счетовозиком.

Ежик Единичка, Зайка Двойка, Мышка Тройка, сбежались посмотреть на счетовозик Магнолика и на нового артиста. Как ты думаешь, кого из артистов привез Нолик? *Варианты ответов ребенка.*

Конечно! Как ты догадался? Зовут нового артиста Крыска -Четверка. Артистка вышла на арену из паровозика и показала представление для друзей-поднимала гантели. Сколько раз Крыска подняла гантели? *Ребенок называет количество - четыре, объясняет почему. Далее учитель-дефектолог предлагает поднять гантели. Поднятий должно быть четыре. Друзья очень рады выступлению Крыски!!! Они громко ей аплодировали. За труд найдем Крыске ее любимую цифру и выложим из конструктора.*

Сколько всего героев на арене цирка?

Ребенок считает от 1 до 4, затем в обратном порядке.

Нолик предложил артистам занять свои купе с окошками, в которых горят фонарики. В какое купе сядет Ежик? Зайка? Мышка? Крыска? Почему?

Ребенок соединяет шнурком кнопки под окошками от 1 до 4.

Все артисты расселись? У какого артиста в окошке горит фонариков больше всего? У какого артиста-меньше всего? Почему?

Ребенок называет артистов Крыска и Ежик, самостоятельно или с помощью взрослого объясняют, что число «четыре» больше одного.

В какое купе сел Магнолик? *Дети называют окно с числом «ноль» (самостоятельно или с помощью взрослого)*

Паровозик-счетовозик тронулся в путь. Артисты поехали во дворец.

Звучит музыка «движение поезда».

Учитель-дефектолог с ребенком сцепляются друг с другом и изображают движение поезда, передвигаясь по комнате.

В комнату под каким номером поселится Крыска -Четверка? По пути в комнату ей нужно пройти через соответствующее количество предметов. Через какие предметы пройдет Мышка? Почему? *Ребенок на игровизоре «проводит» Крыску в комнату.*

На чем катались артисты Цифроцирка? Сколько их было? Кто выступал на арене цирка? На какую цифру похожа Крыска-Четверка?

Тема индивидуального занятия: «Соотнесение числа и количества. Цифра 5»

Тема игровой ситуации: «Выступление зверят»

Задачи: развивать умения составлять числовой ряд от одного до четырех, обозначать числа цифрами, соотносить цифру с количеством, конструировать цифру 5 по образцу.

Материалы и оборудование: коврограф «Миниларчик», «Забавные цифры», ленточка-липучка, цифры, «Игровизор», приложение «Лабиринты цифр», игра «Чудо-соты», «Разноцветные кружки», 5 мячей разного цвета.

Содержание игровой ситуации:

Сегодня в Цифроцирке выступали забавные зверята: Крыска, Зайка, Ежик, Мышка.

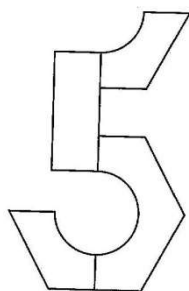
Учитель-дефектолог прикрепляет на игровом поле коврографа карточки пособия «Забавные цифры» с изображениями персонажей, располагая их группой.

На арене цирка артисты встали друг за другом.

Ребенок называет цифры и персонажей. Учитель-дефектолог выкладывает карточки в ряд. Просит ребенка посчитать зверят.

На середину арены вышел Магнолик с Чудо -Сотами в руках. Он попросил зверят выложить цифру по образцу. Выложив цифру, ты узнаешь нового персонажа цирка. *Ребенок конструирует цифру.*

И так, на арену цирку выходит Пес-Пятерка! На какую цифру он похож? Пес-Пятерка принес с собой мячи, чтобы выступить с ними. Сколько мячей принес Пес? Почему? *Ребенок выкладывает «мячи» из пособия «Разноцветные кружки».* Пес начал побрасывать мячи вверх и ловить их. *Ребенок вместе с педагогом бросает мячи поочередно вверх и ловит их.* Сколько мячей подбросили вверх? Посчитай. Пес-Пятерка после выступления отправился во



дворец в свою комнату. Под каким номером его комната? Почему? По пути в комнату сколько предметов будет собирать? *Ребенок выполняет задание.*

Вот такое представление было сегодня в Цифроцирке! Назови артиста, который выступал сегодня? На какие цифру он похож? Посчитай их в прямом и обратном порядке.

Тема индивидуального занятия: «Соотнесение числа и количества. Цифра 6»

Тема игровой ситуации: «Новый артист Цифроцирке »

Задачи: развивать умения выкладывать числовой ряд от 1 до 6, находить и исправлять ошибку, соотносить число с количеством; выкладывать из конструктора Чудо – соты цифру 6; понимать количественную характеристику «поровну».

Материалы и оборудование: игры «Математические корзинки 10», ленточки –липучки, коврограф «Миниларчик», «Забавные цифры».

Содержание игровой ситуации:

Однажды Магнолик пригласил всех артистов на репетицию. Нолик попросил их встать в ряд, каждого на свое место.

Учитель-дефектолог выкладывает в ряд карточки с изображениями артистов не по порядку.

Тут Магнолик заметил, что кто-то из артистов стоит не на своем месте.

Ребенок исправляет ошибку.

Магнолик навел порядок и выложил цифру «шесть» из конструктора.

Ребенок выкладывает цифру «шесть» по образцу.

И на сцену Цифроцирка вышел Кот-Шестерка.

Учитель-дефектолог прикрепляет карточку с изображением этого артиста на игровое поле коврографа.

В какое место ряда Магнолик поставил нового артиста?

Ребенок говорит, где, по его мнению, будет стоять Кот. Учитель – дефектолог подводит итог: цифра «шесть» стоит после цифры «пять».

Кот-Шестерка принес свою корзинку с грибами. Под каким номером Кот возьмет корзинку? Почему?

Ребенок берет корзинку с цифрой «шесть» и заполняет ее грибами. (игра «Математические корзинки 10»)

Кот решил поделиться грибами с остальными артистами и раздал каждому по одному грибу.

Ребенок берет корзинки с цифрами от 1 до 5 и выкладывает в каждую корзинку по одному грибу из корзинки 6. Получается, что в каждой корзинке (от 1 до 6) находится по одному грибу.

По сколько грибов в каждой корзинке?

Ребенок говорит, что по одному или поровну.

Зверята-цифрята поблагодарили Кота и подарили ему подарок. Что могли подарить зверята?

Вот так появился в Цифроцирке новый артист.

Как зовут нового артиста? На какую цифру он похож? Где его место в ряду цифр?

Тема индивидуального занятия: «Соотнесение числа и количества. Цифра 7»

Тема игровой ситуации: «Артисты Цифроцирка катались на паровозике-счетовозике»

Задачи: развивать умения находить цифры в числовом ряду, составлять из частей силуэты цифр по образцу, называть форму и цвет геометрических фигур, ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «влево», «вверх», «вправо», называть предметы заданного цвета.

Материалы и оборудование: игры «Счетовозик», «Чудо - Соты», «Математические корзинки 10», «Разноцветные веревочки», «Цветные квадраты», схемы цифр 7 и 8; коврограф «Миниларчик», «Забавные цифры».

Содержание игровой ситуации:

Магнолик решил прокатиться по Фиолетовому лесу на Счетовозике. С собой он взял артиста, и посадил его в купе, которое находится после шестого купе.

Ребенок продевает шнурок на поле игры «Счетовозик» окно с номером «7».

Пока ребенок выполняет, учитель-дефектолог прикрепляет к игровому полю коврографа три схемы силуэтов цифр: (6, 7, 8)

Кто из артистов сел в седьмое купе? Ребенок из цифр – зверят выбирает крокодила.. Это Крокодил-Семерка! Сколько фонариков горит у него в купе?

На стене купе висела любимая цифра этого персонажа. *Ребенок выбирает схему с цифрой 7, и конструирует силуэт из деталей игры «Чудо-Соты 1»* Магнолик сел в кабину, и Паровозик-счетовозик отправился в путь, в лес за грибами. *В на правой стороне полянки прикрепляется квадрат желтого цвета, вверху- красного цвета.*

Куда приехал Паровозик-счетовозик, если он сначала поехал вправо, затем вверх, затем снова вправо? *Ребенок выкладывает «путь» с помощью веревочек и называет цвет квадрата –желтый.*

Квадрат был волшебный. Как только наши герои назвали его цвет, перед ними оказались желтые предметы. *Ребенок называет, что может быть желтого цвета.*

Магнолик и Крокодил нашли возле желтого квадрата полянку с грибами. Крокодил решил набрать грибов в свою корзинку. Сколько грибов ему нужно собрать? *Ребенок берет корзинку с цифрой 7, и набирает нужное количество грибов (игра «Математические корзинки 10»)*

Друзья загрузили предметы, грибы в купе и поехали обратно в Цифроцирк. Дома они рассказали о своем путешествии, и остальные артисты тоже захотели прокатиться на паровозике-счетовозике.

Кто из артистов Цифроцирка ездил с Магноликом? Предметы какого цвета они привезли с собой? Сколько грибов собрал Крокодил?

Тема индивидуального занятия: «Соотнесение числа и количества. Цифра 8»

Тема игровой ситуации: «Как зверята нашли в лесу Обезьяну-восьмерку»

Задачи: развивать умения называть цифры от 1 до 8; отсчитывать нужное количество предметов, сравнивать их по количеству, ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «влево», «вверх», «вправо», «вниз» и употреблять их в речи.

Материалы и оборудование: «Математические корзинки 10», «Разноцветные веревочки», коврограф «Миниларчик», «Забавные цифры».

Содержание игровой ситуации:

Однажды Ежик-Единичка, Зайка-Двойка, Мышка-Тройка, Крыска-Четверка, Пес –Пятерка, Кот – Шестерка, Крокодил – Семерка взяли свои корзинки и пошли в лес за грибами.

Ребенок берет корзинки из поля игры «Математические корзинки 1» от 1 до 7 и кладет их в ряд, соотнося с персонажами.

Как определил, что это корзинка Ежика, Зайки, Мышки, Крыски, Пса, Кота, Крокодила? *Ребенок высказывает свои предположения, взрослый подводит итог.*

Искали-искали зверята грибы, и каждый нашел по одному грибу. *Ребенок выкладывает в корзинки по одному грибу.*

У кого в корзинке не осталось места?

Ежик пошел домой, а остальные Зверята снова отправились искать грибы. Сколько грибов нужно найти Зайки-Двойки, Мышки-Тройки, Крыски-Четверки, Псу –Пятерки, Коту – Шестерки, Крокодилу – Семерки?

Ребенок называет числа и добавляет необходимое количество грибов в каждую корзину.

На игровом поле Коврографа выложен лабиринт с помощью пособия «Разноцветные веревочки». В конце пути, Обезьянка – Восьмерка.

Обезьянка – Восьмерка



Артисты нашли грибы, и пошли по дороге. Ребенок сам проговаривает путь. Кого по пути встретили зверята? В руках у Обезьяны была пустая корзинка. Ребенок берет нужную корзинку. Артисты обрадовались, увидев Обезьянку, и решили набрать ей грибов. Сколько грибов нужно набрать Обезьянке? Почему? Ребенок высказывает предположение. Набрав грибов, зверята отправились домой, где сварили вкусный грибной суп.

Сколько всего зверят ходили в лес за грибами? Кого встретили зверята? Кто набрал больше всех грибов? Кто меньше всех?

Тема индивидуального занятия: «Соотнесение числа и количества. Цифра 9»

Тема игровой ситуации: «Выступление Лисы-Девятки»

Задачи: развивать умения называть цифры от 1 до 9; запоминать очередность цифр в ряду, отсчитывать нужное количество предметов, составлять из частей силуэты цифр по образцу, придумывать и рассказывать, что будут делать артисты.

Материалы и оборудование: коврограф «Миниларчик», игра «Чудо-соты 1», «Забавные цифры», счетные палочки.

Содержание игровой ситуации:

Магнолик пригласил артистов репетировать выступление. Все выстроились в ряд. Кто встанет первым? И т.д. до 8. Ребенок выкладывает числовой ряд от 1 до 8.

Только артисты приготовились репетировать, как Магнолика позвали к телефону. Ребенок закрывает глаза.

Зверята-цифрята, пока не было Магнолика, нарушили ряд. Учитель-дефектолог незаметно перемешивает ряд цифр.

Когда Магнолик вернулся, то увидел, что не все стоят на своих местах.

Ребенок открывает глаза и говорит, кто из персонажей стоит не на своем месте.

Магнолик навел порядок и принес Чудо-соты, и составил из них вот такую фигуру: (цифра 9, схема) *ребенок составляет по схеме цифру 9.*

Вдруг из - за кулис выбегает Лиса: «Ты меня приглашал?».

Учитель-дефектолог прикрепляет карточку с изображением этого артиста на игровое поле коврографа..

В какое место ряда Магнолик поставил Лису-Девятку?

Ребенок говорит, где, по его мнению, будет стоять Лиса. Учитель – дефектолог подводит итог: цифра «девять» стоит после цифры «восемь».

Лиса показала своим друзьям - артистам свое умение превращать счетные палочки в предметы. Сколько палочек возьмет Лиса? Почему? *Ребенок высказывает свое мнение.* Лиса произнесла заклинание «Крибли, крабли-бумс!» и палочки превратились в елочку. *Ребенок по замыслу строит из счетных палочек елочку.*

Артистам очень понравилось выступление Лисы! На этом представление закончилось.

Сколько зверят выступало в Цифроцирке? Посчитай в прямом и обратном порядке. После какой цифры стоит цифра 9?

Тема индивидуального занятия: «Соотнесение числа, цифры с количеством в пределах 10»

Тема игровой ситуации: «Спор зверят-цифрят»

Задачи: развивать понимание количественного состава числа, упражнять в счете в пределах 10; развивать зрительное восприятие предметов в пределах 10.

Материалы и оборудование: коврограф «миниЛарчик», набор карточек «Забавные цифры», пособие «набор цифр», комплект «Разноцветные веревочки 1», набор «Разноцветные кружки 1».

Содержание игровой ситуации:

МагНолик приготовил зверятам-цифрятам сюрприз: он разложил на тарелочки печенье. *Ребенок конструирует из веревочек «тарелочки» и раскладывает «печенье»* Зверята спорят, не могут разобраться, где чья тарелочка.

Поможем им? Расставь цифры к тарелочкам в соответствии с количеством предметов. К каждой цифре поставь зверят-цифрят.

Тема индивидуального занятия: «Цифры в пределах 10»

Тема игровой ситуации: «Забавные цифрята»

Задачи: развивать воображение, закреплять знания о цифрах.

Материалы и оборудование: коврограф «миниЛарчик», игра «Чудо – Соты 1» и методический материал, сказочный образ МагНолик, образы «Зверята-цифрята»

Содержание игровой ситуации:

МагНолик пригласил зверят в цирк и придумал им интересное задание: выложить на листе бумаги ту цифру, на которую похожи зверята.(цифру 1 по предложенной схеме (из метод.материала) (далее любую в пределах 9) и заштриховать ее прямыми вертикальными линиями, не выходя за контур

рисунка(волнистыми линиями по диагонали, прямыми линиями в разном направлении.)

Тема индивидуального занятия: «Цифры в пределах 10»

Тема игровой ситуации: «Потерявшаяся цифра»

Задачи: закреплять знания о цифровом ряде, упражнять в умении называть последующее и предыдущее число; отвечать на вопрос «Который по счету?»

Материалы и оборудование: коврограф «миниЛарчик», пособие «Забавные цифры».

Содержание игровой ситуации:

Цифры гуляли по ковровой полянке, но одна из них хотела побаловаться и убежала, и потом заблудилась. Давай поможем найти цифру. *На коврографе расположены цифрята-зверята в разброс, одной цифры нет.* Вопросы к ребенку: Какая цифра пропала? Расположи цифры в ряд. Соседи чисел: кто стоит за зайкой?; кто стоит перед крокодилем? Кто стоит на восьмом месте? Кто стоит между 4-6?, после 4? Который по счету Пес?

Тема индивидуального занятия: «Цифры в пределах 10»

Тема игровой ситуации: «Секретный код»

Задачи: закреплять прямой и обратный счет, знания о числах натурального ряда, соседи чисел.

Материалы и оборудование: коврограф «миниЛарчик», пособие «Забавные цифры», набор цифр, «сундук» с замочком, в котором спрятана цифра 5, код на листе.

Содержание игровой ситуации:

В пещере МагНолик нашел сундук. Но узнать, что в нем не может, так как нужно отгадать секретный код на замке. Поможем МагНолику? Необходимо вставить цифры и узнать код замка.

1		3			6		8		10
10		8		6		4		2	
4		6	8		10	1		3	

Тема индивидуального занятия: «Цифры в пределах 10»

Тема игровой ситуации: «Превращалки»

Задачи: закреплять знания о цифрах, развивать конструктивные навыки.

Материалы и оборудование: коврограф «миниЛарчик», пособие Кораблик «Плюх-плюх».

Содержание игровой ситуации:

Лягушки-матросы реши поиграть в игру «Превращалки». Они превратили шнурок в солнышко. Взяли пять флажков и превратили в цифру, которой обозначена самая высокая мачта. *Ребенок составляет из пяти флажков цифру 5.* Затем сняли 3 флажка и превратили их в цифру, которая обозначает



наименьшее количество флажков на мачте. *Ребенок составляет из трех флажков цифру 1.* А оставшиеся флажки превратили в «якорь» и подарили Капитану. *Ребенок составляет «якорь».* Капитан поблагодарил матросов, и они отправились путешествовать дальше.

Тема индивидуального занятия: «Порядковый счет в пределах 10»

Тема игровой ситуации: «Радужная игра»

Задачи: закрепить порядковый счет в пределах 10, упражнять в умении выстраивать цифровой ряд от 1 до 10; ориентироваться в предлогах между, перед, после, за; развивать зрительную память.

Материалы и оборудование: коврограф «МиниЛарчик», набор карточек «Забавные цифры», «Радужные гномы»

Содержание игровой ситуации:

Гномы решили поиграть в игру. Давай вспомним их имена. Гном Кохле стоит первым, Охле вторым... и т.д. *Ребенок выстраивает их в ряд.* Зверята увидели, что гномы играют, и тоже решили поиграть. Они встали напротив каждого гнома. Кто будет стоять напротив Кохле?...Почему? и т.д кто стоит между Зайкой и Крыской? Перед Охле?.....

Тема индивидуального занятия: «Состав числа в пределах 5»

Тема игровой ситуации: «Как зверята-цифрята помогали друг другу »

Задачи: развивать понимание количественного состава числа из двух меньших; упражнять в счете в пределах 5; упражнять в умении группировать предметы по цвету.

Материалы и оборудование: коврограф «миниЛарчик», набор карточек «Забавные цифры» (Еж Единичка, Зайка Двойка, Мышка Тройка, Крыска Четверка, Пес Пятерка), набор «Разноцветные кружки 1».

Содержание игровой ситуации:

Зайка Двойка играл мячами. Сколько их было?. Мячи куда - то закатились, он не может их найти. На помощь пришел Еж Единичка и дал ему свои мячи: один красный и один белый. Сколько мячиков стало у Зайки? Сколько красных? Белых? Значит, два-это один и один?

У Мышка Тройка играла мячами. Сколько их было?. Но мячи куда-то закатились, она не может их найти. На помощь пришли Еж Единичка и Зайка Двойка, каждый дал ей свои мячики: Еж единичка один зеленый, а Зайка Двойка два синих. Сколько мячей стало у Мышки? Сколько зеленых? Сколько красных? Сколько всего? Как получилось три мяча? Как еще можно получить три?

Аналогичное задание с мячиками Крыски Четверки, Пса Пятерки

Тема индивидуального занятия: «Состав числа в пределах 5»

Тема игровой ситуации: «День Рождения гусеницы Фифы»

Задачи: развивать понимание количественного состава числа из двух меньших в пределах 5; обучать сравнению количества предметов, оперируя понятиями «больше», «меньше».

Материалы и оборудование: коврограф «миниЛарчик», персонаж девочка «Долька», медвежонок «Мишик», гусеница «Фифа», набор «Разноцветные кружки (веревочки)1».

Содержание игровой ситуации:

Сегодня у гусеницы Фифы день рождения. Девочка Долька и медвежонок «Мишик» решили ей сделать аппликацию «Цветы». Долька приклеила стебель и три красных лепестка. *Ребенок конструирует цветок.* Медвежонок приклеил желтые лепестки, но меньше на один, чем у Дольки. Сколько лепестков в этом цветке? Сколько всего лепестков получилось у цветка? Как получилось пять? Как еще можно составить число пять?..

Тема индивидуального занятия: «Состав числа в пределах 10»

Тема игровой ситуации: «Гномы играют в прятки»

Задачи: учить выполнять счетные операции, формировать умение раскладывать число на два меньших, закреплять умение формировать пространственные характеристики «слева», «справа».

Материалы и оборудование: ширма, набор карточек «Разноцветные гномы»

Содержание игровой ситуации:

Гномам стало скучно, и они решили поиграть в прятки. Давай найдем, спрятавшихся гномов. Дефектолог говорит, всего спряталось 5 (6, 7, 8, 9, 10) гномов. Два в правом, а в левом сколько? Как получилось пять?

Тема индивидуального занятия: «Состав числа в пределах 10»

Тема игровой ситуации: «Корзинки с грибами»

Задачи: закреплять умение соотносить цифру с количеством; развивать понимание количественного состава числа из двух меньших; упражнять в счете в пределах 10; формировать понятия «больше на 1», «меньше на 1»

Материалы и оборудование: коврограф «миниЛарчик», набор карточек «Забавные цифры», пособие «Математические корзинки 10».

Содержание игровой ситуации:

Зверята ходили в лес и набрали очень много грибов. Названия каких грибов ты знаешь? Каждый взял свою корзинку с грибами. *Ребенок выполняет соответствующие действия.* МагНолик позвал Ежа Единичку и Зайку Двойку. Сколько грибов собрал Еж? Зайка? Сколько получилось всего грибов? Как получили 3 гриба? Кто больше собрал грибов? На сколько?

Аналогичная игра с другими зверятами.

Тема индивидуального занятия: «Состав числа в пределах 10»

Тема игровой ситуации: «Угощения для гномов»

Задачи: закреплять умение составлять число из двух меньших, закреплять образы цифр.

Материалы и оборудование: коврограф «миниЛарчик», набор карточек «Забавные цифры», набор «Разноцветные кружки 2», «Разноцветные веревочки 2», персонаж слон «Лип-Лип», «Разноцветные гномы»

Содержание игровой ситуации:

Веселые гномы Геле, Фи, Охле и Селе гуляли по ковровой полянке и зашли на обед к слону «Лип-Лип». Он накрыл нас стол- поставил тарелки их любимых цветов. *Ребенок из эталонных фигур выбирает тарелку.* Каждый гном выбрал тарелку своего цвета. После того, как гномы съели суп, Лип-лип разложил гномам в тарелки по 6 конфет. Геле положил 3 голубых маленького размера и сколько больших? Как шесть получилось? Фи - 1 фиолетовую большую и сколько маленьких? Охле - две больших оранжевых и сколько маленьких? Селе- пять маленьких синих конфет и сколько больших? Как получилось по 6 конфет, расскажи. Аналогичная игра с другими числами.



Тема индивидуального занятия: «Состав числа в пределах 10»

Тема игровой ситуации: «Грибная полянка»

Задачи: закреплять умение составлять число 5(6,7,8,9) из двух меньших, соотносить цифру с количеством, закреплять образы цифр.

Материалы и оборудование: коврограф «миниЛарчик», набор карточек «Забавные цифры», пособие «Математические корзинки»

Содержание игровой ситуации:

Забавные цифрята очень любят собирать грибы и отправились на ковровую полянку. Поможем им? Зайка Двойка взяла свою корзинку и набрала в нее грибов. Сколько? Затем Мышка- Тройка взяла свою корзинку и набрала в нее грибов. Сколько? Сколько всего собрали грибов Зайка и Мышка? Как получили пять? Как еще можно получить число пять? Аналогичное задание с другими числами.

Тема индивидуального занятия: «Арифметические вычисления»

Тема игровой ситуации: «Тропинки Гномов»

Задачи: закреплять умение выполнять арифметические действия в пределах 10, умение выражать словами «стало меньше», «стало больше», понятий «длинный-короткий»

Материалы и оборудование: коврограф «миниларчик», пособие «Радужные гномы» (Кохле, Охле, Желе), «Разноцветные кружки 1»

Содержание игровой ситуации:

Радужные гномы гуляя по Ковровой полянке, нашли очень много разноцветных камней и решили построить из них тропинки. Гном Кохле

Ребенок помогает слону «Лип-лип» угощать гномиков Кохле и Желе.

Задачи: закреплять умение составлять число 3 из двух меньших, представления о форме предметов («тарелки» разной формы)

нашел 7 камней и выложил из них тропинку. Ребенок берет разноцветные кружочки в соответствии с цветом гнома. Гном Охле нашел на 1 камень больше, чем Кохле. Сколько камней нашел Охле? Гном Желе - на 1 меньше, чем Кохле. Сколько камней нашел Желе? Рассмотрите внимательно тропинки и скажите, у кого самая длинная дорожка? Короткая? Почему?

Цвет, форма, величина

Тема индивидуального занятия: «Понятия длинный - короткий»

Тема игровой ситуации: «Дорожки из мячей»

Задачи: продолжать развивать понимание количественного состава числа; упражнять в счете в пределах 10; закреплять умение группировать предметы по цвету; упражнять в умении сравнивать по длине; развивать мыслительную операцию сравнение.



Ребенок помогает гномикам Охле и Кохле найти свои домики

Задачи: развивать умения соотносить предметы по цвету: желтый и красный; формировать представления о геометрических фигурах.

Материалы и оборудование: коврограф «миниЛарчик», набор карточек «Забавные цифры», набор «Разноцветные кружки 1».

Содержание игровой ситуации:

Еж Единичка, Зайка Двойка, Мышка Тройка, Крыска Четверка и Пес Пятерка решила составить из своих мячиков дорожки. Еж Единичка поставил один белый мяч, Зайка Двойка - два красных мяча, Мышка Тройка - три желтых, Крыска Четверка - четыре зеленых, а Пес Пятерка пять синих мячиков (карточки «Забавные цифры» выставляются

вертикально, кружочки –мячики- напротив)

Чья дорожка самая длинная? Чья самая короткая? На сколько мячиков длиннее дорожка Мышки Тройки, чем дорожка Зайки Двойки? На сколько мячиков дорожка Мышки Тройки короче, чем дорожка Крыски Четверки?

Аналогичное задание с остальными Цифрятами.

Тема индивидуального занятия: «Понятия длинный - короткий»

Тема игровой ситуации: «Как гномы вернулись домой»

Задачи: закреплять умение соотносить предметы по цвету; упражнять в умении сравнивать по длине; закреплять порядковый счет; развивать мыслительную операцию сравнение.

Оборудование: коврограф «миниЛарчик», набор карточек «Гномы», набор «Разноцветные веревочки 1», «Цветные квадраты»

Содержание игровой ситуации:

Гномики Кохле, Желе, Зеле и Селе решили погулять. Вдруг пошел дождь, и на земле образовалось много луж. Как им вернуться домой, не намочив ноги и не

простудиться? *Ребенок выкладывает веревочки от гномиков, затем выкладывает «домики» в соответствии с цветом гнома. У какого гномика самая длинная дорожка? Самая короткая? Кто из них первым придет домой? Вторым? Третьим? Четвертым? Почему?*

Тема индивидуального занятия: «Понятия «высокий-низкий»

Тема игровой ситуации: «Путешествие Лягушек-матросов»

Задачи: развивать умения группировать предметы по цвету, определять и называть высоту предметов, придумывать и составлять из частей силуэты деревьев, называть их, тренировать мелкую моторику рук.

Материалы и оборудование: игра «Кораблик Плюх-плюх» и эталонные фигуры, персонажи Гусь и Лягушки, «Разноцветные веревочки»

Содержание игровой ситуации:

По Ковровой полянке течет Голубой ручей (*ребенок конструирует из ленточек-липучек*), а по нему часто путешествуют Гусь –капитан и Лягушки-матросы на кораблике Плюх-Плюх.

Учитель –дефектолог и ребенок рассматривают персонажей и кораблик, вместе описывают его.

Вот и сегодня команда кораблика готовилась к очередному плаванию.

Гусь - капитан попросил матросов снять все флажки.

Ребенок берет игру «Кораблик Плюх-Плюх» и снимает флажки.

Матросы выстирали флажки, разложили по цветам и высушили на солнце.

Ребенок группирует флажки по цвету, называют его.

«Надеть флажки желтого цвета на одну мачту так, чтобы она была полностью занята флажками!»- раздалась команда.

Ребенок берет флажки желтого цвета и надевает на ту мачту, которая подходит по высоте по количеству флажков.

Мачты по высоте называются так: низкая, высокая, средняя, ниже средней и выше средней.

На какую мачту по высоте надели желтые флажки?

«Надеть на мачту флажки зеленого цвета!»-раздалась команда Гуся.

Ребенок действует аналогично: находит флажки зеленого цвета, и надевает на подходящую мачту по высоте, называет ее. Оставшиеся флажки распределяются по аналогичному принципу.

«Как украсить кораблик шнурком?»-спросили Лягушки-матросы. Гусь-капитан предложил самостоятельно придумать узор.

Ребенок украшает кораблик шнурком, продевая его сквозь дырочки флажков.



Ребенок конструирует необычные деревья из пособия «Эталонные фигуры»
Задачи: *развивать конструктивные навыки, воображение, закреплять названия геометрических фигур.*

Наконец кораблик отправился в плавание по Голубому ручью.

Ребенок «плавает» с корабликом в руках.

Вдоль берегов Голубого Ручья росли необычные деревья.

Ребенок придумывает и составляет из частей игры «Эталонные фигуры» разные деревья, называет их.

Что случилось с командой во время другого путешествия, мы узнаем в следующий раз.

Как мачты кораблика назывались по высоте?

Тема индивидуального занятия: «Понятия «высокий-низкий»

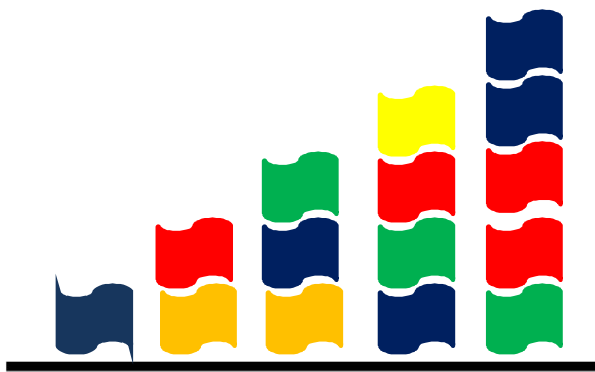
Тема игровой ситуации: «Задание матросам»

Задачи: развивать умения группировать предметы по цвету, определять и называть высоту предметов, упражнять в умении выполнять задания по образцу, закреплять порядковый счет в пределах 5.

Материалы и оборудование: игра «Кораблик Плюх-плюх», схема расположения флажков, персонажи Гусь и Лягушки.

Содержание игровой ситуации:

Гусь капитан придумал задания для лягушек-матросов: *(схема)*



Ребенок нанизывает флажки согласно схеме.

Лягушки – матросы быстро выполняют команду капитана. Раз, два и готово!

На какой мачте больше всего флажков? Какая она по счету? Меньше всего?

Какая она по счету?

Стояла теплая, солнечная погода, но вдруг темнеет, поднялся сильный ветер, и с мачт начинают слетать флажки. Сначала ветер сдувает флажки с пятой мачты одинакового цвета. Какого? Потом срывает ветер все флажки с самой низкой мачты. Со второй мачты слетает первый флажок, затем второй. С

третьей мачты слетели все флажки и столько же с четвертой. Ветер начал стихать. Сколько флажков осталось на кораблике?

Тема индивидуального занятия: «Классификация предметов по цвету, размеру»

Тема игровой ситуации: «Конфеты для друзей»

Задачи: развивать умения группировать предметы по цвету, упражнять в количественном счете до 10, упражнять в умении сравнивать по количеству, давая понятия «больше», «меньше», «поровну».

Материалы и оборудование: коврограф «миниЛарчик», персонаж девочка «Долька», медвежонок «Мишик», пчелка «ЖуЖа», набор «Разноцветные кружки 1» (большие и маленькие).

Содержание игровой ситуации:

Девочка Долька принесла на Полянку конфеты в большой коробке, чтобы угостить своих друзей. Вдруг коробка опрокинулась и конфеты рассыпались. Поможем Дольке собрать конфеты? Сначала нужно разложить по цвету.

Теперь девочка Долька раздала конфеты друзьям: Медвежонку большие, Пчелке - маленькие. Посчитай, сколько конфет у медвежонка? У пчелки? У кого больше? Меньше? Поровну ли их? Что нужно сделать, чтобы было поровну?

Тема индивидуального занятия: «Сравнение предметов по цвету и величине»

Тема игровой ситуации: «Соберем гусенице Фифе бусы»

Задачи: развивать умения группировать круги по цвету и размеру, умение видеть закономерности в чередовании фигур.

Материалы и оборудование: коврограф «Миниларчик», пособие «Разноцветные веревочки», «Разноцветные круги», персонаж «Гусеница Фифа», девочка «Долька», обручи большие и маленькие.

Содержание игровой ситуации:

Гусеница Фифа пошла к девочке Дольке на День Рождение, и решила собрать бусы для своей подружки. *На «Коврографе» расположена веревочка, на ней слева направо в определенном порядке разложены фигуры: красный большой круг, зеленый маленький, желтый большой круг, красный большой круг и т.д.* Какого цвета бусинки она использовала? Догадайся, какая бусинка следующая. Давай Фифе поможем собрать бусы. *Ребенок раскладывает кружки в соответствии с заданной закономерностью, называя цвет и размер «бусинки».* В качестве усложнения можно предложить ребенку собрать бусы с чередующимися элементами по собственному замыслу. Ура! Собрали бусы! По дороге к Дольке Фифа шла по камешкам сначала по большому камешку, затем по маленькому, затем снова по маленькому. И т.д. *Ребенок кладет на пол обручи, соблюдая закономерность, и переступает их.* Вот и пришла Гусеница к подружке! Девочка Долька очень обрадовалась подарку! Какие по цвету бусины брала Фифа? Какие по размеру бусины брала Фифа?

Тема индивидуального занятия: «Классификация предметов по цвету, размеру, форме»

Тема игровой ситуации: «Найди лишнее»

Задачи: развивать умение находить лишний предмет по внешним признакам (цвет, размер, форма); упражнять в умении находить сходства и различия.

Материалы и оборудование: коврограф «миниЛарчик», сказочные образы «Радужные гномы» (Кохле, Желе, Зеле и Селе), гусеница «Фифа», пчелка «Жужа», девочка «Долька», набор «Эталонные фигуры», «Разноцветные веревочки».

Содержание игровой ситуации:

Гномы на Полянку принесли новую интересную игру, чтобы поиграть с друзьями. Но не знают, как в нее играть. Назови фигуры, которые ты знаешь. Они одинаковые по цвету, форме, величине или разные? Рассмотрите фигуры и скажи, какая фигура отличается от других в каждом круге.

Тема индивидуального занятия: «Геометрическая фигура – круг»

Тема игровой ситуации: «Как гномы ходили в лес»

Задачи: развивать умения классифицировать, сравнивать круги по цвету и размеру «большой-маленький», составлять круг из двух и четырех частей, сравнивать предметы по количеству «больше», «меньше», уравнивать путем прибавления.

Материалы и оборудование: коврограф «Миниларчик», гномы «Кохле» и «Желе», персонажи «Лип-лип», «Ляп-ляп», пособие «Разноцветные веревочки», «Разноцветные круги», круги из фетра., пособие «Эталонные фигуры».

Содержание игровой ситуации:

Однажды гномы Кохле и Желе отправились в лес и увидели целую поляну ягод. Каждый из них собирал только ягоды своего любимого цвета.

Какого цвета ягоды будет собирать Кохле? Желе? Почему?

Из собранных ягод гномы решили сварить варенье. *На коврографе с помощью разноцветных веревочек выложены круги.* Сначала гномы сварили варенье из маленьких ягод, а потом из больших. *Ребенок в 1 круг выкладывает все маленькие ягоды, а во 2-все большие.*

Варенье получилось очень вкусным и гномы пригласили в гости друга Лип-липа и Ляп-ляпа. Кохле попросил принести Желе тарелки, но он нечаянно разбил их. Поможем склеить гному тарелки? *Ребенок составляет круги из фетра, разрезанные на 2 части – пополам, одинакового цвета, но разного размера, и 1 круг большого размера, разрезанный перпендикулярно на 4 части.*

Сколько тарелок получилось? Всем ли хватит тарелок? Почему? Сколько тарелок нужно добавить, чтобы у всех были тарелки? *Ребенок берет одну «тарелку» из игры «Эталонные фигуры»*

На какую фигуру похожи тарелки?

Слон Лип-Лип и Ляп-Ляп поблагодарили гномов за угощение и отправились домой. На какую фигуру похожи ягоды, которые собирали гномы? Какого они цвета? Размера?

Тема индивидуального занятия: «Геометрическая фигура – квадрат»

Тема игровой ситуации: «Проказы слоника Ляп-ляп»

Задачи: развивать умения классифицировать, сравнивать квадраты по цвету и размеру «большой-маленький», составлять квадрат из двух и четырех частей.

Материалы и оборудование: коврограф «Миниларчик», «Радужные гномы», персонажи «Лип-лип», «Ляп-ляп», квадраты из фетра., пособие «Эталонные фигуры».

Содержание игровой ситуации:

Гномы Зеле, Желе пришли в гости к слону Лип-Лип на чаепитие и взяли с собой салфетки любимого цвета.

Какого цвета взял салфетку гномик Зеле? Желе? Почему? На какую фигуру похожи салфетки?

Слон Ляп-ляп встретил гостей и они стали беседовали о погоде. *Что можно сказать о погоде сегодня?*

Пока гномы беседовали, слоник Ляп-ляп незаметно взял ножницы и расстриг салфетки гномов. Гномы увидели и очень расстроились.

Поможем «сшить» салфетки?

Ребенок составляет квадраты из фетра, разрезанные на 2 части – пополам, одинакового цвета, но разного размера, и 1 квадрат большого размера, разрезанный перпендикулярно на 4 части.

Сколько салфеток получилось? Всем ли хватит салфеток? Почему? Сколько салфеток нужно добавить, чтобы у всех были салфетки? Ребенок берет одну «салфетку» из игры «Эталонные фигуры»

На какую фигуру похожи салфетки? Слон Лип-лип пригласил гномов к столу. Гномы поблагодарили слона за чай и пошли домой.



Ребенок помогает гномикам Желе, Кохле Зеле превращать одни фигуры в другие, разные по свойствам.

Задачи: развивать умение классифицировать предметы по форме, цвету, размеру, закреплять названия геометрических фигур.

Тема индивидуального занятия: «Классификация предметов по цвету, форме, размеру»



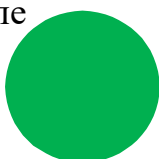


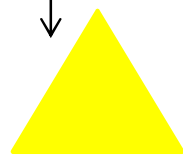
Тема игровой ситуации: «Превращалки»

Задачи: развивать умение классифицировать предметы по форме, цвету, размеру.

Материалы и оборудование: коврограф «миниЛарчик», пособие «Эталонные фигуры», «Радужные гномы».

Содержание игровой ситуации:

Гномы решили поиграть с фигурами. Каждый взял фигуру своего цвета, но размер и форма друг от друга отличается. Ребенок выполняет действия, составляет фигуры в ряд. Кривле-краблебумс! И фигура гнома Кохле превращается в фигуру, у которой цвет остается тот же, а форма и размер изменяется. У Желе - меняется цвет и размер, а форма такая же. У Зеле - размер тот же, форма и цвет поменялся. Что изменилось в фигурах? Ребенку предлагается самостоятельно превратить фигуры в другие, меняя цвет, форму, размер.

Кохле 	Желе 	Зеле 
↓ 	↓ 	↓ 
?	?	?

Ориентировка на плоскости

Тема индивидуального занятия: Пространственные понятия «верх-низ», «право-лево»

Тема игровой ситуации: «Как у Гусеницы Фифы осыпался цветок»

Задачи: развивать умения придумывать названия цветку, понимать порядковый счет, пространственное положение предметов относительно друг друга и плоскости, находить предметы заданного цвета в окружающей обстановке.

Материалы и оборудование: коврограф «Миниларчик», «Лепестки», персонаж «Гусеница Фифа»

Содержание игровой ситуации:

Гусеница Фифа вырастила цветы на Ковровой Полянке. Самым красивым был этот цветок.

Учитель-дефектолог выкладывает из семи лепестков цветов радуги цветок. Ребенок придумывает ему название.

Однажды случилась неприятность. С цветка начали осыпаться лепестки. Первым упал красный лепесток и лег на Ковровую Полянку «носиком» вверх. Ребенок отрывает красный лепесток и прикрепляет его в любой клеточке игрового поля, ориентируя «носиком» вверх.

Вторым оторвался оранжевый лепесток и плавно приземлился справа от красного. Он лег «носиком» вниз.

Ребенок отрывает оранжевый лепесток и прикрепляет его в любой клеточке игрового поля, ориентируя «носиком» вниз.

Третьим оторвался желтый лепесток и плавно приземлился справа от красного. Он лег «носиком» влево.

Потом оторвались зеленый, голубой, синий и фиолетовый.

Зеленый лег вверху Ковровой Полянке «носиком» вверх. Голубой лепесток лег с левой стороны Ковровой Полянке «носиком» влево. Синий- вниз Полянки «носиком» вниз. Фиолетовый –в середине полянке.

Ребенок выполняет соответствующие действия.

Цветок осыпался. Как вы думаете, почему это произошло?

Ребенок высказывает предположение, почему с цветка упали лепестки.

Расстроенная Гусеница Фифа стала поднимать лепестки. Первым она взяла в лапки зеленый лепесток. И о чудо! Гусеница Фифа начала видеть вокруг предметы только зеленого цвета.

Ребенок называет предметы зеленого цвета в окружающей обстановке.

Фифа взяла фиолетовый лепесток и увидела вокруг предметы фиолетового цвета.

Игра продолжается до тех пор, пока у ребенка есть интерес.

Потом Гусеница Фифа стала поливать цветок, и он снова расцвел.

Ребенок выкладывает цветок. Сколько лепестков было в цветке? Каких они были цветов? Где лежал синий лепесток? Голубой? Зеленый? Фиолетовый?

Тема индивидуального занятия:
Пространственные понятия «вверху-внизу», «вправо-влево, посередине»

Тема игровой ситуации: «Гномы украшают Полянку»

Задачи: упражнять в умении ориентироваться на плоскости, давая понятия «вверху», «внизу», «справа», «слева», «посередине», соотносить предметы по цвету, закреплять названия геометрических фигур.

Материалы и оборудование: коврограф «Миниларчик», сказочные образы «Радужные гномы» (Селе, Кохле, Зеле, Желе), пособие «Эталонные фигуры».

Содержание игровой ситуации:

Радужные гномы вышли на Полянку, чтобы украсить ее. Селе принес круг. Какого цвета? И положил его посередине Полянки. Кохле принес треугольник. Какого цвета? Положил его вверху Полянки. Зеле принес тоже треугольник. Какого цвета? Расположил его внизу. А Желе принес два квадрата одинакового цвета, но разного размера.



Ребенок помогает гномикам украшать полянку геометрическими фигурами

Задачи: упражнять в умении ориентироваться на плоскости, давая понятия «вверху», «внизу», «справа», «слева», «посередине», соотносить предметы по цвету, закреплять названия геометрических фигур.

Какого цвета квадраты у Желе? И расположил их на Полянке таким образом: один квадрат положил слева, а другой справа. Расскажи, как расположены фигуры?

Тема индивидуального занятия: Понятия «перед», «за», «между»

Тема игровой ситуации: «Сказочный городок»

Задачи: формировать у детей умения составлять предложения с простыми предлогами перед, после, между.

Материалы и оборудование: Коврограф, персонаж «Медвежонок Мишик», пространственные карточки «Лев, Павлин, Пони, Лань», кубики.

Содержание игровой ситуации:

Однажды Медвежонок Мишик забрел в Сказочный городок. Там он увидел необычные дома.

На коврографе расположены разноцветные квадраты.

Сначала Медвежонок встал перед красным квадратом, потом после белого, потом между синим и желтым.

Ребенок выполняет соответствующие действия.

Педагог затем просит ребенка назвать, где находится Мишик, его местоположение между домами, составляя предложения с предлогами перед, после, между.

Мишику так понравилось гулять по сказочному городку и он позвал своих друзей Пони, Лань, Павлина и Льва.

Между кем стоит Пони? Где стоит Лань? Павлин?

Ребенок называет местоположение персонажей.

Друзья решили поиграть в прятки. Мишик водящий, а остальные прячутся.

Лань спряталась за синим домиком. Пони перед красным. Павлин между желтым и зеленым. Лев после фиолетового.

Ребенок выполняет соответствующие действия.

Медвежонок повернулся и нашел сначала Пони. Где она спряталась? И т.д
Ура!!! Мишик нашел всех своих друзей!!!

Сколько домов было в Сказочном городе? Где прятались друзья?

Тема индивидуального занятия: «Ориентировка на плоскости верхний (нижний) левый (правый) угол»

Тема игровой ситуации: «Кто где находится?»

Задачи: формировать умение ориентироваться на плоскости: верхний правый угол, нижний правый угол, верхний левый угол, нижний левый угол, сравнивать предметы разных размеров.

Материалы и оборудование: коврограф «миниЛарчик», пространственные карточки Лев, Павлин, Лань, Пони.

Содержание игровой ситуации:

На ковровой полянке в правом верхнем углу поселился Павлин, в левом верхнем углу обосновался Лев, в левом нижнем - Лань, в правом нижнем - Пони. Затем дефектолог просит ребенка запомнить расположение

персонажей. После этого меняет их, задача ребенка расставить героев правильно и рассказать, кто где находится.

Тема индивидуального занятия: «Ориентировка на плоскости верхний (нижний) левый (правый) угол»

Тема игровой ситуации: «Рисунок»

Задачи: закрепить умение ориентироваться на плоскости: верхний правый угол, нижний правый угол, верхний левый угол, нижний левый угол, развивать зрительно-пространственное восприятие, конструктивный праксис.

Материалы и оборудование: коврограф «миниЛарчик», пособие «Разноцветные веревочки», «Разноцветные кружки» «Эталонные фигуры», пространственные карточки Лев, Павлин, Лань, Пони, слон «Лип-лип», слоненок «Ляп-ляп»

Содержание игровой ситуации:

Дефектолог предлагает нарисовать картину на ковровой полянке. Слушай внимательно. В середине нарисуй домик (из пособия «Эталонные фигуры»). В верхнем правом углу находится тучка. В нижнем левом углу - красный цветочек. В верхнем левом углу светит солнце. В нижнем правом углу - елочка (если ребенок затрудняется нарисовать сам с помощью веревочек, то нарисовать на коврографе мелом). Справа от домика-слоненок. Слева-слон. Расскажи, кто где находится? Где живет Павлин? Лев? Лань? Пони?

Список литературы

1. Играем в математику. Использование технологии В.В.Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» в математическом развитии детей: методическое пособие/ под ред. В.В.Воскобовича, Л.С. Вакуленко, О.М. Вотиновой., 2018.
2. Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового Леса».Средний дошкольный возраст. Харьков Т.Г..-СПб, 2013.
3. Методические рекомендации к игровому комплекту «МиниЛарчик», Санкт-Петербург, 2016 .
4. Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм Воскобовича., Бондаренко Т.М. 2013.
5. Развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес». Методическое пособие/под ред. В.В.Воскобовича, Л.С. Вакуленко, О.М. Вотиновой., 2017.