

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

«Зыковский детский сад»

## *Картотека игр к коврографу «Ларчик»*

*В. В. Воскобовича*



### Игра «Поймай бабочку»

#### Задачи:

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

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

**Ход игры:** 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?»

#### Задачи:

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

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

**Ход игры:** 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.*

### «Какой длины Фифа?»

#### Задачи:

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

**Игровая ситуация:** Однажды Фифа задумалась: «Какой я длины?»

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

**Ход игры:** *На коврографе делается аппликация гусеницы из веревочек. Дети знакомятся с условной меркой - измеряют Фифу кружочками, квадратиками, зверятами - цифрятами. Каких мерок в Фифе больше всего, меньше всего?*

### Игра «Разноцветные лучи»

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

**Игровая ситуация:** *(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?»*

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

### Игра «Где Лопушок?»

**Задачи:** закрепление пространственных представлений (лево, право, верх, низ)

**Игровая ситуация:** Лопушок отправляется в путешествие и его первая остановка будет...

**Ход игры:** *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 «Чей домик?»

#### Задачи:

- 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.

**Игровая ситуация:** 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?

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

### Игра «Какой по порядку?»

**Задачи:** закрепление порядкового счета

**Игровая ситуация:** На Полянку вышли гномы. Давайте вспомним их имена.

Гном Кохле стоит первым, Охле – вторым и т.д

**Ход игры:** Кто стоит между Желе и Геле? Сколько гномов помещается между Охле и Фи? Какой гном стоит шестым (вторым, третьим, четвёртым)?

### Игра «Магнолик и его загадочные корзинки»

#### Задачи:

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

**Ход игры:** Берётся корзинка для десяти грибов.

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?

### Игра «Парад – алле»

#### Задачи:

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

**Ход игры:** Помоги Магнолику построить всех артистов в ряд. Первым встал Ёжик Единичка. Кто следующий? А теперь первой оказалась Лиса Девятка. Кто следующий?

### Игра «Чехарда»

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

**Игровая ситуация:** 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?

**Ход игры:** Ребёнок выстраивает сначала ряд чётных чисел, затем нечётных.

Теперь в обратном порядке, начиная с Лисы.

### Игра «Загадки Магнолика»

#### Задачи:

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

**Ход игры:** 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 «Найди или отгадай цифру»

#### Задачи:

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

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

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

### Игра «Фокусник»

#### Задачи:

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

**Ход игры:** 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 «Домик для Кохле»

**Задачи:** учить выкладывать детали разной формы, составляя изображение (домик).

**Игровая ситуация:** однажды в Фиолетовый лес прилетела огромная птица, и пока Кохле гулял около реки, она склевала его дом, потому что очень любила ягоды. Давайте поможем гному построить новый дом.

**Ход игры:** выложить из верёвочек и квадрата домик Кохле.

### Игра «Пирог для Жужи»

**Задачи:** закреплять умение выделять признак – цвет; развивать мелкую моторику.

**Оборудование:** игровое поле или коврограф Ларчик, кружки всех цветов, верёвочка любого цвета для изображения корзинки, сказочные образы гнома Кохле и пчёлки Жужи.

**Игровая ситуация:** гном Кохле решил испечь пирог для своей подруги пчёлки Жужи, но у него закончились ягоды. Помоги гному собрать красные ягодки в корзинку.

**Задание:** собрать красные ягодки в корзинку.

### Игра «Пирог для Жужи»

**Задачи:** закреплять умение выделять признак – цвет; развивать мелкую моторику.

**Оборудование:** игровое поле или коврограф Ларчик, кружки всех цветов, верёвочка любого цвета для изображения корзинки, сказочные образы гнома Кохле и пчёлки Жужи.

**Игровая ситуация:** гном Кохле решил испечь пирог для своей подруги пчёлки Жужи, но у него закончились ягоды. Помогите гному собрать красные ягодки в корзинку.

**Задание:** собрать красные ягодки в корзинку.

### Игра «Шарфик для Кохле»

**Задачи:** закреплять умение чередовать фигуры разных размеров.

**Оборудование:** игровое поле или коврограф Ларчик, верёвочки красного цвета и кружки красного цвета разного размера, сказочный образ гнома Кохле.

**Игровая ситуация:** в Фиолетовом лесу наступила осень. Гном Кохле совсем не хотел простудиться и поспешил достать свой тёплый шарфик. Но вот неожиданность – часть узора шарфика пропала. Помогите Кохле украсить шарфик.

**Задание:** выложить из разноцветных кружков узор в полосе, чередуя кружки по размеру.

### Игра «Как Кохле и Желе решили покрасить забор»

**Задачи:** закреплять умение чередовать фигуры разных размеров.

**Оборудование:** игровое поле или коврограф Ларчик, одномерные верёвочки жёлтого и красного цвета, сказочные образы гнома Желе и гнома Кохле.

**Игровая ситуация:** гном Кохле и гном Желе решили покрасить забор между своими домами. Кохле предложил покрасить забор в красный цвет, а Желе в жёлтый цвет. Что делать? Помогите гномам покрасить забор, чтобы они не поссорились.

**Задание:** выложить узор из одномерных верёвочек жёлтого и красного цвета, чередуя полосы по цвету.

### Игра «Цветные дорожки»

**Задачи:** закреплять умение выделять признак – цвет, учить классифицировать предметы и объекты; развивать мелкую моторику.

**Оборудование:** игровое поле «коврограф Ларчик»; квадраты красного, жёлтого и оранжевого цветов (из пособия «Разноцветные квадраты»); красные, жёлтые, оранжевые цельные и одномерные верёвочки, набор карточек «Разноцветные гномы» (Кохле, Желе, Зеле).

**Игровая ситуация:** однажды гномики отправились гулять по лесу. Они очень весело провели время, но когда решили вернуться домой не нашли обратной дороги и поняли, что заблудились. Помогите гномикам провести дорожки к своим домикам.

**Задание:** проложить дорожки в соответствии с цветом от гномика к его домику.



