

## **Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста «Фиолетовый лес»**

*Хлыстунова Евгения Владимировна,  
воспитатель МКДОУ Частоозерский  
детский сад «Родничок», Частоозерский  
муниципальный округ Курганской области*

Игровые пособия Воскобовича делятся на три группы: универсальные, математические и игры с буквами, слогами, словами. Коврограф «Ларчик» относится к универсальным пособиям.

Я хочу с вами поделиться опытом работы с игровым обучающим пособием «Коврограф Ларчик». Коврограф «Ларчик» - это игровое поле из ковровина и наглядный материал: «Забавные буквы», «Забавные цифры», «Разноцветные веревочки», «Разноцветные круги», «Разноцветные квадраты-эталоны цвета», «Разноцветные гномы», «Пространственные карточки» и оригинальные элементы: зажимы, кармашки и т.д.

Пособие является универсальным, т. к. способствует сенсорному развитию, развитию психических процессов (память, внимание, мышление, воображение), также развивает математические, речевые, экологические предпосылки у детей от двух лет и до школьного возраста. В процессе игры у нас коврограф превращается в волшебную поляну в Фиолетовом лесу, на которой происходят различные чудеса.

Поле коврографа разделено сеткой, которая помогает знакомить детей с пространственными и количественными отношениями и облегчает построение геометрических контуров и облегчает в дальнейшем ориентировку детей в тетрадах в клетку, позволяет увидеть границу клеток их расположение. Дети знакомятся с такими понятиями, как вертикаль, горизонталь, диагональ, учатся ориентироваться на плоскости.

Сам коврограф я использую как демонстрационную доску, на которой очень удобно располагать декорации, сказочных персонажей и любой другой дидактический материал. Детям интересно каждый раз знакомиться с новым сюжетом и решать проблемную ситуацию. Можно предлагать разные виды заданий.

### **Игра «Помоги гномикам найти свой домик»**

Задачи:

- формирование умения классифицировать предметы по цвету;
- стимулирование к проявлению доброжелательности, сопереживания, стремления оказать помощь.

Материалы и оборудование: игровое поле коврограф «Ларчик», пособие «Разноцветные квадраты», набор карточек «Разноцветные гномы (Кохле, Желе, Зеле, Селе).

Задание:

Прикрепить разноцветные кружки большого размера над квадратами того же цвета, под квадраты поставить соответствующие по цвету картинки гномов.

*Игровая ситуация:*

*Однажды в небе появилась большая дождевая туча. Туча закрыла солнышко, на полянке стало темно, и пошёл дождик. Гномики Кохле, Желе, Зеле и Селе, которые играли на полянке, испугались. В темноте они не могли найти свои домики. Помогите гномикам, зажгите фонарики над их домиками. От фонариков стало светло, и гномики от дождика спрятались каждый в свой домик.*

*Проблема:*

- *Что же могло с ними случиться?*
- *Почему они испугались?*
- *Как вы можете помочь гномикам найти свои домики? (Ответы детей).*
- *Почему вы так думаете? (Хорошо придумали).*

*План реализации:*

- *А я вам предлагаю зажечь фонарики над их домиками.*  
*Для этого нам надо прикрепить разноцветные кружки большого размера над квадратами такого же цвета.*

- *К каким квадратам вы прикрепили кружки?*
- *А еще, как можно сказать к каким?*
- *А теперь под квадраты поставьте соответствующие по цвету картинки гномов.*
- *Для чего вы это делали? (Здорово у вас все отлично получилось!).*
- *Как вы это делали?*

*Рефлексия:*

- *Что нового узнали?*
- *Что было интересно?*

### **Игра «Проведи дорожку к домику гномика»**

Цель: тренировать умение двигаться в заданном направлении.

Ход игры:

*Однажды гномик Кохле решил сходить в гости к гномику Геле. И возвращаясь домой поздно вечером заблудился. А домик стоит на 1 ряду на 5 клеточке. С помощью верёвочки липучки мы проведём дорожку к домику гномика (от Кохле 2 клеточки вправо, 2 клеточки вверх, 1 клеточка влево 2 клеточки вверх, 1 клеточка вправо. (Гномики на 1 и 2 клеточке на 5 ряду)*

### **Игра «Собери ягоды»**

- *Однажды братья гномы: Кохле, Желе, Селе отправились на полянку за ягодами. Они взяли свои любимые сумочки - квадраты.*
- *Каким цветом сумочка у каждого гнома?*
- *И стали гномы собирать ягоды - кружочки только такого цвета, который им нравится!*
- *Кохле в лес гулять пошел, три большие ягоды нашёл.*
- *Желе и Селе в лес пришли по одной маленькой нашли.*

- *Какие ягоды собирал Кохле? (красные)*
- *Какие красные ягоды растут в лесу? (брусника, земляника)*
- *Какие ягоды собирал Желе? (желтые)*
- *Какие желтые ягоды растут в лесу? (морошка)*
- *Какие ягоды собирал Селе? (синие)*
- *Какие синие ягоды растут в лесу? (ежевика, черника)*
- *И так они увлеклись сбором ягод, что забыли их посчитать! Сложили гномы ягоды на полянке и стали считать!*
- *Сколько ягод нашел Кохле? (три)*
- *Сколько ягод нашел Желе? (одну)*
- *Сколько ягод нашел Селе? (одну)*
- *Тут четвертый брат пошел. Зеле по лесу идет, зеленых ягод не сорвет!*
- *Почему Зеле не сорвал зеленые ягоды? (они незрелые)*
- *Сколько ягод у Зеле? (ни одной)*
- *Какой гном нашел ягод больше всего? (Кохле)*
- *У каких гномов ягод поровну? (у Желе и Селе)*
- *Сколько всего ягод нашли гномы? (пять)*

Это задание способствует развитию умения определять цвет и группировать предметы по цвету; интегрирует математику с экологическим образованием; позволяет повторить тему «Лесные ягоды».

Кроме того, с помощью этого задания повторяются понятия «один, много, ни одного», счет до 5. У детей развивается внимание, воображение, мышление.

В состав пособия входят пространственные картинки: «Лев, Павлин, Пони, Лань». Все манипуляции с карточками сопровождаются сказками или занимательными историями. (*Звери были дружны и играли вместе, когда были малы, но они выросли, и настало время, когда им пришлось разделить свою территорию, на границе своих владений ровно посередине они сделали колодец, из которого могут утолить жажду*). Дети легко запоминают зрительное расположение животных (Лев – в левом верхнем углу, Лань – в левом нижнем углу. Павлин – в правом верхнем, Пони – в правом нижнем) и это помогает им в дальнейшем ориентироваться в пространстве.

Для развития умения ориентироваться в пространстве мы предлагаем ребятам следующие игровые задания:

На коврографе располагаются картинки с изображением льва, лани, павлина, пони. Бабочка «садится» в разных частях коврографа. Дети называют место, где «остановилась» Бабочка (у Павлина, у Лани, рядом с Пони и т. д.).

Для закрепления пространственных представлений мы предлагаем такие игровые задания: *расположи в центре Полянки озеро. Кто придет к водопою снизу, справа, слева, сверху? Кто придет с левого верхнего угла? Откуда придет к водопою Павлин?*

В заключение, хочу сказать, что развивающие игры В. В. Воскобовича можно и нужно использовать в совместной групповой, подгрупповой и

индивидуальной деятельности с воспитанниками. Они помогают организовывать самостоятельную деятельность детей. Нужно просто использовать методические рекомендации автора, а также не бояться экспериментировать и вносить свои идеи.

В основе методики Воскобовича лежит принцип: интерес – познание – творчество. Игровая методика пробуждает интерес детей к занятиям. Игру всегда сопровождает сказка. Главная отличительная особенность игр – образность и универсальность. Игра интегрирует, мобилизует внимание ребенка, его интерес, втягивая ребенка в процесс решения проблемы. Он, образноговоря, попадает в ситуацию выбора, последовательно анализирует свои действия, поставленные задания, осознает цели и находит варианты решения.

Красочный раздаточный и наглядный материал эстетичен и привлекает внимание детей. Пособие «Коврограф Ларчик» соответствует требованиям ФГОС ДО. Оно содержательно и доступно. Его можно использовать в разных образовательных областях.