

«ИГРОВИЗОР» –

это интеллектуальный тренажер.

Он представляет собой папку, куда вкладываются листы с заданиями. Основа папки картонная, а верхний лист – из прозрачной пленки.

Малыш вкладывает лист игрового задания в папку и выполняет задание фломастером на водной основе. Фломастер оставляет яркий след, который легко стирается сухой бумажной салфеткой.

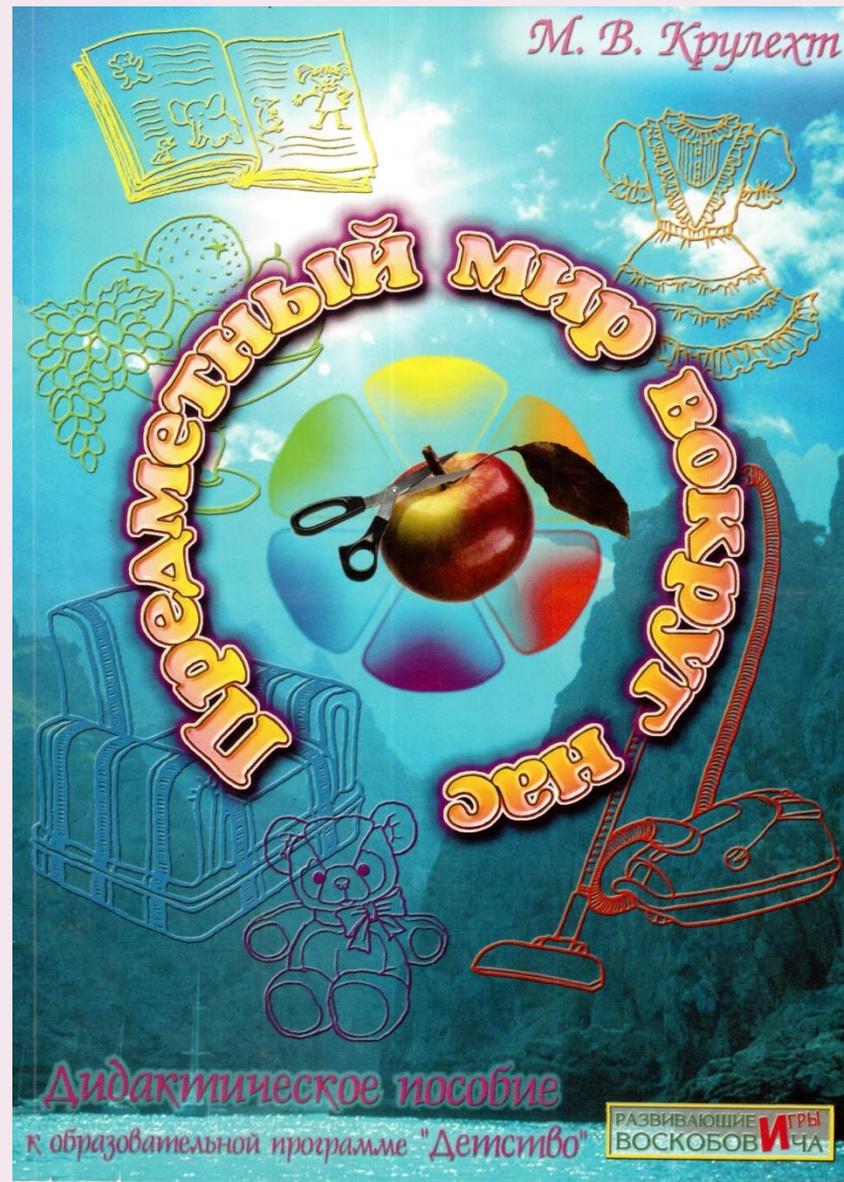
Ребенок всегда выполняя задание может оценить свой результат и исправить ошибку.

Предметный мир, окружающие ребенка вещи (игрушки, одежда, мебель, транспорт, продукты и т.д.) имеют особое значение для наших малышей.

В пособии предложены игры, головоломки, загадки, которые помогают малышу войти в предметный мир увлекательно, развивают внимание, восприятие, мышление ребенка.

В игре малыш узнает о строении и назначении предметов, выделяет признаки, объединяющие предметы в группы (одежда, овощи, транспорт и т.п.).

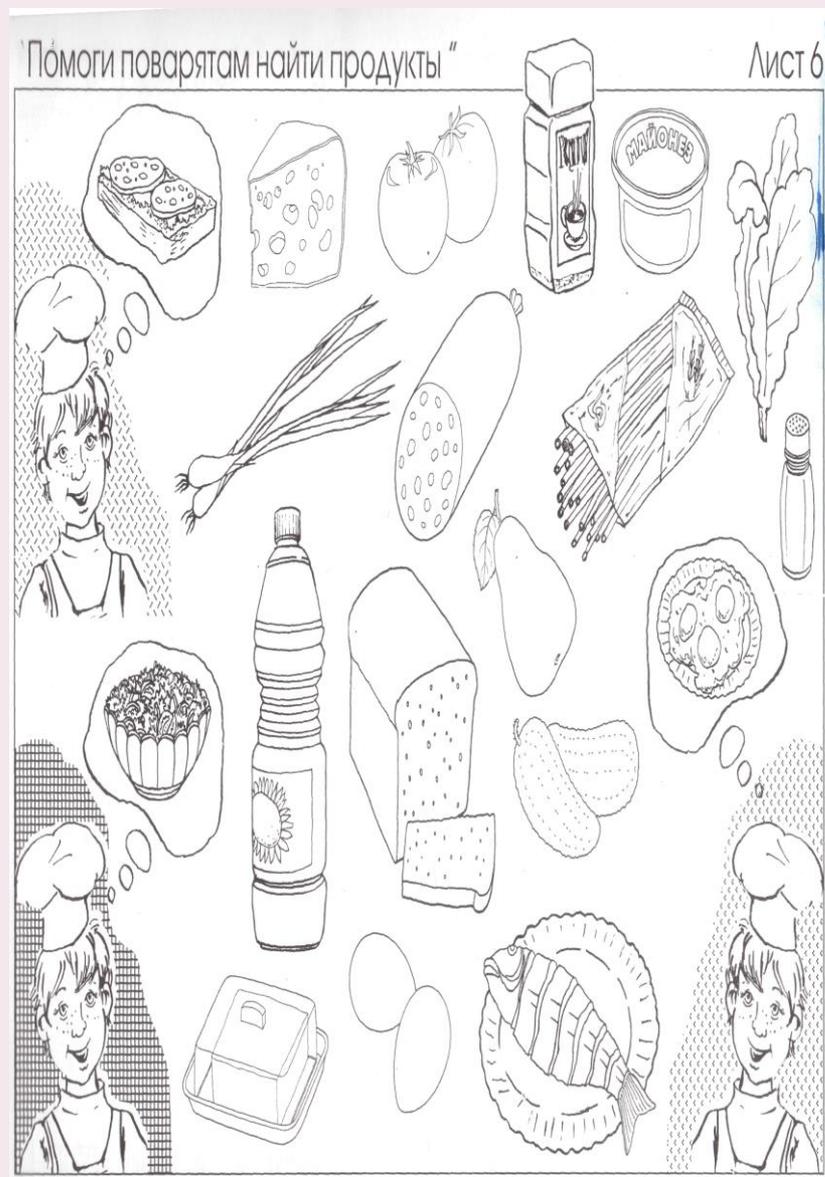
В игре предоставляйте ребенку самостоятельность, рассуждайте, делайте выводы, сравнивайте, доказывайте вместе с малышом.

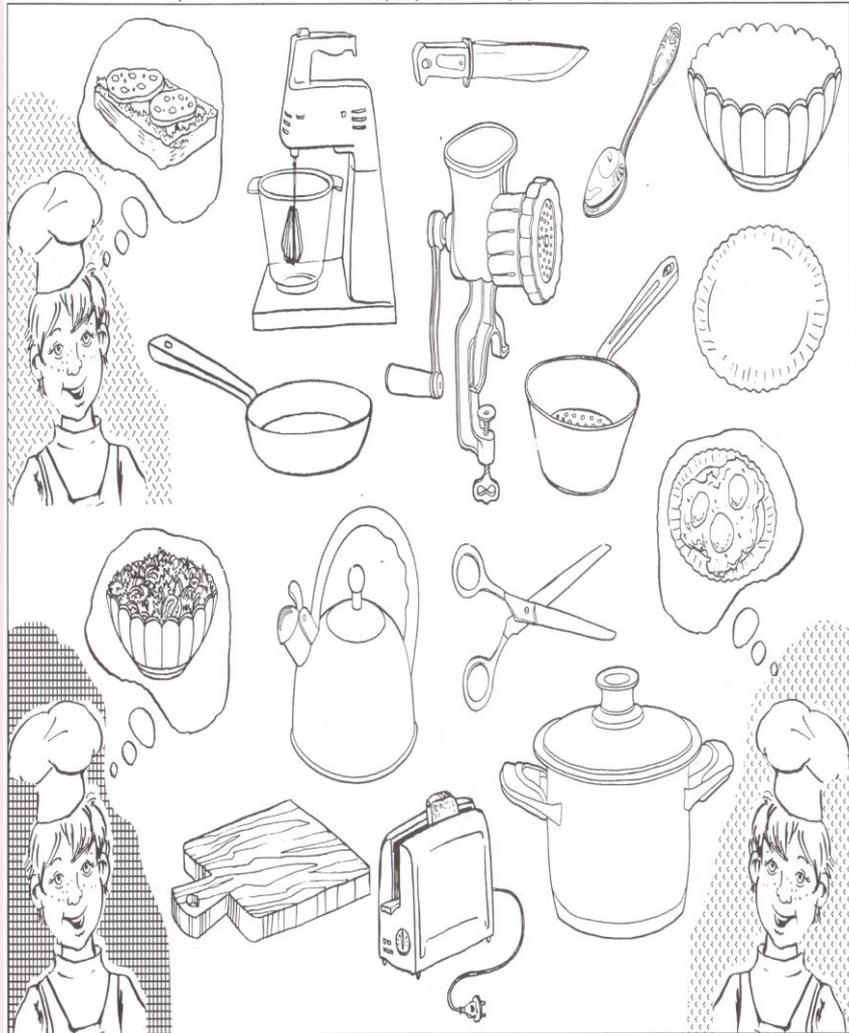


Решение логической задачи предполагает установление взаимосвязи между целью трудового процесса и набором продуктов, необходимых для реализации замысла.

Ребенок фломастером соединяет задумку повара и необходимые продукты.

Решений может быть несколько, пусть ребенок дорисует продукты, которые еще могут быть использованы поварами.





Решение логической задачи предполагает установление взаимосвязи между целью трудового процесса и необходимым набором инструментов и посуды.

Игра способствует :

- развитию математических представлений о сравнении предметов по форме и размеру, пространственных отношениях, количестве;
- развитие процессов восприятия, внимания, памяти, мышления;
- малыш учится принимать учебную задачу в игре, находить средства для ее решения, выполнять задание и исправлять ошибки, добиваться успеха.

РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ
ВОСКОБОВИЧА

Приложение к "Игровизору"

КАТЯ, РЫЖИК И РЫБКА



детям 4–7 лет

ИГРА СПОСОБСТВУЕТ:

- ▶ **Развитию математических представлений** о сравнении предметов по форме и размеру, пространственных отношениях, условной мерке, количестве.
- ▶ **Развитию процессов** аналитического восприятия, внимания, памяти, мышления, творческого воображения.
- ▶ **Подготовке руки к письму** - обводка геометрических фигур по контуру, штриховка.
- ▶ **Развитию интеллектуальной культуры** - умений понимать учебную задачу, находить средства для ее решения, контролировать себя в процессе работы, добиваться успеха.

РЕКОМЕНАЦИИ

Игровое пособие "Катя, Рыжик и Рыбка" лучше использовать вместе с игровым обучающим средством "Игровизор".

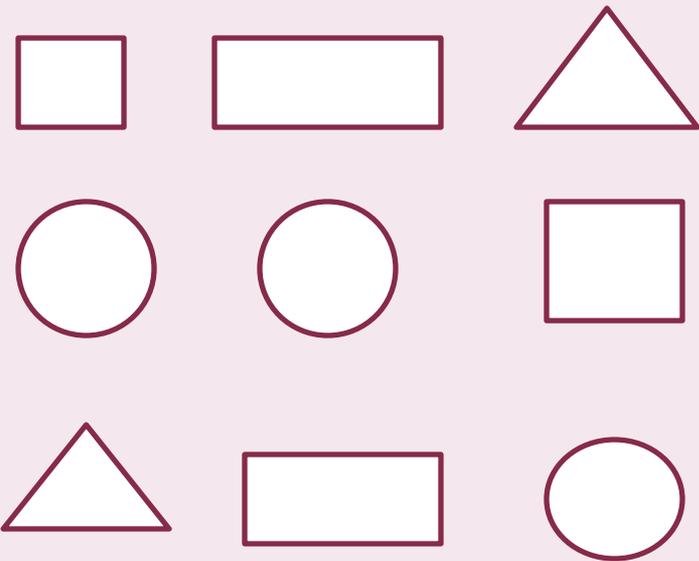
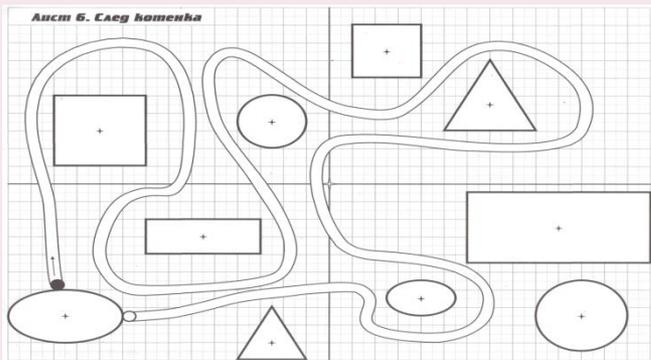
Ребенок вкладывает лист игрового задания в папку под прозрачный экран и выполняет задания маркером на водной основе.

Маркер оставляет на пленке яркий след, который легко стирается бумажной салфеткой. Эта особенность "Игровизора" позволяет многократно использовать листы игровых заданий.



© Воскобович В.В., 2007 г.
© 000 "Развивающие игры Воскобовича", 2007 г.

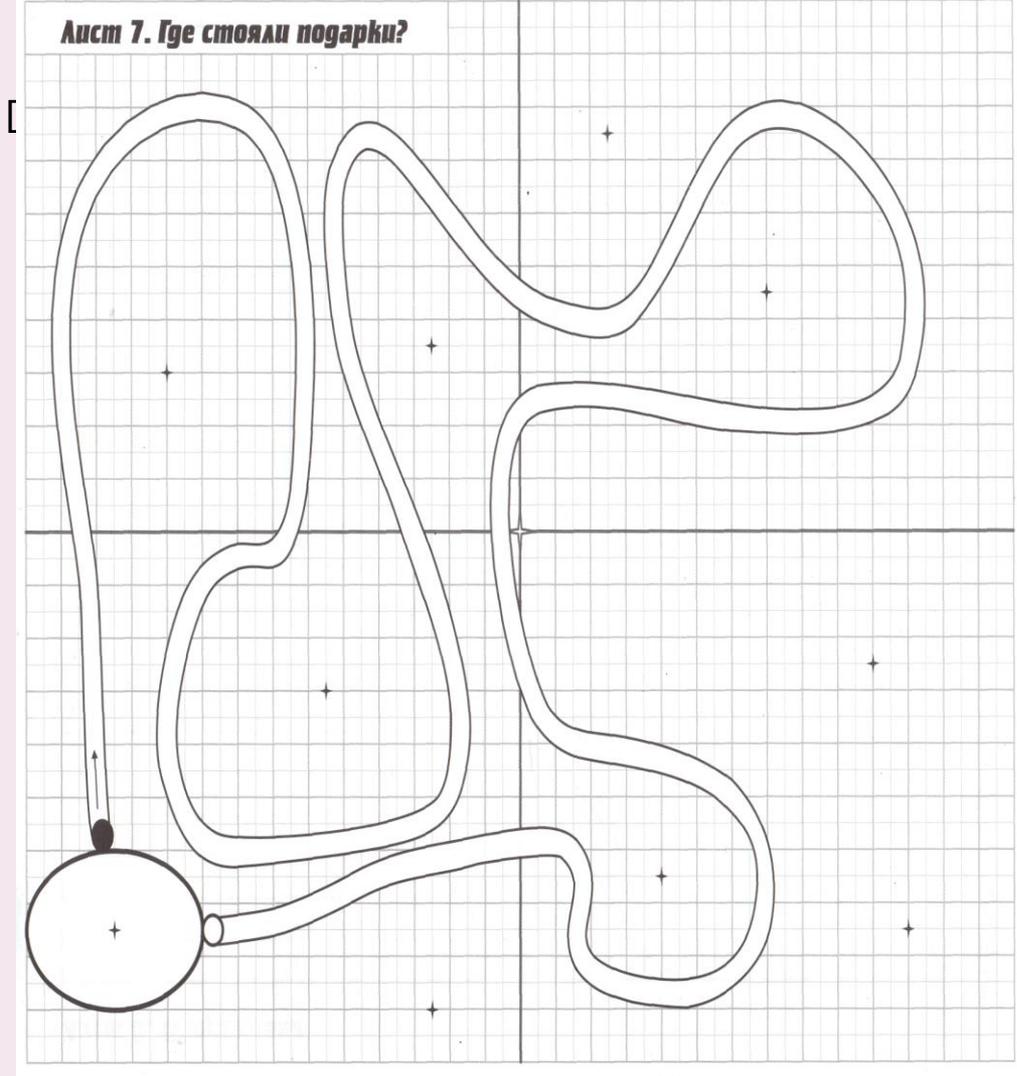
Лист 6. Сاعد котенка



Поиграйте с малышом. Каждая фигура должна встать на своё место:

- запомни и Расскажи, где стоит фигура;
- где стоят квадраты; и т.п.

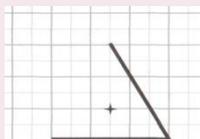
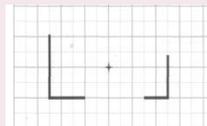
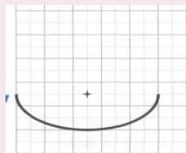
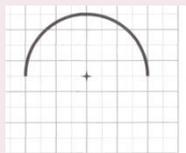
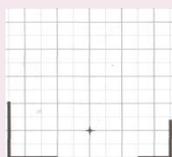
Лист 7. Где стояли подарки?



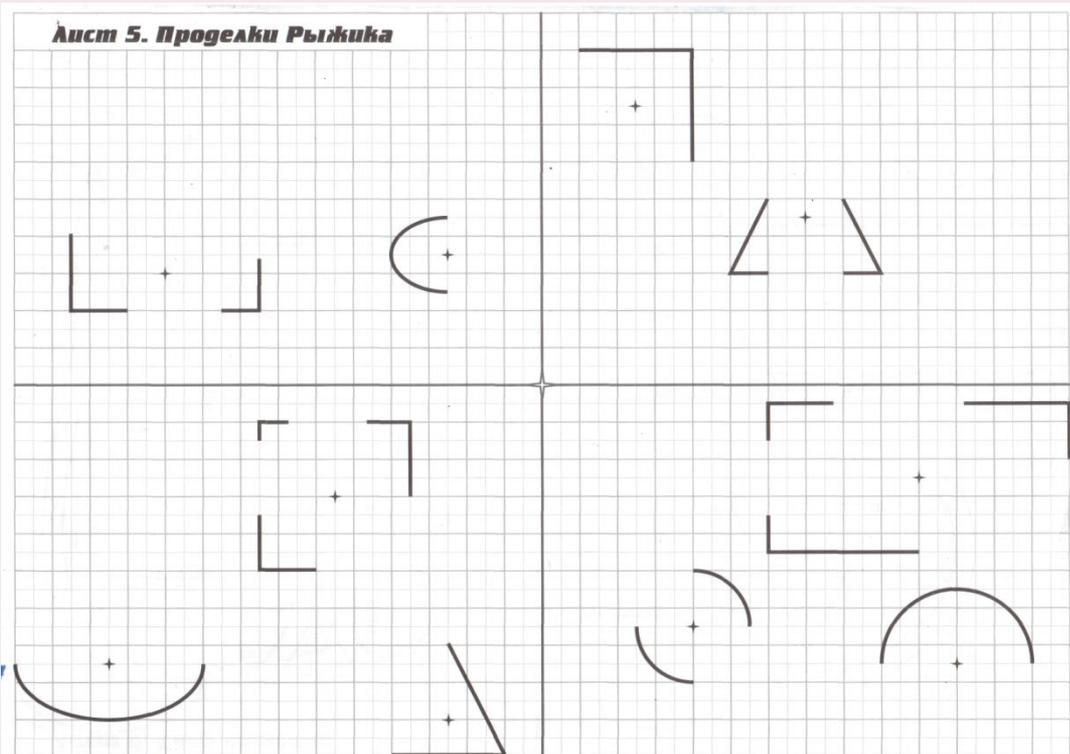
Ребенок выполняет задание и помогает девочке Кате праздновать день рождения.

Нарисуй геометрические фигуры и тогда девочка сможет найти подарки.

Что может быть квадратным, прямоугольным, круглым, овальным, треугольным.



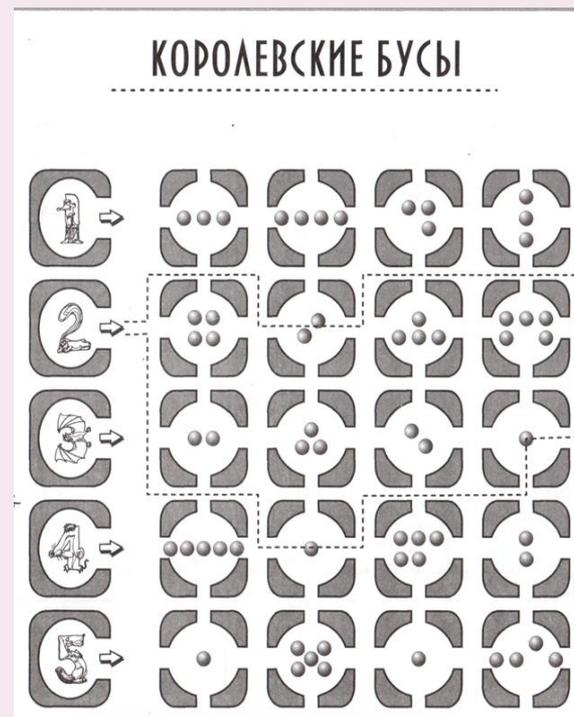
Лист 5. Прогелки Рыжика



Игра формирует навыки счета у малыша.

Вы сами можете придумать задание:

- найти все бусины, с определенным количеством точек;
- собрать бусины и получить число увеличением предыдущего числа на один (один и один будет два; два и один будет три; три и один будет четыре; четыре и один будет пять);
- собрать бусины и получить число из двух меньших чисел (три это два и один; четыре это два и два; пять это три и два).



Вы можете собрать число придумав разные способы счета :

- отхлопать, отстучать, сыграть на металлофоне, а ребенок определяет число и записывает весь маршрут.

Вы можете собрать число придумывая разные способы записи числа:

- цифрой, числовой или предметной карточкой.

Игра развивает внимание, мышление, восприятие, вариативность, уверенность ребенка.

Эта игра учит соотношению количества и цифры. Кораблик готов к отплытию, когда цифры в окошках соответствуют количеству клеточек по высоте мачты. У кораблика два необходимо вписать соответствующие цифры в окошки; у кораблика три - построить мачты в соответствии с цифрами. Задания к кораблику четыре носят вариативный характер: можно сначала вписать цифры в окошки, а потом построить мачты, или наоборот.

Игра формирует интерес к счету, предполагает разные способы выполнения задания, тренирует внимание, восприятие, мышление, навыки счета.

Вы можете сами придумать свои корабли или другой транспорт и задания для развития математических представлений детей.

