



Знаковые конструкторы



Игровая технология В.Воскобовича
«Сказочные лабиринты игры»



Презентацию подготовила воспитатель Бобылёва Т.В.



Комплект «Знаковые конструкторы»

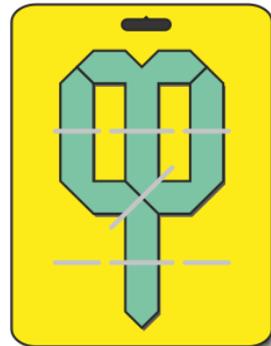


Сказочная область - Цифроцирк

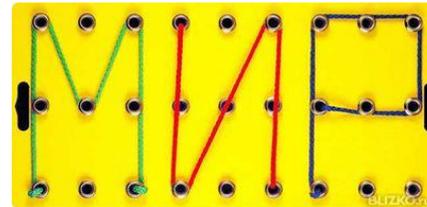
Персонажи - Попугай Эник и Беник,
Филимон Коттерфильд



Волшебная
осьмерка



Конструктор букв»



Шнур затейник



Шнур-малыш



Образовательные задачи

1. Развитие словесно-логической памяти, внимания, мышления, воображения.
2. Развитие логического мышления (умения сравнивать и анализировать, сопоставлять, объединять, соотносить целое и части).
3. Знакомство с цифрами и буквами, умение их составлять.
4. Развитие познавательных интересов и мотивации детей.
5. Сенсорное развитие (цвет).
6. Освоение пространственных отношений, ориентация в пространстве.
7. Формирование навыков плоскостного конструирования.
8. Развитие творческого мышления.
9. Развитие речи.
10. Развитие общения и взаимодействия ребенка с взрослыми и сверстниками.
11. Развитие мелкой моторики.
12. Подготовка к обучению грамоте (написание букв, слов и цифр).

«Волшебная восьмёрка»

Обучающее пособие предназначено для развития детей дошкольного и младшего школьного возраста

с 3 до 9 лет

«Волшебная восьмерка 3»

«Волшебная восьмерка 1»

«Волшебная восьмерка 2»



**«Волшебная восьмерка»
(игра к коврографу Ларчик)**

**«Волшебная восьмерка»
(магнит)**

с 3 до 9 лет



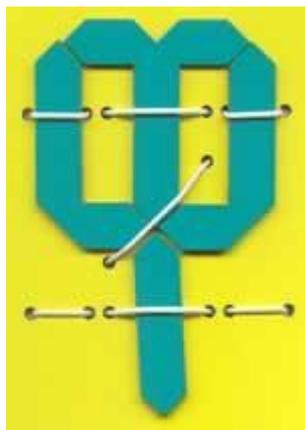
Конструктор букв

с 3 до 9 лет



Обучающее пособие предназначено для развития детей дошкольного и младшего школьного возраста

Конструктор букв 1, 2, 3.

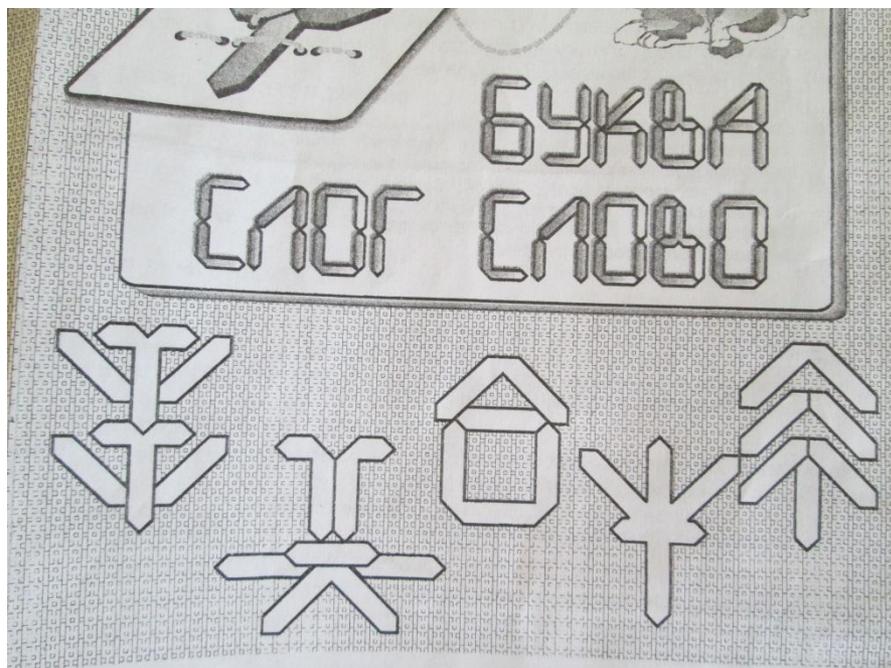
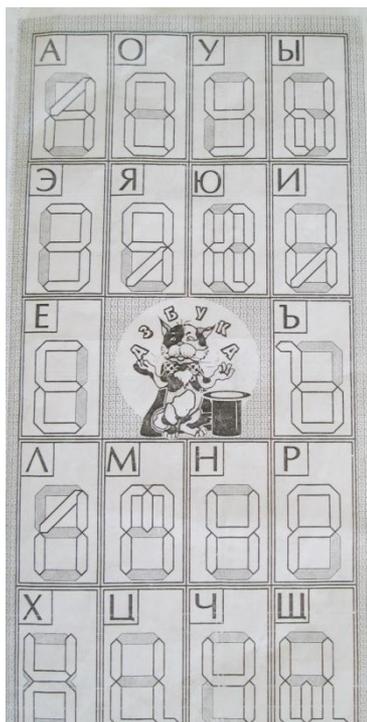


Конструктор букв «Ларчик»





Виды работ «Конструктор букв»



Виды работ «Шнур-малыш»



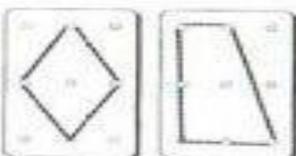
Игровые задания

ДОРОЖКИ

Гусенице Фифе хочется быть не только красивой, но и умной.

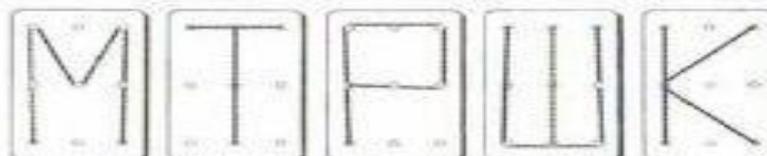


ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ФИГУРЫ



И ты поможешь ей. Правда, Малыш?

БУКВЫ

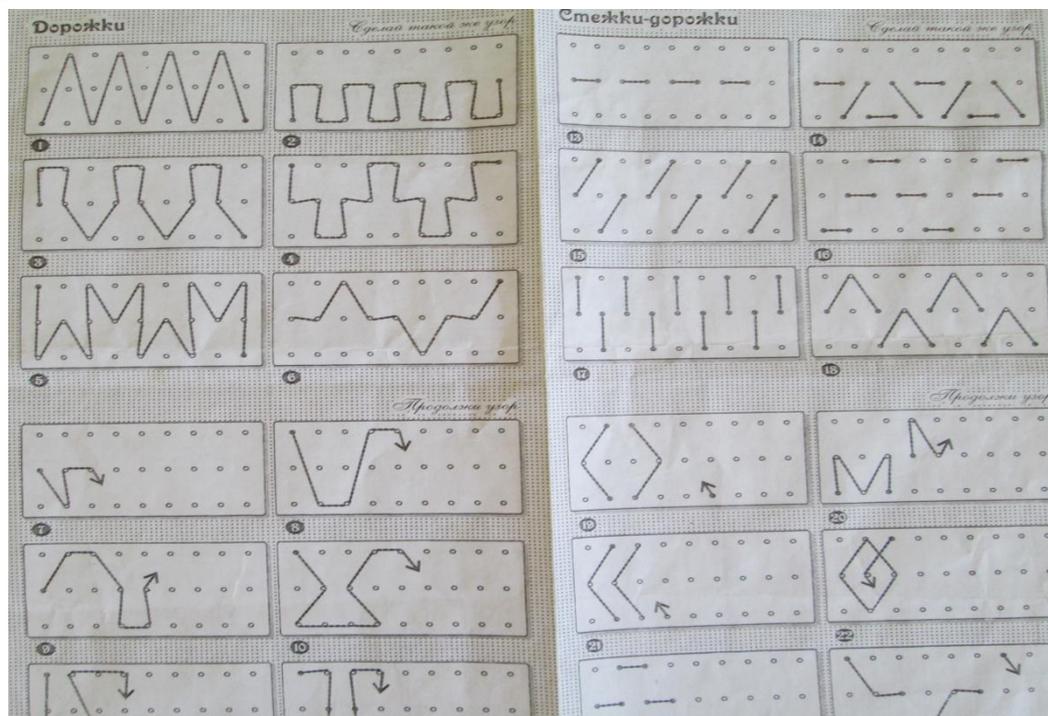
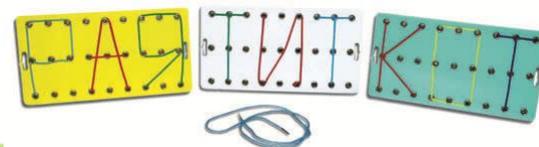
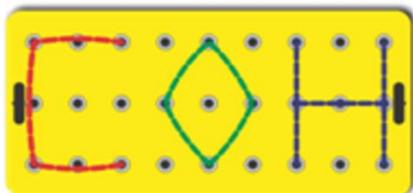
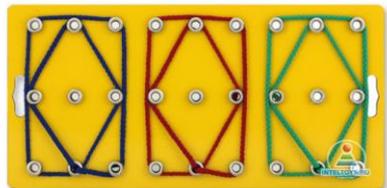
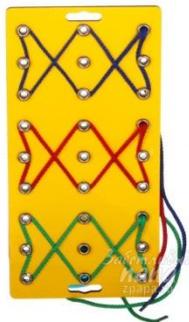


ЦИФРЫ



www.mistrana.ru

Виды работ «Шнур-затейник»



Практическое задание

Графический диктант

Условные обозначения

Действия со шнуром

вверх	↑	1	: ↑	↗ ↘	Два шага вверх - ОГИБАЕМ,	
вниз	↓		2	→	↗ ↘	Два шага вправо - ОГИБАЕМ,
вправо	→			• ↓	↗ ↘	Один шаг вниз - ОГИБАЕМ,
влево	←		4	←	↙ ↓	Два шага влево - НЫРЯЕМ.
кол-во шагов	●					
<u>Действия шнурка:</u>						
нырять	↙ ↓					
выныривать	↗ ↘					
огинать	↗ ↘					

Спасибо за внимание

