



Знаковые конструкторы



Игровая технология В.Воскобовича
«Сказочные лабиринты игры»



Презентацию подготовила воспитатель Бобылёва Т.В.

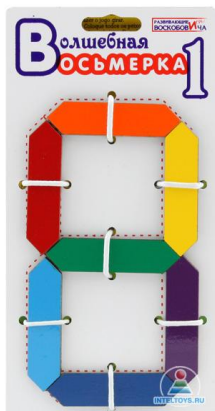


Комплект «Знаковые конструкторы»

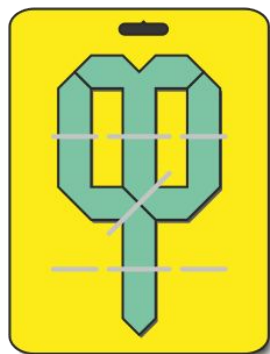


Сказочная область - Цифроцирк

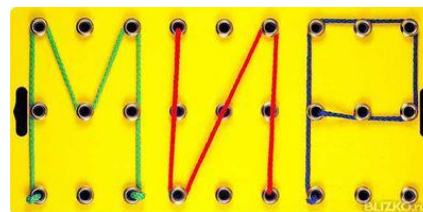
Персонажи - Попугай Эник и Беник,
Филимон Коттерфильд



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»

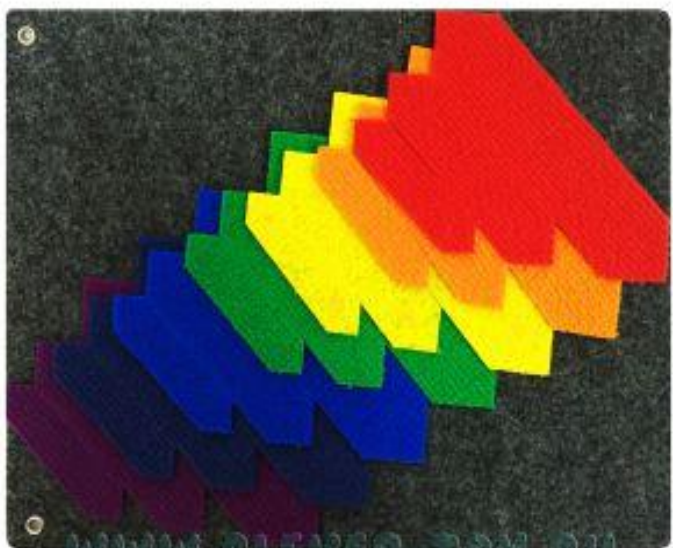
«Волшебная восьмерка 2»



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

**«Волшебная восьмерка»
(магнит)**

с 3 до 9 лет



WWW.CLEVER-TOY.RU

WWW.CLEVER-TOY.RU

Конструктор букв

с 3 до 9 лет



Обучающее пособие предназначено для развития детей дошкольного и младшего школьного возраста

Конструктор букв 1, 2, 3.

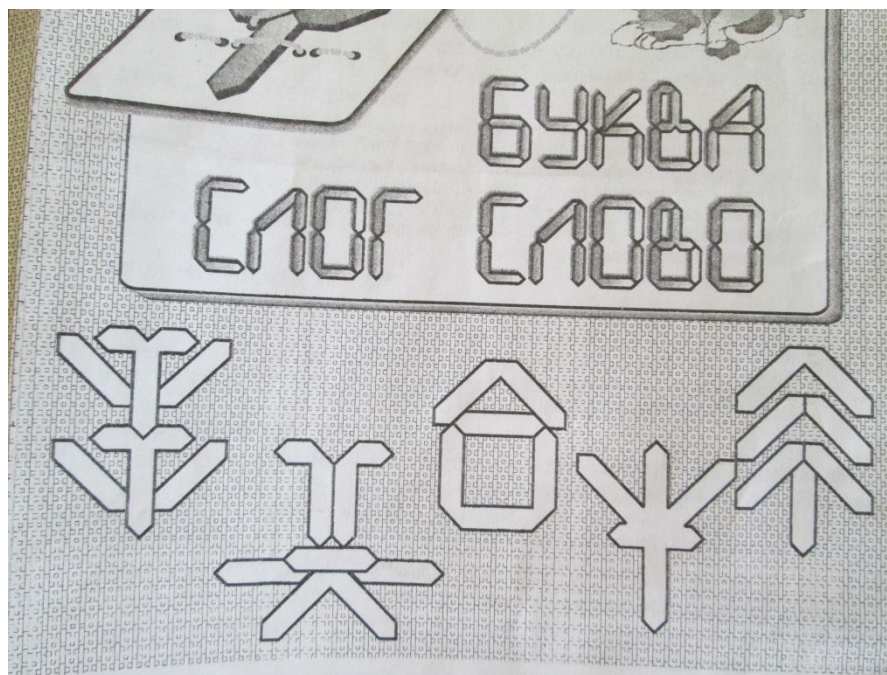
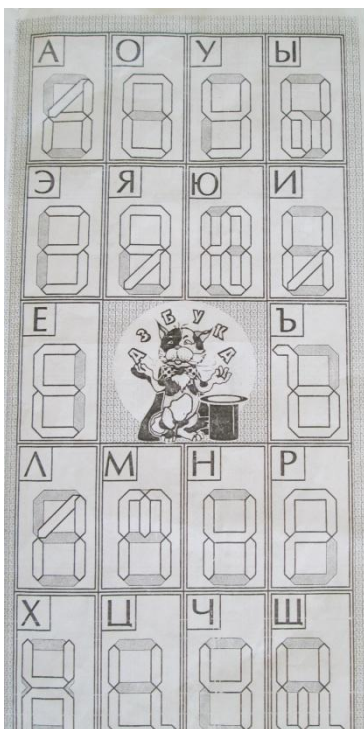


Конструктор букв «Ларчик»

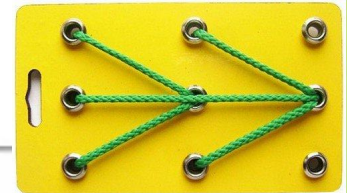




Виды работ «Конструктор букв»



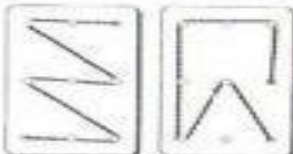
Виды работ «Шнур-малыш»



Игровые задания

ДОРОЖКИ

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



ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ФИГУРЫ



И ты поможешь ей. Правда, Малыш?

БУКВЫ

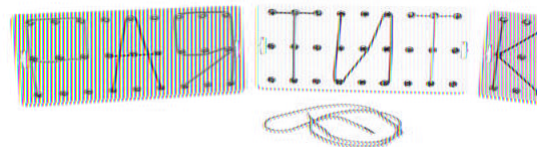
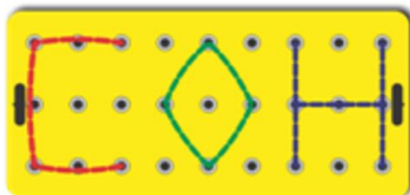
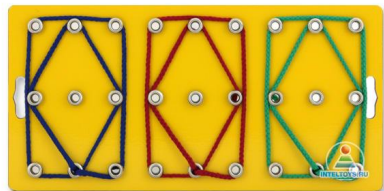
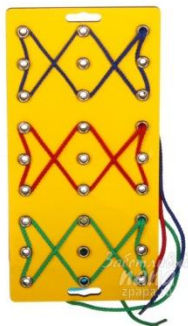


ЦИФРЫ



www.mistrana.ru

Виды работ «Шнур-затейник»



Дорожки		Стежку-горожку	

Практическое задание

Графический диктант

Условные обозначения

Действия со шнуром

вверх	↑	1	: ↑	↗	Два шага вверх - ОГИБАЕМ,						
вниз	↓		2	→		↗	Два шага вправо - ОГИБАЕМ,				
вправо	→			3		←		↗	Один шаг вниз - ОГИБАЕМ,		
влево	←					4		↘		↘	Два шага влево - НЫРЯЕМ.
кол-во шагов	●							↘		↘	
<u>Действия шнурка:</u>											
нырять	↘										
выныривать	↗										
огинать	↖										

Спасибо за внимание

