Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение

Центр развития ребенка – детский сад № 2

муниципальное образование Усть-Лабинский район

**Сообщение из опыта работы по теме:**

**«Игровое пособие «коврограф «ларчик»**

**в формировании математических представлений**

**у детей дошкольного возраста»**

Ефимова Этери Шаликовна,

воспитатель

**2025г.**

Пособие «Коврограф «Ларчик» — это универсальная дидактическое пособие, разработанное В. В. Воскобовичем, с помощью которой можно реализовать задачи по формированию математических представлений у дошкольников.

Использование коврографа побуждает детей к активному познанию и исследованию, обеспечивает выбор на основе потребностей и интересов, способствует развитию самостоятельности, ответственности, организованности, умения делать выбор.

Это пособие предоставляет используем на занятиях, в совместной с педагогом деятельности, в самостоятельной деятельности детей.

***Коврограф «Ларчик» — это игровое поле*** из ковролина и наглядный материал: «Забавные буквы», «Забавные цифры», «Разноцветные веревочки», «Разноцветные круги», «Разноцветные квадраты-эталоны цвета», «Буквы и цифры» и оригинальные элементы: зажимы, кармашки и др.

Поле коврографа разделено сеткой из клеток, которая помогает располагать элементы в ряду, в столбике, знакомить детей с пространственными и количественными отношениями, облегчает построение геометрических контурови ориентировку детей в тетрадях. Дети знакомятся с такими понятиями, как вертикаль, горизонталь, диагональ.

В состав комплекта входят **Разноцветные круги-липучки.**

Их мы используем чаще всего как фиксаторы, зажимы для крепления карточек на коврографе. Также с ними можно провести ряд игровых упражнений:

-Помоги Фифе собрать бусы, чередуя бусинки по цвету, по величине;

-Продолжи ряд по образцу.

-Укрась платочек, шарфик, рукавичка разными кружочками.

- Выложи группы кружков из разноцветных липучек и соедини их с цифрами 1, 2, 3… , с помощью контактных разноцветных веревочек и ряд других игр.

В комплект «Ларчик» входят **Разноцветные квадраты и Радужные гномы**.

Это 10 карточек из ковролина: семь карточек цветов радуги и три ахроматических (серый, белый, черный). Детям предлагаются следующие игровые, проблемные ситуации:

-Разложи 7 ковриков по порядку (как радугу).

-Предложить выбрать коврики теплого и холодного тона.

*-* какие краски нужно соединить, чтобы получить оранжевый, зеленый, фиолетовый цвет.

-Познакомить с частями суток, временами года, днями недели, создавая соответствующие временные модели.

-Используя цветные карточки-лоскутки мы придумали игру «Разноцветное одеяло*»:*

-Сшей одеяло из лоскутков так, чтобы в верхнем ряду были теплые цвета, в нижнем – холодные, а в среднем –нейтральные (зеленый, серый, черный).

Постепенно задания усложняли, используя для обозначения местонахождения лоскутка определенного цвета двойные ориентиры, такие как левый-верхний, правый-нижний, а также предлоги: над, под, между, или ориентиры, с использованием символов отрицания.

В состав комплекта входят 7 гномов, которые активизируют познавательный интерес детей. Они имеют свои имена, которые дети быстро запоминают: Кохле – красный, Охле – оранжевый, Желе – желтый, Зеле – зеленый, Геле – голубой, Селе – синий, Фи – фиолетовый. Используя игры с цветными гномами, дети приобретают навыки порядкового счета, развивают наблюдательность, память.

Математика сложная наука, но если на помощь придут забавные зверятацифрята, то это станет увлекательной игрой под названием «Цифроцирк».

Эта игра знакомит детей с цифрами и числами натурального ряда.

А самый главный в Цифроцирке маг и волшебник по имени Магнолик Нолик. Он же директор Цифроцирка.

Для начала запомните имена всех артистов и добро пожаловать в Цифроцирк.

- Найди героев Цифроцирка.

-Найди и назови каждого.

 - На что похож каждый герой?

-Скажи на какую цифру похож Магнолик? (на ноль)

- Как вы думаете, какая любимая цифра у каждого героя? Давайте найдём и подарим каждому артисту свою цифру.

Прозрачные цифры, входящие в набор, позволяют запоминать правильность написания цифр и знаков.

**3*) В состав пособия входят Пространственные картинки****: «Лев, Павлин, Пони, Лань».*

Игровое поле помимо клеточек разделено на 4 части желтыми линиями. Центр поля обозначен точкой.

Дети легко запоминают зрительное расположение животных, и это помогает им в дальнейшем ориентироваться в пространстве. Лев – в левом верхнем углу, Лань – в левом нижнем углу. Павлин – в правом верхнем, Пони – в правом нижнем.

**Для закрепления пространственных представлений предлагаем игровые задания.**

-Расположи в центре Полянки озеро. Кто придет к водопою сверху, снизу, слева, справа?

-Кто придет с правого верхнего угла?

-Откуда придет к водопою лев?

Для упражнений в ориентировки в пространстве используем игры по нахождению определенной клетки по заданным координатам. Понадобятся домики, в которых этажи — это ряды коврографа, а подъезды-его столбики. Чем больше этажей и подъездов в домике, тем сложнее в нем ориентироваться.

Теперь в домик нужно заселить жильцов. Заселять их можно по видовому, родовому признаку.

-посели на 1-этаже домашних животных,

-на втором –диких животных, на третьем – птиц, на четвертом –насекомые

-перечисли, кто живет в первом подъезде?

-кто живет над сорокой?

-назови соседей зайца по подъезду, по этажу?

Для активизации этой игры мы используем самые разнообразные игровые ситуации:

- к дому подъехала скорая помощь и нужно подняться к больному на указанный в адресе этаж и подъезд;

- или привезли пиццу по данному адресату,

- а может быть, принесли телеграмму, посылку, цветы;

- или сыщики ловят преступника.

Игра «Логические кольца», не только формирует навык ориентировки в пространстве, но и развивает у детей логику, мышление, понимание понятий элементы и множества.

 **1 вариант игры**: разноцветные кольца размещаем на коврографе. Задания:

- Расположить в желтом кольце четные цифры.

- Расположить в красном кольце нечетные цифры.

- На пересечении трех колец маленький желтый круг.

- На пересечении красного и зеленого кольца большой красный прямоугольник.

**2 вариант игры**. Карточки с двумя пересекающимися кругами, на которых размещены различные предметы. Сначала называем общий признак или свойство предметов в одном круге, затем в другом. После этого в место пересечения кругов ребята помещают карточку с предметом, который обладает двумя этими признаками.

Игровое пособие «Коврограф» в развивающем пространстве группы позволяет создать условия для организации самостоятельной интеллектуальной игровой деятельности воспитанников: «Крестики-нолики», «Морской бой», «Шахматы».

Таким образом, использование коврографа в образовательном процессе не только способствует формированию математических представлений у дошкольников, но и обогащает среду, создавая условия проявления у детей самостоятельности, игровой инициативы, умений сотрудничать, решать общие задачи.