фиолетовый). Необходимо рассказать детям, что у каждой палочки "

\* **KAPTOTEKA ИГР С** ПОСОБИЕМ В.ВОСКОБОВИЧА

## «Волшебная восьмерка»

‹Волшебная восьмёрка» - уникальная и увлекательная развивающая игра В. В. Воскобовича, своеобразный конструктор. Она будет интересна детям от трех до девяти лет.

# Конструирование циqэр по схеме.

. **Игра «Сколько предметов\*»**

е Цель: - совершенствовать умение считать предметы в пределах 8;

* развивать конструктивные навыки детей. Материал: игра «Волшебная восьмерка». Ход игры:

Показать детям любое количество предметов и предложить

, выложить, не называя, цифру, иоторая его обозначает.



## Игра «Засели палочки в домик».



Цель: - совершенствовать умение считать в пределах 8; закреплять у знания детей о цветах радуги, тренировать память, внимание,

, развивать конструктивные навыки детей. э Материал: игра «Волшебная восьмерка».

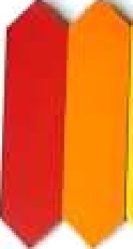
* Ход игры:
* Для игры надо выучить с детьми считалку, которую знают все жители Фиолетового Леса (КОХЛЕ-ОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ЗЕЛЕ-ГЕЛЕ-СЕЛЕ-ФИ). В считалке спрятались цвета радуги (кохле —красный, охле-оранжевый, желе-желтый, зеле-зеленый, геле-голубой, селе-синий, фи-

есть свое место на игровом поле или свои домик. •

Переворачиваем палочки цветами радуги вверх.

Вспоминаем очередность цветов радуги. Можно выложить «радугу» из деталей конструктора. 





Теперь приступаем к конструированию цифры «восемь» из радужных палочек. э

Дети подкладывают под резинки на свои места палочки того цвета, который называет воспитатель.



Палочка красного цвета располагается слева наверху, оранжевого- э наверху, желтого-справа наверху, зеленого-посередине, голубого- ^ слева внизу, синего-внизу, фиолетового-справа внизу. "

Какая получилась цифра? (восемь)



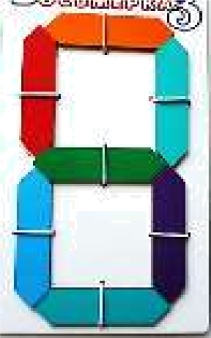
# Игра «Найди ошибкщ›.

Цель: закреплять знания детей о цветах радуги тренировать память внимание, развивать конструктивные навыки детеи.

Материал: игра «Волшебная восьмерка».

. Ход игры:

э 1 вариант. Дети закрывают глаза, воспитатель переворачивает одну

* или несколько палочек в цифре восемь. Дети называют " «спрятавшиеся» цвета.



2 вариант. Воспитатель составляет цифру «восемь» с ошибкой э (например, меняет местами палочки красного и зеленого цвета).

* Дети находят и исправляют ошибку — переставляют палочки.



# , Конструирование циqэр по словесной модели.

н Сначала вспоминаем с детьми считалку (КОХЛЕ-ОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ЗЕЛЕ-

* ГЕЛЕ-СЕЛЕ-ФИ). Это цифра восемь. У каждого «слова-палочки» есть свое место в составе восьмерки. Называем слово КОХЛЕ, находим палочку красного цвета, и кладем её на свое место в цифре «восемь»

(слева наверху). Потом называем слово ОХЛЕ, находим палочку " оранжевого цвета и кладем её на свое место в цифре «восемь» и так далее. Запоминаем считалку и расположение слов-палочек в составе цифры. е

# Игра «Зашиqэруй циqэру».

Цель: - совершенствовать умение считать в пределах 9; закреплять знания детей о цветах радуги, тренировать память, внимание, н развивать конструктивные навыки детей, мелкую моторику •

Материал: игра «Волшебная восьмерка». •

Ход игры: ^

Перед детьми цифра «восемь». Предложить сделать из «восьмерки» цифру ‹девять».



Какую палочку надо убрать из цифры «восемь»? (слева снизу)

Какого она цвета? (голубого) g

* Какое слово исчезнет из считалки? (геле) н Теперь предлагается детям назвать с помощью считалки цифру •

«девять». (КОХЛЕ-ОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ЗЕЛЕ-СЕЛЕ-ФИ). ^

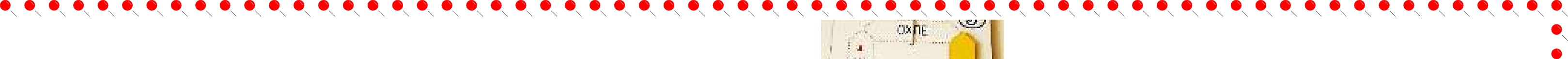
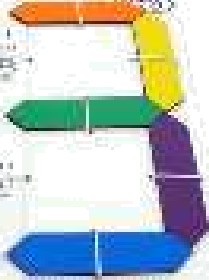
Воспитатель произносит считалку, ОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ФИ, и дети закрепляют деревянные палочки на игровом поле.

* Какая цифра получилась? («Семь») н

Шифр ОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ЗЕЛЕ-СЕЛЕ-ФИ.



 !



*-* Какая это цифра? («Три»)

* + Закрепляем палочки на игровом поле. • • Шифр *YOUTI* Е-ЖЕЛЕ-ЗЕЛЕ-ФИ.

-Какая это цифра? («Четыре») 

, Шифр КОХЛЕ-ОХЛЕ-ЗЕЛЕ-СЕЛЕ-ФИ.

* *-* Какая это цифра? («Пять»)
* - Какая цифра получится, если из считалки исчезнет слово ЗЕЛЕ? (цифра «ноль») Или слово ГЕЛЕ (цифра «девять», ЖЕЛЕ (цифра

*у* «шесть»).

*у -* А если исчезнет два слова. Например, КОХЛЕ и ГЕЛЕ (цифра «три»,

* ЖЕЛЕ и ГЕЛЕ (цифра «пять»).

\* Предложить детям зашифровать цифры 1, 7, 6 и 9.

Теперь можно передавать друзьям секретную информацию, например, сколько конфет лежит в кармане.

## Мысленное создание словесных моделей иифр,

*без* опоры на действие.



* Цель: - закреплять знания детей о цифрах в пределах 9, о цветах
* радуги, тренировать память, внимание, развивать конструктивные навыки детей, мелкую моторику

Материал: игра «Волшебная восьмерка». Ход игры:

у Воспитатель называет шифр любой цифры. Например, ЖЕЛЕ-ФИ.

*в -* Какая цифра получилась? (цифра «один»)

- Вспомните все цифры, в которых есть красная деталь. (0, 4, 5, 6, 8, 9)у

Вспоминаем все цифры, в которых есть часть, обозначенная, н например, словом ЗЕЛЕ. Чтобы было легче, на это слово считалки • можно положить палочку. Какого она цвета? ^

Вспоминаем цифры, у которых есть часть, зашифрованная, например, словом КОХЛЕ. Сколько их?

Назовите цифры, у которых нет части, обозначаемой, например, словом ФИ, потом словом ЖЕЛЕ и т. д.

Кроме того, можно провести игры, направленные на зрительное восприятие образа буквы.

# Игра «Слоти букву из палочек».

Цель: - тренировать детей в выкладывании букв из палочек ^

«восьмерки», тренировать память, внимание, развивать конструктивные навыки детей, мелкую моторику у

Материал: игра *v* Волшебная восьмерка». Ход игры:

Детям предлагается выложить из палочек цифру «восемь». э

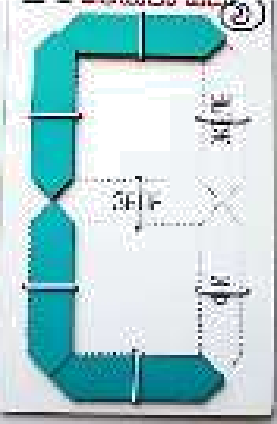
* Уберите одну палочку так, чтобы получились буквы Б, О. •
* Уберите две палочки так, чтобы получились буквы Е, П, Р, Н, b, У. "

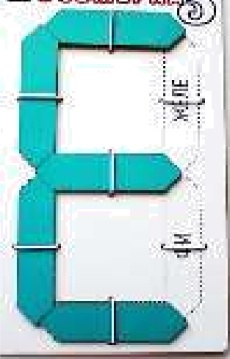
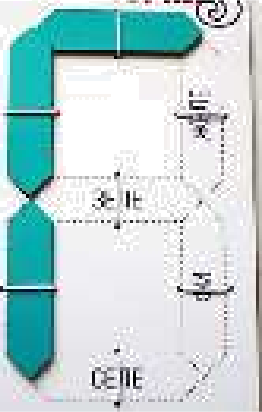




* + Убери три палочки так, чтобы получились буквы С, Ч.



* + Уберите четыре палочки так, чтобы получилась буква Г.



## «Тїодарки для гномов»

для детей 4-6 лет.

Цель: - совершенствовать умение считать предметы (палочки) в э пределах 7; - сравнивать предметы по количеству деталей, входящих • в них; - развивать воображение и конструктивные навыки. "

Материал: сказочные образы, игра «Волшебная восьмѐрка». Ход игры:

Однажды Гео решил пойти в гости к своим друзьям. Он приготовил д для них сюрприз. Чтобы узнать, что же подарит мальчик Гео, нужно • отгадать загадки и помочь ему смастерить подарки из деталей игры ^

«Волшебная восьмѐрка».

Угадать eè не сложно.

Только будьте осторожны!

- Вся она в иголках!

Но не ѐжик - ... ! (Ёлка)



Дом eè на белой туче,

Но ей страшен солнца лучик.  Серебристая пушинка,

Шестигранная... (снежинка)



\* Очень много окон в нем. " Мы живем в нем.

Это... (дом)



* Я землю копала — Ничуть не устала. А кто мной копал,

у Тот и устал.(лопата)



* Самый бойкий я рабочий В мастерской.

у Колочу я, что есть мочи —

, День—деньской. (молоток)

*•*

* Задание педагога: 1. Построить предмет из деталей «Волшебной восьмѐрки» 2. Сосчитать, сколько палочек использовано; 3. Предложить ребѐнку выложить цифру, обозначающую количество палочек, из которых сделан предмет. 4. Сравнить количество

э палочек, используемых для постройки разных предметов.

* Цель: развитие логического мышления, развитие внимания, памяти, воображения, мелкой моторики

Материал: «волшебная восьмерка» Ход игры:

Возьмите 4 палочки, составьте квадрат. Переложите 1 палочку так, \* чтoбы пОЛ ЧИлCЯ cтyльчИк. •

Из 6 палочек составьте домик. Переложите 2 палочки так, чтобы у

получился флажок. е

Возьми все палочки из «волшебной восьмерки», составь лесенку, • располагая ступеньки по цвету, используя считалку, «Кохле — Охле —" Желе — Зеле — Геле — Селе - Фи»

Преврати лесенку в кораблик.



# Игра «Tïo следам гусенииы Вифы» °

Цель: знакомство с ломаной линией, усвоение понятий "ломаная", . "звено ломаной линии", развитие внимания, памяти, воображения, э мелкой моторики ^

Материал: «волшебная восьмерка», гусеница Фифа "

**Ходигры:** *у*

Гусеница Фифа проползала по Поляне Чудесных цветов и оставила за н собой дорожки. Выложите с помощью палочек дорожку-след • Гусеницы Фифы. \*

Как вы могли бы назвать такую геометрическую фигуру? Эта фигура называется ломаная линия. Из чего состоит ломаная? (из отрезков) Отрезки — это звенья ломанной. Посчитайте, сколько звеньев в э каждой ломаной. •

### Игру «Волшебная восьмёрка» легко изготовить своими руками.





згпг

