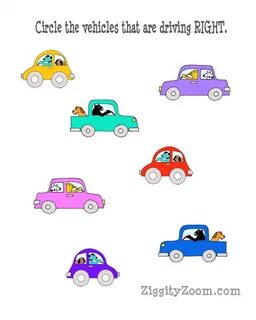
**Комплекс интерактивных игр для образовательного пола**

Практическое и методическое пособие

**«Лево-право»**

**Цель:**развитие пространственной ориентации, внимания.

Задание для детей.

**Серия 1**.На полу проецируются изображения стрелок, показывающих направления «вправо» и «влево». Задача ребёнка по инструкции дефектолога наступить или встать на стрелки, которые показывают направо. Если ребёнок наступает (или становится) на стрелки, которые показывают направо (то есть, верно выполненное задание), то при наступании, будет слышен определённый звук, который даст понять ребёнку, что он выполняет задание верно. Если же ребенок ошибается, то соответствующего звука не последует.

**Серия 2.**В данной серии меняются картинки (транспорт).

Теперь задача ребёнка найти и встать (или наступить) на транспорт, который едет налево.

**Серия 3.** В данной серии необходимо найти стрелочки, показывающие вниз. Процедура аналогичная.

Серия 4. В данной серии меняются картинки (бабочки). Теперь задача ребёнка найти и встать (или наступить) на бабочки, которые летят вверх.

Для усложнения заданий, в зависимости от возрастных и индивидуальных особенностей и возможностей ребёнка, дополнительно с целью развития математических представлений, дается задание, подсчитать сколько стрелочек (рыбок и т.д.) показывают влево (вправо, вверх, вниз).

**«Пройди по следам»**

**Цель**: развитие внимания, координации и общей моторики.

В игровом задании: на полу проецируются изображения дорожек из следов в разных направлениях.

**Задание для ребенка:** ребёнку предлагается пройти по следам, не сходя с дорожки.

**Примечание**: задание выполняется индивидуально, либо небольшой подгруппой (друг за другом).

**«Викторина»**

**Цель:** развитие представлений об окружающем мире, развитие математических представлений, развитие мышления.

**В игровом задании:** на полу проецируются 2 картинки по лексической теме, например «Покупаем овощи», «Цифры буквы», «Дикие-домашние животные» и др.

**Задание для ребенка:** упражнение даётся в форме викторины. Ребёнок должен выбрать (в соответствии с инструкцией) правильную картинку и встать на неё (или наступить). Если ответ верный, то на картинке появится улыбающийся смайлик. Если ребёнок наступит на картинку, где ответ неверный, тогда смайлик будет грустить. Например, «Покупаем овощи»: ребенку предлагают в овощном магазине купить овощи. Ребенок из нескольких выпадающих картинок находит овощ и наступает на него.

Для этой игры подбирали разную направленность и тематику картинок, связанную с прохождением основной лексической темы недели в ДОУ.

**«Аквариум»**

**Цель:** развитие мышления (исключение лишнего, обобщение).

**В игровом задании:** На полу проецируются движущиеся картинки (цифры и буква).

**Задание для ребенка:** ребенку даётся задание – найти лишнюю картинку. В данном случае лишняя картинка – это изображение буквы. Если ребёнок наступает на букву (лишняя картинка), то происходит звуковой и видимый эффект (небольшой салют) на данном изображении. Если ребёнок наступает на другие изображения (цифры), то они просто отталкиваются от наступания.

**«Какая картинка лишняя?»**

**Цель:** развитие наблюдательности и мышления; формирование навыка обобщения и классификации предметов.

**В игровом задании:** на полу проецируются изображение таблицы с изображением:

а) первая строчка - белый - облако, ель, снеговик, яйцо;

б) вторая строчка зеленый - баклажан, капуста, кактус, лягушка;

в) третья строчка красный - сердце, помидор, сыр, клубника;

г)четвертая строчка оранжевый - горох, лиса, апельсин, морковка;

д) пятая строчка голубой - василек, кукуруза, слива, кит;

е)шестая строчка коричневый - медведь, шишка, орех, вишня.

**Примечание**: картинки предлагаются в черно-белом варианте. Для проверки выполнения задания включается цветное поле.

**Задание для ребенка:** играть можно с подгруппой из шести детей, тогда каждый ребенок встает на свою строчку, или с одним ребенком и он выполняет все задание полностью. На полу проецируется таблица, с нарисованными черно-белыми предметами. Ребенку предлагается объединить предметы в одну группу в соответствии с цветом этих изображений, назвать цвет этих предметов и встать на тот предмет, который является лишним в этой группе, например, в группе предметов зеленого цвета лишний баклажан: «Назови, какого цвета бывает то, что изображено на этих картинках. Найди лишний предмет и встань на него. Объясни свой выбор». Если ребенок отвечает правильно, то картинки становятся цветными.

**«Добавь предмет»**

**Цель:** формирование навыка обобщения и классификации

предметов.

**В игровом задании:** на полу проецируется изображение таблицы:

а) первая строчка - автобус, кораблик;

б) вторая строчка - мак, роза;

в) третья строчка -зубы, ухо;

г) четвертая строчка - стул, кресло;

д) пятая строчка - кукла, мишка;

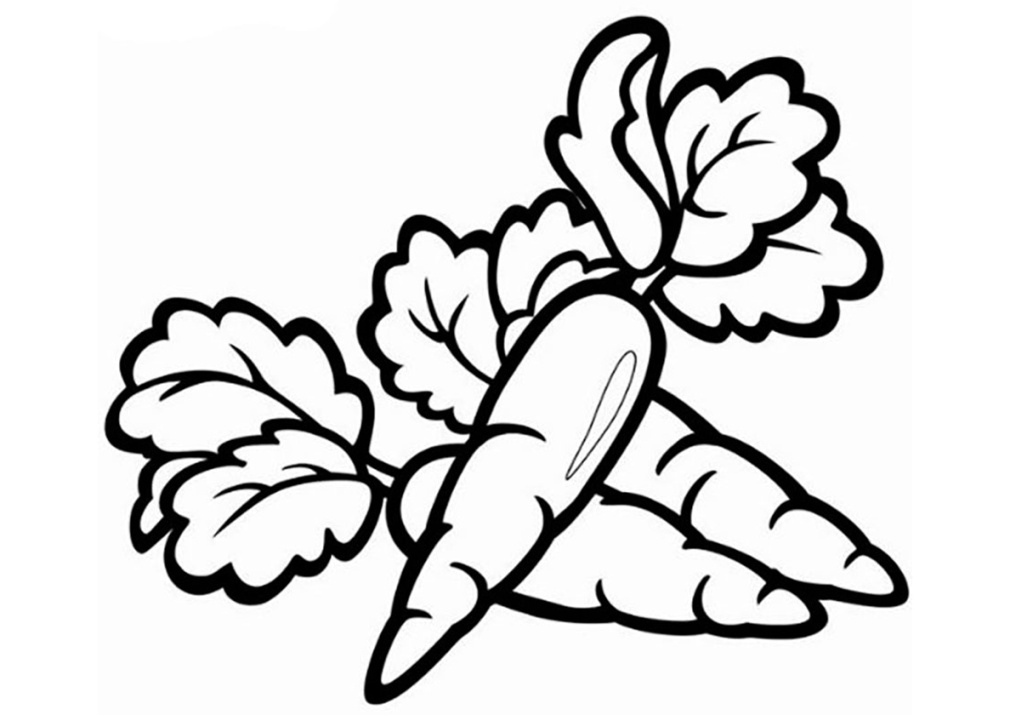
е) шестая строчка - юбка, свитер;

ж) седьмая строчка - апельсин, ананас;

з) восьмая строчка - прямоугольник, треугольник;

и) девятая строчка - ива, ель.

**Добавочные картинки:** самолетик, ромашка, нос, стол, машинка, брюки, киви, круг, дуб.

**Задание для ребенка:** играть можно с подгруппой детей, тогда каждый ребенок встает на свою строчку, или с одним ребенком и он выполняет все задание полностью. На полу проецируется таблица, с двумя предметами. Ребенку предлагается объединить предметы в одну группу в соответствии с их назначением, назвать обобщающее слово и встать на тот предмет, который также подходит к этой группе: «Назови картинки одним словом. Добавь в каждую клетку подходящую картинку». При выполнении ребенком задания появляется соответствующий звуковой сигнал.

**«Графический диктант»**

**Цель:** развитие наблюдательности и мышления.

**В игровом задании:** на полу проецируется изображение черно-белых картинок:

- морковь, капуста, апельсин, перец, кукуруза;

- картофель, персик, репа, лимон, огурец;

- арбуз, кабачок, банан, лук, клубника;

- горох, киви, редис, слива, брокколи;

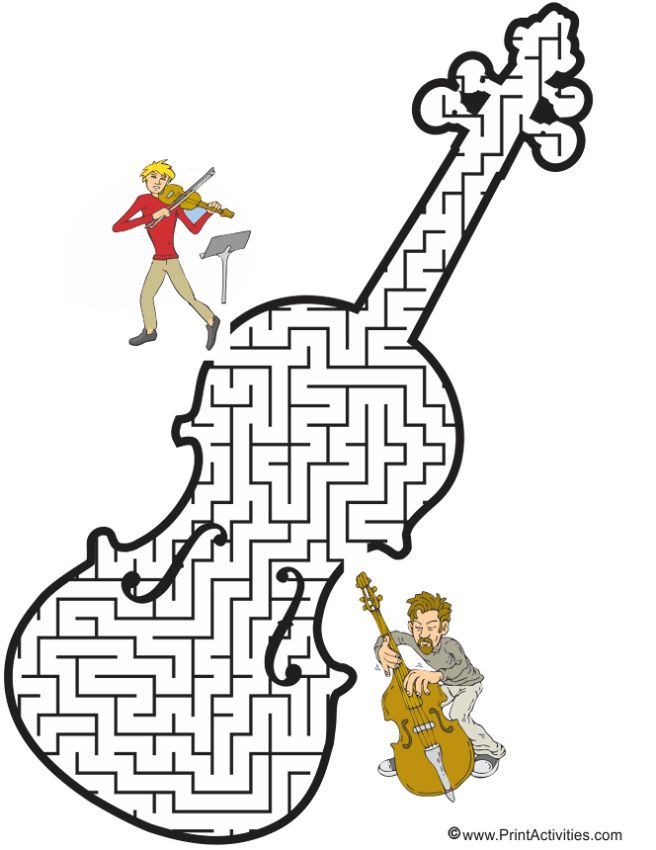
- чеснок, тыква, помидор, вишня.

**Задание для ребенка:** ребенку предлагают встать только на те, предметы, которые могут быть желтым и оранжевым цветом: «Найди клетки с желтыми и оранжевыми фруктами». Если задание выполнено правильно, то рисунок становится цветным.

Для закрепления предлагается раскрасить фрукты в печатном варианте.

По аналогии проводятся игры с другими цветами: красный, зеленый, синий.

**«Лабиринт со звуками»**



**Цель:** развитие наблюдательности и мышления, закрепление навыка фонематического анализа.

В игровом задании: на полу проецируется изображение таблицы:

а) остров, автомобиль, рыба, облако, обруч, ангел, удочка, усы;

б) облако, тыква, обруч, игрушки, остров, ананас, улитка, индюк;

в) апельсин, индюк, арбуз, ананас, рыба, индеец, утка, апельсин;

г) остров, рыба, обруч, тыква, облако, ухо, утюг, иголка;

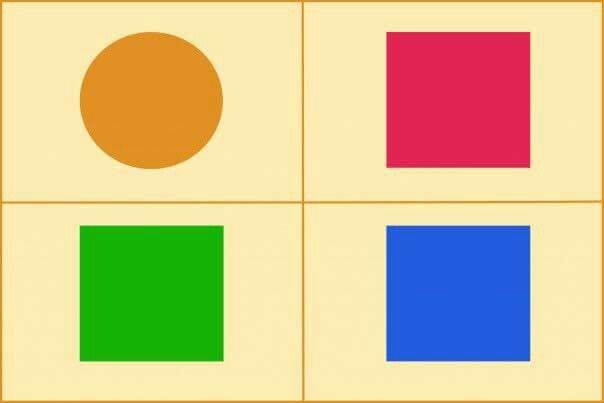
д) тыква, ананас, индеец, ангел, улитка, утка, арфа, ананас;

е) ангел, ананас, тыква, арфа, утюг, остров, утка.

**Задание для ребенка**: ребенку предлагают пройти по лабиринту, встав на картинку, с определенным звуком в начале слова: [О], [У], [А], [И]: «Пройди лабиринт по картинкам со звуком [О] в начале слова. Пройди лабиринт по картинкам со звуком [У] в начале слова».

Закрепляется задание в печатном варианте: раскрасить картинки с определенным звуком определенным цветом.

**«Какая фигура появляется, исчезает?»**



**Цель:** развитие логики и зрительного восприятия.

В игровом задании: на полу проецируется:

А) первое изображение – круг; второе - круг-квадрат;

Б) первое изображение - квадрат, треугольник, круг;

второе – квадрат, треугольник, круг, крестик;

В) первое изображение - крестик, месяц, треугольник, квадрат, круг;

второе - крестик, месяц, треугольник, квадрат, круг, сердечко и т.д.

**Задание для ребенка**: в первом варианте ребенку предлагают посмотреть первое изображение и запомнить все фигурки. Затем появляется новое изображение с дополнительной фигуркой и предлагается:

а) покажи (встань) фигуру, которая появилась.

Во втором варианте ребенку предлагают посмотреть первое изображение, а во втором назвать фигуру, которая исчезла.

Примечание: сначала ребенку предлагают проделать путь сначала в сторону появления картинок, а затем в сторону исчезновения.

Аналогично проводятся игры «Фрукты, овощи», «Одежда», «Транспорт», «Буквы», «Цветные шары» и т.д.