






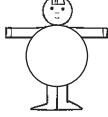







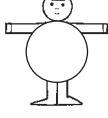


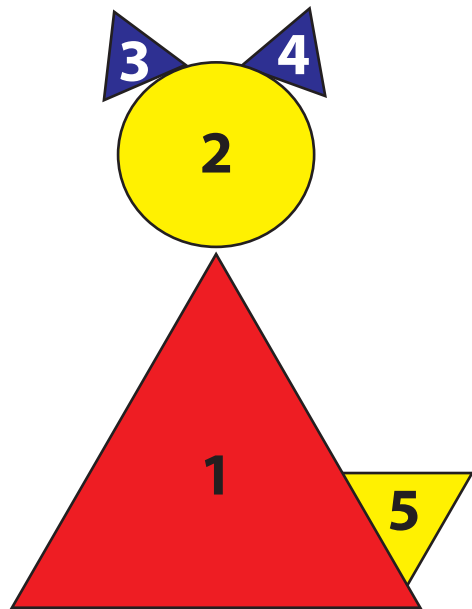
**Методический комплект программы «Детство»**

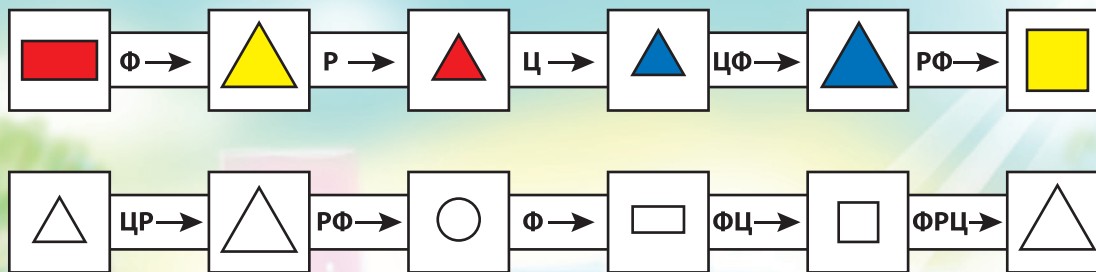
**З. А. Михайлова, О. Ю. Одинцова, В. В. Хлопотнева**

**ИГРОВЫЕ МЕТОДИКИ РАЗВИТИЯ ДЕТЕЙ 3—7 ЛЕТ**  
**(на логико-математическом содержании)**

Санкт-Петербург  
ДЕТСТВО-ПРЕСС  
2019

				1
				2
				3-4
				5





**ББК74.10 0**  
**74.102**  
**М69**

**Михайлова З. А., Одинцова О. Ю., Хлопотнева В. В.**

**М69** Игровые методики развития детей 3—7 лет (на логико-математическом содержании). — СПб. : ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2019. — 96 с., цв. вкладка. — (Методический комплект программы «Детство»).

ISBN 978-5-907106-54-3

В методическом пособии предложены различные виды и формы организации игровой деятельности дошкольников, способствующие интеллектуально-познавательному развитию. В их числе — игровые ситуации, игры: авторские, составленные воспитателями и апробированные в педагогическом процессе, разработанные совместно детьми и педагогами.

В пособии отражен опыт конструирования игровых методик по трем условно выделенным направлениям. Первое направление — познание дошкольниками свойств и отношений объектов в деятельности с блоками Дьенеша. Второе направление — использование игровых приемов при решении занимательных задач и игр-головоломок на плоскостное и объемное моделирование. Третье направление — освоение детьми количественных, числовых отношений, действий сложения и вычитания, связей и зависимостей.

Все игровые методики прошли апробирование в ГБДОУ «Детский сад № 91» Выборгского района Санкт-Петербурга.

Издание адресовано руководителям и педагогам дошкольных образовательных организаций.

**ББК 74.100**  
**74.102**

## Содержание

Введение . . . . .	4
Общая характеристика игровых методик развития детей дошкольного возраста. Структура содержания . . . . .	6
Приемы поддержки детей в деятельности на основе игровых методик . . . . .	8
Игры, игровые ситуации, сконструированные педагогами и детьми в совместной деятельности . . . . .	10
Игры, игровые ситуации на освоение детьми моделирования и способов преобразования в процессе реализации идей занимательной математики . . . . .	41
Игры, игровые ситуации на освоение количественных отношений, чисел и цифр детьми дошкольного возраста . . . . .	56
<i>Приложение</i>	
Практикум «Занимательная математика сегодня» для детей 5—7 лет. Составитель — З. А. Михайлова . . . . .	81
Игра «Триль-брить — бумажные шахматы», предложенная студентами Института детства РГПУ им. А. И. Герцена . . . . .	88
Консультация для педагогов «Игры с камешками Марблс». Составитель — И. Е. Мирицкая . . . . .	89

...Ребенок — это активное существо,  
объект своего собственного обучения.

*Хосе Мария Кэро Мартин.*

*Программа для детского сада (Куба)*

## Введение

Методику предъявления детям дошкольного возраста образовательного содержания принято характеризовать как *игровую*, когда в предложенной методике имеют место элементы различных игр: сюжетно-ролевых, творческих, дидактических, развивающих, тренинговых, логических и других, включая придуманные детьми и педагогами.

Возможны и другие *варианты игровых методик*.

- Если содержание игр представлено приемами, основанными на комбинировании нескольких игр, игровых приемов: творческими и логическими, развивающими и развлекательными и др.

- Если игровое содержание, независимо от конкретной формы организации деятельности, насыщено развлекательными и поддерживающими внимание ребенка загадками, пословицами, фокусами, знаками, его также следует считать игровым. К игровым методикам относятся и игровые ситуации, составленные играющими детьми по мотивам одного или нескольких литературных произведений, мультфильмов и другого литературно-эмоционального опыта.

Из этого следует, что понятие «игровые методики», на наш взгляд, следует рассматривать как совокупность и рациональное сочетание игровых методических приемов, способов организации и осуществления действий, *целесообразных в конкретной заданной ситуации*. При этом исходными являются следующие понятия: игра, метод, игровой метод, способ деятельности, игровые технологии, методика (как отрасль педагогической науки), планомерность реализации содержания, конструирование образовательного пространства, образовательные задачи и др.

К игровым методикам можно отнести различные виды реконструированных ситуаций, преобразованных приемов реализации замыслов с практическим использованием игр, игровых действий, реальных или вымышленных сюжетов. Это новые варианты классических игр, забав, задач, игровых композиций, ролевых диалогов, игр-этюдов, игр по мотивам литературных произведений и многое другое. Так, потешка «Идет коза рогатая» в настоящее время используется педагогами в группах детей раннего возраста для развития двигательной координации, четкого проговаривания слов в тексте, восприятия ритма, согласования слов и действий и с другими целями.

Приоритетной в игровых методиках следует признать их направленность на развитие способностей детей в процессе овладения познавательными действиями, прак-

тическими и умственными способами познания: выстраивание порядка и направленности действий (для чего, что узнаю, как перейду к следующему этапу, где смогу применить). В данном случае уместно осуществление детьми не только практических, но и мыслительных действий, проявление таких качеств личности, как настойчивость, сообразительность и др. Наличие в игровых методиках знаковых систем, доступных дошкольникам (буквенных, цифровых), разнообразных моделей, символов, различных мер оценки и измерения обогащает игровую методику и повышает ее значимость в развитии способностей дошкольников.

Игровая методика как понятие сопоставима с игровой технологией, игровой формой организации детей. (Игровую технологию обычно понимают как игровую форму взаимодействия педагога и детей через реализацию определенного сюжета игры, спектакля, при этом образовательные задачи включены в содержание.)

В данном методическом пособии предложены новые игровые приемы, мини-ситуации, образовательные и развивающие ситуации, которые педагог включает в содержание детских видов деятельности, что способствует обогащению ранее заданного в разработанной игре или игровой ситуации. В этих случаях новым следует признать то, что предложили дети, то, что педагог выявил в процессе наблюдения за играющими детьми. Это могут быть уточнение и изменение хода игры, требований к ответам детей, предоставление детям самостоятельности, включение их в оценку результатов своих действий и т. д. За счет подобных включений игровой сюжет становится совершенным и более приемлемым для детей.

---

## ИГРЫ, ИГРОВЫЕ СИТУАЦИИ, СКОНСТРУИРОВАННЫЕ ПЕДАГОГАМИ И ДЕТЬМИ В СОВМЕСТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

---

Игровые методики на познание детьми дошкольного возраста свойств объектов, зависимостей по признакам сходства и отличия сконструированы педагогами ГБДОУ «Детский сад № 91» Выборгского района Санкт-Петербурга в совместной с детьми деятельности или заимствованы из методических пособий и модернизированы в соответствии с возможностями детей.

Основной направленностью образовательной дошкольной организации являлось обеспечение развития познавательных способностей детей, готовности их к самостоятельному получению и применению освоенного содержания. Материалом, в процессе освоения которого решались названные задачи, были выбраны логические блоки Дьенеша. Использовались многочисленные издания методических пособий и игровых материалов. Кроме этого, дети старшего дошкольного возраста (5—7 лет), освоившие основные закономерности игр с блоками Дьенеша, материалами-заместителями, моделями, привлекались педагогами к поиску других аналогичных материалов и составлению игр, практических игровых мини-ситуаций с их использованием. В ходе разработки содержания образовательной деятельности на основе использования логического комплекта исходили из такого требования ФГОС, как ориентир детей дошкольного возраста на овладение способами и средствами познания, называние и осуществление тех действий, которые приведут к результату, размышление над тем, как следует искать причину какого-либо явления, для чего это необходимо, что нового в этом и т. д.

Подобный подход уже на уровне дошкольной ступени образования будет приобщать детей к познанию смысла, назначения процесса деятельности, его обоснованию и пониманию значимости. Из освоенных детьми разнообразных поисковых, результативных, творческих действий будет успешно складываться процесс их интеллектуального развития.

Как известно, основным элементом интеллектуальных способностей является логическое и творческое мышление. Названные качества личности наиболее успешно развиваются в процессе осуществления основных логических действий в играх и упражнениях с логическими блоками Дьенеша, другими нестандартными материалами, что стимулирует саморазвитие и самообучение ребенка.

Многие развивающие методики совмещают в себе элементы обучения и игру. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают правила и действия, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе.



Играя с блоками Дьенеша, дети выполняют разнообразные предметные действия (выкладывание рядов по определенным правилам, перестроение), используют основные сенсорные эталоны — форму, размер, цвет, толщину.

Дети, играя, кодируют и декодируют информацию, что способствует развитию воображения, креативного мышления.

## **ИГРЫ И ИГРОВЫЕ СИТУАЦИИ, ПРЕДЛОЖЕННЫЕ ПЕДАГОГАМИ ГБДОУ Д/С № 43 И. А. ПАХОМЕНКОВОЙ, Л. А. АРТЕМЬЕВОЙ, Ю. А. ЕРМОЛАЕВОЙ, М. Е. БАКК**

**Цель игр и игровых ситуаций** — активизация практических и умственных действий детей в играх с блоками Дьенеша и набором логических геометрических фигур.

### **Задачи**

1. Развивать у детей умения сравнивать, анализировать, классифицировать, обобщать, абстрагировать, кодировать и декодировать информацию.
2. Способствовать усвоению детьми первичных навыков алгоритмической культуры мышления.
3. Развивать творческие способности дошкольников.

## **Игровая ситуация для детей младшего дошкольного возраста «Путешествие веселых зверят»**

### **Сюжет**

Сказочные персонажи (зверята) выполняют разные действия, а дети им помогают, ищут нужные блоки: находят горшочек меда, пакет конфет, помогают испечь пироги, торт, строят мост, находят нужные домики зверятам.

### **Ход игровой ситуации**

*Поставив перед детьми силуэтное изображение медвежонка, педагог рассказывает сказку «Жил-был медвежонок».*

Педагог. Рано утром он проснулся, позавтракал желтым медом из большого круглого бочонка. *(Из желтого, не маленького — предлагает детям найти нужный блок.)* Он вспомнил, что лисенок пригласил его на день рождения. Медвежонок решил подарить лисенку пакет конфет. Он знал, что лисенок любит все треугольное, маленькое,

красное. (Предлагает найти нужный пакет.) Лисенок жил за рекой. (Предлагает силуэтное изображение реки.)

Дети строят для медвежонка мост (рис. 1).

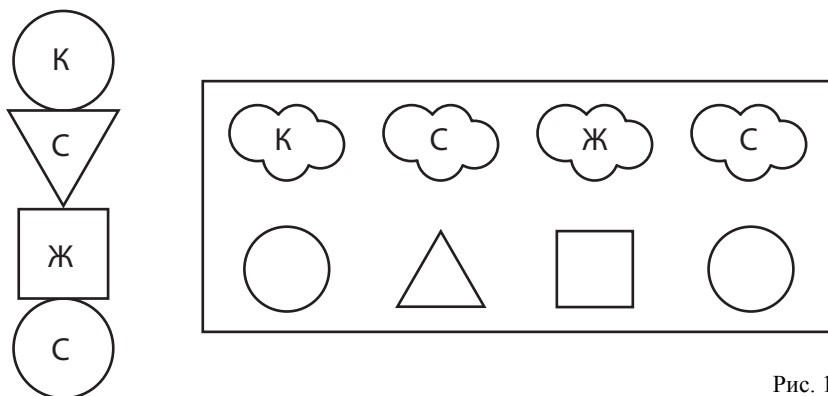


Рис. 1

Педагог. Перейдя через мост, медвежонок решил взять с собой бельчонка. (У детей — силуэты деревьев с изображениями домиков разного цвета, формы.) Бельчонок жил в дупле не треугольном, не квадратном, не прямоугольном. (Детям предлагается найти нужный блок — рис. 2.)

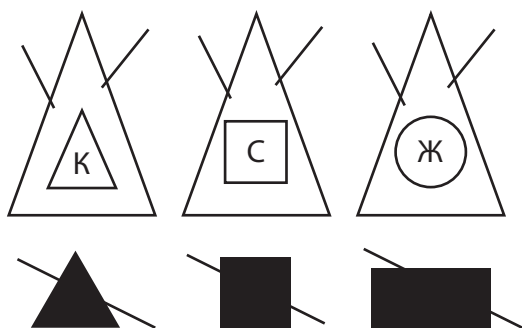


Рис. 2

Бельчонок испек пирожки — с лимоном, малиной, черникой. Положите в пирожок с лимоном блоки желтого цвета, с малиной — красного, с черникой — синего цвета (рис. 3).

Дети помогают бельчонку.

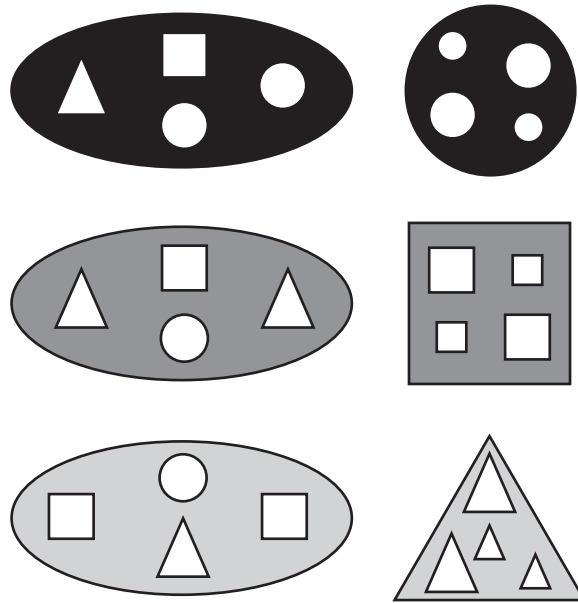


Рис. 3

Педагог. Друзья пришли к лисенку и подарили подарки. Лисенок всех угостил тортом.

*Перед детьми — изображение торта из трех слоев разного цвета — синего, красного, желтого, с отверстиями для блоков (рис. 4). Ребята находят ягоды для торта: желтые блоки дети помещают в желтый прямоугольник торта, красные — в красный, синие — в синий.*

Педагог. Вечером зверята пошли домой.

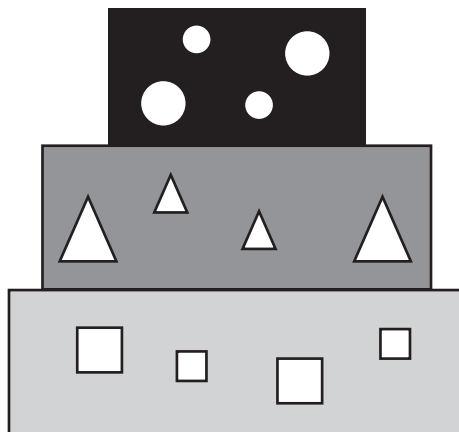


Рис. 4

Ди ма. Это кот Барсик (рис. 27). Он смелый и кусачий, еще любит царапаться.

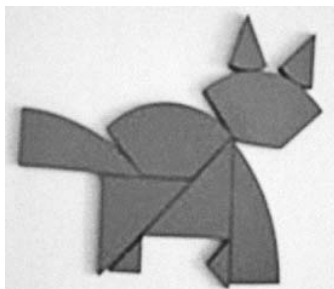


Рис. 27

Педагог. Ребята, сегодня мы были строителями: пользуясь схемами, построили дома, украсили их, и в нашем городе появились жители. Если нужно будет рассказать о городе, то как вы расскажете о нем? Что можно сделать, чтобы наш город стал еще красивее? Как вы думаете?

*Ответы детей.*

### **ЛОГИКО-МАТЕМАТИЧЕСКАЯ ИГРА «ЭКСКУРСИЯ В МУЗЕЙ» ДЛЯ ДЕТЕЙ 6—7 ЛЕТ, ПРЕДЛОЖЕННАЯ ПЕДАГОГОМ ГБДОУ Д/С № 91 О. Б. ВАСИЛЬЕВОЙ**

**Цель** — развитие творческой инициативы детей в процессе создания ими художественного образа.

#### **Задачи**

1. Развивать умение создавать художественный образ, используя палочки Кюизенера и блоки Дьенеша: сочетать их по форме, размеру, цвету, толщине, устанавливать связи последовательности, чередования и др.
2. Совершенствовать стиль партнерских отношений (умение договариваться, учитывать другое мнение).
3. Развивать умение осуществлять и выражать в речи выбор цели, способы создания образа, оценивать результаты коллективной деятельности.

**Понятия:** пейзаж, портрет, жанр.

**Предварительная подготовка детей:** рассматривание альбомов «Знакомим с портретной живописью», «Лесное царство».

**Материалы:** цветные счетные палочки Кюизенера, рамки для картин, логические блоки Дьенеша, карточки-символы, аудиозапись песни Г. Гладкова «Если видишь на картине...».

## Ход игры

**Сюжет-завязка.** Педагог предлагает детям отправиться на экскурсию в музей и рассмотреть экспонаты.

Марина. В музее есть скульптуры, статуи.

Алексей. Я видел в музее много картин.

Таня. В одном из музеев я видела русскую избу.

Педагог. Обратите внимание на мольберты. Картины какого жанра здесь представлены?

Марина. Это морские пейзажи.

Педагог. Ребята, сегодня вы попробуете составить морской пейзаж из блоков Дьенеша. Но сначала давайте разделимся на две команды. Каждому из вас по карточкам-символам нужно отобрать десять блоков. Затем — договориться о том, что вы будете составлять.

*Дети командами составляют пейзажи.*

Педагог. Скажите, все ли задуманное удалось выполнить? А можно было составить пейзаж по-другому? Как?

Аня. Мы взяли три больших прямоугольных блока синего цвета и составили море. Составили птиц, солнце и облака. И у нас получился настоящий морской пейзаж (рис. 28).

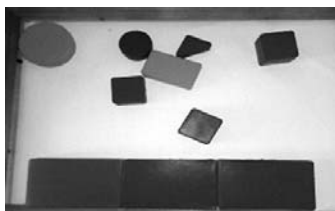


Рис. 28

Алексей. Наш пейзаж называется «Путешествие на корабле по морю в шторм» (рис. 29). Мы использовали два маленьких прямоугольных блока — красный и желтый, два больших желтых прямоугольника, один маленький желтый квадрат, два маленьких треугольника — синий и желтый, маленький синий круг и два маленьких синих квадрата. У нашей команды получилось так, как мы хотели.

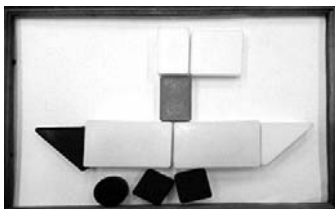


Рис. 29

---

## ИГРЫ, ИГРОВЫЕ СИТУАЦИИ НА ОСВОЕНИЕ КОЛИЧЕСТВЕННЫХ ОТНОШЕНИЙ, ЧИСЕЛ И ЦИФР ДЕТЬМИ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

---

Основным понятием (основанием), на котором базируется методика развития количественных и числовых представлений у детей дошкольного возраста, является *количество*. Оно характеризует как величину, так и объем, число. Слова «много», «много — мало», «больше», «достаточно по количеству», «самое большое количество», «ровно столько», «помногу», «очень мало» и др. — количественного значения.

Признано, что количество является самой общей характеристикой любой совокупности. Множество при этом характеризуется как очень большое количество. Как математическое понятие, множество — это совокупность элементов, объединенных по общему признаку. Число — понятие количества, величины, при помощи которого производится счет. Понятие «исходного понятия математики» признается за понятиями «натуральное число» и «геометрическая фигура».

Современное *содержание* освоения чисел и цифр, действий сложения и вычитания включает следующее.

1. Сравнение групп предметов, рисунков, знаков и др. по количеству, выявление их равенства и неравенства (столько же, равно — не равно, поровну — не поровну, больше — меньше). Сравнение осуществляется в процессе практических действий увеличения и уменьшения, установления равенства и неравенства ( $=$ ,  $\neq$ ).

2. Числа (от 1 до 5; до 10; до 20). Счет. Цифры. Сосчитывание групп предметов с постепенным увеличением их количества. (Согласно требованиям действующих программ.)

3. Сложение (увеличение), вычитание (уменьшение) чисел (в пределах 5, 8, 10, 12). Это действия вычисления. Знаки «+», «-»; действия сложения и вычитания; слова «плюс», «минус».

4. Оценка величин измерением (действием). Использование мерки (мерок) и метки (меток) для фиксации количества мерок, полученных в результате измерения. Метки могут быть представлены как по одной, так и парами, по 3, по 5.

5. Использование чисел и цифр в процессе деления целого на равные и неравные части, что способствует успешному развитию мышления детей, их самостоятельности, понимания ими функциональных зависимостей (чем на большее количество делится целое, тем меньше каждая часть, и наоборот). При оценке величин используются различные протяженности, денежные знаки, объемы жидкости, разнообразные мерки, весы, метры и др.

Освоению подлежит: что такое количество, числа и цифры, величины, метры и сантиметры и многое другое. Приемы сравнения по протяженности, стоимости, качеству и количеству.

Предложите детям налить равное количество воды в разные по форме и объему чайные чашки. Проследите, что они предложат, за их действиями, за тем, что они говорят при этом. Подберите вместе с детьми требуемые в задаче чайные чашки (разные по форму и объему). После практической проверки выслушайте ответы детей. Выделите для себя самые рациональные решения.

В следующий раз предложите им веселые стихи и проследите за реакцией детей на них.

### **«Помоги волку сосчитать козлят»**

Серый волк пришел из сказки  
В парике и доброй маске.  
Начал он козлят считать:  
Один, два, три, четыре, пять...  
Сбился, стал считать опять:  
Два, четыре, три и пять.  
Нет, не так. Четыре, семь...  
И запутался совсем.

*Е. Чеповицкий*

Я могу считать до ста,  
Времени не жалко:  
Один, два, три, четыре... сто —  
Вот и вся считалка.

*Р. Сеф*

В настоящее время понимается как общепризнанное, что в дошкольном возрасте необходимо:

- развивать математические и геометрические способности дошкольников (прежде всего в играх и детских исследованиях), что соответствует требованию ФГОС;
- соблюдать требования запрета на использование в детском саду форм и методов школьного образования;
- стимулировать интерес дошкольников к овладению новыми разнообразными действиями: комбинаторными, преобразующими, конструированием и др.

В современных зарубежных методиках математического развития дошкольников уделено особое внимание развитию у детей ориентировки в пространстве, пространстве и форме, освоению симметрии. В программе «МатеПлюс» (Германия) «... пространственное восприятие относят к принципиально важным факторам детского развития как фактор, который включает основной математический опыт:

## ПРАКТИКУМ «ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ МАТЕМАТИКА СЕГОДНЯ» ДЛЯ ДЕТЕЙ 5–7 ЛЕТ СОСТАВИТЕЛЬ – З. А. МИХАЙЛОВА

**Цель** — развитие интеллектуально-творческих способностей детей (осуществление изменений с ориентировкой на предполагаемый результат, замысел, образ; целенаправленных практических действий, сопровождая их умственными).

### **Задачи**

1. Способствовать овладению детей практическими действиями воссоздания, составления, преобразования, видоизменения, трансфигурации, трансформации.
2. Развивать умения прогнозировать решение умственной задачи, исправлять ошибки.
3. Развивать у детей умение предвидеть ход развития деятельности (2—3 действия), рассказывать об этом.

**Материалы:** коробок спичек, игры-головоломки (ребенок выбирает одну из нескольких наиболее простых), игры на объемное моделирование («Кубики для всех» № 1, № 2, № 3, № 4, № 5 — на выбор).

### **Вопросы методики и общие требования**

Направленность методики — на обучение и развитие детей через метадеятельность (общий способ деятельности, который может быть применен ребенком в ряде других деятельностей). По мнению философа В. С. Соловьева, это «деятельность научения учению», которой дошкольник должен овладеть.

Что характерно для обучения через метадеятельность? (Мнение В. С. Соловьева.)

- Это обучение не навыкам, а умению ставить цель и реализовывать ее.
- Метадеятельность упорядочивает конкретные виды (действия, способы). Это дает возможность ребенку освоить планирование, контролировать себя, оценивать свою деятельность.
- Это подготовка к самостоятельному познанию.

**Понятия:** метаспособ, мыследеятельность, метадеятельность, общий способ деятельности.

### **Общие требования к организации практикума**

Планировать и реализовывать практикум с детьми 5—7 лет желательно в часы, отведенные для совместной с педагогом или для самостоятельной деятельности детей, которая тоже поддерживается взрослым.

Обязательна уборка материалов по окончании деятельности. Рекомендуются фотографирование, зарисовка творческих работ детей. На каждом этапе используется занимательный литературный материал: задачи-шутки, пословицы, поговорки, стихи, короткие отрывки из рассказов, сказок, загадки.



При необходимости повторения этапа предложить детям выбрать игру-головоломку, не настаивая на той же, что была в первом проигрывании.

## **ЭТАПЫ ПРАКТИКУМА (6 ЭТАПОВ)**

### **1-й этап — «Думай! Составляй!» (вариант «Умелые ручки»)**

#### **Назначение этапа**

Создание (составление) новых фигур последовательно из трех видов материала: спички, головоломки, объемные головоломки («Кубики для всех»).

#### **Общие способы деятельности**

Присоединение одной части (элемента) к другой с целью получения новой фигуры (геометрической, предметного содержания, с элементами фантазии и др.).

Действия, подлежащие освоению и проговариванию: положил рядом (сбоку, слева, справа, сверху, снизу); присоединил к «треугольнику», переложил; перевернул, повернул, развернул и др.

#### **Содержание (без образцов).**

1.1. Каждый ребенок составляет из спичек несколько фигур (2—3). Объясняет способ соединения спичек (концами).

1.2. Выбирает игру-головоломку из приготовленных педагогом (наиболее простых). Составляет из частей игры какой-либо предмет, игрушку, геометрическую фигуру и объясняет способ создания, присоединения частей (как ты составлял?).

1.3. Объемное конструирование из нескольких частей игры серии «Кубики для всех», по выбору ребенка. В процессе конструирования модели в объеме называет способы соединения (присоединил, положил рядом, приложил и др.).

#### **Итог**

Дети вместе с педагогом рассматривают то, что получилось: из спичек, головоломки, кубика. Выбирают наиболее интересные. Говорят о неудачах и о том, как их преодолеть.

### **2-й этап — «Выбирай и составляй» (вариант «Составляем, проверяем, исправляем»)**

#### **Назначение этапа**

Освоение способа выбора частей игры-головоломки, кубика и размещение их, ориентируясь на образец-чертеж (образцы необходимо подготовить заранее на отдельных карточках). В результате необходимо получить воссозданное по образцу. Возможно использование дополнительных элементов и первая попытка установить взаимосвязь (смысловую) с составленным из спичек, из игры-головоломки и из кубика.

---

## КОНСУЛЬТАЦИЯ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ «ИГРЫ С КАМЕШКАМИ МАРБЛС». СОСТАВИТЕЛЬ – И. Е. МИРИЦКАЯ

---

Камешки Марблс — интересный, доступный, яркий материал для повседневных занятий. Известно много идей для применения камешков с пользой: играть, творить, развивать восприятие, мелкую моторику, координацию движений и логическое мышление, изучать математику.

Историки предполагают, что основное назначение этих камешков — детская игра, в которую весь мир играет на протяжении всей своей истории. Можно с уверенностью предположить, что игра в Марблс ведет свою историю со времен наших пещерных предков, когда маленькие неандертальцы играли в свободное время мелкой галькой или шариками из глины. Настоящий спрос на шарики Марблс относят к XV—XVI векам.

О красоте и изысканности Марблс могут многое сказать их названия, такие как «Замерзшая радуга», «Звездная пыль», «Галактика», «Янтарный кристалл», «Синяя полночь кристалл» и др. Изготавливаются и коллекционные Марблс, напоминающие древние камни или представляющие собой крошечные фигурки, впаянные в стекло, как ископаемые насекомые в капельки янтаря.

### ИГРЫ С КАМЕШКАМИ МАРБЛС ДЛЯ ДЕТЕЙ 2—3 ЛЕТ

Камешки Марблс можно использовать с раннего возраста. Дети с удовольствием накладывают их на предложенные картинки. Цель игр — развитие зрительного внимания (восприятия и различения цветов), мелкой моторики, усидчивости, воображения, логического мышления, обогащение словарного запаса.

#### **«Помоги»**

Поможем ежику собрать яблоки (камешки) заданного цвета. Выложим рыбок в правильном направлении.

#### **«Составь картинку»**

Предлагается рисунок на карточке и комплекты камешков, из которых ребенок выбирает необходимые, подбирая нужный цвет и размер.

#### **«Продолжи» (узор или ряд)**

Продолжи дорожку для любимого персонажа или составь разноцветную гусеницу по образцу: дорожка (узор) из камешков выкладывается в определенной последовательности.

## СОЗДАНИЕ ВИТРАЖЕЙ ДЕТЬМИ 4—7 ЛЕТ

Создание витража начинается с эскиза. Эскиз может использоваться как образец или как основа для выкладки камешков. Эскиз лучше использовать, положив его на или под стекло с подсветкой (подойдет стол для рисования песком). Для эскиза на стекле лучше всего подойдет полупрозрачная бумага, например калька; можно нарисовать эскиз фломастером прямо на стекле. Эскиз под стекло может быть из плотной бумаги, так как после выполнения витража его вынимают.

Эскизы могут быть простыми (выкладка по спирали, зигзагом) и сложными (заполнение рисунка) — *рис. 58*. Деталей не должно быть слишком много, и они не должны быть маленькими, иначе просто не получится выложить их из стеклянных камешков. Лучше взять камешки Марблс правильной геометрической формы.

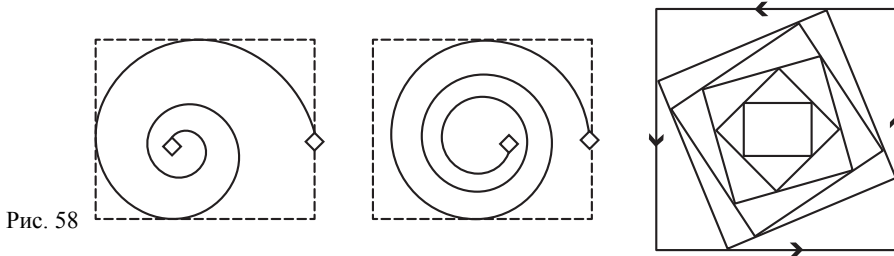


Рис. 58

## СОЗДАНИЕ «ЯПОНСКОГО САДА КАМНЕЙ» (НАСТОЛЬНОГО) С ДЕТЬМИ СРЕДНЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Создание таких садиков является традиционным жанром японского искусства. Заключается оно в том, чтобы из простых природных материалов создать свою мини-вселенную. В ней камни символизируют горы и острова, песок — море, а простые рабочие инструменты — наш труд по наведению в этой вселенной порядка. Обустройство этого мини-садика, переставляя камни, «расчесывая песок», добавляя или убирая какие-то элементы, отвлекаешься от проблем и суеты, обретаешь гармонию в душе — эта работа сродни медитации.

Создание настольного сада камней — процесс, несомненно, творческий, способствующий развитию и концентрации внимания, усидчивости, мелкой моторики, воображения. Для его создания необходимо взять коробочку из дерева или картона высотой до 7 см, песок, слой которого должен достигать 2 см, камешки Марблс и миниатюрные

*Методический комплект программы «Детство»*  
Зинаида Алексеевна Михайлова, Ольга Юрьевна Одинцова,  
Виктория Владимировна Хлопотнева

**Игровые методики развития детей 3—7 лет  
(на логико-математическом содержании)**

Главный редактор С. Д. Ермолаев  
Редактор Н. Б. Кондратовская  
Художник И. Н. Ржевцева  
Корректор Т. В. Никифорова  
Дизайнеры А. В. Чипчикова, Ю. Б. Кулевич  
Верстка А. В. Шакиров

ООО «Издательство «ДЕТСТВО-ПРЕСС»»,  
197348 СПб., а/я 45. Тел.: (812) 303-89-58  
E-mail: detstvopress@mail.ru  
www.detstvo-press.ru

Представительство в Москве: МОО «Разум»,  
127434 Москва, Ивановская ул., д. 34.  
Тел.: (499) 976-65-33  
E-mail: razum34@gmail.com  
www.raz-um.ru

Служба «Книга — почтой»:  
ООО «АРОС-СПб»  
192029 Санкт-Петербург, а/я 37  
Тел.: (812) 973-35-09  
E-mail: arosbook@yandex.ru

Подписано в печать 25.10.2018.  
Формат 70×90 <sup>1</sup>/<sub>16</sub>. Бумага офсетная. Печать офсетная.  
Гарнитура Таймс. Усл. печ. л. 6,0.  
Тираж 1000 экз. Заказ №

Отпечатано с готовых файлов заказчика  
в ОАО «Первая Образцовая типография»,  
филиал «УЛЬЯНОВСКИЙ ДОМ ПЕЧАТИ».  
432980, г. Ульяновск, ул. Гончарова, д. 14.