



РАЗВИВАЮЩЕЕ ПОСОБИЕ «КЛОУН»

ПАРАМЕТРЫ

Материал: дерево.

Размер: 29,5x24x0,9см.

Для детей 2-6 лет.

Применение в образовании:

- Дошкольное общее образование

Логическая разборная доска-вкладыш состоит из 8 разноцветных шариков, которые держит клоун, каждый из которых снабжен удобной ручкой. Существенную помощь ребенку окажет подсказка, скрывающаяся под шариком – там повторяется цвет шарика. Таким образом, совместив два цвета, ребенок найдет правильное место для шарика. Шары имеют надписи английским языком, обозначающие цвет шара. Играя, малыш познает цвет и форму предметов, учится классифицировать предметы по разным принципам, учится находить различия и общее в предметах, рассказывать и спрашивать.

Обучающие и развивающие возможности пособия:

- Развитие и тренировка зрительного восприятия, сенсорных процессов - цветовосприятия и цветоразличения, мелкой моторики рук, пространственной ориентировки, внимания.
- Развитие речи, особенно «цветового» словаря, а также звукового и грамматического строя, связной диалогической и монологической речи (на материале родного и иностранного языка).
- Развитие наглядно-действенного, наглядно-образного и словесно-логического мышления, воображения.
- Тренировка навыков счета, способности к логическим умозаключениям, приобретение новых знаний.
- Совершенствование произвольного запоминания, слуховой и зрительной памяти.
- Формирование коммуникативных навыков в коллективных играх с пособием.

Примечание: Использование пособия в коррекционной работе (дефектологами, логопедами и психологами) помогает обеспечить достижение детьми определенного уровня интеллектуального развития (в рамках обозначенных выше возможностей) в игровых и учебно-игровых ситуациях. Психологи с помощью пособия могут выявить (а затем откорректировать) проблемы цветовосприятия и цветоназывания, проблемы внимания, памяти, математических представлений. Преподаватели иностранного языка смогут

организовать игровые ситуации на основе наглядного материала, проходить и закреплять новую лексику, обыгрывать ее.

Варианты использования (Г.А. Любина, Сто идей для игр “ЛЭМ”):

Задания для детей 3-4 лет.

1. *«Разбери и собери».* Взрослый показывает ребенку планшет и просит рассказать, кого он видит, какого цвета шары в руках у веселого Клоуна, а затем разрешает разобрать - взять у Клоуна шары - и собрать - отдать, при условии, если цвета шаров будут названы.
2. *«Какого цвета шар исчез?»* Детям предлагают посмотреть на шары, назвать и запомнить их цвета. Ведущий убирает один из шаров. Кто первый назовет цвет пропавшего шара, становится ведущим и сам убирает какой-либо шар. Затем ведущий заменяется следующим сообразительным ребенком.
3. *«Я правой или в левой руке?»* Детям предлагают поднять правую руку, потом - левую, и сообщить Клоуну-Незнайке, где у него правая, а где левая рука и какие шары он держит в левой, а какие - в правой руке.
4. *«Поровну-больше-меньше».* Детям предлагают посчитать, сколько шаров Клоун держит в правой, а сколько - в левой руке, и определить, одинаковое ли количество, поровну ли в каждой руке. Затем кто-то из игроков убирает шары-вкладыши попеременно то из левой, то из правой руки клоуна, а все должны отвечать на вопросы: «В какой руке теперь больше? В какой меньше? На сколько? Как сделать, чтоб в другой руке было столько же? (по одному, по два, по три, по четыре)», «Как все 8 шаров поделить между двумя детьми? Сколько шаров достанется каждому?»
5. *«У кого одежда такого цвета?»* Шары-вкладыши изымаются из планшета и помещаются под салфетку. Ведущий на ощупь достает любой из шаров, предъявляет его детям, просит назвать цвет и определить, у кого есть в одежде такой же цвет. Тот, у кого окажется больше элементов данного цвета или большая поверхность одежды данного цвета (например, не только рисунок, по-лоса, украшения на одежде такого цвета, но и вся рубашка, брюки, платье), получает шар.
6. *«Темнее, светлее, такой же».* Игрокам раздаются шары-вкладыши и предлагается сравнить цвет шара с цветом игрушек, карандашей, вещей, находящихся в комнате, запомнить (или собрать их в корзинку), а потом назвать собранное, например, так: «Этот карандаш такого же синего цвета, как и шар, это кольцо от пирамидки темнее, а эта ручка светлее цвета шара. Выиграет тот (или та команда), кто больше подберет и назовет вещей одинакового цвета и темнее-светлее по тону.
7. *«Теплые-холодные тона».* Взрослый объясняет, что все цвета и их тона принято делить на холодные и теплые, затем называет их и сразу просит детей вытаскивать шары соответствующего цвета, раскладывая на 2 кучки. Когда дети запомнят предложенную классификацию на основе цвета шаров, объявляется игра «Теплые-холодные тона», где игрокам по очереди нужна называть цвета игрушек, одежды, окружающих предмет, выбирая только теплые или только холодные. Например первый игрок говорит: «Желтая салфетка - теплый тон», второй игрок: «Синяя подставка - холодный тон», третий игрок: «Красный помидор - теплый тон». За каждый правильный ответ вручается фишка. Победителем окажется тот, кто назвал больше всего предметов и их цветов и ни разу не ошибся.

Задания для детей 5-7 лет.

Примечание: Предварительно проигрываются ситуации, обозначенные в предыдущих пунктах, а затем - следующие.

1. *«Выбери и запомни цвета радуги»*. Взрослый предлагает рассмотреть изображение радуги а затем просит из шаров клоуна составить по порядку цвета радуги, называя каждый цвет так, чтобы первый его звук слышался очень отчетливо. Детям предлагается фраза, которая помогает запомнить порядок следования цветов *«Каждый охотник желает знать, где сидит фазан»*, а потом нарисовать радугу.
2. *«Возьми шар, который опишу»*. Игроки договариваются, что название цвета шара произносить не будут, а будут описывать его местонахождение на планшете. Выбирается водящий, он говорит: *«Дай мне тот шар, который находится в левой руке клоуна, выше и левее его головы и левее расположенного рядом шара»*. Тот, кто достанет первым описанный по расположению синий шар, становится новым ведущим. Так каждый из игроков может попробовать свои силы описании положения шаров и их определении.
3. *«Серо-буро-малиновый в крапинку»*. Предлагаемая игра - это игра команд на придумывание своих названий цветов и их оттенков. Выигрывает та команда, которая придумает и объяснит больше любых смешных названий цветов одежды несуществующего комического, фантастического клоуна.
4. *«Добрый клоун»*. Взрослый сообщает детям, что клоун решил поделить шары между детьми, но не знает, как это сделать и просит детей ответить на вопросы:
 - *«Сколько детей получает по одному шару?»*
 - *«Если я захочу дать по два шара, то сколько детей получат шары?»*
 - *«Если я захочу дать по три шара двум детям, то сколько останется третьему?»*
 - *«Сколько нужно шаров, чтобы в вашей группе каждому до-сталось по одному, по два, по три шара?»*