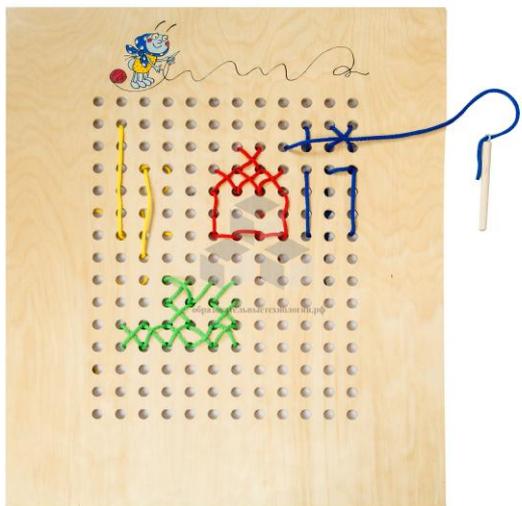


ИГРОВАЯ ПАНЕЛЬ ШНУРОВКА "ВЫШИВАНИЕ"



Пособие предназначено для детей 3- 6 лет.

Материал: фанера, дерево.

Размеры: 575*680*5-9 мм

Двусторонняя панель с «экраном», пронизанного множеством круглых сквозных отверстий – дырочек. Прилагается деревянная толстая «игла» и «нитки» - два тонких шнура красного и синего цвета. Задача: продевая «иглу» через отверстия, «вышить» по образцу узор или геометрическую фигуру, орнамент, букву или цифру.

Игровая панель предназначена для развития координации действий руки и глаза, для развития моторики, развития умения работать по инструкции /графическому заданию.

Предусмотрена возможность осуществлять «вышивание» двум партнерам: один находится с противоположной стороны панели и, принимая «иглу» и вытягивая «нитку» - шнур, под диктовку партнера продевает в соответствующее рисунку отверстие.

Пособие направлено на:

- развитие координации движений, мелкой моторики;
- развитие умения ориентироваться на плоскости и в пространстве (верхний правый угол, нижний левый угол, середина, справа- слева);
- развитие умения определять направление (направо/налево, вверх/вниз);
- формирование математических понятий (порядковый счёт, состав числа, счёт двойками, тройками, решение простейших арифметических задач);
- обогащение словарного запаса и развитие связанной речи;
- закрепление знаний о цветах и геометрических фигурах.

Рекомендуется для профилактики оптической дисграфии и оптико-пространственной дислексии.

Панель дает возможность организовывать увлекательное игровое взаимодействие, проводить релаксацию и полезные обучающие, корректирующие и развивающие игры для здоровых детей и детей с особыми потребностями.

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

Для детей 3-4 лет

1. “Из дырочки в дырочку”. Задание: продевать иглу через 1, 2, 3 или 4 отверстия.
2. “Вышивание геометрических фигур”. Взрослый предлагает детям заранее подготовленные на карточках образцы для вышивания: геометрические фигуры, узоры, состоящие из линий, зигзагов и др.

3. “Вышивание домика и елочки по образцу”. Взрослый предоставляет детям заранее подготовленные схемы-образцы елочки и домика.
4. “Вышивание без образца, по собственному замыслу”. Дети должны придумать и вышить любой узор: ежика, елочку, зигзаг и т.д.

Для детей 5-6 лет

1. “Вышиваем цифры”. Задание: вышивание цифр по предложенным взрослым образцам. Для образцов лучше использовать шрифт, который используется для написания цифр индекса в почтовых отправлениях.
2. “Вышивание букв”. Задание: вышивание букв по предложенным взрослым образцам.
3. “Вышивание цифр и букв по замыслу”. Таблички с изображением цифр и букв не предлагаются, дети самостоятельно вышивают знакомые знаки.
4. “Отгадай, какая буква или цифра получилась”. Дети делятся на две группы по желанию или по любому другому принципу. Одна группа вышивает буквы и цифры, другая их называет. Потом роли меняются. При наличии двух и более пособий можно проводить соревнования.
5. “Прочитай слог”. По ходу игры один ребенок вышивает слоги, другой их читает.
6. “Угадай знак”. Один ребенок вышивает какой-либо знак (букву, цифру, геометрическую фигуру), а другой распускает или дополняет узор. Нужно угадать, какой новый знак получится.
7. “Вышивай и называй”. Вышивающий загадывает узор и начинает его вышивать. Свои действия он должен комментировать, (“Я вышиваю букву “А” : введу иглу наискосок вверх, потом введу иглу наискосок вниз”).
8. “Продиктуй узор”. Один игрок должен словами направлять действия другого (вышивающего), т.е. давать четкие инструкции (“Проведи иглу вверх до следующего отверстия”).
9. “Вышиваем ковер”. Дети делятся на команды. Каждая команда придумывает и вышивает свой узор. Члены “жюри” выбирают, лучшую работу.