

ИГРОВОЙ 1 КАЛЕЙДОСКОП

детям
3-8 лет



Геоконт
Прозрачный квадрат
Логоформочки
Шнур-затейник
Шнур-малыш



ПРОЗРАЧНЫЙ КВАДРАТ Рисуем фигуры

1

повторяем

симметрично отображаем

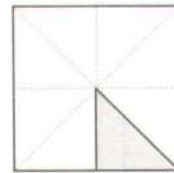
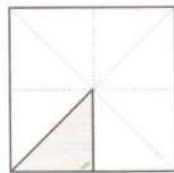
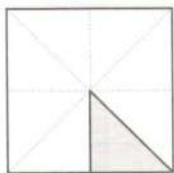
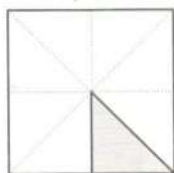
Образец

Твой рисунок

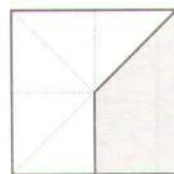
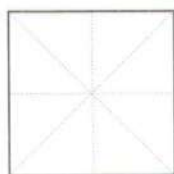
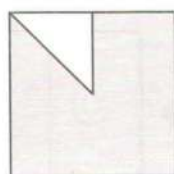
Образец

Твой рисунок

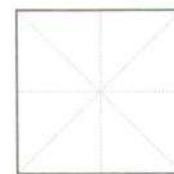
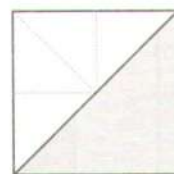
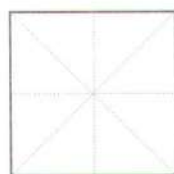
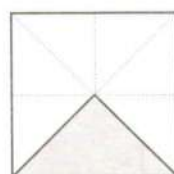
1



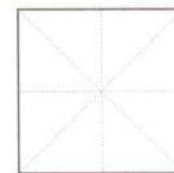
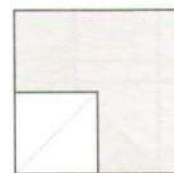
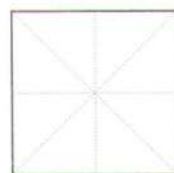
2



3



4



Твоё задание

Твоё задание

5

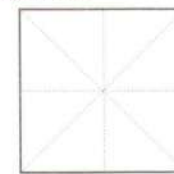
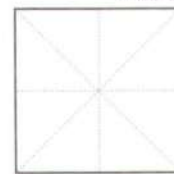
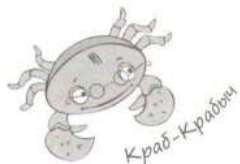


рис.1

рис.2



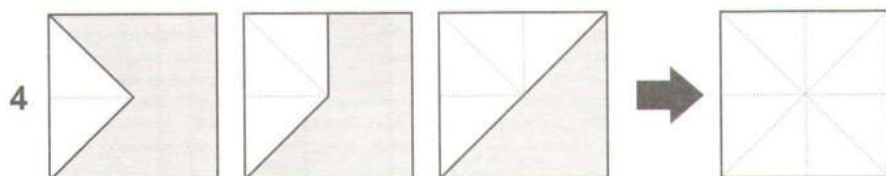
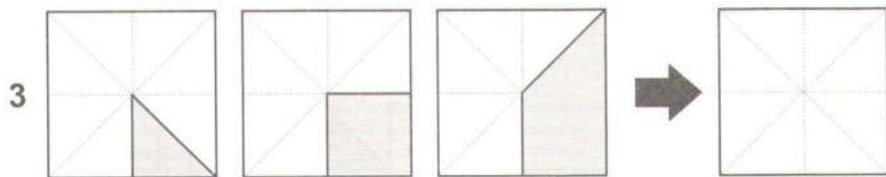
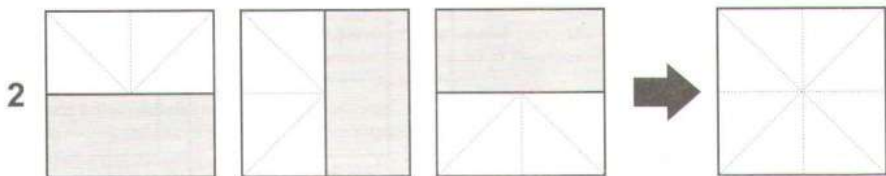
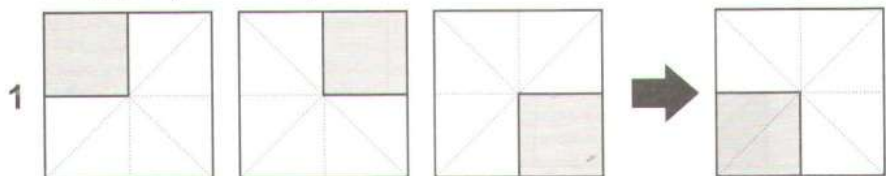
ПРОЗРАЧНЫЙ КВАДРАТ

Продолжи ряд

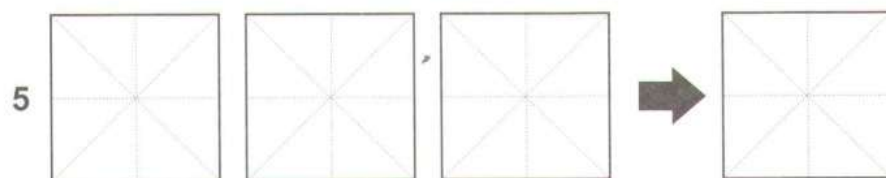
2

Дан ряд из трёх пластинок

Нарисуй
четвёртую



Твоё задание:





ГЕОКОНТ Геометрический конструктор

3

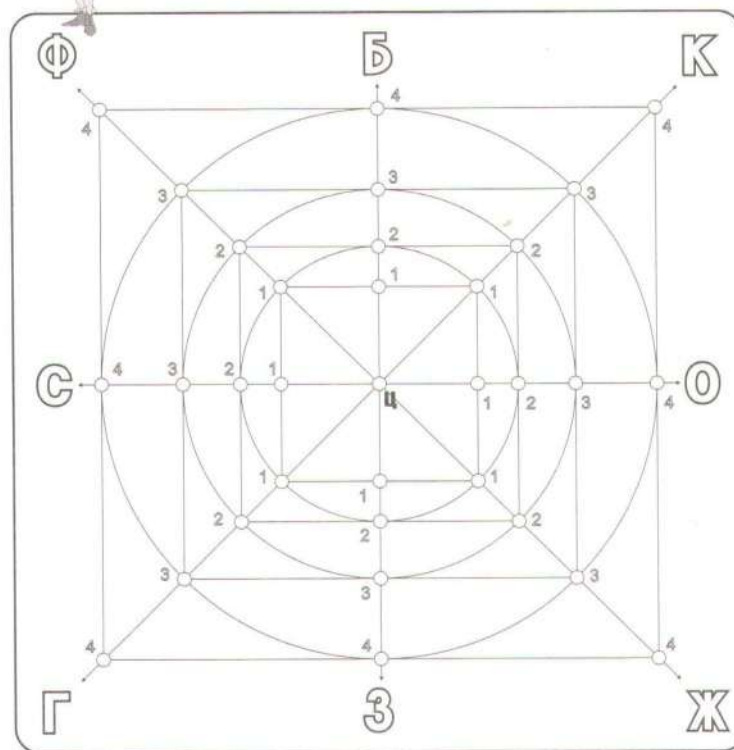


Рис. 1

Задания:

Точки, отрезки

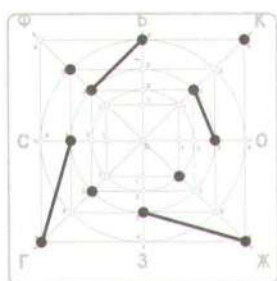


Рис. 2

Потаные линии, фигуры

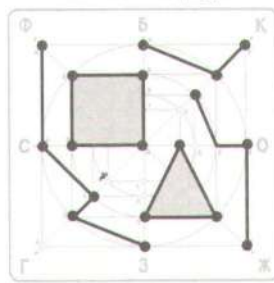


Рис. 3

Образная фигура

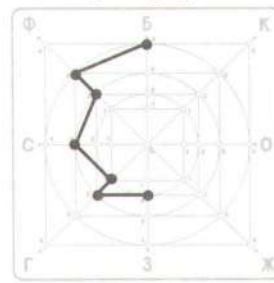


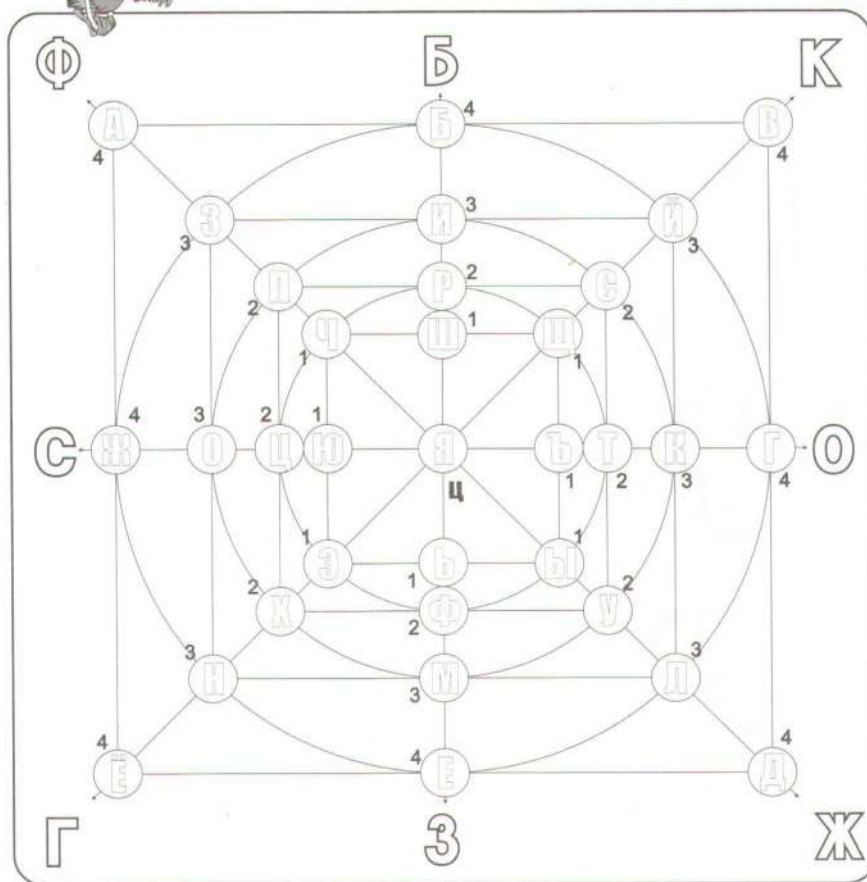
Рис. 4



ГЕОКОНТ

Геокоонт алфавит

4



Образец		Задания		Твои задания:	
коор- динаты	Ж 3 Ж 2 0 3	Б 2 Ж 2 0 3 Ф 4			
слово	Л У К				
слово	К О Т	Л И С А			
коор- динаты	0 3 С 3 0 2				



Низкая
оценка

ПРОЗРАЧНЫЙ КВАДРАТ

Рисуем фигуры

1К

повторяет

симметрично отображает

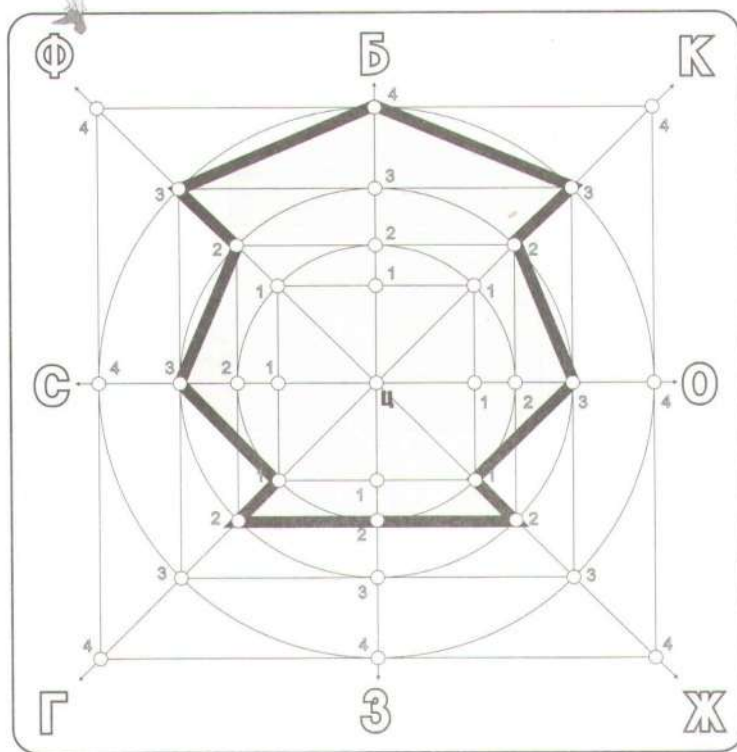
	Образец	Твой рисунок	Образец	Твой рисунок
1				
2				
3				
4				
5				

КОНТРОЛЬНЫЙ ЛИСТ



ГЕОКОНТ Геометрический конструктор

3К



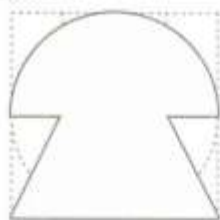
КОНТРОЛЬНЫЙ ЛИСТ



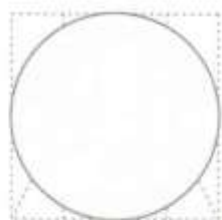
ЛОГОФОРМОЧКИ

Графический диктант

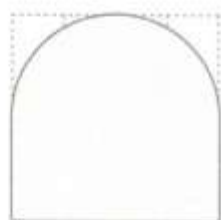
6К



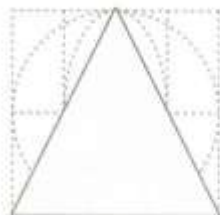
1



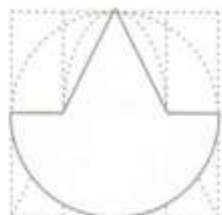
2



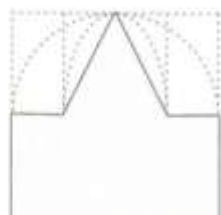
3



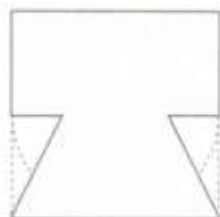
4



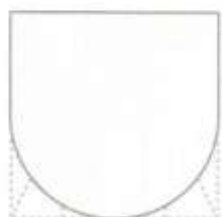
5



6



7



8



9

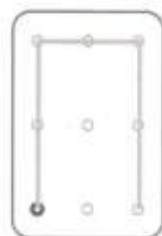


Контрольный лист



Шнур-малыш Девять окошек

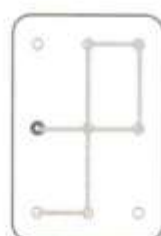
8К



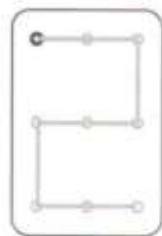
1



2



3



4



5



6



7



8



9

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Н Т К Р О А Б П Х У

Контрольный лист



ЛОГОФОРМочки Графический логоконструктор

5

Вершки
фигур

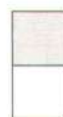
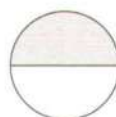


рис. 1

Корешки
фигур

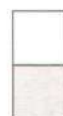
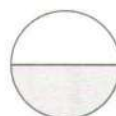
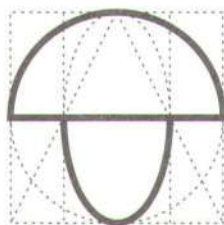


рис. 2

Образцы заданий

Вершон
круга

Корешон
овала



Вершон
треугольника

Корешон
круга

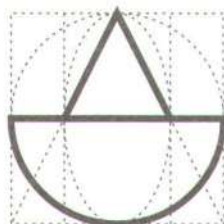


рис. 3

Рисуем фигуры
НА ЛОГОКОНСТРУКТОРЕ

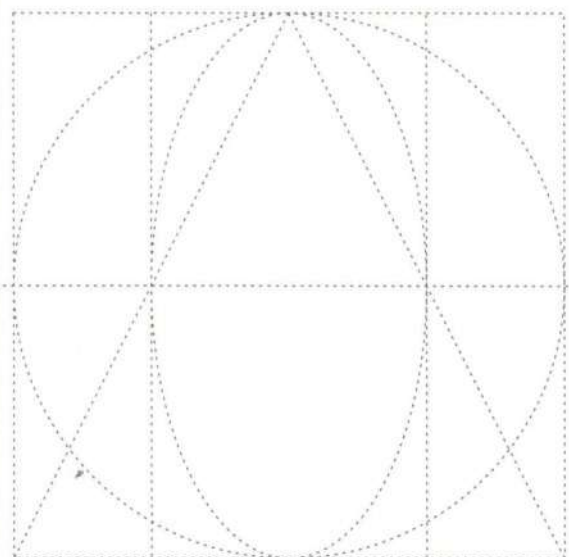
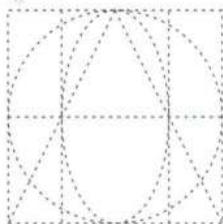


рис. 4

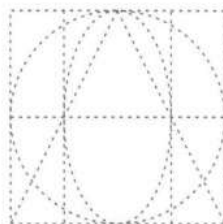


ЛОГОФОРМОЧКИ Графический диктант

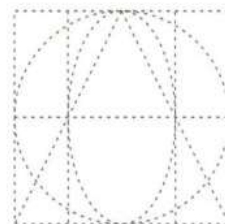
6



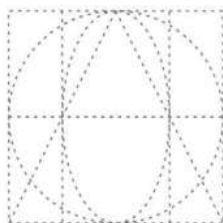
1



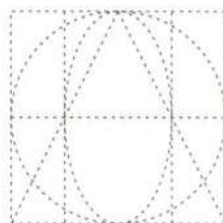
2



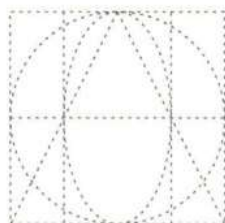
3



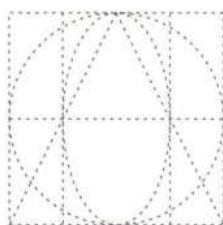
4



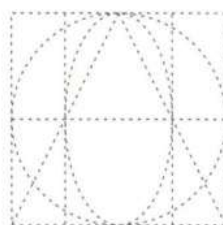
5



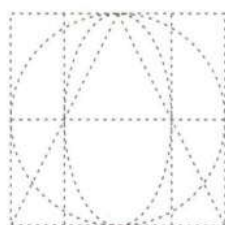
6



7



8



9

Диктант
в значках
"Вершки -
корешки"



1



2



3



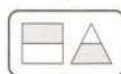
4



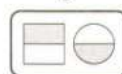
5



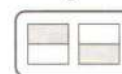
6



7



8



9



ШНУР-ЗАТЕЙНИК

Рисуем, повторяем,
отображаем, продолжаем

7

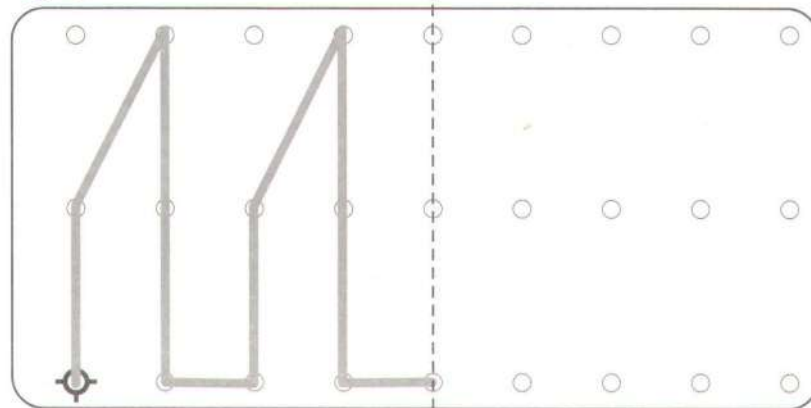


РИС.1

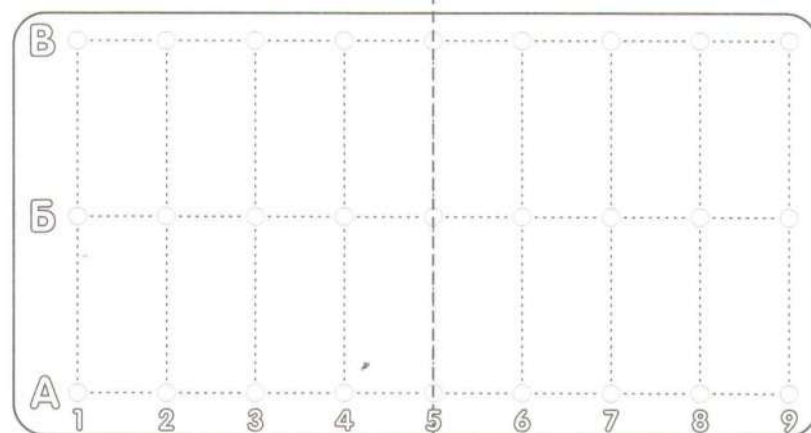


РИС.2



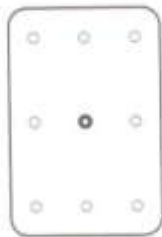
ШНУР-МАЛЫШ

Девять окошек

8



1



2



3



4



5



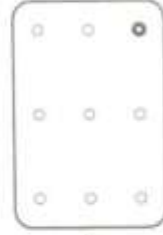
6



7



8



9

Твой диктант:





Общие сведения и рекомендации:

- Уникальный сборник «Игровой каледоскоп-1» - это несколько игр в одном пособии. Широко известные игры «Геокопт», «Прозрачный квадрат», «Логоформочки», «Шнур-затейник» и «Шнур-малыш» теперь существуют не только в привычном формате предметной игры, но и в графическом варианте – как приложение к «Игровизору»! Будучи переведенными на бумагу, игры обретают новый потенциал, а использование универсального графического тренажера «Игровизор»* значительно повышает функциональность пособия.

* «Игровизор» - графический тренажер, состоящий из картонного листа со специальной сеткой (подложки) и прозрачной пленки (экрана). На пленку ребенок рисует маркером любые фигуры, переносит изображения по клеточкам, выполняет графические диктанты на ориентировку в пространстве листа, а все надписи и рисунки затем легко удаляются бумажной салфеткой.

- Еще одной особенностью альбома «Игровой каледоскоп-1» являются **проверочные (контрольные) листы** (1К, 3К, 6К, 8К). Они вынимаются из альбома и используются для проверки правильности выполнения заданий.
- Каждый игровой лист сопровождается персонажем, что позволяет оживлять игры сказками.
- Подробную видеоинструкцию по использованию пособия Вы найдете на сайте www.geokopt.ru и в авторском блоге Вячеслава Воскобовича www.voskobovich.su в рубрике «Видеоинструкции».

Задание к листам 1-8:

Лист 1. Прозрачный квадрат: рисуем фигуры (контрольный лист – 1К).

На листе 1 представлены два варианта заданий: слева от пунктирной линии расположены задания на повторение фигур, справа – на симметричное отображение.

Лист 2. Прозрачный квадрат: продолжи ряд

На листе 2 дан ряд из трех картинок – необходимо найти закономерность и нарисовать четвертую.

Примечания к листам 1 и 2

Структура листов 1 и 2 идентична. Верхний (1-й) ряд – образец выполнения задания, 2-4 ряды – непосредственно задания, 5 ряд является творческим – задания для ребенка Вы придумываете сами.

Лист 3. Геокопт: геометрический конструктор (контрольный лист – 3К)

Ребенок учится соотносить поле заданий (рис.2-4) с игровым полем (рис.1) и переносить на него точки, отрезки, ломаные, фигуры и т.д.

Задание к рис.4 предполагает следующую работу: построение ломаной по координатам (Б4-Ф3-Ф2-С3-Г1-Г2-32), затем её симметричное отображение и проверка контрольным листом 3К. Потом можно дорисовать до предметной картинке (варианты таких картинок приведены на контрольном листе 3К).

Лист 4. Геокопт Алфавит

Подготовка листа:

Ключевые точки игрового поля содержат двойное обозначение: с одной стороны – это буквы, с другой – точки системы координат. Следовательно, детям можно предложить игровые задания на нахождение связи букв с координатными точками, отрезка с буквенным блоком, ломаной со словом, замкнутой с геометрической фигурой. Например, буква «А» имеет координаты «Ф4» (Фиолетовый-4), отрезок «Фиолетовый-4 – Белый-3» это «АИ», «Белый-4 – Фиолетовый-4» дает слог «БА». Ломаная «Ж3-Ж2-О3» дает слово «ЛУК», а та же замкнутая образует треугольник. Задания, приведенные под игровым полем, строятся на этой системе кодировки.

Примечания к листам 3 и 4

- Поле игры «Геокопт» представляет собой систему радиально расходящихся лучей. Эти лучи имеют «радужные» названия: К – красный, О – оранжевый, и т.д. плюс белый. Необходимо раскрасить эти буквы соответствующими цветами радуги (буква «Б» не закрашивается). На каждом из этих лучей выделены 4 точки, не считая центра. Таким образом, любая выделенная точка имеет буквенно-цифровое обозначение (например, «К2» - это «Красный 2», «Б3» - это «Белый 3» и т.д.).

- Лист 4 может быть использован совместно с пакетом «Геокопт Алфавит».
- Лист 4 готовим аналогично листу 3: раскрашиваем буквы координатных осей, а потом буквы алфавита по следующему принципу: **гласные** (а, о, у, ы, э, я, ё, ю, и, е) – **красным, всегда твердые согласные** (ж, ш, ц) – **синим, всегда мягкие** (й, ч, щ) – **зеленым, согласные, которые могут быть как твердыми, так и мягкими** (б, в, г, д, з, к, л, м, н, п, р, с, т, ф, х) – **черным. Твердый и мягкий знаки закрашиваем серым.** Задания к листу 4 носят кодировочный характер: точки системы координат «превращаем» в буквы, слоги, слова и наоборот.

Лист 5. Логоформочки: графический логоконструктор

Примеры заданий к рис.1 и рис.2. (оперируем одним признаком):

- **Найди и выдели** маркером «вершок» круга, «вершок» квадрата, «корешок» овала, «корешок» круга и т.д.
 - **Сначала** запомни ряд из двух (трёх и т.д.) «вершков – корешков», а **потом выдели**.
 - **Найди, выдели и соедини** маркером, например, «вершок» треугольника и «корешок» круга и т.д.
- Примерные задания к рис.4 (оперируем двумя признаками):
- **Рисуем маркером:** «вершок» овала – «корешок» квадрата, «вершок» круга – «корешок» треугольника и т.д.
 - **На что похоже? Назови, дорисуй** прямо на экране «Игровизора» (образцы заданий на рис.3).

Лист 6. Логоформочки: графический диктант (контрольный лист – 6К)

Словесный вариант: ведущий называет номер окошка и дает нужную команду. Например, «окошко 2 – «вершок» круга, «корешок» треугольника» и т.д.

Графический вариант: расположен внизу листа и представлен в виде девяти окошек, в каждом из которых есть изображения «вершка» и «корешка».

Примечания к листам 5 и 6

- Термины «вершки» и «корешки» – это образное обозначение верхних и нижних частей основных геометрических фигур. Аналогичная терминология используется и в предметной игре «Логоформочки».
- На листе 5 в заданиях к рис.1 и рис.2 оперируем одним признаком (находим, выделяем «вершок» или «корешок»), в заданиях к рис.4 – двумя («вершок», и «корешок»).
- На рисунке 4 листа 5 представлен графический конструктор, в котором сведены все основные геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал). Этот конструктор позволяет строить любые фигуры на основе словесной инструкции («вершок» треугольника, «корешок» круга) и получать различные образные фигуры.

Лист 7. Шнур-затейник: рисуем, повторяем, отображаем, продолжаем.

Примеры заданий к рис.1:

- Изображение слева от пунктира **обведи** маркером. Справа от пунктира **повтори (или симметрично отобрази)** это изображение. Если в изображении есть закономерность, то **продолжи** ряд.
 - Любое изображение на поле (рис.1) можно перенести или симметрично отобразить на поле (рис.2)
- Примеры заданий к рис.2:

- Задания на поле рис.2 аналогичны описанным выше, но образцы изображений (узоров) слева и справа от пунктирной линии Вы придумываете сами.

Лист 8. Шнур-малыш: девять окошек (контрольный лист – 8К)

Примеры заданий:

- **Нарисуй** маркером изображение в первом окошке, начиная с выделенного жирным кружка. «Два шага вверх, два шага вправо, два шага вниз». Аналогично рисуем в остальных окошках. Полный вариант графического диктанта проведен в примечании к листам 7 и 8.
- **Проверь себя** (контрольный лист 8К). Внизу этого листа ряды букв и цифр. Отметь маркером (обведи кружком) какие буквы и цифры присутствуют в окошках листа.

Примечания к листам 7 и 8

- Для создания изображений можно использовать а) произвольное рисование б) рисование по образцу, в) рисование по словесной инструкции, г) рисование по системе координат (для листа 7, рис.2)
- **Графический диктант.** 1), 2) и т.д. – это окошки 1, 2 и т.д. Этот же диктант представлен в виде знаков (стрелочек и точек) внизу листа 8.

1) два шага вверх, два шага вправо, два шага вниз. 2) один шаг вверх, один шаг вправо, два шага вниз, два шага влево, два шага вверх. 3) два шага вправо, один шаг вверх, один шаг влево, два шага вниз, один шаг влево. 4) два шага вправо, один шаг вниз, два шага влево, один шаг вниз, два шага вправо. 5) два шага вниз, два шага влево, два шага вверх, два шага вправо. 6) два шага вверх, два шага вправо, один шаг вниз, два шага влево. 7) два шага влево, два шага вниз, два шага вправо, один шаг вверх, два шага влево. 8) два шага вверх, один шаг вправо, один шаг вниз, один шаг вправо, один шаг вниз. 9) два шага влево, один шаг вниз, два шага вправо, один шаг



Удачи в играх – успехов в развитии!

