

*Методические рекомендации по использованию  
развивающего пособия*

# "Сказка на ковре"

*Автор:*

*Кузьмина Мария Владимировна, воспитатель, 8(391-41)31-146,  
[mariy.k1977@yandex.ru](mailto:mariy.k1977@yandex.ru)*

*Место работы:*

*муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
Раздолинский детский сад «Умка»*

*Населённый пункт:*

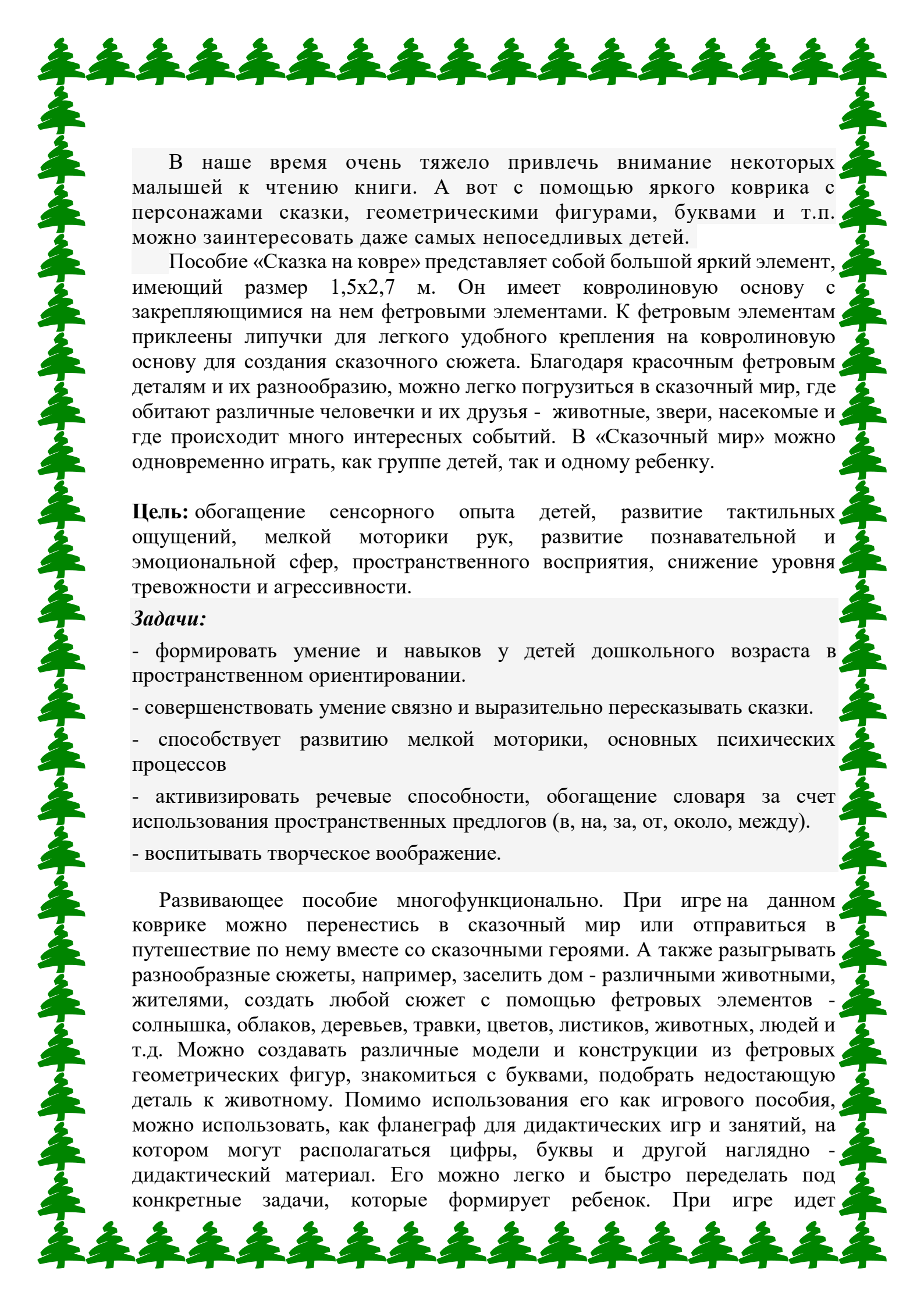
*Красноярский край, Мотыгинский район, п.Раздолинск, ул. Первомайская 33-А*

*Заведующая:*

*Любовь Николаевна Фокина, 8(391-41)31-146, [fokina17.03.69@mail.ru](mailto:fokina17.03.69@mail.ru)*



*п. Раздолинск, 2022 г.*



В наше время очень тяжело привлечь внимание некоторых малышей к чтению книги. А вот с помощью яркого коврика с персонажами сказки, геометрическими фигурами, буквами и т.п. можно заинтересовать даже самых непоседливых детей.

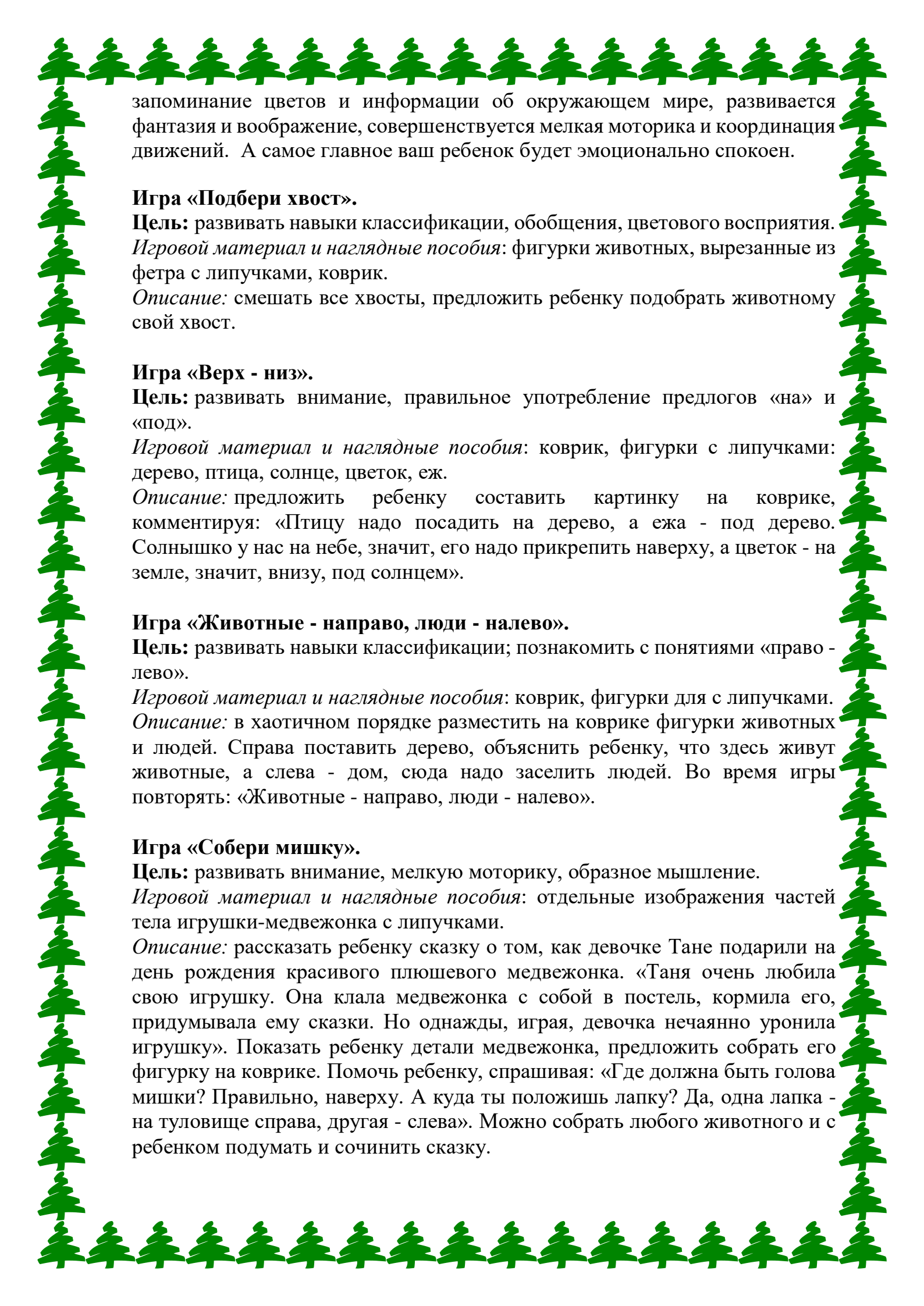
Пособие «Сказка на ковре» представляет собой большой яркий элемент, имеющий размер 1,5x2,7 м. Он имеет ковровину основу с закрепляющимися на нем фетровыми элементами. К фетровым элементам приклеены липучки для легкого удобного крепления на ковровину основу для создания сказочного сюжета. Благодаря красочным фетровым деталям и их разнообразию, можно легко погрузиться в сказочный мир, где обитают различные человечки и их друзья - животные, звери, насекомые и где происходит много интересных событий. В «Сказочный мир» можно одновременно играть, как группе детей, так и одному ребенку.

**Цель:** обогащение сенсорного опыта детей, развитие тактильных ощущений, мелкой моторики рук, развитие познавательной и эмоциональной сфер, пространственного восприятия, снижение уровня тревожности и агрессивности.

**Задачи:**

- формировать умение и навыков у детей дошкольного возраста в пространственном ориентировании.
- совершенствовать умение связно и выразительно пересказывать сказки.
- способствует развитию мелкой моторики, основных психических процессов
- активизировать речевые способности, обогащение словаря за счет использования пространственных предлогов (в, на, за, от, около, между).
- воспитывать творческое воображение.

Развивающее пособие многофункционально. При игре на данном коврике можно перенестись в сказочный мир или отправиться в путешествие по нему вместе со сказочными героями. А также разыгрывать разнообразные сюжеты, например, заселить дом - различными животными, жителями, создать любой сюжет с помощью фетровых элементов - солнышка, облаков, деревьев, травки, цветов, листиков, животных, людей и т.д. Можно создавать различные модели и конструкции из фетровых геометрических фигур, знакомиться с буквами, подобрать недостающую деталь к животному. Помимо использования его как игрового пособия, можно использовать, как фланграф для дидактических игр и занятий, на котором могут располагаться цифры, буквы и другой наглядно - дидактический материал. Его можно легко и быстро переделать под конкретные задачи, которые формирует ребенок. При игре идет



запоминание цветов и информации об окружающем мире, развивается фантазия и воображение, совершенствуется мелкая моторика и координация движений. А самое главное ваш ребенок будет эмоционально спокоен.

#### **Игра «Подбери хвост».**

**Цель:** развивать навыки классификации, обобщения, цветового восприятия.

*Игровой материал и наглядные пособия:* фигурки животных, вырезанные из фетра с липучками, коврик.

*Описание:* смешать все хвосты, предложить ребенку подобрать животному свой хвост.

#### **Игра «Верх - низ».**

**Цель:** развивать внимание, правильное употребление предлогов «на» и «под».

*Игровой материал и наглядные пособия:* коврик, фигурки с липучками: дерево, птица, солнце, цветок, еж.

*Описание:* предложить ребенку составить картинку на коврике, комментируя: «Птицу надо посадить на дерево, а ежа - под дерево. Солнышко у нас на небе, значит, его надо прикрепить наверху, а цветок - на земле, значит, внизу, под солнцем».

#### **Игра «Животные - направо, люди - налево».**

**Цель:** развивать навыки классификации; познакомить с понятиями «право - лево».

*Игровой материал и наглядные пособия:* коврик, фигурки для с липучками.

*Описание:* в хаотичном порядке разместить на коврике фигурки животных и людей. Справа поставить дерево, объяснить ребенку, что здесь живут животные, а слева - дом, сюда надо заселить людей. Во время игры повторять: «Животные - направо, люди - налево».

#### **Игра «Собери мишку».**

**Цель:** развивать внимание, мелкую моторику, образное мышление.

*Игровой материал и наглядные пособия:* отдельные изображения частей тела игрушки-медвежонка с липучками.

*Описание:* рассказать ребенку сказку о том, как девочке Тане подарили на день рождения красивого плюшевого медвежонка. «Таня очень любила свою игрушку. Она клала медвежонка с собой в постель, кормила его, придумывала ему сказки. Но однажды, играя, девочка нечаянно уронила игрушку». Показать ребенку детали медвежонка, предложить собрать его фигурку на коврике. Помочь ребенку, спрашивая: «Где должна быть голова мишки? Правильно, наверху. А куда ты положишь лапку? Да, одна лапка - на туловище справа, другая - слева». Можно собрать любого животного и с ребенком подумать и сочинить сказку.



**Игра «Назови одним словом».**

**Цель:** развитие умения называть геометрические фигуры одного вида обобщающим словом.

*Материал:* Геометрические фигуры одного вида с липучками (большие и маленькие квадраты; разноцветные треугольники и т.д.).

*Описание:* Перед ребенком выкладываются 4 карточки с изображением геометрических фигур одного вида. Ребенок должен назвать фигуры, одним словом.

**Игра «Подбери по величине, цвету»**

**Цель:** развитие умения классифицировать геометрические фигуры по одному признаку (размер, цвет).

*Материал:* Геометрические фигуры с липучками (квадраты, прямоугольники, круги и т.д.) двух размеров - большие и маленькие.

*Описание:* Педагог кладет на стол два круга. Около большого круга дети кладут большие фигуры. Около маленького круга - маленькие.

**Игра «Кто больше увидит?».** На доске в произвольном порядке расположены различные геометрические фигуры. Дети рассматривают и запоминают их. Ведущий считает до трех и закрывает фигуры. Детям предлагают назвать как можно больше фигур, размещенных на ковре. Что бы дети не повторяли ответы товарищей, ведущий может выслушивать каждого ребёнка отдельно. Выигрывает тот, кто запомнит и назовет больше фигур он становится ведущим. Продолжая игру ведущий меняет количество фигур.

**Игра «Посадил дед репку», «Колобок».**

**Цель:** развивать речь, слуховое восприятие, умение соотносить вербальную и визуальную информации.

*Игровой материал и наглядные пособия:* ковре, персонажи сказки «Репка», «Колобок».

*Описание:* рассказывая сказку, предложить ребенку разместить фигурки на доске в соответствии с развитием сюжета. Убрав изображения, задать ребенку вопросы по тексту, предложив ему выставить на ковре того героя сказки, о котором спрашивают. Например: «Что выросло большое-пребольшое? Кого позвал дед? Кого позвала бабка?» Усложняя задание, спросить о персонажах не по мере их появления: «Кого позвала кошка Машка? А кого позвала внучка?». Можно проигрывать любые сказки. Дети очень любят сочинят самостоятельно сказки.