

## Фиолетовый лес.

**Состав:** ковровиновая основа, озеро, дерево красное, дерево с фиолетовой кроной и листьями-пазлами (10), ели зеленые (большая и малая), солнышко, лист ажурный зеленый (5), лист ажурный оранжевый (5), листочки 4 цвета 3 размера по 6 шт. (72), облако (2), тучка, следы (5 пар), кусты (большой и малый), бабочка (2), птица (2), ласточка, лягушка, мышки (большая и малая), ёжики (большой и малый), змейка, ящерица, стрекоза (2), набор «Разноцветные веревочки-1», набор «Разноцветные кружки-1», карточки 10 гномов. Красным выделены элементы, которых нет в основной версии. Элементы, которых нет в версии мини: дерево ажурное, дерево фиолетовое, ели синие (большая и малая), красный цветок, божья коровка, улитка, лист кувшинки (2), зажимы (10).



В целом, функционал данного пособия такой же, как в большом и малом варианте «Фиолетового леса» (см. «ФЛ текст»). Специфика вносится возможностью работать на столе, индивидуально, как с мини-ларчиком. Это имеет преимущества в плане групповой работы: задание одно, но каждый ребенок выполняет его самостоятельно (или в парах), таким образом обеспечивается 100% вовлеченность детей, а кроме того, педагог может оценить результаты работы каждого. Очень

удобна мини-версия и для специалистов (логопедов, дефектологов, психологов), работающих с ребенком индивидуально.

### **Варианты заданий и игровых сюжетов.**

#### **1. Листья на дорожке**

**Оформление.** Ствол дерева; дорожка, ограниченная двумя веревочками; листочки 3х цветов и 3х размеров, разбросанные на ней произвольно.

**Ход игры.** Педагог читает детям четверостишие, в конце называя признак (признаки) листочков, которые нужно найти глазками и накрыть ладошкой (ладошками), например: красные, большие, зеленые маленькие, желтые средней величины и т.д.

Тренируем внимание, быстроту реакции, закрепляем знание сенсорных эталонов (цвет, величина).

**Осень листья закружила,**

**На дорожку уложила.**

**Ты пройди дорожкой**

**И накрой ладошкой.... красные (зеленые, маленькие и т.д.) листочки!**

На словах «Ты пройди дорожкой» дети могут двумя пальчиками шагать по дорожке.

#### **2. Найди и покажи.**

**Оформление.** Любое, достаточно насыщенное различными элементами: листьями, кустами, грибочками, следами, живыми существами и пр.

**Ход игры.** Ребенок находит и показывает пальчиком (карандашом) разные элементы оформления «Фиолетового леса» под диктовку педагога в определенном темпе, не сбиваясь. Темп можно замедлять или, наоборот, ускорять.

Игра похожа на предыдущую, но сложнее, так как внимание ребенка не сосредоточено исключительно на листочках, необходимо охватывать взглядом весь «лес» целиком. Кроме того, сложность представляет необходимость выдерживать заданный педагогом темп.

В качестве игровой завязки можно использовать следующий сюжет. Наш любимый медвежонок Мишик взял корзинку и отправился за грибами и шишками. Но вокруг было столько всего интересного, что медвежонок больше глазел по сторонам, чем собирал грибы. Сколько грибочков и шишек окажется в его корзинке в конце прогулки? В перечне слов, диктуемых педагогом, периодически должны встречаться «шишка» (липкий кружочек) и «грибок» (из «математических

корзинок»), которые ребенок должен найти и положить в корзинку Мишика. Остальные объекты он просто показывает пальчиком.

**«Наберу, - подумал Мишик, -**

**Я в лесу грибов и шишек.»**

**В лапы взял корзинку,**

**Вышел на тропинку.**

**Что увидел он в лесу,**

**Я сейчас произнесу.**

### **3. Разноцветный диктант.**

**Оформление.** Произвольная картинка леса (можно только поле), гномики, цветные кружочки.

**Ход игры.** Педагог диктует слова, а дети последовательно слева направо выкладывают кружочки соответствующего цвета в дорожку. Например: трава, снег, море, солнышко, клубника, дыня. Какая дорожка получилась? Зеленый-белый-синий-желтый-красный-желтый кружочек! Какого гномика мы можем поставить в начало этой дорожки? А в конец?

Полезно предлагать детям слова, подразумевающие не единственно верный цвет. Возьмем, к примеру, «яблоко»: у кого-то кружочек окажется красным, а у кого-то желтым или зеленым. Сравним в конце: у кого дорожки различаются? Почему?

А теперь вспоминаем, какое слово обозначает зеленый кружок? А белый? Кто может повторить всю цепочку?

В игре тренируется память, закрепляются знания о цвете разнообразных объектов окружающего мира.

### **4. Жучки и мошки.**

**Оформление.** Липкие кружочки разных цветов двух размеров: большие - «жучки» и маленькие - «мошки». Размещаем их заранее в произвольном порядке на полянке «Фиолетового леса». Кроме того, нам понадобится «сачок», вырезанный из картона, с круглым отверстием ~ 5\*5 см.

**Ход игры.** По заданию педагога дети пытаются «поймать» сачком (чтобы было видно в вырезанном отверстии) определенный набор жучков и мошек. Сделать это нужно так, чтобы «посторонние» жучки и мошки в сачке не были видны!

Варианты для картинки ниже:

- двух жучков и красную мошку;
- синего жучка и двух мошек одинакового цвета;
- жучка и двух мошек, одна из которых желтая;
- жучка и двух мошек, все одного цвета;
- трех мошек, все разного цвета;
- жучка и трёх мошек, среди которых нет зелёной;
- жучка и мошку одинакового цвета;
- одинокую мошку не красную и не зеленую.



В этой игре тренируется внимание, зрительное восприятие, глазомер, закрепляются сенсорные понятия цвета и величины.

### **5. Найди цветочек для каждой пчелки.**

**Оформление.** На лесной полянке цветочки из листьев разного цвета и величины с серединкой-кружочком. В небе летят пчелки – липкие кружочки желтого цвета трех величин.

**Ход игры.** Задача ребенка – найти для каждой пчелки её цветочек по устной инструкции педагога. На один и тот же цветочек две пчелки сесть не могут!

Варианты для картинке:



- одна маленькая пчелка села на цветочек, у которого лепестки двух цветов и все средней величины;
- ещё одна маленькая пчелка села на цветочек, у которого все лепестки разного цвета;
- одна большая пчела села на цветочек, у которого все лепестки большие;
- одна средняя пчелка выбрала цветочек, у которого два лепестка маленьких и два средних, причем среди них нет синих;
- вторая большая пчела села на цветочек, у которого все лепестки одного цвета и одного размера;
- еще одна средняя пчелка спустилась к цветку с лепестками одного цвета, но двух разных размеров;
- третья маленькая пчелка выбрала цветочек только с маленькими лепестками;
- третья средняя пчелка села на цветок с двумя большими лепестками;
- на какой цветочек села последняя маленькая пчелка? как бы ты его описал?

В этой игре мы развиваем внимание, зрительное восприятие, учимся находить сложносоставной объект по нескольким признакам, закрепляем сенсорные эталоны цвета и величины.

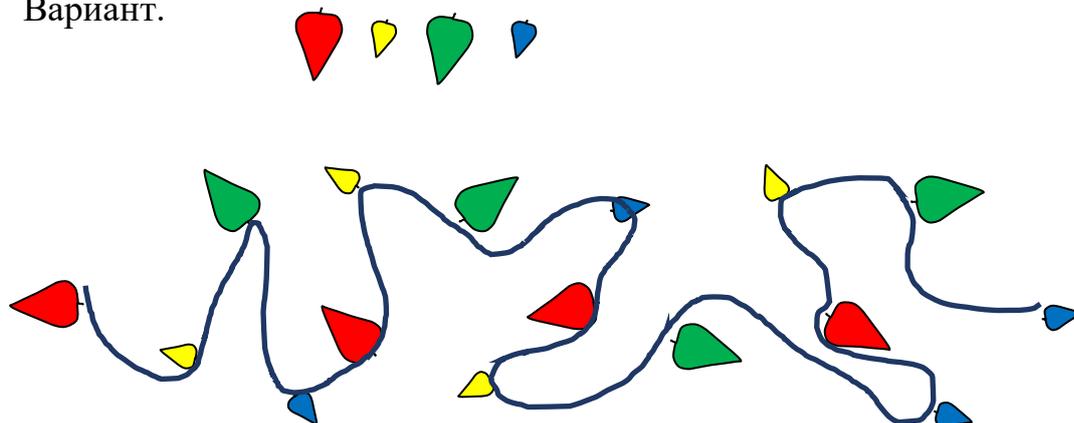
## 6. Собери веревочкой.

**Оформление.** В верхней части размещен раппорт из 3-4 цветных кружочков или листочков; на полянке - остальные кружочки или листочки.

**Ход игры.** Ребенку по образцу нужно «собрать веревочкой» все элементы, расположенные на полянке. Если это кружочки – мы собираем бусы; если листочки – украшение для окна, сцены.

В этой игре задействованы обе ручки ребенка, ведь веревочку нужно придерживать, изгибать, приклеивать и отрывать многократно, корректируя её расположение. При этом прекрасно развивается мелкая мускулатура пальчиков, тренируется точность движений.

Вариант.

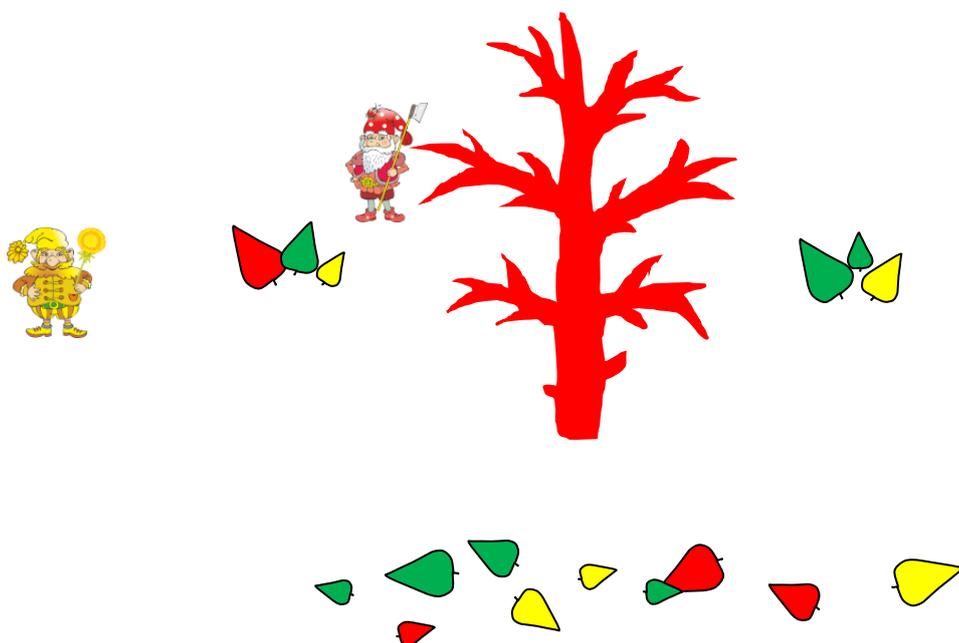


## 7. Осенние букеты.

**Оформление.** Два гномика, красное дерево; множество различных листочков под деревом и по 3-4 листочка рядом с каждым из гномиков.

**Ход игры.** Два гномика, например, Кохле и Желе, собирают букеты из опавших листьев. По несколько листочков они уже нашли. Задача для ребенка: дополнить букет каждого гномика листьями из-под дерева так, чтобы букеты были одинаковыми.

Вариант.



В этой игре дети учатся подбирать листочек **по образцу**: такой же по цвету и величине; создавать **идентичные наборы**, отталкиваясь от различных стартовых, по принципу дополнения.

## 8. Одень дерево листьями.

**Оформление.** На полянке красное дерево, частично украшенное листьями; остальные листочки лежат под деревом.

**Ход игры.** Нужно одеть дерево листьями так, чтобы парные веточки слева и справа были украшены одинаково (имели одинаковые наборы листочков). Веточки слева и справа очень похожи, поэтому разместить листочки на них можно практически симметрично.

Эта игра чуть сложнее предыдущей, так как нужно создать 3 пары **идентичных наборов** листьев по принципу дополнения, да еще и разместить их **симметрично** относительно ствола – вертикальной оси.

## 9. Отражение в озере.

**Оформление.** Озеро на полянке леса, на его берегу башенка из липких кружочков и два листочка. Такой же набор кружочков и такие же 2 листочка лежат в стороне от озера.

**Ход игры.** В «Фиолетовом лесу» есть красивое синее озеро «Айс». Все звери приходят сюда напиться, птицы летают над озером, охотясь за мошками, гномики любят посидеть и отдохнуть на его берегу. Чистая ровная гладь озера отражает все, как зеркало. Сегодня гномик Селе построил на берегу башню из разноцветных камушков. Можешь сложить ее отражение в озере? А как отразятся в воде два листочка, лежащих на берегу?

Здесь мы работаем с симметрией, зеркально отображаем изображение. Использовать для подобных заданий можно кружочки, листочки, конструкции из веревочек, эталонных фигур и пр.

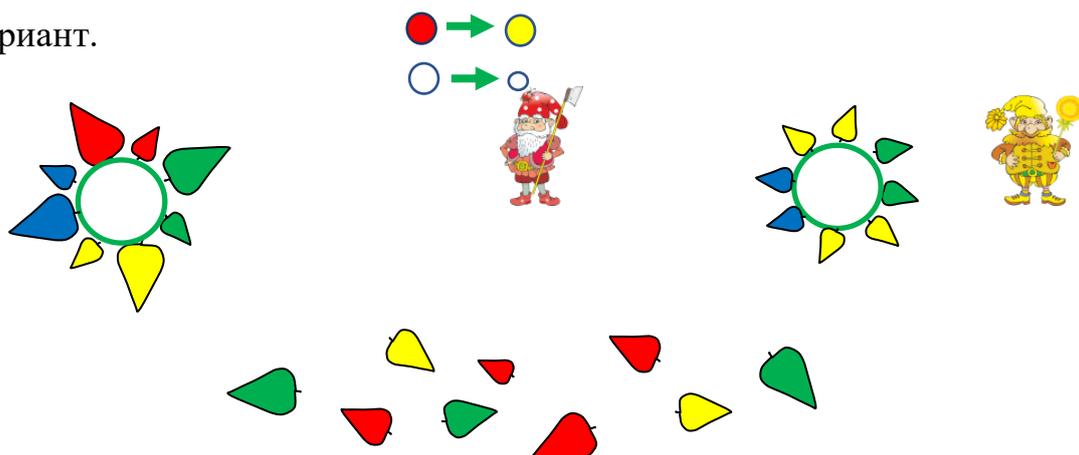


## 10. У меня другой веночек!

**Оформление.** Два гномика на полянке; рядом с одним – уже готовый веночек из листьев; внизу на полянке множество разбросанных листочков; в верхней части коврика условия замены по цвету и величине обозначены кружочками и стрелочками (либо условия замены педагог озвучивает).

**Ход игры.** Второй гномик, у которого еще нет веночка, просит помощи: он хочет собрать веночек такой же, как у первого гнома, но, например, вместо красных листочков должны быть желтые, а вместо больших – маленькие. В этой игре мы имеем дело с подбором **по образцу с заменами**, а это существенное усложнение по сравнению с предыдущими играми. Ребенок должен по каждому листочку принять решение, подлежит ли он замене по какому-то из признаков, мысленно объединить измененный и неизменный признаки (или даже два измененных признака) и сделать вывод, какой же листочек нужно выбрать из лежащих на полянке.

Вариант.



Обратите внимание:

- принцип замены **не следует трактовать в двух направлениях**: если красный меняется на желтый, это не значит, что желтый меняется на красный; точно так же замена больших листочков маленькими не влечет за собой замену маленьких листочков большими;

- **большой красный** листочек в нашем примере меняется по двум признакам сразу и становится **маленьким желтым**.

## 11. Близко-далеко.

**Оформление.** Пейзаж, насыщенный различными элементами. Например: дерево, ёлочки, озеро, кусты и пр.

**Ход игры.** Ребенку нужно определить местоположение каждого из нескольких гномиков, ориентируясь на подсказки педагога: что для гномика близко, а что далеко.

Примеры подсказок для картинке ниже:

- большая ёлочка для Кохле близко, а маленькая далеко;
- Охле близко к озеру и лягушке, но далеко от белочки;
- Желе близко к красивому кусту и к маленькой ёлочке;
- Зеле близко и к большой, и к маленькой ёлочке;
- Геле далеко от маленькой ёлочки и лягушки, но близко к озеру;
- Селе далеко от озера, но близко к белочке;
- Фи близко к красивому кусту, но далеко от маленькой ёлочки.



Закрепляем пространственные понятия: «близко» и «далеко», учимся определять положение объекта, отвечающее сразу нескольким требованиям. Очень хорошо, если ребенок не просто поставит фигурку гномика на правильное место, но и назовет его, используя известные ему другие пространственные термины. Например, Желе окажется **между** кустом и маленькой ёлочкой, а Кохле **перед** большой елью.

## 12. Поверни налево, поверни направо.

**Оформление.** На поле выложены разветвляющиеся тропинки; чтобы дойти до конца каждой из них, нужно трижды повернуть направо или налево; каждая из тропинок ведет к какому-то живому существу или иному объекту: грибочку, цветочку и пр.

**Ход игры.** Несколько гномиков вышли на прогулку в лес. Нужно определить, что ждет каждого из них в конце дорожки. Педагог объявляет, что Кохле, например, сначала свернул налево, а затем два раза направо. Куда он пришел? – К белочке!

В этой игре прекрасно закрепляются пространственные понятия «левый» и «правый», причем ребенок по мере продвижения по тропинке мысленно поворачивается, чтобы определить, где же теперь левая, а где правая ветка для идущего по дорожке гномика.



Когда дети начинают с легкостью выполнять подобное задание, можно внести некоторое усложнение. Педагог говорит, что Кохле был, например, в гостях у воробья, а теперь собирается в дорогу. Куда он придет, если повернет сначала направо, а затем два раза налево? – К грибочку!

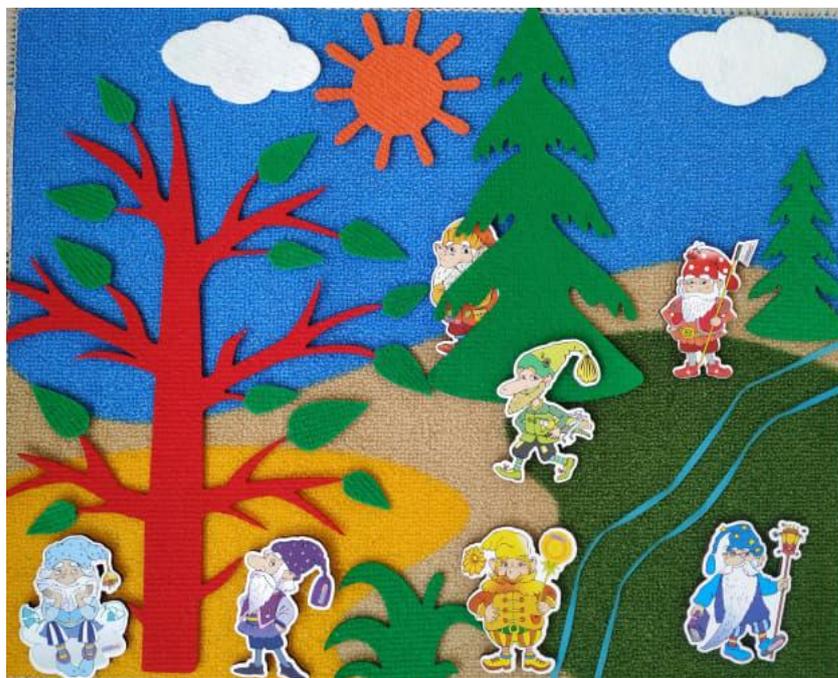
Представить обратное движение ребенку сложнее, но он может повернуть коврик, чтобы проверить себя!

### 13. Кто дойдет до озера?

**Оформление.** Пейзаж с несколькими деревьями, кустами, рекой и пр., несколько гномов.

**Ход игры.** Гномики договорились утром встретиться у озера и после завтрака отправились, каждый из своего домика, на место встречи. Задача ребенка – определить, кто из гномов дошел до озера, а кто, по каким-то причинам не смог этого сделать. Педагог дает информацию о том, что отвлекло кого-то из гномов, указывая не на его имя, а на расположение относительно объектов «Фиолетового леса». Таким образом, в этой игре мы закрепляем различные пространственные понятия: слева, справа, между, рядом, перед, за и т.д.

Примеры подсказок для картинке ниже:



- гномик слева от большого дерева вспомнил, что не выключил чайник, и побежал домой;

- гномик за елью подумал, что с утра холодновато, и побоялся простудиться;

- гномик перед елью увидел в траве множество кузнечиков и остался наблюдать за ними;

- гномик справа от реки встретил олененка, потерявшего маму, и отправился вместе с ним на её поиски;

- гномик между рекой и большим кустом вспомнил, что пообещал с утра прийти в гости к Гео, и решил не ходить к озеру.

Остальные гномы пришли на встречу. Кто это был? Как вам кажется, кто не пришел по уважительной причине, а кто нет? Обсуждаем морально-этические вопросы: важно ли держать данное друзьям слово; когда допустимо нарушить обещание, а когда это просто потакание своим слабостям, безответственность.

#### 14. Посчитай шаги!

**Оформление.** По полю «Фиолетового леса» идет цепочка следов; вдоль этого маршрута расположены различные элементы среды (кусты, птицы, животные и пр.).

**Ход игры.** Гномик (или другой персонаж) выходит на прогулку по лесу. Он пойдет по проложенной дорожке след в след. Педагог объясняет, что гномик сделает столько шагов, сколько раз он хлопнет в ладоши. Задача детей – ответить, где остановился гном. Дети внимательно слушают и считают хлопки, а затем отсчитывают это количество шагов на дорожке, определяя положение гномика.

Например, на картинке внизу три хлопка обозначают остановку около красного грибочка, а 6 хлопков – около ёлочки.



Счет на слух сложнее для детей, чем счет видимых объектов, и такая тренировка очень полезна. Темп хлопков можно менять: замедлять или ускорять в зависимости от возраста и уровня подготовки детей.

#### 15. Досчитай до 5!

**Оформление.** Создаем пейзаж, в составе которого можно найти разное количество одинаковых элементов. Скажем, одну ёлочку, два куста, три птички и т.д.



**Ход игры.** Ребенку нужно досчитать от 1 до 5, последовательно находя в лесу объекты в соответствующем количестве.

Варианты по картинке:

- одно солнышко, два облака, три зелёных кустика, четыре следа, пять грибочков;

- одна птичка, две ёлочки, три зверька, четыре красных листочка, пять зелёных листочков;

- одна мышка, два ёжика, три красных грибочка, четыре больших листочка, пять маленьких листочков.

Естественно, считать можно и до 4х, и до 10, все зависит от созданной вами картинке.

## 16. Сколько бусинок под листочками?

**Оформление.** На полянке леса рассыпано 10 бусинок (липких кружочков), часть из них видна, а часть спрятана под листочками. Рядом стоит огорченная девочка Долька.

**Ход игры.** Девочка Долька гуляла по лесу и случайно зацепилась за веточку дерева бусами. Ниточка порвалась и бусинки рассыпались... Всего их было 10. Сколько бусинок ты видишь на полянке? Можешь сказать, сколько бусинок закатилось под листочки?

В этой игре мы тренируемся в устном счете, закрепляем состав числа 10. Естественно, с ниточки могло пропасть не 10, а только 6 или 5 бусинок, тогда мы

будем работать, соответственно, с составом числа 6 или 5. Кроме того, бусинки могут быть разного цвета (скажем, 5 красных и 5 желтых) или разной величины (например, 5 маленьких и 5 среднего размера), тогда задача распадется на несколько составляющих. Мы будем считать, сколько под листьями красных, а сколько желтых бусинок (или сколько маленьких и сколько средних) по отдельности.

### 17. Мышонок спешит к маме.

**Оформление.** На полянке выложены пересекающиеся дорожки из веревочек. В их начале – мышонок, а в конце – мама мышка. На дорожках расположены в произвольном порядке липкие кружочки- зернышки. На одном участке дорожки сидит ёжик.

**Ход игры.** Мышонок спешит к маме, по пути собирая зернышки. Ребенку нужно догадаться, каким маршрутом тот бежал, если известно, что мышонок принес маме **определенное количество** зернышек. По одной и той же дорожке дважды ходить нельзя. Пробегая по дорожке с ёжиком, мышонок угощает его зернышком (-1).



В этой игре мы работаем с пространством, составляя различные маршруты, а также тренируемся в счете. Как правило, существует не единственный вариант для того, чтобы собрать нужное количество зернышек. В этом случае выбираем, например, самый короткий. В качестве дополнительных условий можно вводить не только ёжика, но и других персонажей, которые могут **дарить** мышонку дополнительные зернышки, или, например, которых мышонок боится и **обходит стороной** (не проходит по этому участку дорожки).

Еще один вариант картинки.



Здесь, например, мышонок не может проходить по дорожке со змеей, он её боится. Но если до этого мышонок угощал ёжика, то тот идет дальше с ним и прогоняет змею, а мышонок может забрать 3 зернышка. Таким образом, всякий раз вы можете вводить новые условия, по-разному размещать зернышки, добавлять персонажей и тем самым разнообразить игру.

## 18. Кто прячет мячик?

**Оформление.** На полянке стоят 7 гномов в радужном порядке слева направо. За одним из них спрятан мячик (липкий кружочек).

**Ход игры.** Гномики передают мячик друг другу за спиной в соответствии с командой педагога. Задача для ребенка – отследить все перемещения и по хлопку в ладоши ответить, у кого из гномов в данный момент находится мячик. Команды могут даваться в привычных пространственных терминах (2 раза влево, 1 раз вправо), а могут предлагать выполнить аналогичное математическое действие (минус 2, плюс 1), ведь каждый гномик – это определённый цвет радуги и имеет порядковый номер: от 1 до 7. Таким образом, если педагог объявляет, что в начале игры мячик находится у Кохле, а затем произносит команды: «+3; -1; +2», - это означает, что теперь мячик у пятого по счету гномика - Геле.

В этой игре детки упражняются в быстром устном счете в пределах 7 (или 10, если взять 10 гномов).

Если в данный момент актуальнее закрепление пространственных понятий, можно выложить карточки девяти гномов квадратом 3\*3 и играть аналогично игре «муха» в терминах «влево», «вправо», «вверх», «вниз».

## 19. Праздник воздушных шаров.

**Оформление.** На полянке стоят гномы, около каждого из них веревочка для воздушного шара. Сами шары (они могут быть разного цвета, величины и формы) выложены сбоку или внизу полянки.

**Ход игры.** Жители «Фиолетового леса» очень любят яркий и весёлый праздник воздушных шаров! Гномы тоже подготовились: каждый из них идет на праздник не с пустыми руками! Задача для детей – отгадать по подсказкам педагога, кто из гномов какой воздушный шар несет, и прикрепить его к соответствующей веревочке.

В этой игре прекрасно развивается мышление, ведь дети учатся правильно интерпретировать полученную информацию и делать из неё выводы.

### Вариант 1:

- большой красный шар – между шарами на зелёной и красной веревочках;
- голубой шар – рядом и слева от шара на самой длинной веревочке;
- шарик Охле не овальный и не такого цвета, как веревочка;
- большой синий шар – между красным и зелёным;
- шарик Геле не овальный.



### Вариант 2:

- цвет шариков нигде не совпадает с цветом веревочки и цветом гномика;
- у гномика Охле – круглый шарик;

- шарик на самой длинной веревочке находится между фиолетовым и желтым;
- у Селе – не зелёный шарик;
- у Кохле – не овальный шар.

### **Вариант 3:**

- цвет шарика обязательно совпадает или с цветом веревочки, или с цветом гномика;
- у Кохле – не овальный шар;
- слева от голубого шара – не синий шарик.

### **Вариант 4:**

- большой синий шар – рядом и справа от шара на самой короткой верёвочке;
- желтый шар рядом с шаром на самой длинной веревочке, но не рядом с синим шаром;
- у Селе – не овальный и не оранжевый шар;
- фиолетовый шар – между желтым и голубым;
- на красной веревочке – не круглый шарик.

### **Вариант 5:**

- соседи круглого шарика всегда овальные, а соседи овального шара – круглые;
- справа от Кохле – зелёный шарик;
- шарик Охле – не желтый и не оранжевый;
- у Геле шарик маленький;
- желтый шар – между зеленым и синим.

### **Вариант 6:**

- соседи больших шаров обязательно маленькие, а соседи маленьких – большие;
- у Охле – красный шар;
- у зелёного шара слева синий, а справа голубой;
- рядом с красным шаром нет овальных;
- рядом с синим шаром нет желтого.

## 20. Шифровки «Фиолетового леса».

**Оформление.** На полянке леса 2 простых слова «написаны» листочками (каждой букве поставлен в соответствие определенный листочек). Немного в стороне - еще одно слово из листочков, которое нужно расшифровать.

**Ход игры.** Педагог рассказывает детям, какие два слова перед ними написаны листьями. Задача: определить, где какое слово, поставить в соответствие каждому листочку букву и расшифровать неизвестное слово в стороне.

### Варианты шифровок.

1. Листьями выложены слова «**ЛУК**» и «**ВОЛ**» (здесь 5 разных букв, можем, например, взять 4 больших листочка 4х цветов и 1 маленький зелёный).



В стороне выложено еще одно слово, которое нужно расшифровать, чтобы узнать, кто прячется за деревом.



В первых двух словах одна буква общая – **Л**, очевидно, она и соответствует большому желтому листочку. После этого уже легко расставить все остальные буквы и расшифровать третье слово: «**ВОЛК**».

2. Листочками выложены слова «**ТОК**» и «**КОЛ**» (4 разных буквы, используем 4 разных листочка), в стороне выложено слово «**ЛОТО**». Задание может звучать, например, так: отгадай, какой листочек какую букву обозначает, и узнаешь любимую игру гномика Кохле.

3. Листочками выложены слова «**ПОЛ**» и «**СТОЛ**» (5 разных букв, используем 5 разных листочков), в стороне выложено слово «**ПЛОТ**». Задание может звучать, например, так: отгадай, какой листочек какую букву обозначает, и узнаешь, что строят гномы на озере.

4. Листочками выложены слова «**МОЛЬ**» и «**СОМ**» (5 разных букв, используем 5 разных листочков), в стороне выложено слово «**ЛОСЬ**». Задание может звучать, например, так: отгадай, какой листочек какую букву обозначает, и узнаешь, кто съел всю морковку в огороде Охле.

5. Листочками выложены слова «**СУК**» и «**КОТ**» (5 разных букв, используем 5 разных листочков), в стороне выложено слово «**СОК**». Задание может звучать, например, так: отгадай, какой листочек какую букву обозначает, и узнаешь, что Желе собрался сделать из яблоч.