

## Рецензия

на дидактическое пособие фланелеграф «Увлекательная математика» по познавательному развитию дошкольников, представленное воспитателем муниципального дошкольного образовательного автономного учреждения детского сада № 10 «Казачок» г. Новокубанска муниципального образования Новокубанский район  
Мурадян Анной Евгеньевной

Созданное авторское дидактическое пособие воспитателя Мурадян Анны Евгеньевны направлено на развитие математических представлений у дошкольников.

Актуальность данной темы обусловлена тем, что формирование элементарных математических представлений у детей является одной из главных задач дошкольного образовательного учреждения. Каждая из игр по ФЭМП решает конкретную задачу совершенствования математических (количественных, пространственных, временных) представлений детей. Дидактические игры по формированию у детей математических представлений обеспечивают успешное развитие способностей и мышления, воображения, учат анализировать. Они способствуют закреплению знаний и навыков у детей, помогают проявлять сообразительность, смекалку, учат вести самостоятельный поиск, развивают познавательный интерес.

Новизна данного пособия состоит в том, что его можно использовать во всех видах деятельности и во всех образовательных ситуациях. Для пополнения достаточно только использовать фетр. На математике - это изучение цифр, составление математических задач; на развитии речи - это составление рассказов и сказок по сюжетным картинкам; на познавательном развитии - закрепление полученных знаний об овощах, фруктах, грибах, животных и т.д; на художественно - эстетическом развитии - изучение состава рисунка с помощью элементов (н-р: рисунок «Осень» выставить на фланелеграф составляющие картинку для осени - листья, дождик, тучка, осенние одежды и т.д).

Диапазон игр, в которые можно играть на фланелеграфе, достаточно широк: геометрические фигуры и составление картинок из них, изучение цифр и решение простейших примеров, игры на развитие внимания и памяти (что изменилось), складывание фигур из простых геометрических форм: треугольников, квадрата, параллелограмма, игры на цветовосприятие, игры на сравнение и сопоставление размера и количества.

Пособие многофункционально, поэтому цели и задачи многообразны: формирование пространственных понятий, характеризующих местоположения предмета в пространстве, на определение удалённости предметов в пространстве, обучает ориентировке в правом и левом направлении пространства, относительно самого себя, на ориентировку в



пространстве в зеркальном отображении, на формирование умения определять верхний, нижний край плоскости, его левую и правую стороны, находить середину в плоскости, развитие творческих способностей и воображения, развитие зрительного и сенсорного восприятия, развитие мелкой моторики.

Предлагаемое дидактическое пособие предназначено для детей среднего и старшего дошкольного возраста (4-6 лет).

Фланелеграф можно использовать не только во время занятий по формированию математических представлений, но и во время игровой деятельности, в индивидуальной и подгрупповой работе с детьми.

Игры на фланелеграфе не только закрепляют знания, полученные детьми, но и развивают самостоятельность мышления, сенсорные способности, активизируют речевое развитие при проигрывании сказок и стимулирует развитие любознательности.

Данное пособие содержит счетный набор геометрических фигур, фигур овощей, фруктов, грибов, деревьев, машинок, цветов, набор цифр, математических знаков (сделанных из фетра для крепления на фланелеграфе) разных цветов и размеров, фланелеграфа, сделанного из плотного картона, обтянутого фетром, на подставке и игрового атрибута-паровозика со съемными вагонами для составления и решения задач.

Данное авторское пособие рационально использовать как счетный материал, составление разных задач на сложение и вычитание.

Фигурки можно перемещать по экрану, делая игру динамичной. Обучение наиболее продуктивно, если оно идет в контексте практической и игровой деятельности, когда созданы условия, при которых знания, полученные детьми ранее, становятся необходимыми им, так как помогают решить практическую задачу, а потому усваиваются легче и быстрее.

Дидактическое пособие соответствует требованиям, предъявляемым ФГОС дошкольного образования, имеет социально - педагогическую направленность на всестороннее развитие ребенка, совершенствованию его речи, понимать смысл предлагаемых заданий. Пособие компактно, безопасно, удобно в применении, соответствует требованиям эстетики и имеет практическую направленность.

Данное дидактическое пособие может быть рекомендовано к использованию педагогами дошкольных образовательных учреждений и родителями в индивидуальной работе с детьми.

Дата: 18.10.2022 г.

Специалист управления образования

Директор МБУ «ЦРО»



И.В. Иванова

С.В. Давыденко

Муниципальное дошкольное образовательное автономное учреждение  
детский сад №10 «Казачок» г. Новокубанска муниципального образования  
Новокубанский район

Дидактическое пособие «Увлекательная математика»  
для детей 4-6 лет

Разработала  
воспитатель Мурадян А.Е.

г. Новокубанск  
2023 г.

## **Аннотация**

*Данная методическая разработка поможет воспитателю детского сада организовать свою деятельность по развитию математических представлений у дошкольников.*

## **Введение**

Актуальность данной темы обусловлена тем, что формирование элементарных математических представлений у детей является одной из главных задач дошкольного образовательного учреждения. Каждая из игр по ФЭМП решает конкретную задачу совершенствования математических (количественных, пространственных, временных) представлений детей. Дидактические игры по формированию у детей математических представлений обеспечивают успешное развитие способностей и мышления, воображения, учат анализировать. Они способствуют закреплению знаний и навыков у детей, помогают проявлять сообразительность, смекалку, учат вести самостоятельный поиск, развивают познавательный интерес.

Новизна данного пособия состоит в том, что его можно использовать во всех видах деятельности и во всех образовательных ситуациях. Для пополнения достаточно только использовать фетр. На математике - это изучение цифр, составление математических задач; на развитии речи – это составление рассказов и сказок по сюжетным картинкам; на познавательном развитии – закрепление полученных знаний об овощах, фруктах, грибах, животных и т.д; на художественно - эстетическом развитии - изучение состава рисунка с помощью элементов (н-р: рисунок «Осень» выставить на фланелеграф составляющие картинки для осени – листья, дождик, тучка, осенние одежды и т.д).

**Цель дидактического пособия:** развитие математических представлений у дошкольников.

### **Задачи:**

- совершенствования математических (количественных, пространственных, временных) представлений детей.
- на формирование пространственных понятий, характеризующих местоположения предмета в пространстве,
- развитие мышления, воображения у дошкольников,
- формирование навыков пространственного мышления,
- развитие внимания, зрительного восприятия, памяти, наблюдательности, развития речи.

## **Описание пособия**

Данное пособие содержит счетный набор геометрических фигур, фигур овощей, фруктов, грибов, деревьев, машинок, цветов, набор цифр, математических знаков, сделанных из фетра для крепления на фланелеграфе, разных цветов и размеров. Фланелеграф сделан из плотного картона, обтянут фетром, на подставке в форме паровозика со съёмными вагонами для составления и решения задач.

Авторское пособие рационально использовать как счетный материал, составление разных задач на сложение и вычитание.

Также, возможны следующие игры:

### Игра «Четвертый лишний»

**Цель:** развивать умение классифицировать предметы по существенному признаку, обобщать.

**Ход игры:** поместить на фланелеграфе в ряд, н-р, овощи и один лишний фрукт, дети определяют, что лишнее и почему.

### Игра «Назови по порядку»

**Цель:** изучение порядкового счета

**Ход игры:** выставить на паровозике в каждом вагоне фигурки или поместить на фланелеграф, дети определяют и называют, какая фигура первая, вторая и т.д.

### Игра «Где находится»

**Цель:** ориентировка в пространстве

**Ход игры:** выставить на фланелеграфе геометрические фигуры в ряд, спросить у детей: «Между большим кружком и квадратом какая фигура, какая фигура идет после большого красного треугольника и. т. д.; кто едет во втором вагоне между ежиком и зайцем?»).

### Игра «Больше, меньше»

**Цель:** знакомство и закрепление математических знаков больше, меньше, равно.

**Ход игры:**

Выставить на фланелеграф с разных сторон разное количество фигурок, дети считают, определяют, каких больше, ставят нужный знак.

### Игра «Что изменилось?»

**Цель:** развитие памяти и внимания.

**Ход игры:** выставить на фланелеграфе сочетание разных фигурных композиций, ребенок должен запомнить их, потом отвернуться, воспитатель убирает что-то или изменяет, дети, повернувшись, должны угадать, что изменилось.

### Игра «Сложи фигуру по образцу»

**Цель:** развитие памяти и внимания

**Ход игры:** на карточках у ребенка схемы складывания из простых геометрических фигур, он должен повторить на фланелеграфе схему, собрать сам.

Игра «Найди фигуру» (вариант 1).

**Цель:** закрепление представлений о геометрических фигурах.

**Ход игры:** Воспитатель размещает геометрические фигуры на фланелеграфе. Затем воспитатель просит ребенка показать круг, треугольник, квадрат, прямоугольник. Также, предлагает ребенку сравнивать предметы по форме, сначала разместить все треугольники, потом круги и т. д. Затем подобрать фигуры по цвету.

Также, во время игры можно проговаривать, что бывает квадратным, что бывает круглым, что - прямоугольным и т. д.

**(Вариант №2):** воспитатель в ряд выкладывает на фланелеграфе геометрические фигуры одного цвета (например желтого) и предлагает ребенку найти фигуры (например красного цвета) и разложить их в том же порядке, как у воспитателя.

В зависимости от знаний и умений детей игру упрощают или усложняют (фигур может быть больше или меньше).

Игра «Угадай, какое число пропущено»

**Цель:** определить место числа в натуральном ряду, назвать пропущенное число.

**Материал.** Фланелеграф, 10 карточек с изображением на них кружков от 1 до 10 (на каждой карточке кружки другого цвета) флажки.

**Содержание.** Воспитатель расставляет на фланелеграфе карточки в последовательности натурального ряда. Предлагает детям посмотреть, как они стоят, не пропущено ли какое-нибудь число. Затем ребята закрывают глаза, а В. убирает одну карточку. После того как дети отгадают, какое число пропущено, показывает спрятанную карточку и ставит ее на место. Тому, кто первый назовет пропущенное число, получает флажок.

Игра «Подбери фигуру»

**Цель:** упражнять в сопоставлении формы изображенных на картинах предметов с геометрическими фигурами.

**Материал.** Подставка, на которой размешены модели геометрических фигур, картинки, на которых нарисованы предметы, состоящие из нескольких частей.

**Содержание.** Воспитатель объясняет задание: «Я буду указывать на фигуры, а вы среди своих картинок выбирайте те, на которых нарисованы предметы такой же формы. Если у вас есть предмет, у которого есть часть такой же формы, ту карточку вы тоже покажите».

#### Игра «Сломанная машина»

Цель: учить замечать нарушения в изображенном предмете.

Оборудование: машина, состоящая из геометрических фигур, на которой не достает какой-либо части.

На фланелеграфе строится машина, состоящая из геометрических фигур. Затем все дети, кроме одного - ведущего, отворачивается. Ведущий убирает какую-либо деталь машины. Кто раньше других скажет чего не стало и какой она формы, становится ведущим. Если дети легко справляются с задачей, можно одновременно убрать две детали.

#### Игра «Сложи фигуру»

Цель: составлять модели знакомых геометрических фигур из частей по образцу.

Оборудование. Фланелеграф. Модели геометрических фигур.

В. помещает модели геометрических фигур на фланелеграф, вызывает ребенка, просит его показать и назвать фигуры. Объясняет задание: «У каждого из вас такие же геометрические фигуры, но они разрезаны на 2 или 4 равные части; если их правильно приложить друг к другу, то получаются целые фигуры». Выполняя задание, дети рассказывают, из какого количества они составили фигуру.

#### Игра «Кто больше увидит»

Цель: закрепление знаний о геометрических фигурах.

Оборудование. Фланелеграф, геометрические фигуры.

На фланелеграфе в произвольном порядке размещают различные геометрические фигуры. Дошкольники рассматривают и запоминают их. Ведущий считает до трех и закрывает фигуры. Детям предлагает, как можно больше назвать геометрических фигур, которые были на фланелеграфе. Выигрывает тот, кто запомнит и назовет больше фигур. Продолжая игру, ведущий меняет количество фигур.

Данное пособие можно периодически пополнять другим счетным материалом, а также использовать для изучения букв, составления слогов, в театрализованных играх.

Дети, играя с фигурами, обычно обговаривают свои действия, охотно отвечают на вопросы о создаваемых изображениях, составляют короткие рассказы. Таким образом, можно использовать игру-изображение для развития речи ребенка. Для детей создание различных ситуаций на фланелеграфе очень увлекательно, не меньше, чем современные компьютерные игры.

Данная методическая разработка может быть рекомендована к использованию педагогами дошкольных образовательных учреждений и родителями в индивидуальной работе с детьми.



## Дидактические игры с кругами «Луллия»

### Дидактические игры по ФЭМП:

#### «Найди фигуры»

Задачи: развивать у детей геометрическую зоркость, закрепить умение определять из каких фигур состоит предмет.

Ход игры: на нижнее кольцо разложим изображения, состоящие из геометрических фигур, на среднее и верхнее – отдельные геометрические фигуры. С помощью стрелки выбираем изображение, затем совмещаем с ним

геометрические фигуры на среднем и верхнем кольце, из которых оно состоит.

#### «Продолжи цепочку»

Задачи: развивать логическое мышление.

Ход игры: на нижнее кольцо разложить карточки с цепочкой из геометрических фигур, на среднее и верхнее – отдельные геометрические фигуры. С помощью стрелки выбрать карточку и продолжаем цепочку, поворачивая средний и верхний круг.

#### «Подбери цифру»

Задачи: формировать умения соотносить цифру и количество предметов.

Ход игры: используем два кольца: большое и среднее. На среднее кольцо раскладываем цифры, на нижнее – картинки с предметами. С помощью стрелки выбираем цифру. Предлагаю детям рассмотреть цифру, правильно назвать её, затем подобрать картинку на нижнем круге, количество предметов на которой соответствует этой цифре.

#### "На что похоже"

Задачи: уточнить знания геометрических фигур; упражнять в употреблении слов «круглый», «квадратный», «треугольный»; развивать мелкую моторику пальцев рук, внимание.

Ход игры: предложить ребёнку рассмотреть предмет в окошке справа, назвать его. Затем, путём вращения, подобрать геометрическую фигуру слева, соответствующую форме предмета, назвать геометрическую фигуру и обозначить словами признак предмета.

### Дидактические игры по развитию речи и познавательного развития

#### "Мамы и их детёныши"

Задачи: упражнять в соотношении взрослого животного и детёныша, в правильном образовании названия детёнышей, используя суффиксы –онок-, -ёнок-, -ата-, -ята-, -ок-; развивать логическое мышление, мелкую моторику пальцев рук, словарный запас.

Ход игры: сначала ребёнок рассматривает изображение взрослого животного



слева, узнаёт и правильно называет его. Определяет, к каким животным относятся: к домашним или диким. Затем вращает правый круг с картинками детёнышей животных. Находит нужного детёныша, останавливает круг, правильно называет детёныша.

### **"Кто где живёт?"**

Задачи: закреплять умение различать домашних и диких животных, правильно называть их, знать место обитания, название жилища; развивать мелкую моторику пальцев рук.

Ход игры: предложить детям рассмотреть предложенную картинку в 1-ом секторе с левой стороны, назвать животного на ней. Определить домашнее или дикое животное. Подобрать картинку с нужным жилищем с правой стороны путём вращения круга. Правильно назвать жилище.

### **"Кто что ест?"**

Задачи: закреплять знания детей об образе жизни животных, об их питании; развивать мелкую моторику пальцев рук.

Ход игры: предложить детям рассмотреть предложенную картинку слева, назвать животного на ней. Подобрать картинку с едой для этого животного справа путём вращения круга.

### **«Какие бывают деревья?»**

Задачи: закреплять умение различать лиственные и хвойные деревья, называть их, развивать мелкую моторику.

Материал: круги Луллия, карточки с изображением лиственных и хвойных деревьев, карточки с изображением листьев и плодов.

#### Ход игры

Воспитатель предлагает детям рассмотреть предложенную картинку в 1-ом секторе с левой стороны, назвать дерево на ней. Определить лиственное или хвойное дерево. Подобрать картинку с нужным листом и плодом с правой стороны путём вращения круга. Правильно назвать их.

### **«Собери части реального дерева»**

Задачи: закреплять знания детей о деревьях.

Материал: круги Луллия, карточки с изображением лиственных и хвойных деревьев, карточки с изображением листьев и цветов.

#### Ход игры

Воспитатель предлагает детям рассмотреть предложенную картинку в 1-ом секторе с левой стороны, назвать часть дерева. Определить с какого дерева. Подобрать недостающие картинки с правой стороны путём вращения круга. Правильно собрать дерево из частей (цветок, дерево).

### **«Вершки и корешки»**

Задачи: Закреплять знания о том, что в овощах есть съедобные корни - корешки и плоды - вершки, у некоторых овощей съедобны и вершки и корешки. Упражнять в составлении целого растения из его частей.

#### Ход игры

Воспитатель раскладывает на первом круге корешки от овощей (морковь, картофель, свекла, репа, лук, редис, петрушка, сельдерей), на втором круге – вершки. Предлагает детям соотнести вершки с корешками и назвать получившийся овощ.

### **«Что из чего делают»**

Задачи: закреплять знания о том, какие блюда изготавливают из разных овощей и фруктов, формировать представление об фруктах и овощах, их внешнем виде.

#### Ход игры

Воспитатель раскладывает на первом круге овощи и фрукты, на втором круге – эти же овощи и фрукты в разрезанном виде, на третьем круге – продукты и блюда, которые изготавливают из этих овощей. Дети должны соотнести все три кольца, чтобы получилось помидор – кетчуп, персик – варенье и т.д.

### **«От кого какая польза?»**

Задачи: Формировать знания о животных, чем и как они помогают человеку.

Ход игры: На первом кольце домашние животные, на втором – чем они помогают людям (молоко, шерсть, яйца, мед и т.д). Надо правильно соотнести животные с их пользой людям. Например, на нижнем круге изображена корова. Воспитатель предлагает найти на верхнем круге то, что это животное дает человеку. Корова дает молоко и мясо. А какую пользу приносят эти продукты человеку? (Ответ) После того, как ребенок справился с этим заданием, можно переходить к следующему сектору.

### **«Расскажи сказку»**

Задачи: формировать навыки речевого общения, навыки самостоятельного высказывания, развивать: речевое творчество, сотрудничества, взаимодействия и самостоятельности.

Ход игры: На 1 круге герои сказок, на 2 круге сюжетные картинки из знакомых сказок, на 3 круге атрибуты из тех же сказок. Дети, раскручивая круги, подбирают подходящую пару и рассказывают сказку. Можно свободно раскрутить оба круга. Далее обсуждается несовместимая, на первый взгляд, комбинация.

### **«Придумай сказку»**

Задачи: помочь сформировать умение самостоятельно придумывать событие, явление, определять его место и время прохождения.

Ход игры: предложить детям рассмотреть сюжетные картинки знакомых сказок и придумать свою сказку.

### **«Найди чья тень»**

Задачи: учить находить заданные силуэты. Развитие приемов зрительного наложения, внимания, памяти, логического мышления.

Ход игры: дети рассматривают картинки с силуэтами животных на первом круге. Затем с помощью зрительного наложения дети должны найти, среди имеющихся у них карточек на втором круге, нужный силуэт.

### ***Карточки со словами для игры:***

1 круг: животные

2 круг: силуэты животных

#### **«Составь предложения»**

В игре используется 2 круга (большой и малый), по 4 картинки на каждом круге.

Задачи: Формировать навыки составления предложения, согласования слов в предложении. Развивать умение сравнивать, анализировать, обобщать, концентрировать внимание. Активизировать зрительные функции (навыки фиксации, прослеживания, зрительного соотнесения).

#### **Ход игры.**

- Ребёнку предлагается раскрутить малый круг колец Луллия. Выпавшие случайно друг против друга картинки рассмотреть и составить предложения.

- Ты составил предложение. А теперь скажи, так бывает или не бывает?

- Самостоятельно соотносить картинки на кругах, составлять предложения.

#### **Материалы для игры.**

1. Слова-картинки малого круга: лиса, сумка, тигр, гном.

Слова-картинки большого круга: пальма, шарф, ёлка, грузовик.

2. Слова-картинки малого круга: лев, волк, лиса, удав.

Слова-картинки большого круга: цветы, пароход, Колобок, клоун.

3. Слова-картинки малого круга: медведь, уж, ёж, лошадь.

Слова-картинки большого круга: ежата, медвежата, ужата, жеребёнок.

4. Слова-картинки малого круга: черепаха, лягушка, кукушка, мышь.

Слова-картинки большого круга: мышата, кукушонок, черепашата, лягушата.

5. Слова-картинки малого круга: шкатулка, шмель, школьник, шлем.

Слова-картинки большого круга: швея, швейная машинка, школа, шкаф.

6. Слова-картинки малого круга: жук, мяч, кошка, шар.

Слова-картинки большого круга: лес, дом, кит, пчела.

7. Слова-картинки малого круга: окно, телефон, белка, крот.

Слова-картинки большого круга: лист, ананас, дом, гриб.

8. Слова-картинки малого круга: ракета, замок, шалаш, лимон.

Слова-картинки большого круга: робот, чайник, книга, ящик.

9. Слова-картинки малого круга: дятел, цветок, мальчик, Колобок.

Слова-картинки большого круга: мухомор, эскалатор, дерево, дом.

10. Слова-картинки малого круга: юбка, дудка, конфета, книга.

Слова-картинки большого круга: репа, дети, собака, девочка.

#### **«Соедини слова, начинающиеся на одинаковый звук»**

В игре используется 2 круга (большой и малый). По 4 картинки на каждом круге.

Задачи: Учить выделять первый звук в слове. Развивать фонематический слух, умение группировать, сравнивать, анализировать, обобщать, концентрировать внимание. Активизировать зрительные функции (навыки фиксации, прослеживания, зрительного соотнесения).

#### **Ход игры.**

- Ребѐнку предлагается рассмотреть любую картинку, произнести слово, «растягивая» звуки. Выделить в слове первый звук.
- Рассмотреть другие картинки, произнести слова, «растягивая» звуки. Найти из четырёх слов пару для первого слова.
- Самостоятельно соединить картинки. Объяснить выбор.

#### Материалы для игры.

1. Слова-картинки малого круга: утка, лампа, кот, аист.  
Слова-картинки большого круга: арбуз, удочка, лыжи, карандаш.
2. Слова-картинки малого круга: бабочки, ананас, мяч, обруч.  
Слова-картинки большого круга: арбуз, бусы, мишка, облако.
3. Слова-картинки малого круга: крокодил, гриб, самолёт, жѐлудь.  
Слова-картинки большого круга: гармонь, кораблик, жираф, стол.

#### «Времена года»

Задачи: закреплять названия времен года, последовательность и приметы.

Ход игры: на первом круге- картинки с временами года, на втором приметы времен года, на третьем – игры, которые можно играть в это время года.

Варианты: Весна- птицы прилетели- кораблики в луже

Зима- сосульки- катание на санках

Лето- бабочки- купание в реке

Осень- листья- школа

#### «Декоративная роспись»

Игра проводится по различным видам декоративной росписи: дымковской, городецкой, хохломской, жостовской, гжельской.

Задачи : закрепление знаний о названии росписи, об элементах росписи по мотивам народного декоративного искусства.

Ход игры: рассмотреть композицию на нижнем круге, выделить основные элементы узора. Подобрать соответствующие элементы на среднем и верхнем круге.

Варианты игры:

- рассмотреть композицию на нижнем круге, найти картинку с элементом этой композиции на верхнем круге, на среднем круге определить, с помощью чего ребенок будет выполнять данный узор или раскрашивать силуэт картинки.

#### «Кому что нужно»

Задачи: учить детей называть членов семьи; расширять представления о том, какие предметы нужны разным членам семьи; воспитывать любовь и уважение к своей семье.

Ход игры: воспитатель предлагает ребѐнку рассмотреть картинку на нижнем круге и назвать члена семьи. Затем, путѐм вращения верхнего круга, подобрать предмет, который нужен этому члену семьи. Игра предназначена для детей 3-5 лет.

Например, на нижнем круге изображена бабушка, давайте на верхнем круге найдѐм, что нужно бабушке. (Клубок ниток с иголками).

#### «Назови вид спорта».



Задачи: Познакомить детей с правилами игры. Развивать познавательную активность. Учить соотносить предмет на нижнем круге с видом спорта, совершенствовать грамматический строй речи; развивать мелкую моторику пальцев рук.

Ход игры: воспитатель предлагает ребёнку рассмотреть картинку на нижнем круге и назвать её. Затем, путём вращения верхнего круга, подобрать картинку с видом спорта, который бы относился к нижнему кругу. Игра предназначена для детей 5-7 лет. Например, на нижнем круге изображена шайба, давайте на верхнем круге найдём, к какому виду спорта она относится. (Хоккей).

### **Игры на развитие творческого воображения**

Для этих игр подбираются кольца, как для предыдущего типа игры, но при этом раскручиваются оба кольца. Далее обсуждается несовместимая на первый взгляд комбинация.

Например: круги с животными и детенышами – совпали картинки с медведем и зайчатами. Спрашиваем: «*Как будет воспитывать медведь зайчат, чему учить?*»

Или иллюстрация из сказки "Три поросенка" и сковорода из сказки "Федорино горе" К. Чуковского. Как сковорода может помочь поросётам справиться с волком?"

Заранее договариваемся с детьми, что ситуация сказочная, нереальная, а значит можно дать волю фантазии. На основе фантастического преобразования составляется рассказ.









