**Сказочные области «Фиолетового леса»**

Я хочу познакомить вас с сенсорной развивающей средой «Фиолетовый лес», разработанной Вячеславом Воскобовичем.

Фиолетовый лес соответствует всем требованиям, которым должна отвечать развивающая среда по ФГОС. Новый стандарт дошкольного образования делает упор на игровой метод, который и использует Воскобович в своих пособиях и сенсорной среде.

С «Фиолетовым лесом» можно использовать различные формы работы: занятия, организованная деятельность детей, проведение развлечений и праздников, придумывание сказок и различных персонажей, свободная деятельность, сочинение стихов и загадок, исследовательская деятельность, математические викторины и многое другое.

«Фиолетовый лес», это среда не только развивающая, но и постоянно развивающаяся. Он постоянно пополняется новыми элементами, обновляется и изменяется, приспосабливаясь к возрастным особенностям детей. Конечно, «Фиолетовый лес» не является каким –то универсальным средством, но он служит отличным дополнением к предметно-пространственной среде, прекрасно вписывается в интерьер группы.

В Фиолетовом Лесу 9 сказочных областей, у каждой области есть своя игра, своя сказка и свой сказочный герой.

***Первая область*** -  это **Чудесная Поляна Золотых Плодов и паук Юк**со своими внучками-паучками*,* она представлена игрой  **Геоконт.**

«Геоконт» - оригинальный конструктор. С помощью разноцветных резинок на игровом поле можно создавать геометрические фигуры различного размера, разнообразные контуры предметных форм окружающего мира, симметричные и несимметричные узоры.

Игра представляет собой деревянное поле с закрепленными на нем «гвоздиками», на которые в ходе игры натягиваются разноцветные резинки. Каждый «гвоздик» имеет свои координаты (например, Ж-2 — желтый «луч», второй «гвоздик»).

Одна из тайн Чудесной Поляны Золотых Плодов — это координатная сетка, с помощью которой создаются словесные модели всех уже появившихся на поле игры или еще только придуманных фигур. Квадрат — это К4-Ж4-Г4-Ф4. Сказка «оживляет» геометрические понятия, делает их интересными и доступными для дошкольников. Ее сюжет построен таким образом, что ребенок, выполняя задания, помогает сказочным персонажам преодолеть возникающие на их пути препятствия.

Пожилой, мудрый паук Юк и его внучата помогут ребятам найти дорогу через Чудесную поляну, научат играть в «Геокон» и «Геовизор».

На этой же поляне нам повстречается ворон Метр,который поможет с освоением двухцветного «Квадрата Воскобовича».

***Вторая область*** это **- Озеро Айс,**представлена игрой прозрачный квадрат. Главный герой здесь - **Незримка Всюсь**он Хранитель Озера Айс*.* В этой развивающей области дети играют в **«Прозрачный квадрат» (Нетающие льдинки озера Айс), «Прозрачная цифра».**

**Прозрачный квадрат** - это головоломка, конструктор и пособие для решения логико-математических задач. Игра развивает логическое мышление,мелкую моторику руки, конструкторские способности и воображения. А еще ребенок познакомится с геометрическими фигурами и их свойствами.

В набор входят 30 квадратных прозрачных пластинок. Одна пластинка полностью окрашена в синий цвет, а на других закрашена только часть квадрата.

Инструкция к игре – это сказочная история об удивительных нетающих льдинках Озера Айс. Вместе с мудрым Вороном Мэтром по ходу сказочного сюжета, ребенок выполнит задания Хранителя Озера Айс и получит в награду волшебные нетающие льдинки, из которых можно сложить множество забавных фигурок. Можно складывать фигурки из альбома, а можно придумывать свои.

Задания в инструкции разделены на три группы (три дня провел Ворон Мэтр на Озере Айс, состязаясь с его хранителем). В первый день Ворон решал задачки на анализ геометрических фигур и соотношение части и целого, во второй день он складывал квадраты из различных частей и самые разные фигурки, а на третий день играл с Хранителем Озера Айс в «Вертикальное домино». В эту игру можете сыграть и Вы со своими  детьми. Все пластинки кладутся на середину стола, игроки по очереди берут по одной пластинке и строят из них квадрат (если пластинка не подходит она кладется рядом и дает начало новому квадрату). Тот, кто достраивает квадрат до целого – забирает его себе и получает столько очков – сколько частей в квадрате. Выигрывает тот, у кого больше пластинок (или очков)

**Город говорящих попугаев** –это ***третья сказочная область*** Фиолетового леса.. Здесь сказку сопровождают попугаи **Эник и Беник**. К сожалению не всех сказочных героев я могу показать, т.к. они находятся ещё в разработке, но можно сделать их самим: связать, нарисовать, склеить, вырезать из фанеры, всё зависит от фантазии и творчества. В городе есть **Цифроцирк**.

С этим набором карточек, с нарисованными на них цифрами, вы волшебным образом превратите обучение основам математики в веселую и увлекательную игру. Каждая цифра на карточках имеет свой образ. Например, единичка – это ежик, двойка – нарисована в виде зайки, семерка – крокодил, восьмерка – смешливая обезьянка и т.п.

Директор Цифроцирка - **Магнолик**, главные артисты: знаменитый фокусник **Филимон Коттерфильд**, **зверята-цифрята**, **шуты-акробаты** **Буквята**. Они предлагают детям поиграть в **«Конструктор букв и цифр»,** игры**: «Волшебная восьмёрка», «Шнур – затейник», «Игровизор» «Забавные буквы» и «Лабиринты цифр**.

Герой **Восклицатик**предлагает игры**: «Яблонька», «Снеговик», «Ромашка», «Парусник».**

***Четвёртая сказочная область*** - **Страна Муравия***.*

Ее хозяйка - **королева Мурана** - вместе с **муравьем Мурашиком**  приглашают детей попутешествовать в «Лабиринте букв» и представляют игру «Игровизор».

|  |
| --- |
|   |

**Игровизор -** прекрасный интеллектуальный тренажер для ребенка. Теперь вам не нужно покупать ребенку множество развивающих книжек с графическими заданиями. Он представляет собой альбом из двух листов, скрепленных пружиной. Лист-основа выполнен из картона, второй лист – пленка ПВХ, на которой малыш сможет рисовать маркером из этого комплекта. Все нарисованное легко стирается бумажной салфеткой. Возможность многократного использования этого пособия делает его еще более привлекательным.

Достаточно подложить под пленку лист с графическим изображением (прописи, лабиринты или раскраску) и вот уже задание для малыша готово.

***В пятой области*** представлена **Поляна Чудесных Цветов**.

Главная героиня **Девочка Долька** со своими подругами (Пятиглазка, Семиглазка, Трехглазка и др.)  В занимательной форме  она учит детей делить целое на части, изучать дроби с помощью **игры «Чудо-Цветик».**

**«Чудо-цветик»**

«Чудо – цветик» –уникальная авторская игра из серии «Чудо-головоломки». Игровое пособие заинтересует детей от 3 до 7 лет. Дети могут собирать из лепестков цветы, строить башни, складывать забавные фигуры по схемам или придумывать свои. Детям постарше пособие поможет наглядно освоить начальные математические представления: дроби, соотношение части и целого и многое другое. Играя с «Чудо-цветиками» ребёнок будет развивать и совершенствовать внимание, мышление, память, речь и воображение. А так как выполнение некоторых заданий требует творческого подхода. У ребёнка появитс возможность нестандартно и гибко мыслить.

**Ковровая Полянка***–* это ***шестая область.***

Ее хозяева **гусеница Фифа и Лопушок***.*Они знакомят детей с дидактическими пособиями из **комплекта «Ларчик».**

Основа пособия – игровое поле из ковролина. Его размер 1 м на 1 м. Ковролин прострочен белыми нитками так, что получившаяся сетка напоминает тетрадный лист в клеточку. С помощью пересечения двух красных линий выделен центр поля. Таким образом, пособие походит на систему координат.

В Ларчик входят разноцветные верёвочки, липучки. цветные карточки, буквы, цифры, кармашки и многое другое. Такие мини-ларчики находятся у вас на столах.

***Седьмая область-***это **Чудо-острова,** где живут: **пчелка Жужа, Краб Крабыч, Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик** и которые часто посещает **китенок Тимошка.**  Эти герои играют с детьми в **«Чудо-соты» и «Чудо-крестики».**

**Чудо-соты.**Пособие состоит из рамки, в которой проделано пять углублений в виде сот.  В каждом из них находится набор геометрических фигур, например, две трапеции или по два треугольника и прямоугольника.  Каждая сота состоит из разного количества деталей и имеет собственный цвет:

Красная – целая;

Зеленая – из двух частей;

     Желтая – из трёх частей;

         Оранжевая – из четырех частей;

    Синяя – из пяти частей.

**Замок Превращений  -**это ***восьмая сказочная область***.

 Герои**Шуты Дион, Дван и Трин.**В этой области представлены игры**«Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный), «Змейка».**

**«Квадрат Воскобовича»** - компактная  увлекательная игра, которая похожа на многоразовый квадрат для оригами. 4-х цветные треугольники из плотного картона наклеены на тканевую основу. Из квадрата можно собрать самые разнообразные фигуры, как плоские, так и объемные. Все зависит только от воображения Вашего ребенка! В приложении к игре приведены рисунки 18 собранных фигур, а вот инструкции по их сборке нет. Значит, детям придется приложить усилия для решения задачки! Игры с «Квадратом Воскобовича» развивают логику, пространственное воображение, помогают освоить геометрические фигуры.

***Последняя девятая область*** -**Голубой Ручей.**

Здесь тоже свои игры:**«Кораблики «Брызг-Брызг» и «Плюх-Плюх.**Помогают детям справиться с заданиями **Капитан Гусь и Лягушки-**матросы.

**Кораблик «Брызг-Брызг»**  У корабля есть семь мачт разной высоты, на которые с помощью липучек крепятся разноцветные флажки (на флажках есть пластмассовые гвоздики, за которые очень удобно их брать).
Детям в зависимости от возраста предлагаются игры, задачи и загадки разной сложности (все это вы сможете найти в подробной инструкции, которая входит в набор). Вот одна из игр «Флажки»: на палубе кораблика лежат разноцветные флажки. Гусь-капитан командует: «Разобрать флажки по цветам!» Флажков какого цвета больше всего? Какого – меньше всего? Сколько флажков синего цвета? Сколько – желтого цвета? Детям старшего возраста предлагается назвать общее количество флажков, сделать количество флажков красного и фиолетового цветов одинаковым.