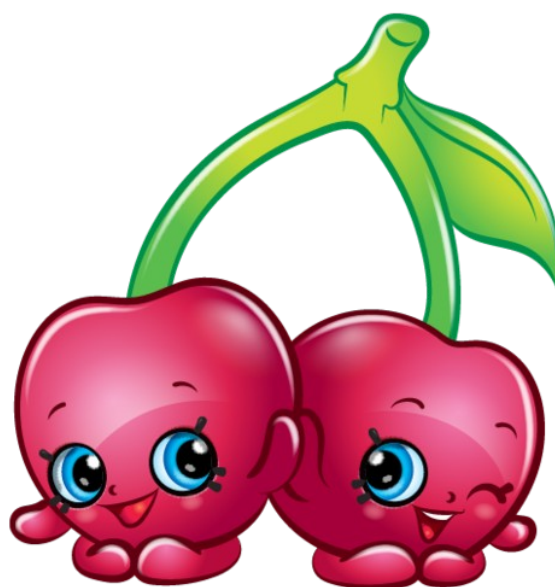


**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное
учреждение
"Детский сад комбинированного вида № 270 г.Челябинска"**

Дидактическая игра "Вишенки"



Разработал:
учитель-логопед МБДОУ
"Детский сад №270 г.Челябинска"
Попова Евгения Владимировна

Челябинск, 2019

Данная дидактическая игра представляет собой комплекты парных карточек, разбитых по основным лексическим темам и несколько вариантов игры с ними. Комплект карточек должен быть оформлен в едином стиле и содержит лексические темы на усмотрение педагога.

Игра адресована старшим дошкольникам как нормой развития речи, так и общим недоразвитием речи, детям младшего дошкольного возраста.

Данная игра направлена не только на формирование и развитие речевых компетенций, но и на совершенствование высших психических функций.

По направлению формирования неречевых процессов игра призвана:

- совершенствует память, произвольное внимание, зрительное восприятие;
- развивает вербальное, логическое и наглядно-образное мышление;
- формирует и закрепляет умения работать в коллективе;
- воспитывает толерантности и вежливости по отношению к партнерам по игре.

В развитии речевых компетенций игра помогает:

- пополнять и активизировать словарный запас;
- формировать обобщающие понятия;
- совершенствовать грамматические компетенции согласования слов в роде, числе и падеже;
- совершенствовать связную речь;
- формировать фонематическое восприятие, фонематический и слоговой анализ;
- автоматизировать звукопроизношение.

Правила и варианты игры

Краткое описание

Пары в нижеописанных вариантах игры могут быть составлены по любому признаку на усмотрение педагога. Это могут быть пары одинаковых картинок, если игра проводится в рамках одной лексической темы (ложка-ложка) или пары разных картинок, которые принадлежат к одной группе (лось - медведь, кофта - юбка, по размеру - маленький еж - маленькая белка и т.д.). Другой вариант составления пар - это наличие определенного звука в слове (лук - полка), позиция звука в слове (шкаф - шарф), количество слогов в слове (куница - тарелка).

Еще один вариант - это подбор логических пар или троек, например, ложка и тарелка (ложкой едят из тарелки), нож и хлеб (ножом режут хлеб). При осуществлении данного варианта игры педагог выкладывает такие карточки, из которых можно получить максимум возможных вариантов сочетаний. В рамках формирования вербально-логического мышления можно использовать прием составления логических цепочек, когда педагог предлагает пару картинок, связанных между собой, а ребенок должен подобрать третью (или еще одну-две) по смыслу.

Педагог может выбрать форму игры и ее содержание в зависимости от поставленных образовательных целей и задач, изучаемых тем, направлений

коррекции. Например, можно играть на память с группой детей в рамках коррекции звукопроизношения или в Говорящие пары в рамках закрепления лексической темы

Варианты игры

Вариант 1

Пары на память

На игровой стол выкладываются карточки рубашкой вверх в несколько рядов. Игроки по очереди открывают пары карточек для того, чтобы найти парные. Если пара не получилась, карточки игроки переворачивают, оставляя их на том же месте. После того, как пара найдена, игрок забирает ее себе, освобождая места на игровом столе. Оставшиеся карточки остаются на своих местах. Задача игроков собрать как можно больше пар.

Вариант 2

Пары на скорость

а) Все карточки лежат картинками вверх вперемешку, а игроки должны увидеть и собрать как можно больше пар. Количество игроков - до 3-х человек.

б) Все карточки лежат рубашками вверх, игроки, переворачивая их, ищут нужные пары. Количество игроков - до 3-х человек.

в) Все карточки лежат картинками вверх и накрыты тканью, игроки сидят спиной к игровому столу. Ведущий открывает карточки и дает звуковой сигнал начала поиска, в течение 3-5 секунд игрок ищет как можно больше пар, после второго сигнала игрок заканчивает поиск и отворачивается. Ведущий накрывает карточки платком, после чего следующий игрок поворачивается к столу и приступает к поиску после сигнала.

Вариант 3

Пары Говорящие

В данном варианте игры важно правильно проговорить свой ответ, обозначить находку:

- фразой (вот/здесь/это слон), предложением (я открыл слона),
- распространенным предложением (я открыл большого серого слона),
- рассказом-описанием (дети описывают открывшуюся карточку по алгоритму, предложенному учителем-логопедом).

Во всех вариантах игры педагог может давать задания как общие для всех, так и индивидуальные, например, Оля ищет пары животных, а Саша - растений и т.д.

Варианты содержания игры

- Подбор пар по различным признакам (цвет, форма, размер, произвольный признак, установленный педагогом - например, что возьмем в поход).
- Подбор пар в рамках лексической темы (берутся карточки в рамках одной лексической темы для изучения и закрепления или карточки двух и более для дифференциации). Можно играть в индивидуальной и подгрупповой форме, закрепляя за детьми разные лексические темы.
- Подбор пар по наличию звука в слове.
- Подбор пар по позиции заданного звука в слове (открыть пары слов со звуком С в начале, середине, конце). Данный вариант может проигрываться в индивидуальной и подгрупповой форме.
- Подбор пар по количеству слогов в слове.
- Подбор пар слов с одинаковым ударным звуком.

Игры для развития логического мышления

Подбери пары

Перед ребенком выкладывается некоторое количество картинок, которые связаны между собой какими-либо признаками (логопед готовит возможные пары, учитывая возраст и особенности состояния высших психических функций ребенка). Дети находят пары и объясняют, что связывает картинки (белка и еж живут в лесу, осенью носят куртку).

Продолжи ряд

Педагог задает определенную задачу (нам нужно собраться в поход, приготовить суп) и просит детей подобрать нужные предметы.

Можно попросить детей подобрать ряд животных, которые живут в лесу, или выложить приметы осень. В данном случае первые две-три картинки выкладывает логопед, а детям нужно догадаться, о чем пойдет речь.

Третий - в ряд!

Детям предлагается подобрать третью картинку к предложенной паре, соотнеся эту пару с предложенными картинками. Например, предлагается пара "ложка-тарелка" и картинки "кастрюля, каша, стол, кузнечик, липа", ребенок может составить два логичных сочетания с картинками "кастрюля" и "каша".

Четвертый лишний

Распространенная игра, в которой нужно найти лишний предмет.