

Познавательное-речевое развитие дошкольников посредством настольно-печатных игр.

(представление опыта работы в рамках педагогического часа).

В игре детей есть часто смысл глубокий.
Шиллер Ф.

Уважаемые воспитатели! Вашему вниманию предлагается описание игровых ситуаций к обычным настольно-печатным играм.

Идея этих игровых приёмов принадлежит Лебедевой И.Л., логопеду высшей категории. Описание этого занимательного материала представлено в «Практическом пособии для логопедов, воспитателей и родителей – Трудный звук, ты наш друг! – М.: Вентана – Граф». Представленное пособие рекомендовано для учителей-логопедов и позволяет комплексно подходить к коррекции речевых недостатков, однако предложенная организация игр может использоваться и в работе с воспитанниками общеобразовательной группы детского сада, а не только в коррекционной работе.

Часто в группе появляются настольные игры, в которых утрачены, испорчены часть игровых карточек-картинок, и невозможно провести игру в соответствии с условиями которые были изначально предусмотрены правилами. Не стоит спешить выбрасывать такую игру, взгляните на картинный материал креативно и ваша фантазия или память подскажет Вам правила игры, которые можно применить, у Вас получится новая Ваша авторская настольная игра.

Хочется напомнить Вам, о важности обучения детей игре в настольно-печатные игры. Любая настольно-печатная игра предполагает познавательное-речевое развитие ребёнка, укрепление психической базы речи (памяти, восприятия, внимания, мышления). Умение следовать предложенным правилам, развивает способность к сукцессивным операциям (т.е. анализу и синтезу временных последовательностей сигналов и стимулов). А также предоставляет дошкольнику огромное пространство для практического овладения лексико-грамматическими категориями родного языка, тем самым позволяет ребёнку накопить жизненный опыт в словообразовании, словоизменении, употреблении предлогов, правильном согласовании слов по родам, падежам, числам, времени. Ребёнок, наученный играть, умеет самостоятельно организовать свой досуг, взаимодействовать со сверстниками, адекватно переживать неудачи, поражения, умеет планировать свои действия, делать выводы, находить пути решения проблемы самостоятельно без помощи взрослого. А всё выше перечисленное и есть готовность к переходу на новую ступень обучения – школьную.

По новому взглянув на возможности настольно-печатных игр, хочется, чтобы Вы вспомнили хорошо забытое старое и творчески подходили к организации воспитательно-образовательного процесса. Станьте, хотя бы ненадолго, волшебником в глазах ребёнка и знакомая игра для него станет новой.

❖ Игра-ходилка «Дорожка».

Подготовьте любые предметные картинки, разложите их по цепочке, это «дорожка» по которой отправятся в путь милые сердцу малыша игрушки из Киндер сюрприза. Игроков может быть от 2 до 5 человек. Игроки по очереди бросают кубик, точки, на грани которого или цифра, определяют количество шагов. Игрок первый, достигший конца «дорожки» побеждает. Но главное! Малыш должен проговаривать, оречевлять свои действия в



соответствии с оговорёнными условиями перед началом игры.

Продумайте, какую грамматическую категорию, вы хотели бы закрепить с детьми и начинайте играть!

- Например: *преобразование существительного единственного числа в множественное.*

По дороге я шагал,
Много разного встречал,
видел: мячи, зонты, портфели, моркови, машины, телефоны...

- Например: *согласование количественных числительных с существительными.* По дороге я шагаю

Пять предметов замечаю:
пять ворон, пять стрекоз, пять шарфов, пять аквариумов, пять мальчиков...

- Например: *словообразование суффиксальным способом.*

В гости к гному я спешу,
Ему в подарок подарю:
леечку, колокольчик, болотце, стожок, волчонка, мисочку...

❖ Игра «Кто больше»

Первый игрок берёт любую картинку, называет её и подбирает подходящее слово (прилагательное или глагол), затем передвигает её другому игроку, тот подбирает своё слово и возвращает картинку первому игроку и т.д. тот, кто затрудняется подобрать слово, уступает картинку игроку назвавшему последнее словосочетание, кто больше набрал картинок тот и выиграл.

- Например: *согласование существительных с прилагательными* – деревянные качели, новые качели, разноцветные качели, мокрые качели, верёвочные качели, лёгкие качели, детские качели ...
- Например: *согласование существительных и глаголов* – баранку пекут, баранку стряпают, баранку посыпают, покупают, едят, откусывают, роняют, ломают, предлагают...

❖ Игра «Загадка»

- *Практическое употребление предлогов выражающих пространственное расположение предметов над, под, наречий – справа, слева и предлога – между, используемого с творительным падежом существительного.* Что находится над стрекозой – шарф, что находится справа от шарфа – паровоз, кто находится между паровозом и совком – льявта, и т.д. и т.п.



❖ Игра «Лото»

Подготовьте к игре игровое поле, для каждого игрока, лист формата А4 разделите на восемь клеток.

- *Упражнение в делении слов на слоги.* Первый игрок собирает картинки к словам, состоящим из одного слога, второй из двух, третий из трёх слогов. Кто первый закроет своё игровое поле тот и выиграл.
- *Упражнение в выделении первого (последнего) звука в слове.* На столе выкладывается 25 – 30 картинок, игроки “исследуют” игровую полянку и выбирают предметную картинку на “свой звук”.

❖ Игра «Два домика»

В начале игры игроки выкладывают перед собой картинки (10 – 14 штук) в форме домика. При помощи кубика определяется сколько “кирпичей – картинок” можно взять у противника. Игрок, лишившийся части картинок проговаривает: «У меня нет» *Практическое упражнение в употреблении существительных в родительном падеже.* Выигрывает тот, у кого в конце игры самый большой домик.

❖ Игра «Верить или не верить?»

Для игры понадобятся 2 – 3 крупные предметные картинки и несколько маленьких. Один игрок закрывает глаза, а водящий прячет маленькую картинку за одной из больших. Игрок открывает глаза, и его спрашивают (например): «Верить или не верить, что ромашки выросли за яблоней?» если игрок отгадал правильно то забирает себе маленькую картинку и становится водящим, если нет, то ход переходит к другому. Побеждает тот, кто больше наберёт маленьких картинок. *Практическое упражнение в употреблении существительных в творительном падеже. Практическое упражнение в употреблении предлогов под, за. Использование в речи сложноподчинённого предложения.*



❖ Игра «Прятки»

Для игры можно использовать кости домино с тематическими рисунками. На столе выкладывают 6 – 8 костяшек. Игроки закрывают глаз, а водящий прячет за одной из костяшек маленькую картинку (звёздочку, пчёлку, осенний листочек...). Игроки по очереди задают водящему вопросы, водящий может отвечать только да, нет. Например:

- Бабочка за фруктами? – Нет.
- Бабочка за цветами? – Нет.
- Бабочка за овощами? – Да.
- Бабочка за репкой? – Нет.
- Бабочка за огурцом? – Да. Удачливый игрок становится водящим.

Практическое упражнение в употреблении существительных в творительном падеже. Закрепление классификации предметов и умение задавать вопрос.

❖ Игра «Маршрут»

На столе выкладывают предметные картинки квадратом 5x5, или 6x6 (можно использовать готовое игровое поле). Водящий задаёт «маршрут», игрок выполняет инструкцию, передвигая по полю игрушку из Киндер сюрприза. Например, два шага вправо, три шага вниз – «Что нашёл щенок?» – «Ромашку». Один шаг вверх, четыре шага влево – «Кого встретил щенок?» – «Тигрёнка» и т.д. *Практическое упражнение в употреблении существительных в винительном падеже. Практическое упражнение в употреблении наречий вправо, влево, вверх, вниз. Развитие умения ориентироваться на плоскости, выполнять 2^х, 3^х ступенчатые инструкции.* Если вы используете готовое игровое поле, то можно предложить игроку составить предложение по сюжету. *Упражнение в составлении сложного, распространенного предложения; согласование слов в предложении.* Ребятам очень нравится брать на себя роль учителя, они с удовольствием борются за право задавать «маршрут».

❖ Игра «Парочки»

Развивать способность устанавливать причинно-следственные связи, формулировать сложное, распространенное предложение; согласовать слова в предложении. На столе часть картинок лежит открыто, а часть, рубашкой вверх. Игрок переворачивает одну картинку и подбирает к ней «парочку» из “открытых” картинок, объясняя свой выбор. Например: «Ножницы». «Я выберу цветок». «Ножницами можно срезать сухие листья на цветах». Возможно, игроку удастся объединить в своём предложении не две картинки, а больше, это только приветствуется, так как победит тот, кто больше наберёт картинок. Например: «У меня мост». «Я возьму картинки – река, поезд, машина». «Через реку есть мост, по которому едут поезда и машины» и т.д. и т.п.

❖ Игра «Передай другому»

Обогащение глагольного словаря. Преобразование глаголов совершенного вида в глаголы несовершенного вида. Составление предложений по образцу.

Игроки садятся вокруг стола (4 – 6 человек). В центре стола лежит стопка картинок рубашкой вверх. Первый игрок берёт картинку, например – «ножницы» и говорит: «Я ножницами бумагу, резал, резал и наконец, разрезал». Передаёт картинку второму игроку, он продолжает: «Я ножницы точил, точил и наконец, наточил». Передаёт картинку третьему игроку, он затрудняется придумать предложение, оставляет картинку у себя и берёт следующую из кона. Если может придумать предложение, то передаёт картинку дальше, если нет, то снова оставляет её у себя и так далее. Выигрывает тот, у кого меньше всех картинок.