

НАСТОЛЬНО-ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ТРАНСПОРТ»

Методическое пособие адресована: учителям-логопедам, воспитателям, родителям для индивидуальной работы с детьми, для проведения занятий по подготовке детей к школе.

Цель игры: Формирование предпосылок к обучению грамоте.

Возраст игроков: 5 – 7 лет.

Количество игроков: 1 – 2 человека.

Игровые атрибуты: Игровое поле, кубик для определения количества шагов-1 шт., фишки - 2 шт. (по количеству играющих участников).

Подготовка к игре: Предлагаемый речевой материал для чтения подобран в соответствии с принципами доступности и постепенного усложнения. Последовательность изучения букв дается в соответствии с программой обучения.

Игроки устанавливают свои фишки на старт, в левый верхний угол.

Правила игры:

а) организационные:

Ведущий - взрослый (учитель-логопед, воспитатель, родители).

б) дисциплинарные:

Ведущим фиксируется количество игроков, с помощью считалочки или жеребьёвки, определяется последовательность ходов. Фишки – мелкие фигурки, главных героев игрового сюжета. Фишки выставляются на старт. Игра начинается с поочерёдного подбрасывания кубика, который определяет количество шагов. Игроки начинают движение каждый своей фишкой (фигуркой), и читают выпавший слог, слово.

Ход игры:

Ведущий открывает игровое поле для рассматривания. Детям необходимо дойти до финиша, выполняя определенные задания.

- Оранжевый ход – прочитай слог на пути.
- Синий ход – прочитай слог, слово на пути; назови транспорт и вид транспорта.
- Синяя стрелка – перейти по направлению стрелки.

Игровые действия:

Определяется ведущий и количество игроков. Первый игрок подбрасывает кубик и совершает свой ход по количеству точек на кубике. Остальные игроки продолжают движение своими фишками. Ведущий контролирует соблюдение правил игры и качество выполнения задания.

Очередность хода определяется путём выбрасывания кубика. Игрок, выбросивший кубик с наибольшим числом ходит первым. Если два игрока

выбросили одинаковое количество, то они кидают ещё раз. Если ребенок попадает на зеленый ход – читает слог, слово и выполняет задание по карточке. Попав на красный ход – ребенок пропускает ход. Если попадает на синий ход – прочитывает слог, слово на пути. Желтый ход – перейти по направлению стрелки.

Конец игры:

Игра заканчивается, когда все игроки дойдут до финиша и выполнят все задания.

Серия настольных игр помогут детям выучить буквы, освоить чтение по слогам и развить навык дальнейшего звукового анализа слов. При этом они обучаются в привычной игровой среде: не учат буквы, а путешествуют с главным героем – Дашей-путешественницей.

Использование в работе игровых методов и приёмов, позволяющих сформировать у детей устойчивый интерес к выполнению заданий и упражнений, значительно повышают результат коррекционной работы в формировании предпосылок к обучению грамоте.



