Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад № 124»

ИГРА–ХОДИЛКА «УЧИМСЯ ИГРАЯ» С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ТРИЗ – РТВ НА ЗАКРЕПЛЕНИЕ ЛЕКСИЧЕСКИХ ТЕМ

Авторы:

Воспитатели: **Панова Ю. А.,**
Филинцева З. А.

Учитель – логопед: **Кричевцова М. С.**

г. Череповец
2021 г.

© Фокина Лидия Петровна

Игры – ходилки известны давно. Они считаются многофункциональными и увлекательными для детей, так как помогают решать задачи по любому направлению образовательной программы.

Цель игры

❖Закрепление навыков правильного употребления лексико - грамммматических категорий языка в рамках лексической темы недели.

© Фокина Лидия Петровна

Игровой материал: игровое поле, предметные картинки по лексической теме, картотека заданий от педагога, карточки - схемы 17 имен признаков, карточки - схемы «девочка - мальчик», карточки - схемы «хорошо - плохо», карточки - схемы «предлоги», карточки - схемы «изобрази».

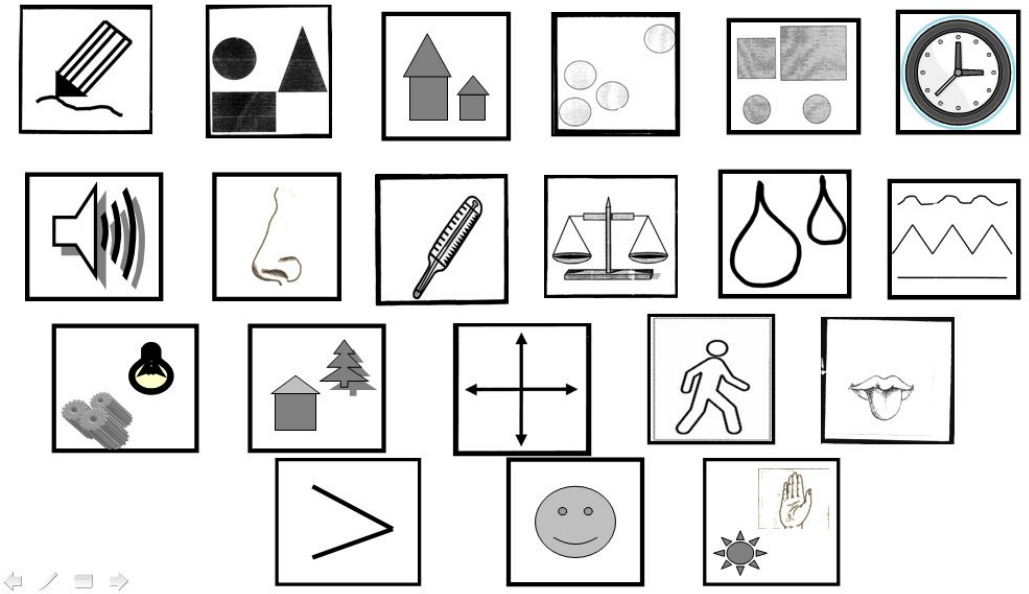
© Фокина Лидия Петровна

© Фокина Лидия Петровна

© Фокина Лидия Петровна

ТРИЗ

«ПРИЗНАКИ»



© Фокина Лидия Петровна

Задачи

Коррекционно - образовательные:

- Расширить и активизировать словарь по лексической теме недели.
- Совершенствовать лексико-грамматический строй речи: закреплять в речи детей различные способы образования форм множественного числа существительных, обогащать глагольный словарь детей.
- Способствовать развитию умения правильно употреблять предлоги в речи.
- Сформировать у детей способность обследовать объект для выяснения значений имен признаков(17 имен признаков).

© Фокина Лидия Петровна

Коррекционно - развивающие:

- Развивать зрительное и слуховое восприятие, внимание, воображение, память, логическое мышление.
- Углублять знания детей.

Коррекционно - воспитательные:

- Воспитывать умение слушать ответы сверстников.
- Оказывать взаимопомощь друг другу.

© Фокина Лидия Петровна

Правила игры

- Перед началом игры дети на пустые квадраты кладут карточки по лексической теме недели.
- Первый игрок определяется броском кубика.
- Ребенок выбрасывая кубик «ходит» по игровому полю.

© Фокина Лидия Петровна

- **«17 признаков». Если игроку выпала клеточка с одним из 17 признаков, ребенок должен описать этот признак, придумав предложение с карточкой, которая находится до или после хода. Например: лексическая тема «посуда», признак – «действие». Игроку досталась карточка – ложка. Можно составить предложение: «С помощью ложки можно кушать суп, ей можно помешивать сахар в стакане с чаем, а можно просто стучать, издавая звук.**

© Фокина Лидия Петровна

- **«Пустая клеточка». Если игроку выпала пустая клеточка, то он получает задание от педагога из картотеки заданий.**
- **« Мальчик - девочка». Если на игровом поле выпала клеточка «мальчик-девочка», задача игрока придумать предложение от лица девочки и мальчика с карточкой по лексической теме, которая находится до или после хода. Например: лексическая тема мебель, игроку досталась карточка- диван. Можно составить предложение: Мальчик сидит на диване.**

© Фокина Лидия Петровна

- **«Хорошо - плохо». Если игроку выпала клеточка «хорошо – плохо», ребенку нужно составить предложение с карточкой по лексической теме, которая находится до или после хода. Например: лексическая тема «Зима. Зимние забавы», игроку досталась карточка «коньки». Можно составить предложение: «Хорошо зимой кататься на коньках, потому что они быстро скользят по льду. Плохо, кататься на коньках, потому что можно упасть и стукнуться».**

© Фокина Лидия Петровна

- **Если игроку выпала клеточка «предлоги», например лексическая тема «Домашние животные», предлог «на», ближайшая карточка «собака», ребенок должен составить предложение с этой карточкой и с предлогом. Например « Собака сидит на дороге».**
- **«Изобрази». Если игроку выпала эта клеточка, его задача изобразить то, что есть на карточке по лексической теме. Например: лексическая тема «Дикие животные», карточка «медведь», игрок изображает медведя (как медведь идет, как он оглядывается).**

© Фокина Лидия Петровна

- **В этой игре нет проигравших, потому что в ней нет духа соперничества, тут каждый игрок начинает ход со своей стороны и при необходимости помогает другому. Игроки могут встречаться в процессе игры, пожимать друг другу руки и помогать в трудных ситуациях. Игру можно закончить в любой момент, потому, что в ней нет « финиша», игроки свободно передвигаются по игровому полю.**

© Фокина Лидия Петровна

Картотека заданий

- Отгадать загадки по лексической теме.
- Произнести скороговорки.
- Определить количество слогов в слове.
- Выполнить звуко - буквенный анализ слова.
- Игра «Посчитай» (возьми карточку по лексической теме, которая находится до или после твоего хода и посчитай то, что там изображено от 1 до 5).
- Игра «Один – много».

© Фокина Лидия Петровна

© Фокина Лидия Петровна

Спасибо
за внимание!

© Фокина Лидия Петровна