

**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.**

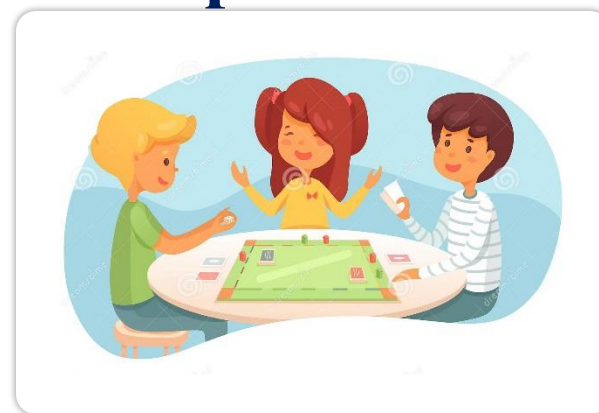
Учитель – логопед: Кричевцова М. С.

**г. Череповец
2021 г.**

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 - грамматических категорий языка в рамках лексической темы недели.**



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».



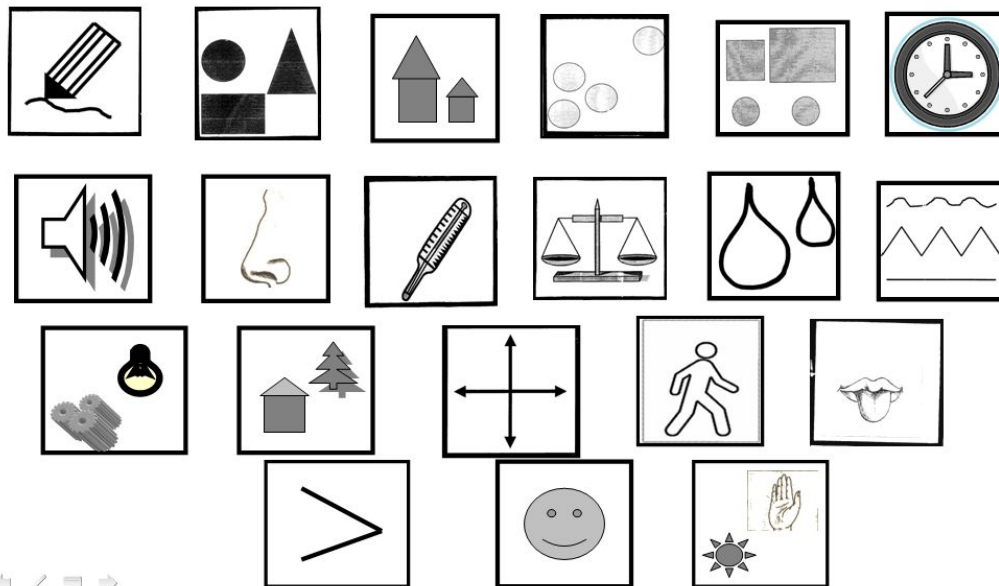
REDMI NOTE 8T
AI QUAD CAMERA



ПЕРЕЛЁТНЫЕ ПТИЦЫ






Т Р И З «ПРИЗНАКИ»



2021/12/17 13

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).**




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.

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.

- ◆ **«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.

❖ **«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.

- ◆ **«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».

❖ 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).

- ❖ 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.

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».



REDMI NOTE 8T
AI QUAD CAMERA



**Спасибо
за внимание!**

