



Образовательный Центр "Лучшее Решение"

www.лучшеерешение.рф www.lureshenie.ru www.высшийуровень.рф
www.лучшийпедагог.рф www.publ-online.ru www.t-obr.ru

Мастер-класс "Игры с кубиком"

Автор:

**Ченилова Ольга Викторовна
МБДОУ «Детский сад № 48»
п. Нахабино, г.о. Красногорск,
Московская область**

Работая учителем-логопедом в детском саду, я всегда стремлюсь привнести в занятия какую-нибудь интересную игру, потому что она является ведущей деятельностью старшего дошкольника, потому что детям всегда интереснее играть, чем выполнять хоть и нужные, но такие однообразные упражнения.

В своей практике меня много раз выручал кубик. Игры, которые я представляю, могут быть широко использованы не только логопедами, но также могут применяться и воспитателями, и родителями. Так, например, он используется мною в игре «**Жадина**».

Цель: автоматизация звука, согласование существительного с числительным.

Описание игры. Подбираем картинки (с любым звуком, который автоматизируем в настоящий момент), складываем их в «волшебный» мешочек и подбрасываем кубик. Выпавшее число на грани, согласуем со словом-предметом из «волшебного» мешочка.

Например, у меня 2 белки, у меня 3 вилки, у меня 4 полки и т.д.

Начало фразы может быть: Это мои ...

Другой вариант этой игры. Воспитатель подбирает предметные картинки по лексической теме «Овощи», «Фрукты», «Мебель» и т. д. Взрослый предлагает начало фразы, которую повторяют дети и заканчивают ее в соответствии с выпавшим числом и предъявленной картинкой. В магазине продали 2 стула. В магазине продали 3 стола. В магазине продали 4 дивана. В магазине продали 5 шкафов, 6 диванов.

Игра «**Кто больше?**».

Цель: Отрабатывать умение делить слова на слоги, проговаривать слова различной слоговой структуры.

Описание игры. Подбираю предметные картинки слов различной слоговой структуры (от 1 до 5 слогов) и делаю карточки на картоне. Подбрасывая по очереди кубик, дети отбирают картинку с выпавшим на грани количеством слогов в слове. Если выпадает грань с шестью точками, это означает переход хода. В игре участвует двое или большее количество детей. В конце игры подсчитываем, кто больше набрал карточек с предметными картинками. Выигрывает игрок с наибольшим количеством карточек.

Другой вариант игры. Мы играем с детьми, которые легко определяют количество слогов в слове, и можем предложить эту игру на улице, когда под рукой нет необходимых картинок. Ребенок придумывает (находит в окружающей обстановке) слово-предмет с выпавшим количеством слогов. 1 слог – кот, дом; 2 слога - роза, чашка, майка, диван; 3 слога - ракета, рыболов, грузовик; 4 - карандаши, черепаха, чебурашка, Буратино; 5 - каракатица, регулировщик, экскаваторщик, 6 - творческое задание (или переход хода)

Игра «**Знатоки**».

Цель: формирование фонематического восприятия и навыков звукового анализа.

Описание игры. Каждый игрок по очереди подбрасывает кубик, выпавшее число подсказывает, что он должен подобрать и произнести. На 1 – предлагаю пропеть гласный звук или четко произнести согласный; 2 – слоги, междометия: мы, им, ты, ох; 3 – короткие слова: кот, дом, сыр; 4 – слова из четырех звуков (двусложные): коза, розы, ваза, улей; 5 – из пяти звуков - мишка, сумка, булка; 6 – (чаще всего трехсложные слова): ракета, машина, малина, пугало.

Игра «**Придумай предложение**».

Цель: Учить придумывать предложения с данным количеством слов.

Описание игры. Даем задание игрокам: «Придумай предложение с таким количеством слов, которое выпало на кубике».

1 слово - Ночь. 2 слова - Ночью темно. 3 слова - Ночью дети спят. 4 слова - Мне очень хочется спать. 5 слов - Дети красками нарисовали портреты мам. 6 слов - Нашим мамам понравился праздничный музыкальный концерт.

игра «**Знаю буквы**» (для детей подготовительной к школе группы)

Цель: Учить пространственной ориентировке, закреплять зрительные образы букв.

Описание игры. Для игры готовим кубик и счетные палочки. Кубик бросает каждый игрок. На выпавшее число, вспоминает и выкладывает соответствующую букву.

На 1 – творческое задание – стоять на одной ноге до 5.

2 палочки – Г, Т, Л;

3 палочки - К,П,И,Н;

4 палочки - М,Ш,Ч;

5 палочек – Р,Б;

6 палочек - Ж,Я,Б.

Игра «**Математический бой**».

Цель: учить находить сумму или разность двух чисел.

Описание игры. Используем 2 кубика. Игрок одновременно подбрасывает оба кубика. Ведущий спрашивает: «Сколько всего получилось?» (находим сумму). Побеждает игрок, сумма чисел у которого наибольшая.

Варианты игры: У кого больше (меньше)?

Вычти из большего числа меньшее.

Составь задачу с выпавшими на кубике числами.

Если кого-то заинтересовало - возьмите на заметку. Спасибо за внимание!