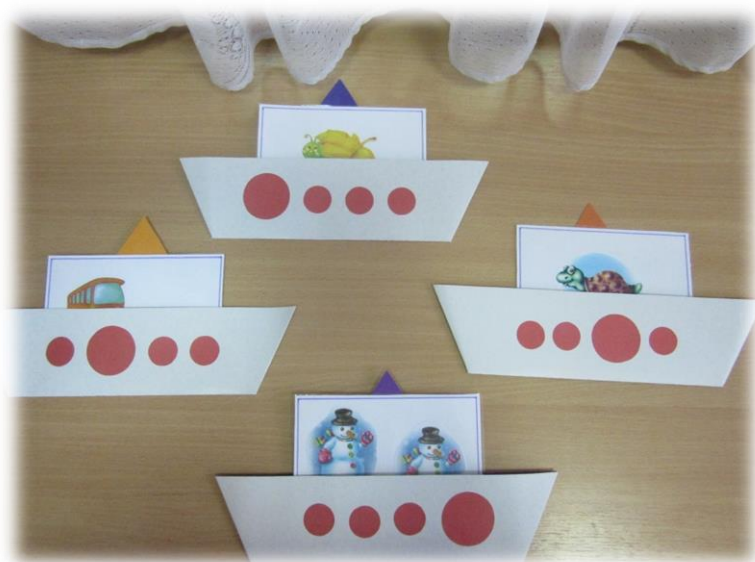


**МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ГОРОДА НОВОСИБИРСКА
«ДЕТСКИЙ САД № 496 КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА «ЗОЛУШКА»
630129, г. НОВОСИБИРСК, КАЛИНИНСКИЙ РАЙОН, ул. РАССВЕТНАЯ, 2/4,
Тел.: 8(383) 274-15-39, 8(383)274-36-00 E-mail: dsad496@yandex.ru**

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «КОРАБЛИКИ»

для детей старшего дошкольного возраста

Образовательная область: речевое развитие



**Автор игры:
учитель-логопед высшей
квалификационной категории
Наталья Владимировна Лебедева**

**Новосибирск
2020 г.**

Дидактическая игра «Кораблики»

Необходимость создания игры.

Определение ударения в словах является сложной задачей для детей, имеющих нарушения речи. Среди существующих пособий очень мало игр, которые направлены на формирование интонационного слуха на уровне слова. Поэтому возникла необходимость создания новой игры, которая бы в занимательной форме упражняла детей в определении ударного слога в слове.

Цель игры: Закрепление у детей умения делить слова на слоги и определять ударный слог.

Образовательные задачи:

1. Закрепить понятия «слог», «ударение», «ударный слог».
2. Упражнять детей в определении количества слогов в слове и выделении ударного слога.

Воспитательные задачи:

1. Воспитывать доброжелательность и взаимопомощь в игровых действиях.
2. Воспитывать интерес к речевым играм.

Развивающие задачи:

1. Развивать навыки символизации при соотнесении слова с его интонационной схемой.
2. Развивать слуховое внимание, чувство слогового ритма.

Комплектность игры:

В игру входит 9 корабликов и предметные картинки. Кораблики сделаны из картона в форме конверта, для того, чтобы вкладывать предметные картинки. На бортиках корабликов изображены иллюминаторы, представляющие собой ритмико-интонационную схему слова. Количество иллюминаторов соответствует количеству слогов в слове. Ударный слог обозначен более крупным кружочком.

На предметных картинках изображены слова с разным количеством слогов.

Односложные слова: кот, дом, дым, кит, волк, рак, сыр, шкаф, мышь.

Двухсложные слова с ударением на первом слоге: мишка, маска, шарик,

сабля, зонтик, мячик, клюшка, утка, слоник, кукла.

Двухсложные слова с ударением на втором слоге: комар, рука, паук, клубок, часы, сачок, игла, флажки, коньки.

Трёхсложные слова с ударением на первом слоге: солнышко, облако, удочка, кубики, бабочка, ножницы.

Трёхсложные слова с ударением на втором слоге: ракета, петрушка, собачка, машина, лошадка, скакалка, матрёшка.

Трёхсложные слова с ударением на третьем слоге: паровоз, муравей, стрекоза, самолёт, барабан, самокат, телескоп, телефон, колбаса, колесо, парашют.

Четырёхсложные слова с ударением на первом слоге: пуговица, гусеница, сахарница, перечница, ящерица.

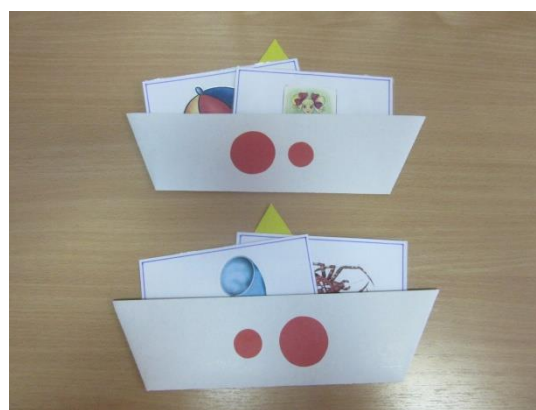
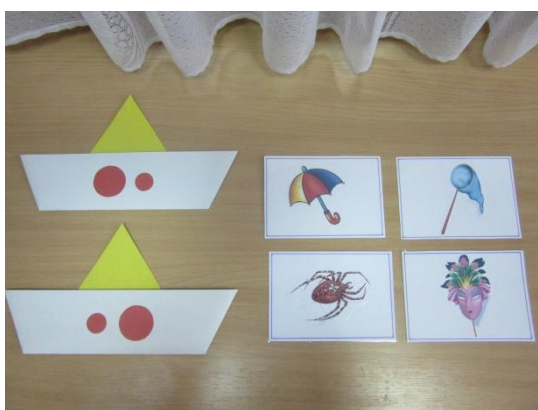
Четырёхсложные слова с ударением на втором слоге: автобусы, фломастеры, фонарики, песочница.

Четырёхсложные слова с ударением на третьем слоге: неваляшка, пирамидка, погремушка, телевизор, черепаха, балалайка.

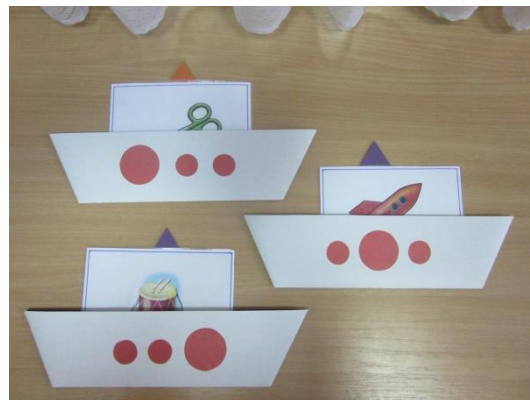
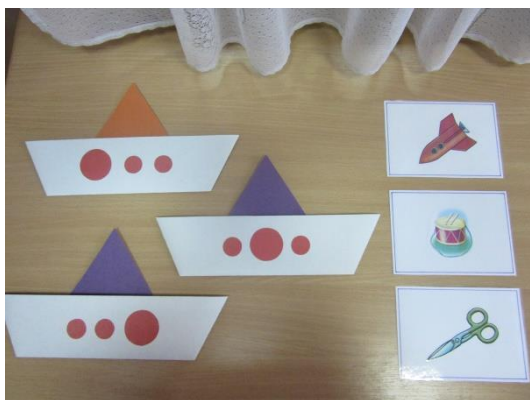
Четырёхсложные слова с ударением на четвёртом слоге: снеговики, карандаши, велосипед, комбинезон

Правила игры:

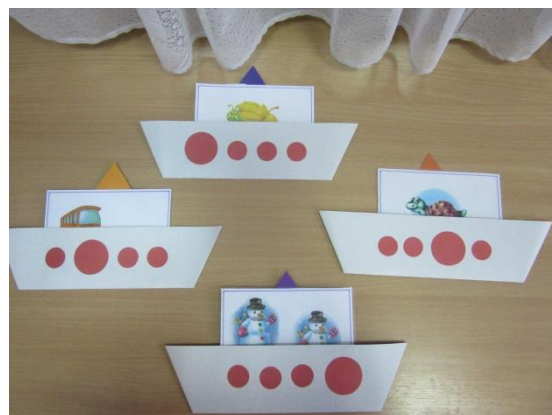
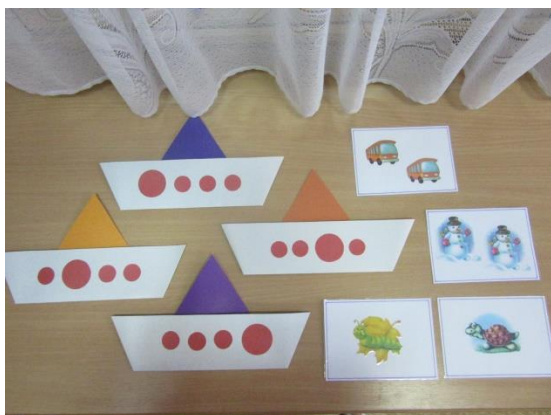
Взрослый предлагает детям помочь словам занять свои места в корабликах. Для этого нужно произнести слово, изображённое на предметной картинке, посчитать количество слогов в слове и определить ударный слог. Затем выбрать подходящий кораблик.



Если ударение в слове падает на первый слог, то слово нужно посадить в кораблик, у которого первое окно больше по размеру. Если ударение падает на второй слог, картинку кладём в кораблик, у которого второе окно больше по размеру.



Если ударный третий слог, картинку вставляем в кораблик, у которого большое третье окно. Аналогично задание выполняется и в четырёхсложных словах.



Перед началом игры нужно уточнить с детьми, какие слова изображены на картинках. Например, ЗОНТИК, СЛОНИК, ШАРИК. Иначе дети могут истолковать их как ЗОНТ, СЛОН, ШАР, а это односложные слова и, соответственно, у них будет другая слоговая схема.

Игра заканчивается, когда все картинки, задействованные в игре, будут распределены по своим местам.

Этапы игры:

1. В игре используются картинки только с двухсложными словами.
2. В игре используются картинки с двухсложными и односложными словами.
3. В игре используются трёхсложные слова.
4. В игре используются картинки с двухсложными и трёхсложными

словами.

5. В игре используются картинки с односложными, двухсложными и трёхсложными словами.

6. В игре используются картинки с четырёхсложными словами.

7. В игре используются картинки с трёхсложными и четырёхсложными словами.

8. В игре участвуют все предметные картинки.

При организации игры рекомендуется использовать сказочную или соревновательную мотивацию:

* слова отправляются в морское путешествие, и нужно помочь им занять свои места в корабликах;

* слова заняли не свои места, поэтому кораблики не могут плыть дальше, пока мы не поможем исправить ошибки;

* кто быстрее и без ошибок распределит свои картинки по корабликам;

* чья команда лучше выполнит задание.

Игра «Кораблики» может быть использована в индивидуальной работе, на подгрупповых и фронтальных занятиях.

Варианты игры:

1 Вариант. Дети получают предметные картинки и соотносят их с интонационной схемой на кораблике, затем помогают словам-пассажирам занять свои места (вставляют свою картинку в кораблик).

2 Вариант. Дети получают кораблики и назначаются капитанами. Из набора предметных картинок капитаны приглашают на борт своих пассажиров, т.е. слова, которые подходят к схеме, изображённой на кораблике.

Дидактическая игра «Кораблики»

Цель игры: Закрепление у детей умения делить слова на слоги и определять ударный слог.

Образовательные задачи:

1. Закрепить понятия «слог», «ударение», «ударный слог».
2. Упражнять детей в определении количества слогов в слове и выделении ударного слога.

Воспитательные задачи:

1. Воспитывать доброжелательность и взаимопомощь в игровых действиях.
2. Воспитывать интерес к речевым играм.

Развивающие задачи:

1. Развивать навыки символизации при соотнесении слова с его интонационной схемой.
2. Развивать слуховое внимание, чувство слогового ритма.

Комплектность игры:

В игру входит 9 корабликов и предметные картинки. Кораблики сделаны из картона в форме конверта, для того, чтобы вкладывать предметные картинки. На бортиках корабликов изображены иллюминаторы, представляющие собой ритмико-интонационную схему слова. Количество иллюминаторов соответствует количеству слогов в слове. Ударный слог обозначен более крупным кружочком. На предметных картинках изображены слова с разным количеством слогов.

Односложные слова: кот, дом, дым, кит, волк, рак, сыр, шкаф, мышь.

Двухсложные слова с ударением на первом слоге: мишка, маска, шарик, сабля, зонтик, мячик, клюшка, утка, слоник, кукла.

Двухсложные слова с ударением на втором слоге: комар, рука, паук, клубок, часы, сачок, игла, флажки, коньки.

Трёхсложные слова с ударением на первом слоге: солнышко, облако, удочка, кубики, бабочка, ножницы.

Трёхсложные слова с ударением на втором слоге: ракета, петрушка, собачка, машина, лошадка, скакалка, матрёшка.

Трёхсложные слова с ударением на третьем слоге: паровоз, муравей, стрекоза, самолёт, барабан, самокат, телескоп, телефон, колбаса, колесо, парашют.

Четырёхсложные слова с ударением на первом слоге: пуговица, гусеница, сахарница, перечница, ящерица.

Четырёхсложные слова с ударением на втором слоге: автобусы, фломастеры, фонарики, песочница.

Четырёхсложные слова с ударением на третьем слоге: неваляшка, пирамидка, погремушка, телевизор, черепаха, балалайка.

Четырёхсложные слова с ударением на четвёртом слоге: снеговик, карандаши, велосипед, комбинезон.

Правила игры:

Взрослый предлагает детям помочь словам занять свои места в корабликах. Для этого нужно произнести слово, изображённое на предметной картинке, посчитать количество слогов в слове и определить ударный слог. Затем выбрать подходящий кораблик. Если ударение в слове падает на первый слог, то слово нужно посадить в кораблик, у которого первое окно больше по размеру. Если ударение падает на второй слог, картинку кладём в кораблик, у которого второе окно больше по размеру. Если ударный третий слог, картинку вставляем в кораблик, у которого большое третье окно. Аналогично задание выполняется и в четырёхсложных словах.

Перед началом игры нужно уточнить с детьми, какие слова изображены на картинках. Например, ЗОНТИК, СЛОНИК, ШАРИК. Иначе дети могут истолковать их как ЗОНТ, СЛОН, ШАР, а это односложные слова и, соответственно, у них будет другая слоговая схема.

Игра заканчивается, когда все картинки, задействованные в игре, будут распределены по своим местам.

Этапы игры:

1. В игре используются картинки только с двусложными словами.
2. В игре используются картинки с двусложными и односложными словами.
3. В игре используются трёхсложные слова.
4. В игре используются картинки с двусложными и трёхсложными словами.
5. В игре используются картинки с односложными, двусложными и трёхсложными словами.
6. В игре используются картинки с четырёхсложными словами.
7. В игре используются картинки с трёхсложными и четырёхсложными словами.
8. В игре участвуют все предметные картинки.

При организации игры рекомендуется использовать сказочную или соревновательную мотивацию:

- * слова отправляются в морское путешествие, и нужно помочь им занять свои места в корабликах;
- * слова заняли не свои места, поэтому кораблики не могут плыть дальше, пока мы не поможем исправить ошибки;
- * кто быстрее и без ошибок распределит свои картинки по корабликам;
- * чья команда лучше выполнит задание.

Игра «Кораблики» может быть использована в индивидуальной работе, на подгрупповых и фронтальных занятиях.

Варианты игры:

1 Вариант. Дети получают предметные картинки и соотносят их с интонационной схемой на кораблике, затем помогают словам-пассажирам занять свои места (вставляют свою картинку в кораблик).

2 Вариант. Дети получают кораблики и назначаются капитанами. Из набора предметных картинок капитаны приглашают на борт своих пассажиров, т.е. слова, которые подходят к схеме, изображённой на кораблике.