

Тема: «Обучающие игры с камешками марблс»

Ученые, занимающиеся исследованиями головного мозга и психического развития детей, давно доказали связь между мелкой моторикой руки и развитием речи. Камешки марблс не только способствуют развитию мелкой моторики рук. Они позволяют успешно решать ряд задач:

- расширять представления об окружающей действительности и словарный запас;
- формировать готовность к обучению грамоте (упражнение в звукобуквенном разборе слова, закрепление правильного образа буквы)
- закреплять умение в ориентировке на плоскости, навыки порядкового и количественного счета;
- развивать внимание, память, мышление;
- развивать чувство ритма, цвета, композиции;
- активизировать тактильно-двигательный, слуховой, зрительный анализаторы;
- формировать сенсорные эталоны;
- осуществлять развитие фантазии, воображения и творчества.

И это далеко не полный перечень, немаловажную роль, камешки «Марблс» играют в создании эмоционально - положительного настроения у детей и способствуют формированию мотивации к обучению. Перед началом игр необходимо напомнить ребенку ряд правил по безопасности: камешки нельзя брать в рот, так как их можно проглотить, а это опасно; их нельзя кидать, так как они стеклянные и могут разбиться.

Оборудованием для игр являются: камешки марблс в достаточном количестве и ассортименте цветов, рамочка с 25 прорезями диаметром 2,5 см (строго друг под другом и с соблюдением единого расстояния между ними) из фанеры (изготовили по нашему эскизу на заказ) размером 20 на 20 или лист картона с кружочками по размеру марблс, карточки с предметами и шаблоны с заданиями, кубик-кость с точками.

Описание игр:

1. «Графический диктант». Педагог дает инструкцию: положите красный камешек - в левый верхний угол, зеленый - в правый верхний угол, и так далее. Ребенок выполняет манипуляции с камешками в рамочке. Проверяем по карточке.
2. «Веселая змейка». Педагог уточняет, как ползет гусеница – не по прямой линии, то вверх, то вниз, иногда быстро, а иногда медленно, иногда вперед, затем диктует ребенку направление движения гусеницы, дети выкладывают камешки в рамочку, сколько успеют до следующей инструкции. Проверяем полученную гусеницу.
3. «Найди и назови». У ребенка есть карточка с предметами разного цвета, по темам. Можно, например, 5 огурцов, 3 перца желтых, 4 морковки, 2 помидора, 1-? Ребенок выкладывает марблс по количеству предметов и заданному цвету, проговаривает. Какой цвет марблс есть еще в тарелочке? (фиолетовый). Угадай, какой овощ загадали под цифрой 1? (баклажан). Выложи. Назови, каких овощей больше всего?
4. «Расскажи про свой узор?». Педагог предлагает детям выложить на листе в каждом секторе какие-либо картинки, это может быть, что угодно. Далее педагог предлагает каждому ребенку рассказать, что у него получилось. Педагог дает образец такого рассказа: «В центре листа – красный шарик — это ягодка, справа от него – зелёный листик, ниже три камешка образуют стебелек и т. д.»
5. «Зоркий глаз» выложить 5 любых камешков на первый ряд, запомнить их последовательность. Закрывать глаза и проговорить.
6. «Золушка» - сортируем по цветам, первый ряд синий, второй желтый и прочее.
7. «Строитель». Выложить определенную букву, цифру из камешков в рамочке.
8. «Жадина». У ребенка есть картинки с предметами разного рода. Необходимо назвать предмет, определить род вложить в рамочку камешек определенно цвета (мужской род – синий, женский - красный, средний - желтый).
9. «Ходилка». Играет 2-3 игрока, у каждого ребенка камешек определенного цвета. Побеждает тот, кто быстрее доберется до финиша. Нужно назвать слова на определенную тему, например, ребенку выпадает кубик с 5 точками,

он выбирает карточку с темой, и называет 5 слов на эту тему. На каждое слово вкладывает камешек, если затрудняется, ход переходит к другому игроку.

10. «Звуко - буквенный анализ слов». Выложить схему слова, каждый звук - определенным цветом камешка: красный - гласные, зеленый – мягкие согласные, синий - твердые согласные звуки. Рамочка позволяет проанализировать 5 слов из количества не более 5 звуков, что для ребенка дошкольника более, чем достаточно.

11. «Мозаика». Выложить узор по образцу. Игра предполагает обязательное использование шаблонов к заданию.

12. «Крестики - нолики». Берем 2 цвета камешков синие и зеленые, работаем над звуком, дифференцируем по твердости- мягкости. Один игрок называет слова с твердым звуком и выкладывает камешек по принципу традиционной схемы «крестики- нолики», другой аналогично с твердым. В случае затруднения ход переходит к другому игроку.

13. «Лабиринты». Берем два - три цвета кубиков, красный – произнес не правильно, желтый - произнес не совсем четко, зеленый произнес правильно.

Автоматизируем звук в словах и выкладываем последовательно камешки в рамочку. Анализируем проделанную работу.

14. «Художник». Выложить заданный предмет из камешков (предлагаются карточки с предметами, например, зонтик, стол, стул, домик, машина, горка, юбка, торшер, лодка, ракета). Ребенок выкладывает схематичное изображение.

15. «Украсть». Выложить узор по собственному усмотрению и рассказать, где можно использовать данный узор.

16. «Поставь камешек на место». Педагог предлагает инструкцию: «Положите красный камешек в центр листа. Синий - в левый верхний угол, зеленый - в правый верхний угол, синий - в правый нижний; зеленый - в левый нижний». Дети выполняют. Проверку задания можно выполнить через предъявление карточки – проверки к заданию.

17. «Сочинялки». Выложить камешки в рамочку в произвольном порядке. Составить рассказ. Например, камешки лежат так: желтый, красный, синий, зеленый, оранжевый. Рассказ может быть таким: Светило желтое солнышко. Маша в красном платье пошла в лес. Там она увидела синюю речку. Переплыла она через речку на зеленой лодочке. Вдруг, видит, растет

оранжевая морковка. Сорвала она ее, помыла и съела. В младшей и средней группе можно подбирать предметы по цветам камешков и просто называть слова: желтое - солнышко, красный - шарик, синий флажок, зеленый листик.

18. «Гирлянда». Заполнить рамочку последовательно камешками по заданному образцу, обязательно соблюдение целостности гирлянды и последовательность рисунка.

19. «Исправлялки». В рамочке есть изображение буквы или цифры. Ребенку необходимо исправить или доделать недостающие элементы буквы, цифры.

20. «Магия». Выложить в рамочке заданную букву. Затем превратить букву в похожий предмет. Назвать его.

Данные игры являются универсальными, так как могут быть использованы в своей работе учителями-логопедами, дефектологами, воспитателями, а также родителями для занятий и игр с ребенком дома.