

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 30» города Батайска
Ростовской области**



**КАРТОТЕКА ИГР ПО РАЗВИТИЮ РЕЧИ
С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ LEGO конструктора
ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

Составитель: воспитатель Лукашенок Л.И.

2021 год

Цель: развитие речи детей через использование конструктора лего в образовательном процессе.

ИГРЫ НА ОБОГАЩЕНИЕ СЛОВАРНОГО ЗАПАСА

Игры направлены на обогащение, расширение и активизацию словарного запаса детей.

«Цветные ассоциации»

Цель: развитие логического мышления, обогащение словаря.

Ребенку предлагается лего-деталь определенного цвета. Ребенок должен назвать цвет детали и перечислить, что ещё бывает такого же цвета.

«Волшебный мешочек»

Цель: обогащение словаря признаков, развитие тактильных ощущений.

Ребенку предлагается, не глядя в мешок, нащупать предмет, описать – какой он на ощупь, затем вынуть его – назвать цвет и сказать, что бывает такого же цвета, формы, и т.д.

«Паровоз»

Цель: обогащение словарного запаса, дифференциация понятий «Дикие – домашние животные».

Каждому ребенку раздается плато, набор элементов конструктора и набор картинок с изображением предметов различных групп (например – домашние животные и дикие животные). На первом этапе занятия педагог просит детей по образцу выложить с помощью элементов конструктора на своих плато «вагончики»:

- Наши картинки отправляются в путешествие на поезде. Надо рассадить их по вагонам. Только нельзя их смешивать между собой – в левом вагоне поедут домашние животные, а в правом – дикие.

Задача детей – разложить картинки согласно инструкции.

«Наоборот»

Цель: развитие мышления, обогащение словаря антонимов.

Создать постройку только противоположную по смыслу (длинная и короткая дорожка, широкий и узкий мост, высокая и низкая башня).

«Кто больше назовет»

Цель: развитие памяти, обогащение словаря.

Ход игры. Соревнование – кто больше назовет и построит заданных предметов (мебель, транспорт и т. д.).

«Собери картинки»

Цель игры: развитие пространственного восприятия, мышления, мелкой моторики, обогащение словарного запаса.

Ход игры: ребенку предлагается разрезная картинка, которая приклеена на лего детали. Ребенок должен собрать картинку и назвать ее.

«Чего нет в космосе?»

Цель игры: развитие мышления, памяти, внимания, обогащение словаря.

Ход игры: «Посмотрите на картинку. Назовите, чего нет в космосе. Закройте лишние картинки лего-детальками» (лего-детали соответствуют размеру и форме картинки: квадратная, прямоугольная, и т.д.).

«Волшебный мешочек»

Цель игры: развитие тактильных ощущений, словарного запаса, восприятия.

Ход игры: ребенку предлагается нащупать предмет, описать его, затем достать, назвать цвет, форму и т.д.

«Близкие слова»

Цель: формировать умение подбирать синонимы к словам. Развивать точность выражения мыслей при составлении предложений.

Ход игры. Педагог называет слово, ребенок подбирает синонимы и соединяет лего-детали в цепочку.

Осенью дни пасмурные,...

серые, унылые...

Осенью часто погода бывает холодной,...

ветреной, дождливой...

Осенью настроение грустное,...

печальное, тоскливое...

Осенью дожди частые,...

холодные, проливные...

Небо покрывают серые тучи,...

тёмные, дождевые...

В начале осени бывают ясные дни,...

безоблачные, светлые...

Поздней осенью на улице холодно,...

пасмурно, ветрено...

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ГРАММАТИЧЕСКОГО СТРОЯ РЕЧИ

Игры направлены на формирование умения правильного употребления слов в словосочетаниях и предложениях, согласования в роде, числе и падеже, употребления предлогов.

«Один — много»

Цель: обучение детей правильно образовывать в речи существительные единственного и множественного числа.

Каждому ребенку раздается плато, набор элементов конструктора и набор предметных картинок. По образцу педагога дети выкладывают на своих плато элементы конструктора таким образом, что на расстоянии друг от друга закреплен один элемент и группа из нескольких элементов. Один элемент обозначал единственное число, группа элементов – множественное число.

Педагог предлагает детям положить одну из картинок рядом с отдельным элементом и назвать слово в единственном числе. Затем эту картинку дети перекладывают к группе элементов и называют слово во множественном числе.

«Огромный, средний, маленький»

Каждому ребенку раздаются плато, набор элементов конструктора и набор предметных картинок.

По образцу педагога дети выкладывают на своих плато элементы конструктора в следующем порядке: 1-ая деталь – большая, 2-ая – средняя, 3-я – маленькая.

Педагог предлагает детям взять определенную картинку и, прикладывая ее к каждому элементу на плато назвать ее в соответствии с размером детали (*например* – «сумище – сумка – сумочка»).

«Где кошка?»

Наглядный материал: постройки из лего (*домик, кровать, машина*), игрушечная кошка.

Ход игры: педагог передвигает кошку в постройке: ставит на крышу, сажает на кровать, прячет за дом, за машину. Дети объясняют, где находится кошка.

«Сосчитай и назови»

Цель: закрепление грамматических конструкций.

Ход игры: — поиграем в игру, у меня одна ЛЕГО -елка, а скажи как будет много. Например: один кубик – а много будет – кубиков.

-у меня одна елка, сколько елок у вас?

-Сколько ёлок у Кати? (4)

-Катя подари одну ёлку Лизе. Сколько ёлок стало у Лизы?

-Посчитай, сколько всего у тебя елок?

«Фантастический зверь»

Цель: упражнять в образовании притяжательных прилагательных; в составлении простых распространенных предложений.

Ход: Ребенок рассматривает поделку и описывает «невиданного» зверя, называя принадлежность каждой части тела тому или иному животному. Например: «У этого зверя волчья голова, заячьи уши, медвежье туловище, петушиный хвост, кабаньи ноги».

«Дерево родственных слов»

Цель: учить образовывать однокоренные слова.

Материал: постройка «дерево»

Ход: «Растёт в таинственном лесе волшебное дерево. Листья на нём появляются только тогда, когда к слову находятся слова-родственники».

Детям предлагается подобрать родственные слова к какому-либо заданному

слову. С каждым словом на дерево прикрепляется листочек (кирпичик зелёного цвета). Если дети затрудняются, можно помочь им, задав наводящие вопросы.

Например: подобрать однокоренные слова к слову «рыба». Вопросы: «Если рыба маленькая, как можно её назвать? А если большая? Как называется суп с рыбой? Как называется человек, который ловит рыбу? и т.д.» После того, как дети подобрали слова к заданному слову, «дует ветерок и все слова-листики падают на землю». Предлагается вернуть их обратно на дерево, придумав родственные слова к другому слову.

«Что сделал мальчик»

Цель: учить образовывать глаголы с помощью приставок.

Ход игры: педагог задает вопросы детям, демонстрируя детям действие человечков на построенном домике из лего.

- Что делает мальчик?
- Мальчик бежит.
- За что забежал мальчик?
- Мальчик забежал за дом.
- К чему подбежал мальчик.
- Мальчик подбежал к дому.
- Откуда выбежал мальчик?
- Мальчик выбежал из дома.

«Построй цепочку»

Цель: учить согласовывать прилагательные с существительными.

Ход игры: педагог называет слово и задаёт вопросы по любой лексической теме (какой? какая? какие? какое?), ребёнок отвечает и соединяет лего-детали в цепочку.

Куртка (какая?) – красная, теплая, зимняя...

Сапоги (какие?) – коричневые, удобные, теплые...

Шарф (какой?) – пушистый, вязанный...

Перчатки (какие?) – кожаные, белые...
Шляпа (какая?) – черная, большая...
Туфли (какие?) – осенние, красивые...
Платье (какое?) - новое, нарядное, зеленое...
Рубашка (какая?) - белая, праздничная...
Шуба (какая?) - меховая, теплая...

«Назови ласково»

Цель: учить детей образовывать слова при помощи уменьшительно-ласкательных суффиксов.

Ход игры: воспитатель произносит фразу и кладет лего-кубик на стол. Ребенок ставит сверху 2-й лего-кубик и изменяет фразу так, чтобы слова в ней звучали ласково.

Шуба теплая - шубка тепленькая
Лиса хитрая - лисичка хитренькая
Заяц белый - зайчик беленький
Сапоги чистые - сапожки чистенькие
Ветка короткая - веточка коротенькая
Шишка длинная - шишечка длиненькая
Ворона черная - вороненок черненький
Снег белый - снежок беленький.

«Сосчитай»

Цель: упражнять в согласовании существительных с числительными от 1 до 5, и т.д.

Ход игры: детям предлагается сосчитать постройки, например, одна ракета, две ракеты, и т.д.

«Раздели на группы»

Цель: закреплять умение пользоваться притяжательными местоимениями и разделять слова по родовым признакам.

Ход игры: педагог предлагает детям из лего-построек предметы, про каждый из которых можно сказать «он мой» и положить в одну корзинку. В другую – положить, про каждый из которых можно сказать «она моя».

«Чей? Чья? Чьё?»

Цель: формировать умение образовывать притяжательные прилагательные.

Ход игры: воспитатель называет слово, связанное с лего-постройками и задаёт вопрос (чей? чья? чьё?), ребёнок отвечает.

Машина (чья?) – папина.

Дом (чей?) – мамин.

Яблоко (чь?) – Машино.

«Доскажи словечко»

Цель: закрепление употребления в речи существительных в родительном падеже множественного числа.

Ход игры: детям читают вслух знакомые стихотворные строчки, не договаривая последнего слова. (Это слово стоит в родительном падеже множественного числа). Дети добавляют недостающее слово и получают за каждый правильный ответ лего-деталь. Выигрывает тот, кто получит больше деталей.

Даю вам честное слово:
Вчера в половине шестого.
Я видел двух свинок.
Без шляп и ... (ботинок)

Постой, не тебе ли
На прошлой неделе.
Я выслал две пары
Отличных ... (калош)

Робин Бобин Барабек.
Скушал сорок ... (человек)

Он сказал: «Ты злодей,
Пожираешь людей,
Так, за это мой меч –
Твою голову с ... (плеч)

Муравей, муравей
Не жалеет ... (лаптей)

Где убийца, где злодей?
Не боюсь его ... (когтей)

«Кого я вижу, что я вижу»

Цель: различение в речи форм винительного падежа одушевленных и неодушевленных существительных, развитие кратковременной слуховой памяти.

Ход игры: Детям предлагается назвать предметы коллективной лего-постройки. Первый играющий произносит: «Я вижу...машину» и передает лего-кубик следующему игроку. Тот должен продолжить: «Я вижу машину, утку» - и передает кубик следующему.

Если кто-то не может продолжить перечисление объектов, которых можно наблюдать в данной ситуации, он выходит из игры. Начинается следующий тур, составляется новое предложение, и так далее.

«Измени слово»

Цель: упражнять в падежном и предложном согласовании.

Ход игры. После постройки например, домика, ребенку предлагается изменить слово «окно» в контексте предложения.

В доме большое В доме нет Я подошел к Я мечтаю о большом ...

У меня растут цветы под

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ СВЯЗНОЙ РЕЧИ

Использование ЛЕГО-технологий в процессе формирования связной речи даёт возможность осуществлять обучение с наибольшим психологическим комфортом. Работа над пересказом, рассказом, диалогом становится более эффективной. Пересказ рассказа не по сюжетной картинке, а по объёмному образу декораций из конструктора, помогает ребёнку лучше осознать сюжет, что делает пересказ более развёрнутым и логичным. При этом работа над связной речью ведётся в порядке возрастающей сложности, с постепенным убыванием наглядности.

«Город будущего»

Цель: развитие воображения, фантазия, логического мышления, связной речи, мелкой моторики, умения строить умозаключения, устанавливать причинно-следственные связи.

Детям предлагается сделать коллективную постройку «Город будущего», заселить его жителями, животными и рассказать о нем.

«Собери и расскажи»

Цель: развитие навыков описательного рассказа.

Детям предлагается собрать предмет по схеме и составить о нем небольшой рассказ.

«Продолжи рассказ»

Цель: развитие связной речи.

Педагог предлагает детям составить рассказ о собранной модели, например, о вертолете. «Сейчас я предлагаю вам составить рассказ про вертолет. Я начну, и каждый составит свое предложение. «К нам прилетел вертолет».

Дети продолжают рассказ.

«Угадай игрушку»

Цель: формирование у детей умения находить предмет, ориентируясь на его основные признаки, описание.

На обозрение выставляются 3 – 4 постройки из лего. Педагог описывает игрушку, а задача играющих, послушать и назвать этот предмет.

«Лесенка предложений»

Цель: составление предложений с соответствующим количеством слов.

Ход игры: на панно сюжетная картинка. На доске выложена лесенка, на верхней ступеньке которой два деления, на следующей – три деления и т.д., на последней – пять делений. Педагог предлагает детям придумать предложения, количество слов в которых должно соответствовать количеству делений на ступеньках.

Кошка сидит.

Кошка сидит на диване.

Кошка Мурка сидит на диване.

Кошка Мурка сидит на деревянном диване.

Кошка Мурка сидит на красивом деревянном диване.

«Опиши деталь»

Цель: развитие внимания, связной речи, умение описывать предмет.

Ход игры: Перед ребенком находится несколько деталей конструктора Лего.

Педагог показывает деталь, ребёнок должен описать эту деталь (какая она? какого цвета? какой формы? на что похожа?).

«Что изменилось?»

Цель: развитие внимания, связной речи, умение описывать предмет.

Ход игры: на столе расположены ЛЕГО — предметы в определенной последовательности.

«Посмотрите внимательно на предметы, запомните, как они расположены. Потом, когда вы отвернетесь, я что-то изменю. Когда вы повернетесь обратно, вы должны внимательно посмотреть, как лежат предметы, и сказать мне что изменилось».

Усложнение:

Описать предмет, которого не стало. Рассказать о месте, где он стоял.

«Построим сказку»

Цель: развитие связной речи.

Детям предлагается на трёх пластинах построить рассказанную педагогом сказку. Каждая группа (*из 2-3 человек*) строит свою часть сказки. Затем дети по своим опорным постройкам сами пересказывают сюжет.

«Построй конец истории»

Цель: развитие связной речи, воображения, фантазии, мышления.

Педагог рассказывает детям историю, затем предлагает построить её конец в зависимости от литературного жанра: с фантастическим концом, юмористическим, и т.п.

«Построй по иллюстрации»

Цель: развитие связной речи, внимания, мышления.

Детям предлагаются сюжетные иллюстрации-схемы на основе которых дети строят историю. Можно разделить на команды, тогда каждая команда строит свою иллюстрацию, а потом поэтапно по своим постройкам пересказывают содержание по очереди каждая команда.

«Совместная история»

Цель: развитие связной речи, мышления, умения работать в парах.

Педагог предлагает детям работать в парах, используя одну строительную пластину. После согласования фона и персонажей педагог просит их по очереди говорить по одному предложению из истории.

«Объединим постройкики»

Цель: развитие связной речи, логического мышления.

Педагог предлагает детям собрать своё событие на пластине, не договариваясь друг с другом. А затем предлагает составить рассказ, объединив все события в одной истории.

«Засели планету»

Цель: развитие связной речи, мелкой моторики, воображения, фантазии.

«Ребята, на планете Марс (Сатурн, и т.д.) нет жизни. Ребята, давайте пофантазируем и с помощью построек из лего конструктора заселим планету, создадим на ней города и жителей.

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ЗВУКОВОЙ КУЛЬТУРЫ РЕЧИ

Игры способствуют развитию фонематического слуха, уточняют и закрепляют произношение звуков родного языка. Вырабатывают четкое произнесение слов, предложений. Работая с анализом и синтезом слогов, можно использовать лего-кубики синего, красного и зеленого цветов.

«Звуковая дорожка»

Цель: развитие навыков звукового анализа у дошкольников.

Детям предлагается выложить звуковую дорожку слова. Синий лего-кубик обозначает твердый согласный звук, красный – гласный, зеленый - мягкий согласный.

«Раздели слово»

Цель: развитие навыков слогового анализа слов.

Ребенку предлагается разделить слово на слоги, и выложить с помощью лего-кубиков количество слогов в слове.

«Внимательное ушко»

Цель: развитие фонематического слуха.

Педагог называет слово. Ребенку предлагается определить позицию определенного звука в слове (например, «Р»), и разместить лего-деталь на схеме (начало слова, середина, конец слова).

«Собираем чемодан»

Цель: развитие навыков звукового анализа у дошкольников.

Предварительная работа: выложить на плато квадрат. Каждому ребенку раздается набор картинок с изображением различных предметов, одежды и обуви.

Педагог: «Наш веселый насос собрался в путешествие – мир посмотреть. Давайте поможем ему собрать вещи. На наших плато – чемодан. В него надо положить только те картинки, название которых начинается на звук «С».

«Различаем звуки»

Предварительная работа: выложить горизонтально на плато две длинные детали конструктора.

Педагог: «Попробуем разложить звуки на две полочки. На полочку слева будем складывать звуки «С», а на полочку справа – звуки «Ш». Я буду называть звуки, если услышите звук «С» — прикрепляйте на левую полочку деталь конструктора, а если услышите звук «Ш» — прикрепляйте на правую полочку деталь конструктора».

«Рассели животных по домам»

Цель: развитие навыков слогового анализа слов.

Дети из элементов конструктора строят одно- и двухэтажный дома. Каждому ребенку раздается набор картинок с изображениями животных, названия которых состоят из одного и двух слогов. Задача детей – «расселить животных» в соответствии с количеством слогов.

«Составь предложение»

Цель: развитие навыков анализа предложений.

Используя короткие и длинные кирпичики, дети выполняют анализ предложения (*короткие, длинные слова*). Предварительно закрепив за каждым цветом определенную цифру, определяем порядковый номер

каждого слова в предложении и ставим на плато кирпичики соответствующего цвета.

«Чудо-Дерево»

Цель игры: развитие фонематического восприятия, развитие зрительной памяти, мелкой моторики.

Материал. Конструктор ЛЕГО, картинки на определенный звук, игровой кубик.

Ход игры. В игре принимают участие 2 человека. У каждого игрока имеется свое дерево, сделанное из конструктора ЛЕГО, и общий ящик с «яблоками». Они по очереди бросают кубик и берут из пачки столько картинок, сколько выпало на нем. Столько же «яблок» нужно взять из общего ящика и повесить на свое дерево. Взяв нужное количество картинок, игрок четко проговаривает название предмета, изображенного на карточке. Побеждает тот, у кого будет самый богатый «урожай».

«Сколько слов в предложении?»

Цель игры: формирование навыков анализа предложения, развитие связной речи.

Ход игры: « Придумай предложение, сосчитай, сколько в нем слов и выложи количество слов с помощью лего деталей».

Литература

1. Ишмакова М.С. Конструирование в дошкольном образовании в условиях введения ФГОС Всероссийский учебно-методический центр образовательной робототехники. – М.: Изд. -полиграф центр «Маска», 2013.
2. Комарова Л.Г. Строим из LEGO (*моделирование логических отношений и объектов реального мира средствами конструктора LEGO*). – М.: «ЛИНКА –ПРЕСС», 2001.
3. Е.В.Мазанова «Речевые игры с лего»
4. Парамонова Л.А. Детское творческое конструирование – Москва: Издательский дом «Карапуз», 1999.
6. Стародубова Н.А. Теория и методика развития речи дошкольников: учеб. Пособие для студ. высш. учеб. Заведений / Н.А. Стародубова. – 3-е изд., стер. – М.: Издательский центр «Академия», 2008. – 256 с.
7. Фешина Е.В. «Лего конструирование в детском саду». Пособие для педагогов. – М.: изд. Сфера, 2011.
8. Цвынтарный В.В. Играем пальчиками и развиваем речь. – СПб.: Лань, 1996. – 32 с.
9. Интернет-ресурсы: [www. xtern. ru](http://www.xtern.ru)