



Речевое упражнение «Божья коровка»

Коррекция звука «р» в буквосочетаниях «ра», «ре», «ри», «ро», «ры», «ря», «рн», «рх». Развитие тактильных ощущений, мелкой моторики пальцев рук, памяти и чувства ритма.

Божья коровка
Над речкой летела.

На берегу,
Утомившись, присела.

С крапинки чёрной
Соринку стряхнула,

Крылья расправила -
И упорхнула.



Речевое упражнение «Хрюша»

Коррекция звука «р» в буквосочетаниях «ра», «ро», «рю», «ор», звука «л» в буквосочетаниях «ла», «ле», «ля» и звука «ш» в буквосочетаниях «ша», «ше», «шк», «шл». Развитие тактильных ощущений, мелкой моторики пальцев рук, памяти и чувства ритма.

Ах как хрюша хороша!
Утром встала, не спеша.

Вышла погулять во двор,
Заглянула за забор.



Съела хрюша травку
И легла под лавку.

Чешет хрюша брюшко -
Укусила мушка.



Речевое упражнение «Лягушка»

Коррекция звука «л» в буквосочетаниях «ла», «ле», «лѐ», «ли» «ло», «лу», «ль», «ля». Развитие тактильных ощущений, мелкой моторики пальцев рук, памяти и чувства ритма.

В луже лягушка
Листик полощет.

Листик зелёный
Ей нравится очень.

Листик лягушка
Прополоскала,

С листиком дальше
В лес поскакала.



Речевое упражнение «Мышка»

Коррекция звука «ш» в буквосочетаниях «ше», «шѐ», «шк». Развитие тактильных ощущений, мелкой моторики пальцев рук, памяти и чувства ритма.

У мышки-малышки
Шёлковые ушки,

Плюшевые ножки,
Чтоб бегать по дорожке.

Сжимаю мышку -
Мышке не больно.

Мышке щекотно,
Мышка довольна!



Речевое упражнение «Совушка»

Коррекция звука «с» в буквосочетаниях «со», «су», «ск», «ст», «сч» и звука «ш» в буквосочетаниях «ше», «ши», «шк». Развитие тактильных ощущений, моторики пальцев рук, памяти и чувства ритма.

У совы, у совушки
Пушистые ушки,

Сутра считает совушка
Мышек на опушке.

У совы, у совушки
Жёлтые глазки,

Рассказывает совушка
Святам на ночь сказки.





Упражнение «Огород»

Целевая аудитория: от трёх лет

Развитие навыков узнавания овощей и фруктов, сортирования по группам (овощи — фрукты, сладкое — несладкое, съесть сырым — приготовить, любимое - нелюбимое и т.д.), распознавание по форме на основе тактильных ощущений, тренировка моторики пальцев рук.



Упражнение «Мяч «Волшебная радуга»

Целевая аудитория: от пяти лет

Содержание игры

Нажав на первый шарик, переместить его в пустое гнездо. Переместить все шарики таким образом, чтобы цвет шарика не совпадал с цветом гнезда. Как можно быстрее



вернуть все шарики на свои места в гнёзда соответствующего цвета.

Развитие навыков узнавания цветов, логического мышления, координации и памяти, тактильных ощущений, тренировка моторики пальцев рук.



Упражнение «Домино-сафари»

Целевая аудитория: от трёх лет
Количество игроков: 2 — 4
Время игры: 5 — 10 минут

Содержание игры

36 игровых карт с животными, 4 карты с лужей, 1 инструкция.

Африканские животные решили выйти из своих укрытий, чтобы вместе погреться под жарким солнцем саванны. Выходя один за другим, все они выстраиваются в длинный парад. Тот, у кого не получилось занять место за последним животным, падает в лужу. Побеждает игрок, которому к концу игры необходимо вытащить из лужи наименьшее количество животных.



Подготовка к игре

Каждый игрок получает одну карту с лужей и кладёт её перед собой. Карты с животными перемешиваются, каждый игрок берёт сверху перевернутой колоды по три карты. Колода кладётся в центр игрового поля изображением вниз. Ведущий переворачивает верхнюю карту колоды - игру начинает тот, кто первым назовёт изображённых на ней животных.

Ход игры

Играют по часовой стрелке. Если у игрока есть карта с одним из животных, изображённых на первой карте, он прикладывает её к первой карте так, чтобы животные совпадали - начинается парад. Если у игрока нет подходящей карты — его животное падает в лужу. Игрок кладёт одну из своих карт возле карты с лужей и берёт новую карту. Продолжает игру следующий игрок. Парад можно продолжать только с обоих концов, запрещается продолжать парад из середины. Игроки решают, как будет располагаться парад — в прямую или ломаную линию.

Окончание игры

Когда колода заканчивается, игроки по очереди выкладывают оставшиеся у них на руках карты, продолжая парад либо падая в лужу. Игра заканчивается, как только у игроков не остаётся карт. Теперь нужно помочь животным выбраться из лужи — каждый игрок кладёт неиспользованные карты перед собой. Побеждает тот, чей ряд короче и кому необходимо спасти из лужи наименьшее количество животных. Возможно несколько победителей.

Изучение и повторение названий животных, цветов, цифр. Тренировка счёта, логического мышления и координации, моторики пальцев рук. Развитие навыков группового взаимодействия.



Упражнение «Соревнования лягушек»

Целевая аудитория: от трёх лет
Количество игроков: от одного
Время игры: вариативно

Содержание игры

12 лягушек (3 х красного, 3 х голубого, 3 х оранжевого, 3 х зелёного цвета), одно ведёрко.

Варианты игры

Вариант 1 (дополнительно понадобится измерительная лента): четыре лягушки каждого цвета участвуют в соревнованиях по прыжкам в длину. Каждая лягушка прыгает по очереди, пытаясь лидировать. Побеждает лягушка, первая достигшая финиша.



Вариант 2 (на время): все лягушки принимают участие в соревнованиях по прыжкам в высоту, пытаясь запрыгнуть в ведёрко. Побеждает представитель того цвета, наибольшее число которого оказалось в ведёрке по истечении заданного времени.



Изучение и повторение цветов, цифр. Тренировка счёта, логического мышления, координации, моторики пальцев рук. Развитие навыков группового взаимодействия.

Коррекция звуков при использовании тематического словаря:

«л» - *лягушка, голубая лягушка, зелёная лягушка, продвинулась, запрыгнула, лидирует и т.д.;*

«р» - *оранжевая, красная, старт, вырывается вперёд, продвинулась, запрыгнула, ведёрко, лидирует.*

Упражнение «Ну-ка, отгадай!»

Целевая аудитория: от трёх до шести лет
 Количество игроков: 2 — 4
 Время игры: 5 — 10 минут

Содержание игры

8 волшебных мешочков, 10 деревянных игрушек, 10 карточек с изображением игрушек, 10 пустых карточек, 1 инструкция.

Вредные гномы устроили в детской комнате беспорядок и спрятали все игрушки в волшебные мешочки. Гномы вернут игрушки только в том случае, если дети на ощупь отгадают, какая игрушка спрятана в мешочке. Цель игры — определить на ощупь как можно больше игрушек.



Перед началом первой игры детям для ознакомления предлагается рассмотреть игрушки и карточки с их изображением:

- игрушки можно расположить на изображениях, соблюдая совпадение форм по контурам.
- распознавание форм на ощупь — непростая задача. Детям предлагается потренироваться с закрытыми глазами.
- для начала можно использовать более простой вариант игры (стр. 10).

Подготовка к игре

Возьмите восемь деревянных игрушек и восемь карточек с изображениями. Оставшиеся игрушки и карточки остаются в коробке. Положите каждую игрушку в волшебный мешочек и завяжите его. Перемешайте мешочки на столе так, чтобы они все они располагались

отдельно друг от друга. Перемешайте карточки на столе и положите колоду изображением вниз.

Ход игры

Начинает игру самый младший игрок. Он открывает первую карту и кладёт её на стол так, чтобы карта была видна остальным игрокам. Все игроки берутся за руки, поднимают руки высоко и вместе дают сигнал к началу игры: «Ну-ка, отгадай!». Затем игроки отпускают руки и каждый начинает ощупывать по одному мешочку. Действуют запреты гномов:

- мешочки нельзя развязывать и заглядывать в них;
- запрещается передавать проверенный мешочек другому игроку, мешочек можно снова брать только после того, как он вернулся на игровой стол.

Игрок, отгадавший содержимое мешочка, поднимает его вверх и громко говорит: «Ну-ка, отгадай!». Остальные игроки прекращают играть. Игрок открывает мешочек, достаёт игрушку и кладёт её на карточку для сравнения. Если ответ правильный — игрок получает карточку в качестве награды. Игрушка снова прячется в мешочек и возвращается на игровое поле, мешочки перемешиваются. Игрок открывает следующую карту. Все игроки снова берутся за руки и вместе дают сигнал к началу нового раунда игры.

Игрок, не отгадавший содержимое мешочка, не получает карточку и не может продолжать участие в данном раунде. Игрушка снова прячется в мешочек и возвращается на игровое поле. Мешочки перемешиваются таким образом, чтобы никто не догадался, какой мешочек был только что открыт. Игрок даёт сигнал другим к продолжению игры.

Если ошиблись все, кроме последнего игрока, то оставшийся игрок автоматический выигрывает данный раунд. Он забирает карточку (даже если игрушка не отгадана) и открывает следующую карточку в колоде. Все игроки снова берутся за руки и вместе дают сигнал к началу нового раунда игры.

Окончание игры

Игра заканчивается, когда в колоде не остаётся карточек. Выигрывает игрок, у которого оказывается больше всего карточек. Если дети не очень хорошо считают, они могут выложить карточки в ряд для сравнения — побеждает тот, у кого длиннее ряд. Если ряды одинаковой длины — победителей несколько.

Простой вариант игры:

- количество игрушек и карт - не более пяти или шести;
- выбираются игрушки с характерной формой;
- дети играют не вместе, а по одному (начинает игру младший игрок). Он открывает верхнюю карточку и начинает ощупывать мешочек. Если игрок отгадал содержимое мешочка, он получает карточку, а следующий игрок продолжает раунд. Если игрок не отгадал содержимое мешочка, карточка кладётся в середину колоды и ход переходит к следующему игроку. Проводится столько раундов, чтобы все игроки могли проверить равное количество мешочков).

Сложный вариант игры:

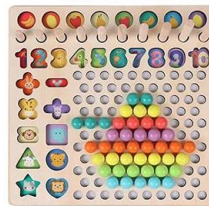
- содержимое мешочка проверяется одной рукой. В разновозрастной группе младшие ощупывают двумя руками, старшие — одной рукой;
- отгаданная игрушка заменяется другой из коробки. Карточка кладётся в середину колоды.

Содержимое игры можно дополнять любыми имеющимися дома предметами: пробками, монетами, шишками. Для этого необходимо нарисовать предмет по контурам на пустой карточке.

Изучение и повторение названий предметов, цветов. Тренировка счёта, логического мышления и координации, сенсорного восприятия, моторики пальцев рук. Развитие навыков группового взаимодействия.



Педагогическая обучающая игра Montessori для детей от двух до шести лет для изучения цветов, цифр, форм, обучения счёту, навыкам сортирования, тренировки координации рук и глаз, развития концентрации и моторики, воображения, общего логического мышления.



Animal and Fruit recognition



English and color recognition



୩୩୩୩୩୩୩୩୩୩୩୩୩୩୩୩୩୩୩

୧୧୧୧୧୧୧୧୧୧୧୧୧୧୧୧୧୧୧୧

