

Развитие речи ребенка посредством использования развивающих игр

В. В. Воскобовича

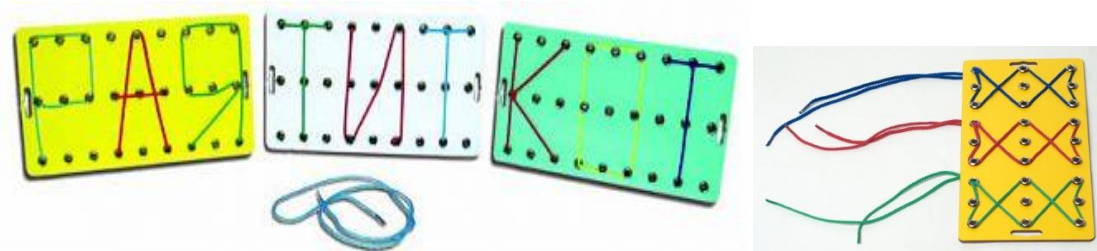
«Шнур-затейник», кораблик «Брызг — Брызг»

Вячеслав Воскобович был инженером - физиком и во времена перестройки решил сам конструировать игры. Он создал свое собственное предприятие «Геокопт» и там воплотил в жизнь свое множество гениальных идей, придумал более 50 пособий для развития умственных и творческих способностей ребенка. Его игры награждены медалями и дипломами за уникальность продукции. Дошкольники с развитой речью более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе.

Эти игры: 1. Яркие, красочные, качественные, состоят из большого количества игровых заданий и упражнений. 2. Отличительной особенностью этих игрушек является сочетание сказки и головоломки. Сказка читается перед игрой. Благодаря этому ребенок более активно включается в игру. 3. С одной и той же игрой могут заниматься дети и 3-х, и 7-ми лет. Игра начинается с простых действий, а затем усложняется за счет развивающих и познавательных заданий. 4. Игры всесторонне развивают детей. Здоровье - состояние физического, психического благополучия, при котором человек может реализовать свой потенциал и развиваться. Игры Воскобовича дают возможность ребенку продуктивно развиваться. Будущему школьнику важно уметь ориентироваться в пространстве, находить на тетрадном листе заданные точки, иметь подготовленные к письму пальцы рук.

Игра «Шнур-затейник» - это доступное, увлекательное занятие и эффективное средство развития детей в возрасте 3-8 лет. В играх со «шнурком - затейником» у ребенка развиваются: 1. Психические процессы, такие как речь, внимание, память. 2. Мелкая моторика рук, зрительно - двигательная координация движения рук и глаз, точные движения кистей рук, умение ориентироваться на плоскости, в пространстве (верхний, средний, нижний ряд). 3. Умение вышивать различные узоры по схеме и графическому диктанту. 4. Подготовка к чтению и письму. 5. Освоение моторного образа цифр, буквы, составление слов и их

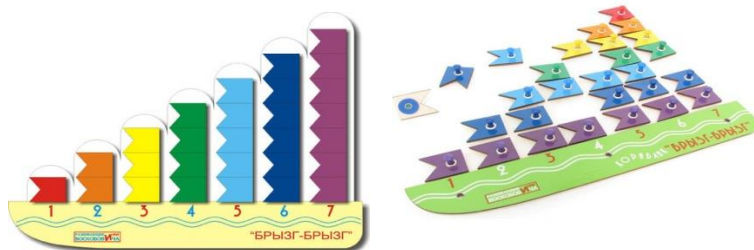
написание.6.Творческие способности.



Состав игры: • Это поле цветной фанеры с тремя рядами отверстий и закрепленными в них металлическими кнопками. • 3 цветных шнурка. • Схемы узоров, цифр и слов. Шнурок может продеваться в кнопку, огибать ее или закручиваться вокруг нее. С помощью шнура на игровом поле вышиваются буквы и несложные слова. Можно написать цифру и легко превратить ее в другую, складывать и вычитать, решать примеры. Можно ребенку прочесть сказочную историю «Филимон Коттерфильд». «Филимон Коттерфильд» - знаменитый факир». По городу говорящих попугаев пронесся слух – знаменитый факир Филимон Коттерфильд показывает новую программу. Появилась афиша: «Небывалые трюки!», «Невиданные узоры!». На вечернем представлении под звуки фанфар на арену цирка выходит Филимон Коттерфильд. Он поднимает вверх сверкающий щит, взмахивает жезлом. Из корзины медленно выползает змея. Еще один взмах – змея бросается на жезл щит и шипит. Зрители замирают. Но фокусник опять взмахивает жезлом, и змея послушно опять ползет по прямой дорожке, делает поворот, один, другой. Предлагаем ребенку. Возьми «Шнур - затейник», схемы, и пусть твои ловкие пальчики творят чудеса!»

Кораблик «Брызг-брызг» представляет собой плоскую деревянную лодочку с 7 мачтами из фетра. На липучках к мачтам крепятся деревянные флажки всех цветов радуги (красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый). Для удобства у каждого флажка есть ручка, за которую его удобно снимать и прикреплять. Каждая мачта пронумерована и имеет разную высоту – от 1 до 7 флажков. Кораблик можно повесить на стену или на стенной ковер: кроме специальных отверстий под гвоздики или крючки на обратной стороне предусмотрены липучки. Игра кораблик «Брызг-брызг» развивает: 1. Интеллект: внимание, память, мышление, речь, восприятие (цвет, размер). 2. Тренирует мелкую моторику. 3. Математические представления, знания и количественном и порядковом счете, составе числа. Все эти развитые способности будут способствовать лучшей учебе в школе. Играя в кораблик «Брызг-брызг» дети отправятся в захватывающее морское путешествие. В процессе игры у родителей есть возможность эмоционально

сблизиться с ребенком. Существует множество игр с этим замечательным



корабликом.

Варианты игры: 1. «Высота мачт». Ребенку предлагается посмотреть на кораблик и запомнить, как называются мачты. У кораблика семь мачт. 1- самая низкая. 2- низкая. 3- ниже средней. 4- средняя. 5- выше средней. 6- высокая. 7- самая высокая. 2. «Загадка капитана». Кораблик давно в пути. Лягушки - матросы в очередной раз снимают флажки, приводят их в порядок и готовятся вешать на мачты. Гусь - капитан решил проверить своих матросов и загадал мачту. Лягушки задают вопросы, а капитан отвечает: - Эта мачта ниже высокой? – Да. - На этой мачте пять флажков? – Нет. - Эта мачта находится между четвертой и первой? – Да. - Эта мачта ниже третьей? – Да. 3. «Загадываем мачту». Взрослый загадывает флажок, дети отгадывают. 4. «Сколько флажков на каждой мачте?». Гусь капитан дает команду: «Измерить флажками высоту мачт» и спрашивает: «Сколько флажков помещается на седьмой мачте?», «Сколько на самой низкой?», «Сколько флажков помещается на мачте, которая находится между седьмой и пятой?» 5. «Ветер срывает флажки». Например, расскажите, что в море поднялся сильный ветер, и флажки начали срывать с мачт. Сначала сорвало все флажки одного цвета (какого?) со средней мачты. Затем улетели все зеленые флажки (с каких мачт?). Какие флажки остались на кораблике? 6. «Считаем флажки». Кораблик в пути несколько дней. За это время флажки стали грязными и некрасивыми. Матросы их снимают, стирают и сушат. Капитан дает лягушкам команду: 6.1. «Отсчитать 10 флажков любых цветов и повесить их так на три мачты, чтобы они были полностью закрыты. Какие это будут мачты по высоте? Ответы: (1+4+5; 2+3+5; 2+1+7). 6.2. Отсчитать 9, 8, 7, 5, 4, 3 флажка. 7. «Радуга». Пора трогаться в путь. Гусь-капитан дает команду: -Прикрепить красный флажок к первой мачте. -Оранжевые - ко второй мачте. - Желтые - к третьей. - Зеленые - к четвертой. - Голубые – к пятой. - Синие – к шестой. -Фиолетовые – к седьмой. Матросы выполняют команду капитана. «Радуга получилась!» - говорит капитан. Рассматриваем расположением флажков по диагонали, по вертикали, по горизонтали.

Спасибо за внимание!