Воронова С.А.

**Картотека дидактических игр с использованием дидактического пособия «Ковролин», направленных на развитие речи детей 4-5 лет**

Звёздный 2025

**Методические рекомендации по применению дидактического пособия «Ковролин» в играх по развитию речи с детьми 4-5 лет**

1. Игры с применением дидактического пособия «Ковралин» адресовано воспитателям, работающим с детьми среднего дошкольного возраста, специалистам образовательных организаций, родителям.

2. Занятия с применением пособия «Ковролин», рекомендуется проводит в как в первую половину дня, так и во вторую половину дня.

3. Продолжительность занятий с использованием пособия «Ковролин» определяется возрастными особенностями детей и не превышает времени 20 минут.

4. Дидактические игры с пособием «Ковролин» могут использоваться в начале образовательной деятельности по речевому развитию, как мотивация и позитивный настрой на занятие. В основной части образовательной деятельности и в конце образовательной деятельности как закрепление пройденного.

5. Для того чтобы у ребенка сформировались необходимые навыки, рекомендуется использовать повтор предложенных игр на образовательной деятельности. На одном занятии повтор игры может быть до 2-3 раз.

6. Выбор последовательности использования игр с пособием определяется воспитателем исходя из поставленных задач.

7. Данное дидактическое пособие вначале подразумевает индивидуальную работу с каждым ребенком, затем включение детей в небольшие подгруппы (2-3 ребенка).

8. Перед началом занятий с ребенком, воспитателю необходимо ознакомится с содержанием и наполняемостью дидактического пособия (знакомство с игровым полем- ковролин, конверты к дидактической играм пронумерованы и указаны в описании «материалы» к играм).

9. Пособие «Ковролин» рекомендуется располагать на столе, так же возможно расположение ковролина на полу. При индивидуальной работе используется ковролин для индивидуальных работ (размером 30\*25). При подгрупповой работе можно складывать несколько ковролинов для индивидуальной работы в общую плоскость и использовать на полу, что увеличит варианты взаимодействия с ковролином в подгруппе.

10. Начинать играть с пособием «Ковролин» рекомендуется с «игры знакомство», если ребенок не знаком с ковролину. Дать возможность ребенку посмотреть, потрогать игровое поле – ковролин. Только после того, как ребенок ознакомился с ковролином мы можем переходить к следующим этапам. Если ребенок уже знаком с ковролином, то рекомендуется включать в занятие игры с ковролином и материалами пособия «Ковролина».

11. После этапа ознакомления переходите к знакомству с играми. На данном этапе игры выбирает воспитатель в зависимости решаемых задач.

12. Совместные игры, организованные воспитателем. На данном этапе происходит развитие связной речи, фонематического слуха, грамматического строя речи, обогащение словарного запаса, формирование правильного звукопроизношения и коммуникативных умений и навыков у детей среднего дошкольного возраста.

13. По итогам освоения ребенком совместных игр с воспитателем можно переходить к самостоятельному применению пособия в развивающей среде группы.

14. На этапе самостоятельного применения пособия роль воспитателя заключается в наблюдении за игрой детей, решением конфликтных ситуаций. Воспитатель обращает внимание на речевую деятельность детей (исправляет, помогает, подсказывает, стимулирует к речевой деятельности).

15. Воспитатель оказывает поддержку ребенку, хвалит на любом этапе работы с пособием «Ковролин». Это стимулирует ребенка к активному участию и повышает уверенность в себе.

16. При выполнении совместных игр или в случае, если ребенок затрудняется. Воспитатель демонстрирует образец действия (как сказать, как выполнить).

17. При правильно организованных подгрупповых занятиях данное пособие способствует социализации детей, налаживание социального контакта с окружающими, работа в команде и соблюдения правил игры.

18. Важно стимулировать речевую активность ребенка – просить повторить, назвать, рассказать, ответить на вопросы.

19. Наполняемость и вариативность использования пособия зависит от возраста ребенка, индивидуальных особенностей развития ребенка, а также от решаемых задач воспитателя в рамках образовательной деятельности по речевому развитию.

|  |  |
| --- | --- |
| **Игра-знакомство с ковролином** | |
| **Название игры** | Знакомство с ковролином |
| **Цель игры** | Познакомить ребенка с ковролином как дидактическим пособием. |
| **Дидактическая задача** | 1. Познакомить с ковролином, его свойствами и  возможностями.  2. Формировать умение использовать ковролин для  создания простых визуально ритмических рядов,  деление ковролина, классифицировать предметы по  определенному признаку, и ориентировки на  ковролине. |
| **Материалы** | Ковролин для индивидуальной работы, конверт №1:  фетровые геометрические фигуры: треугольник, квадрат,  круг и овал (каждый 4 цветов: красный, желтый,  зеленый, синий), лента велкро. |
| **Правила игры** | Ребенок выполняет указания педагога, прикрепляет и открепляет фигуры, ленту велкро. |
| **Игровое действие** | Сегодня хочу тебя познакомить с нашим помощником, на котором мы будем играть на наших занятиях. Это ковролин. Потрогай какой он мягки и пушистый.  На ковролин можно прикреплять разные фигурки. Хочешь попробовать?  У нас есть фетровые фигурки. Какие у нас фигурки? (*треугольник, круг, квадрат, овал*) на обратной стороне всех картинок и фигурок есть липучка, которой мы прикрепляем их к ковролину. Попробуй прикрепить фигурки и открепить.  Отлично, а сейчас нам понадобятся только треугольники и круги, мы с тобой построим рисунок в ряд. Сначала треугольник, затем круг, потом снова треугольник, какая будет следующая фигура? Верно продолжай наш рисунок.  А теперь интересное задание на треугольник мы хапаем, а на круг мы стучим кулачками. Давай попробуем (*Сначала образец демонстрирует воспитатель)*  Замечательно, открепляй фигурки. А теперь будь внимателен.  Так как к ковролину мы прикрепляем липучки, мы можем наш ковролин поделить на две стороны липучкой велкро, попробуй поделить пополам ковролин.  Отлично, а теперь поделим ковролин по горизонтали.  Отлично у нас получилось четыре квадрата, сейчас мы с тобой будем сортировать наши фигуры.  *Воспитатель прикрепляет чёрный треугольник в левый верхний сектор, чёрный квадрат в верхний правый сектор, чёрный овал в нижний правый сектор, черный круг в левый нижний сектор.*  А теперь собери все треугольники в домике где треугольник, все квадраты где домик квадрата, все круги в домике где круги, и овалы где домик овала.  Замечательно, вот такой у нас будет помощник на занятиях. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Дидактическая игра №1** | |
| **Название игры** | Чьи это вещи? |
| **Цель игры** | Обогащение словаря по теме профессии. |
| **Дидактическая задача** | 1. Активизировать словарный запас по теме профессии, глагольный словарь.  2. Развивать грамматический строй речи.  3. Развитие мелкой моторики. |
| **Материалы** | Ковролин для индивидуальной работы, сундучок, конверт №2: фетровые фигурки-профессии строитель, пожарный, врач, повар; карточки-предметы на липучках: градусник, фонендоскоп, медицинская маска, лекарства, пожарная машина, огнетушитель, каска пожарного, кастрюля, сковорода, нож, половник, бетономешалка, кирпичи, молоток |
| **Правила игры** | 1. Дидактическая игра проводится если ребенок уже знаком с ковролином  2. Подготовка ковролина и конверта №2.  3. Педагог распределяет фетровые-фигурки на ковролине.  4. Ребенок берет карточку-предмет и соотносит с профессией.  5. Игра продолжается пока карточки-предметы не закончатся. |
| **Игровое действие** | - Привет! Сегодня мы будем играть в игру «Помоги профессиям»! Смотри, здесь у нас строитель, пожарный, повар и врач.  -Давай посмотрим, что у нас есть в волшебном сундучке! (*показываете конверт с карточками*)  - Выбирай первую карточку!  (*ребёнок выбирает карточку. Например, с изображением градусника*.)  -Что это? Правильно, градусник! Ты знаешь, что такое градусник? (*ответ ребёнка*)  - А теперь подумай, кому из этих людей нужен градусник? Строителю, пожарному, повару или врачу?  ***Если ребёнок отвечает неправильно:***  -Давай подумаем. Что делает строитель? (*Строитель строит дома*) Ему нужен градусник, чтобы мерить температуру дома? (*Нет*)  - А что делает пожарный? (Пожарный тушит пожары) Ему нужен градусник? (*Нет*)  - А что делает повар? (*Готовит еду*) а ему нужен градусник? (*Нет*)  - А что делает врач? (*Лечит людей*) а градусник нужен для чего? (*мерять температуру*) Нужен врачу градусник? (*Да*) Молодец!  ***Если ребёнок отвечает правильно:***  - Верно! Умничка! Правильно, градусник нужен врачу! Давай прикрепим градусник к врачу на ковролине!"  (*Ребёнок прикрепляет карточку*)  - Молодец! А теперь скажи мне, что делает врач с градусником? (измеряет температуру)  - Супер! Врач измеряет температуру градусником, чтобы узнать, здоров ли ты или заболел."  -Доставай следующую карточку из сундучка!  **По аналогии игра продолжается со всеми карточками** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Дидактическая игра №2** | |
| **Название игры** | Один-много |
| **Цель игры** | Развивать навык словообразования. |
| **Дидактическая задача** | 1. Формировать навык склонять существительные в именительном падеже и множественного числа.  2. Активизировать словарь по теме животные.  3. Развитие мелкой моторики. |
| **Материалы** | Ковролин для индивидуальной работы, конверт №3: карточки с изображением домашних и диких животных один-много (свинья-свиньи, кошка-кошки, корова-коровы, кролик кролики, собака-собаки; медведь-медведи, волк-волки, лиса-лисы,), лента велкро. |
| **Правила игры** | 1. Дидактическая игра проводится если ребенок уже знаком с ковролином  2. Педагог заранее подготавливает ковролин, прикрепляя в один столбик карточки с изображением домашнего/ дикого животного один и в другой столбик карточки с изображением домашнего/ дикого животного много.  3. Ребенок называет одно животное, и находит из другого столбика карточку пару.  4. Лентой велкро соединяет пару.  5. Игра продолжается пока не соединятся все пары. |
| **Игровое действие** | - Сегодня мы с тобой поиграем в интересную игру про зверюшек! Смотри какой у нас ковролин  - Называй кто тут изображен? (Кошка), а теперь нам нужно найти парочку из другого столбика. Одна кошка, а много это…? (*Кошки*)  - Молодец соединяй парочки липучкой.  **По аналогии проигрывается со всеми карточками, так же с карточками дикие животные.** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Дидактическая игра №3** | |
| **Название игры** | Скажи наоборот |
| **Цель игры** | Обогащение словаря антонимов. |
| **Дидактическая задача** | 1.Развивать умение употреблять слова с противоположным значение в речи.  2. Активизировать словарь антонимов.  3. Развитие мелкой моторики. |
| **Материалы** | Ковролин для индивидуальной работы, конверт №4: карточки антонимы (сложный-простой, полный- пустой, больной-здоровый, тупой-острый, грустный-радостный, твёрдый-мягкий, мокрый-сухой, слабый-сильный), лента велкро. |
| **Правила игры** | 1. Дидактическая игра проводится если ребенок уже знаком с ковролином.  2. Педагог заранее подготавливает ковролин, прикрепляя карточки антонимы в два столбика.  3. Ребенок называет что изображено на первой карточке.  4. Говорит, что будет противоположностью для этого слова, находит в другом столбце.  5. Лентой велкро соединяет карточки-антонимы.  6. Игра продолжается пока не соединятся все карточки-антонимы. |
| **Игровое действие** | -Сегодня мы с тобой поиграем в интересную игру, есть слова наоборот! Смотри какой у нас ковролин  - Называй что тут изображен? (*слабый*), а теперь нам нужно найти парочку из другого столбика. Если слабый, как сказать наоборот? (*сильный*)  - Молодец соединяй парочки липучкой.  -Составим давай небольшие предложения. Сильный мальчик, наоборот… (*Слабый мальчик*)  **По аналогии проигрывается со всеми карточками.** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Дидактическая игра №4** | |
| **Название игры** | Опиши и отгадай |
| **Цель игры** | Развивать навык словоизменения |
| **Дидактическая задача** | 1.Развитие умение согласовывать прилагательные с существительными в роде, числе и падеже.   1. 2.Развивать умение подбирать прилагательные к существительным. 2. 3.Развивать связную речь. |
| **Материалы** | Ковролин для индивидуальной работы; конверт №5 карточки на липучках: яблоко, лимон, апельсин, мяч, игрушечный мишка, ёлка, кошка. |
| **Правила игры** | 1.Дидактическая игра проводится если ребенок уже знаком с ковролином.  2.Ребенок глазами выбирает одну карточку на ковролине.  3.Описывает что изображено на карточке с использованием как можно больше разных прилагательных.  4.Педагог отгадывает по описанию карточку. Кто отгадал тот забирает себе карточку.  5.Педагог меняется с ребенком ролями, педагог загадывает и описывает предмет, а ребенок отгадывает.  6.Игра продолжается пока не закончатся карточки. |
| **Игровое действие** | - Посмотри на ковролин, назови какие карточки прикреплены на ковролине? *(яблоко, лимон, апельсин, мяч, игрушечный мишка, ёлка, кошка)*.  - Сейчас мы поиграем в «угадай по описанию». Ты загадываешь одну из карточек. Что бы я отгадала что ты загадал, ты мне рассказываешь про эту карточку, но не называешь ее.  - Давай попробуем. Я загадала, слушай внимательно и до конца, не перебивай даже если догадался.  - Этот предмет круглой формы, он съедобный, на вкус он бывает кисловат, но иногда сладкий, оранжевого цвета. Что это? (*Апельсин)*  - Верно, раз ты отгадал значит карточку забираешь себе. Теперь я слушаю тебя!  (*Ребенок описывает загаданную картинку, педагог отгадывает и так продолжается игра пока не закончатся карточки*)  **Примеры описание предметных картинок:**  Яблоко-круглое, сочное, сладкое, красное.  Лимон- овальный, желтый, кислый.  Апельсин- круглый, оранжевый, кислый.  Мяч – круглый, разноцветный, резиновый.  Игрушечный мишка – плюшевый, коричневый, мягкий.  Ёлка- пушистая, колючая, зеленная, треугольная.  Кошка- мягкая, пушистая, теплая, ласковая. |