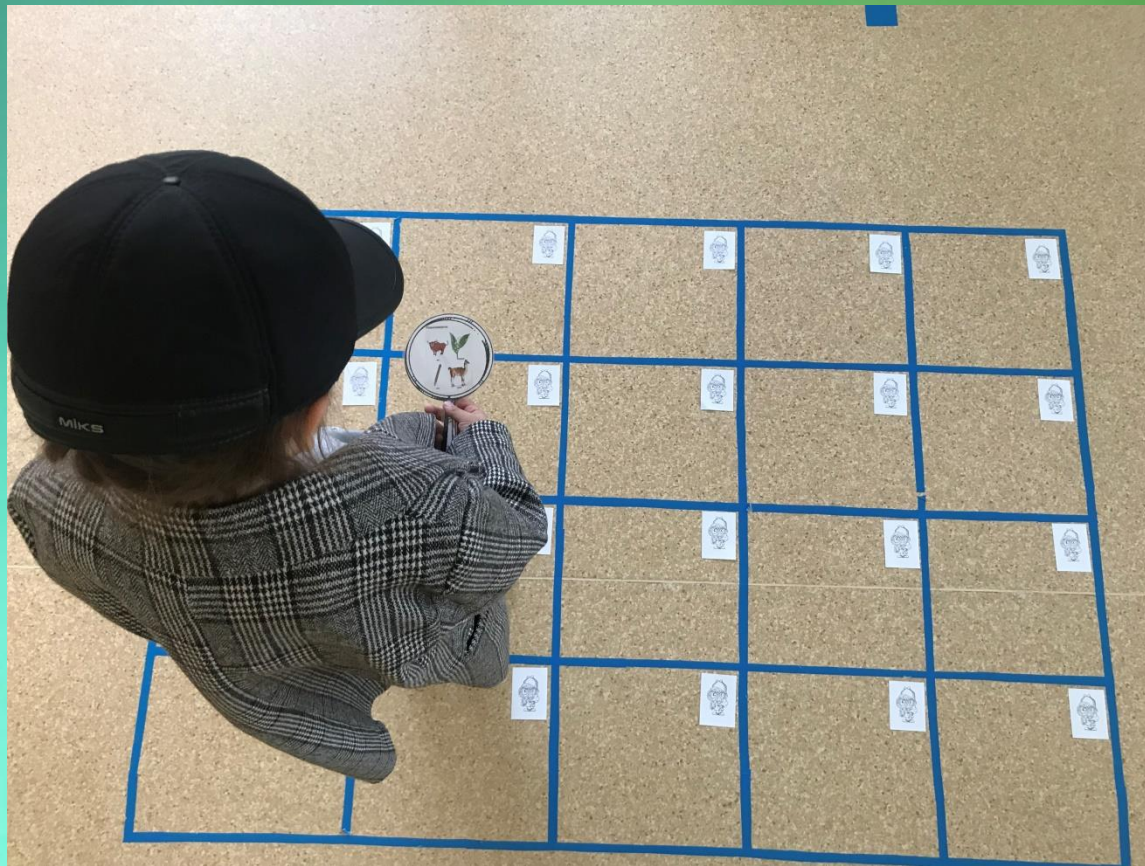


Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное  
учреждение «Детский сад № 66»  
г. Красноярск

## Напольный игровой маркер пространства «Детектив»



Авторы: Громовик Светлана Григорьевна – воспитатель  
Белосова Светлана Дмитриевна – воспитатель  
Мосалова Инна Вадимовна – учитель-логопед

Цель: развитие мыслительных процессов и концентрации внимания.

Задачи:

Образовательные: • формировать связную речь, умение выражать свои мысли; • формировать умение составлять предложение по картинкам; • формировать умение запоминать последовательность сюжета произведений; • формировать образ цифр и букв.

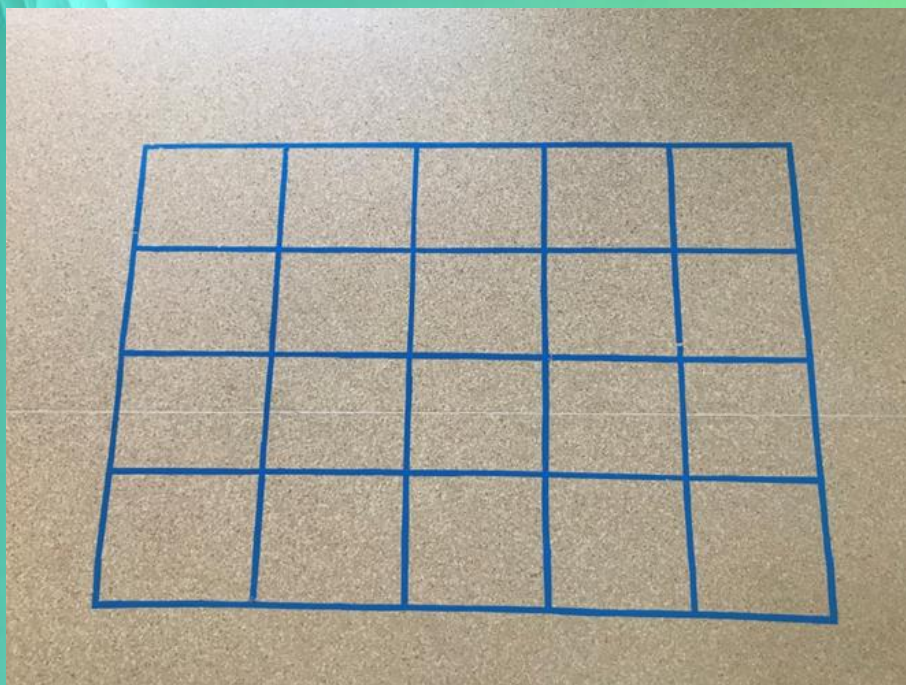
Развивающие: • развивать звуковую культуру речи у детей; • пополнять и активизировать словарь, формировать правильное звукопроизношение; • стимулировать речевую активность, способствовать развития коммуникативных навыков; • развивать зрительную память, воображение; формирование умения ориентироваться в пространстве

Воспитательные: • воспитывать самостоятельность, умение понимать учебную задачу и выполнять ее самостоятельно

Возраст: Игра рассчитана на старший дошкольный возраст детей с ТНР.

Ожидаемый результат: напольный маркер поможет в увлекательной форме совершенствовать речевые навыки детей; знания о классификации букв; автоматизации и дифференциации звуков; составе числа; ориентировке в пространстве.

**Материалы, инструменты:** липкая лента для игрового поля, пластиковый контейнер с атрибутами для «Детектива» ( лупа, фуражка, пиджак), карточки (алфавит, цифры, предметные и сюжетные картинки, картинки для автоматизации и дифференциации звуков).



## 1. Вариант «Счетовод»

Для игры используются карточки с цифрами от 1 до 10, количество карточек 30 шт, «Детектив» (ребенок) определяет с какой угловой клетки его товарищ начнет двигаться по игровому полю. Ведущий («Детектив») озвучивает товарищу задание (например: «Мы должны собрать число 10, двигайся следуя моим указаниям: одна клетка вперед, две клетки вправо, одна вверх, одна влево») наступая на продиктованную клетку нужно взять на ней игровую карточку. Еще один игрок может проверить полученный результат.

Усложнение:

- 1) Продвигаясь по словесному указанию собрать карточки с цифрами в прямом порядке (в обратном порядке)
- 2) Поле пустое. Выполнить инструкцию: положить карточку с цифрой... в первую строку, второй столбец и т.д.



## 2. Вариант «Звуковичок»

На поле разложены карточки начинающиеся на разные звуки. Задача: собрать карточки на определенный звук.  
Усложнение : «Детективу» нужно отправить игрока на поле именно для сбора слов, где определенный звук стоит в начале слова (в конце, в середине)



## 3. Вариант «Буквоешка»

На поле разложены буквы алфавита. Каждая карточка соответствующего цвета (гласный-красный, согласный-синий/зеленый). Задача: собрать только гласные (только согласные, только мягкие согласные)  
Усложнение: собрать определенное слово.  
При выкладывании собранного слова осуществить проверку.



#### 4. Вариант «Сказочник»

В этом варианте поле можно использовать как вертикально (с большим количеством клеток), так и горизонтально (с маленьким). Больше клеток – длиннее предложение.

Выкладываются на поле предметные (сюжетные карточки), нужно придумать с ними предложение.

При выкладывании сюжетных карточек должен получиться небольшой связный рассказ.

Усложнение: карточки в одном квадрате 2 шт.



#### 5. Вариант «Дорожка»

На поле выкладываются карточки. «Детектив» предлагает добраться до определенной карточки с озвучиванием пути участником, он так же проверяет правильность маршрута. Пример: как дойти до шляпы? Одна клетка вверх, три вправо, 1 вверх, 1 на лево.

## 6. Вариант «Детектив»

Карточки на автоматизацию (дифференциацию) определенного звука лежат на игровом поле изображением вниз, «Детектив» в произвольном порядке двигается по игровому полю переворачивая по очереди все карточки. Необходимо найти все карточки изображенные на его лупе.

