

## МОУ Кладовицкая ООШ

Автор: Демидова Ольга Александровна

Дидактическое пособие «Куб-помогатор» по развитию речи детей старшего дошкольного возраста.



Пособие используется на занятиях с подгруппой детей, для индивидуальной работы и самостоятельной деятельности детей по развитию речи.

Использование дидактического пособия способствует формированию словаря, совершенствованию фонематического слуха, развитию грамматического строя речи и связной речи, подготовке к обучению грамоте.

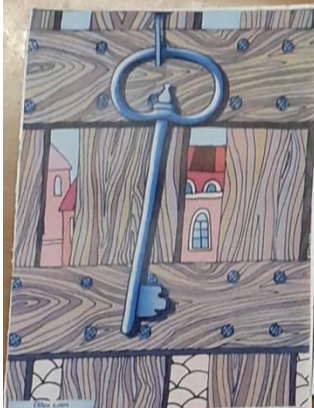
Пособие состоит из куба с 6-ю гранями разного цвета, с кармашками для картинок с изображением предметов, животных, растений и т. п.

## Основные достоинства пособия « Куб-помогатор»:

- доступность материала для восприятия дошкольниками;
- мобильность;
- использование разнообразных дидактических игр;
- использование в работе с детьми от 4 до 7 лет.



« Один и много »





« Кто больше знает »



## **«Один и много»**

Цель: учить изменять слова по числам.

Ход игры. «Сейчас мы будем играть в такую игру: я покажу картинку, на которой один предмет, а вы назовете слово так, чтобы получилось много предметов. Например, я бросаю куб, выпадает картинка с изображением карандаша, я скажу «карандаш», а вы должны сказать «карандаши».

## **«Как ты узнал?»**

Цель: учить подбирать доказательства при составлении рассказов, выбирая существенные признаки.

Ход игры. Перед детьми находится куб с картинками, которые им предстоит описывать. Ребёнок выбирает любую картинку и называет его. Ведущий спрашивает: «Как ты узнал, что это телевизор?» Игрок должен описать предмет, выбирая только существенные признаки, отличающие этот предмет от остальных. За каждый правильно названный признак получает фишку. Выигрывает тот, кто наберёт больше всего фишек.

## **«Из слогов- предложение»**

Цель: научить выделять первый слог из слова, составлять по первым слогам слова и составлять из слов предложение.

Ход игры. Ребёнку даётся куб, на котором он выбирает картинку. Ребёнок выделяет первый слог картинки, относящейся к одному слову, составляет из него слово и запоминает его. Затем анализирует следующую группу картинок, составляет второе слово из первых слогов и так далее, пока не расшифрует все слова. Потом называет полученные слова по порядку, образуя предложение. Приветствуются небылицы. .

## **«Составь предложение»**

Цель: научить определять количество слов в предложении .

Ведущий бросает куб с цифрами. Игроки придумывают предложение с количеством слов, соответственно выпавшей цифре.



### **«Кто больше знает»**

Дидактическая задача: Развивать память детей; обогащать их знания о

предметах, воспитывать такие качества личности, как находчивость, сообразительность.

Игровое правило. Вспомнить и назвать, как один и тот же предмет может быть использован.

Игровое действие. Соревнование — кто больше назовёт, как можно использовать предмет.

### **Ход игры.**

Дети вместе с воспитателем садятся на стулья (на ковёр) в кружок.

Воспитатель бросает кубик, показывает верхнюю картинку и говорит:

- У меня на картинке стакан. Кто скажет, как и для чего его можно использовать?

Дети отвечают:

- Пить чай, поливать цветы, измерять крупу, накрывать рассаду, ставить карандаши.

- Правильно, - подтверждает воспитатель и если нужно, дополняет ответы ребят. Теперь давайте поиграем. Я буду бросать куб и показывать картинки с различными предметами, а вы вспомните и назовите, что с ними можно делать. Постарайтесь сказать как можно больше. Воспитатель заранее подбирает слова, которые он предложит детям во время игры.

### **Придумай слово»**

Цель: научить определять количество слогов в слове.

Ведущий бросает куб с цифрами. Дети подбирают слова с количеством слогов,

соответственно выпавшей цифре.

### **Игра «Назови пару»**



Цель: учить дифференцировать согласные звуки на твёрдые и мягкие.

Воспитатель бросает куб, показывает цвет фишки, называет твёрдый согласный звук либо мягкий согласный звук, дети подбирают пару этому звуку.

### **Игра «Назови слово»**

Цель: учить подбирать слова в соответствии с цветом фишки. (Воспитатель предлагает придумать слово в зависимости от цвета фишки (зелёного, красного, синего). За каждый правильный ответ дети получают фишку.

### **Игра «Сосчитай и называй»**

Цель: учить детей подбирать слова в зависимости от выпавшей цифры.

Воспитатель бросает куб, дети называют цифру и слова, состоящие из 1,2,3,4 слогов, в зависимости от выпавшей цифры.