

**Памятка для родителей(законных представителей)
Каталог дидактических игр с Лего-конструктором, как способ развития
речи детей дошкольного возраста.**

В современном мире, с каждым годом все больше и больше растёт процент детей с задержкой речевого развития. Дети начинают говорить поздно, мышцы лица развиты слабо, у детей наблюдается вялая мелкая моторика, скудный словарный запас, происходят сложности в составлении предложений, дети дают односложные ответы и многое другое.

В дошкольном возрасте ведущим видом деятельности является игра.

Лего конструктор — это самый узнаваемый бренд среди множества производителей детских игрушек. В него с удовольствием играют и взрослые, и дети.

Младший, средний возраст.

Игра: «Найди кирпичик, как у меня».

Цель: закреплять цвет, форму деталей (квадрат, прямоугольник).

Оборудование: кирпичики Лего Дупло красного, синего, зеленого, желтого цвета (2x2, 2x4 см).

В коробке лежат кирпичики Лего Дупло. Педагог достает по очереди по одному кирпичику и просит назвать цвет и форму и найти такую же деталь среди предложенных трёх-четырёх деталей, лежащих перед ребенком.

Игра «Разложи по цвету».

Цель: закреплять цвет деталей Лего Дупло - конструктора.

Оборудование: кирпичики Лего Дупло всех цветов (2x2 см), 4 коробки.

Дети по команде педагога раскладывают детали по коробочкам.

Игра «Передай кирпичик Лего».

Цель: развивать координацию движений.

Оборудование: крупный кирпичик Лего «Софт».

Педагог закрывает глаза. Дети стоят в кругу, по команде «Передавай» они быстро передают кирпичик друг другу. Когда педагог скажет «Стоп» и откроет

глаза, ребенок, у которого оказался кирпичик, становится ведущим.

Игра «Собери кирпичики Лего».

Цель: Закрепить основные четыре цвета: красный, жёлтый, зелёный, синий. Развивать мышление, память, речь, мелкую моторику рук.

Оборудование: кирпичики Лего четырех цветов.

Детей делим на группы по четыре человека, раскидываем на ковре кирпичики,

ставим коробочки, распределяем, кто какой цвет будет собирать. По команде

«Начали!» дети собирают кирпичики. Побеждает тот, кто быстрее соберет.

Игра «Поможем Мише построить забор».

Цель: формирование понятий «высокий-низкий».

Оборудование: кирпичики крупные и более мелкие, игрушечный домик, фигурка мальчика.

Ход игры: педагог знакомит детей с Мишей, рассказывает о его просьбе построить забор. Затем предлагает детям помочь Мише построить забор вокруг дома из высоких и низких кирпичиков

В средней группе дети уже знают цвет деталей и форму, поэтому игры немного усложняются.

Игра «Тропинка для мишки»

Цель: Совершенствовать умение отбирать детали конструктора по цвету, размеру; Познакомить с понятием «Узкая – широкая тропинка». Развиваем воображение, фантазию, мышление, внимание, память, речь, мелкую моторику рук.

Материал: Карты с медведями разного размера, (по количеству детей). конструктор Лего Дупло.

Ход игры:

1 Вариант Младший возраст. Карта с маленьким медвежонком и большой медведицей, схематически изображены кирпичики красного цвета, разного размера. Поговорить с детьми о медведях. Медведь домашнее или дикое животное?(Дикое). Где он живёт? (В лесу). Чем занимается зимой?(Спит в берлоге). Чем отличаются медведи друг от друга?(Размером). Какую дорожку ты построишь медвежонку?(Узкую). Почему? А какую дорожку построишь медведице?(Широкую). Почему? С детьми выбрать кирпичики красного цвета, двух видов, маленький и большой. Для медвежонка выложить узкую тропинку, для медведицы широкую тропинку. В конце постройки, спросить у детей. Какую тропинку ты построил для медвежонка? А какая тропинка у медведицы?

2 Вариант. Средний возраст. Карта с маленьким медвежонком и большим медведем, схематически изображены кирпичики разного размера(маленький, средний). Вопросы о медведях те же. Дети самостоятельно отбирают кирпичики нужного размера, выкладывают тропинки для медведей.

3Вариант. Старший возраст. Карта с медведями разного размера. Вопросы о жизни диких животных те же. Дети самостоятельно отбирают детали конструктора двух цветов(зелёного и оранжевого), размера, выкладывают тропинки. В конце постройки дети самостоятельно обоснуют свой выбор деталей, расположение кирпичиков по цвету.

Игра «Весёлый паровозик»

Цель: Сформировать представление о понятии «Впереди», «сзади», «между». Развивать умение конструировать паровоз с вагончиками, классифицировать животных; Развивать память, речь, мелкую моторику рук.

Материал: домашние, дикие, травоядные, хищные животные, конструктор Лего.

(По количеству детей).

Ход игры:

Посмотрите к нам пришли животные. Они целый день катались на паровозике. Но паровозик сломался и теперь животные не могут попасть домой. Как мы сможем помочь животным?(Построить паровозики). Я предлагаю вам вместе с родителями построить паровозик с вагончиками. Когда паровоз готов, посадить животных по вагончикам.

Младший возраст. Рассаживает по вагончикам домашних животных.

Средний возраст. Рассаживает по вагончикам диких животных.

Старший возраст рассаживает по вагончикам травоядных животных.

Подготовительная группа рассаживает по вагончикам хищных животных.

Сколько животных село в поезд? Назови их. Кто сидит в первом вагончике? Кто сидит во втором, третьем, четвертом, пятом вагончике? Кто из животных сидит впереди слона?, Кто из животных сидит сзади зебры? Кто сидит между слоном и зеброй? Те же вопросы задаём о других животных.

Почему животных называют домашними, дикими, травоядными, хищными?
Рассуждение детей.

Игра «Цветные детали» (через развитие речи).

Цель: Развитие сенсорики.

Ход: Детям предлагается конструктор разных цветов (*красный, жёлтый, зелёный, синий*) и корзинки, нужно разложить конструктор одинакового цвета в корзинки.

Игра «Четвертый лишний»

Цель: развивать внимание, сообразительность, речь доказательную

Ход игры: Посмотрите и скажите, какая деталь лишняя.

Игра «Что изменилось?»

Цель: развитие внимания, связной речи, умение описывать предмета.

Ход игры: на столе расположены **лего**- предметы в определенной последовательности.

Дети посмотрите внимательно на предметы, запомните, как они расположены. Потом, когда вы отвернетесь, я что-то изменю. Когда вы повернетесь обратно, вы должны внимательно посмотреть, как лежат предметы, и сказать мне что изменилось?

Игра: "Собери кирпичики- Лего"

Цель: Закреплять знание основных цветов.

Оборудование: кирпичики лего **4** цветов.

Играет четверо детей. Воспитатель раскидывает на ковре кирпичики **лего**, ставит коробочки, распределяет, кирпичики какого цвета нужно положить в коробочку. Дети выбирают цвет, который будут собирать. По команде "Начали!" дети собирают кирпичики. Побеждает тот, кто соберёт быстрее.

Игра: «Собери модель по памяти»

Цель: Развивать наблюдательность, память.

Ход игры: Педагог показывает детям в течении нескольких секунд модель из 3-4 деталей, а затем убирает её. Дети собирают модель по памяти и сравнивают с образцом.

При создании построек по определенной сюжетной линии дети учатся правильно соотносить «*право*», «*лево*», «*сзади*», «*спереди*», «*между*»; правильно **использовать предлоги в речи** «*под*», «*над*», «*в*», «*на*», «*за*».

Игра: «Где находится человечек?»

Цель: Познакомить детей с предлогами «*на*», «*над*», «*под*», «*вперед*», «*сзади*». Развивать мышление, воображение, память, речь.

Материал: «Башня», человечек.

Ход игры: Дети младшего, среднего возраста строят башню с помощью схемы. Старшие дети строят башню из пяти кирпичиков разного размера и цвета. На столе стоит постройка, башня. Поставить на башню игрушку. Задавать ребёнку направляющий вопрос, что бы он размышлял и отвечал на вопрос.

Спросить у ребёнка: Где, находится игрушка? (На башне). Поднять игрушку вверх. Где находится игрушка? (Над башней). Поставить человечка перед башней. Где находится игрушка? (Вперед башни) Поставить игрушку за башню. Где находится игрушка? (Сзади башни) Поставить человечка под башню. Где находится игрушка? (Под башней).

Дидактическая игра «Башня»

Цель: закрепляем предлоги (*на, под, между*)

Ход игры: У вас на столе кирпичики разного цвета,

1. поставьте кирпичики на кирпичик, постройте башенку (*НА*)
2. внизу был красный, а на верху желтый (*предлог под*)
3. поставьте кирпичик так, чтобы синий кирпичик, был между красным и зеленым кирпичиком

-Теперь мы с тобой расскажем о твоей **конструкции**: на столе лежит желтый кирпичик, продолжай.

-Под красным лежит желтый кирпичик.

-Между красным и зеленым лежит синий кирпичик.

Игра «Построй, не открывая глаз».

Цель: Учить строить постройку с закрытыми глазами; Развить воображение, фантазию, память, речь, мелкую моторику рук, выдержку.

Материал: Карта с деталями конструктора(на каждого ребёнка), конструктор Лего.

Ход игры: Перед детьми конструктор. Дети любого возраста выбирают детали конструктора в соответствии с цветом, формой, размером на карточке.

Младший возраст совместно с взрослым рассматривают схему дома. Взрослый задаёт ребёнку наводящие вопросы, Например: Что есть у дома?(фундамент, стены, крыша, окно). Какие стены должны быть у дома? Зачем дому крыша? Для чего окно в доме? Ребёнок учится думать, размышлять, отвечать на вопросы взрослого. Вместе с мамой ребёнок начинает строительство дома с фундамента.

Средний возраст отвечает на вопросы взрослого и самостоятельно строит дом по схеме. **Старший возраст** самостоятельно отбирает детали конструктора. Отвечает на вопросы взрослого. Сколько деталей нам понадобится для строительства дома? Какой формы детали конструктора? Какого размера детали? Какого цвета детали? Взрослый предлагает ребёнку с закрытыми глазами из этих деталей построить постройку. У кого интересней будет постройка того поощряют.

Ребёнок рассказывает о своей постройке. Что это за поделка? Из каких деталей построена постройка? Какого цвета детали использовал?

Игры на развитие тактильных и осязательных ощущений.

Игра «Найди на ощупь»

Цель: развитие мелкой моторики рук, зрительно-двигательной координации.

Ход игры:

Педагог читает стихотворение:

Сюда насыпали фасоль

И пальцы запустили,

Устроив там переполох,

Чтоб пальцы не грустили.

Ведь тут не соль, совсем не соль,

А разноцветная фасоль.

На дне игрушки для детей,

Мы их достанем без затей.

Ребенок достает детали лего из емкости с фасолью и строит из собранных деталей постройку.

Игра «Чудесный мешочек»

Цель: развивать мелкую моторику рук, упражнять в счете в пределах 10.

Ход игры:

Педагог предлагает ребенку опустить руку в мешочек, сосчитать сколько деталей лего в нем лежит, достать их и проверить, правильно ли он посчитал. Если сосчитано верно, то из деталей лего ребенок строит постройку.

Игра «Построй, не открывая глаз».

Цель: учимся строить с закрытыми глазами, развиваем мелкую моторику рук, выдержку.

Ход игры: перед детьми конструктор. Дети закрывают глаза и пытаются что-нибудь построить. У кого интересней будет постройка того поощряют.

Игры на развитие зрительного восприятия (цвет, форма, размер).

Игра «Разложи по величине».

Цель: учить детей последовательному расположению в ряду элементов разной величины.

Ход игры.

Педагог рассматривает с детьми детали, выделяет их характерные признаки и закрепляет в речи. Затем предлагает детям разложить детали так, чтобы они увеличивались (уменьшались) по величине.

Игра «Разноцветные комнаты»

Цель: развивать представление детей об основных цветах посредством приравнивания к эталону с отвлечением от других признаков предметов.

Ход игры:

Обратить внимание детей на разноцветные комнаты (листы цветной бумаги). Объяснить, что предметы в них должны быть подходящего цвета. На команду педагога: «Раз, два, три, лего по комнатам разложи», дети раскладывают детали по цвету в свои «комнаты».

Игра «Разноцветные вагончики».

Цель: учить детей последовательному расположению в ряду элементов разной формы, различению деталей по цвету, развивать мелкую моторику рук, зрительно-моторную координацию.

Ход игры:

Педагог предлагает детям собрать поезд из вагончиков для зверюшек, чтобы они могли покататься. Дает детям схемы, по которым они собирают поезд. Если поезд собран правильно, то педагог предлагает детям посадить по вагончикам зверюшек и покатать их (передвигая лист бумаги с «вагончиками»).

Игры на внимание.

Игра «Что изменилось?»

Цель: закреплять знание геометрических форм и цвета, развивать наблюдательность, внимание, память и речь.

Ход игры:

Педагог раскладывает на столе детали лего (от 3 до 6). Повторяет с детьми названия геометрических форм и цвет деталей лего и предлагает запомнить последовательность их расположения. По команде «Глазки спят!» дети закрывают глаза, а педагог быстро переставляет или убирает одну или несколько деталей лего. По команде «Глазки проснулись! Посмотрите, что изменилось?» дети должны сказать, какой фигуры нет или как изменилось расположение фигур.

Игра «Найди постройку».

Цель: развивать внимание, наблюдательность, умение соотнести изображенное на карточке с постройками.

Ход игры: дети по очереди из коробочки или мешочка достают карточку, внимательно смотрят на неё, называют, что изображено и ищут эту постройку. Кто ошибается, берет вторую карточку.

Игра «Запомни расположение».

Цель: развитие внимание, памяти.

Ход игры: педагог строит, какую –нибудь постройку не более восьми деталей. В течение небольшого времени дети запоминают конструкцию, потом постройка закрывается, и дети пытаются по памяти построить такую же. Кто выполнит правильно, тот выигрывает и становится ведущим.

Игры, развивающие логическое мышления.

Игра: «Что изменилось?»

Цель: развитие внимание, памяти.

Ход игры : Педагог показывает детям модель из 5-7 деталей в течении некоторого времени. Затем закрывает модель и меняет в ней положение 1-2 деталей или заменяет 1-2 детали на другие. После чего опять показывает модель и просит рассказать что изменилось.

«Собери модель по памяти». Педагог показывает детям в течении нескольких секунд модель из 3-4 деталей, а затем убирает её. Дети собирают модель по памяти и сравнивают с образцом.

«Запомни и выложи ряд». Выставляется ряд деталей с соблюдением какой-либо закономерности. Педагог подчёркивает, что для лучшего запоминания надо понять закономерность с которой поставлены детали в образце. Дети в течении нескольких секунд рассматривают образец и затем выставляют то же по памяти.

Игра: « Пространственное ориентирование».

Цель: развивать внимание, наблюдательность

«Собери модель по ориентирам». Педагог диктует ребятам, куда выставить деталь определённой формы и цвета. Используются следующие ориентиры положения: "левый верхний угол", "левый нижний угол", "правый верхний

угол", "правый нижний угол", "середина левой стороны", "середина правой стороны", "над", "под", "слева от", "справа от".

«Составь макет учебной, групповой и приёмной комнат». Для взаимного расположения предметов в комнате используется точка отсчёта, не совпадающая с позицией ребёнка.

Игра «Симметрия».

Цель: развивать внимание, наблюдательность

Ход игры:

«Выложи вторую половину узора» Педагог выкладывает первую половину узора, а дети должны, соблюдая симметрию, выложить вторую половину узора.

Используя Лего – детали, дети учатся не только конструированию по схеме, но и составлять рассказ-описание по серии сюжетных картинок или по одной. Данное упражнение наводит ребенка на рассуждение, позволяет делать логические выводы и умозаключения.

Можно предложить ребенку несколько вариантов дидактических упражнений для развития связной речи:

Например, можно предложить составить описательный рассказ изображенного на кубике(кирпичике) **«Овоща»** (напр. помидор) какой на вкус, какой по цвету, по форме.

«Расскажи сказку». Ребенку предлагается внимательно рассмотреть картинку и назвать сказку. Затем в правильной последовательности ее расставить и рассказать сказку с опорой на картинки. Затем можно дать дополнительное задание. Выложить название сказки из букв и составить схему звукового анализа.

«Разложи в нужной последовательности и придумай историю». Расставь картинки в правильной последовательности, придумай название и расскажи историю, опираясь на картинки. Затем снова можно дать дополнительное задание. Выложить название истории из букв и составить схему звукового анализа. И дать задание смастерить что-нибудь из Лего по сюжету истории. (Например, сделай кормушку для птиц; или смастери из лего для бабушки мебель.)

«Расскажи что получилось».

Детям предлагается сконструировать из лего любую поделку (или поделку по заданной теме Например: «Космос» смастерить необычный космический корабль). Затем рассказать всем детям о ней (придумать небольшой связный рассказ по ней из 5 - 6 предложений).

Варианты игровых заданий способствуют развитию у детей с ОВЗ мелкой моторики рук, памяти, мыслительных операций, концентрации внимания на выполняемых действиях и умению следовать устным инструкциям.

Тем самым у ребенка, решаются сразу несколько задач: у дошкольников, в неназойливой форме **развивается связная речь**, дети с удовольствием рассказывают о своих постройках, проговаривают последовательность своих действий, оценивают ту или иную конструктивную ситуацию,

отрабатывается умение выступать перед сверстниками, развивается мелкая моторика, фантазия и воображение.

Таким образом, применение дидактических игр с использованием конструктора ЛЕГО и его аналогов является эффективным средством развития речи дошкольников.