



РЕЧЕВОЙ

ТРЕНАЖЁР

ИНСТРУКЦИЯ

Овладение правильной и богатой родной речью является залогом успешного развития детей старше трёх лет. Поэтому очень важно помочь малышу вовремя пополнить словарный запас, научить согласовывать слова по родам, падежам и числам, перейти от умения составлять словосочетание к умению строить целое предложение.

Эта весёлая обучающая игра с понятным любому ребёнку сюжетом, забавными героями и простыми правилами может стать первой настольной игрой вашего малыша, а вам помочь с лёгкостью решить все поставленные выше задачи. Заложённая в принцип эффективная многоступенчатая методика не только многократно ускорит усвоение детьми учебного материала, но и позволит взрослому контролировать информационную нагрузку на каждого из участников, а также играть с детьми разного возраста и степени подготовленности, тренируя нужные им навыки. Речевой тренажёр рассчитан на количество игроков от 2-х до 4-х и предназначен для детей в возрасте от 3-х до 7-ми лет при участии взрослого.

САМЫЙ ЛУЧШИЙ ПРАЗДНИК

Его празднуют все: дети и взрослые, звери и птицы, не говоря уже о героях наших любимых сказок. Чем больше у тебя друзей, тем больше праздников! Подарки – имениннику, улыбки – гостям и всем вместе огромный вкусный торт со свечками.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

На нём изображена сказочная страна, один из жителей которой как раз сегодня празднует свой **День Рождения**. Помимо клетки «Старт» (в левом нижнем углу поля) и украшенной флажками Вершины Волшебной горы (в правом верхнем углу поля), где собственно и состоится грандиозное торжество, на игровом поле изображены ещё 9 мест, куда игроки могут заглянуть по пути. На одной клетке поля может одновременно находиться несколько фишек.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед началом первой игры аккуратно вырежьте карточки героев, подарков, тортов и улыбку именинника. Рассортируйте карточки по виду рубашки, каждую стопку перемешайте и положите закрытой рядом с игровым полем. Карточку улыбки положите отдельно открытой.



Фишки игроков поставьте на клетку «Старт». После этого откройте верхнюю карточку в стопке персонажей, и скажите малышам, кто сегодня пригласил всех вас на свой *День Рождения*.



Эту карточку надо положить на вершину Волшебной горы открытой. Затем откройте верхнюю карточку из стопки тортов, чтобы узнать, какое угощение для гостей приготовил именинник, и сколько ему исполнилось лет. Для этого вместе

пересчитайте свечки на торте. Карточку торта тоже положите на вершину горы открытой.

Скажите маленьким игрокам, что теперь надо приготовить имениннику подарок и обязательно такой, чтобы ему понравился.

На каждой карточке персонажа есть значок, говорящий о том, что он больше всего любит (конфетка – сладости, пирамидка – игрушки, яблоко – фрукты). Откройте верхнюю карточку из стопки подарков и спросите малыша, что на ней изображено и можно ли это подарить имениннику, обрадуется ли он такому подарку.



Например, если сегодня День Рождения у Красной Шапочки, которая любит сладости, то мяч в качестве подарка не годится, поскольку это игрушка, а не сладость. Карточки открываются до тех пор,

пока у всех игроков не окажется подходящего подарка. При этом ненужные карточки отправляются в сброс до конца игры.

СЮЖЕТНАЯ ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель каждого игрока первым прийти к имениннику со своим подарком и новыми друзьями, чьи подарки могут его обрадовать.

ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди, установленной по договорённости или по жребию. Пока малыши не освоились в правилах игры, взрослый ходит первым. В свой ход игрок бросает кубик, а затем ищет на клетке, где стоит его фишка, изображение выпавшей грани. Фишка перемещается по идущей от соответствующего значения кубика цветной стрелке на другую клетку. При этом игрок не просто передвигает фишку, а летит на ракете, едет на поезде, плывёт на пароходе, катится с горы на санках, идёт по туннелю или подземному ходу, едет на метро... В последних трёх случаях стрелка прерывается и её конец появляется из-под земли уже на другой клетке. Пусть малыш сам попытается найти, где именно.

На клетке, куда прибыла фишка игрока, его ждёт встреча. Взрослый в этот же ход открывает верхнюю карточку из стопки персонажей, и от его имени начинает разговор с игроком, знако-

мясь и задавая разные вопросы (подробнее об этом читайте в разделе МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ). Персонаж узнаёт, куда направляется игрок, и просит взять его с собой, на что игрок должен спросить, что тот собирается подарить имениннику. При этом открывается верхняя карточка из стопки подарков. **Если подарок подходит** (относится к любимой категории именинника), то игрок забирает себе обе карточки и кладёт их перед собой открытыми. **Если подарок не подходит**, то персонаж говорит, что он отправляется искать другой подарок и прощается с игроком – обе карточки (встречного персонажа и его не подошедшего подарка) отправляются в сброс до конца игры. После этого ход переходит к следующему игроку.

Если карточки в стопке подарков закончились, то персонажи будут встречаться без подарков, сожалеть об этом и спрашивать, за чем бы им отправиться в магазин, чтобы порадовать именинника и чтобы такого подарка ни у кого из спутников малыша не было.

Если карточки закончились и в стопке персонажей, то игрокам уже никто не встречается.

Как только один из игроков первым дойдёт до клетки с тортом и именинником, он получает карточку улыбки, а фишки всех остальных переносятся на вершину горы волшебным образом. Игра заканчивается, а игроки подводят итоги.

КОНЕЦ ИГРЫ

Карточки каждого игрока (подарки, гости, улыбка) выкладываются в одну линию. Чья линия длиннее, тот и победил.

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ

Теперь, когда вы познакомились с правилами, давайте подробнее остановимся на обучающем процессе. Он заключается в формировании у малыша умения строить фразы, согласовывать слова в предложениях, отвечать на вопросы и задавать собственные.

В любом случае, в начале взрослый должен взять инициативу в свои руки и идти от самого простого. **Если ребёнок застенчив или с трудом включается в беседу**, то будет лучше, если при встрече персонаж сам обратится к нему: «Привет! Я Крокодил! А ты кто?» Для начала достаточно простых односложных ответов, а самих вопросов должно быть совсем немного. Главное, чтобы малыш запомнил, куда и зачем он идёт. Например, диалог может выглядеть следующим образом:

«Привет! Я Фея! А ты кто?» «Вася!» «Привет, Вася! Куда ты идёшь?» «К Лисе!» «А зачем ты идёшь к Лисе?» «На День Рождения!» «Можно мне с тобой? Я ей подарю мячик!» «Да, она любит игрушки! Пойдём!»

Со временем малыш научится строить более длинные фразы, и на вопрос: «Куда ты идёшь?» будет сразу отвечать: «К Лисе, на День Рождения! Ей сегодня четыре года! Я хочу ей подарить воздушный шарик, потому что она очень любит игрушки».

Таким образом, дети научатся давать развёрнутый ответ на поставленный вопрос и составлять связный рассказ. Взрослый должен стремиться как можно полнее использовать наглядный материал, задавая детям вопросы о том, как они попали на эту клетку, кого уже встретили, кто идёт вместе с ними, что одето на героя, о каких его свойствах и особенностях известно малышу из книг, мультфильмов и рассказов взрослых. Полезно апеллировать к непосредственному опыту ребёнка, предлагая ему вспомнить, куда он ещё ездил на машине или поезде, что он знает о разных видах транспорта, о зверях и предметах, их внешнем

виде, применении, месте обитания. Чем большие успехи делает малыш, тем разнообразнее и неожиданнее должны быть вопросы встречаемых персонажей. Взрослый должен стараться, чтобы при ответе на вопрос ребёнку приходилось употреблять различные предлоги и сами слова в разных падежах и числах. Например, «Что ты подаришь Вороне?» «Кубики!» «С каким подарком ты идёшь к Вороне?» «С кубиками!» «Какому подарку обрадуется Ворона, когда ты к ней придёшь?» «Кубикам!» и так далее.

Ниже приведен примерный список вопросов, которые можно использовать в разговоре:

Ты кто такой?

Как тебя зовут?

Сколько тебе лет?

Где ты живёшь?

У тебя есть мама? Как её зовут?

Хочешь со мной дружить?

Куда ты идёшь?

Как ты сюда попал?

На чём ты сюда приехал?

У кого сегодня День Рождения?

Что ты подаришь Бобру?

Ты сам сладости любишь?

Как играть в пирамидку?

Что же мне Козе подарить?

Когда у тебя День Рождения?

Ты меня на свой День Рождения пригласишь?

Что ты больше всего любишь?

Кто управляет паровозом?

Можно на вертолёте под водой летать?

Кто ещё идёт к Лисе на День Рождения?

Из какой она (Лиса) сказки?

Ты квакать умеешь?

Ты Красную Шапочку сегодня не видел?

Ты сегодня на ракете летал?



*Тебе нравятся крокодилы? А почему?
Ты бы хотел быть крокодилом?
Я тебе нравлюсь?
У тебя в этом году был День Рождения?
Сколько свечек будет на твоём следующем торте
А из чего сделан торт? Он из сыра?
Кекс ты сам испёк?
А Пчела, она какая?
Сколько Бабе Яге лет?
Она уже большая?*



*Чем будет Жираф угощать гостей?
У тебя есть такой, как у меня сарафан?
Как отсюда быстрее добраться до вершины Волшебной горы?
Ты хочешь дальше на пароходе поплыть или на поезде поехать?
Я на поезде ездить люблю, а ты на чём?
Где живет Лиса?*

Вот я Волк, а когда вырасту большим-пребольшим, то как меня будут называть? (Волчище)

*Что ты видел, когда плыл на пароходе?
Тебе понравилось лететь на самолёте?
Какого цвета у меня платье?
У тебя случайно нет фруктов? Люблю фрукты!
Тебе нравится мой шарф?
Кто это с тобой? А что они подарят Лисе?*



*Что на тебе надето?
Кого ты встретил по дороге?
Ты был на луне?
Можно мне пойти с тобой?*

Взрослый должен стараться максимально разнообразить речь персонажей, задавать одни и те же вопросы разными способами, через некоторое время возвращаться к тем, которые вызвали затруднение. Поощряйте детей отвечать на вопросы не одним словом, а целым предложением, первыми обращаться к встречному персонажу и тоже задавать ему свои вопросы, а в ваш ход

разговаривать с вами от лица встретившегося вам героя. Конечно, на первых порах взрослому придётся в свой ход самому озвучивать и себя, и персонажа.

Если ребёнок употребил слово или предлог неправильно, обязательно поправьте его и попросите повторить за вами. В случае сильного затруднения дайте ребёнку совет, как ответить на поставленный вопрос.

Слова набора специально подобраны так, чтобы детям пришлось иметь дело с разными окончаниями, родами и числами.

Ниже приведён полный список того, что изображено на карточках:

Персонажи: Аладдин, Баба Яга, Бармалей, Белка, Бобёр, Богатырь, Волк, Ворона, Доктор Айболит, Ёж, Енот, Жар-птица, Жираф, Заяц, Змей Горыныч, Коза, Корова, Кот-в-сапогах, Красная Шапочка, Крокодил, Курочка Ряба, Лама, Лебедь, Лев, Леший, Лиса, Морж, Мышь, Панда, Попугай, Пчела, Свинья, Слониха, Три медведя, Фея, Царевна-Лягушка, Черепаха, Щелкунчик.

Сладости: Баранки, Варенье, Вафли, Зефир, Кекс, Конфеты, Леденцы, Мёд, Мороженое, Петушок на палочке, Пирог, Пряник, Шоколад.

Фрукты: Абрикос, Ананас, Апельсин, Банан, Вишни, Гранат, Груши, Дыня, Киви, Лимон, Сливы, Хурма, Яблоко.

Игрушки: Воздушный шарик, Городки, Грузовик, Кегли, Конструктор, Кубики, Кукла, Мяч, Неваляшка, Пирамидка, Робот, Юла.

Пусть ваш малыш учится с удовольствием!

СОСТАВ ИГРЫ:

Игровое поле – 1 шт.

Кубик – 1 шт.

Фишки героев – 4 шт.

Карточки – 84 шт.

Правила игры – 1 шт.



© Автор игры Олеся Емельянова.
© ЗАО «Русский стиль».