

Квест-игра «Дары осени»

Кудашева Татьяна Александровна

Учитель-логопед МБДОУ – детский сад № 121 г. Екатеринбурга

Цель: Развитие речевых навыков, обобщение и систематизация знаний по лексическим темам «Овощи», «Фрукты», «Ягоды», «Грибы».

Задачи:

1. Закрепить и расширить представления детей об овощах, фруктах, ягодах и грибах.
2. Развивать внимание, память, мышление, тактильное восприятие.
3. Воспитывать навыки сотрудничества, взаимопонимания, доброжелательности, самостоятельности.

Оборудование и дидактические материалы: Экран, ноутбук, аудиоколонка, массажные дорожки, полусферы. Дидактические игры, картинки по теме «Дары осени», нарисованная корзина и фигурки овощей, фруктов, грибов и ягод.

Ход квест-игры

1. Вступительная часть

Логопед: Здравствуйте, ребята. Скажите, какое сейчас время года? (ответ: осень)

Логопед: Чем занимаются люди осенью? (ответ: собирают урожай овощей, фруктов, ягод и грибов)

Логопед: А где можно купить собранный урожай у нас в городе? (ответ: на рынке)

Логопед: Вот и мы сейчас с вами отправимся в путешествие на рынок. Готовы? (ответ: да)

2. Основная часть

Логопед: Отгадайте загадку.

Осенью вскапывают,
Весной засаживают,
Летом поливают,
С грядок собирают! (Огород)

Логопед: А что растет в огороде? (ответы: овощи) В огороде между грядками дорожки извилистые, поэтому и мы пойдем приставным шагом по канату. Вот и пришли. Смотрите, нас ждет «**Волшебный сундучок**». Отгадайте, что спрятано в сундучке, составьте о нем рассказ. А вот еще одна игра «**Собери картинку**».

Логопед: Следующая загадка.

Весной цветет,
Летом растет,
Осенью зреет,
Зимой кормит. (Сад)

Логопед: А что растет в саду? (ответы: фрукты) В сад ведет каменистая дорожка из массажных ковриков. Вот мы и саду. Смотрите, как их здесь много. Что можно приготовить из фруктов, сейчас и узнаем, поиграем в игру «**Какой? Какая? Какое?**»

Логопед: Еще одна загадка.

Богатырь стоит богат,
Угощает всех ребят.
Он большой, густой, зеленый
Дом для птиц и зверят
И зеленый друг ребят. (Лес)

Логопед: А что растет в лесу? (ответы: ягоды и грибы) Дорожка к лесу идет через болото, поэтому прыгаем по кочкам, в конце дорожки вас ждет Лого мишень и игра «**Один-два-пять**». Смотрите, а у нас с вами на экране еще одна игра «**Четвертый лишний**».

Логопед: Почти добрались до рынка, но нет, смотрите, нам еще нужно преодолеть одно препятствие – это дорожка стопы и ладошки. Вот мы и на рынке. Сколько же здесь всего много, нужно рассортировать. Игра «**Сортировка по ящикам**». Какие молодцы! Со всеми заданиями справились.

3. Заключительная часть

Логопед: Ребята, давайте вспомним с чего начиналось наше путешествие? Где мы побывали? Составим схему нашего пути. Используйте картинки, стрелки и цифры.

1 - ОГОРОД \Rightarrow 2 - САД \Rightarrow 3 - ЛЕС \Rightarrow 4 - РЫНОК

Логопед: Вам понравилось наше путешествие? (ответы: да)

Сейчас мы с вами сделаем коллаж из тех даров осени, с которыми вам больше всего понравилось на нашем путешествии. (Дети выбирают фигурки овощей, фруктов, ягод и грибов и приклеивают в корзинку.)

Методическое описание дидактических игр

Дидактическая игра «Четвертый лишний»

Цель: закрепление умения находить четвертый лишний предмет и объяснить, почему этот предмет является лишним.

Задачи:

- формировать умение классифицировать, сравнивать, обобщать;
- развивать зрительное восприятие, мышление, речь; • развивать монологическую и диалогическую речь.
- воспитывать целеустремленность.

Оборудование: Набор карточек с изображением различных предметов, 3 предмета связаны общим признаком, а 4-й лишний. Во время игры карточки раскладываются на столе.

Ход игры.

Водящий выкладывает перед игроками четыре картинки или показывает их на экране. Три из предложенных картинки относятся к одной группе предметов, четвертый - к другой группе. Дети называют лишнюю картинку, объясняя свой выбор.

Дидактическая игра «Собери картинку»

Цель: научить дошкольников визуально сравнивать, правильно соединять детали в единое целое, определять форму и расцветку изображенных объектов.

Задачи:

- обучение умению определять форму и цвет предметов; навыку правильного составления объекта из частей;
- формирование способности соотносить представленный образ с реальным целостным объектом; интереса к самостоятельному выполнению работы;
- развитие моторики пальцев,
- развитие памяти, способности анализировать, сопоставлять, логически мыслить;
- воспитание стремления к познанию, усидчивости, нацеленности на результат;

Оборудование: карточки, изображающие узнаваемые объекты.

Ход игры.

Каждому играющему раздаются разрезанные карточки, предлагает внимательно рассмотреть каждую часть, составить изображение.

На первом этапе игры дети составляют изображение, накладывая части на картинку-образец. Далее педагог усложняет задачу: убирает образец, теперь игроки должны сложить картинку без зрительной подсказки. Также задание можно усложнить, поменяв изображение на более сложное, детализированное.

Дидактическая игра «Волшебный сундучок»

Цель: учить детей узнавать предметы по характерным признакам.

Задачи:

- формирование тактильного чувства;
- развитие мелкой моторики пальцев рук;
- воспитывать любознательность.

Оборудование: сундучок и муляжи по выбранной теме.

Ход игры.

В волшебный сундучок кладут предметы разной формы, величины, фактуры: это могут быть игрушки, геометрические фигуры и тела, муляжи фруктов, овощей, пластмассовые буквы и цифры и др. в зависимости от лексической темы и задачи. Ребенку предлагают подойти к сундучку и с двух сторон одновременно запустить руки в сундучок так, чтобы можно было взять предмет обеими руками на ощупь, не заглядывая в волшебный сундучок, найти нужный предмет.

Дидактическая игра «Какой? Какая? Какое?»

Цель: закреплять у детей образования относительных прилагательных и согласования их с существительными.

Задачи:

- обогащать словарный запас,
- развивать умение подбирать прилагательные,
- воспитывать любознательность.

Оборудование: картинки по выбранной теме.

Ход игры: в центре - картинки с изображением предметов, отдельно – символы качеств. Детям предлагается найти предметы, к которым можно задать вопрос «какой?» и ответить на вопрос, подбирая символы качеств. (сок – какой? Сок яблочный, томатный, апельсиновый и т.д.). Аналогична работа с предметами женского и среднего рода.

Дидактическая игра «Составь рассказ»

В данной игре предоставлены муляжи (картинки) по теме «Овощи», но темы могут быть различные и постоянно пополняются.

Цель: формирование умения передавать правильную временную и логическую последовательность рассказа с помощью серийных картинок.

Задачи:

- развивать умение строить предложения с причинно-следственной связью, развитие логического мышления;
- расширять и активизировать словарный запас;
- закрепить умение образовывать предложения из слов.

Оборудование: муляжи, предметы, картинки по выбранной теме.

Ход игры: ребенку предлагается составить рассказ опираясь на муляжи (картинки). Муляжи (картинки) служат своеобразным планом рассказа, позволяют точно передать его характеристики. По каждой характеристике предмета составляется короткое предложение, которые соединяются в связный рассказ.

Дидактическая игра «Умный сортер: фрукты, овощи, ягоды, грибы»

Цель: научить дошкольников рассортировывать предметы по их обобщающему понятию.

Задачи:

- формировать умение классифицировать, сравнивать, обобщать;
- развивать мышление, зрительное восприятие, память и мелкую моторику;
- воспитывать усидчивость, стремление к познанию и целеустремленность.

Оборудование: ящики с прорезью для картинок и предметные картинки.

Ход игры: ребенку предлагается рассортировать по ящикам предметные картинки с овощами, фруктами, ягодами и грибами. Если сортировка всех картинок удалась, то ребенок справился с заданием, а если не, тогда объясняем, почему эта картинка должна быть в другом ящике.

Дидактическая игра «Лого мишень «Один – два – пять»

Цель: учить дошкольников согласовывать числительные с существительными одновременно с развитием координацией движений и межполушарных связей.

Задачи:

- активизация речи дошкольников;
- развитие мозжечковой стимуляции и мелкой моторики;
- воспитание познавательных качеств.

Оборудование: устойчивая лого мишень с набором карточек на определенную тему, полусферы и прыгучий мяч.

Ход игры:

Ребенку предлагается стоя на полусферах выбрать картинку, назвать ее и попасть по ней мячом, а в дальнейшем и поймать мяч.