Методические рекомендации по использованию игры «ДОББЛЬ»
в логопедической практике

«КРУГЛЫЕ ИГРЫ»

Учитель-логопед
МАДОУ 257 г.Красноярска
Арефьева Зоя Анатольевна

Преодоление сложной речевой патологии, требует продолжительного времени, особой тщательности и интенсивности логопедической работы в течение всего учебного года. Однако, кроме речевых дефектов, у значительной части детей-логопатов наблюдается сниженная познавательная активность, отклонения в эмоционально-волевой сфере, отклонения в общей моторике, различные соматические заболевания, повышенная утомляемость. Они неусидчивы, им трудно удерживать внимание длительное время, особенно на логопедических занятиях, где изо дня в день необходимо выполнять одни и те же упражнения и задания для получения хорошего результата. Монотонная, однообразная работа приводит к утомлению детей и потере интереса к логопедическим занятиям.

Отсюда возникает объективная необходимость поиска новых методов и приёмов работы, которые с одной стороны обеспечили бы повышение эффективности логопедической работы и позволили бы к концу учебного года добиться хороших результатов, а с другой стороны не переутомляли бы детей и сохранили им здоровье. Игра — основной вид деятельности дошкольников. Именно в игре удовлетворяются основные потребности ребенка: в движении, в общении, в познании, в самореализации, свободе, самостоятельности, в радости и удовольствии. Игровые приёмы наиболее естественны и природосообразны, а потому позволяют эффективно обучать детей, развивать речь, эмоционально-волевую сферу, прививать им коммуникативные навыки, сохраняя при этом здоровье.

При использовании игровых технологий, благодаря игровой мотивации, у детей возрастает заинтересованность в логопедических занятиях, развиваются: познавательные процессы, коммуникативные способности, произвольность поведения, а коррекционный процесс проходит радостно и не утомительно.

Сегодня я хочу представить вашему вниманию одну из серий игр, которые использую в работе. Это «ДОББЛЬ», впервые появившийся в продаже в 2009 году и к настоящему времени завоевавший заслуженную популярность среди детей и взрослых, играющих в настольные игры. Прежде чем начать рассказ, поднимите, пожалуйста, руки, кто слышал об этой игре? Играл в нее? Использовал на занятии?

Механизм игры таков: имеется несколько десятков круглых карточек (в оригинале 56), на каждой из которых от 4 до 8 картинок. При этом на любых двух карточках совпадает только одна картинка. Вы берёте в руки две карточки и Вам уже

не надо объяснять правила игры, всё понятно: ищем одинаковую картинку. Но за этой простотой стоит неожиданно много полезных возможностей.

Инструкция к оригинальной игре обещает, что в процессе игры у участников развивается зрительное восприятие, внимательность и реакция.

С логопедической точки зрения настольная игра Доббль, в первую очередь полезна для активизации речи, развития координации речи с движением, актуализации словаря детей.

Немного позже я расскажу, как даже при использовании фабричной игры можно работать над расширением и актуализацией словарного запаса, отрабатывать навыки словоизменения. Но игру можно сделать поистине великолепной, если использовать в качестве картинок специально подобранный материал: слова заданной лексической темы, определённой слоговой структуры или картинки, в названии которых есть автоматизируемый звук. Такие игры можно найти в логопедических сообществах, а можно создавать самостоятельно.

В основе математической модели игры лежат принципы проективной геометрии и основы комбинаторики. Но я, не смотря на хорошую успеваемость в школе, не смогла их освоить, поэтому пользуюсь подсмотренной готовой схемой, которую вы можете найти в буклете. Для наших детей вполне достаточно по 5 или 6 изображений на одной карточке и, соответственно, комплекта из 20-30 карт. Так, для изготовления доббля на 21 карточку (по 5 изображений на карте) вам понадобится подобрать 21 картинку с заданным условием и разместить их на картах соответственно таблице. Конечно, вы понимаете, что форма карт не принципиальна, и для удобства изготовления вполне можно делать квадратные или прямоугольные карточки.

Итак, для успешности игрового процесса дети сначала должны познакомиться с изображениями, используемыми в игре, легко их опознавать и называть. С этой целью я использую дополнительные карточки-изображения используемых в игре картинок. С ними можно провести полноценные занятия по автоматизации звуков или отработки слов определенной слоговой структуры или лексической темы.

Логические пары

Мемори

Цепочка

«Собери карту» со звоночком

«Собери карту» с колпачками

После того, дети освоились с картинками, можно переходить к классическим играм. Перед началом игры следует объяснить детям, что выигравшим будет не тот, кто быстрее схватил карточку, а тот, кто четко и внятно назвал совпадающие символы.

Игра «Кто больше?»

Задача игроков — набрать как можно больше карт. Раздайте каждому игроку по одной карте рубашкой вверх. Остальные карты положите стопкой в центр стола лицевой стороной вверх. По сигналу игроки переворачивают свои карточки и ищут общий предмет на своей карте и карте в центре стола. Тот, кто нашел, должен четко назвать это слово и положить карточку из центра поверх своей. Игра продолжается до тех пор, пока дети не разберут все карты в центре. Победит тот, кто собрал больше всех карт.

Игра «Кто быстрее?»

Задача игроков — избавиться от своих карт раньше остальных. Положите одну карту в центр стола рубашкой вверх. Остальные карты поделите поровну и положите стопками лицевой стороной вверх рядом с каждый ребенком. По сигналу переверните карту в центре. Дети должны найти и назвать общий элемент на своей карте и карте в центре стола. Первый, кто это сделает, кладет свою карту поверх центральной. Победит тот, кто первым переложит свои карты в центр.

Игра «Перевертыш»

Задача игроков — первым перевернуть свои карты. Разложите от 4 до 6 карточек перед игроками и одну положите в центр стола. По сигналу игроки ищут совпадение на своих карточках и центральной. Тот, кто нашел, должен четко назвать это слово и перевернуть свою карточку лицевой стороной вниз. Побеждает тот, кто первым перевернет все карточки.

Игра «Прятки»

Задача игроков — первым закрыть свои карточки. Разложите перед игроками по шесть карточек. Остальные положите стопкой в центр стола лицевой стороной вверх. По сигналу игроки ищут совпадение на своих карточках и центральной. Тот, кто нашел, должен четко назвать это слово, забрать карточку из центра и положить поверх своей. Побеждает тот, кто первым закроет все свои карточки.

Игра «Солнышко»

Задача игроков — первым сделать самый длинный лучик от солнышка. Игра подходит для трех и более игроков. Раздайте игрокам одинаковое количество карт и одну карту положите в центр стола. Дети будут выстраивать цепочки из своих карточек от центральной карты, чтобы получилось «солнышко с лучиками». Игрок должен найти и четко произнести совпадающий элемент на своей карте и центральной. После этого он кладет свою карту рядом с «солнышком», чтобы построить свой луч. Чтобы построить луч, игрок должен найти и назвать одинаковый элемент на своей карте и последней карте луча. Побеждает тот, кто первым выложит все свои карты.

Игра «Цепочки»

Задача игроков — как можно раньше положить свои карты на стол. Игра подходит для двух игроков. Раздайте игрокам равное количество карт и одну карту положите в центр стола. Игроки выкладывают свои карточки от центральной (один вправо, другой влево) и называют совпадающие изображения предметов. Побеждает тот, кто первым выложит все свои карты.

Не секрет, что и у взрослых игроков быстрее действуют руки, а слова «застревают». Именно над развитием речевой реакции, координацией зрительного восприятия и речи мы и работаем. Часто, зная правильный ответ, мы в ситуации волнения не можем быстро его дать. Поэтому настольная игра Доббль будет очень полезна будущим школьникам. При этом следует помнить, что необходимость быстрой актуализации слов в условиях стресса может быть противопоказана для детей с заиканием или с предрасположенностью к запинкам, тикам.

Спокойный вариант – для малышей и «особенных» детей.

Перед каждым ребёнком кладутся две карточки и они выбирают на них общие символы, действуя в собственном темпе. Или перед каждым ребёнком выкладывается одна карточка, а стопка кладётся в середину и дети строго по очереди ищут совпадения со своей карточкой. В поиск вовлечены все, но карточку забирает тот, чья

сейчас очередь. При этом отсутствие или недостаточное развитие речи не является преградой –работаем над зрительным вниманием и формированием у малышей указательного жеста.

Игры для одного игрока

Игра «Цветок»

Задача игрока — найти одинаковые картинки на всех карточках. Разложите карточки кругом и положите в центр него еще одну. Получится «цветочек». Ребенок должен найти и назвать одинаковое изображение на карточке-лепестке и карточке-серединке. Игра закончится, когда ребенок проработает все лепестки.

Перекладываем карточки из одной стопки в другую, называя совпадающие картинки в комфортном темпе.

Дополнительные правила будут полезны для решения некоторых логопедических задач:

- **Для формирования навыка правильного согласования существительных с притяжательными местоимениями** МОЙ, МОЯ, МОИ, МОЁ перед началом игры проговариваем с детьми, что назвав общий символ, нужно ещё и подобрать к нему нужное местоимение (дерево моё, человечек мой, губы мои, мишень моя и т.д.) и только после этого карточка окажется у игрока

- **Для формирования навыка словоизменения существительных** перед началом игры договариваемся, что нужно назвать не только совпадающую картинку, а словосочетание (Винительный падеж – вижу…, Предложный падеж – мечтаю о …, Творительный падеж – любуюсь …, Дательный падеж – даю …)

- **Для формирования навыка правильного согласования существительных с прилагательными** перед началом игры детям разъясняется, что к каждому символу можно подобрать прилагательное (зелёная клякса, фиолетовая птичка, красное сердце и т.д.). Карточка окажется у того игрока, который не только быстрее найдёт общие символы на карточках, но и произнесет два слова вместе (существительное плюс прилагательное)

Нестандартное использование карточек

- **Для развития слухового внимания** (что будет очень важно в школе, где все задания даются устно и достаточно быстро) перед игроками раскладываются 6-10 карточек и взрослый произносит: «Я загадал такую карточку, на которой есть собака и машина» (по мере овладения таким вариантом игры можно будет называть и больше символов). Побеждает тот, кто быстрее всех найдёт загаданную карточку.

- **Для развития слуховой памяти** предыдущий вариант игры немного изменяется – карточки находятся в существенном отдалении от детей. Дети получают задание найти такую карточку, на которой будет, например динозавр и птичка (далее и больше символов), затем пройти (покружиться на месте, обойти препятствие, проползти под преградой и т.д.) и найти загаданную карточку.

- **Для развития зрительной памяти** каждому игроку раздаётся по карточке и даётся время на запоминание символов на ней, затем карточки переворачиваются или сдаются взрослому. Победит тот, кто сможет вспомнить больше символов со своей карточки. Усложнить игру поможет отсрочка по времени между запоминанием и ответом.

- **Для развития связной речи и умения фантазировать** каждому игроку раздаётся карточка и даётся время на придумывание рассказа с использованием слов-символов на ней. Дети могут придумать самые фантастические рассказы с неожиданным сочетанием действующих лиц. Оценивается связность рассказа и количество использованных символов с карточки.

Выводы.

Итак, мы видим, что с помощью этой игры можно не только развивать внимание, влияя на все его характеристики: произвольность, объём, концентрацию, распределение, устойчивость, переключение, тренировать реакцию, как двигательно-моторную, так и речевую, но и расширять и актуализировать словарный запас, отрабатывать слоговую структуру слова, автоматизировать звуки, упражнять грамматические функции словоизменения, развивать слуховое внимание и память, как зрительную, так и слуховую. В игре также идет адаптация к условиям постоянно меняющейся задачи. Этот полезный навык переноса внимания (без «застревания» на пройденном или неудавшимся) будет важен в условиях быстро меняющихся заданий в школе.

Доббль очень увлекает и возбуждает. Дети, да и взрослые, часто не могут сдержать свои эмоции: кричат, вскакивают, забывают соблюдать правила. Однако при правильной организации игры развиваются такие качества как: стрессоустойчивость, умение регулировать собственные эмоции, переживать собственный проигрыш и радоваться за друзей. Это может пригодиться детям в школе и вообще в жизни, поможет быстрее адаптироваться к стрессовой ситуации, переживать неудачи.