

## Картотека игр

с использованием камешек МАРБЛС



### **Игра «Знакомство»**

**Цель:** привлечение внимания ребенка к тактильному объекту.

**Оборудование:** емкость с камешками «Марблс».

**Задание:** Педагог обращает внимание на камушки и предлагает перебирать камушки руками. Выкладывает их из емкости, двигать в ней руками по очереди и одновременно. При этом педагог знакомит с текстурой - стеклянные, гладкие. Качественно – хрупкие, прозрачные; цветом - красный, синий, зеленый, желтый. Затем дается время для самостоятельного манипулирования.

### **Игра «Найдем предмет» или «Угадай-ка»**

**Цель:** развитие тактильных ощущений; развитие умения выбирать предметы, отличающиеся от камешков «Марблс» (Например: небольшой строительный материал, игрушки из киндер-сюрпризов и т.д.)

**Оборудование:** емкость глубокая, камешки «Марблс», игрушки из киндер-сюрпризов.

**Задание:** Педагог предлагает найти игрушки, спрятанные в камешках с открытыми глазами, сначала одной, затем другой рукой.

**Усложнение:** поиск игрушек закрытыми глазами, определить что это.

### **Игра «Змейка»**

**Цель:** учить складывать камешки, прикладывая один к другому; развитие мелкой моторики рук.

**Оборудование:** камешки «Марблс». Для детей с низкой моторной ловкостью: специально заготовленные камушки на липучке.

**Задание:** Педагог предлагает выложить длинную змейку так, чтобы все камешки лежали друг за другом без промежутка. Можно использовать разные цвета.

**Усложнение:** Педагог предлагает выложить змейку, используя один цвет, два цвета чередуя их, используя количественный показатель (Возьми 5 камешков одного цвета и 4 камешка другого цвета).

### **Игра «Веселая змейка»**

**Задание:** Педагог уточняет, как ползет гусеница – не по прямой линии, то вверх, то вниз, иногда быстро, а иногда медленно, иногда вперед, затем диктует ребенку направление движения гусеницы, дети выкладывают камешки, сколько успеют до следующей инструкции. Проверяем полученную гусеницу.

### **Игра «Помоги-ка»**

**Цель:** развитие умения различать цвета, находить цвет по образцу и по словесному обозначению; стимулирование зрительно-поисковой деятельности. Усвоение названий цветов. Развитие мелкой моторики рук.

**Оборудование:** камешки «Марблс», карточки с эталонами цвета, емкости

для раскладывания (количество зависит от количества используемых цветов).

**Задание:** Педагог обращает внимание, что все камешки разных цветов перемешались. Необходимо рассортировать их по цветам. Предъявляется эталон цвета и предлагается отсортировать сначала предъявленный цвет. Дети называют цвет - зеленый и отбирают, и складывают в свои баночки только зеленые камешки. При повторении упражнения количество предъявляемых цветов увеличивается.

Усложнение: Цвет не предъявляется карточкой, а называется словом.

### **Игра «Найди и назови»**

**Цель:** развитие умения различать цвета, называть их, развитие зрительного внимания, памяти, мелкой моторики рук.

**Задание:** У ребенка есть карточка с предметами разного цвета, по темам. Можно, например, 5 огурцов, 3 перца желтых, 4 морковки, 2 помидора, 1-? Ребенок выкладывает камешки по количеству предметов и заданному цвету, проговаривает. Какой цвет камешков есть еще в тарелочке? (фиолетовый). Угадай, какой овощ загадали под цифрой 1? (баклажан). Выложи. Назови, каких овощей больше всего?

### **Игра «Расскажи про свой узор»**

**Цель:** развивать воображение, связную речь.

**Задание:** Педагог предлагает детям выложить на листе в каждом секторе какие-либо картинки, это может быть, что угодно. Далее педагог предлагает каждому ребенку рассказать, что у него получилось. Педагог дает образец такого рассказа: «В центре листа – красный шарик- это ягодка, справа от него – зелёный листик, ниже три камешка образуют стебелек и т. д.»

### **Игра «Зоркий глаз»**

**Цель:** развивать память.

**Задание:** Выложить 5 любых камешков на первый ряд, запомнить их последовательность. Закрыть глаза и проговорить.

### **Игра «Ходилка»**

**Цель:** развивать логическое мышление, мелкую моторику.

**Задание:** Играет 2-3 игрока, у каждого ребенка камешек определенного цвета. Побеждает тот, кто быстрее доберется до финиша. Нужно назвать слова на определенную тему, например, ребенку выпадает кубик с 5 точками, он выбирает карточку с темой, и называет 5 слов на эту тему. На каждое слово вкладывает камешек, если затрудняется, ход переходит к другому игроку.

### **Игра «Мозаика»**

**Цель:** развивать мелкую моторику, зрительную память, логическое мышление, творчество.

**Задание:** Выложить узор по образцу. Игра предполагает обязательное использование шаблонов к заданию.

### **Игра «Крестики - нолики»**

**Цель:** развитие звукового анализа.

**Задание:** Берем 2 цвета камешков синие и зеленые, работаем над звуком, дифференцируем по твердости-мягкости. Один игрок называет слова с твердым звуком и выкладывает камешек по принципу традиционной схемы «крестики-нолики», другой аналогично с мягким. В случае затруднения ход переходит к другому игроку.

### **Игра «Лабиринты»**

**Цель:** автоматизация звуков.

**Задание:** Берем два - три цвета кубиков, красный – произнес не правильно, желтый - произнес не совсем четко, зеленый произнес правильно. Автоматизируем звук в словах и выкладываем последовательно камешки в рамочку. Анализируем проделанную работу.

### **Игра «Художник»**

**Цель:** развивать творчество, мелкую моторику.

**Задание:** Выложить заданный предмет из камешков (предлагаются карточки с предметами, например, зонтик, стол, стул, домик, машина, горка, юбка, торшер, лодка, ракета). Ребенок выкладывает схематичное изображение.

### **Игра «Чудо-узор»**

**Цель:** развивать творчество, мелкую моторику.

**Задание:** Выложить узор по собственному усмотрению и рассказать, где можно использовать данный узор.

### **Игра «Исправлялки»**

**Задание:** Педагог показывает изображение буквы или цифры из камешков. Ребенку необходимо исправить или доделать недостающие элементы буквы, цифры.

### **Игра «Магия»**

**Задание:** Выложить из камешков заданную букву. Затем превратить букву в похожий предмет. Назвать его.

### **Игра «Чудесный мешочек»**

**Цель:** формировать умение сопоставлять зрительные и осязательные впечатления, развивать речь.

**Вариант 1.** В непрозрачный мешочек кладут шарики разной формы, величины, цвета. Перед ребенком образец-шарик «Марблс». Педагог просит ребенка найти в мешочке такой же.

**Вариант 2.** Ребенку завязывают глаза, дают шарик, который необходимо обследовать тактильно и на ощупь в мешочке найти такой же.

Камешек в руке катаю,  
Между пальчиками верчу,  
Непрерменно каждый пальчик  
Быть послушным научу.

**Вариант 3.** Ребёнок достаёт из мешочка камешек любого цвета и соотносит цвет с предметом, учась при этом правильно согласовывать слово-предмет и слово-признак.

Зелёный камешек – зелёный огурец, лук, крокодил и т.д.

Жёлтый камешек – жёлтое солнце, жёлтый подсолнух, жёлтая груша и т.д.

### **Игра «Сухой бассейн»**

**Цель:** развивать тактильную чувствительность, мелкую моторику, словарный запас, фонематический слух.

**Вариант 1.** У ребенка глубокая чаша, наполненная камешками «Марблс», среди которых – мелкая игрушка. Педагог предлагает ребенку найти игрушку и на ощупь угадать ее, описать.

**Вариант 2.** У ребенка глубокая чаша, наполненная крупой, в которой находится камешки «Марблс». Педагог предлагает ребенку найти и на ощупь описать их.

Лежит наш клад на дне морском,  
Засыпан золотым песком.  
Свернувшись в небольшой клубок,  
На камне дремлет осьминог.

**Вариант 3.** У ребенка глубокая чаша, наполненная камешками «Марблс», среди которых — мелкая игрушка. Педагог предлагает ребенку найти игрушку и определить есть в её названии заданный звук.

### **Игра «Золушка»**

**Цель:** развитие тактильных ощущений; развитие умения выбирать предметы, отличающиеся по форме, цвету, размеру.

**Вариант 1. Разбери по цвету.**

В общей емкости большого объема находятся цветные камешки одной формы, но разных цветов, необходимо разобрать в меньшие емкости камешки по цветам.

**Вариант 2. Разбери по форме.**

Так же, как и предыдущая, только камешки разной формы – овальные, круглые.

**Вариант 3. Разбери по размеру.**

Так же, как и предыдущие, только камешки разных размеров – большие и маленькие.

### **Игра «Волшебная дорожка»**

**Цель:** развивать цветовосприятие, слуховую память, фонематический слух, навыки звукового анализа, формировать умения выделять первый звук в слове и сопоставлять его с первым звуком в названии цвета.

**Задание:** У ребенка – подносы с разноцветными камешками, педагог называет слово, предлагает определить в нем первый звук и найти камешек, в названии цвета которого в начале слова находится выделенный звук. Например, педагог называет и показывает картинку с изображением жука. Ребенок показывает первый звук в слове «желтый» и выкладывает желтый камешек.

### **Игра «Цветовая гамма»**

**Цель:** развивать цветовое восприятие, зрительную память.

**Оборудование:** Для этой игры подойдет контейнер для яиц. Ячейки нужно раскрасить в разные цвета. В мешочек насыпать камешки «Марблс» разного цвета и разной формы.

**Задание:** вытаскивать из мешочка шарик и класть в ячейку такого же цвета. Можно организовать соревнование: поставить песочные часы и предложить, кто за 1 минуту заполнит все ячейки, но это для детей постарше.

### **Игра «Клад»**

**Задание:** В разноцветные шарики прячется «клад» (записка, игрушка от киндер-сюрприза и т.д.). Перед каждым ребенком ставится емкость с шариками «сухой бассейн» и дается задание «Перебирая пальчиками, ищем спрятанный предмет».

### **Игра-соревнование «Кто быстрее начинит «колбаску»**

**Вариант 1.** Для этой игры шьется полочка-«колбаска», из прозрачной ткани, чтобы видны были шарики, перед каждым ребенком ставится емкость с шариками и дается задание: «Кто быстрее начинит «колбаску» шариками зеленого цвета. Дети выбирают из массы только зеленые шарики и укладывают их друг за другом в ряд».

**Вариант 2.** Работа в парах: шьется более длинная «колбаска». По сигналу участники игры начинают ее наполнять. Один ребенок наполняет ее справа красными шариками, другой – слева синими шариками.

### **Игра «Зебра, лев, жираф»**

**Цель:** развитие моторики, речи, дальнорзости, формирование лидерских качеств: целеустремленности, умение работать по четкому алгоритму, выполнять команды.

**Оборудование:** Для игры необходимо подготовить большие круглые шарики «Марблс», нарисовать животных и приклеить их к любой коробке, можно из-под обуви.

**Задание:** У каждого ребенка своя коробка. Детям дается по 6 шариков в мешочке (коробке) на каждого (по количеству зверей). По команде дети стараются закатить шарик в коробку к зверю. Правило: нельзя бежать за шариком, пока не закончатся все шары в мешочке (коробке), и взрослый не даст команду. Каждый подсчитывает количество шариков, которые удалось закатить. Все дети получают призы (например, сушку или наклейку).

*Педагог читает правила.*

Звери выстроились в ряд,  
В марблс поиграть хотят,  
Они тихонечко стоят  
Терпеливо ждут ребят.  
Мы же встанем тоже в ряд, (Дети становятся в ряд)  
Шары катаем все подряд!  
Друг за другом, не спешим  
И зверюшек не смешим!  
Но сначала всем скажите,  
Кто сегодня к вам пришел? (Назвать животных, нарисованных на коробке)  
Зебра, лев, олень, жираф,  
Верблюды, слон играть хотят.  
Правила игры просты:  
Шарик к зверю закатай!  
Очередь ты соблюдай,  
Приз от зверя получай! (По очереди катят шарики)  
Шарик к зверю не попал?  
Значит, ты не так играл!  
Еще раз попробуй ты,  
Целься смело, не спеши!  
И на счет: один, два, три  
Начинаем! Шар кати!

### **Игра «А ну-ка, повтори»**

**Задание:** Ребенку дается коробочка или ткань с клетчатым полем, где нужно выложить шарики по образцу. Начинать можно с простого варианта, переходя на более сложный.

### **«Рисование стеклянными шариками»**

**Оборудование:** картонная коробка с высокими краями, на дно которой можно положить белый лист бумаги, камешки «Марблс», жидкая гуашь.

**Задание:** Нужно капнуть на бумагу гуашь и катать шарики по коробке. Когда рисунок высохнет, можно капнуть гуашь другого цвета и запустить чистые шарики. Получившиеся картины похожи на разноцветные нити.

### **Игра «Знакомство с буквой»**

**Цель:** Закрепить зрительный образ изучаемой буквы, развитие мелкой моторики рук.

**Оборудование:** камешки «Марблс», карточки с образцами букв для наложения камешков.

**Задание:** Выложить камешки по контуру буквы или наложить камешки на букву.

### **«Графический диктант»**

**Цель:** Учить ориентироваться на плоскости. Профилактика оптико-пространственных нарушений. Развитие мелкой моторики.

**Задание:** Педагог дает устную инструкцию: положи красный камушек в центр листа. Синий – в верхний левый угол, зеленый – в правый верхний угол, синий – в правый нижний, зеленый – в левый нижний. Педагог предлагает эталон разложенных камешков на плоскости, ребенку необходимо повторить рисунок.

### **Игра «Божья коровка»**

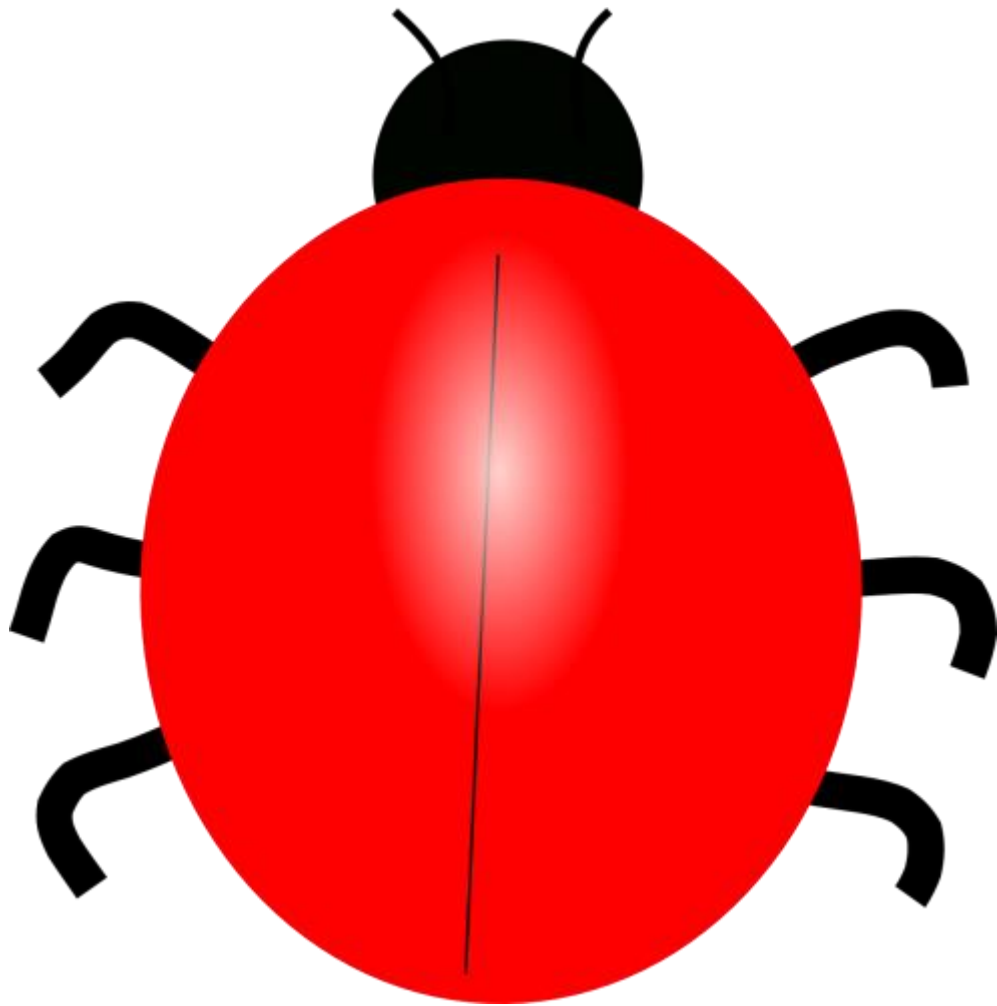
**Цель:** Автоматизация звука [ж] в начале слова.

**Ход игры:** У божьей коровки не хватает пятнышек и глазок. Украсим её пятнышками, назвав картинки на звук [ж].

**Слова:** *жаба, живот, жилет, жук, желудь, жетон, журавль, журнал.*







### **Игра «Гроздь винограда»**

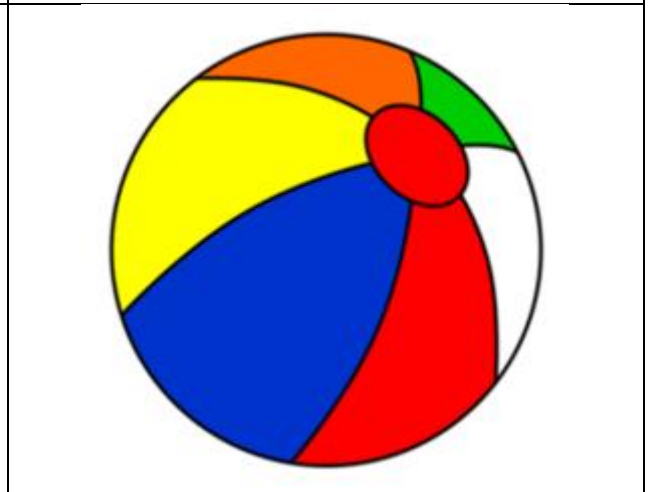
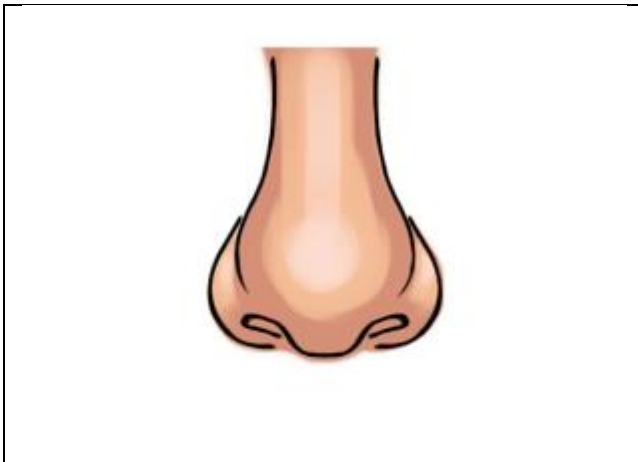
**Цель:** Совершенствование умения делить слова на слоги.

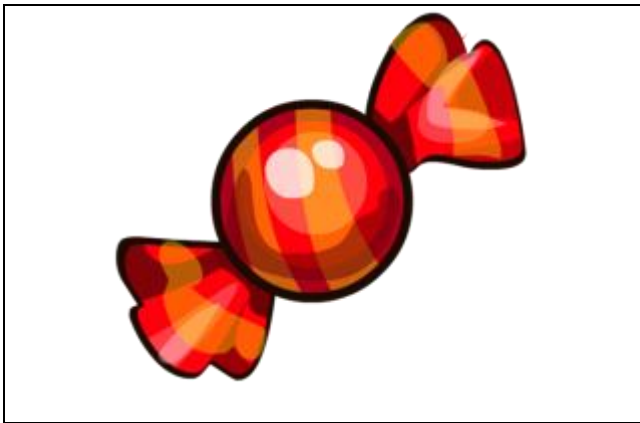
**Ход игры:** Нужно на веточку прикрепить ягодки винограда синего, зеленого, черного, фиолетового цвета (на выбор ребенка).

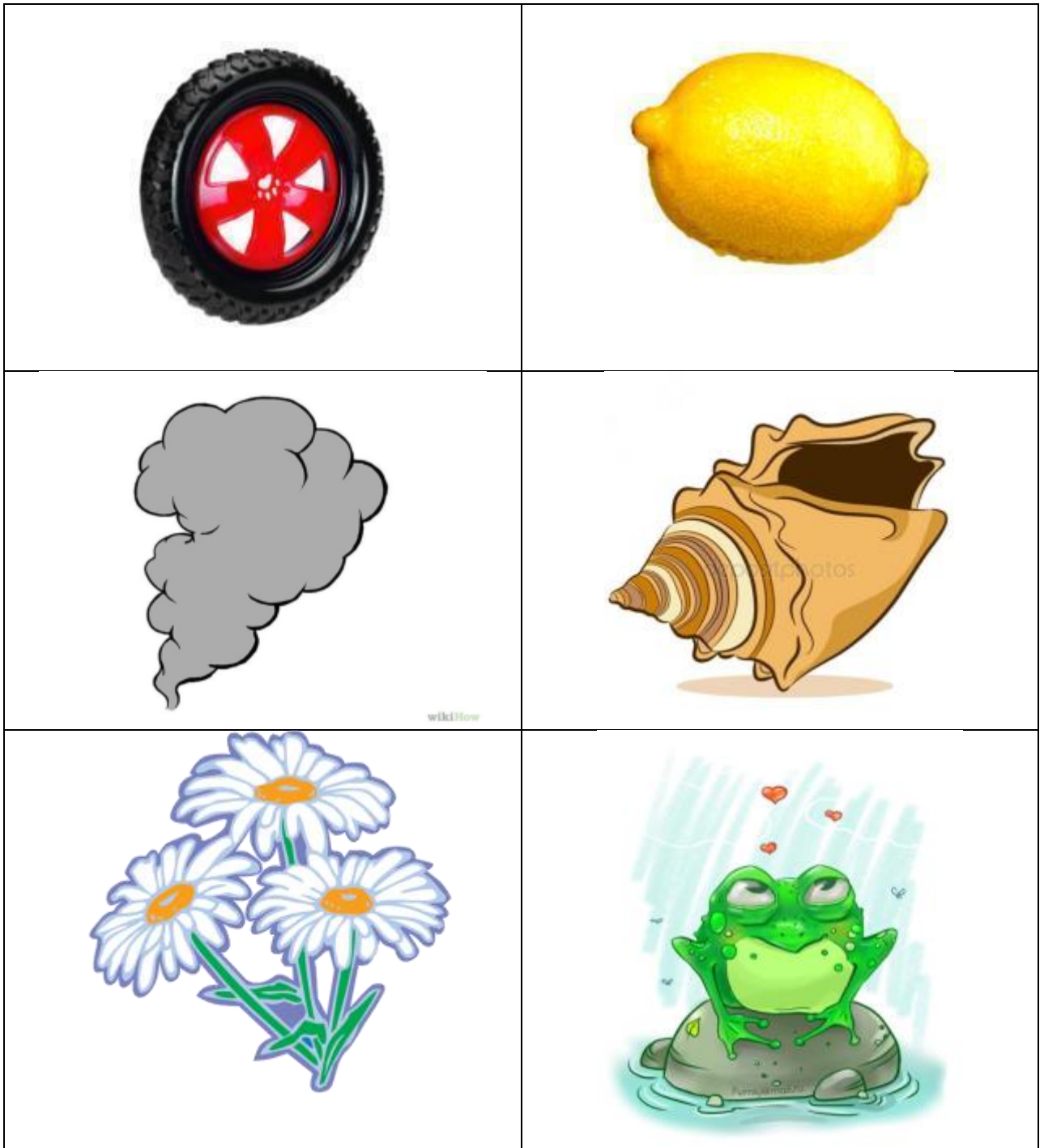
Взрослый показывает картинку и называет слова, а ребенок делит слово на части (слоги) и на веточке винограда ищет маленькую веточку из нужного количества слогов. Одна маленькая веточка – слово из одного слога, один камешек, две веточки – слово из двух слогов, два камешка и т.д.

**Слова:** кошка, колесо, лимон, вода, машина, дым, рука, коса, мяч, сом, самолёт, конфета.









### **Игра «Цветочная поляна»**

**Цель:** Формирование навыков фонематического анализа.

**Ход игры:** Заполняем недостающие части на цветах. Камешек можно положить тогда, когда назовешь правильно первый звук в слове:

**Аист** – «а»,      **сом** – «с»,

**Облако** – «о»,    **мак** – «м»,

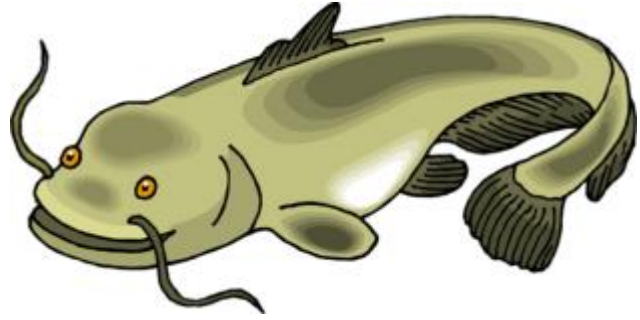
**Удочка** – «у»,    **кот** – «к»,

**Иглы** – «и»,      **лук** – «л».

Слова подбираются любые.









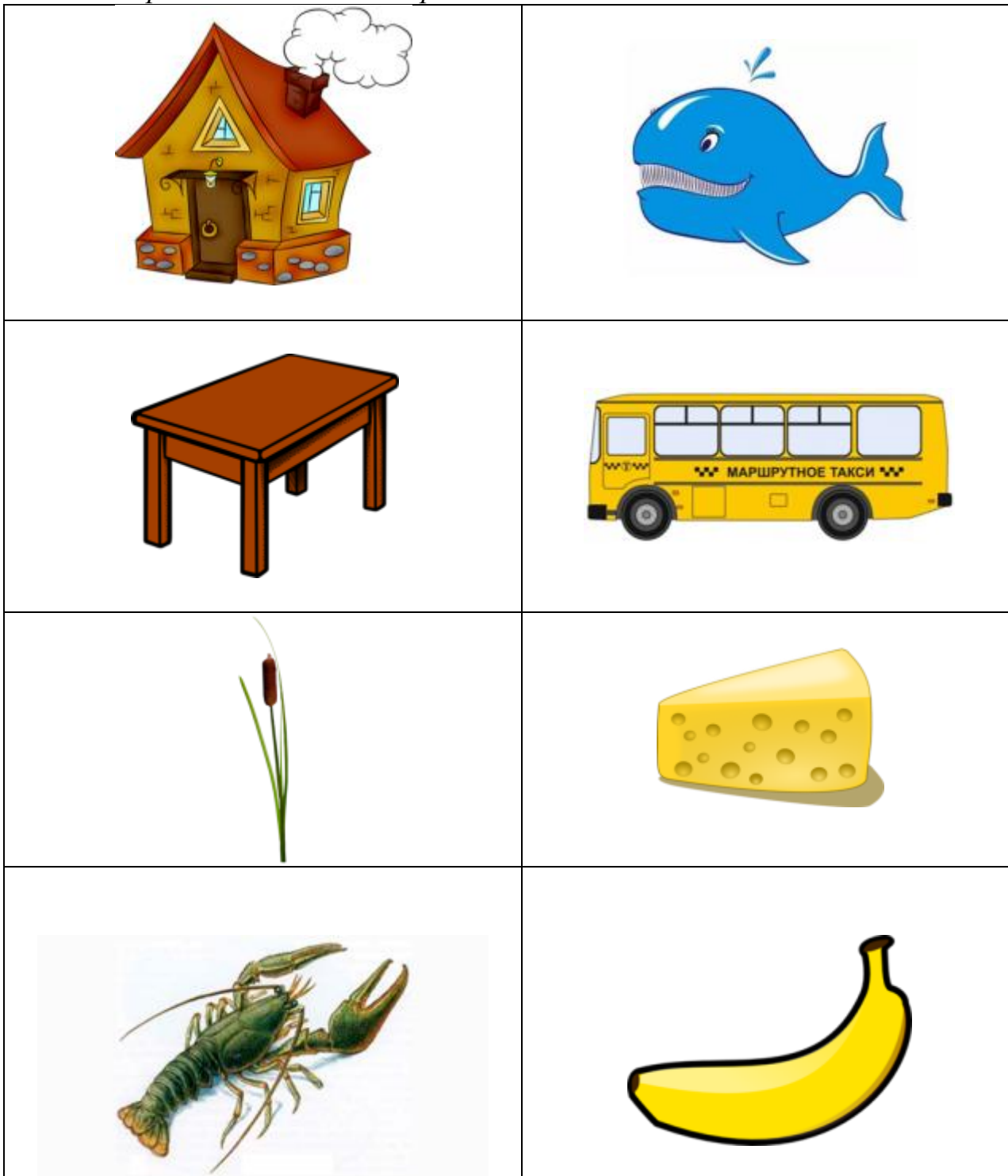
## Игра «Жираф»

**Цель:** Формирование навыков фонематического анализа.

**Ход игры:** У жирафа не хватает пятнышек. Украсим его пятнышками, назвав последний звук в слове.

**Слова:** дом, кит, стол, автобус, камыш, сыр, рак, банан.

*Слова и картинки можно подобрать абсолютно любые.*





# Шаблоны для выкладывания камешков МАРБЛ

