**Описание дидактического пособия: «Игровая карусель»**

Игра – это свободная деятельность ребёнка, вносящая в его развитие такой вклад, какой не сможет сравниться ни с чем другим. К.Д. Ушинский

Предлагаю вашему вниманию дидактическое пособие «Игровая карусель». Пособие предназначено для детей дошкольного возраста, также для детей с речевыми нарушениями. Применяется в образовательной области «Коммуникация», «Познание», «Чтение художественной литературы». Можно использовать как для индивидуальной работы, так и для работы с подгруппами. Способствует развитию речи, закреплению полученных речевых умений. Новизна этой разработки в том, что игра построена на основе дидактической игры «Расскажи-ка» с применением технологии ТРИЗ. Пособие динамическое, мобильное и удобное в применении.

**Задачи:** • расширять и активизировать словарь по лексическим темам; • развивать умения правильно строить предложения, самостоятельно задавать и отвечать на вопросы; • обучать детей составлению описательного рассказа; • развивать логическое мышление; • формировать навыки пересказа со зрительной опорой и помощью педагога развитие коммуникативных навыков; развивать фонематические процессы и навыки звукового анализа и синтеза.

Форма организации игры – подгрупповая до 6-7 чел., или индивидуальная.

Положительным моментом пособия является то, что подбор дидактического материала можно варьировать исходя из индивидуальных особенностей детей, и с учетом имеющихся речевых нарушений у детей.

**«Игровая карусель»** - это напольное дидактическое пособие для детей старшего дошкольного возраста. В состав игры входит один большой матерчатый круг диметром 130см. По краю круга расположены круги-символы. Они также служат игровым полем для каждого игрока. В центре круг-указатель, на котором располагается предмет или символ обозначения игры. Путем случайного выбора или игрового приема выбирается одна из дидактических игр, входящих в комплект пособия («Расскажи-ка», «Ассоциации», «Звуковая цепочка», «Вот компания какая…», «Четвертый лишний»)

Перед началом любой из представленной игр дети движутся вокруг большого круга с ускорением и замедлением со словами:

*Раз, два, три, четыре, пять*

*Начинаем мы играть.*

*Ели-ели, ели-ели*

*Закружились карусели,*

*А потом, потом, потом*

*Все бегом-бегом.*

*Тише, тише не спешите*

*Карусель остановите.*

*Раз, два, три, четыре, пять*

*В игру \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_мы будем играть.*

*У кого знак вопроса*

*Тому игру и начинать.*

***Варианты игры.***

***1.Игра: «Расскажи-ка»***

Цель: развитие связной речи.

Задачи:

расширять и активизировать словарь по лексическим темам;

развивать умения правильно строить предложения, самостоятельно задавать и отвечать на вопросы;

обучать детей составлению описательного рассказа;

формировать навыки пересказа со зрительной порой и помощью педагога развитие коммуникативных навыков.

Материал: игровое поле «Карусель», символ-смайлик, карточки-символы, предметы для описания.

*Ход игры*. Дети должны составить описательный рассказ о предмете, который стоит в центре игрового поля (например, мяч). По краю поля расположены символы-признаки, которые необходимо описать. Начинает игрок, у которого выпал знак вопроса. Он задает вопрос, связывая его с выбранным объектом и сам на него отвечает. Далее по часовой стрелке каждый следующий игрок в соответствии со своей схемой-символом также задает вопрос и отвечает на него (можно использовать вариант без озвучивания вопроса). Последний из игроков повторяет рассказ.

***2.Игра: «Ассоциации»***

Цель: развивать логическое мышление.

Задачи:

Развивать память, внимание, связную речь;

Развивать логическое мышление и навыки определения причинно-следственных связей;

Развивать умение анализировать и обобщать, находя общие черты между различными категориями;

воображение и творчество, способности нестандартного мышления.

Материал: игровое поле «Карусель», символ-смайлик, карточки-картинки, знак вопроса.

*Ход игры.* Количество **детей неограниченно**. Дети стоят по кругу. Водящий *(или педагог)* ставит в центр круга картинку. По часовой стрелке дети из своего набора картинок подбирают к заданной ассоциацию и кладут картинку рядом. Игра продолжается пока картинки не закончатся. Побеждает тот, у кого первым закончатся все картинки.

***3.Игра: «Вот компания какая…»***

Цель: развивать зрительную и слуховую память.

Задачи:

Развивать память, внимание,

Развивать логическое мышление и навыки определения причинно-следственных связей;

Активизировать словарь.

Материал: игровое поле «Карусель», символ-смайлик, карточки-картинки.

*Ход игры.* Игрокам раздаются карточки-картинки. Игрок прицепляет к поезду картинку-вагончик и говорит: «Тра-та-та, тра-та-та, мы везем с собой… и называет, что изображено у него на карточке. Следующий игрок должен назвать все предыдущие карточки, а потом свою. Тот, кто ошибся, выбывает из игры. Для проверки в конце игры карточки переворачиваются.

***4.Игра: «Звуковая цепочка»***

Цель: развитие фонематических представлений, активизация словаря.

Материал: игровое поле «Карусель», символ-смайлик, карточки-картинки.

*Ход игры.* 1 вариант. Логопед называет первое слово и кладет свою карточку на свой круг и ход переходит к следующему игроку. Конечный звук предыдущего слова — это начальный звук следующего. Например: весна — автобус — слон — нос — сова...

2 вариант. В центре круга ведущий кладет карточку с буквой (С, Л, Р, Ш и т.д.) Игроки выбирают из своих карточек слова, в которых есть данные звуки и кладет на свой круг. Выигрывает тот, у кого быстрее закончатся картинки.

***5.Ига: «Четвертый лишний»***

Цель игры: Закрепить умение находить **четвертый лишний предмет и объяснять**, почему он **лишний**.

Задачи.

Развивать словесно-логическое мышление, умение классифицировать, сравнивать, обобщать, устанавливать причинно-следственные, пространственно-временные, логические связи.

Развивать зрительное восприятие.

Развивать монологическую и диалогическую речь.

Материал: игровое поле «Карусель», символ-смайлик, карточки-картинки.

*Ход игры.* На поле в центре расположен смайлик-символ игры. По краям в кругах лежат картинки. Дети движутся по кругу со словами. Еле,еле…, как закончились слова дети останавливаются около круга. Берут карточку и называют лишний предмет. Кто ошибается, тот выбывает из игры.

По усмотрению педагога можно дополнить данное пособие другими вариантами игр и использовать их в других образовательных областях.