

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Юрлинский детский сад №3»

Авторская дидактическая игра по развитию речи
«Судоку»
(старшая-подготовительная группа)

Разработала:
воспитатель высшей категории
Кошелева Снежана Анатольевна
МБДОУ «Юрлинский детский сад №3»

2025г.

Авторская дидактическая игра «Судоку»

Цель: создание условий для развития речи и умственных способностей дошкольников, посредством дидактической игры.

Задачи:

-образовательные: обучать основным логическим приемам (систематизация и сравнение, анализ и классификация);

-формировать умение выделять слова с заданным звуком.;

-развивающие: развивать словарный запас, память, внимание, мышление, мелкую моторику рук;

-воспитательные: воспитывать интерес к совместной игре со сверстниками, уверенность в себе, прийти на помощь к друзьям.

Возрастная категория: игра рассчитана на детей старшего и подготовительного дошкольного возраста.

Описание: Дидактическое пособие представляет собой квадрат, из плотного картона, это игровое поле. (11 карточек) 15х15см. Внутри квадрат поделен на меньшие квадраты 5х5 см. со сторонами в 3 клетки.

На игровых полях в меньших клетках стоят некоторые буквы алфавита (красные буквы-гласные; синие буквы-согласные; зеленые буквы -мягкие согласные).

Карточки 5х5 см: буквы алфавита - фишки -60шт.

Варианты количество игроков: от 5 до 11 чел; подгруппами; парами на одно игровое поле.

Можно устроить соревнование среди игроков: кто быстрее или на время.

Алгоритм использования:

1 вариант игры: игроки должны как можно быстрее заполнить свободные клеточки буквами-фишками, так чтобы в каждом столбике, каждой строке и в каждом малом квадрате буква алфавита встречалась только один раз, т.е. не повторялась. Выигрывает игрок, который первым заполнит игровое поле буквами-фишками.

2 вариант игры: игроки заполняют игровое поле, буквами-фишками и называют слова на звук, карточки буквы-фишки, который они положили на пустую клетку своего игрового поля. Выигрывает тот игрок, который первым заполнит игровое поле и назовет слова на данные звуки.

3 вариант игры: игроки заполняют игровое поле, называют слова на звук, данной карточки буквы-фишки, который они положили на пустую клетку своего игрового поля. Затем определяют, местонахождение звука в словах, своего игрового поля, по своему выбору. Например: если игрок положил фишку с буквой «Д», то он может придумать слово, где встречается звук «Д», в начале, в середине или в конце слова. Выигрывает тот игрок, который первым заполнит игровое поле буквами-фишками; назовет правильно все слова и определит местоположения звука в слове. (*В начале, в середине, в конце*).

Ожидаемый результат:

- формирование представления о звуках (гласные, согласные, мягкие);

- закрепление букв алфавита;
- формирование умений, называть слово по заданному звуку.
- развитие памяти, мыслительных операций, активного словаря.
- развитие интереса к игре, быстроты, дисциплинированность, уверенности в себе.

Вывод:

Используя дидактическую игру, дошкольникам можно дать задания разной сложности. Результативность данной игры подтверждается следующими знаниями и умениями: умение наблюдать и описывать, строить предложения, находить причинно – следственные связи; способность ребенка активизировать свою мыслительную и речевую деятельность. Позволит сформировать правильное произношение звуков, а так же научит подбирать слова на заданный звук.

Данную игру можно использовать повседневно, в работе с детьми, как по закреплению звуков, букв. Игра предназначена для работников дошкольных учреждений, родителей.



