Лепбук «Заюшкина избушка»

Лэпбук – это картонная папка, в которой собран материал на определенную тему, которую мы хотим проработать. Учебный материал интересно оформлен в различного рода мини-книжечках, кармашках, окошечках, книжках-гармошках, коробках с подарками и т.п.

Визитная карточка лэпбука

1.Название – «Заюшкина избушка»

2.Данное пособие можно использовать в работе с детьми старшей группы.

3.Цель создания лэпбука: развитие всех компонентов устной речи, практическое овладение нормами речи на примере русской народной сказки «Заюшкина избушка».

4. Макет лэпбук представляет собой картонную папку, состоящую из трёх страниц.

5. В лэпбуке представлены карманы:

* с дидактическими играми, направленными на развитие связной речи, лексико-грамматического строя речи;
* с заданиями, направленными на закрепление навыков счёта,
* с разрезными картинками,
* с загадками,
* с заданиями на развитие умения ориентироваться на плоскости,
* с заданиями на развитие логического мышления, памяти и внимания,
* с несколькими видами театров: теневой, магнитный, деревянный,
* с танграммами для создания персонажей из сказки,
* с заданиями, в которых необходимо решить кроссворд, «обвести и нарисовать» заданного персонажа по клеткам, помочь зайчику найти свой домик.

6. Именно сказки являются прекрасным материалом для обучения развитию речи детей дошкольного возраста. Лэпбук очень увлекательная папка с картинками, в нем можно уместить много информации и различного материала, который будет привлекать внимание детей, и способствовать развитию речи, памяти, внимания, мышления и закрепление полученных знаний. Поэтому было принято решение создать лэпбук «Заюшкина избушка».

7. Лэпбук «Заюшкина избушка» можно использовать как на занятиях, так и в организации свободной и совместной деятельности детей.

***Описание игр, представленных в лепбуке «Заюшкина избушка»***

*«Загадки о сказочных героях»*

Цель: развивать логическое мышление, память,

Задачи:

* Развивать сообразительность,
* активизировать речевую деятельность.

Ход игры: детям читают загадки, предлагают их отгадать.

*Дидактическая игра «Разложи картинки по порядку»*

Цель: учить рассказывать сказку по картинкам.

Задачи:

* Развивать связную речь,
* развивать сообразительность, зрительное внимание, логическое мышление,

Ход игры: ребёнку предлагается несколько картинок. Он должен разложить их в хронологическом порядке и составить 2-3 предложения по каждой из них так, чтобы получился рассказ.

*Теневой театр на палочках «Заюшкина избушка»*

Цель: обогащать и активизировать словарь ребёнка.

Задачи:

* Совершенствовать мелкую моторику рук,
* развивать координацию движений,
* развивать звуковую культуру речи,
* совершенствовать грамматический строй речи,
* развивать диалогическую и монологическую речь.

Ход игры: Дети знакомятся со сказкой, дети вместе с педагогом распределяют роли, разучивают их. Затем проигрывают сказку.

*Настольный театр «Заюшкина избушка»*

Цель: приобщать детей к театральной культуре

Задачи:

* Разнообразить игровую деятельность,
* создать условия для развития творческой активности детей и совместной театрализованной деятельности детей и взрослых.

Ход игры: Дети знакомятся со сказкой, дети вместе с педагогом распределяют роли, разучивают их. Затем проигрывают сказку.

*Магнитный театр «Заюшкина избушка»*

Цель: познакомить детей со сказкой «Заюшкина избушка» и её персонажами. Задачи:

* Учить детей узнавать данную русскую народную сказку по действующим лицам,
* развивать речь, речевую активность детей, умение вступать в диалог,
* обогащать словарный запас,
* развивать мышление, память, внимание, творческое воображение,
* вызывать положительные эмоции,
* прививать устойчивый интерес к театру.

Ход игры: Дети знакомятся со сказкой, дети вместе с педагогом распределяют роли, разучивают их. Затем проигрывают сказку.

*Дидактическая игра «Назови ласково»*

Цель: расширение знания ребёнка о уменьшительно-ласкательных суффиксов.

Задачи:

* Закрепить умение образовывать существительные при помощи уменьшительно-ласкательных суффиксов,
* развить зрительное внимание.

Ход работы: перед ребёнком выкладываются картинки и просит ребенка назвать, что изображено, а затем сказать это слово ласково.

*Дидактическая игра «Один-много»*

Цель: формирование умения употреблять существительные в единственном и множественном числе и в Р.п.

Задачи:

* Развить понимание и употребление в самостоятельной речи единственного и множественного числа,
* развить мышление.

Ход игры**:** ребёнку предлагается картинка с изображение животного. Он должен назвать его, затем сказать во множественном числе, а потом в Р.п. это же животное.

*Дидактическая игра «Весёлый счёт»*

Цель: закрепление умения согласовывать числительное с существительным.

Задачи:

* Активизировать словарь по теме «Животные»,
* развить логическое мышление и память.

Ход игры: ребёнку показывают изображения животных, а потом предлагают их сосчитать от 1 до 5 (до 10 и обратно).

*Дидактическая игра «Угадай, кто спрятался»*

Цель: развитие зрительного гнозиса.

Задачи:

* Уточнить и расширить знания о главных героях сказки,
* развить связную речь детей и память,
* развить зрительное внимание и восприятие.

Ход игры:предлагаем ребёнку отгадать, кто спрятался и просим объяснить, как он догадался, что это герой из сказки.

*Дидактическая игра «Четвёртый лишний»*

Цель: закрепление умения находить четвёртый лишний предмет и уметь объяснить, почему он лишний.

Задачи:

* Развить внимание,
* развить логическое мышление,
* повысить словарный запас.

Ход игры: необходимо показать ребёнку карточки с изображением животных. Три животных из одной сказки, а четвёртый из другой. Ребёнок должен определить, какой из них лишний и сказать почему.

*Дидактическая игра «Найди где»*

Цель:формирование пространственной ориентировки на листе бумаги.

Задачи:

* Научить определять пространственное направления: право, лево, верх, низ, середина (центр),
* развивать зрительное внимание и восприятие.

Ход игры:*1 вариант* **-** перед ребёнком кладут лист бумаги, на котором изображены животные, затем предлагается ребёнку сказать в какой части листа находится загаданное животное.

*2 вариант*– перед ребёнком кладут чистый лист бумаги, и предлагают поместить животное в загаданном месте.

*Дидактическая игра «Танграм»*

Цель*:* развивать наглядно – образное мышление.

Задачи*:*

* Развивать воображение,
* развивать конструктивное мышление

Ход игры*:*Танграм – головоломка, состоящая из семи плоских фигур, которые складывают определенным образом для получения другой фигуры (изображающей животное). При составлении фигур из танграма придерживаются следующих правил:

– части не должны налегать друг на друга,

– части должны примыкать друг к другу.

Для начала достаточно, если ребенок поставил рядом 2-3 детали, чтобы получить какое - то животное. Затем правила можно усложнить: в собранную фигуру должны входить все семь частей.

*Дидактическая игра «Собери картинку»*

Цель: учить составлять целую картинку из её частей.

Задачи:

* Развивать наглядно - образное мышление,
* развивать внимание, наблюдательность, зрительное восприятие,
* формировать целостное представление о предмете,
* воспитывать волевые качества,
* привлечь внимание детей к самостоятельной игровой деятельности,
* мелкую моторику рук.

Ход игры**:** детям предлагают из нескольких частей составить полную картинку, соответствующую содержанию сказки «Заюшкина избушка», или собрать одного из персонажей сказки. Можно играть с несколькими детьми сразу: кто быстрее составит свою картинку?

*Дидактическая игра «Что ты почувствовал?»*

Цель:воспитание добрых чувств в ребёнке: сопереживание, сострадание, жалость, чувство справедливости.

Задачи:

* Развивать речь, отвечая на вопросы полным предложением,
* развивать память и внимание, следя за сменой событий и прочувствовать их.

Ход игры**:** с детьми обыгрывается сказка, и по её ходу происходит обсуждение эпизодов, о том, какие чувства вызывают у детей происходящие события. Ребятам на каждом этапе сказки предлагается выбрать карточку с цветом настроения:

О – радуюсь

О – печалюсь

О – хочу помочь

О – мне жалко

В конце игры посмотреть что получилось? Какого цвета получилась сказка.

*Дидактическая игра «Сказка и математика»*

Цель:учить правильно считать.

Задачи:

* Развивать внимание, наблюдательность,
* развивать терпение, усидчивость.

Ход игры**:** перед ребенком находится числовой ряд в виде отдельных карточек. Ему предлагается для ответа на вопрос выбрать карточку с цифрой:

* Сколько всего животных встречается в сказке?
* Сколько животных хотели помочь зайцу?
* Скольким животным удалось помочь зайцу?
* Сколько животных напугала лиса?
* Сколько домиков было в начале сказки?
* Сколько домиков осталось в конце сказки?

*Дидактическая игра « Кто, какой по счёту»*

Цель:закрепить порядковый счёт.

Задачи:

* Уточнить и расширить знания о главных героях сказки,
* развить связную речь детей и память,
* развить зрительное внимание и восприятие.

Ход игры*: 1 вариант* **–** на доске вывешиваются в ряд картинки животных, иребёнку предлагается назвать, каким по счёту находится заданное животное.

*2 вариант*– на доске вывешиваются в ряд картинки животных, иребёнку предлагается найти и назвать животное под заданной цифрой.

**СКАЗКИ**
Сказки надо рассказывать ночью,
Под лохматые шорохи звёзд.
Тут и встретишься с чудом воочью.
Тут и лешего схватишь за хвост.

Сказки надо рассказывать ярко.
Околдовывать речью цветной.
От беды, от вороньего карка,
Уходила б судьба стороной.

Сказки надо рассказывать с толком.
Чтобы даль расступалась. И ширь.
Чтобы после хоть с чёртом, хоть с волком,
А не страшно. Ты сам богатырь.

Сказки надо рассказывать с чувством.
С потаённой лукавой игрой.
Жил бы вымысел в чуде изустном
Рядом с правдою — старшей сестрой.

Сказки надо рассказывать тихо.
С расстановкой. Ничуть не спеша.
Чтобы в добрый конец, а не в лихо —
Успевала поверить душа...

*Сергей Островой*

Дидактическая игра «Мнемотаблицы» – цель: развивать связную речь, учить преобразовывать абстрактные символы в образы (перекодирование информации), развивать основные психические процессы – зрительно-пространственную память, внимание, образное и словесно-логического мышление; помочь овладеть приёмами запоминания и составления сказок.