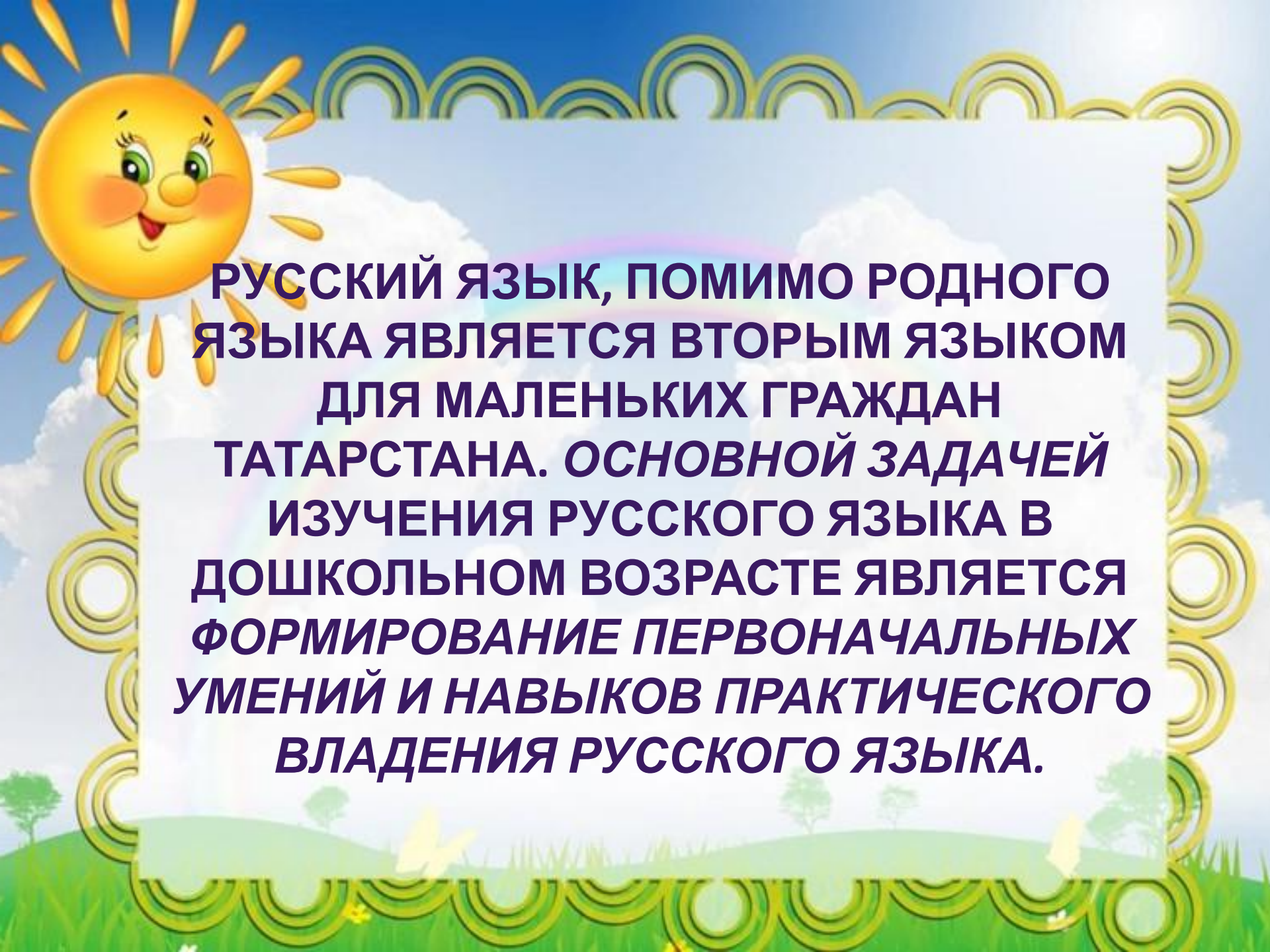


**МБОУ «Начальная общеобразовательная  
школа №:6» г. Нурлат РТ**

**ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА  
«ЛЭПБУК»  
ПО РАЗВИТИЮ РУССКОЙ РЕЧИ  
У ТАТАРОЯЗЫЧНЫХ ДЕТЕЙ 6-7  
ЛЕТ  
ПО ТЕМЕ «**ДИКИЕ ЖИВОТНЫЕ**»**

Подготовила воспитатель I кв. категории  
Бикташева Гульфия Исламовна



**РУССКИЙ ЯЗЫК, ПОМИМО РОДНОГО  
ЯЗЫКА ЯВЛЯЕТСЯ ВТОРЫМ ЯЗЫКОМ  
ДЛЯ МАЛЕНЬКИХ ГРАЖДАН  
ТАТАРСТАНА. ОСНОВНОЙ ЗАДАЧЕЙ  
ИЗУЧЕНИЯ РУССКОГО ЯЗЫКА В  
ДОШКОЛЬНОМ ВОЗРАСТЕ ЯВЛЯЕТСЯ  
ФОРМИРОВАНИЕ ПЕРВОНАЧАЛЬНЫХ  
УМЕНИЙ И НАВЫКОВ ПРАКТИЧЕСКОГО  
ВЛАДЕНИЯ РУССКОГО ЯЗЫКА.**

**В СВЯЗИ С ВНЕДРЕНИЕМ  
ФГОС ДОШКОЛЬНОГО  
ОБРАЗОВАНИЯ КАЖДЫЙ  
ПЕДАГОГ ИЩЕТ НОВЫЕ  
ПОДХОДЫ, ИДЕИ В СВОЕЙ  
ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ  
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ. ВОТ И Я  
НАЧАЛА ИЗУЧАТЬ И  
ИСПОЛЬЗОВАТЬ В СВОЕЙ  
РАБОТЕ НОВОЕ, ИНТЕРЕСНОЕ  
МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ  
– ЛЭПБУК.**





## Актуальность:

**ТЬ:**

**ЛЭПБУК (LARBOOK) – ЭТО СРАВНИТЕЛЬНО НОВОЕ СРЕДСТВО ИЗ АМЕРИКИ, ПРЕДСТАВЛЯЕТ СОБОЙ ОДНУ ИЗ РАЗНОВИДНОСТЕЙ МЕТОДА ПРОЕКТА.**

**ЛЭПБУК – ЭТО СОБИРАТЕЛЬНЫЙ ОБРАЗ ПЛАКАТА, КНИГИ И РАЗДАТОЧНОГО МАТЕРИАЛА, КОТОРЫЙ НАПРАВЛЕН НА РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ПОТЕНЦИАЛА В РАМКАХ ЗАДАННОЙ ТЕМЫ, РАСШИРЯЯ НЕ ТОЛЬКО КРУГОЗОР, НО И ФОРМИРУЯ НАВЫКИ И УМЕНИЯ.**




**ЛЭПБУК - ОТЛИЧНЫЙ СПОСОБ ЗАКРЕПИТЬ  
ОПРЕДЕЛЕННУЮ ТЕМУ С ДЕТЬМИ.**

**ЛЭПБУК - ЭФФЕКТИВНОЕ СРЕДСТВО ДЛЯ  
ПРИВЛЕЧЕНИЯ РОДИТЕЛЕЙ К СОТРУДНИЧЕСТВУ.**

**РАБОТА С ЛЭПБУКОМ ОТВЕЧАЕТ ОСНОВНЫМ ТЕЗИСАМ  
ОРГАНИЗАЦИИ ПАРТНЕРСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ  
ВЗРОСЛОГО  
С ДЕТЬМИ:**

- **ВКЛЮЧЕННОСТЬ ВОСПИТАТЕЛЯ В ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ  
НАРАВНЕ С ДЕТЬМИ;**
- **ДОБРОВОЛЬНОЕ ПРИСОЕДИНЕНИЕ  
ДОШКОЛЬНИКОВ  
К ДЕЯТЕЛЬНОСТИ (БЕЗ ПСИХИЧЕСКОГО И  
ДИСЦИПЛИНАРНОГО ПРИНУЖДЕНИЯ);**
- **СВОБОДНОЕ ОБЩЕНИЕ И ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ДЕТЕЙ  
ВО ВРЕМЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ (ПРИ СООТВЕТСТВИИ  
ОРГАНИЗАЦИИ РАБОЧЕГО ПРОСТРАНСТВА);**
- **ОТКРЫТЫЙ ВРЕМЕННОЙ КОНЕЦ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ  
(КАЖДЫЙ РАБОТАЕТ В СВОЕМ ТЕМПЕ).**



**ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА  
«ЛЭПБУК»  
ПО РАЗВИТИЮ РУССКОЙ РЕЧИ  
У ТАТАРОЯЗЫЧНЫХ ДЕТЕЙ 6-7  
ЛЕТ  
ПО ТЕМЕ «**ДИКИЕ ЖИВОТНЫЕ**»**



## Цель:

- ✓ **ФОРМИРОВАНИЕ УМЕНИЙ И НАВЫКОВ АУДИРОВАНИЯ И ГОВОРЕНИЯ В УЧЕБНО- ИГРОВЫХ СИТУАЦИЯХ;**
- ✓ **ОБОГАЩЕНИЕ СЛОВАРНОГО ЗАПАСА СУЩЕСТВИТЕЛЬНЫМИ, ОБОЗНАЧАЮЩИХ ДИКИХ ЖИВОТНЫХ, ЖИВОТНЫХ ЖАРКИХ СТРАН, ЖИВОТНЫХ СЕВЕРА И ИХ ДЕТЕНЬШЕЙ; ГЛАГОЛАМИ, ОБОЗНАЧАЮЩИМИ ДЕЙСТВИЯ ЖИВОТНЫХ И ЛЮДЕЙ; НОВЫМИ ПРИЛАГАТЕЛЬНЫМИ: ЗИМНИЙ, СЕВЕРНЫЙ, ХИТРАЯ; НОВЫМИ НАРЕЧИЯМИ МЕСТА: СПРАВА. СЛЕВА И Т.Д.**

## **ЗАДАЧИ:**

- ✓ закрепление умений и навыков воспринимать на слух произносить слова с усвоенными звуками и их сочетаниями.
- ✓ Выработка умений понимать и употреблять в речи вопросительные предложения со словами чей?, чья?, где?, какой?, различать значения предлогов «в» и «на».
- ✓ Совершенствование умений и навыков вести доступный возрасту детей разговор на русском языке, используя приобретенный ранее словарный запас и речевые образцы.
- ✓ Формирование интереса к живой природе, к экологии.
- ✓ Закрепление знаний о диких животных, животных жарких стран, севера; учить сравнивать их по внешнему виду, характеру питания, дать понятие о месте каждого животного в природном сообществе и взаимосвязь со средой обитания и между собой.
- ✓ Развитие логического мышления и памяти.
- ✓ Развитие мелкой моторики.







**ЛЭПБУК СОДЕРЖИТ В СЕБЕ  
6 ДИДАКИЧЕСКИХ ИГР:**

- 1. «ПУТЕШЕСТВИЕ В СТРАНУ ЗАГАДОК».**
- 2. ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ДИКИЕ И ЭКЗОТИЧЕСКИЕ ЖИВОТНЫЕ»**
- 3. ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ПОМОГИ АЙБОЛИТУ»**
- 4. ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ЧЬЯ ШЕРСТЬ?»**
- 5. ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ЧЬИ СЛЕДЫ?»**
- 6. ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «СЛОЖИ КАРТИНКУ»**



## «Путешествие в страну загадок».

**Цели:** ЗАКРЕПЛЕНИЕ В РЕЧИ НАЗВАНИЯ ЖИВОТНЫХ, ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СЛОВ, ОБОЗНАЧАЮЩИХ КАЧЕСТВА И ДЕЙСТВИЯ ЖИВОТНЫХ.

**Задачи:** УТОЧНЕНИЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ ДЕТЕЙ О ЗАГАДКАХ, ОТГАДЫВАНИЮ ОПИСАТЕЛЬНЫХ ЗАГАДОК, ВОСПИТЫВАНИЕ ЛЮБВИ, УВАЖЕНИЯ К ОКРУЖАЮЩЕМУ МИРУ И К ЖИВОТНЫМ, УСИДЧИВОСТИ, УМЕНИЕ ВНИМАТЕЛЬНО СЛУШАТЬ ВОСПИТАТЕЛЯ.







## Дидактическая игра «Дикие и экзотические животные»

**Цель:** ФОРМИРОВАНИЕ УМЕНИЙ И НАВЫКОВ АУДИРОВАНИЯ И ГОВОРЕНИЯ В УЧЕБНО-ИГРОВЫХ СИТУАЦИЯХ;

**Задачи:** ЗАКРЕПЛЕНИЕ ФОРМЫ ПРЕДЛОЖНОГО ПАДЕЖА, РАЗЛИЧЕНИЕ ЗНАЧЕНИЙ ПРЕДЛОГОВ «В» И «НА» ; ЗНАНИЙ ДЕТЕЙ О ЖИВОТНЫХ, УМЕНИЕ РАЗЛИЧАТЬ И НАХОДИТЬ НУЖНОГО ЖИВОТНОГО; ФОРМИРОВАНИЕ УМЕНИЙ ДЕТЕЙ СООТНОСИТЬ ИЗОБРАЖЕНИЕ ЖИВОТНЫХ С ИХ МЕСТОМ ОБИТАНИЯ.

## Правило игры

# «Дикие и экзотические животные»


КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 2-5.

ДЛЯ ИГРЫ ПОНАДОБЯТСЯ КАРТОЧКИ С ДИКИМИ ЖИВОТНЫМИ, КАРТОЧКИ «СЕКТОР ПРИЗ»: «+1 ХОД», «-1 ХОД» И ЦЕНТРАЛЬНОЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ С КУБИКОМ.

КАРТОЧКИ С ИЗОБРАЖЕНИЯМИ ПЕРЕМЕШИВАЮТСЯ И ПОРОВНУ РАЗДАЮТСЯ ДЕТЯМ, А КАРТОЧКИ «СЕКТОР ПРИЗ» ВЫКЛАДЫВАЮТСЯ СТОПКОЙ ОКОЛО ПОЛЯ СЕКТОР «» СЕКТОР ПРИЗ» ЛИЦЕВОЙ СТОРОНОЙ ВНИЗ.

ПРАВИЛА ИГРЫ: ВЫЛОЖИТЬ ВСЕ СВОИ КАРТОЧКИ СТОПКОЙ ОКОЛО ИГРОВОГО ПОЛЯ. ПЕРВЫЙ ИГРОК КИДАЕТ КУБИК. ЕСЛИ КУБИК УПАЛ СО СТОРОНОЙ , НАПРИМЕР: 1, ИГРОК НАХОДИТ НА ПОЛЕ СЕКТОР 1 И ВЫКЛАДЫВАЕТ ПОДХОДЯЩУЮ К ЭТОМУ СЕКТОРУ КАРТОЧКУ, ТО ЕСТЬ, ЖИВОТНОГО КОТОРЫЙ ЖИВЕТ В ПУСТЫНЕ. ЕСЛИ КУБИК УПАЛ НА СТОРОНУ 3 , ТО ВЫПАДЕТ НА СЕКТОР «СЕКТОР ПРИЗ» . ИГРОК ВЫБИРАЕТ ОДНУ ИЗ ДВУХ КАРТОЧЕК «+1 ХОД» ИЛИ – 1 ХОД» ЧИТАЕТ И ВЫПОЛНЯЕТ ЗАДАНИЕ: «- 1 ХОД» - БРОСАЯ КУБИК , ДЕЛАЕТ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ХОД, «- 1 ХОД» - ПРОПУСКАЕТ 1 ХОД. ИСПОЛЬЗОВАННАЯ КАРТОЧКА «СЕКТОР ПРИЗ» СНОВА КЛАДЁТСЯ ЛИЦОМ ВНИЗ И ИСПОЛЬЗУЕТСЯ В ИГРЕ, КОГДА ПРИДЁТ ЕЁ ЧЕРЁД. ЕСЛИ КУБИК УПАЛ НА СТОРОНУ 6, ИГРОК ВЫКЛАДЫВАЕТ ЛЮБУЮ КАРТОЧКУ У КАКОГО – ЛИБО СЕКТОРА. ВЫИГРЫВАЕТ ТОТ КТО ПЕРВЫМ ВЫКЛАДЫВАЕТ КАРТОЧКИ. ПО ХОДУ ИГРЫ ДЕТЯМ ЗАДАЮТСЯ ТАКИЕ ВОПРОСЫ: « ПОЧЕМУ ТЫ ПОЛОЖИЛ ЭТУ КАРТОЧКУ? ОБЪЯСНИ, ПОЖАЛУЙСТА» . РЕБЕНОК СТРОИТ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ИСПОЛЬЗУЯ СЛОВСОЧЕТАНИЯ «Я ДУМАЮ,...», ИЛИ « Я СЧИТАЮ, ...».





# Дидактическая игра «Помоги Айболиту»

**Цель:** ФОРМИРОВАНИЕ НАВЫКОВ РЕЧЕВОГО ОБЩЕНИЯ, ЗАКРЕПЛЕНИЕ УМЕНИЙ ОТВЕЧАТЬ НА ВОПРОСЫ «КТО?», «ГДЕ?», «КАК?», «ПОЧЕМУ?».

**Задачи:** ОБОГАЩЕНИЕ СЛОВАРЯ ЗА СЧЕТ НОВЫХ СЛОВ; ЗАКРЕПЛЕНИЕ УМЕНИЙ СТРОИТЬ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПО КОНСТРУКЦИИ « ЭТО КЕНГУРУ. ОН ЖИВЕТ В АВСТРАЛИИ»; РАЗЛИЧЕНИЯ ЗНАЧЕНИЙ ПРЕДЛОГОВ «В» И «НА»; РАЗВИТИЕ МЫШЛЕНИЯ И РЕЧИ ДЕТЕЙ.

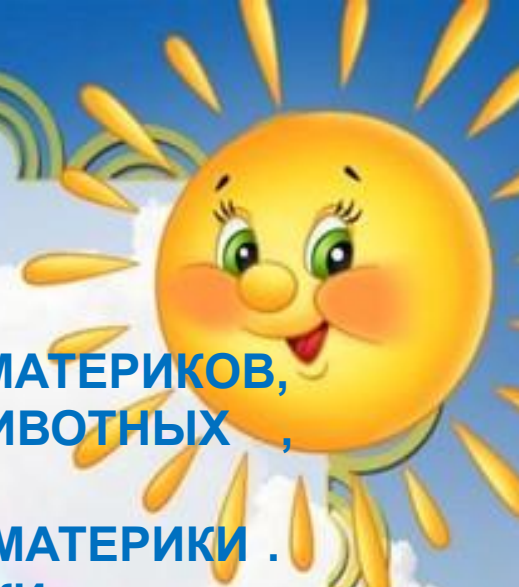


## Правило игры «Помоги Айболиту»

ДЛЯ ИГРЫ НУЖНЫ КАРТОЧКИ СИМВОЛЫ МАТЕРИКОВ, КАРТОЧКИ ДИКИХ И ЭКЗОТИЧЕСКИХ ЖИВОТНЫХ, АЙБОЛИТ.

ПО СТОЛАМ СТАВЯТСЯ КАРТОЧКИ СИМВОЛЫ - МАТЕРИКИ . ОТДЕЛЬНО НА СТОЛЕ РАСПОЛАГАЮТСЯ КАРТОЧКИ С ИЗОБРАЖЕНИЯМИ ЖИВОТНЫХ ЛИЦОМ ВВЕРХ. СОЗДАЕТСЯ ИГРОВАЯ ПРОБЛЕМА: «ДОКТОР АЙБОЛИТ ВЫЛЕЧИЛ ВСЕХ ЖИВОТНЫХ И ЕМУ НАДО ПОМОЩЬ РАЗМЕСТИТЬ ЖИВОТНЫХ ПО МЕСТАМ ИХ ОБИТАНИЯ, Т.Е. ПО ДОМАМ.»

РЕБЕНОК БЕРЕТ КАРТОЧКУ, НАЗЫВАЕТ ЖИВОТНОГО И КЛАДЕТ НА ТОТ СТОЛ, ГДЕ ОБИТАЕТ ЭТО ЖИВОТНОЕ. НАПРИМЕР: «ЭТО КЕНГУРУ. ОН ЖИВЕТ В АВСТРАЛИИ». ЕСЛИ РЕБЕНОК ОШИБАЕТСЯ, ТО АЙБОЛИТ ИСПРАВЛЯЕТ ОШИБКУ И ПОМОГАЕТ ЕМУ НАЙТИ ПРАВИЛЬНОЕ РЕШЕНИЕ. ИГРА СОПРОВОЖДАЕТСЯ ВОПРОСАМИ «КАК ТЫ ДУМАЕШЬ?», «ПОЧЕМУ?», СЛОВСОЧЕТАНИЯМИ «ОБЪЯСНИ ПОЖАЛУЙСТА...»





# Дидактическая игра «Чья шерсть?»



**Цель:** ЗАКРЕПЛЕНИЕ УМЕНИЙ ПОНИМАТЬ И УПОТРЕБЛЯТЬ В РЕЧИ ВОПРОСИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДЛОЖЕНИЯ СО СЛОВАМИ ЧЕЙ?, ЧЬЯ?; ОТВЕЧАТЬ НА ВОПРОСЫ ПОЛНЫМИ ПРЕДЛОЖЕНИЯМИ.

**Задачи:** ЗАКРЕПЛЕНИЕ УМЕНИЙ ОТВЕЧАТЬ НА ВОПРОСЫ, ВЫСКАЗЫВАТЬ СВОИ СУЖДЕНИЯ. АКТУАЛИЗАЦИЯ СЛОВАРЯ ПО ТЕМЕ; СОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ ГРАММАТИЧЕСКОГО СТРОЯ (УПРАЖНЯТЬ В ПОДБОРЕ ОПРЕДЕЛЕНИЙ К ЗАДАННОМУ СЛОВУ, УЧИТЬ ОБРАЗОВЫВАТЬ ПРИТЯЖАТЕЛЬНЫЕ ПРИЛАГАТЕЛЬНЫЕ, РАСШИРЯТЬ СЛОВАРНЫЙ ЗАПАС);



## Правило игры

Для игры нужны карточки, где изображены тени животных и картинки с изображениями их шерсти.

Детям предлагается назвать животного и показать в цветном изображении его шерсть. Дети строят предложения по конструкции « Это кошка. Кошачья шерсть полосатая, мягкая».





## Дидактическая игра «Чьи следы?»

**Цель:** ФОРМИРОВАНИЕ НАВЫКОВ РЕЧЕВОГО ОБЩЕНИЯ, ЗАКРЕПЛЕНИЕ УМЕНИЙ ПОНИМАТЬ И УПОТРЕБЛЯТЬ В РЕЧИ ВОПРОСИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДЛОЖЕНИЯ СО СЛОВАМИ ЧЕЙ?, КАКОЙ?

**Задачи:** ЗАКРЕПЛЕНИЕ ЗНАНИЙ ДЕТЕЙ, УМЕТЬ ОТЛИЧАТЬ СЛЕДЫ ДИКИХ ЖИВОТНЫХ НА СНЕГУ, РАЗВИТИЕ НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ, ВНИМАНИЯ, ЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ.

## **ПРАВИЛО ИГРЫ.**


Для игры необходимо полотно круглой формы, как часы, со стрелками разного цвета. Полотно состоит из 12 секторов: половина из них с картинками животных и 6 из них - с картинками их следов.

Детям предлагается назвать животное и найти, то есть, направить вторую стрелку на след этого животного. Игра сопровождается вопросами и предложениями «Почему ты так думаешь?», «Какой он?», «Объясни пожалуйста ...».









# Дидактическая игра «Сложи картинку»

**Цель:** СОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ УМЕНИЙ И НАВЫКОВ ВЕСТИ ДОСТУПНЫЙ ВОЗРАСТУ ДЕТЕЙ РАЗГОВОР НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ, ИСПОЛЬЗУЯ ПРИОБРЕТЕННЫЙ РАНЕЕ СЛОВАРНЫЙ ЗАПАС И РЕЧЕВЫЕ ОБРАЗЦЫ.

**ЗАДАЧИ:** ЗАКРЕПЛЕНИЕ ЗНАНИЙ О ДИКИХ ЖИВОТНЫХ, ОБ ИХ ВНЕШНОСТИ И ПОВАДКАХ; РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ И ЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ.



## Правило игры

Перед детьми на столе лежат разрезные картинки. Детям предлагается внимательно рассмотреть и сложить картинку из отдельных частей. Игра сопровождается вопросами и заданиями «Что у тебя получилось?», «Какое это животное?», «Он какой?», «Какая у него шерсть?», «Назови части тела животного», «Чем он питается?», «Где он живет?» и т.д.

