

## Карточка игр с камешками Марблс.

### Ознакомительные игры с камешками Марблс:

#### ИГРА «ЗНАКОМСТВО С КАМЕШКАМИ»

**Цель:** познакомить с камешками, привлечение внимания ребенка к тактильному объекту, провести спонтанную игру.

**Инструкция.** Посмотри, какие у меня есть удивительные камешки. Давай вместе потрогаем их, рассмотрим. Их можно трогать по одному, а можно набрать целую горсть, сжать в кулачке. Камешки можно рассыпать по столу и гладить всей ладонью (познакомит с текстурой (стеклянные, гладкие), качеством (хрупкое, прозрачное) и цветом (красный, синий, зеленый), а затем дает время для самостоятельного манипулирования). Выбери камешки, которые тебе нравятся. А теперь те, которые совсем не нравятся. Тебе приятно трогать камешки или нет? Что нравится делать? Что хочется сделать?

#### ИГРА «СУХОЙ БАССЕЙН»

**Цель:** сенсорное развитие и развитие мелкой моторики.

**Нужно сделать** «Сухой бассейн», это очень полезно в целях развития мелкой моторики у дошкольников. Для этого нужно поместить марблсы или кабошоны в пластиковую ёмкость и перебирать пальчиками, можно отыскивать спрятанную среди камешков мелкую игрушку, либо разложить их по цвету.

**Усложнение:** найти и назвать игрушки с закрытыми глазами.

#### УПРАЖНЕНИЕ "ЗМЕЙКА"

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

**Оборудование:** камешки "Марблс".

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

**Усложнение:** 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»

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



**Оборудование:** камешки "Марбл".

**Ход:** уточнить, что гусеница может ползти не только по прямой линии, но и вверх и вниз, иногда быстро, а иногда медленно, иногда вперед, затем диктует направление движения гусеницы, дети выкладывают камешки в рамочку, сколько успеют до следующей инструкции. Побеждает тот, у кого гусеница длиннее.

### ИГРА «ЗОЛУШКА»

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

**Оборудование:** большая емкость, маленькие емкости, камешки «Марбл»

**Вариант 1.** Педагог предлагает ребенку разобрать камешки по цвету.

**Вариант 2.** Педагог предлагает ребенку разобрать камешки по форме.

## ИГРЫ С КАМЕШКАМИ ДЛЯ АВТОМАТИЗАЦИИ ПОСТАВЛЕННЫХ ЗВУКОВ:

### ИГРА «ЗВУКОВАЯ ДОРОЖКА»

**Цель:** закрепление произношения изолированного звука.

**Оборудование:** камешки "Марбл".

**Ход:** предложить ребенку выложить звуковую дорожку, повторяя определенный звук.

### ИГРА «ЛАБИРИНТ»

**Цель:** закрепление произношения звука в словах.

**Оборудование:** «лабиринт» в коробке, шарик «Марбл»

**Ход:** ребенок проходит лабиринт, проговаривая слова с определенным звуком.

### ИГРА «ЛАБИРИНТ» 2

**Цель:** закрепление произношения звука в словах.

**Оборудование:** камешки «Марбл».

**Ход:** в игре используется два- три цвета камешков. Ребенку предлагают называть слова с определенным звуком и последовательно выкладывать камешки в рамочку. Ребенок выкладывает красный камешек, если произнес слово не правильно, желтый – если произнес не совсем четко, зеленый -если произнес правильно. Затем проводится анализ проделанной работы.

### ИГРА «ДОРОЖКА»

**Цель:** закрепление произношения звука в словах.

**Оборудование:** картинка с изображением «дорожки», предметные картинки на закрепляемый звук, камешки «Марбл».

**Ход:** ребенок заполняет дорожку камешками, называя картинки с определенным звуком.



### ИГРА «ВЫЛОЖИ РИСУНОК»

**Цель:** закрепление произношения звука в чистоговорках, стихотворениях.

**Оборудование:** камешки «Марблс».

**Ход:** выложить рисунок, проговорить чистоговорку, стихотворение с определенным звуком.

### ИГРА «УКРАСЬ КАРТИНКУ»

**Цель:** закрепление произношения звука в тексте, развитие связной речи.

**Оборудование:** картинка с иллюстрацией к тексту, камешки «Марблс».

**Ход:** украсить картинку к тексту, пересказать текст на определенный звук.

### ИГРА «РАССКАЖИ ПРО СВОЙ УЗОР»

**Цель:** развитие творческого воображения, связной речи.

**Оборудование:** шаблон, камешки «Марблс».

**Ход:** педагог предлагает детям выложить на листе в каждом секторе любую фигуру, а затем рассказать, что получилось. *Пример рассказа: «В центре листа – красный шарик- это ягодка, справа от него – зелёный листик, ниже три камешка образуют стебелек и т. д.»*

### ИГРА «УКРАСЬ»

**Цель:** развитие творческого воображения, мелкой моторики, связной речи.

**Оборудование:** камешки «Марблс».

**Ход:** ребёнок выкладывает узор по собственному усмотрению и рассказывает, где его можно использовать.

### ИГРА «АБРАКАДАБРА».

**Цель:** развитие творческого воображения, мелкой моторики, связной речи.

**Оборудование:** камешки «Марблс».

*Взрослый предлагает выбрать камешек Марблс или Кабошон, придумать и изобразить с помощью камня вымышленное существо, обладающее любыми отрицательными качествами и чертами характера. По окончании дети рассказывают о своем герое.*

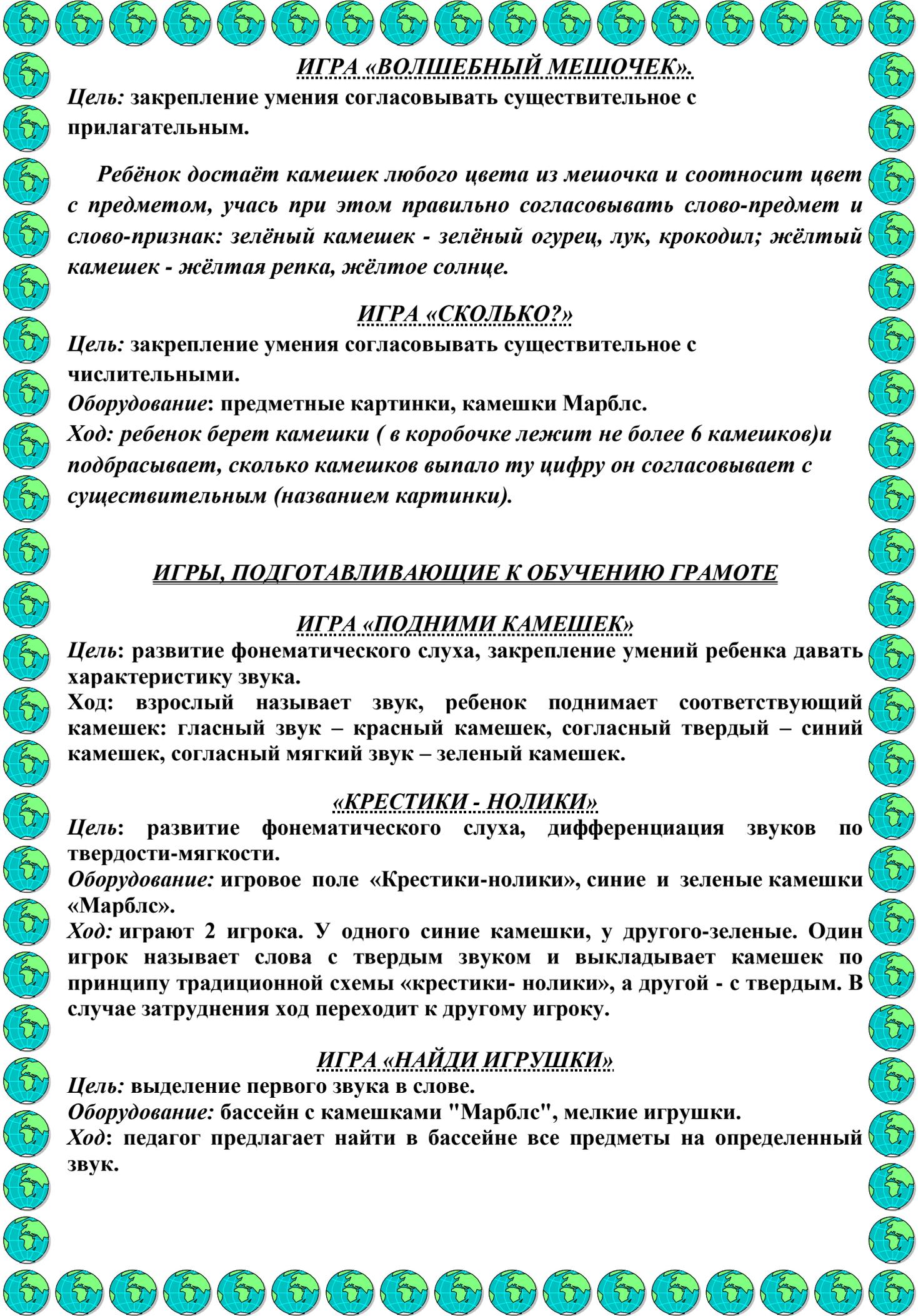
### ИГРЫ, СПОСОБСТВУЮЩИЕ ФОРМИРОВАНИЮ ЛЕКСИКО – ГРАММАТИЧЕСКОЙ СТОРОНЕ РЕЧИ.

#### ИГРА «НАЗОВИ ЛАСКОВО».

**Цель:** закрепление умения изменять слова суффиксальным способом.

**Оборудование:** камешки «Марблс», картинка.

*Поможем сказочному герою добраться до домика, построив дорожку из камешков Марблс или кабошинов, называя при этом слова уменьшительно - ласкательно. Например: фонарик, столик, домик.*



### ИГРА «ВОЛШЕБНЫЙ МЕШОЧЕК».

**Цель:** закрепление умения согласовывать существительное с прилагательным.

*Ребёнок достаёт камешек любого цвета из мешочка и соотносит цвет с предметом, учаь при этом правильно согласовывать слово-предмет и слово-признак: зелёный камешек - зелёный огурец, лук, крокодил; жёлтый камешек - жёлтая репка, жёлтое солнце.*

### ИГРА «СКОЛЬКО?»

**Цель:** закрепление умения согласовывать существительное с числительными.

**Оборудование:** предметные картинки, камешки Марблс.

**Ход:** ребенок берет камешки ( в коробочке лежит не более 6 камешков) и подбрасывает, сколько камешков выпало ту цифру он согласовывает с существительным (названием картинки).

## ИГРЫ, ПОДГОТАВЛИВАЮЩИЕ К ОБУЧЕНИЮ ГРАМОТЕ

### ИГРА «ПОДНИМИ КАМЕШЕК»

**Цель:** развитие фонематического слуха, закрепление умений ребенка давать характеристику звука.

**Ход:** взрослый называет звук, ребенок поднимает соответствующий камешек: гласный звук – красный камешек, согласный твердый – синий камешек, согласный мягкий звук – зеленый камешек.

### «КРЕСТИКИ - НОЛИКИ»

**Цель:** развитие фонематического слуха, дифференциация звуков по твердости-мягкости.

**Оборудование:** игровое поле «Крестики-нолики», синие и зеленые камешки «Марблс».

**Ход:** играют 2 игрока. У одного синие камешки, у другого-зеленые. Один игрок называет слова с твердым звуком и выкладывает камешек по принципу традиционной схемы «крестики- нолики», а другой - с твердым. В случае затруднения ход переходит к другому игроку.

### ИГРА «НАЙДИ ИГРУШКИ»

**Цель:** выделение первого звука в слове.

**Оборудование:** бассейн с камешками "Марблс", мелкие игрушки.

**Ход:** педагог предлагает найти в бассейне все предметы на определенный звук.



### ИГРА «ВОЛШЕБНАЯ ДОРОЖКА»

**Цель:** развитие цветовосприятия, слуховой памяти, фонематического слуха, навыков звукового анализа, формирование умения выделять первый звук в слове и сопоставлять его с первым звуком в названии цвета.

**Оборудование:** подносы, камешки «Марблс».

**Ход:** взрослый называет слово, предлагает определить в нем первый звук и найти камешек, название цвета которого начинается с такого же звука. Например, педагог называет и показывает картинку с изображением жука. Ребенок называет первый звук в слове «желтый» и выкладывает желтый камешек.

### ИГРА «ГДЕ СПРЯТАЛСЯ ЗВУК?»

**Цель:** развитие фонематического слуха, учить определять позицию звука в слове (начало, середина, конец).

**Оборудование:** камешки «Марблс», карточки.

**Ход:** перед ребёнком лежит карточка, взрослый просит определить место звука в слове, ребенок соответственно кладет камешек.

### ИГРА «УКРАСЬ СЛОВО»

**Цель:** развитие фонематического слуха, определение гласных и согласных звуков, дифференциация звуков по твердости-мягкости, закрепление умения определять последовательность звуков.

**Оборудование:** камешки «Марблс», карточки.

**Ход:** ребенок самостоятельно или при помощи взрослого выполняет звуковую схему названия картинки.

### ИГРА «ГРОЗДЬ ВИНОГРАДА»

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

**Оборудование:** шаблоны, камешки «Марблс»

**Ход:** 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.

### ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ПРОСТРАНСТВЕННЫХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ.

#### ИГРЫ «ЛАБИРИНТЫ».

**Цель:** учить ориентироваться на плоскости, развивать тактильные ощущения, движения пальцев рук, зрительную память, внимание.



*Предварительно на основу пустой коробки наклеиваются карандаши, так чтобы оставались свободные дорожки для передвижения камешков марблс. Затем, ребенок выбирает понравившейся ему камешек и наклоном коробки перекатывает его.*

### **ИГРА «ВВЕРХ-ВНИЗ, ВПРАВО-ВЛЕВО».**

*Цель: учить ориентироваться на плоскости.*

*Оборудование: камешки «Марблс», карточки.*

*Ход: взрослый предлагает эталон разложенных камешек на плоскости, ребенку необходимо повторить рисунок и назвать где и какой камешек находится.*

### **ВАРИАНТ 2. ИГРЫ «ВВЕРХ-ВНИЗ, ВПРАВО-ВЛЕВО».**

*Цель: учить ориентироваться на плоскости.*

*Оборудование: камешки «Марблс», лист.*

*Инструкция: положите красный камешек в центр листа, синий камешек - в левый верхний угол, желтый - в правый верхний угол, зеленый - в правый нижний угол; оранжевый камешек - в левый нижний угол. Проверку задания можно выполнить через предъявление эталона к заданию, или через устный контроль.*

### **ИГРЫ ДЛЯ ПРОФИЛАКТИКИ ДИСГРАФИИ**

#### **ИГРА «БУКВЫ»**

*Цель: закрепление графического образа буквы.*

*Оборудование: камешки «Марблс», картинки с изображением букв, подготовленный лист в клетку.*

*Вариант 1: ребенку предлагается выложить камешками дорожки на самой букве.*

*Вариант 2: ребенок выкладывает букву на специальном листе в клетку.*

*Вариант 3.: ребенок выкладывает букву на поверхности стола.*

#### **ИГРА «МАГИЯ»**

*Цель: закрепление графического образа буквы, согласование прилагательных с существительными, развитие творческого воображения.*

*Оборудование: рамка, камешки «Марблс».*

*Ход: ребенку предлагают выложить в рамочке заданную букву. Затем превратить букву в похожий предмет, назвать его.*

#### **ИГРА «ИСПРАВЛЯЛКИ»**

*Цель: развитие зрительного внимания, профилактика дисграфии.*



**Оборудование:** рамка, камешки «Марблс».

**Ход:** взрослый «неправильно» выкладывает в рамке букву или цифру и предлагает ребенку исправить или добавить недостающие элементы.

### ИГРА «ЗЕРКАЛО».

**Цель:** развитие зрительного внимания, профилактика дисграфии.

**Оборудование:** камешки «Марблс».

**Ход:** Ребенку рассказывается история о буквах - модницах, которые так любили смотреть в зеркало, что в конце концов запутались где они и где их отражения. Предлагается помочь буквам убрать их неправильные отражения.

### ИГРА «СТРОИТЕЛИ».

**Цель:** развитие зрительного внимания, профилактика дисграфии.

**Оборудование:** камешки «Марблс».

**Ход:** восстановить сломанные буквы, слоги, геометрические фигуры.

## ИГРЫ С КАМЕШКАМИ НА РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ, ПАМЯТИ, МЫШЛЕНИЯ, ВООБРАЖЕНИЯ И СВЯЗНОЙ РЕЧИ

### ИГРА «ЗОРКИЙ ГЛАЗ»

**Цель:** развитие зрительной памяти.

**Оборудование:** камешки «Марблс».

**Ход:** взрослый выкладывает 5 любых камешков в ряд, предлагает ребенку запомнить их последовательность, закрыть глаза и проговорить.

### ИГРА «ХОДИЛКА»

**Цель:** развитие логического мышления, мелкой моторики.

**Оборудование:** шаблон, камешки «Марблс».

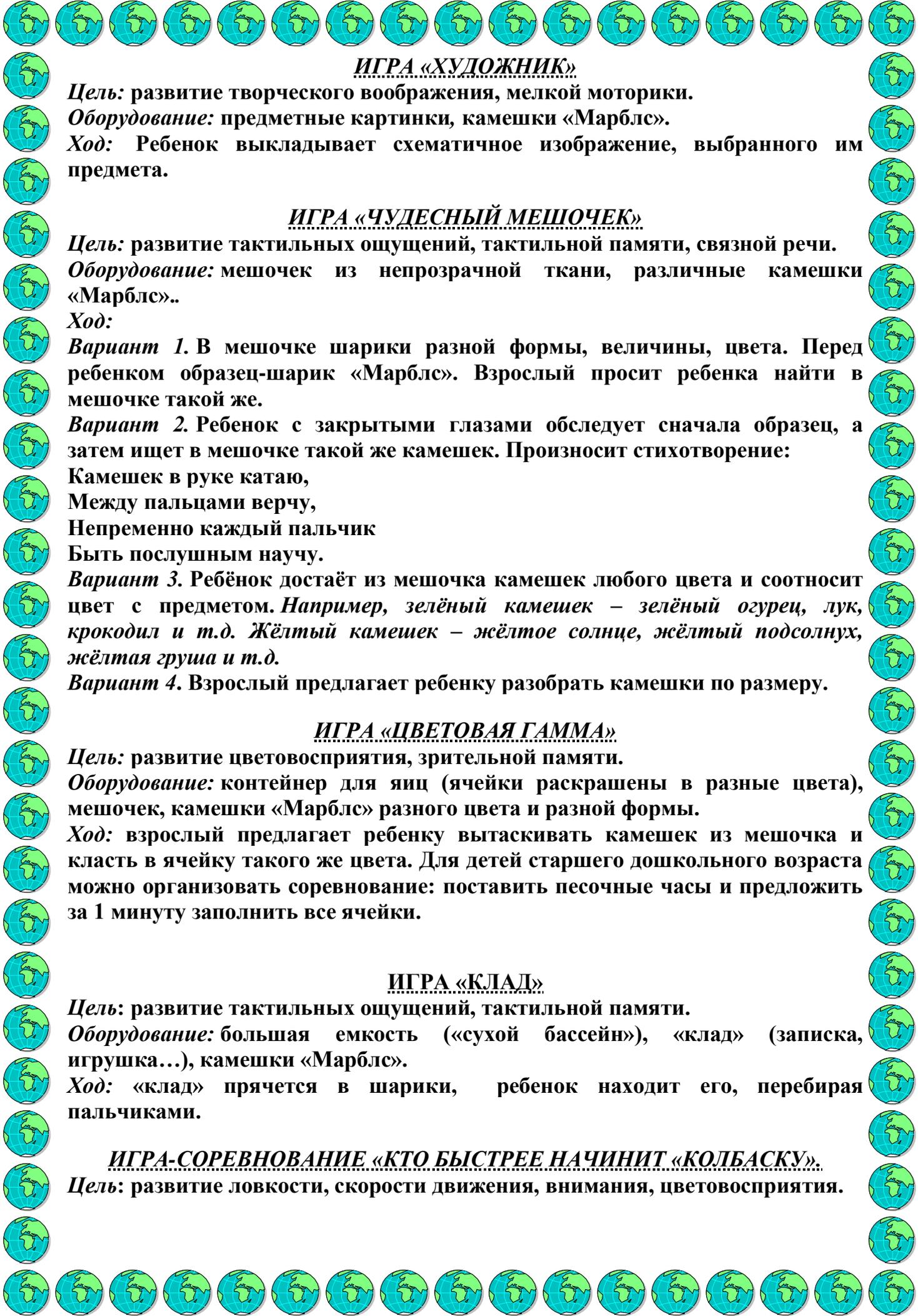
**Ход:** играет 2-3 игрока, у каждого ребенка камешки определенного цвета. Побеждает тот, кто быстрее доберется до финиша. Дети называют существительные по лексической теме. Например, ребенку выпадает кубик с 5 точками, он выбирает карточку с темой, и называет 5 слов на эту тему. На каждое слово вкладывает камешек, если затрудняется, ход переходит к другому игроку.

### ИГРА «МОЗАИКА».

**Цель:** развитие мелкой моторики, зрительной памяти, логического мышления, творческих способностей.

**Оборудование:** шаблоны с узорами, камешки «Марблс».

**Ход:** ребенок выкладывает узор по образцу.



### ИГРА «ХУДОЖНИК»

**Цель:** развитие творческого воображения, мелкой моторики.

**Оборудование:** предметные картинки, камешки «Марблс».

**Ход:** Ребенок выкладывает схематичное изображение, выбранного им предмета.

### ИГРА «ЧУДЕСНЫЙ МЕШОЧЕК»

**Цель:** развитие тактильных ощущений, тактильной памяти, связной речи.

**Оборудование:** мешочек из непрозрачной ткани, различные камешки «Марблс»..

**Ход:**

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

**Вариант 2.** Ребенок с закрытыми глазами обследует сначала образец, а затем ищет в мешочке такой же камешек. Произносит стихотворение:

Камешек в руке катаю,  
Между пальцами верчу,  
Неприменно каждый пальчик  
Быть послушным научу.

**Вариант 3.** Ребёнок достаёт из мешочка камешек любого цвета и соотносит цвет с предметом. *Например, зелёный камешек – зелёный огурец, лук, крокодил и т.д. Жёлтый камешек – жёлтое солнце, жёлтый подсолнух, жёлтая груша и т.д.*

**Вариант 4.** Взрослый предлагает ребенку разобрать камешки по размеру.

### ИГРА «ЦВЕТОВАЯ ГАММА»

**Цель:** развитие цветовосприятия, зрительной памяти.

**Оборудование:** контейнер для яиц (ячейки раскрашены в разные цвета), мешочек, камешки «Марблс» разного цвета и разной формы.

**Ход:** взрослый предлагает ребенку вытаскивать камешек из мешочка и класть в ячейку такого же цвета. Для детей старшего дошкольного возраста можно организовать соревнование: поставить песочные часы и предложить за 1 минуту заполнить все ячейки.

### ИГРА «КЛАД»

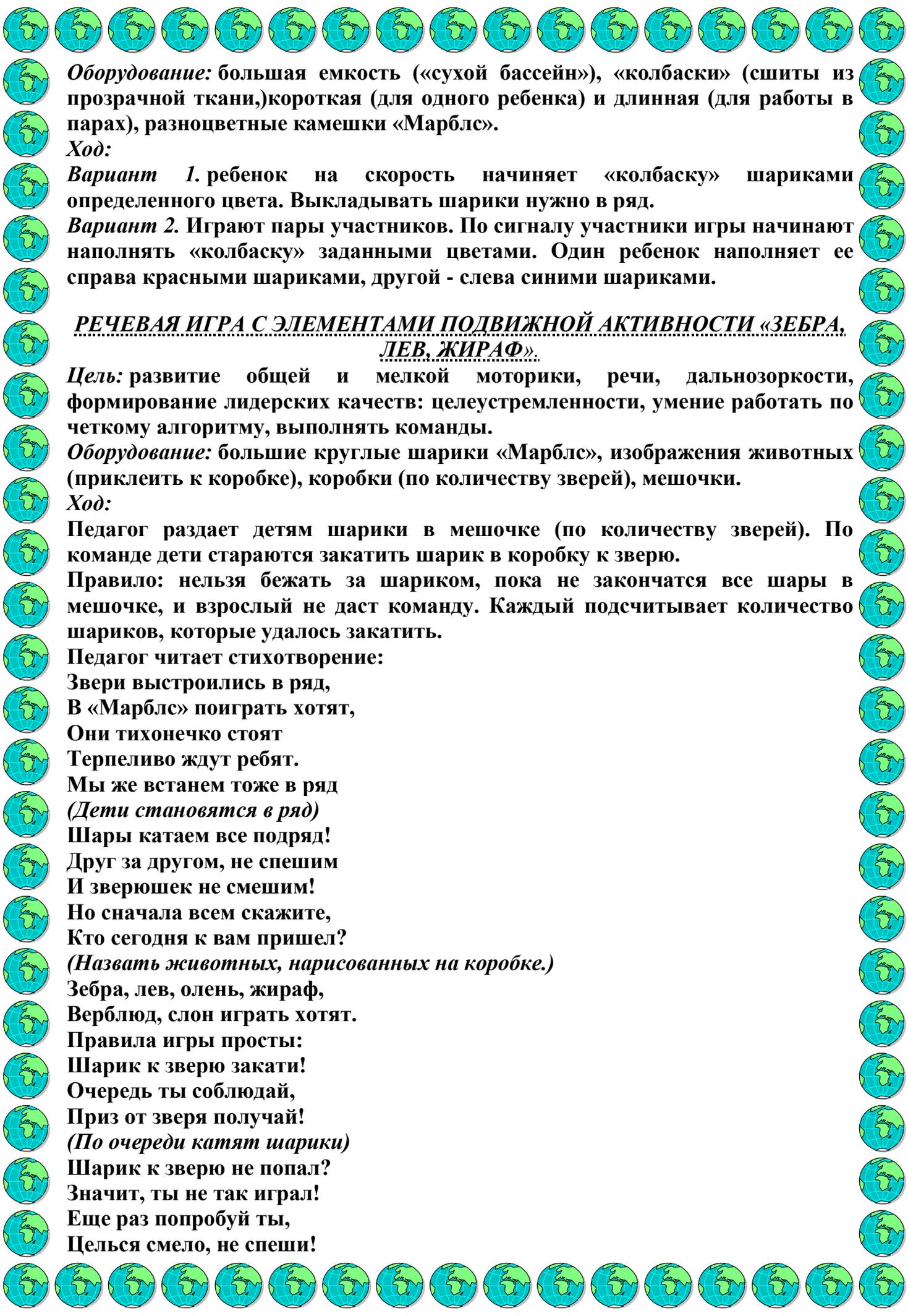
**Цель:** развитие тактильных ощущений, тактильной памяти.

**Оборудование:** большая емкость («сухой бассейн»), «клад» (записка, игрушка...), камешки «Марблс».

**Ход:** «клад» прячется в шарики, ребенок находит его, перебирая пальчиками.

### ИГРА-СОРЕВНОВАНИЕ «КТО БЫСТРЕЕ НАЧИНИТ «КОЛБАСКУ».

**Цель:** развитие ловкости, скорости движения, внимания, цветовосприятия.



**Оборудование:** большая емкость («сухой бассейн»), «колбаски» (сшиты из прозрачной ткани,) короткая (для одного ребенка) и длинная (для работы в парах), разноцветные камешки «Марблс».

**Ход:**

**Вариант 1.** ребенок на скорость начинает «колбаску» шариками определенного цвета. Выкладывать шарики нужно в ряд.

**Вариант 2.** Играют пары участников. По сигналу участники игры начинают наполнять «колбаску» заданными цветами. Один ребенок наполняет ее справа красными шариками, другой - слева синими шариками.

**РЕЧЕВАЯ ИГРА С ЭЛЕМЕНТАМИ ПОДВИЖНОЙ АКТИВНОСТИ «ЗЕБРА, ЛЕВ, ЖИРАФ».**

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

**Оборудование:** большие круглые шарики «Марблс», изображения животных (приклеить к коробке), коробки (по количеству зверей), мешочки.

**Ход:**

Педагог раздает детям шарики в мешочке (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, и взрослый не даст команду. Каждый подсчитывает количество шариков, которые удалось закатить.

Педагог читает стихотворение:

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,

Верблюд, слон играть хотят.

Правила игры просты:

Шарик к зверю закатай!

Очередь ты соблюдай,

Приз от зверя получай!

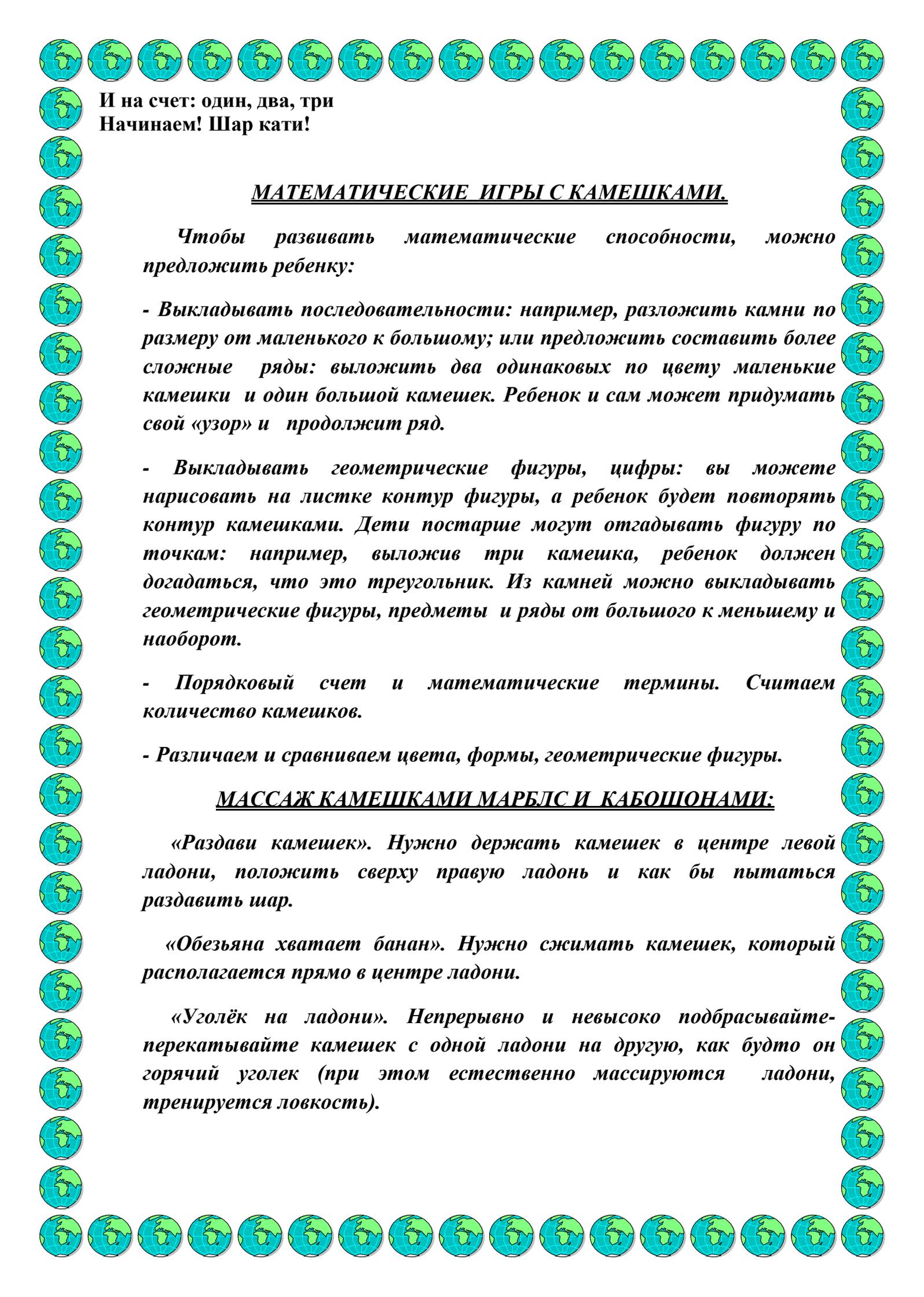
*(По очереди катят шарики)*

Шарик к зверю не попал?

Значит, ты не так играл!

Еще раз попробуй ты,

Целься смело, не спеш!



И на счет: один, два, три  
Начинаем! Шар кати!

### МАТЕМАТИЧЕСКИЕ ИГРЫ С КАМЕШКАМИ.

Чтобы развивать математические способности, можно предложить ребенку:

- Выкладывать последовательности: например, разложить камни по размеру от маленького к большому; или предложить составить более сложные ряды: выложить два одинаковых по цвету маленькие камешки и один большой камешек. Ребенок и сам может придумать свой «узор» и продолжить ряд.

- Выкладывать геометрические фигуры, цифры: вы можете нарисовать на листке контур фигуры, а ребенок будет повторять контур камешками. Дети постарше могут отгадывать фигуру по точкам: например, выложив три камешка, ребенок должен догадаться, что это треугольник. Из камней можно выкладывать геометрические фигуры, предметы и ряды от большого к меньшему и наоборот.

- Порядковый счет и математические термины. Считаем количество камешков.

- Различаем и сравниваем цвета, формы, геометрические фигуры.

### МАССАЖ КАМЕШКАМИ МАРБЛС И КАБОШОНАМИ:

«Раздави камешек». Нужно держать камешек в центре левой ладони, положить сверху правую ладонь и как бы пытаться раздавить шар.

«Обезьяна хватает банан». Нужно сжимать камешек, который располагается прямо в центре ладони.

«Уголёк на ладони». Непрерывно и невысоко подбрасывайте-перекатывайте камешек с одной ладони на другую, как будто он горячий уголек (при этом естественно массируются ладони, тренируется ловкость).

РЕЛАКСАЦИОННОЕ УПРАЖНЕНИЕ «МУФТА»

*«Мы насыпали шары и пальцы запустили... Устроив там переполох, чтоб пальцы не грустили!» Приятное релаксационное воздействие шариков Марблс на рецепторы пальцев.*

