

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад комбинированного вида №25 «Рябинка»

Методическое пособие по использованию «Стоун-игр»

СТОУН-ИГРЫ

Развивающие игры для детей с использованием натурального природного материала – камней-окатышей









Составители:
Педагог-психолог – Пантелеева Ольга Васильевна, высшая квалификационная категория.
Учитель-логопед – Бакланова Ольга Павловна, высшая квалификационная категория

© Фокина Лидия Петровна

Бердск, 2023-24г.



«Сделать серьезное занятие для ребенка занимательным – первоначальная задача обучения»
К.Д. Ушинский.

Уважаемые взрослые!

Это пособие предназначено для занятий с детьми 2-7 лет дома и в детском саду. С его помощью вы сможете организовать веселые и полезные игры. Детям очень нравится все, что они находят под ногами, так не запрещайте детям поднимать камни, а превратите это их занятие в увлекательную игру.



© Фокина Лидия Петровна



Игра – основной вид деятельности детей дошкольного возраста. Камни, лежащие много столетий в воде, омывающиеся приливами и отливами, приобретают особенную энергетику, которая притягивает не только взрослых, но и детей. С давних времен камни считаются сильными оберегами в силу своего природного происхождения, в древности их наделяли душой и магическими силами. В этих природных оберегах заключена сила стихий природы, ведь камни всегда были связаны с жизнью людей: как материал для строительства жилища или как колдовской символ. Использование стоун-игр в психологической и логопедической практике — это малоизученное направление. Играя, дети совершенствуют свои двигательные умения, расширяют кругозор, учатся читать, писать, развивают связную речь, коммуникабельность, умение взаимодействовать в коллективе, а также проявляют свои творческие возможности через увлекательную игру!

Обучение через игру позволяет избежать проблемы возникновения у детей негативного отношения к процессу обучения.

В этой книге собраны игры как уже известные и используемые всеми, но перенесенные на камни, так и придуманные нами и нашими воспитанниками.

Игры не разделены на возрастные категории. Так как мы используем в своей работе индивидуальный подход, все игры усложняем по мере развития и интеллектуального роста конкретного ребенка.

Материал в методичке подобран в соответствии с программой обучения и воспитания в детском саду. Играть можно как с одним ребенком, так и с группой детей. Окрасить камни и нарисовать на них рисунки (наклеить картинки-татуировки) можно совместно с детьми.

Надеемся, наша книга будет полезна родителям, педагогам, педагогам-психологам, учителям-логопедам, учителям-дефектологам и всем, кто любит играть с детьми!

Желаем приятного и полезного времяпровождения с вашими ребятами!

© Фокина Лидия Петровна

Игровые наборы «СТОУН ИГРЫ» развивают и формируют у детей:



1.Развитие мелкой моторики, зрительно-двигательной координации и тактильных ощущений.
2. Формирование правильного захвата камня кистью руки.
3. Развитие всех сторон речевой деятельности детей:
- фонематического слуха и лексико- грамматических понятий, связной речи, звукопроизношению, слоговой структуры слова. Формирование представлений о буквах и звуках.
4. Развитие пространственных представлений
5. Развитие восприятия
9. Формирование математических представлений и понятий
10. Развитие зрительного внимания, памяти, мышления
11. Развитие фантазии ребёнка и т. д.







© Фокина Лидия Петровна



СОДЕРЖАНИЕ

Введение……..2-4
Содержание…….....5-6
Игра «Артикуляционная гимнастика…….. 7
Игра «Символы звуков»…….....8
Игра «Носочки, сумочки»……9
Игра «Солнышко» (дифференциация [с-ш]….10
Автоматизация и дифференциация звуков на всех этапах……11
Стоун игры в сочетании с другими играми….12
Игра «Ракета» автоматизация [Р]…….13
Игра «Рукавички» автоматизация [Р]……14
Игра «Шапочки» автоматизация [Ш]……....15
Игра «Кукла с лукошком» автоматизация [Л].16
Игра «Стульчики» автоматизация [С, Ль]…..17
Игра «Повторюшка» (слоговая структура слова)……..18
Игра «Найди место»……19
Игра «Птицы перелетные и зимующие»…..…20
Игра «Кто как передвигается?»……....21
Игра «Кто чем питается?»……...22
Игра «Кто, где живет?»……....23
Игра «Чей малыш?» (животные дикие, домашние, севера и юга……24-25
Игра «Такие разные, но одинаковые слова»…26
Игра «Жадина» (местоимения мой, моя, мое, мои……..27
Игра «Собери букет»…….…28
Игра «Чей хвост, чья голова?»……..29
Игра «Крестики-нолики»…….….30
Игра «Божьи коровки»……...31
Игра «Расскажи сказку (мультфильм»..32
Игра «Транспорт. ПДД. Ходилки»……33
Игра «Динозавры»……34
Игра «Большой и маленький»……35
Игра «Один-Много»……..36
Игра «Ягоды, фрукты, овощи»……...37
Игра «Морские обитатели»……..38
Игра «Окрас животного»……..39
Игра «Космос» ……40
Игра «Колокольчик»……...41
Игра «Заплатки»……...42

© Фокина Лидия Петровна

Игры экологически чисты и безопасны.









© Фокина Лидия Петровна

Артикуляционная гимнастика

Цель

артикуляционной гимнастики - отработка движений артикуляционных органов, необходимых для правильного звукопроизношения, укрепление мышц языка, губ, мягкого неба.



Материал:

камни с картинками артикуляционных упражнений, сухой бассейн, перья, сортер, распылитель.



Ход игры:

дети в ёмкости (сухой бассейн, вода, песок, манка), или из волшебного мешочка достают камень с изображением артикуляционного упражнения. Называют его, выполняют.



© Фокина Лидия Петровна

«Символы звуков»

Цель: символы звуков для дифференциации согласных. Игра, «Чья песенка в слове?». Надо узнать свою песенку в слове.

Материалы:

Вязаные игрушки: ёжик – звук Ф, змея – звук Ш, жук – звук Ж, самолетик – звук Л, тигр – звук Р, насос – звук С.













© Фокина Лидия Петро

Игра «Носочки», «Сумочки»

Материалы:
Насос: символ звука [с]. Камни с изображением слов со звуком «С», корзинка, носочки, сумочки.

Цель: автоматизация [с] на всех ступенях.



Ход игры: 1. Ребенок повторяет за взрослым слоги. 2. Достает из корзинки носочек (сумочку). 3. Называет слова. 4. Достает из корзинки носочек (сумочку), и произносит предложения (н-р: «Достаю из корзинки носочек, в носочке - сыр»).







© Фокина Лидия Петровна

«Дифференциация звуков [с-ш]»

Материалы:
Камни с изображением слов, в словосочетаниях которых встречаются оппозиционные звуки, связанное солнышко с отверстием внутри, для камней. На солнышке лучики разного цвета для дифференциации звуков изолированно и в слове.

Цель: дифференциация оппозиционных звуков [с-ш] на всех ступенях.



Большая собака
Сырая рыбешка
Озорная мартышка
Бабушкина скалка
Зеленая черепашка
Большой снегирь
Школьный сад
Старинная шкатулка
Смешной малыш



Ход игры: 1. Ребенок тянет каждый лучик, произнося [с-ш] поочередно.
2. Тянет за лучики, произнося слоги.
3. Называет слова.
4. Достает из солнышка камни с изображением, и произносит предложения (н-р: «Достаю из солнышка сушеный шиповник»).

© Фокина Лидия Петровна



Автоматизация и дифференциация звуков



Цель автоматизации – достижение правильного произношения поставленных звуков во фразовой речи. Дифференциация звуков.

Материалы: камни с картинками на заданный звук, поле с изображением «Улитки». Камень с автоматизируемой буквой, вязанная ракета, солнышко, носочки, сумочки, шапочки..

Ход игры: дети достают из предложенного предмета (ракеты, солнышка, носочка, шляпки, сумочки) камень с изображением предмета, в названии которого есть автоматизируемый звук, называют его. С усложнением: называют откуда достают, составляют предложения: «Достаю из ракеты краба», «Достаю из солнышка пушистую кошку», «Достаю из корзинки рукавицу, в рукавице помидор».



© Фокина Лидия Петровна

Стоун-игры в сочетании с другими играми

Материалы:
Камни с изображением, подручные игры.













© Фокина Лидия Петровна

«Ракета»

Цель: автоматизация [р] на всех ступенях (изолированно, с слове, в предложении).

Материалы:
Камни с изображением слов со звуком «Р», ракета.





I вариант игры:
ребенок тянет нити из турбин, произнося звук «Р» изолированно, длительно.

II вариант игры:
1. Ребенок повторяет за взрослым слоги.
2. Достает из ракеты камень с изображением.
3. Называет слова.
4. Произносит предложения (н-р: «Достаю из ракеты корову.

© Фокина Лидия Петровна

«Рукавички»

Цель: автоматизация [р] на всех ступенях.

Материалы:

Камни с изображением слов со звуком «Р», корзинка, рукавички.

Ход игры: 1. Ребенок повторяет за взрослым слоги. 2. Достает из корзинки рукавичку. 3. Называет слова. 4. Достает из корзинки камни, и произносит предложения (н-р: «Достаю из корзинки рукавичку, в рукавичке - корона»).





Предложения можно менять, н-р: «У Раи в корзинке рукавички, в рукавичке – рыбка».

© Фокина Лидия Петровна

«Шапочки»

Цель: автоматизация [ш] на всех ступенях.

Развитие у детей зрительно-пространственной ориентации.

Материалы:

Камни с изображением слов со звуком «Ш», поле с «Улиткой», шапочки.

Ход игры: 1. Ребенок повторяет за взрослым слоги. 2. Достает из шапочки камень с картинкой, в которой есть звук «Ш». 3. Называет слова. 4. Выкладывает на «Улитке», и произносит предложения (н-р: «Достаю из шапочки шарф, кладу в центр»).



© Фокина Лидия Петровна

Игра «Кукла с лукошком»

Цель:

автоматизация [л] на всех ступенях (изолированно, с слове, в предложении).

Материалы:

Камни с изображением слов со звуком «Л», стулья.







1. Ребенок повторяет за взрослым слоги.
2. Достает из лукошка камень с изображением.
3. Называет слова.
4. Произносит предложения (н-р: «У куклы в лукошке колпак. Кладу колпак на синий стул».

© Фокина Лидия Петровна

Игра «Стульчики»

Цель:
автоматизация [С, Ль].





Материалы:
Камни с изображением слов со звуками «С, Ль», стульчики.

Ход игры: 1. Ребенок повторяет за взрослым слоги С автоматизируемым звуком (н-р: са-со-са; лё-лю-лю). 2. Достает из шапочки камень с картинкой, в которой есть звук «С, Ль». 3. Называет слова. 4.Кладет на «Стульчик», и произносит предложения (н-р: «Кладу на стульчик лимон»).

© Фокина Лидия Петровна

Игра «Повторюшка»

Цель: формирование навыка правильного проговаривания слов различных типов слоговой структуры слов (по А.К. Марковой). Пополнение словарного запаса.

Материалы:
Камни с изображением слов различной слоговой структуры.





Ход игры: дети достают из мешочка, бассейна, воды… камни со словами, называют четко, по слогам (можно добавить отстукивание слогов камнем.

© Фокина Лидия Петровна

Игра «Найди место»

Цель: нахождение место заданного звука в слове.

Материалы:
Наборы камней со словами на автоматизацию звуков «Р, Рь, Л, Ль, С, З, Ш, Ж», сумочки со схемами.





Ход игры: 1. Ребенок называет изображение на камне, правильно произнося автоматизируемый звук. 2. Кладет камень в сумочку в соответствии со схемой. Объясняет свой выбор.

Игру можно усложнять по мере усвоения ребенком материала.

© Фокина Лидия Петровна

«Птицы зимующие и перелетные»

Цель:

закреплять умение детей различать птиц по существенному признаку. Развивать речевое внимание, наблюдательность, фонематический слух, умение делать выводы.

Воспитывать любовь к птицам, желание помогать им, заботиться о них.





Материалы:

Камни с изображением зимующих и перелетных птиц Сибири. Карточки с изображением времен года, 2 цветных поля зеленого и голубого цвета.

Ход игры: дети достают из ёмкости или волшебного мешочка, называют птицу, выбирают ей поле: голубое, если она зимующая, зеленое, если она перелетная.

© Фокина Лидия Петровна

Игра «Кто как передвигается?»



Цель: формирование правильного употребления глаголов, согласование существительного с глаголом, пополнение словарного запаса.

Материалы: камни с картинками насекомых, животных, птиц, 4 карточки с изображением «движения».

Ход игры: дети соотносят предмет с изображением на карточке и называют действие, которое совершает данное животное , н-р «Червяк ползает, бабочка летает»…



© Фокина Лидия Петровна

Игра «Кто чем питается?»

Цель:

формирование навыка составления предложения, правильного согласования слов в предложении. Пополнение словарного запаса. Развитие познавательного интереса детей.

Материалы:

24 камня с картинками животных и насекомых, 9 коробок с нанесенными на них картинками пищи этих животных, птиц и насекомых.

Ход игры: дети распределяют по деревянным коробочкам с нарисованной пищей животных и насекомых, самих животных и насекомых в соответствии с их гастрономическими предпочтениями.



© Фокина Лидия Петровна

Игра «Кто, где живет?»

атериалы:
с изображением
вотных, насекомых,
млекопитающих,
паукообразных. Поле с
картинкой леса, пустыни,
парка и т.д..













Цель: закрепить место обитания животных
развивать внимание, память, речь, мелкую моторику рук
учить делить животных по группам на животных обитающих в лесу, горах, пустыни и.т.д

© Фокина Лидия Петровна

Игра «Чей малыш?»

Цель:

формирование навыка правильного употребления в речи существительных в единственном и множественном числе. Пополнение словарного запаса.

Материалы:

Камни с изображением диких, домашних животных и птиц, животных Севера и Юга и их детенышей.







Ход игры: дети подбирают животным детеныша, детенышей.

Правильно называют: У мамы лошади детеныш жеребенок, когда их несколько, жеребята.

© Фокина Лидия Петровна

Игра «Чей малыш?»



Материалы:
Камни с изображением животных и их детенышей.



Цель: знакомство с животными: домашними, дикими, животными севера и юга.

Расширение словаря, обучение образованию названий детёнышей животных (в единственном и множественном числе)

Игра «Такие одинаковые, но разные слова»



Цель: формирование умения различать одинаковые по звучанию, но разные по значению слова, употреблять их в речи.

Ход игры: дети берут из мешочка или контейнера камень с изображением и находит омоним к этому слову, объясняет значения слов.



Материалы:
Камни с изображением слов омонимов 7 пар.

© Фокина Лидия Петровна

Игра «Жадина»



Цель: формирование навыка правильного согласования местоимения с существительным.



Материалы:

24 камня с картинками, 4 камня со схематичным изображением местоимений (он, она, оно, они)



Ход игры:

дети достают из коробки (или бассейна) камень с изображением, произносит слова, н-р: «Это мои кабачки», «Это моя шляпа», «Это мой огурец», «Это мое дерево». Распределяет по группам, которые обозначены схемами черного цвета.

© Фокина Лидия Петровна

Игра «Сенсорные цветы»

Цель:

фиксировать внимание детей на вкусовые, слуховые, зрительные, тактильные и обонятельные свойства предметов .



Материалы:

Камни с изображением, которое может вызывать какие-либо ощущения (вкус, запах, тактильность, звук) -25 штук, пять камней с обозначением ощущений.



Ход игры: дети ставят в середину цветка обозначение (например: ухо – слышу) и вокруг него все камни с изображением того, что мы можем слышать.









© Фокина Лидия Петровна

Игра «Чей хвост? Чья голова?»

Цель:
формирование навыка правильного употребления в речи притяжательных прилагательных. Пополнение словарного запаса.





Материалы:
Камни с изображением домашних животных и камни с изображением частей тела этих животных.

Ход игры: дети находят потерявшуюся часть тела животного,
называют правильно «Чей? Чья? Чье?

© Фокина Лидия Петровна

Игра «Крестики-нолики»



Цель: развитие логического мышления, пространственных представлений, высших психических функций; мелкой моторики рук.



Материалы:

Камни с изображением крестиков и ноликов с одной стороны, и героев мультфильмов с другой стороны.
2 набора по 12 камней.



Ход игры: дети-участники по очереди ставят на свободные клетки поля знаки. Один играет крестиками котом, чебурашкой), второй — ноликами (собакой, крокодилом Геной). Обычно начинает ходить участник, ставящий крестики. Выигрывает тот, кто первым выстроит в ряд 3 свои фигуры по вертикали, горизонтали или диагонали.

© Фокина Лидия Петровна

Игра «Божьи коровки»

Материалы: Камни с изображением божьих коровок – 10 штук, и с изображением листьев с разных деревьев Сибири - 10 штук.

Цель: умение соотносить цифру с количеством. Логопедическая: закреплять умение образовывать относительные прилагательные (лист березы –березовый лист), активизировать словарный запас по теме «Деревья».

Ход игры: дети берут из мешочка или бассейна по божьей коровке, каждый ребенок считает количество точек на ней и находит лист с соответствующий цифрой. Называет цифру и лист с какого дерева.



© Фокина Лидия Петровна

Игра «Расскажи сказку»

Цель:

развитие связной речи, формирование навыка правильного употребления в речи предлогов. Пополнение словарного запаса. Развитие памяти, внимания, мышления.



Материалы:

Камни с изображением сказочных персонажей. Поле с картинкой к каждой сказке.



Ход игры: дети достают из мешочка героя сказки, угадывают сказку, в сухом бассейне ищут остальных героев и рассказывают знакомую сказку, или сочиняют свою сказку.







© Фокина Лидия Петровна

Игра «Транспорт», «ПДД», «Ходилка»





Цель: формировать представления о Правилах безопасности дорожного движения. Систематизировать знания детей об устройстве улицы. Учить детей применять полученную информацию в практической деятельности. Воспитывать культуру поведения на улице и в транспорте.



Материал: камни с изображением транспорта, камни с нанесенным рисунком «Дорога». Карточки с названиями улиц нашего города.



Ход игры:
В игре могут принимать от 1 до 12 детей.



Вариантов игры очень много, часто дети придумывают самостоятельно.



Игра укрепляет знания по лексической теме, развивает коммуникабельность, связную речь.
Дети учатся слушать друг друга, соблюдать правила, доводить начатую игру до конца.

© Фокина Лидия Петровна

Игра «Динозавры»



Цель:

развитие внимательности, воображения, усидчивости, связной речи, пополнение словаря.

Ход игры: игра направлена на изучение оттенков гаммы, умений собирать по схеме, фантазировать и развивать творческое воображение.

2 вариант: «Археологические раскопки». Детям предлагается найти (кисточкой аккуратно раскопать) динозавра, назвать цвета, форму, части тела.

Материалы:

60 разноцветных камней; 10 карточек для сборки схем; 10 карточек с гаммами; 2 карточки для заполнения пустых окошек (мозаика), песочница.







© Фокина Лидия Петровна

Игра «Большой-маленький» «Один, много»

Цель: расширение математических представлений, знания детей о уменьшительно-ласкательных суффиксах, формирование представлений о больших и маленьких объектах.

Материал: камни с нанесенными парными рисунками двух величин, сухой бассейн.

Ход игры:

В игре могут принимать участие несколько детей. Ребенок вынимает из сухого бассейна камень, называет, и ищет ему пару, либо дети по очереди достают, кто больше пар нашел, тот и выиграл (называют, образуют уменьшительно-ласкательную форму с помощью суффиксов).



© Фокина Лидия Петровна

Игра «Один, много»

Цель:

развитие умения детей согласовывать имена существительные в единственном и множественном числе.



Материал:

камни с нанесенными рисунками один-много, сухой бассейн и т.д..



Ход игры:

В игре могут принимать участие несколько детей. Ребенок вынимает из сухого бассейна камень с изображением, называет, другой ребенок находит этот же предмет, но в бОльшем количестве, называет. (дети меняются местами).

© Фокина Лидия Петровна

Игра «Ягоды, фрукты, овощи»



Цель:

обогащать и совершенствовать знания детей по теме. Совершенствовать умение обобщать, дифференцировать. Развивать зрительное восприятие, память, внимание, мышление.

Материалы:

20 камней с изображением фруктов и овощей; тележка, кувшин, кастрюлька.

Ход игры:

1 вариант: соотнесение. Дети соотносят изображение на камне с изображением на игровом поле.

2 вариант. Детям предлагается совершить покупки в магазине, назвать все овощи (фрукты. Ягоды), которые покупают (игра продолжается по желанию).



© Фокина Лидия Петровна

Игра «Морские обитатели»



Цель:

развитие тактильно-кинестетической чувствительности и тонкой моторики рук. Игра способствует концентрации внимания, развивает логическое мышление, связную речь. (игры являются хорошей профилактикой оптической дисграфии)

Материалы:

22 камня с изображением морских обитателей, ёмкость с водой, игровые поля.







Ход игры: дети в ёмкости с водой видят ракушки, убирают их, переворачивают камень, расположенный под ракушкой, называют изображенного на нем морского обитателя, запоминают.

© Фокина Лидия Петровна

Игра «Окрас животного»



Цель:

развитие мелкой моторики, внимания, воображения, обогащение словарного запаса.

Материалы:

20 камней с окрасами животных;
20 штук игровых полей,
сухой бассейн,
кинетический песок.



Ход игры:

дети в ёмкости с любым наполнителем находят камень с определенным окрасом, соотносят с животным на игровом поле, называют животного.







© Фокина Лидия Петровна

Игра «Космос»





Цель: обогащение словарного запаса по теме, развитие мелкой моторики, внимания, воображения.

Материалы:
20 камней космоса;
9 карточек с описанием планет, палатка, песочница.



Ход игры:

1 вариант: дети находят на камнях изображения, называют и рассказывают о них.



2 вариант. Соотносят с карточками, узнают новое о планетах.

3 вариант. В темноте (палатка) дети рассматривают парад планет.



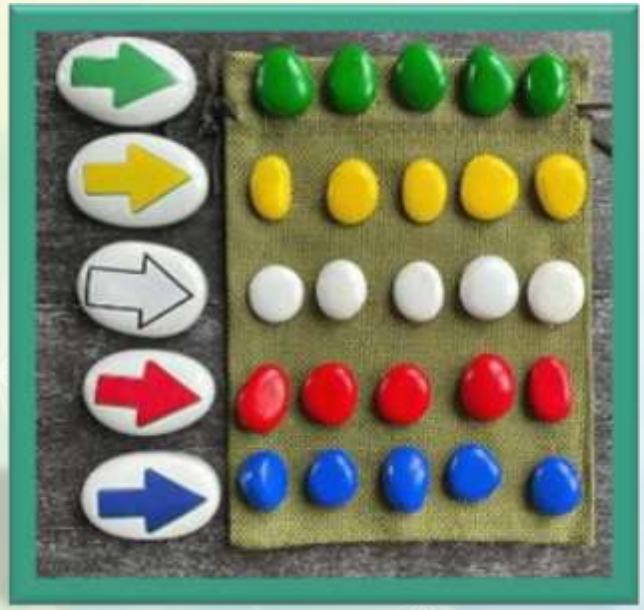
© Фокина Лидия Петровна

Игра «Колокольчик»

Цель:
умение ориентироваться на плоскости, закреплять умение понимать пространственную терминологию, активизировать в речи детей слова "вверху", "внизу", "справа", "слева".

Материалы:
Камни с изображением стрелок разного цвета – 6 штук, и камней цветных по 5 штук каждого цвета.
Всего 42 камешка. Колокольчик.





Ход игры: дети соотносят количество точек с количеством предметов (камней), выделяют группу предметов камнем с таким же числом точек; стрелки соотнесение цвета, ориентировка в пространстве и еще много занимательных игр с данными наборами.

© Фокина Лидия Петровна

Игра «Заплатки»

Цель: закреплять с детьми названия разных цветов (красный, желтый, зеленый, синий). Развивать память, внимание, речь детей.

Ход игры: дети находят камни соответствующего цвета и на игровых полях закрывают белые пятна.





Материалы:
Камни окрашенные в разные цвета,
Рабочие поля с изображением предметов, на которых имеются пятна (неокрашенные).

© Фокина Лидия Петровна

Работая в этом направлении мы встретили в социальных сетях и познакомились с Татьяной, единомышленником по созданию игр из камней. Предложили ей свои идеи игр, для создания и использования другими специалистами по всему миру. И теперь эти игры активно изготавливаются и продаются Татьяной через социальные сети.

Наши необычные наборы подходят как для работы с детьми ОВЗ, так и для детей общеразвивающих групп.

© Фокина Лидия Петровна