



Spēle domino «Iemācies stāstīt!»

Dalībnieku skaits: 1 — 4
Vecums: 3 — 10 gadi
Saturs: 22 ilustrētas kartītes, spēles instrukcija.

Spēle māca:

- attīstīt iztēli, loģisko domāšanu;
- vingrināt redzes uzmanību;
- attīstīt veseluma uztveri;
- ieviest pareizi artikulētās skaņas ekspresīvajā runā;
- paplašināt vārdu krājumu;
- veicināt teikumu un saistīta stāstījuma veidošanu;
- attīstīt fonemātisko dzirdi.

Dārgie vecāki, skolotāji un logopēdi!

Padariet mācīšanos aizraujošu! «Iemācies stāstīt!» palīdzēs bērniem mācīties spēlējoties un ar prieku. Spēle attīstīs psiholoģiskos procesus, vārdu krājumu un valodu. Būtiski agrīni attīstīt veseluma uztveri, kas vēlāk nepieciešama lasītprasmes veidošanās procesā. Savienojot attēlu puses, šis iemaņas tiks vingrinātas vairākkārtīgi katras spēles laikā. Tā ir interaktīva spēle, kura palīdzēs bērnam ātri gūt sekmes un mācīties patstāvīgi.

Spēles noteikumi ir viegli saprotami un ļauj piemērot tos visa vecuma bērniem. Var spēlēt arī viens.

Ir ļoti svarīgi, lai bērna pamatiemaņas jeb prasmes tiktu attīstītas gan pirms skolas, gan skolā. Vissvarīgākās no šīm iemaņām ir koncentrēšanās un uztvere, bet ir nepieciešams stimulēt un attīstīt arī loģisko domāšanu un valodu. «Iemācies stāstīt!» palīdzēs bērniem spēlējoties apgūt un uzlabot šīs iemaņas.



Spēles gaita

Kartītes sadala vienlīdzīgi starp spēles dalībniekiem. Pieaugušais piedalās spēlē ar atlikušajām. Ja spēlē piedalās 2 dalībnieki, katrs saņem 11 kartītes, kurās ir tikai puses no diviem attēliem.

Izlozē, kurš dalībnieks pirmais izliks vienu no savām attēlu kartītēm. Nākošais, kam kārta likt, skatās, vai viņam ir tāda kartīte, kas papildina iepriekšējā dalībnieka attēla pusi līdz veselam zīmējumam. Ja tādas kartītes nav, viņš izlaiž gājienu. Liek nākošais. Ja izveidojas no 2 pusēm pareizs attēls, dalībnieks nosauc, kas tajā redzams. Nākošais atkal skatās, vai viņam ir kartīte ar iztrūkstošo attēla pusīti. Spēli turpina, līdz visi izlikuši savas kartītes. Vienmēr izveidojas noslēgts taisnstūris, taču stāstījums katru reizi ir atšķirīgs, jo sižeta attīstība atkarīga no tā, ar kādu attēlu uzsāk spēli.

Uzvarētājs ir tas, kurš pirmais izlicis visas kartītes.

Kad visi attēli salikti, vēl var veikt dažādus valodas attīstošus vingrinājumus un nostiprināt skaņu pareizu artikulāciju ekspresīvajā runā. Uzdevumus pieaugušais izvēlas atbilstoši bērna vecumam un valodas attīstības līmenim.

Vingrinājumi valodas attīstībai

— Nosaukto vārdu iesaisti teikumā!

— Izveidoto teikumu iztaktē (taktēt nozīmē ar roku kustībām palīdzēt sev noteikt, vai zilbē ir garš patskanis. Ja zilbē ir īsais patskanis, tad pa galdū izdara slidošu kustību ar plaukstu. Jāievēro, ka bērns taktē ar to roku, ar kuru raksta). Šāds vingrinājums labi attīsta fonemātisko dzirdi, palīdz tas, ka aktīvi darbojas ne tikai dzirde, bet arī redze.

— Izdomāto teikumu saliec ar skaņu analīzes plāksnītēm!

— Ja vārdā dzirdi garo patskani, pacel roku (vai piecelies)!

— Runājot vārdu, uz katru zilbi sasit plaukstu! Saliec tik klucīšu, cik zilbju saklausīji!

— Nosauc vārda pirmo skaņu!

— Uzdod jautājumus par salikto attēlu! Piemēram. Kāds gadalaiks attēlots? Kur dzīvo vēži? Nosauc meža iemītniekus (dzīvniekus, putnus)! Ko nedrīkst darīt mežā? Kur tu esi redzējis ūdensrozēs? Vai zaķis guļ ziemas miegū?

— Izdomā stāstījumu, izmantojot attēlos redzamos vārdus!

Ja spēli uzsāk ar vasaras ainavu, tad stāstījums var veidoties šāds. Skolotājs iesāk: «*Kadā vasaras dienā bērni nolēma doties uz upi. Spīdēja saule, upē ūdens bija silts. Ko nolēma darīt bērni?*»

Katrs spēles dalībnieks izdomā nākošo teikumu. Skolotājs palīdz ar jautājumiem. Jānodrošina arī paplašināt stāstījumu par to, kas attēlā nav redzams. Stāstījums varētu tālāk veidoties, piemēram, tā: «*Jānis un Juris nolēma izpeldēties, bet Gatis un Sandis spēlēja bumbu.*

Upē ziedēja baltās ūdensrozēs. Taureņi lidoja no zieda uz ziedu. Ūdenī pazibēja asaris. Krastā kurkstēja varde. Diena bija karsta, apkārt dīca odi. Gatis upē bija noķēris vēzi un pētīja to.

Vēlāk bērni devās uz mežu. Tur sūnās bija paslēpušās sēnes. «Tuk, tuk!» «Kas tur klauz?» Tas jau dzenis. Sandis uzkāpa kaut kam asam. Tie jau čiekuri! Vai tu zini, kurš ir egles, kurš priedes čiekurs?

Kāda koka zarus bērni ieraudzīja putna ligzdiņu. Kuram putniņam tā varētu būt? Žubītei? Cīrulim? Nē, cīrulis ligzdiņu neveido kokā.

Bērni ieraudzīja sarkanās ogas. Purvainā vietā auga dzērvenes. Mežābelē sārtojās āboli. Nez vai vilki šajā mežā mīt? Stirnas, briedis gan varētu būt. Aiz eglēm pazibēja kaut kas ruds. Tā jau viltīgā lapsa. Zaķēni bija paslēpušies aiz eglītēm.

«Čmok-čmok,» vāverīte grauza riekstus. Vai vāveres kastaņus ēd? «Nē!»

Uz ciņa sārtojās brūklenes, tekalēja skudras. Bērni grozā lika tikai ēdamās sēnes baravikas, bērzlapas. Mušmires palika mežā. Pat gliemeži meta likumu mušmirei. Pie melleņu pudura čabinjās eži. Laikam uzsāk savas vakara pastaigas? Debesīs parādījās mākoņi. Juris ierosināja iekurt ugunskuru. Vai būs labi mežā kurināt ugunskuru? Par laimi nodomu pārtrauca negaiss. Zibens un lietus šaltis pasteidzināja zēnu došanos mājup.»

Spēle ir labs palīgs logopēdiem, skolotājiem iesaistīt bērnu sarunā un automatizēt iemācītās skaņas vārdos, frāzēs, teikumos.

Lai Jums veicas!
Logopēde Zigrīda Opincāne