

Составители:

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
Брагинский детский сад № 14 «Колосок»
(МБДОУ детский сад № 14 «Колосок»)
Старший воспитатель: Колясникова Наталья Вениаминовна

Сборник Дообль игра

Брагино, 2022.- стр.116

Цель предлагаемых читателю материалов – помочь родителям, воспитателям, педагогам весело и с пользой провести время с детьми, своими вторыми половинками. Дообль - настольная игра для всей семьи. Воспитатели МБДОУ детский сад № 14 «Колосок» используют дообль игры для развития внимания, характеризующееся произвольностью, объёмом, концентрацией, распределением, устойчивостью, переключением. Настольная игра Дообль развивает реакцию, как двигательную-моторную, так и, при определённых правилах, речевую. При строгом соблюдении правил поведения во время игры тренируются такие качества как стрессоустойчивость и самоконтроль.

В сборнике собраны Дообль игры из интернет ресурса.

Адресовано широкому кругу читателей заинтересованных в развитии своих детей, даёт возможность использования при подготовке к НОД, в режимных моментах, при проведении тематических недель.

МБДОУ детский сад № 14 «Колосок»,2022

СОДЕРЖАНИЕ

1. Предисловие, статья логопеда высшей категории И.А Шмелёвой, медицинского психолога Е.А Лошинской, педагога – дефектолога О.И Евсташиной. стр. 4 - 7
2. Правила игры стр. 7 – 10
Дообль игры:
3. Найди пару стр. 11 – 20
4. Найди и скажи стр. 20 - 28
5. Овощи стр. 29 - 36
6. Найди пару стр. 36 – 44
7. Весна стр. 44 - 50
8. Герои Диснея стр. 50 – 55
9. Динозавры стр. 55 – 61
10. Занятия. Одежда стр. 61 - 67
11. Зима стр. 67 - 73
12. Лето стр. 73 – 82
13. Море стр. 82 – 88
14. Найди пару стр. 88 – 93
15. Новый год стр. 93 – 99
16. Осень стр. 99 – 105
17. Принцессы стр. 105 –110
18. Профессии стр. 110 -116

Предисловие

(статья логопеда высшей категории Шмелёвой И.А., медицинского психолога Лошинской Е.А., педагога-дефектолога Евсташиной О.И.)

Всё гениальное просто!

Вы берёте в руки две карточки и Вам уже не надо объяснять правила игры, всё понятно: ищем одинаковую картинку, но за этой простотой стоит неожиданно много полезных возможностей для детей и взрослых. Игра не имеет аналогов.

Основные правила игры развивают внимание, влияя на все его характеристики: произвольность, объём, концентрация, распределение, устойчивость, переключение. Настольная игра Доббль развивает реакцию, как двигательно-моторную, так и, при определённых правилах, речевую. При строгом соблюдении правил поведения во время игры тренируются такие качества как стрессоустойчивость и самоконтроль.

- **Игра практически не имеет возрастных ограничений.** Посадив годовалого ребёнка на колени, положив перед ним карточку, взяв его правую руку в свою и выделив указательный пальчик, мы показываем несколько знакомых ребёнку картинок на карточке, берём другую карточку и т.д. Через несколько дней (или недель) мы выучиваем название простых изображений на карточках.
- Когда указательный жест хорошо сформирован и ребёнок уже выучил название простых картинок, мы показываем ему карточку и просим найти нужное изображение (птичка, кошка, ножницы и т.д.).
- Когда ребёнок научился легко находить изображение на одной карточке – берём две карточки, указательный палец левой руки ставим на парную картинку, называем её и просим найти такую же на другой карточке.
- **Как правило, до трёх лет ребёнок не готов к игре в условиях соревнования.** Для группы детей двух-трёхлетнего возраста можно порекомендовать использовать спокойный вариант. Перед каждым ребёнком кладутся две карточки и они выбирают на них общие символы, действуя в собственном темпе. Или перед каждым ребёнком выкладывается одна карточка, а стопка кладётся в середину и дети строго по очереди ищут совпадения со своей карточкой. В поиск вовлечены все, но карточку забирает тот, чья сейчас очередь. При этом отсутствие или недостаточное развитие речи не является преградой – мы продолжаем работать над зрительным вниманием и формированием у малышей указательного жеста.

Постепенно мы переходим к правилам, которые предлагают авторы игры.

С логопедической точки зрения настольная игра Доббль, в первую очередь полезна для активизации речи, развития координации речи с движением, актуализации словаря детей. Для достижения этих целей перед началом игры необходимо проговорить с детьми названия всех символов и обсудить правила, при которых выигравшим будет не тот, кто быстрее схватил карточку, а тот, кто четко и внятно назвал совпадающие символы.

Не секрет, что и у взрослых игроков быстрее действуют руки, а слова «застревают». Именно над развитием речевой реакции, координацией зрительного восприятия и речи мы и работаем. Часто, зная правильный ответ, мы в ситуации волнения не можем быстро его дать. Поэтому настольная игра Доббль будет очень полезна будущим школьникам. При этом следует помнить, что необходимость быстрой актуализации слов в условиях стресса может быть противопоказана для детей с заиканием или с предрасположенностью к запинкам, тикам.

В игре также идет адаптация к условиям постоянно меняющейся задачи. Этот полезный навык переноса внимания (без «застревания» на пройденном или неудавшемся) будет важен в условиях быстро меняющихся заданий в школе, таких например, как математические диктанты.

Хочется обратить внимание родителей и педагогов на такую сторону этой игры, как азартность. Действительно, настольная игра Доббль очень увлекает и возбуждает. Дети, да и взрослые, часто не могут сдержать свои эмоции: кричат, вскакивают, забывают соблюдать правила. Однако при правильной организации игры развиваются такие качества как: стрессоустойчивость, умение регулировать собственные эмоции, переживать собственный проигрыш и радоваться за друзей. Это может пригодиться детям в школе и вообще в жизни, поможет быстрее адаптироваться к стрессовой ситуации, переживать неудачи. Но необходимо отметить, что эта игра не подходит для самостоятельного использования детьми, у которых эти навыки ещё не сформировались на достаточном уровне. Здесь очень важна регулирующая роль взрослого для чёткого следования правилам игры и для контроля спорных ситуаций.

Хотим предложить еще несколько вариантов правил игры с использованием карточек настольной игры Доббль. Эти правила будут полезны для решения некоторых «логопедических» задач:

- **Для формирования навыка правильного согласования существительных с притяжательными местоимениями МОЙ, МОЯ, МОИ, МОЁ** перед началом игры проговариваем с детьми, что назвав общий символ, нужно ещё и подобрать к нему нужное местоимение (дерево моё, человек мой, губы мои, мишень моя и т.д.) и только после этого карточка окажется у игрока
- **Для формирования навыка правильного согласования существительных с прилагательными** перед началом игры детям разъясняется, что к каждому символу можно подобрать прилагательное (зелёная клякса, фиолетовая птичка, красное сердце и т.д.). Карточка окажется у того игрока, который не только быстрее найдёт общие символы на карточках, но и произнесет два слова вместе (существительное плюс прилагательное)
- **Для развития слухового внимания** (что будет очень важно в школе, где все задания даются устно и достаточно быстро) перед игроками раскладываются 6-10 карточек и взрослый произносит: «Я загадал такую карточку, на которой есть собака и машина» (по мере овладения таким вариантом игры можно будет называть и больше символов). Побеждает тот, кто быстрее всех найдёт загаданную карточку.
 - **Для развития слуховой памяти** предыдущий вариант игры немного изменяется – карточки находятся в существенном отдалении от детей. Дети получают задание найти такую карточку, на которой будет, например динозавр и птичка (далее и больше символов), затем пройти (покружиться на месте, обойти препятствие, проползти под преградой и т.д.) и найти загаданную карточку.
 - **Для развития зрительной памяти** каждому игроку раздаётся по карточке и даётся время на запоминание символов на ней, затем карточки переворачиваются или сдаются взрослому. Победит тот, кто сможет вспомнить больше символов со своей карточки. Усложнить игру поможет отсрочка по времени между запоминанием и ответом.
 - **Для развития связной речи и умения фантазировать** каждому игроку раздаётся карточка и даётся время на придумывание рассказа с использованием слов-символов на ней. Дети могут придумать самые фантастические рассказы с неожиданным сочетанием действующих лиц. Оценивается связность рассказа и количество использованных символов с карточки.

Следующий вариант настольной игры Доббль будет полезен как для детей, так и для взрослых.

Делим колоду на две равные части, засекаем время по секундомеру, двумя руками берём по одной карточке из колоды, находим

совпадение и переходим к следующей паре. Так вы можете соревноваться на время с друзьями, можете проверять свою работоспособность в разное время суток. Это упражнение полезно как тренинг переключения внимания и психологическая разгрузка в условиях утомления. Таким образом, можно определить, на сколько Вас травмирует стресс соревновательной ситуации и постоянно меняющейся задачи. Если в игре с партнёрами по обычным правилам Вы проигрываете, а Ваше индивидуальное время такое же или даже лучше, чем у партнеров, то необходимо уделить внимание тренировки стрессоустойчивости.

В этой статье мы рассказали Вам о некоторых, дополнительных к основным правилам, способах использования настольной игры Доббль для формирования полезных навыков.

На наш взгляд, цена настольной игры Доббль оправдана с одной стороны её простотой, не большим размером и качественной упаковкой, а с другой стороны её многофункциональностью и возрастной универсальностью. Не стоит тратить время и силы на самостоятельное изготовление карточек, лучше воспользоваться фирменным вариантом. Однако, если у Вас есть возможность, будет не плохо, если Вы заламинируете карточки. При этом мы рекомендуем ламинировать карточки только с одной стороны: для этого защитите рубашку карточки листом бумаги или аккуратно сложите карточки попарно рубашками друг к другу. После ламинации вырежьте карточки «в край». Таким образом, Вы существенно продлите жизнь игре.

Правила игры

Мини-игра № 1. «Разбери башню».

- Перетасуйте колоду, положите по одной карточке в закрытую перед каждым игроком, оставшиеся карточки положите в центр стола в открытую;
- **Цель игры:** набрать больше всех карточек;
- Сначала игроки переворачивают свою карточку лицевой стороной вверх. Каждый игрок должен стараться быть самым быстрым, чтобы найти изображение на своей карточке, совпадающее с изображением на верхней карточке в колоде. Первый, кто найдёт и назовёт его, берёт карточку из колоды и кладёт перед собой на свою карточку. Таким образом, в колоде открывается новая карточка. Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся карточки в центре;
- Победитель — игрок, набравший больше всех карточек



Мини-игра № 2. «Колодец».

- Раздайте игрокам все карты по одной. Положите последнюю карту в центр стола в открытую. Каждый игрок переворачивает свою колоду (которая находится перед ним) рубашкой вверх;
- **Цель игры:** избавиться от всех своих карточек – не прозевайте;
- Сначала игроки переворачивают свои колоды лицевой стороной вверх. Игроки должны стараться быть быстрее других при сбросе карточек из своей колоды в колоду в центре. Для сброса им необходимо назвать изображение, совпадающее на верхней карточке их колоды и карточкой в центре. Игрокам нужно обладать хорошей реакцией, поскольку карточка в центре меняется сразу же, как на неё кладётся карточка из колоды игрока;
- Проигравший — игрок, последний избавившийся от своих карточек.

Мини-игра № 3. «Горячая картошка».

- В каждом раунде каждому игроку в закрытую раздается карточка, которую нужно держать в руке. Оставшуюся колоду откладывают в сторону, она потребуется для следующих раундов;
- **Цель игры:** избавиться от своей карточки быстрее других игроков;
- В начале мини-игры игроки переворачивают свои карточки так, чтобы было хорошо видно все изображения. Как только игрок находит изображение, совпадающее на его карточке и карточке другого игрока, он называет его и кладёт свою карточку в руку игрока, с карточкой которого он нашёл совпадение. Этот игрок теперь должен найти совпадение на своей новой карточке и карточках оставшихся игроков. Если он найдёт совпадение, то отдаёт все карточки с руки;
- Игрок, которому достаются все карточки проигрывает раунд. Начинается следующий.

•

Мини-игра № 4. «Собери их все».

- В каждом раунде положите в центр стола карточку в открытую, а вокруг – столько карточек в закрытую, сколько участников в игре. Оставшуюся колоду отложите в сторону, она понадобится для следующих раундов;
- **Цель игры:** набрать как можно больше карточек быстрее остальных игроков;
- Сначала все игроки одновременно переворачивают по одной карточке из расположенных вокруг центральной. Игроки должны найти изображение, совпадающее на центральной карточке и любых карточках, которые они только что перевернули. Как только игрок находит и называет совпадение, он берёт перевернутую карточку и кладёт рядом с собой (будьте внимательны: вы не можете взять карточку из центра);
- Когда все перевернутые карточки разобраны, положите центральную карточку на дно оставшейся колоды и начните новый раунд. Игроки сохраняют выигранные карточки. Когда карточек в колоде больше не осталось, мини-игра завершается, и побеждает тот, кто набрал больше всех карточек.

Мини-игра № 5. «Подарочек».

- Перемешайте карточки, положите по одной в закрытую перед каждым игроком. Оставшуюся колоду положите в открытую в центр стола;
- **Цель игры:** набрать как можно меньше карточек из колоды;
- Сначала игроки переворачивают свои карточки лицевой стороной вверх. Каждый игрок должен найти изображение, совпадающее на карточке любого другого игрока и карточке в колоде. Первый, кто обнаружит и назовет совпадение, берёт центральную карточку и кладёт её сверху на карточку того игрока, с карточкой которого он нашёл совпадение. Таким образом, в центре открывается новая карточка. Мини-игра продолжается до тех пор, пока колода не закончится;
- Побеждает тот, кто наберёт меньше всего карточек.



Предлагается несколько изменений в системе подсчета очков для некоторых основных игр:

Колодец: В отличие от базовых правил, игра останавливается, когда кто-либо сбросит все свои карты в колодец. При подсчете игроки теряют столько очков, сколько карточек у них осталось. Игрок, у которого осталось наибольшее количество карточек, теряет дополнительные 5 очков (если в игре участвует больше 2 игроков). Победитель получает бонусные 10 баллов.

Горячая картошка: Идея новых правил в том, что игровая партия состоит серии раундов, в каждом из которых проигравший выбывает. По истечении нескольких раундов останется один победитель, который ни разу не потерпел поражения, а все остальные игроки соберут у себя разное количество штрафных карт.

Результаты заносятся на листок и игроки начинают новую партию. Так продолжается, пока не закончится колода.

Когда колода заканчивается, игроки суммируют свои результаты и определяют победителя – того, кто соберет меньше всего штрафных очков.

Отравленный подарочек: По правилам базовой игры участники теряют столько очков, сколько карт они получили. Побеждает игрок с наименьшим количеством карт. Наше дополнение заключается в том, что следующий игрок теряет минимум на 2 очка больше, чем победитель (независимо от количества собранных карт), а следующий — минимум на 3 очка больше, чем предыдущий и так далее.

Предлагаем вашему вниманию дообль игру «Найди пару»











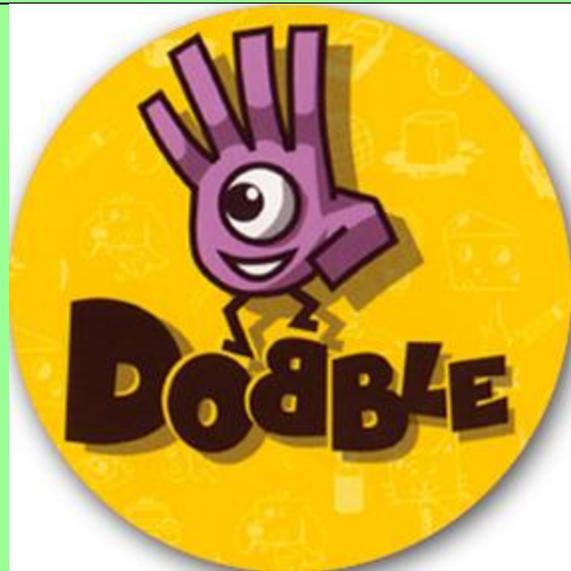
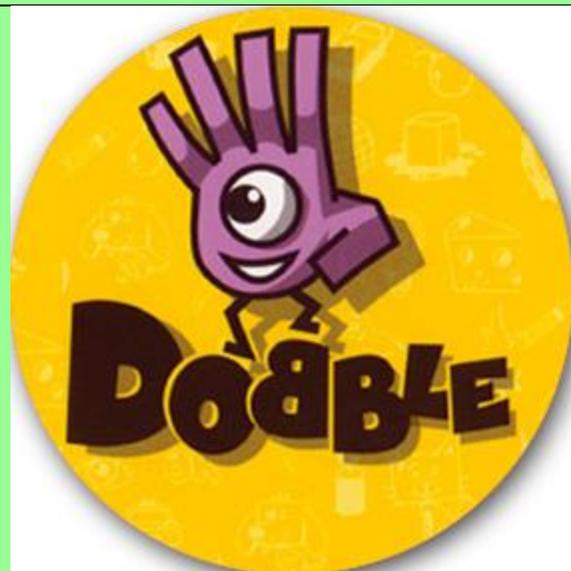
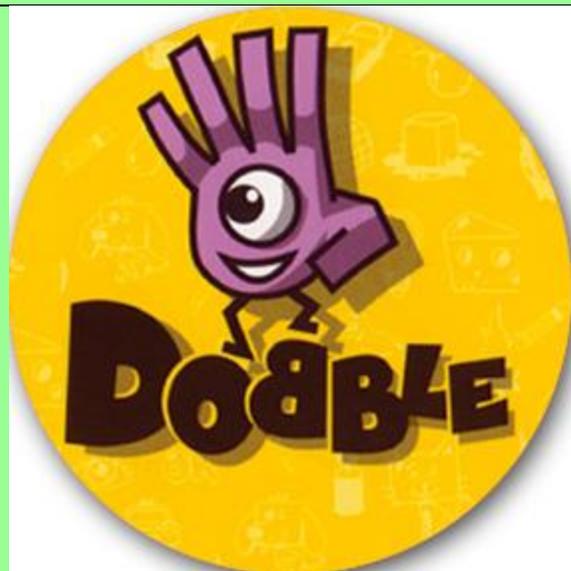




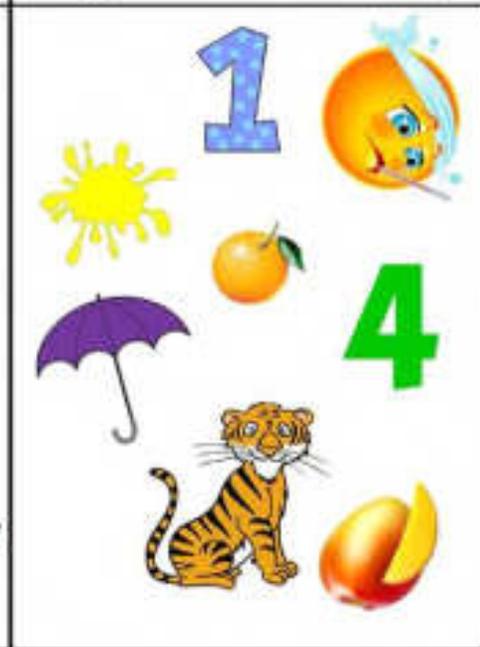


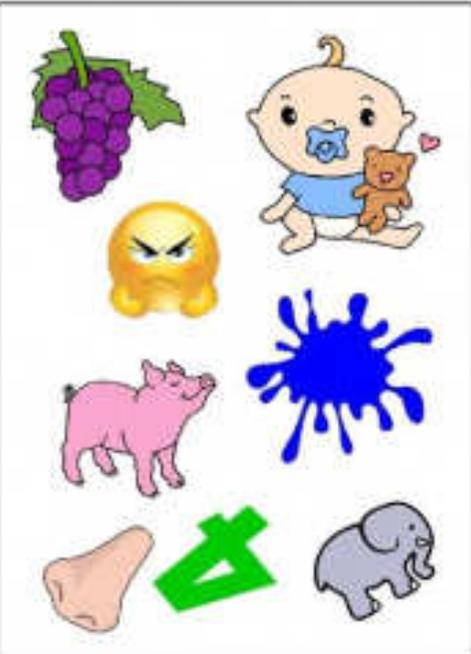
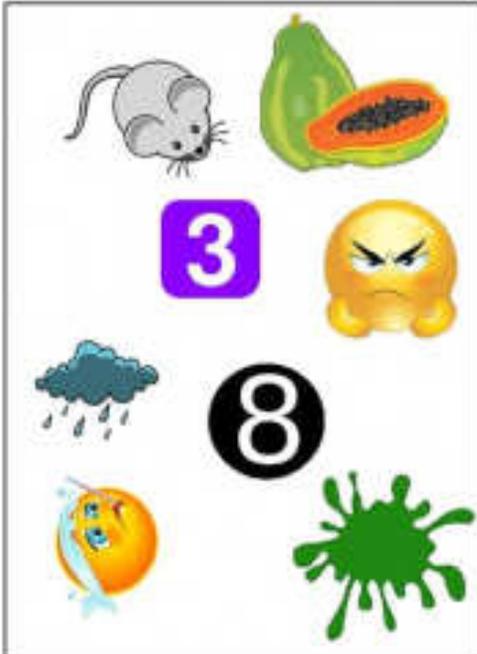


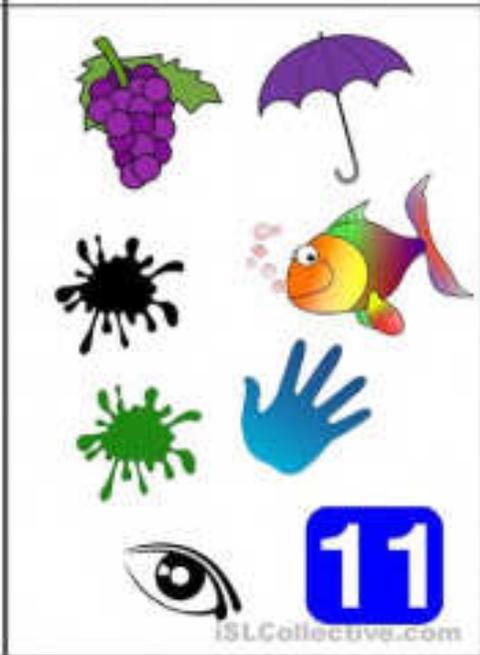
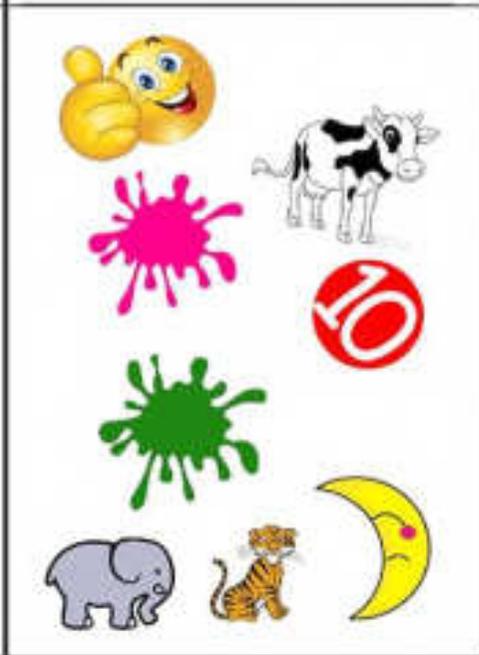
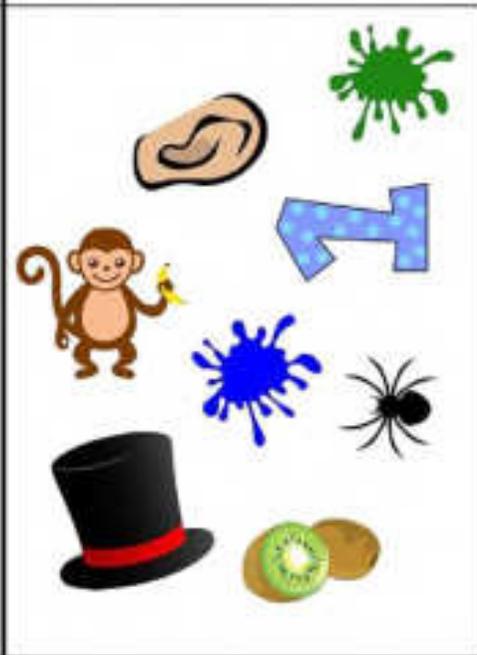
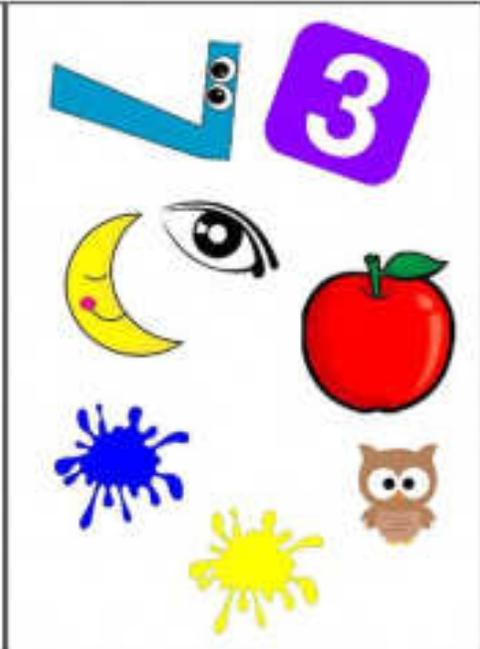
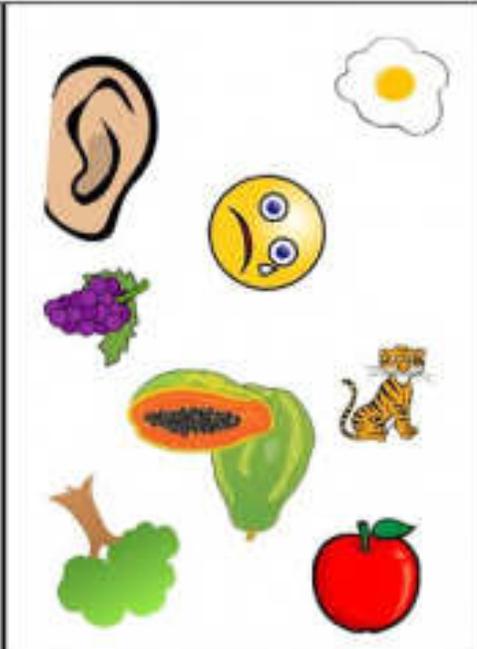


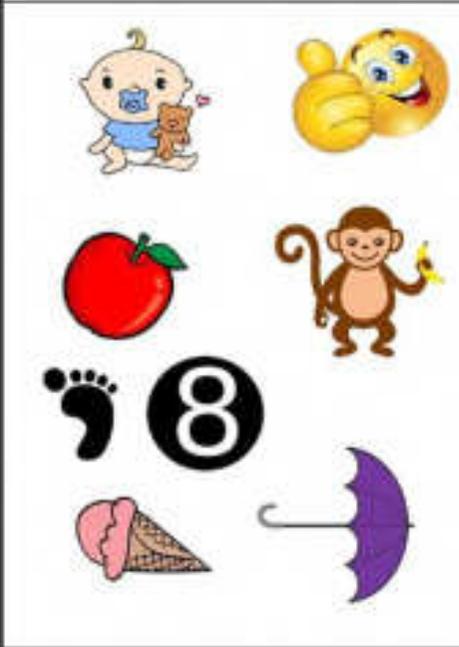
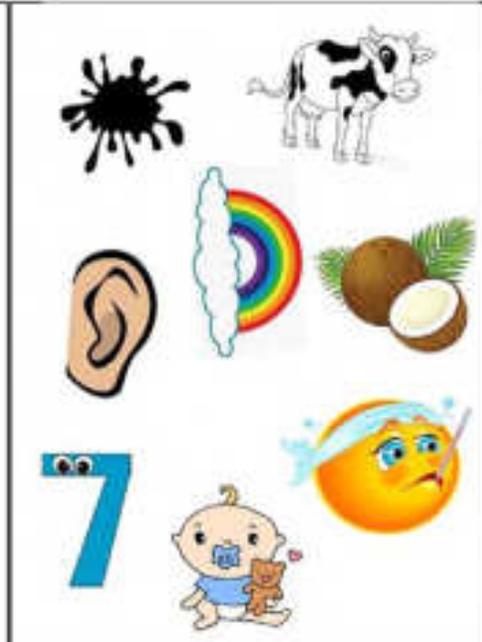


Игра «Найди и скажи»

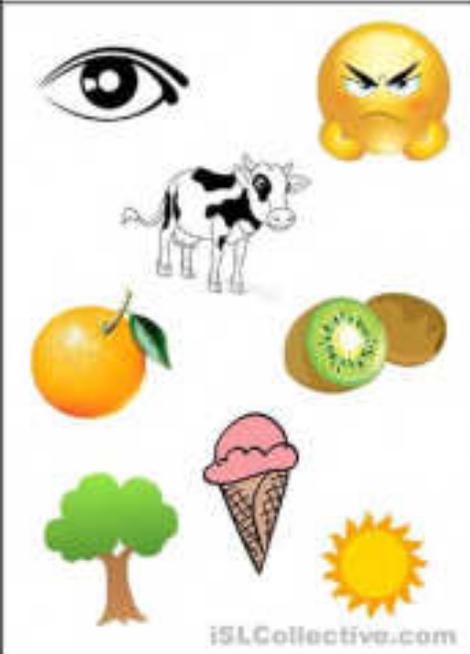
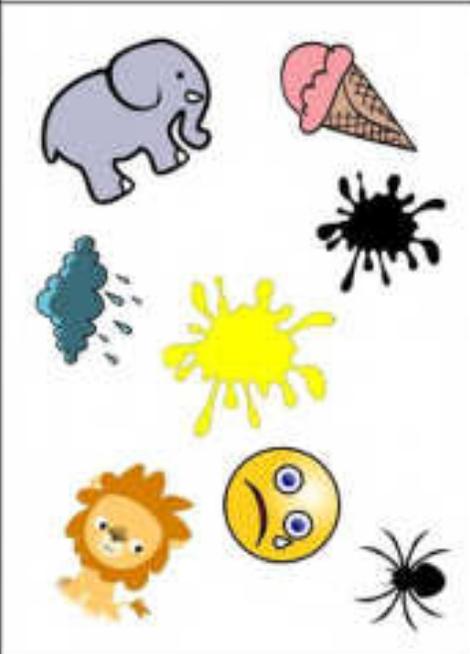
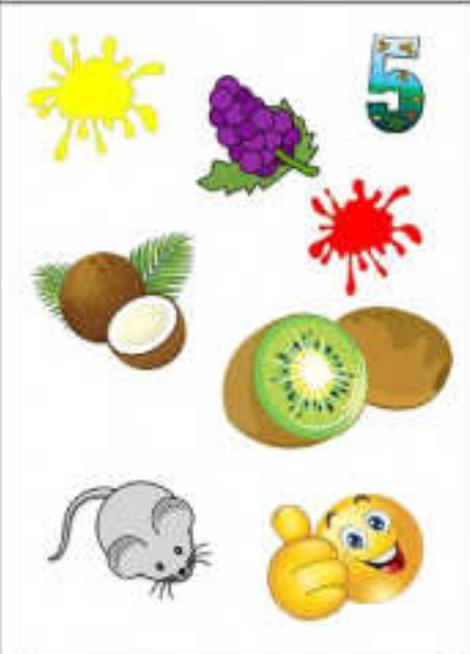


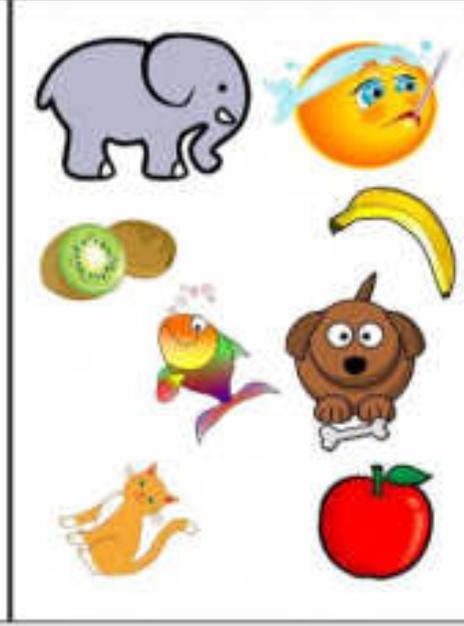
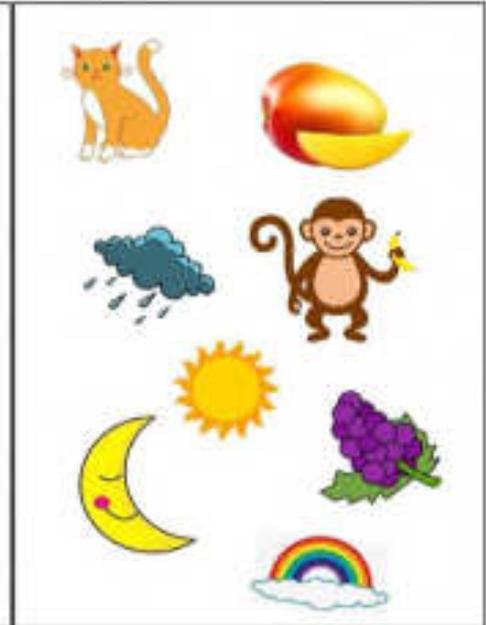










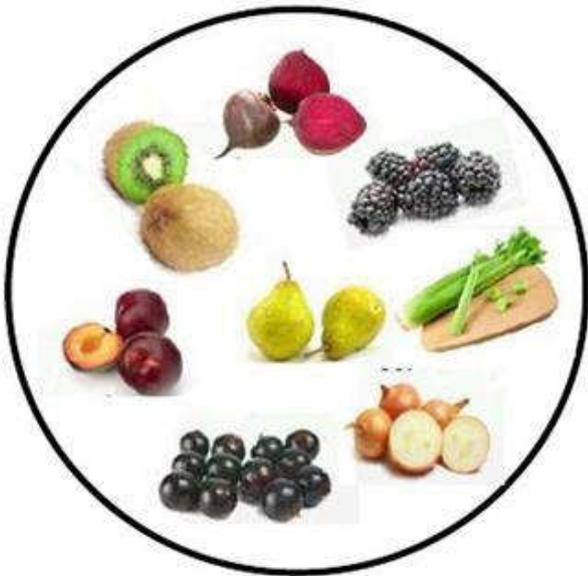
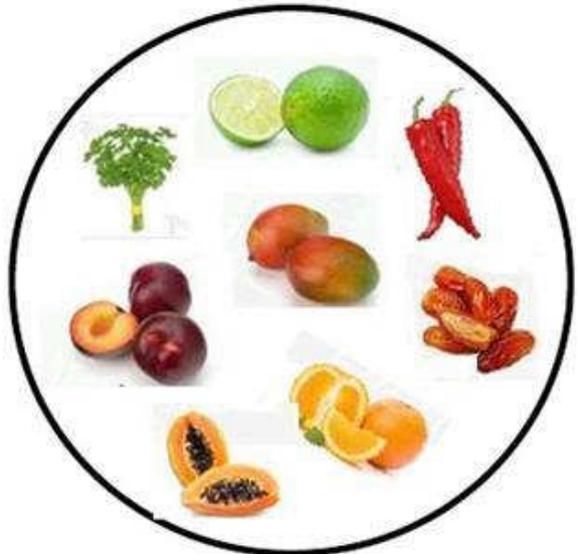
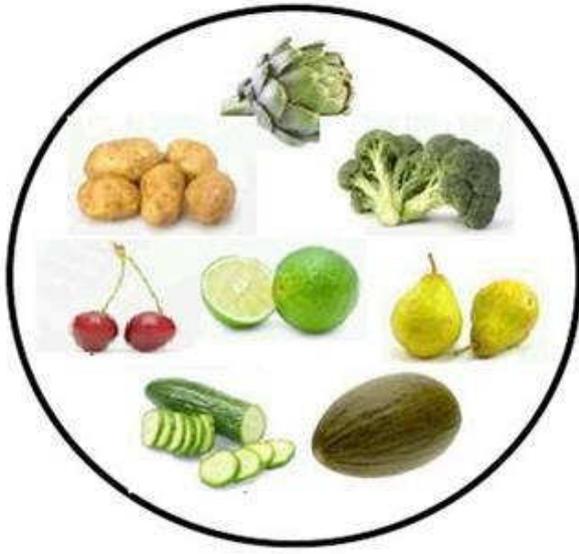


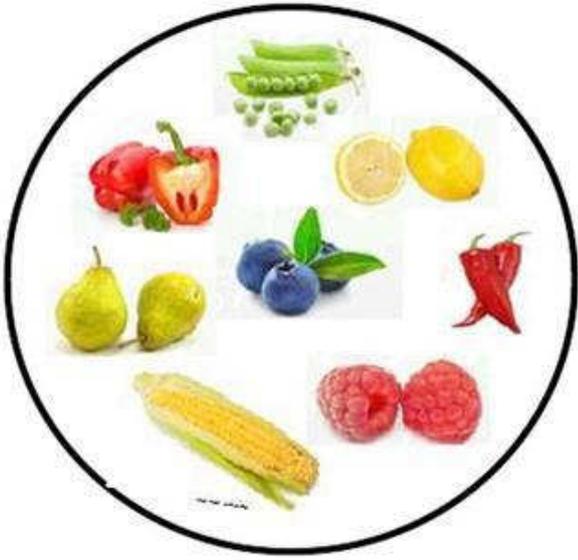
**Specially designed
SPOT IT**

Nov 14, 2016

**Numbers, animals,
fruit, expressions**

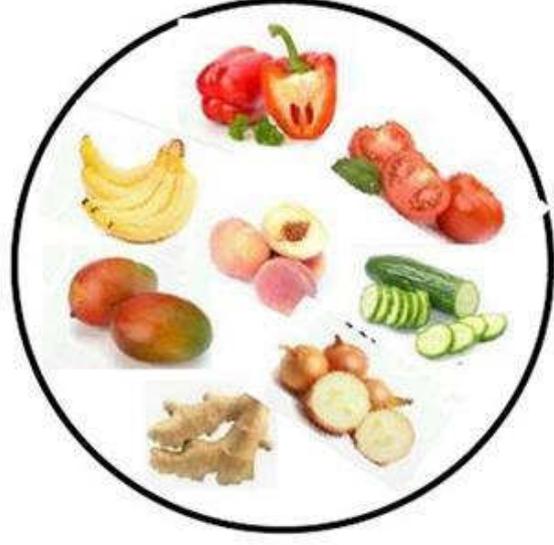
ISLCollective.com











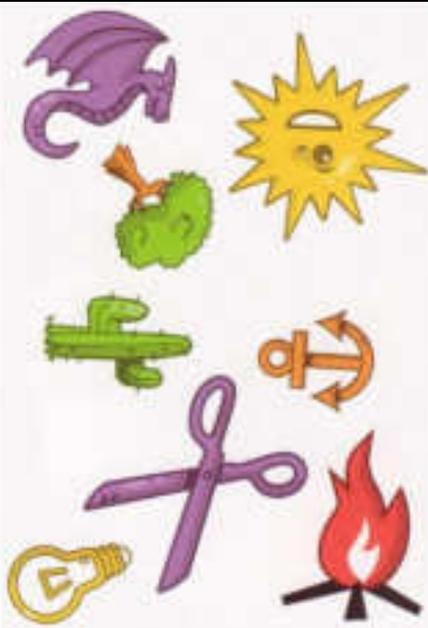




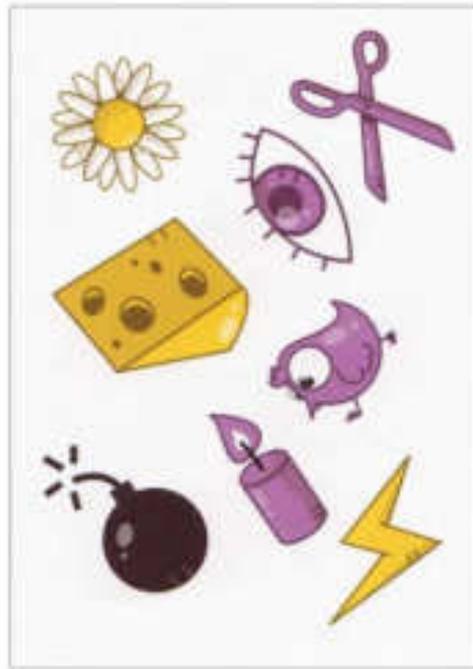














Игра «Весна»

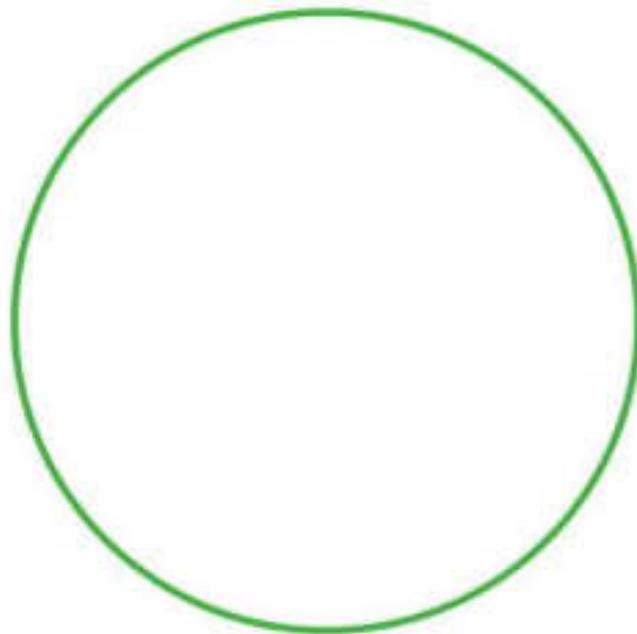
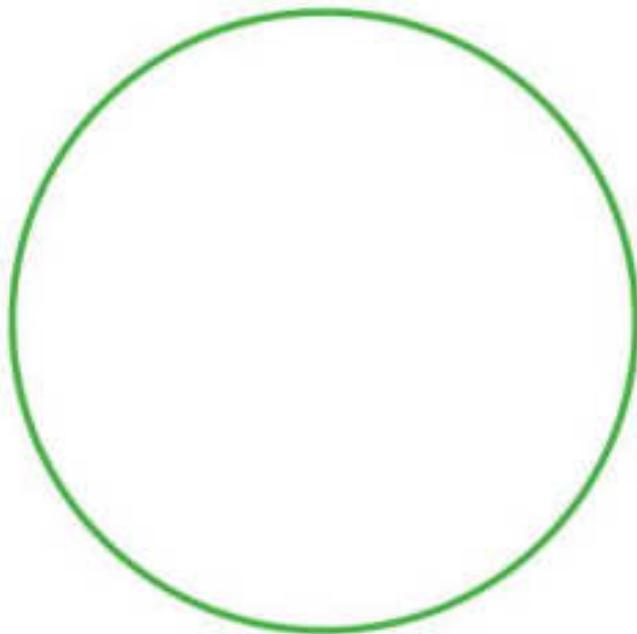
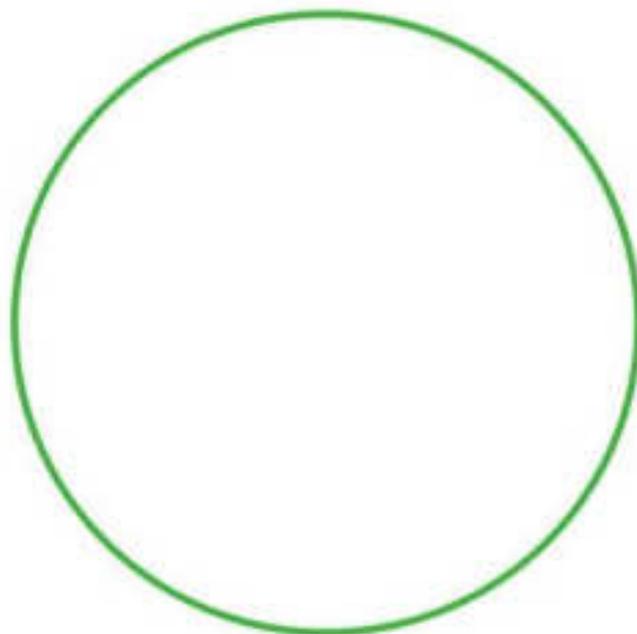
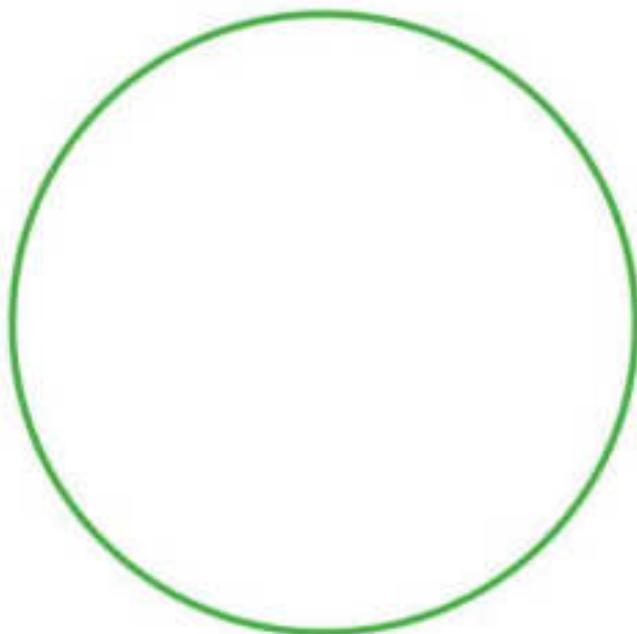
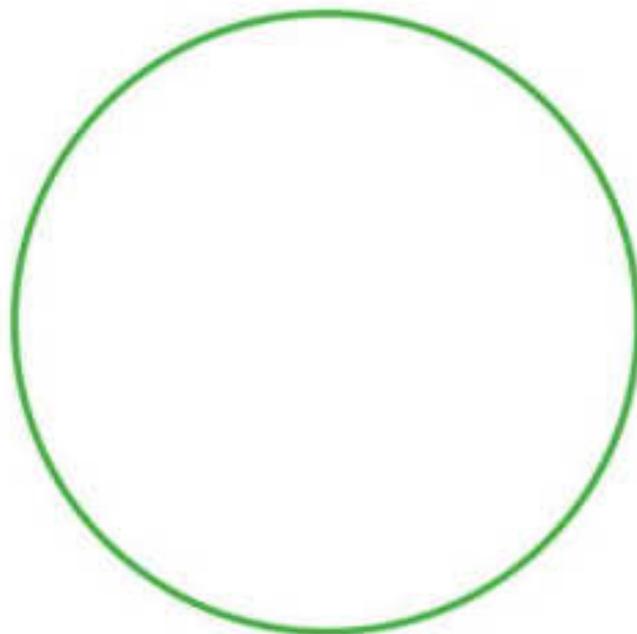








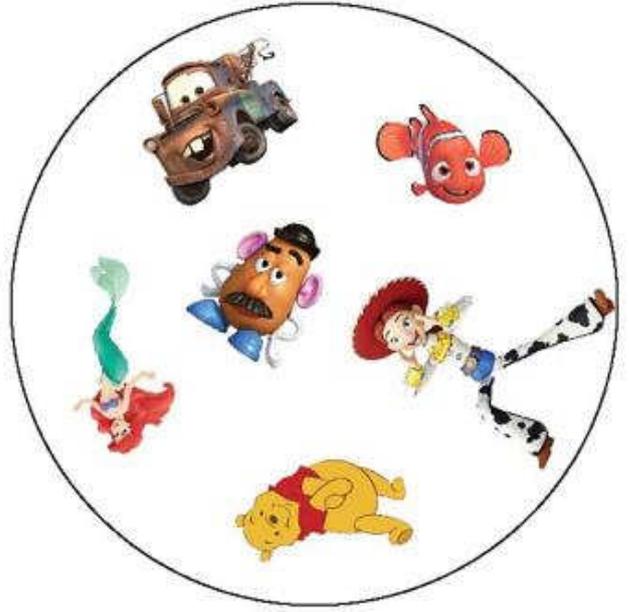
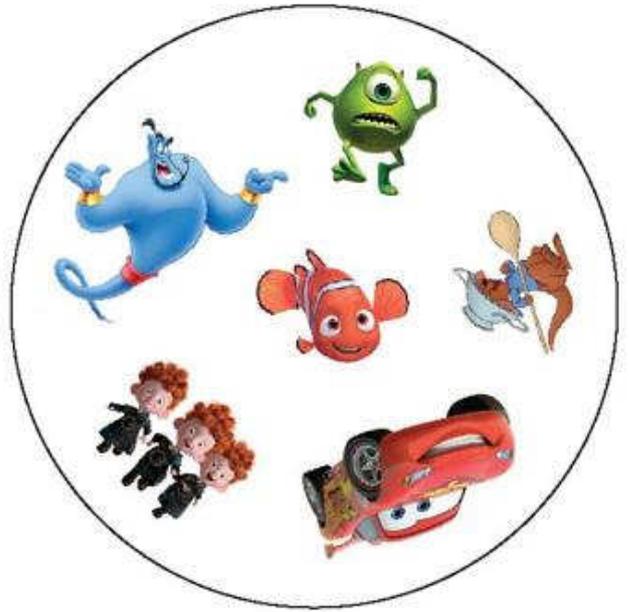




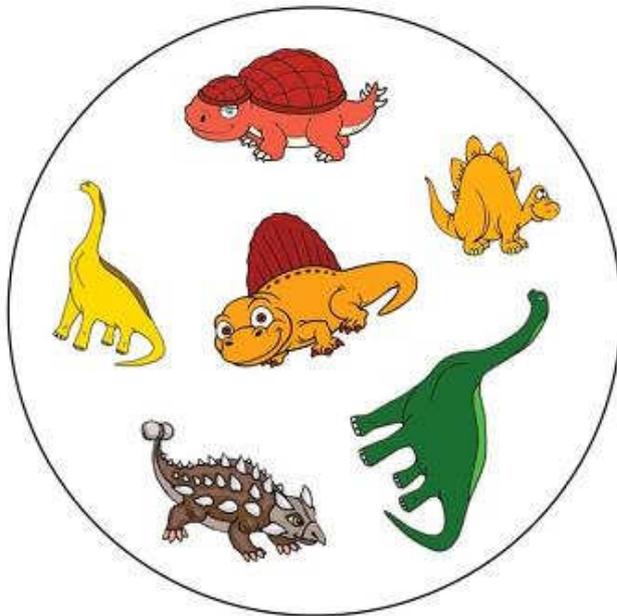
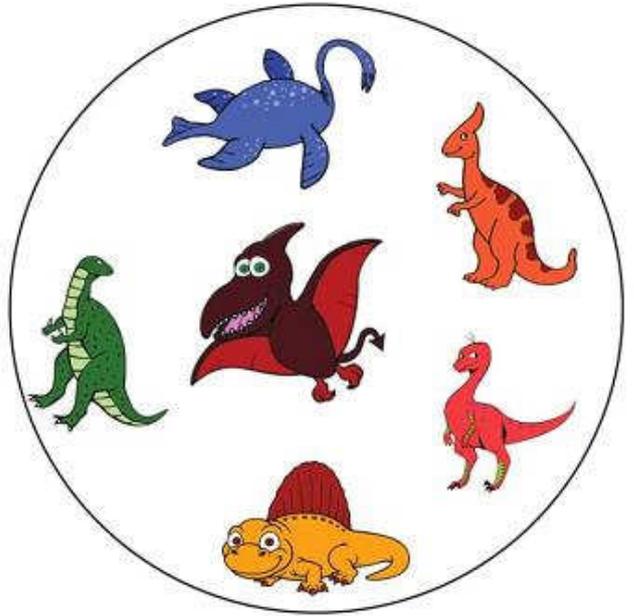
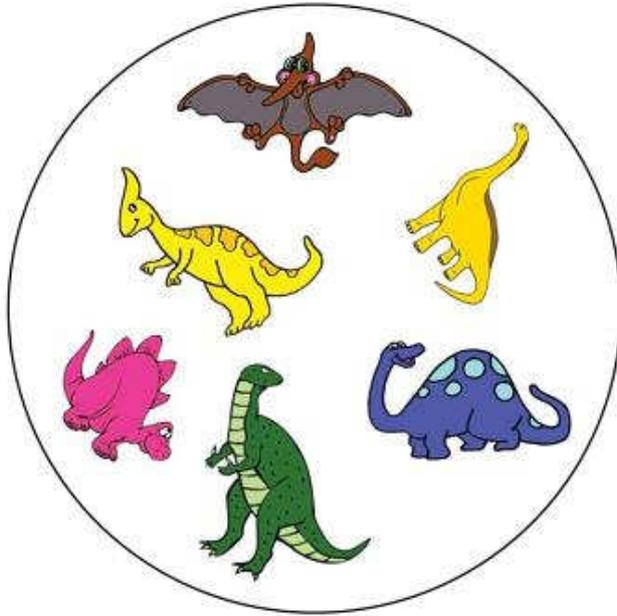
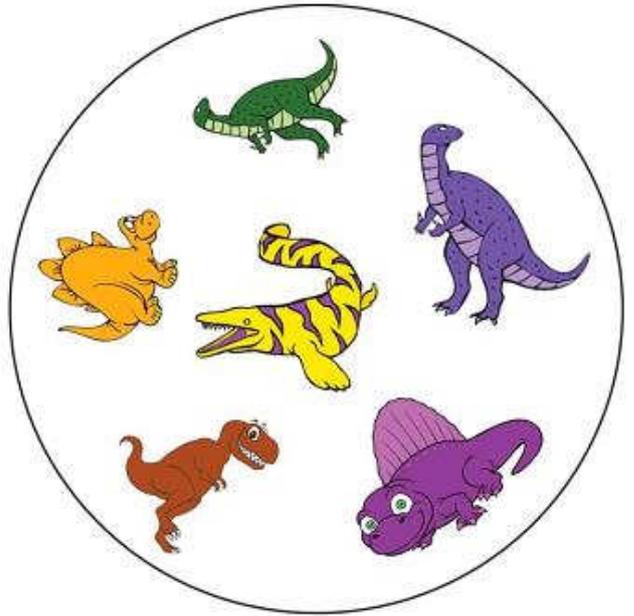
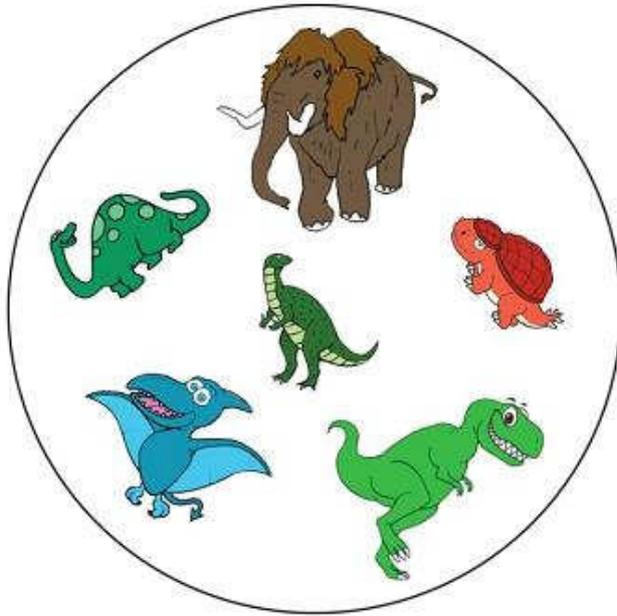


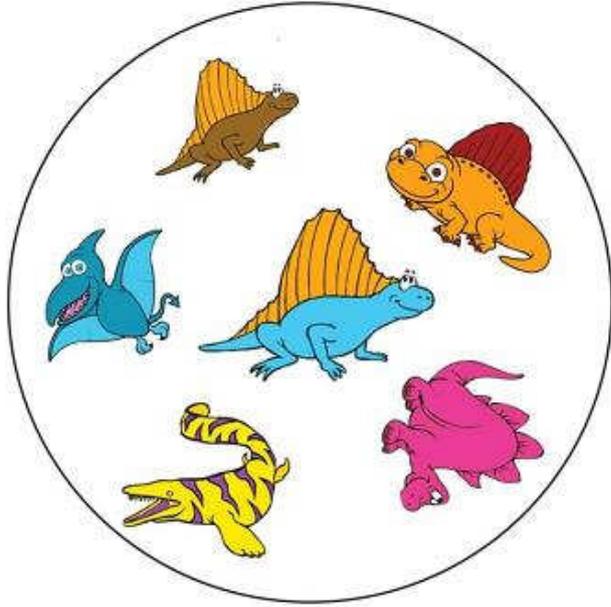
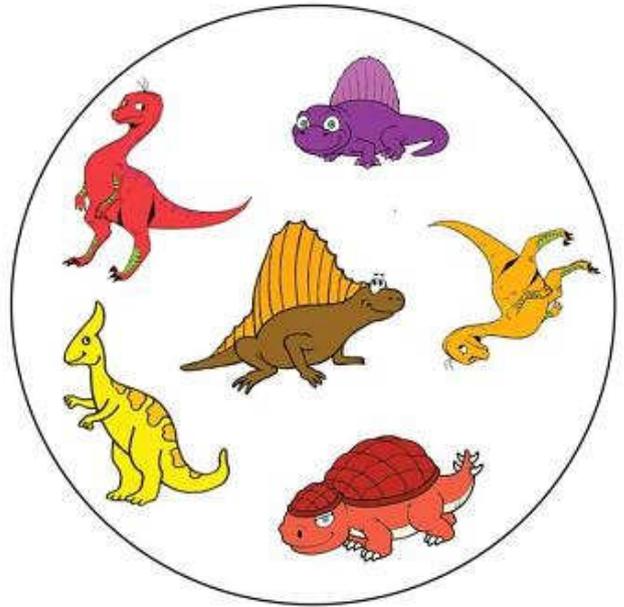
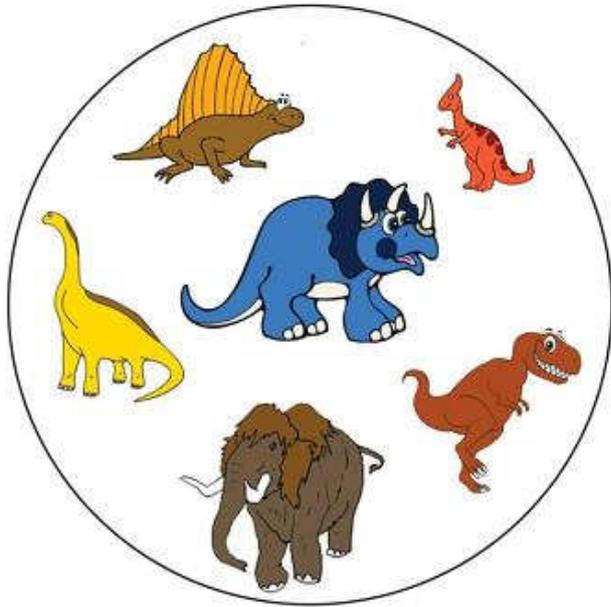
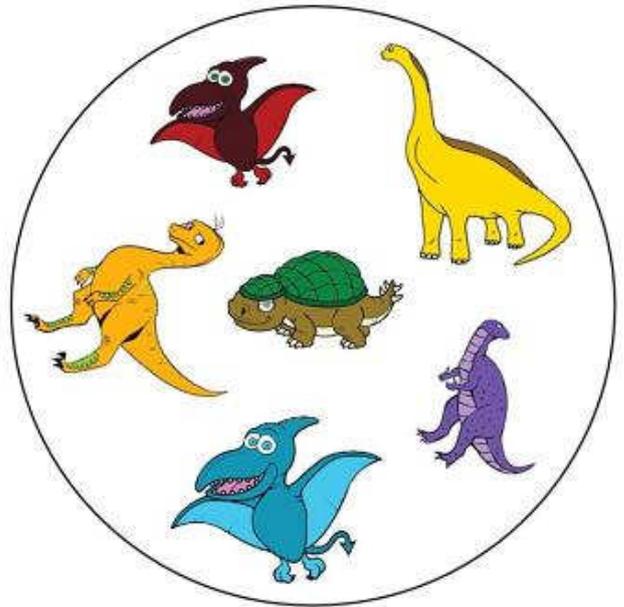
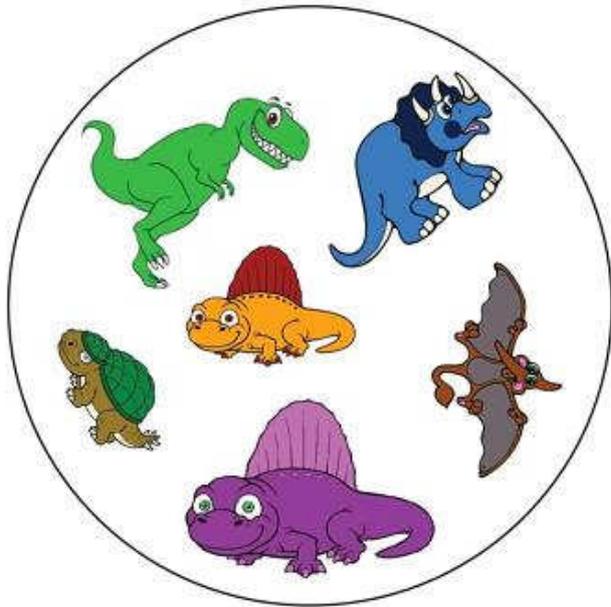


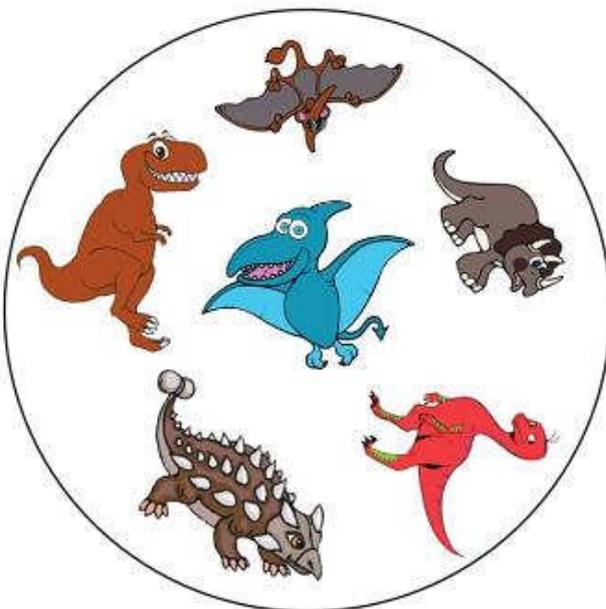
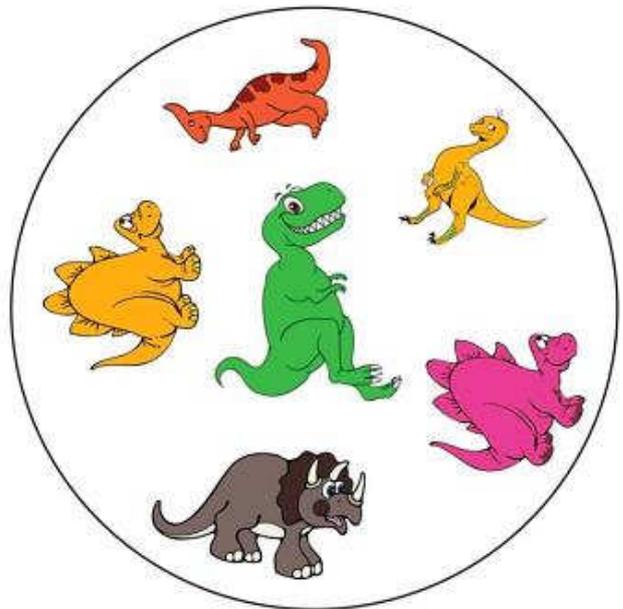
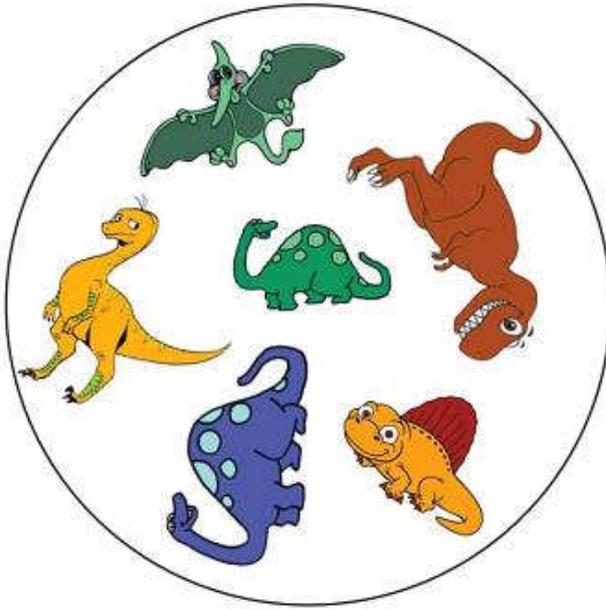


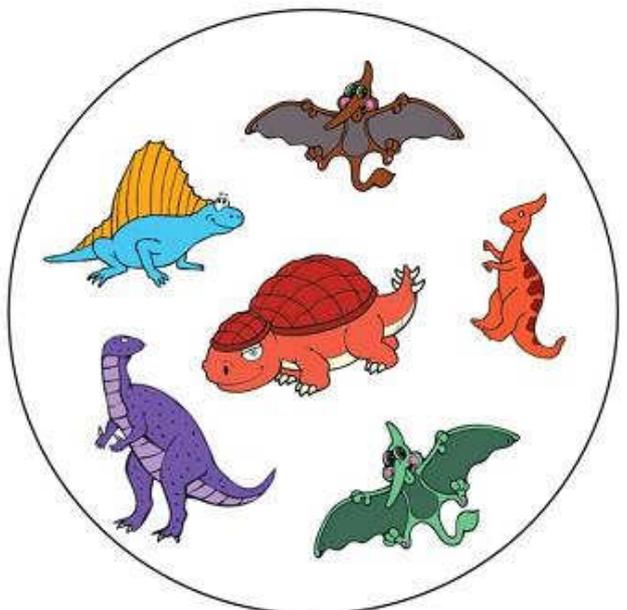
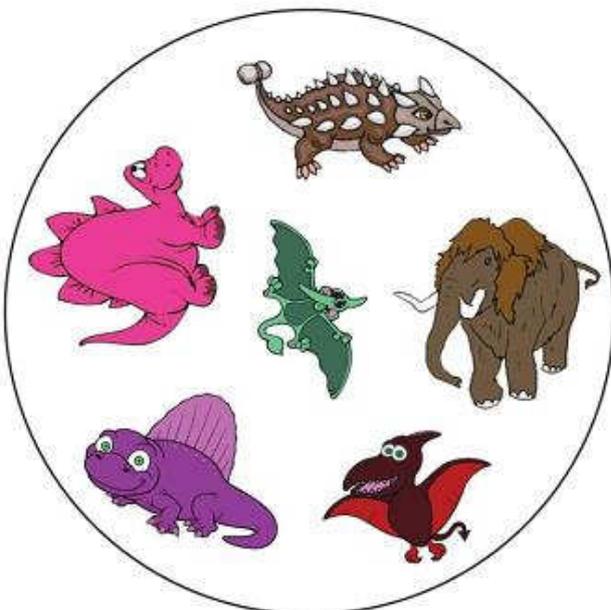
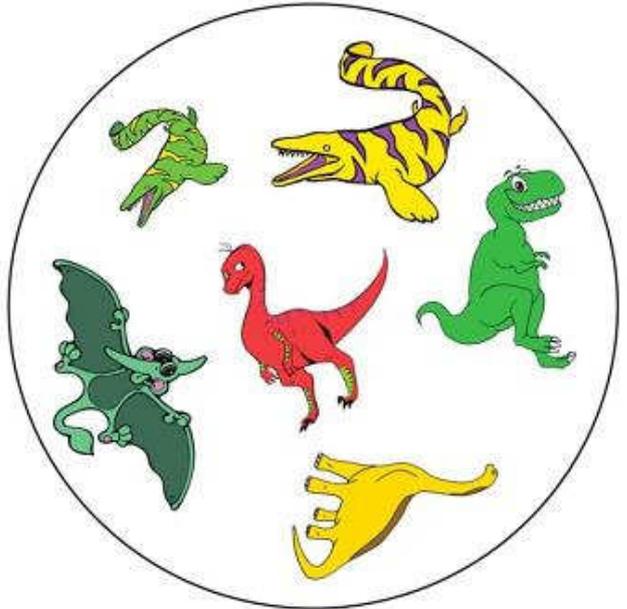
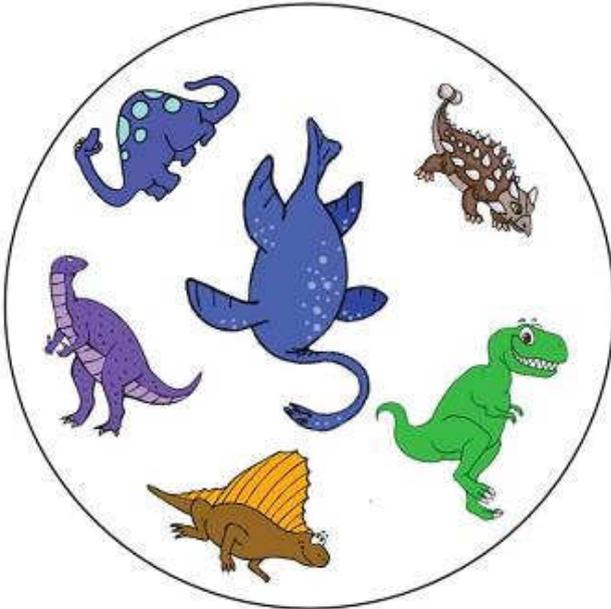
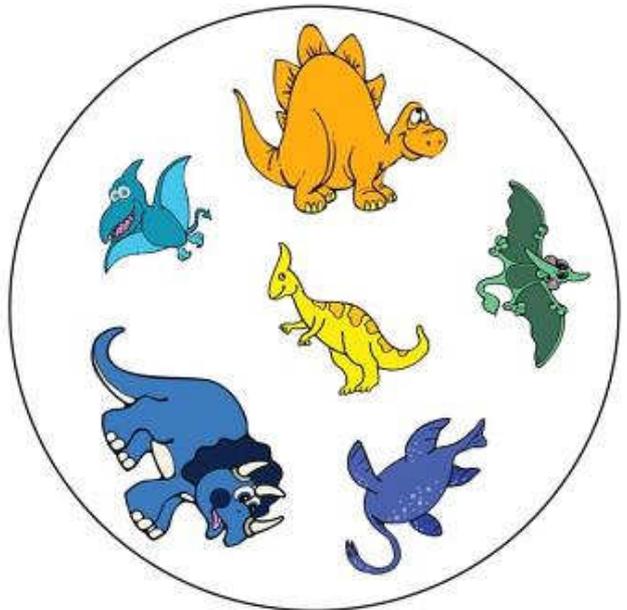
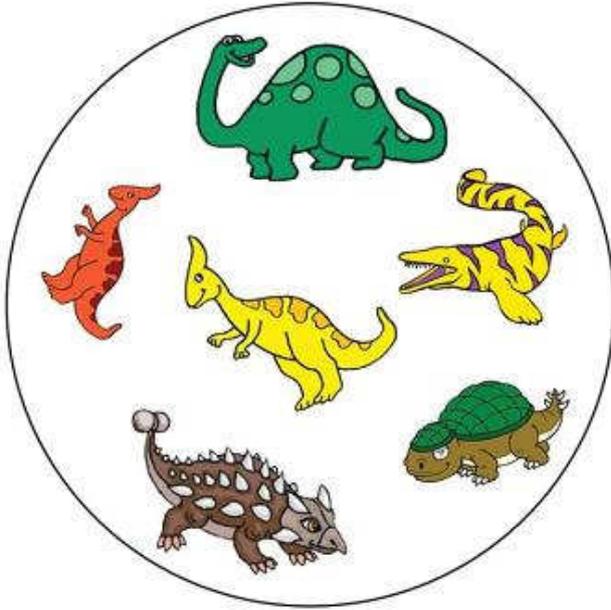


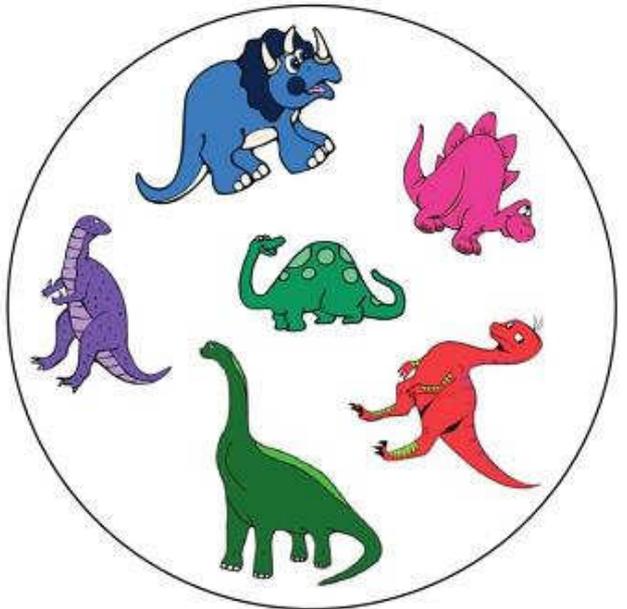
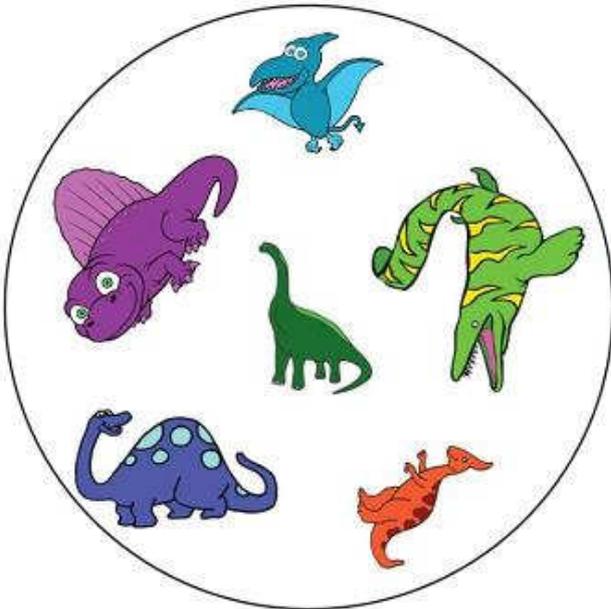
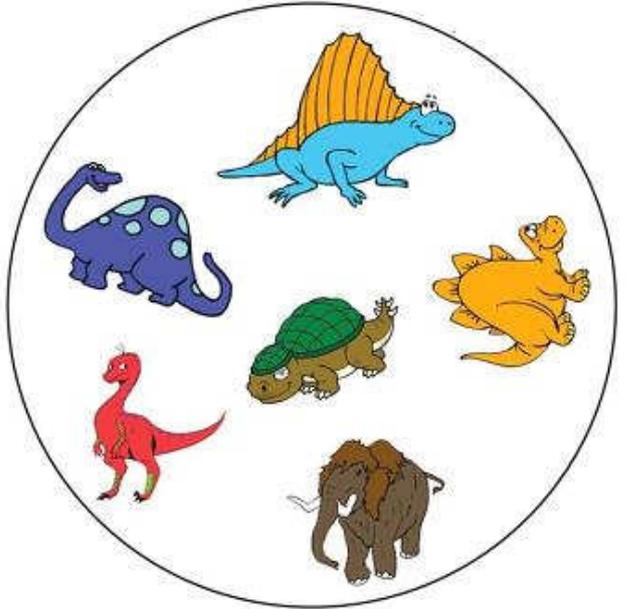
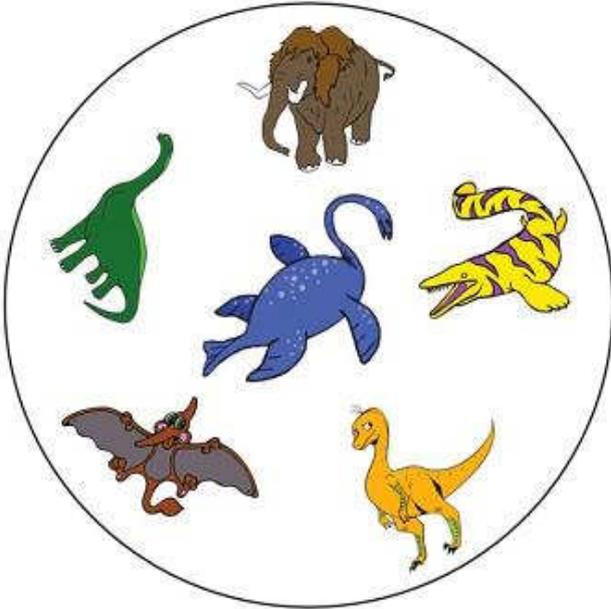
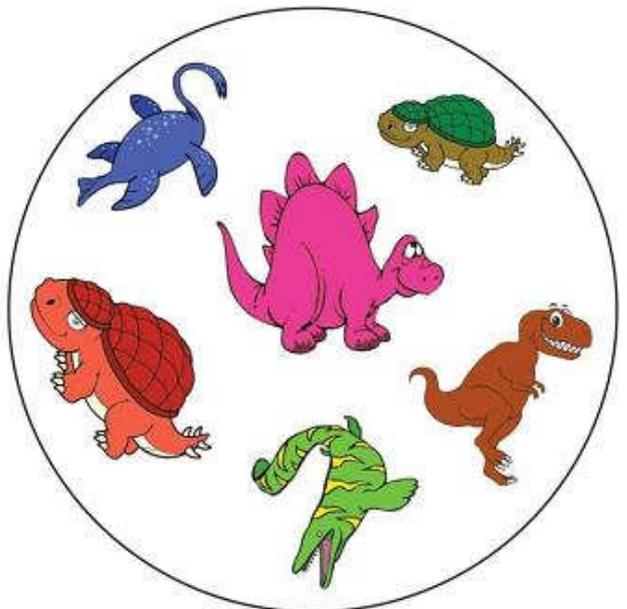












	Нодозавр
	Диплодок
	Мозазавр
	Тиранозавр
	Птеродактиль
	Трицератопс
	Паразауролоф
	Стегозавр
	Велоцератор
	Брахеозавр
	Спинозавр
	Птеранодон
	Диметродон
	Игуанодон
	Анкилозавр
	Плезиозавр
	Мамонт