

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
центр развития ребенка детский сад №77  
муниципального образования город Новороссийск  
353960, г. Новороссийск, с. Цемдолина, пер. Восточный, 10 Тел: 26-23-94

# ВЫРУЧАЙКА ДЛЯ СМЕШАРИКОВ



**настольно-дидактическая игра**  
**автор: Погосян Лусине Цолаковна**

- ❖ игра предназначена для детей 7 лет
- ❖ направлена на развитие фонематического слуха, слухового восприятия, внимания детей
- ❖ является основой дальнейшего успешного обучения и развития важных интегративных качеств.
- ❖ в процессе игры усиливается эмоциональная связь с другими участниками
- ❖ состоит из двух вариантов

## Вариант 1

У каждого персонажа есть своя проблема:

1. Барашу нужно помочь подобрать слово в рифму, так как он решил написать стишок для Нюши, а у него ничего не получается.



2. Крош знал, что у некоторых согласных есть свои пары, но забыл их. Он решил вспомнить слова с парными согласным.



3. Ежик просит помочь найти новое слово, изменив один гласный звук.



4. Совунья сказала, что можно получить новое слово если поменять всего один согласный звук. Лосяш сомневается и просит помощи.



5. Копатыч просит помочь поселить своих гостей. Для того чтобы определить, какому гостю какой домик, надо поделить название «гостя» на слоги. Если один слог, то гостя поселим в домик с одной «улыбкой» и т.д.

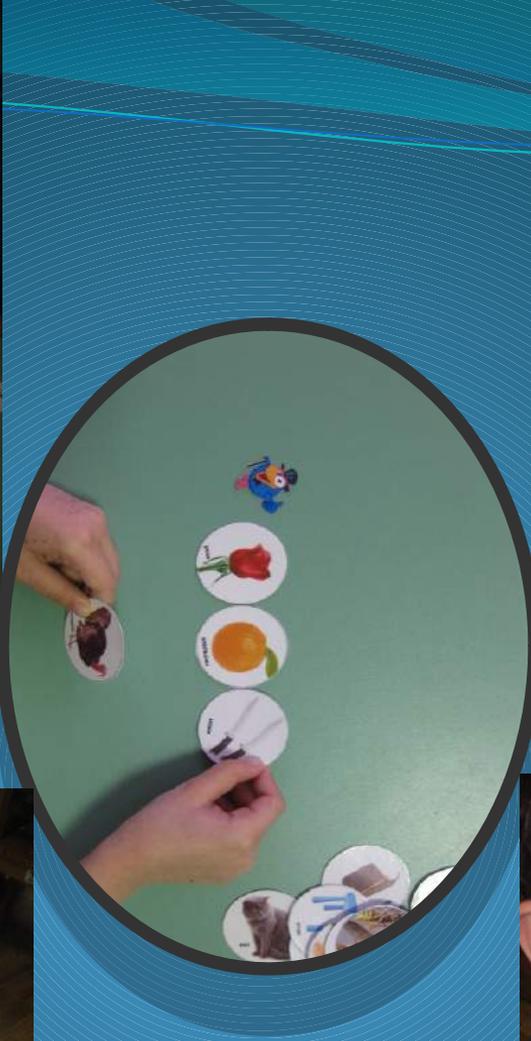


6. Совунья пытается составить слово из первых звуков, но задание ей не под силу.



7. Кар-Карыч просит продолжить цепочку из слов.





## Вариант 2

Каждый из игроков по очереди бросает кубик. Игрок, имеющий самый большой итог, начинает игру первым. Он ставит свою фишку на кружок «Старт», бросает кубик и продвигается по направлению стрелки на число кружков, соответствующих цифре выпавшего кубика. Продолжает игру сидящий слева и далее по часовой стрелке. Игроки начинают следующий ход с того самого кружка, где осталась фишка каждого. Если фишка остановилась на участке, с заданием, игрок должен выполнить его в соответствии с требованием данного персонажа и перейти по стрелке. В случае невыполнения задания игрок остается на своем кружке. При встрече с Кляксой игрок возвращается назад по стрелке. Не передавая ход другому игроку, он выполняет задание и переходит по стрелке. Если игрок не справился с заданием, он остается в гостях у Кляксы и передает ход другому игроку. Побеждает тот, кто первый дойдет до «ФИНИША».





*Спасибо за внимание!*

*Я старалась!*