

Игра *«Выручайка для Смешариков»*

Звуковая культура речи является составной частью речевой культуры.
Данная игра направлена на развитие звуковой культуры речи.

Игра предназначена для детей 7 лет.

Задачи:

Образовательные

- Закрепить умение подбирать слова в рифму.
- Учить детей находить слова с оппозиционными фонемами (б-п, д-т, г-к, в-ф, ж-ш, з-с)
- Упражнять детей в подборе слов, отличающихся друг от друга одним гласным звуком..
- Упражнять детей в подборе слов, отличающихся друг от друга одним согласным звуком.
- Закрепить умение делить слова на слоги, упражнять в определении количества слогов в словах.
- Упражнять детей в звуковом анализе и синтезе слов, выделении первого звука в слове
- Упражнять детей в определении первого и последнего звука в словах.

Развивающие

- Развивать фонематический слух
- Развивать слуховое восприятие, внимание
- Развивать внутреннюю речь

Воспитательные

- Воспитывать чувство эмпатии
- Воспитывать самоконтроль

Вариант 1

Содержание

- набор картинок
- схемы для деления на слоги

Правила игры

Ребята, в игре «Выручайка для Смешариков» вам предстоит побывать в роли помощников. А помогать вы будете своим любимым героям из знакомого мультфильма: Крошу, Барашу, Ежику, Лосяшу, Кар-Карычу, Копатычу, Совунье, Нюше и Пину.

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, помогите ему.
3. Ежик просит вас 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 вас помочь.
5. Копатыч просит вас 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 вас продолжить цепочку из слов.

Описание

Ребенок выбирает одного из любимых героев и помогает ему выполнить задание, с которым данный персонаж не справляется. Выбрав картинку, ребенок проговаривает вслух название и подбирает картинку в соответствии с заданием. Правила позволяют проговаривать слова не вслух, развивая внутреннюю речь.

Вариант 2

Содержание

В игре могут участвовать 3 игрока. Игра состоит из:

- игровое поле с определенными заданиями
- 1 кубик
- 3 фишки
- набор картинок

Примечание: Картинки на игровом поле можно заменять другими.

Правила игры

Ребята, помогите Нюше найти Пина, который заблудился. У вас на пути будут встречаться задания. Их необходимо выполнить, для того, чтобы ускорить поиск. Не бойтесь злую Кляксу, которая будет ждать вас. Она бессильна перед вашими знаниями. Удачи вам!

Описание

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».