

Занимательные игры  
«Перекрестки-Перевертыши»,  
«Верки-корешки - Антошки»  
на основе логовкладышей  
В.В. Воскобовича  
«Логоформочки-5»



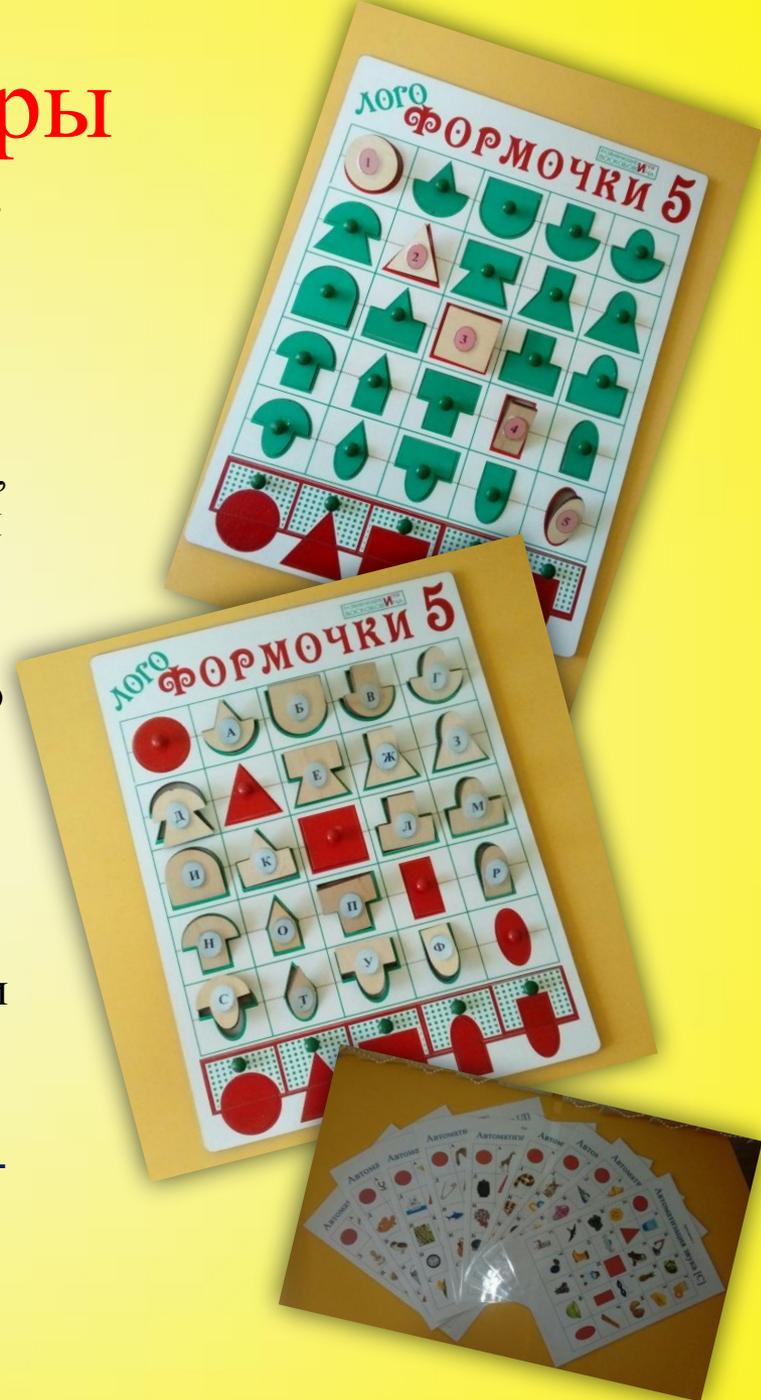
Детям 4-7 лет  
с нарушениями речи

Разработано учителями-дефектологами  
государственного учреждения образования  
«Дошкольный центр развития ребенка №1 г. Могилева», РБ  
Карпеченко Еленой Владимировной,  
Дунец Екатериной Михайловной



# Состав игры

1. Эталонные фигуры-вкладыши (круг, треугольник, квадрат, прямоугольник, овал), на обратных сторонах которых наклеены цифры от 1 до 5.
2. Двадцать составных фигур-вкладышей, на обратных сторонах которых наклеены буквы.
3. Поле игры с сеткой 5\*5 для лучшего восприятия фигур-вкладышей.
4. Пять подвижных линеек.
5. Части эталонных фигур: «вершки» и «корешки».
6. Приложения 1-9 к игре «Перекрестки-перевертыши».



# Что развивает

## Интеллект

Развивает умение ориентироваться на плоскости («вправо-влево, вверх-вниз»), зрительное и слуховое восприятие, наглядно-образное и словесно-логическое мышление, внимание и память.

## Речь

Способствует автоматизации наиболее сложных звуков родного языка, активизации и расширению словарного запаса, формированию грамматического строя речи. Совершенствует связную диалогическую речь.

## Мелкая моторика

Развивает координацию и точность движений. Укрепляет мышцы пальцев и кистей рук.

**Способствует эффективности коррекционной работы с детьми 4-7 лет, имеющими нарушения речи.**

# Занимательная игра «Перекрестки-Перевертыши»

(для детей 5-7 лет)



# Как играть

## Описание игры:

Эталонные фигуры-вкладыши имеют на обороте цифры от 1 до 5 (круг – 1, треугольник – 2, квадрат – 3, прямоугольник – 4, овал – 5). Каждая цифра соответствует номеру определенной игровой ситуации.

Составные фигуры-вкладыши имеют на обороте буквы русского алфавита. Расположение каждой буквы в приложениях к игре **«Перекрестки-Перевертыши»** соответствует определенной ячейке на игровом поле **«Логоформочек-5»**.

## Знакомство с игрой:

В ходе знакомства с игрой закрепляем правильное произношение поставленных звуков, используя приложения для автоматизации звуков.

Предложите ребенку найти на игровом поле на пересечении вертикального и горизонтального рядов соответствующую фигуру и перевернуть ее. Назвать букву, которая находится на обороте. Найти соответствующую ячейку с такой же буквой в приложении\*. Назвать слово.

*\*Если ребенок затрудняется в назывании буквы, повторить инструкцию для определения соответствующей ячейки в приложении.*

Пример: Найди фигуру, которая находится вверх от прямоугольника, вправо от треугольника. Переверни вкладыш, назови букву (Ж). Найди в приложении (приложение 8) картинку в ячейке с буквой Ж и назови ее (комар).

Аналогичная работа проводится для каждой ячейки игрового поля.

# Игровые ситуации

Предлагаем ребенку поиграть с язычком **Звездиком**.

Выбираем одну из игровых ситуаций: ребенок выбирает одну из эталонных фигур на игровом поле и называет цифру на обороте. Цифра соответствует номеру игровой ситуации.

1

Игровая ситуация «**Звездик** в необычном магазине»

2

Игровая ситуация «Как **Звездик** учился считать до пяти»

3

Игровая ситуация «Как **Звездик** превратился в жадину»

4

Игровая ситуация «**Звездик** и волшебная палочка»

5

Игровая ситуация «**Звездик** в гостях у гнома Болтуна»



# 1. Игровая ситуация «Звездик в необычном магазине»

**Цель:** Автоматизация поставленного звука; развитие воображения, словесно-логического мышления и связной речи.

Однажды **Звездик** отправился в магазин. На полках он увидел разные необычные предметы и удивился...

Вопросы к детям: Как ты думаешь, почему удивился **Звездик**? Почему не все предметы можно купить в магазине?

Постановка проблемы: Помоги **Звездику** отобрать предметы, которые могут продаваться в магазине.

Пример: В магазине могут продаваться стакан, капуста, сок, ананас, сыр, сапоги, слива и т.д. (приложение 1)



## 2. Игровая ситуация «Как Звездик учился считать до пяти»

Цель: Закрепление поставленного звука; формирование умения согласовывать существительные с числительными, закрепление порядкового счета до пяти.

В свой очередной день рождения, когда Звездике исполнилось 5 лет, он осознал, что совсем скоро ему нужно идти в школу, а считать он пока не научился.

Постановка проблемы: Помоги Звездике научиться считать. Сосчитай предметы вместе с ним.

Пример: Одна лисичка, две лисички, три лисички, четыре лисички, пять лисичек и т.д..  
(приложение 7)



### 3. Игровая ситуация «Как Звездик превратился в жадину»

Цель: Автоматизация поставленного звука; согласование личных местоимений с существительным в роде и числе, развитие словесно-логического мышления и связной речи.

Сегодня у лучшего друга Звездика день рождения. Звездик решил поздравить его и подарить подарок. Он стал осматриваться в своем доме и думать, что же подарить другу. Но на что бы он не посмотрел, всего ему становилось жалко.

Вопросы к детям: Как Звездик «жадничал»?

Пример: Моя ромашка, мой шарик, мои камыши, мой кувшин и т.д.. (приложение 4)

Постановка проблемы: Помоги Звездику выбрать подарок для друга и объясни ему, почему жадничать нехорошо.



Приложение 4

Автоматизация звука [Ш]

	А	Б	В	Г
Д	Е	Ж	З	
И	К	Л	М	
Н	О	П	Р	
С	Т	У	Ф	

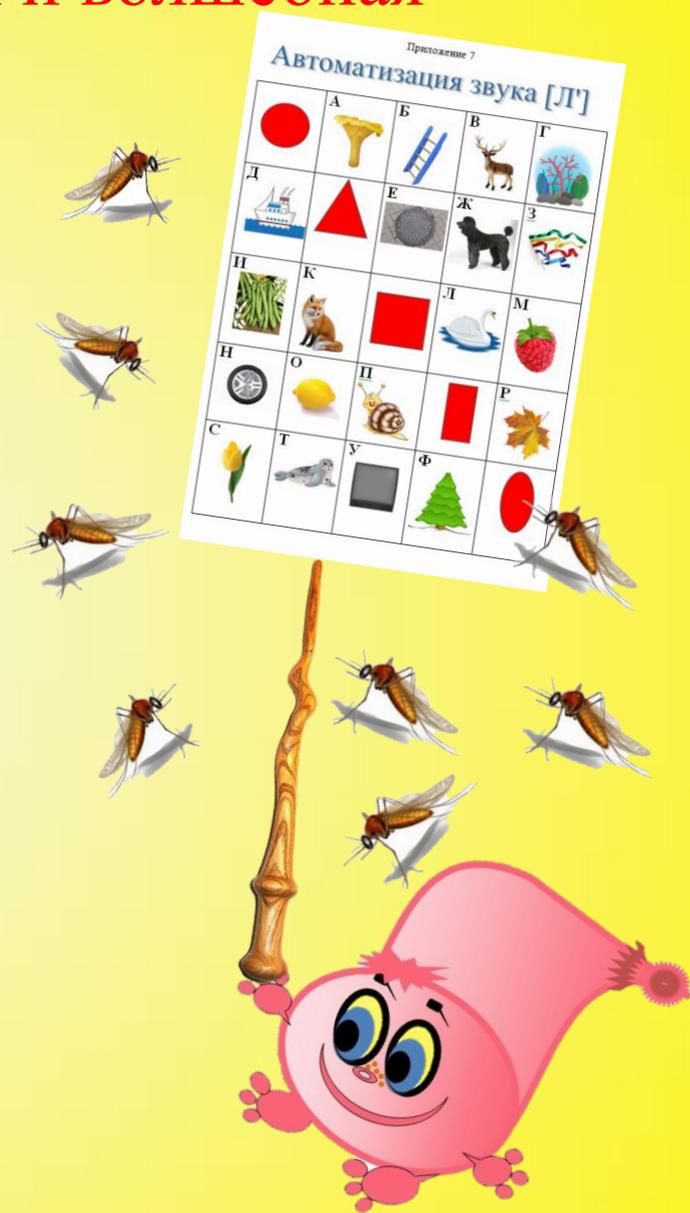
## 4. Игровая ситуация «Звездик и волшебная палочка»

Цель: Закрепление поставленного звука; образование существительных множественного числа Родительного падежа.

Как-то **Звездик** гулял по лесу. Шел он по тропинке и увидел под ногами необычную палочку, поднял ее и стал рассматривать. И вдруг на нос **Звездике** сел комар. **Звездик** отмахнулся от него палочкой и неожиданно комаров стало много. Палочка оказалась волшебной!

Постановка проблемы: Давай поиграем со **Звездиком** и его волшебной палочкой. Помоги ему превратить один предмет в много.

Пример: Один жук – много жуков, одна ежевика – много ежевики и т.д.. (приложение 5)



## 5. Игровая ситуация «Звездик в гостях у гнома Болтуна»

Цель: Автоматизация поставленного звука; употребление существительных в уменьшительно-ласкательном значении.

Заскучал Звездик... Все время один да один:

-- А навещу-ка я своего старого знакомого гнома Болтуна, давно я с ним не встречался, -- подумал Звездик.

При встрече друзья стали делиться новостями и рассказывать о том, что у них есть в доме. Но у Звездика в доме все было большого размера, а у Болтуна – маленького.

Постановка проблемы: Перечисли вместе с Болтуном то, что есть у него в доме. Не забудь, что все предметы в доме у Болтуна маленького размера.

Пример: Маленькая звездочка, маленький рюкзачок, маленький зонтик и т.д.. (приложение 2)



# Занимательная игра «Вершки-корешки - Антошки»



# Как играть

## Описание игры:

В словесной игре «Вершки-корешки - Антошки» задействована подвижная линейка с эталонными фигурами рамок-вкладышей «Логоформочки-5».



Цель: Развитие зрительного внимания и праксиса, мелкой моторики кисти рук; закрепление сенсорных эталонов (цвет, форма, размер). Активизация и расширение словарного запаса. Совершенствование умения подбирать слова с противоположным значением.

### Ход игровых ситуаций:

На начало игры вынимаются все вкладыши из подвижных линеек. Педагог вкладывает в линейку «вершок», называет слово и предлагает ребенку вложить «корешок» и придумать слово с противоположным значением (антоним).

Пример: «Вершок» - *большой*, а «корешок» - ... «Вершок» - *пустой*, а «корешок» - ... «Вершок» - *холодный*, а «корешок» - ...

