

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №52 «Телей»
города Новочебоксарска Чувашской Республики

Настольная логопедическая игра

«Адреса-Морской бой»

Номинация: «Дидактический инструментарий»

Подготовила: учитель-логопед

Казакова Анна Алексеевна

Новочебоксарск
2024

Настольная логопедическая игра

Цель: Автоматизация звуков раннего и позднего онтогенеза; дифференциация звуков; отработка слоговой структуры слова всех типов.

Цель логопедической игры зависит от поставленных логопедом задач на занятии.

Задачи:

1. Автоматизация поставленных звуков в словах.
2. Дифференциация звуков в словах.
3. Отработка слоговой структуры слова разных типов (в зависимости от уровня).
4. Закрепить навык согласования числительных с именами существительными; образования имен существительных с уменьшительно-ласкательными суффиксами; согласования местоимений с существительными в роде и числе; подбор прилагательных к существительным.
5. Развивать умение ориентироваться в микро-пространстве, на листе бумаге.

Оборудование: игровое поле, разноцветные фишки, камни «Марлбс», лупы с числами (от 1 до 6), лупа «Мой, моя, мое», лупа «Большой-маленький», лупа «Какой, какая, какое?», деревянные фигурки, игральные кубики (с цветными гранями и с числами от 1 до 6).

Вариант 1

Описание дидактической игры «Адреса»

Цель: Автоматизация звуков раннего и позднего онтогенеза; отработка слоговой структуры слова всех типов.

Возраст: 5-7 лет.

Количество игроков: 1-2.

Ход игры: Перед ребенком игровое поле, на котором изображены предметы, по вертикали – грани с числами от 1 до 6, по горизонтали – шесть цветов. Ребенок бросает два кубика, на гранях кубика выпадают координаты. Ребенок определяет на игровом поле их пересечения и четко произносит слово. Картинки закрывают фишками или камешками «Марбл». Если выпадает пустое поле, то игрок кидает кубик с числами и берет соответствующую лупу выпавшему числу. Выбирает слово на поле и соотносит числительное с именем существительным. Можно использовать разные лупы, соответствующие поставленным задачам логопеда перед началом игры. Игра может нести соревновательный характер, кто больше закроет фишками слов (у каждого игрока свой цвет), а также возможен один участник. Игра продолжается до тех пор, пока все слова не будут закрыты фишками.

Цель: Дифференциация звуков позднего или раннего онтогенеза.

Возраст: 5-7 лет.

Количество игроков: 1 ребенок.

Ход игры: Перед ребенком игровое поле, на котором изображены предметы, по вертикали – грани с числами от 1 до 6, по горизонтали – шесть цветов. Ребенок бросает два кубика, на гранях кубика выпадают координаты. Ребенок определяет на игровом поле их пересечения и четко произносит слово. Картинки закрывают фишками, соответствующие по цвету звуку (букве). Например, синий – твердый звук, зеленый – мягкий. Если выпадает пустое поле, то игрок кидает кубик с числами и берет соответствующую лупу выпавшему числу. Выбирает слово на поле и соотносит числительное с именем существительным. Можно использовать разные лупы, соответствующие поставленным задачам логопеда перед началом игры. Игра продолжается до тех пор, пока все слова не будут закрыты фишками.

Вариант 2

Описание адаптированной дидактической игры «Морской бой»

Цель: Автоматизация звуков; дифференциация звуков; отработка слоговой структуры слова всех типов.























Возраст: 6-7 лет.


















Количество игроков: 2.













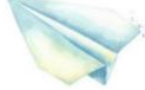










Ход игры: Перед участниками два поля, между ними ширма. Каждому игроку выдается по 8-10 деревянных фигурок или предметные карточки (соответствующие отработки нужного звука(ов) или ССС), которые они выставляют на поле №1. Игроки по очереди называют координаты (например, один-желтый) на неизвестной им карте соперника. Если игрок попадает в фигурку, то соперник отдает свой «корабль», попавший четко произносит слово. На поле №2 фишками отмечают уже проверенные ими координаты. На каждое слово соперник придумывает предложение. Игра продолжается до тех пор, пока у одного из игроков не закончатся все «кораблики».

ПРИЛОЖЕНИЯ




























Приложение №1
 Дидактическая игра «Адреса»


Р						
						
						
						
						
						
						

А						
						
						
						
						
						
						

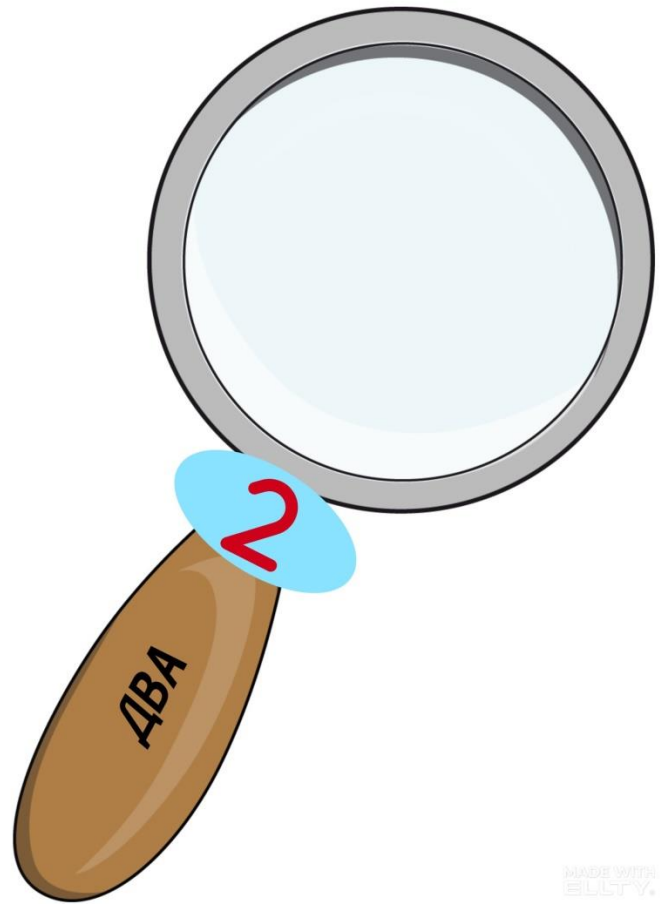
						
						
						
						
						
						
						

III C						
						
						
						
						
						
						

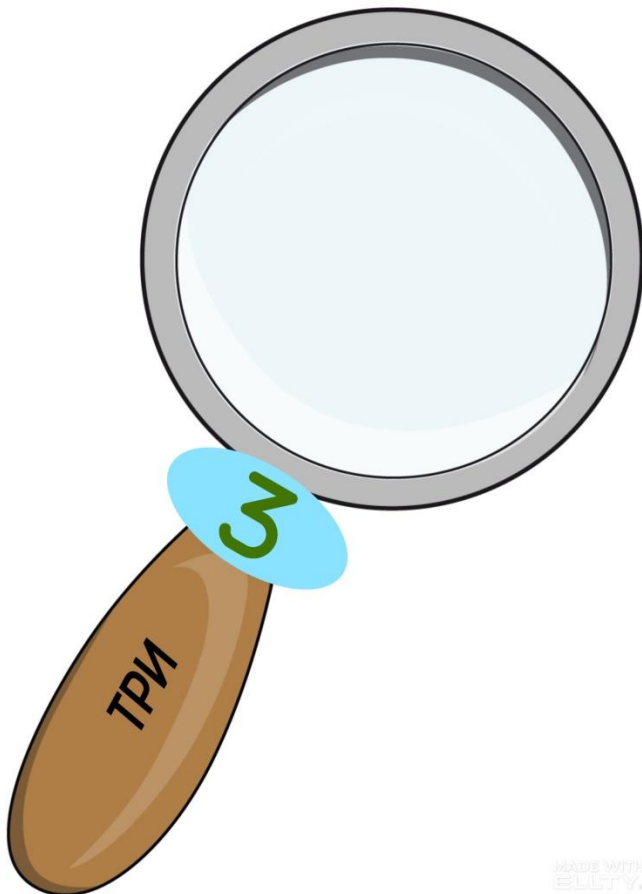
P P						
						
						
						
						
						
						



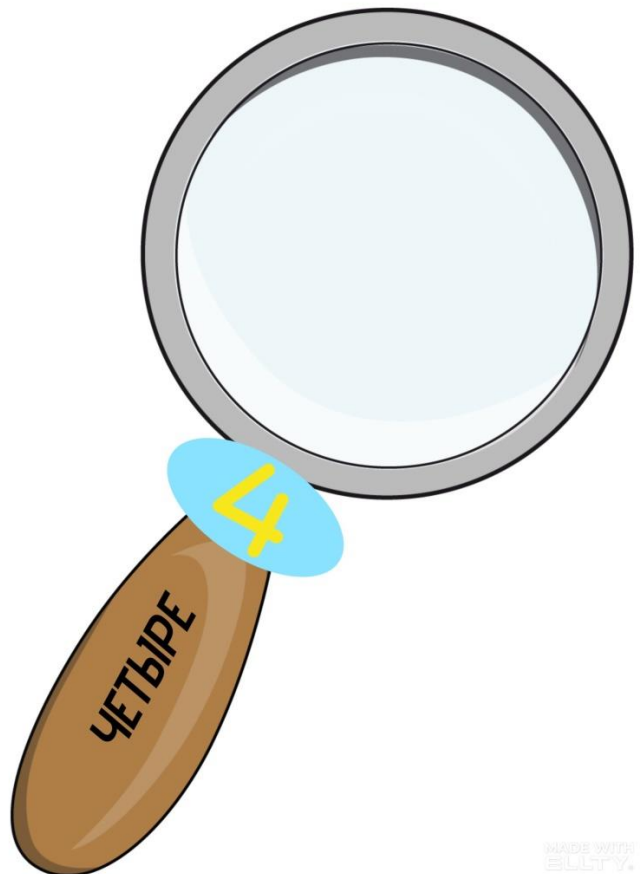
MADE WITH
EUSRY.



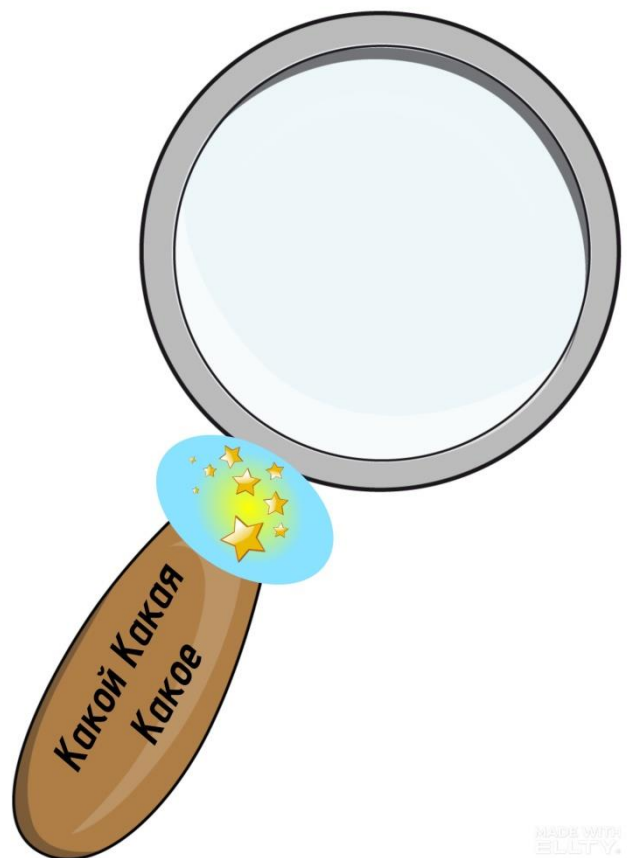
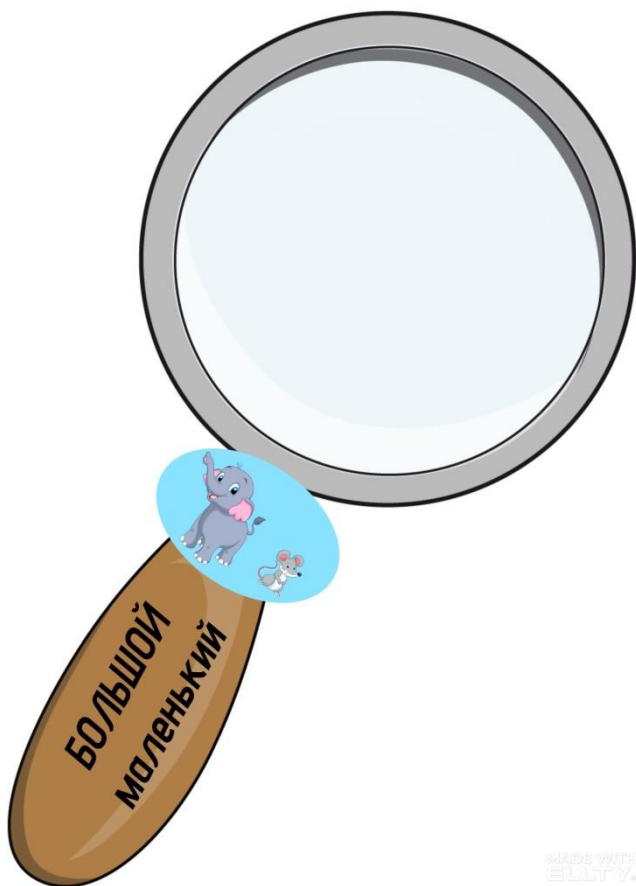
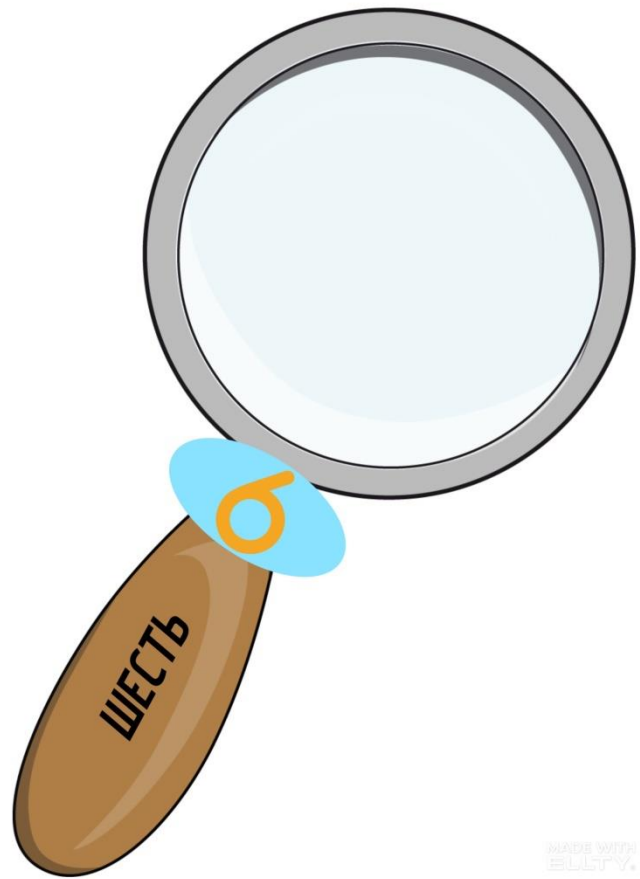
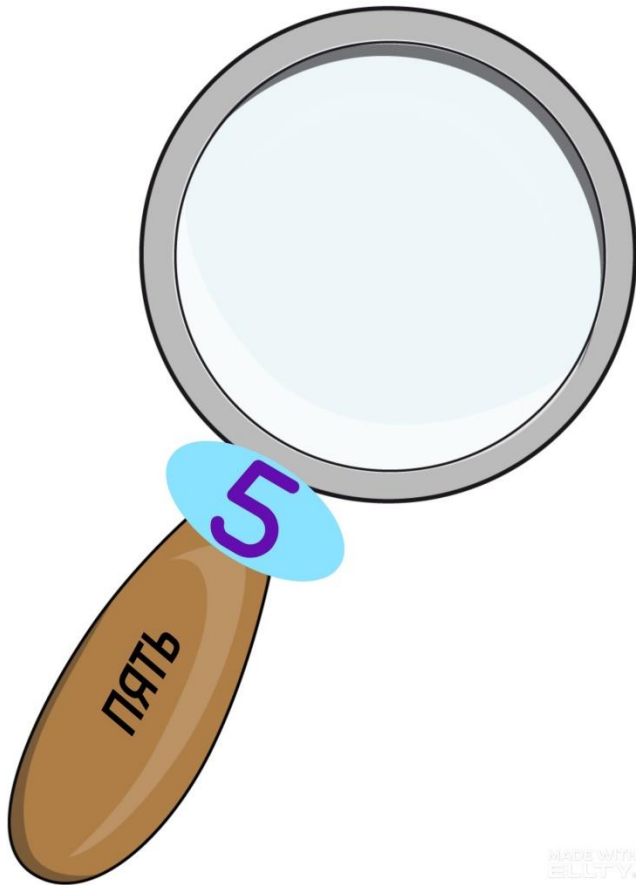
MADE WITH
EUSRY.

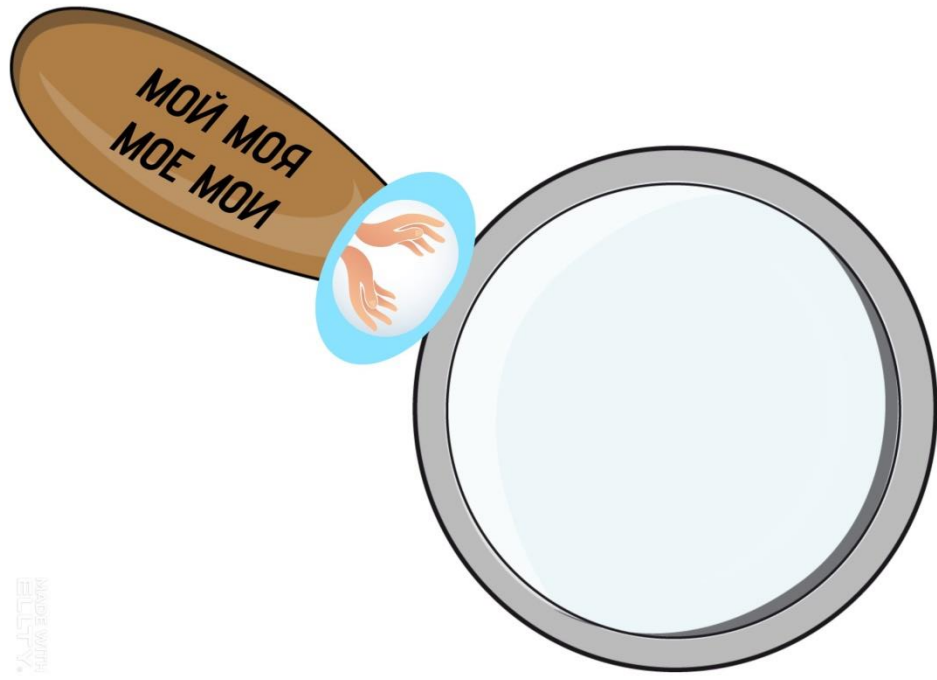


MADE WITH
EUSRY.



MADE WITH
EUSRY.













MADE WITH
EILIFON



Приложение №2
Дидактическая игра «Морской бой»

МОРСКОЙ БОЙ

ПОЛЕ №1				
1				
2				
3				
4				

ПОЛЕ №2				
1				
2				
3				
4				