**Многофункциональная дидактическая игра с использованием объемных фигурок из соленого теста.**

Эта игра имеет многоцелевую направленность, многофункциональность, возможность учёта индивидуальных способностей каждого ребенка.

**Цели игры:**  
1. Развитие пространственных представлений и навыков ориентации в пространстве.

2. Формирование лексико-грамматического строя речи.

3. Развитие связной речи.

4. Обучение делению слов на слоги.

5. Развитие фонематического восприятия.

6. Развитие познавательных процессов.  
 7. Развитие общения детей.

**Справа, слева; вверху, внизу.**

Воспитатель крепит изображения на планшете, после чего просит ребенка назвать предмет находящийся в правом (левом ) верхнем (нижнем) углу; назвать предметы находящиеся в верху, внизу.

Воспитатель может предложить ребенка пустой планшет и ряд предметов. Ребенку дается задание разместить, тот или иной предмет вверху(внизу); в правом (левом) верхнем (нижнем) углу.

**Кто это или что это?**

Педагог последовательно крепит фигуру на планшет и просит ребенка определить о какой картинке можно сказать «кто?» , а о какой «что?»

**Один —много.**

Педагог заполняет планшет фигурками. Ребенка просят назвать предмет, который один или которых много.

**Посчитай.**

Воспитатель предлагает ребенку посчитать, сколько тех или иных фигурок. Можно предложить пустой планшет и предложить ребенку самостоятельно выложить определенное количество фигурок верхней или нижней полосе.

**Продолжи ряд.**

Воспитатель начинает выкладывать ряд ( например яблоко), ребенка просят продолжить цепочку картинок, относящихся к этой классификации (например яблоко - груша- лимон) и обобщить выложенную цепочку одним словом.

**Какой? Какая? Какое?**

Ребенку предлагается пустой планшет и коробочка с изображениями. Необходимо доставать по одной картинке и ответить на вопрос какой, какая, какое? (например: яблоко - какое?- зеленое).

Воспитатель дает образец выполнения задания.

**Составь предложение с данным словом.**

Игра проводится с группой детей. На планшете педагог раскладывает картинки в хаотичном порядке. С помощью игрального кубика ребенок отсчитывает картинку, и воспитатель просит составить с ней предложение. После чего ход переходит к следующему игроку.  
 **Придумай загадку.**  
Игра проводится с группой детей. На планшете педагог раскладывает картинки в хаотичном порядке. С помощью игрального кубика ребенок отсчитывает картинку и описывает характерные признаки изображенного предмета: форму, цвет, вкус, действия, которые может совершать сам предмет, и действия, которые можно совершать с ним. Остальные дети пытаются угадать, о каком предмете идет речь. Затем к заданию приступает следующий игрок.

**Делим на слоги.**

Ребенку предлагается назвать каждое изображение справа на лево и прохлопать каждый слог слова в ладоши и посчитать количество хлопков ( например лимон- 2 хлопка- 2 слога).

**Назови первый (последний) звук в слове.**

Воспитатель предлагает ребенку пустой планшет и просит ребенка его заполнить картинками из коробочки и назвать первый или последний звук в этом слове.

**Запомни группу слов.**

Воспитатель заполняет планшет картинками, рассматривает их вместе с ребенком и просит запомнить . После чего убирает картинки и предлагает ребенку вспомнить изображенные картинки. ( у детей старшего возраста можно спросить где именно находилась картинка). Если ребенок дает верный ответ, воспитатель крепит изображение на прежнее место.