«Ходилки-бродилки» в коррекционной работе с детьми с ОНР.

На сегодняшний день настольные игры переживают своё, так называемое, второе рождение – современные настольные игры стали разнообразнее, ярче и увлекательнее чем были лет 10 назад.  
Традиционные игры с фишками, которые необходимо передвигать по разграфлённому полю, знают все. Только вот многие считают, что они могут лишь разнообразить детский досуг, а вот дидактической пользы от них нет. Однако на самом деле это не так.

В играх с фишками и кубиками ребёнок с нарушением речи приобретает множество полезных умений и знаний.

1. **Развитие речи:** во время игры у ребенка увеличивается лексический запас, он учиться правильно произносить звуки, происходит процесс формирования фонематического слуха.
2. **Социальные навыки**: ребёнок учится соблюдать правила – ждать свою очередь, делать правильное количество ходов, выполнять определённые условия игры и достойно встречать победу или поражение.
3. **Мелкая моторика и координация движения**: правильно бросить кубики, аккуратно передвинуть на нужное количество клеток фишку – это ответственная и серьёзная задача для детей с нарушением речи, у которого пальчики ещё неловкие, а движение неточные.
4. **Произвольное внимание и концентрация внимания**: во время игры ребёнку нужно держать в памяти количество и очередность ходов, правила и общий сюжет игры и т.д.
5. **Элементарные математические понятия**: во время игры ребёнок знакомится с таким понятием, как количество, осваивает счёт, учится соотносить количество со знаком-цифрой.

При создании игр возникал вопрос «А захотят ли дети играть в настольные игры?». Но практика показала, что детей привлекают яркие, красочные, красиво оформленные коробочки с наличием разнообразных карточек, фишек, мешочков.

**Комплект настольных игр «Учусь, играя»**

Игровой набор включает несколько вариантов игр разного уровня сложности для детей дошкольного возраста от 4-х до 7 лет. Игры предназначены для индивидуальных и подгрупповых занятий. Игры проводит ведущий – взрослый (в период обучения), а затем – один из детей.

**В комплект входит:**

Инструкция – 1 шт.

Мешочки с предметными картинками – 5шт.

Игровое поле – 5 шт.

Кубики – 6 шт.

Фишки – 5 шт. (возможна замена, на усмотрение ребенка)

**«Помоги природе»**

Игра помогает воспитывать в детях любовь к природе.

***Цель игры:***Автоматизация звуков по представлению.

***Описание игры.*** Данная игра может быть использована для автоматизации любого труднопроизносимого звука по представлению. Перед ребенком игровое поле, на котором произошла вырубка деревьев. Предлагается «посадить» в лесу молодые деревья. Для этого необходимо назвать (вспомнить) слово с труднопроизносимым звуком правильно, после чего вырастает молодое дерево (ребенок накладывает картинку с изображением дерева на пенек). Игра считается законченной, когда на всех пеньках «вырастают» молодые деревья.

Это универсальная настольная игра с многообразием выбора, на одном поле можно посадить не только деревья, но и цветы. Таким образом, предлагая ребенку выбирать себе род занятий, педагог решает основные коррекционные задачи.

**«Ходилка-Бродилка»**

***Цель игры:*** Автоматизация звука [ш] в словах.

***Описание игры.*** В игру могут играть от 2 до 4 игроков 4-7 лет

Игра состоит из игрового поля (для каждого автоматизируемого звука отдельное поле), с изображением ярко-иллюстрированных картинок, фишек (киндер-игрушки), кубиков.

Игра начинается с желтого барабана с изображением стрелок, направленных в разные стороны. У каждого игрока есть возможность выбора направления. На пути наших героев встречаются различные препятствия: переход хода к другому игроку (отдыхающая лягушка), перемещение по стрелкам и по лестнице на несколько барабанов назад или вперед, что делает игру более интересной и захватывающей.

Возвращение игроков на желтый барабан обозначает конец игры.

**ВАЖНО!**

Для вовлеченности ребенка в занятие используется прием «выбери сам» самостоятельный выбор игры, и сказочного персонажа, с которым они вместе будут преодолевать препятствия и вместе доберутся до финиша. По окончании игры рекомендуем проводить оценку работы ребенка: не количество ошибок, а качество работы, разбор ошибок, необходимо проводить сравнение не с другими детьми, а с ним самим.

**«Болтунишка»**

***Цель игры:*** Автоматизация труднопроизносимого звука, опираясь на громкое проговаривание. Определение позиции заданного звука в слове (начало, середина, конец).

***Описание игры.*** Данная игра создана для детей дошкольного возраста, содержит задания, позволяющие определять позицию звука в слове на этапе автоматизации труднопроизносимых звуков.

В игру могут играть от 2 до 4 игроков 4-7 лет.

Игра состоит из игрового поля (для каждого звука отдельное поле), с изображением ярко-иллюстрированных картинок, фишек (киндер-игрушки), кубиков.

Право первого хода определяется количеством точек на кубике. Далее участники ходят по очереди.

Ориентируясь на выпавшее число на кубике, ребенок перемещает фишку (выбранную игрушку) на соответствующую картинку, называя ее правильно и определяя место заданного звука в слове (определение места звука в слове зависит от зоны ближайшего развития ребенка и может быть доступно детям с 4 летнего возраста). В зависимости от того, слышится звук в начале слова, в конце или в середине, дополнительная фишка ставится на первую, последнюю или среднюю часть схемы, которая расположена в центре игрового поля. Далее ход переходит к следующему игроку. Игра считается законченной, когда все игроки дойдут до финиша (старт).

**«Логопедическая Мемори»**

Детям предлагается поиграть в веселую игру. В набор входят мешочки с сюрпризом (карточки с предметными картинками), в названии которых встречается труднопроизносимый звук. Для каждой группы звуков, определенный набор картинок.

Карточки прекрасно подходят для веселых игровых занятий с детьми старшего дошкольного возраста – они помогают автоматизировать труднопроизносимый звук, расширяют словарный запас, укрепляют память, внимание и скорость реакции.

***Цель игры:*** Автоматизация труднопроизносимого звука.

***Описание игры:***

В игру могут играть от 2 до 4 игроков 4-7 лет. Все карточки выкладываются на стол, а после того, как ребенок запомнит их расположение, переворачиваются «рубашкой» вверх, чтобы он по памяти нашел пары одинаковых предметов. Игра считается законченной, когда все парные картинки совпадут.

***Ход игры:***

1. Разложите 15 карточек рубашкой вверх.
2. Каждый игрок переворачивает по 2 карточки одновременно.
3. Если карточки совпадают, игрок забирает их себе и получает второй ход. Если карточки не совпадают, игрок кладет их на прежнее место, а ход переходит к следующему игроку.
4. Игра считается законченной, когда все парные картинки совпадут.

Играя в настольные игры у детей появляется возможность проявить инициативу и самостоятельность в выборе «киндер-героя», с которым им придется преодолевать препятствия. У детей есть возможность самостоятельно выбирать себе настольную игру (задача педагога сориентироваться на автоматизируемый звук.)

Играя в настольные игры (овладевая правилами игры), дети учатся взаимодействовать со сверстниками и взрослыми, учатся договариваться, учитывать интересы и чувства других, сопереживать неудачам и радоваться успехам других, адекватно проявлять свои чувства, разрешать конфликты;

В настольных играх участвуют от 2 и более игроков, таким образом, создается ситуация когда необходимо использовать речь для выражения своих мыслей, чувств и желаний, выстраивать речевые высказывания в ситуации общения с партнерами по игре.

Распространение логопедических настольных игр по автоматизации звукопроизношения в массовые группы, повышает самоконтроль над труднопроизносимыми звуками у детей с нарушением речи. Т.к. у них появляется возможность выбирать партнеров по совместной деятельности и это могут быть дети, речь которых соответствует возрасту.

Первый день знакомства с комплектом настольных игр, правилами игры получил дальнейшую цепочку…….. На следующий день дети принесли **своих** «киндер-героев». Это говорит о том, что эмоции от первой встречи с игрой проживали с ними весь день… вечер… и утро.