**Дидактическая игра “Весёлая рыбалка” для детей дошкольного возраста (4-7 лет).**

**Коррекционные задачи:**

Автоматизировать поставленные звуки.

Формировать фонетико-фонематические представления и слоговую структуру слова.

Развивать лексико-грамматический строй речи, связную речь.

Стимулировать развитие психических и познавательных процессов.

Поддерживать эмоционально-положительный комфорт.

Способствовать развитию общения детей, коммуникативных навыков.

**Описание игры:** данная игра состоит из набора рыбок с картинками , в названии которых включены слова со звуками С, Сь, З, Зь, Ц, Ч, Щ , Ш, Ж, Л, Ль, Р, Рь; “аквариума”,2 удочек,2 ведёрок, каталог картинок. Количество игроков: 2-4 человека. Данная игра может быть использована как на индивидуальной, так и на подгрупповой, фронтальной коррекционной деятельности(как элемент). Можно использовать рыбки с картинками как с одной группой звуков, так и разные.

**Руководство игрой:**

**1 группа игр.**

Коррекционная задача: автоматизировать поставленные звуки ( в слове, предложении (чистоговорке).

**Скажи правильно**.

Каждый ребенок берёт удочку и начинает “рыбачить”. Ловит рыбку с картинкой, называет её, правильно произнося поставленный звук в слове. .За каждое правильно выполненное задание кладёт рыбку в своё ведёрко. Далее, он передаёт ход следующему игроку.

**2 группа игр.**

Коррекционная задача: Формировать фонетико-фонематические представления и слоговой структуры слова (закреплять умение определять положение звука в слове; делить слова на слоги; совершенствовать навыки звукового анализа)

**Определи первый звук в слове.**

Каждый ребенок берёт удочку и начинает “рыбачить”. Ловит рыбку с картинкой, называет её. Затем выделяет первый звук в названии картинки .За каждое правильно выполненное задание кладёт рыбку в своё ведёрко. Далее, он передаёт ход следующему игроку.

**Назови последний звук в слове.**

Каждый ребенок берёт удочку и начинает “рыбачить”. Ловит рыбку с картинкой, называет её. Затем выделяет последний звук в названии картинки. За каждое правильно выполненное задание кладёт рыбку в своё ведёрко. Далее, он передаёт ход следующему игроку.

**Определи, какие гласные звуки спрятались в слове?**

Каждый ребенок берёт удочку и начинает “рыбачить”. Ловит рыбку с картинкой, называет её. Затем выделяет гласные звуки в названии картинки. За каждое правильно выполненное задание кладёт рыбку в своё ведёрко Далее, он передаёт ход следующему игроку.

**Раздели слово.**

Каждый ребенок берёт удочку и начинает “рыбачить”. Ловит рыбку с картинкой, называет её. Затем определяет количество слогов в слове. За каждое правильно выполненное задание кладёт рыбку в своё ведёрко. Далее, он передаёт ход следующему игроку.

**Сосчитать количество звуков в слове.**

Каждый ребенок берёт удочку и начинает “рыбачить”. Ловит рыбку с картинкой, называет её. Затем определяет количество звуков в слове, выкладывает их фишками . За каждое правильно выполненное задание кладёт рыбку в своё ведёрко. Далее, он передаёт ход следующему игроку.

У кого больше оказалось рыбок, тот и выиграл.

**«Дидактическая игра 'Веселая рыбалка'»**

**3 группа игр.**

Коррекционная задача: Развивать лексико-грамматический строй речи.

(закреплять умение : образовывать слова с уменьшительно-ласкательными суффиксами; согласовывать существительные с прилагательными и числительными; составлять предложения с заданным словом; различать одушевленные и неодушевлённые предметы).

**Кто это или что это?**

Каждый ребенок берёт удочку и начинает “рыбачить”. Ловит рыбку с картинкой, называет её. Затем ставит вопрос “Кто это?” или “Что это?”, определяя живое-неживое . За каждое правильно выполненное задание кладёт рыбку в своё ведёрко. Далее, он передаёт ход следующему игроку.

**Один-много.**

Дети по очереди берут удочку и начинают “рыбачить”. Ловят рыбку с картинкой, называют её. Затем называют слово во множественном числе именительного падежа. За каждое правильно выполненное задание кладут рыбку в своё ведёрко.

**Какой? Какая? Какое?**

Каждый по очереди берут удочку и начинают “рыбачить”. Ловит рыбку с картинкой, называет её. Затем подбирает признаки в соответствии с тем, к какому роду относится предмет (мужскому, женскому или среднему). За каждое правильно выполненное задание кладёт рыбку в своё ведёрко.

**Скажи ласково.**

Каждый по очереди берут удочку, и начинает “рыбачить”. Ловит рыбку с картинкой, называет её, а затем преобразует слова с помощью уменьшительно-ласкательных суффиксов . За каждое правильно выполненное задание кладут рыбку в своё ведёрко и передаёт ход следующему игроку.

**Посчитай.**

После того, как игрок “поймал” рыбку, назвал картинку, он считает предмет от одного до пяти, согласуя окончания. За каждое правильно выполненное задание кладут рыбку в своё ведерко, и передаёт ход следующему игроку.

**4 группа игр.**

Коррекционная задача: Развивать связную речь.

**Составь предложение с данным словом.**

После того, как игрок “поймал” рыбку, назвал картинку, он составляет предложение любой сложности . За каждое правильно выполненное задание кладут рыбку в своё ведёрко и передаёт ход следующему игроку.

**Придумай загадку.**

Дети по очереди берут удочку и начинают “рыбачить”. Первый игрок ловит рыбку с картинкой, но ее не называет. Затем он описывает характерные признаки изображённого предмета: форму, цвет, вкус, действия, которые может совершать сам предмет, и действия, которые можно совершать с ним. Остальной игрок (игроки) пытаются угадать, о каком предмете идет речь. Затем к заданию приступает другой ребенок.

Настольная логопедическая игра “Шипящая дорога”.

«Логопедическая игра 'Шипящая дорога'»

Игра для индивидуальных и подгрупповых логопедических занятий.

Помогает

- Развить речь

- автоматизировать, закрепить, дифференцировать проблемные звуки в слове

- развить фонематическое восприятие

- чувство рифмы.

- Закрепить навыки счёта

- Развить мелкую моторику

- Развить словарный запас.

Оборудование – игровое поле, фишки по количеству игроков, игральный кубик.

Ход игры

У каждого ребёнка фишка своего цвета. Дети по очереди кидают кубик и делают нужное количество ходов своей фишкой . Проговаривая названия картинок. Выигрывает тот, кто первым достигнет финиша.

