



по клеточкам до этой картинке. Потом так же проделывает ход ко второй картинке ища пару. Если игрок ошибся в выборе картинке или озвученный ход неверный, переход хода следующему игроку. Побеждает участник, открывший большинство парных картинок.

Правило: игрок выходит на поле от своей стрелки.

Игра "Собери урожай»

Материал: индивидуальное пособие, фигурки яблок, стрелки.

Игра направлена на автоматизацию звука Л, на согласование имени существительного с числительными.

На полотно пособия выкладываются фигурки яблок в хаотичном порядке. Ребенку предлагается собрать яблоки, называя направление и количество клеток, которые ему нужно преодолеть, чтобы собрать все яблоки, при этом, собирая яблоки, ребёнок проговаривает, сколько яблок он собрал. Пример: одно яблоко, 2 яблока и тд.

Аналогичную игру можно проводить на любой другой автоматизируемый или дифференцируемый звук с подходящими игрушками.

Более подробно
ознакомиться с играми,
вы можете здесь:



муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 63 общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением деятельности по физическому направлению развития детей»
660037 г. Красноярск, ул. Волгоградская, 33-а, тел/ факс 262-26-30
E-mail dou63@mailkrskx.ru, сайт: http://kras-dou.ru/63

Картотека игр с использованием методического пособия «Ходилки-бродилки»

Картотека игр с использованием методического пособия «Ходилки-бродилки»
Педагог-психолог
Суворова Марина Сергеевна

Педагог-психолог
Суворова Марина Сергеевна

Игра: «Собери урожай»

Материал: напольное полотно, фрукты, овощи.

Ход игры: Игрок стоит на красной стрелке перед полем в клетку. На поле разложены предметы, которые игроку необходимо собрать. Можно положить предметы - обманки, например, собирает овощи, а подложить несколько фруктов. Задача игрока собрать овощи, передвигаясь по полю строго по клеточкам, при этом проговаривая свой путь, называя движение «вперёд, влево, вправо» и количество клеточек, чтобы встать на клетку с нужным предметом. После того, как все предметы собраны, игрок движется к выходу, обозначенный зелёной стрелкой, так же проговаривая каждый шаг.



Правила: игрок двигается только после того, как озвучит путь. Забрать предмет можно оказавшись на его клетке, а не рядом.

Так же можно поиграть в игры «Собери фрукты», «Собери все красные (зелёные/жёлтые/синие, круглые/квадратные/прямоугольные

Так же можно поиграть в игры «Собери фрукты», «Собери все красные (зелёные/жёлтые/синие, круглые/квадратные/прямоугольные предметы)» и другие игры, в зависимости от изучаемой темы.

Игра «Морской бой»

Материал: настольное полотно, любые геометрические фигуры или формы двух цветов.

Участники садятся напротив друг друга перед полем из клеточек. Расставляют свой флот из кораблей любого размера из цветных фигур. Для каждого игрока обозначается вход на поле с его стороны, только оттуда он начинает движение. Далее игроки озвучивают свой путь по клеточкам до выбранного корабля и только потом начинают движение. Если участник ошибся, ход переходит следующему игроку. Игра идёт до победы.



Правило: за каждым участником закрепляется определенный цвет флота. Игрок начинает свой путь, только после того как озвучит весь ход. Ведущий следит за правильностью выполнения хода.

Игра «Мемори»

Материал: настольное полотно, игра «Мемори».

На поле выкладываются парные картинки лицевой стороной на 1 минуту, чтобы дети запомнили их расположение. Затем картинки переворачиваются рубашкой вверх. Каждому игроку маркируется выход на поле стрелкой. Затем игрок выбирает определенную карточку и проговаривают свой маршрут по клеточкам до этой картинке. Потом так же проделывает ход ко второй картинке ища пару. Если игрок ошибся в выборе картинке или озвученный ход неверный, переход хода следующему игроку. Побеждает участник, открывший большинство парных картинок.

Правило: игрок выходит на поле от своей стрелки.

