

## Игра «Кто полетит на ракете?» (5-7 лет)

(автор - учитель-логопед Емельянова Н.В.)

**Цель:** автоматизация звука (р) во фразах.

**Задачи:**

- 1) Автоматизировать звук (р) во фразах;
- 2) Развивать фонематический слух на основе упражнений в выделении слов, в которых слышится звук (р);

**Ход игры:**

На слайде изображения животных (рис.1)



рис.1

Учитель-логопед рассказывает детям о том, что звери захотели полететь в космос. Уточняется, на чем можно лететь в космос. Ставится условие, что на ракете могут полететь только те звери, в названии которых слышится звук (р). Ребенок стилусом нажимает на изображение животного, в названии которого слышится звук (р), говорит, кто отправляется в космос на ракете и появляется слайд с изображением летящей ракеты (рис. 2).



рис. 2

Чтобы вернуться на слайд № 1, надо нажать на находящуюся в правом нижнем углу звездочку.

Если ребенок допустил ошибку, нажав на изображение животного, в названии которого не слышится звук (р), то появляется другой слайд, на котором представлен едущий по дорожке автобус (рис.3).

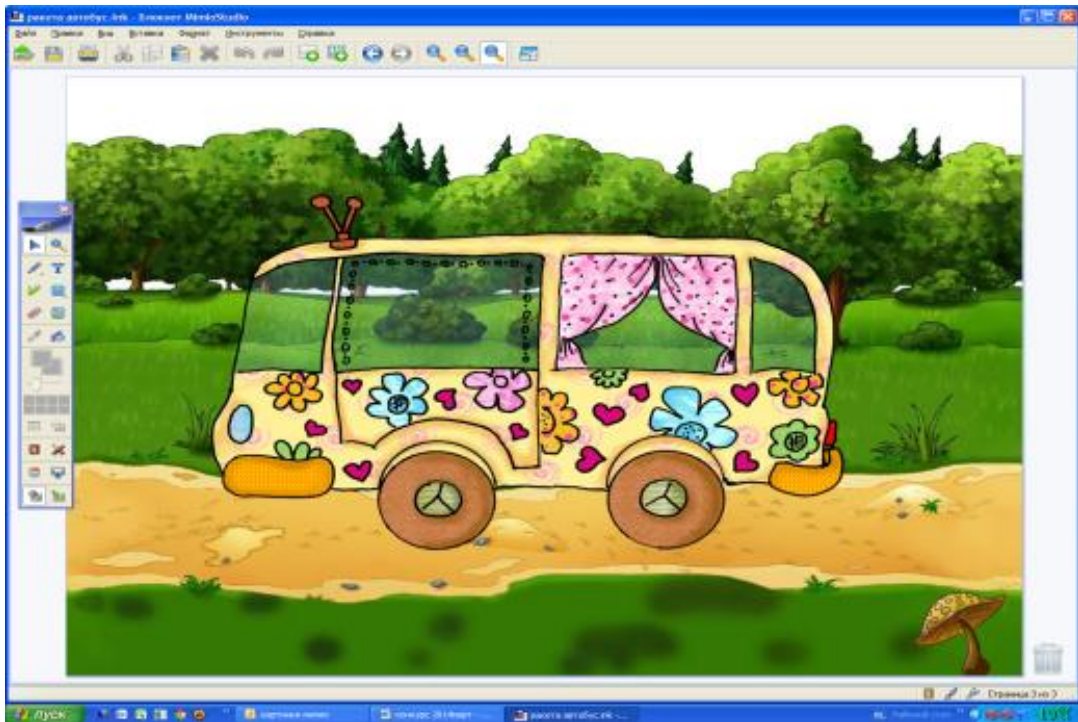


рис. 3

Чтобы вернуться на слайд №1, надо нажать на находящийся в правом нижнем углу грибок.

## Игра «Помоги Тучкам и Звездочкам подружиться» (4-6 лет)

(автор – педагог-психолог *Архипова Е.Н.*)

**Цель:** закрепить представления детей об эмоциональных состояниях (радость, грусть, гнев, удивление).

### **Задачи:**

- 1) Упражнять детей в распознавании эмоциональных состояний по схематическим изображениям;
- 2) Активизировать эмоциональный словарь детей;
- 3) Развивать внимание, наблюдательность;
- 4) Воспитывать отзывчивость, стремление помогать игровым персонажам.

### **Ход игры.**

На слайде – на фоне ночного неба изображения четырех тучек с разным эмоциональным состоянием: веселая тучка, грустная, злая и удивленная. Здесь же в хаотичном порядке расположены звездочки: две веселых звездочки, две грустных и т.д. (рис.4).



рис. 4

Психолог предлагает внимательно рассмотреть каждую из тучек и определить, какое у нее настроение. Затем психолог предлагает найти каждой из тучек друзей-звездочек с таким же настроением. С помощью функции Мимио «перемещение» дети перемещают стилусом подходящие изображения звездочек к каждой из тучек. В итоге рядом с каждой тучкой оказывается по две подружки-звездочки (рис.5). Каждый свой выбор дети объясняют.



рис. 5

## Игра "Соедини по порядку" (6-7 лет)

(автор – воспитатель Златокрылец Т.Г.)

**Задача:** закрепление порядкового счета; развитие умения ориентироваться в пространстве.

**Задание:** Ребенок, используя приём «Карандаш», должен соединить прямыми линиями все точки по порядку их нумерации (рис. 6). По окончании, если все точки соединены правильно, получается картинка «Праздничный торт». При неправильном выполнении можно воспользоваться инструментом «ластик».

Вариант: аналогичные действия выполняют дети на индивидуальных листах, что позволяет осуществлять контроль и самоконтроль.

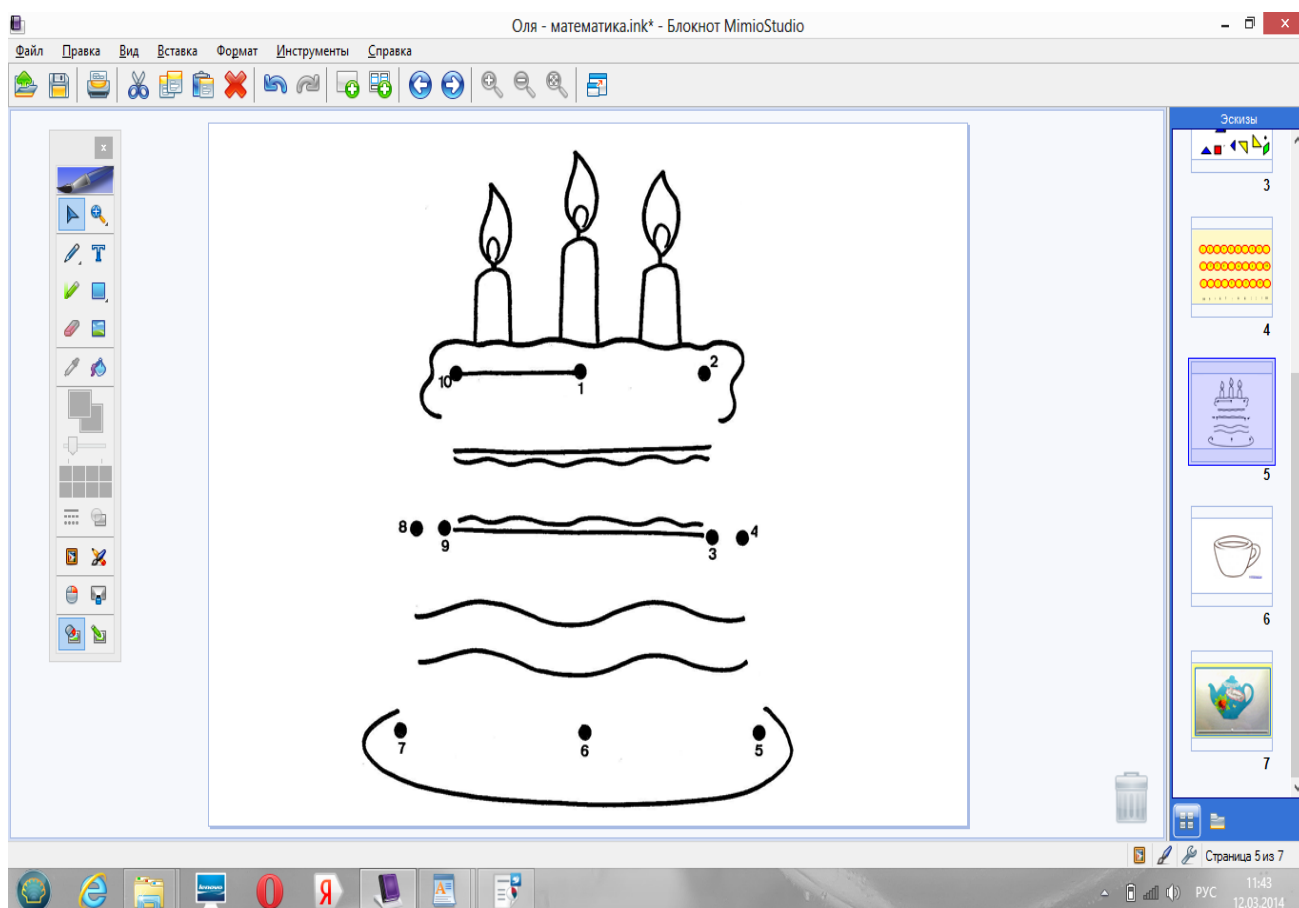


рис. 6

## Игра «Заяц» (4-6 лет)

(автор – воспитатель Белоконева О.В.)

**Задача:** Закрепить знания детей о геометрических фигурах.

**Задание:** Ребёнок должен составить из геометрических фигур «Зайца» по образцу. На доске располагается образец «Зайца», и хаотично расположенные геометрические фигуры, пространственное положение которых изменено (рис. 7). Ребёнок должен будет повернуть фигуру и придать ему нужное положение, используя приём «Поворот». Далее используется приём «Перемещение» - для составления фигуры по образцу.

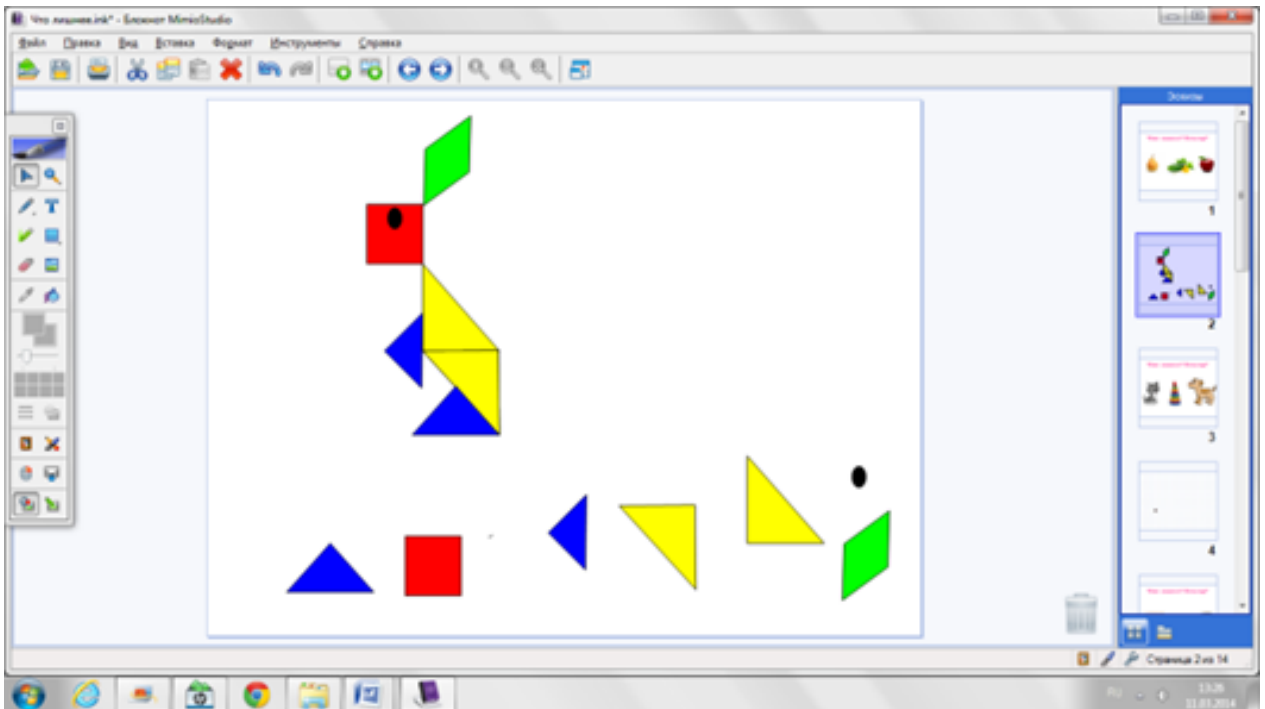


рис. 7

## Игра «Цепочка цифр» (6-7 лет)

(автор - воспитатель Брум Ю.А.)

**Задача:** закрепить знания детей о числовом ряде от 1 до 10; упражнять в порядковом счете.

**Задание:** дети видят на доске цепочку из бусинок от 1 до 10, но есть и пустые бусинки. Внизу находятся цифры в хаотичном порядке (рис. 8). Ребенок должен, просмотрев цепочку цифр, определить недостающие цифры, и используя приём «Перемещение», поставить в пустую бусинку соответствующую цифру.

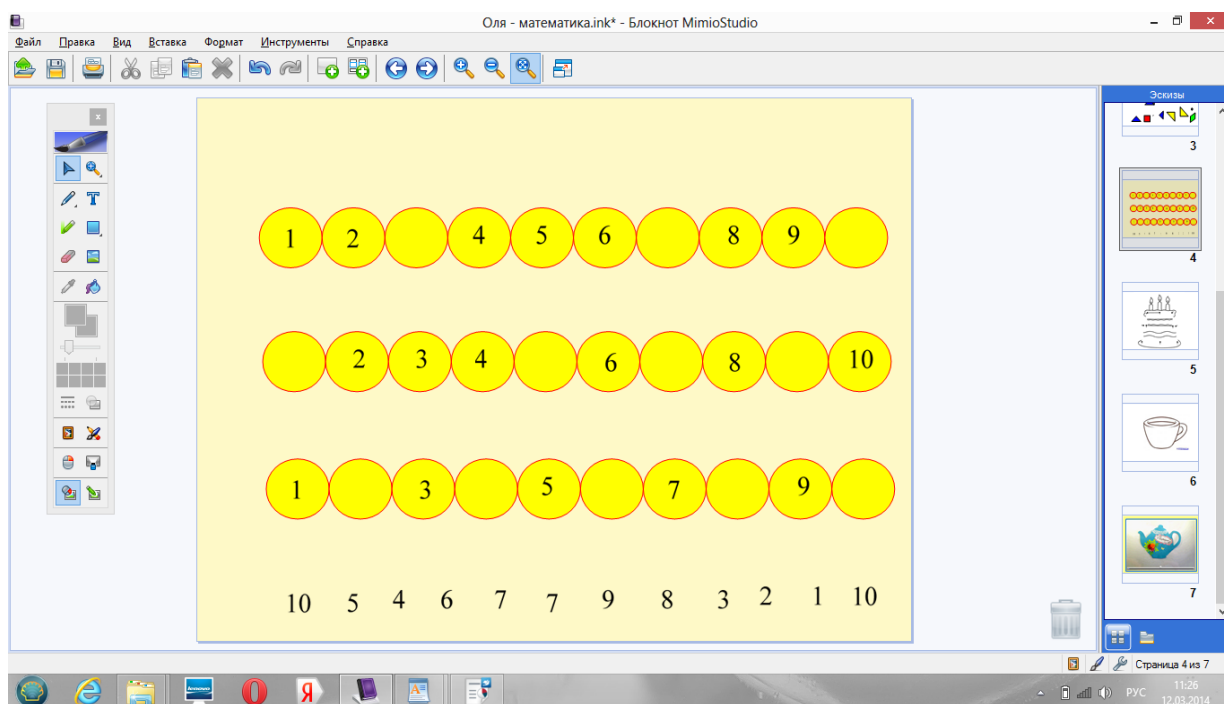


рис. 8