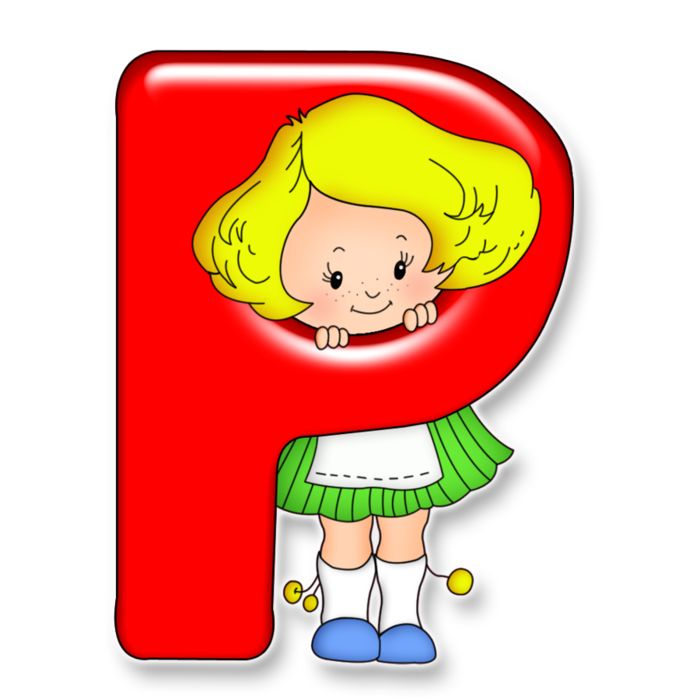
***Дидактические игры***

***на автоматизацию звука «Р»***



Дидактическая игра "Ракета к звездам"

**Цель игры:** Автоматизация звука [р] в словах в начале слова через игровую деятельность.

**Возраст:** дети старшего дошкольного возраста 6-7 лет

**Материалы:**

1. Картинки с изображениями предметов, названия которых содержат звук [р] в начале слова (например, ракета, рубашка, рыба и т.д.).
2. Игровое поле – изображение космоса с ракетой и звездами.
3. Фишки или маленькие фигурки космонавтов.
4. Кубик.

**Правила игры:**

1. Дети садятся вокруг игрового поля.
2. Ведущий (педагог или родитель) объясняет правила игры: нужно запустить ракету к звездам, произнося правильно слова со звуком [р].
3. Каждый игрок бросает кубик и передвигает свою фишку на соответствующее количество шагов.
4. Когда фишка попадает на клетку с картинкой, ребенок должен назвать предмет, содержащий звук [р], четко произнеся его.
5. Если слово произнесено неправильно, игрок пропускает ход до следующего круга.
6. Победителем становится тот, кто первым доберется до звезды.

**Пример слов для картинок:**

* Ракета
* Ручка
* Рыба
* Ромашка
* Радуга

Эта игра помогает не только автоматизировать звук [р], но и развивает внимание, память и моторику у детей.

**Дидактическая игра "Рыболов"**

**Цель игры:** Автоматизация звука [р] в середине слова через игровую деятельность.

**Материалы:**

1. Магнитная удочка.
2. Рыбки с магнитиками, на которых написаны слова с звуком [р] в середине (например, корова, ворона, баран).
3. Мешочек с рыбками.
4. Табло с изображением пруда.

**Правила игры:**

1. Дети сидят за столом перед табло с прудом.
2. Ведущий (педагог или родитель) объясняет правила игры: нужно поймать как можно больше рыбок, произнося правильно слова со звуком [р] в середине.
3. Каждый игрок по очереди достает рыбку из мешочка и пытается её "поймать" с помощью магнитной удочки.
4. Пойманную рыбку ребенок кладет на стол и называет слово, написанное на ней, четко произнеся звук [р].
5. Если слово произнесено неправильно, игрок возвращает рыбку обратно в мешочек и пропускает следующий ход.
6. Игра продолжается до тех пор, пока все рыбки не будут пойманы.
7. Побеждает тот, кто поймает больше всех рыбок и правильно назовет их.

**Пример слов для рыбок:**

* Корова
* Ворона
* Баран
* Перо
* Гора

Эта игра помогает детям автоматизировать звук [р] в середине слова, а также развивает мелкую моторику, внимание и зрительно-моторную координацию.

Начало формы