

«ЛогоФлот» логопедическая игра для автоматизации звуков

Цель игры

Автоматизация произношения свистящих, шипящих и сонорных звуков в игровой форме, развитие фонематического слуха, внимания и памяти.

Оборудование

- Два игровых поля
- Карточки с картинками или словами, содержащими нужные звуки.
- Фишки обозначения попаданий и промахов.

Подготовка

1. На каждом поле размещается 3–4 «кораблика»
2. Игроки не видят расположение кораблей соперника.

Ход игры

1. Игроки по очереди называют координаты (например, «А-3»).
2. Если в клетке корабль — игрок должен чётко произнести слово, правильно выделяя автоматизируемый звук.
3. При правильном ответе — «попал», ставится фишка. При ошибке — ход переходит сопернику.
4. Побеждает тот, кто первым найдёт все корабли.

Варианты усложнения

- Использование фраз или скороговорок.
- Введение времени на ответ.
- Автоматизация звуков в разных позициях слова.

Игра способствует закреплению звуков в речи, развивает коммуникативные навыки и поддерживает интерес к занятиям.

