

## Игра-мозаика «В деревне»

**Дидактические цели:** автоматизация и дифференциация звуков [л]—[л'], развитие фонематического слуха.

**Список слов:** лук, свёкла, клубника, подсолнух, лопата, вилы, яблоки, яблоня, пугало, метла, голубь, колпак, заплатка, платье, солнышко, облако, ласточка, осёл, лошадь, пчёлы, футболка, седло; земляника, земля, мальчик, тележка, улитка, мотыльки, лесенка, улей, лейка, шляпа, поле, гольфы, туфли, лента.

### Подготовка к игре

1. Разрезать 2 листа с сюжетными иллюстрациями к игре «В деревне» на 9 прямоугольников каждый (всего 18 карточек).
2. Вырезать и склеить кубик (один на обе игры).
3. Взять одну фишку. В качестве нее подойдет пуговица, камешек и т. п.



**Количество игроков:** 2 человека.

**Игровая цель:** собрать картинку быстрее соперника.

**ВАЖНО!** В процессе каждого хода игроки называют, что изображено на их карточках. После того как сюжетные картинки будут собраны, игроки должны найти на них сначала слова со звуком [л], затем слова со звуком [л'].

Побеждает тот, кто быстрее соберет свою сюжетную картинку-мозаику.

### Ход игры

Каждый игрок получает центральную карточку сюжетной картинки, которую ему предстоит собрать в ходе игры. Остальные карточки тщательно перемешиваются и раскладываются по кругу в центре стола.

Игроки по очереди бросают кубик. Если на нем выпадает корона, игрок может выбрать любую карточку из круга. Если на кубике выпадает число 1, 2 или 3, фишка передвигается по карточкам по часовой стрелке на соответствующее количество шагов. Игрок, сделавший ход, забирает оказавшуюся под фишкой карточку и присоединяет ее к своей картинке. Если карточка не подходит (у игрока уже имеется подобная), ход переходит к следующему игроку.

## Игра-мозаика «Рыцарь и дракон»

**Дидактические цели:** автоматизация и дифференциация звуков [р]—[р'], развитие фонематического слуха.

**Список слов:** рыцарь, дракон, пещера, радуга, горы, ромашки, розовый, единорог, дорога, сокровища, корона, рыба, трава, ворона, сорока, роза; крест, река, кристаллы, ларец, дворец, карета, дерево, принцесса, гриб, репейник.

### Подготовка к игре

1. Разрезать 2 листа с сюжетными иллюстрациями к игре «Рыцарь и дракон» на 9 прямоугольников каждый (всего 18 карточек).
2. Вырезать и склеить кубик (один на обе игры).
3. Взять одну фишку. В качестве нее подойдет пуговица, камешек и т. п.



**Количество игроков:** 2 человека.

**Игровая цель:** собрать картинку быстрее соперника.

### Ход игры

Такой же, как и в игре-мозаике «В деревне».



**ВАЖНО!** В процессе каждого хода игроки называют, что изображено на их карточках. После того как сюжетные картинки будут собраны, игроки должны найти на них сначала слова со звуком [р], потом слова со звуком [р'].

Побеждает тот, кто быстрее соберет свою сюжетную картинку-мозаику.

