

**Цель.** Автоматизация звука [р], развитие зрительного внимания, быстроты реакции.

Игра содержит 20 круглых карт с множеством картинок, по пять картинок на карте. Каждая карта уникальна, но на каждой паре карт имеется одна (и только одна) общая для этих карт картинка. Именно на поиске этого совпадения и построена настольная игра «Дубль».

**Лексический материал не содержит других звуков позднего онтогенеза.**

## СПИСОК СЛОВ

Ракета,	трава,	робот,
мухомор,	гитара,	труба,
картина,	рыба,	пират,
воробей,	барабан,	горох,
кефир,	рука,	пирамида,
ведро,	кровать,	топор,
катер,	радуга,	торт.

## ВАРИАНТЫ ИГРЫ С КРУГЛЫМИ КАРТАМИ

### 1. Чья башня выше

Игроки переворачивают свою карточку лицевой стороной вверх. Каждый игрок старается быстрее других найти на своей карте изображение, совпадающее с изображением на верхней карточке в колоде. Первый, кто найдет и назовет его, берет карточку из колоды и кладет на свою. В колоде открывается новая карточка. В конце игры игроки сравнивают свои стопки карт. Чья башня выше — тот и выиграл.

### 2. Кто быстрее

Раздайте все карты игрокам поровну, последнюю оставьте открытой в центре. Каждый игрок переворачивает свою колоду лицевой стороной вверх. Цель — скорее избавиться от всех своих карточек. Для сброса необходимо назвать картинку, которая присутствует на центральной карточке и верхней карточке колоды игрока. Проигрывает тот, кто избавляется от карточек последним.

### 3. Отдай товарищу

В каждом раунде игрокам в закрытую раздается по карточке. Игроки переворачивают их, держа на ладони. Как только игрок находит изображение, совпадающее на своей и чужой карточке, он называет его и кладет свою карточку в руку соответствующего игрока. Игрок, которому достанутся все карточки, проигрывает раунд. И так до конца колоды. Проигрывает тот, кто набрал больше всех.

## ВАРИАНТ ИГРЫ С ПРЕДМЕТНЫМИ КАРТИНКАМИ

В игре участвуют от 12 до 21 пары предметных картинок.

### Игра «Меморина»

представляет собой набор из пар одинаковых карточек, которые перед началом игры перемешиваются и раскладываются рядами «рубашкой» (обратной стороной) вверх. Игроки по очереди открывают по две карточки, одну за другой, называя их. Если открыты одинаковые карточки, то игрок забирает их себе и открывает следующую пару карточек. В противном случае, если карточки не совпадают, игрок кладет их на прежнее место «рубашкой» вверх и право хода переходит к следующему участнику. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество карточек.

## ВАРИАНТЫ ИГРЫ С КРУГЛЫМИ КАРТАМИ, ПРЕДМЕТНЫМИ КАРТИНКАМИ

### 1. Не утони (Количество игроков — 2 человека.)

В этом варианте нужны круглые карты «Дубля», все предметные картинки.

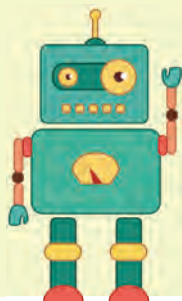
Карточки с предметными картинками лежат на столе насыпью, картинками вверх. Ведущий переворачивает одну круглую карточку, игроки должны как можно скорее найти, назвать и забрать себе все картинки, которые есть на этой карточке.

В игре участвует очень много карточек (42), поэтому игра и называется «Не утони». Для того чтобы игра была динамичнее, лучше каждому игроку выделить свой комплект картинок и свою часть стола, где он сможет разложить эти картинки.

### 2. Собери пять

В этом варианте участвуют круглые карты «Дубля», один экземпляр предметных картинок. Каждый игрок получает по одной круглой карте «Дубля», по команде ведущего каждый переворачивает свою карту и начинает искать картинки с этой карты. Кто первый нашел все пять картинок, тот и выиграл. (Собрать все пять картинок сможет только один самый шустрый игрок, для остальных не найдется нужной картинки, так как у нас на столе предметные картинки в одном экземпляре.)

**Не забываем в процессе игры называть картинки.**



**ББК 74.100.5  
Х76**

**Хомякова Е. Е.**

**Х76** Дубль. Автоматизация звука [р], развитие зрительного внимания, быстроты реакции. Дидактическая игра для детей дошкольного возраста. — СПб. : ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2021. — 16 с., цв. ил.

ISBN 978-5-907421-51-6

Дидактическая игра включает в себя цветные карточки с изображениями различных предметов, в названиях которых присутствует звук [р]. Играть могут 2—4 человека. Дидактические цели игры: автоматизация звука [р], развитие зрительного внимания, быстроты реакции, воспитание умения играть со сверстниками.

Пособие предназначено воспитателям, педагогам дошкольных образовательных учреждений и родителям для совместной игры с детьми дошкольного возраста.

ББК 74.100.5

ISBN 978-5-907421-51-6

© Хомякова Е. Е., 2021  
© ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС»,  
оформление, 2021

Главный редактор С. Д. Ермолаев  
Редактор В. М. Нищев  
Рисунки Дана Вебер  
Дизайнер Н. С. Сенченкова



Подписано в печать 19.07.2021.  
Формат 60 x 90 1/8.  
Бумага офсетная.  
Печать офсетная.  
Усл. печ. л. 2,0.  
Тираж 1500 экз.  
Заказ №

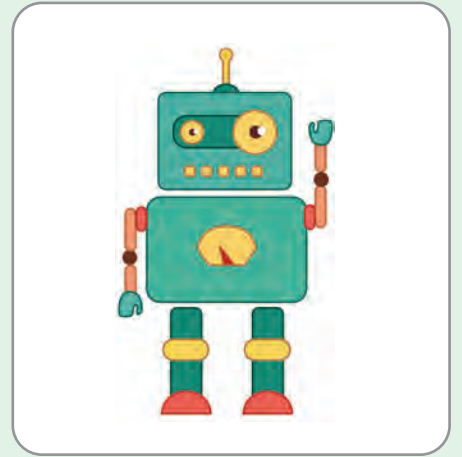
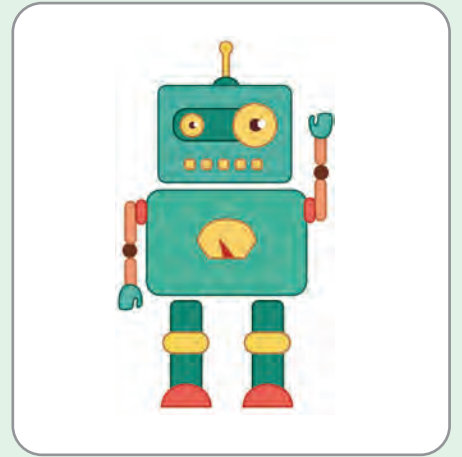
Отпечатано в типографии:  
«ПК Эталон»,  
198097, Россия,  
г. Санкт-Петербург,  
ул. Трефолева 2БН,  
тел.: (812) 603-777-9  
www.etalon.press

ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС»,  
197348 СПб., а/я 45. Тел.: (812) 303-89-58  
E-mail: detstvopress@mail.ru  
www.detstvo-press.ru

Представительство в Москве: МОО «Разум»,  
127434 Москва, Ивановская ул., д. 34.  
Тел.: (499) 976-65-33  
E-mail: razum34@gmail.com  
www.raz-um.ru

Служба «Книга — почтой»:  
ООО «АРОС-СПб»  
192029, Санкт-Петербург, а/я 37  
Тел. (812) 973-35-09  
E-mail: arosbook@yandex.ru







Е. Е. Хомякова



# Дубль

**Автоматизация звука [р],  
развитие зрительного внимания,  
быстрые реакции**

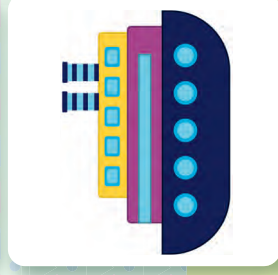
**5-7 лет**

Дидактическая игра для детей  
дошкольного возраста



○ ○ ○ ○ ○  
**клей** ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ **клей** ○ ○ ○ ○ ○



○ 20 шт.  
□ 42 шт.



○ ○ ○ ○ ○  
**клей** ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ **клей** ○ ○ ○ ○ ○