

ИГРА « ЧЕГО НЕ СТАЛО»

**(РАЗВИТИЕ ЗРИТЕЛЬНОГО ВНИМАНИЯ И
ПАМЯТИ, АВТОМАТИЗАЦИЯ ЗВУКОВ [Р] [Р'], [Л] [Л']
В СЛОВАХ)**

ЦЕЛЬ ИГРЫ: РАЗВИВАТЬ ЗРИТЕЛЬНОЕ ВНИМАНИЕ И КРАТКОВРЕМЕННУЮ ПАМЯТЬ ДЕТЕЙ; ЗАКРЕПЛЯТЬ ПРАВИЛЬНОЕ ПРОИЗНОШЕНИЕ СОНОРНЫХ ЗВУКОВ В СЛОВАХ; ОБУЧАТЬ ЦЕЛЕНАПРАВЛЕННОМУ ЗАПОМИНАНИЮ ИНФОРМАЦИИ; ВОСПИТЫВАТЬ ЧЕСТНОСТЬ.

ПРАВИЛА ИГРЫ: НА ЭКРАНЕ ПОЯВЛЯЕТСЯ 9 КАРТИНОК. РЕБЕНКУ ПРЕДЛАГАЕТСЯ НАЗВАТЬ И ЗАПОМНИТЬ ИХ. ЗАТЕМ РЕБЕНОК ОТВОРАЧИВАЕТСЯ ИЛИ ЗАКРЫВАЕТ ГЛАЗА, А ПЕДАГОГ «ПРЯЧЕТ» КАРТИНКУ. РЕБЕНОК ОТКРЫВАЕТ ГЛАЗА ИЛИ ПОВОРАЧИВАЕТСЯ ЛИЦОМ К ЭКРАНУ И ОТГАДЫВАЕТ, КАКОЙ КАРТИНКИ НЕ СТАЛО, ОТВЕЧАЯ ФРАЗОЙ: «НЕТ ЯКОРЯ» ИЛИ « НЕ СТАЛО ЯКОРЯ». ЕСЛИ ИГРАЕТ НЕСКОЛЬКО ДЕТЕЙ, ЗА КАЖДЫЙ ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ ПЕДАГОГ ДАЕТ ФИШКУ. ВЫИГРЫВАЕТ ТОТ, У КОГО БОЛЬШЕ ФИШЕК.







