

«Игра – ребусы-головоломки» на автоматизацию звука «Р»

Цель:

- автоматизация звука «Р»;
- развитие мыслительных процессов с разными видами ребусов.

Задачи:

Образовательные:

- формировать интерес к отгадыванию загадок;
- обогащать словарный запас дошкольника;
- развивать логическое и нестандартное мышление;
- способствовать формированию мыслительных операций, развитию речи;
- расширять кругозор, любознательность.

Коррекционно-развивающие:

- развивать логическое мышление;
- закреплять навык правильного звукопроизношения в свободной речи детей;
- развивать психические процессы: речь, память, внимание, мышление
- формировать фонематические процессы анализа и синтеза.
- развивать у детей мелкую моторику, зрительное и слуховое внимание.

Воспитательные:

- воспитывать умение слышать и слушать своих товарищей;
- воспитывать дружеские отношения между детьми;
- воспитывать желание и умение сотрудничать.

Оборудование:

Карточки с ребусами.

Ход игры:

Ребус - это загадка, написанная с помощью нарисованных вещей. Разгадать ребус – значит прочесть слово, загаданное в нём.

Чтобы разгадать ребус необходимо знать простые правила их составления.

1. Названия всех предметов следует читать в именительном падеже.
2. Иногда изображенный предмет может иметь несколько названий, например *ель* и *ёлка*, *два*, *двойка* и *пара* и т.д.
3. В одних ребусах предмет следует рассматривать обобщенно, например *дерево*, в других – более конкретно, например *берёза* или *дуб*. Необходимо подбирать подходящее по смыслу слово.
4. В некоторых головоломках название предмета представлено не целиком: если слева или справа от рисунка есть запятые, то с соответствующей стороны слова надо убрать столько букв, сколько изображено запятых.

5. Если над предметом указаны цифры, например 2, 4, 3, это означает, что из слова нужно взять буквы в указанной последовательности, то есть 2-ю, 4-ю и 3-ю.
6. Надпись над словом, например $A=O$, означает, что в названии предмета вместо буквы A следует читать O .
7. В тех случаях, когда головоломка представляет собой комбинацию букв и слогов в разных позициях (например слог $3A$ помещён внутри буквы A), нужно разгадывать слова, используя пространственные предлоги – *в, на, над, по, за, у, перед, от, с*.

Игра «Отгадайка»

Все карточки перемешивают и кладут в колоду на стол рубашкой вверх – это будет «банк». Все игроки по очереди берут одну карту из «банка», переворачивают ее и разгадывают головоломку. Первый, кто расшифрует ребус, забирает себе эту карточку. Цель игры: собрать больше всех карточек.

Игра «Кто быстрее»

Все карточки делятся поровну между игроками. По команде все участники переворачивают одну свою карточку и разгадывают ребус. Кто быстрее разгадает, тот сбрасывает карточку из своей колоды в центр «банк» и открывает следующую карту. Цель игры: избавиться от всех своих карточек.

НОГА $H=P$	ЛАМА $L=P$
ТАНЕЦ $T=P$	ЗАБОТА $3=P$
МУКА $M=P$	ПОЗА $\Pi=P$

<p>МАК</p> <p>М=Р</p>	<p>КОТ</p> <p>К=Р</p>
<p>ХОБОТ</p> <p>Х=Р</p>	<p>КОРОВА</p> <p>В=Н</p>
<p>ВОРОТА</p> <p>Т=Н</p>	<p>ШТОРА</p> <p>Т=П</p>
<p>1 3 2 4</p> <p>КОРТ</p>	<p>4 2 3 1</p> <p>КАРП</p>
<p>3 2 1 4 5</p> <p>ФИРМА</p>	<p>3 2 1</p> <p>РИМ</p>
<p>3 6 1 4 5 2</p> <p>КАРЕТА</p>	<p>3 2 1 4</p> <p>ГОРА</p>

<p>5 2 3 1 4</p> <p>НАРВА</p>	<p>1 2 3 4</p> <p>ГРАЧ</p> <p>Ч=Д</p>
<p>3 4 2 1</p> <p>ТМИН</p> <p>Н=Р</p>	<p>5 2 3 4 1</p> <p>МИРАЖ</p> <p>М=Ф</p>
<p>2 3 4 1</p> <p>ГАРАЖ</p>	<p>1 4 5 2 3</p> <p>ПАРАД</p> <p>П=Р</p>
<p>4 3 2 1</p> <p>УЗОР</p> <p>У=А</p>	<p>4 3 1 2</p> <p>АПРЕЛЬ</p>
<p>3 2 1</p> <p>СЫР</p> <p>Ы=И</p>	<p>3 4 1 2</p> <p>КАРЕТА</p>
<p>2 1 3 4</p> <p>ВЫДРА</p>	<p>1 4 5 2 3</p> <p>БАРАН</p> <p>Н=З</p>

<p>4 1 2 3 ОПЕРА</p>	<p>4 5 3 2 1 ПОРЕЗ П=Н</p>
<p>нуЗя</p>	<p>ЭЛЕКЗЧКА</p>
<p>СЕСЗЧКА</p>	<p>сЗж</p>
<p>сЗЖКА</p>	<p>ПАЗАРХ</p>
<p>уСЗЦА</p>	<p>ЗТОН</p>





