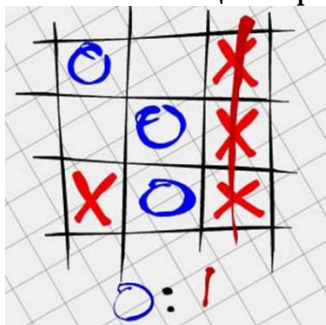


Игры в «клеточку»

Предлагаю вспомнить игры на обычном тетрадном листе в клеточку и применить их в нашей логопедической практике.

1. Крестики-нолики

Классическая игра, которую знают все! Нарисуйте на листе сетку размером 3x3 клетки. По очереди ставьте крестик или нолик, стараясь выстроить три одинаковых символа в ряд. На каждый символ игрок называет закрепляемый звук, слог или слово. Эта игра развивает стратегическое мышление и умение предугадывать ходы соперника. Автоматизация проходит незаметно и легко.

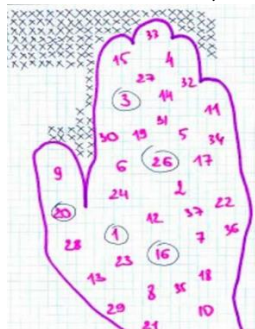


2. Ладонки

Для игры понадобятся два листа бумаги в клетку, на каждом листе игрок обводит свою ладонь.

1 вариант: закрепляем умение согласовывать числительные с существительными, сложнее еще и с прилагательными. В «ладонке» в произвольном порядке расставляются числа от 1 до ... (тут нужно договориться заранее о пределе). Теперь играем!

- Один игрок называет, например: 5 шаров, или 5 красных шаров.
- Другой в это время пытается найти это число на своей ладонке и обводит цифру в круг. Найдя нужную цифру, кричит: «Стоп!»
- А первый тем временем быстро ставит крестики в клеточках на своем листе, начиная с верхней левой клетки.



2 вариант: отрабатываем закрепление звука в речи. В «ладошке» пишем гласные буквы, можем их повторить несколько раз, обговорив количество друг с другом.

Первый игрок называет слог с закрепляемым звуком, например: СА

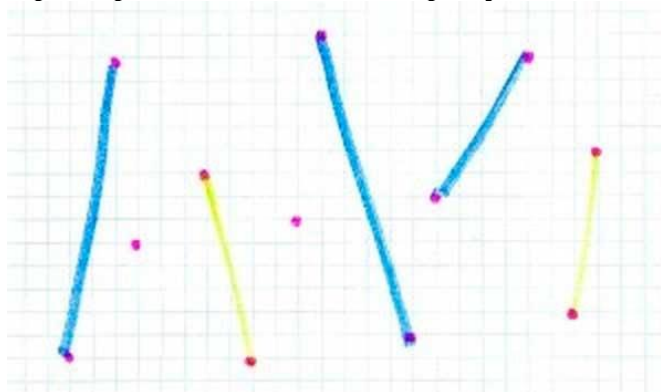
Второй игрок ищет и зачеркивает все гласные буквы А, повторяя слог СА, каждый раз, когда находит нужную букву, а первый игрок рисует крестики на своем поле, останавливаясь на слове «Стоп!»

Побеждает тот, кто быстрее заполнит крестиками все клетки своего поля.

3.Точки и отрезки

На листе рисуем квадрат или прямоугольник, в котором будем ставить точки (учим ребенка соблюдать границы и не выходить за поля). Затем по очереди карандашами или ручками разного цвета ставим точки в углах клетки, произнося закрепляемый звук или слог (не менее 8, а лучше не менее 16). После начинаем соединять «свои» точки отрезками (линиями), соблюдая следующие правила:

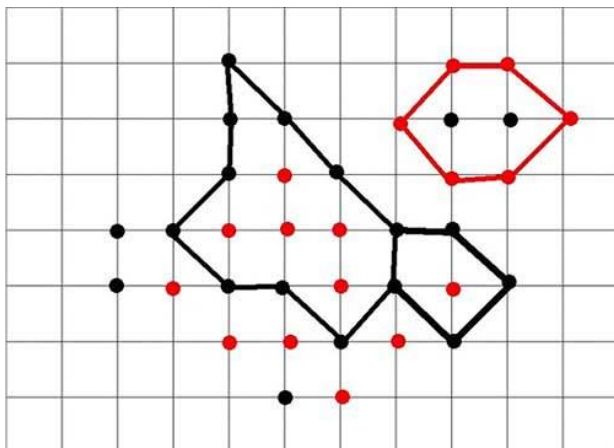
1. Захватывать третью точку нельзя.
 2. Каждая точка может быть концом лишь одного отрезка.
 3. Отрезки не должны пересекаться.
 4. На каждый отрезок игрок называет слово, с закрепляемым звуком.
- Проигрывает тот, кто нарисует меньше отрезков.



4.Точки

У каждого игрока должна быть ручка или карандаш своего цвета. По очереди игроки ставят точки в произвольных местах в углах клеток, произнося нужный звук, слог или слово. Цель игры — захватить как можно больше бумажных владений.

Территория считается захваченной, если она обнесена точками своего цвета. Точки должны располагаться друг от друга на расстоянии в **одну клеточку** по горизонтали, вертикали либо диагонали. Захваченная территория закрашивается своим цветом или вокруг неё рисуется крепостная стена (жирная линия). Если вам удалось обнести точками территорию или точки противника — они ваши. После такого захвата игроку предоставляется право внеочередного хода.



В некоторых вариантах игры захватывать можно только те территории, где уже есть неприятельские укрепления. В других — вам доступны любые, в том числе и свободные, земли. Выбирайте, что вам больше по душе.

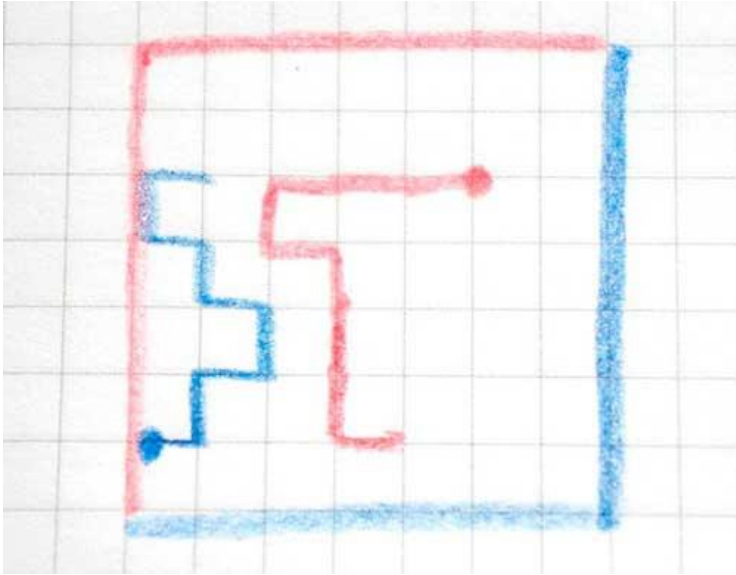
В конце игры подсчитывается размер захваченных земель и объявляется победитель.

5.3 мейка

На листе бумаги рисуем квадратное игровое поле размером 7x7 клеток. Две соседние стороны квадрата должны быть одного цвета (например, красного), оставшиеся две — другого (к примеру, синего).

На игровом поле поставьте красную и синюю точки в произвольных местах. Теперь игроки делают ходы по очереди, начиная рисовать ломаные линии-змейки от точки "своего" цвета "своим" же карандашом.

- За один ход линия удлиняется на одну клеточку в любую сторону (но не по диагонали).
- Линии не должны пересекаться, их можно проводить по стороне игрового поля, но это не должны быть стороны "своего" цвета.
- На каждый ход нужно произносить звук, слог, слово или словосочетание с заданным звуком, а можно и предложение, если уровень ваших занятий дошел до этого этапа.
- Тот, кому больше некуда продлевать свою змею, проигрывает :(



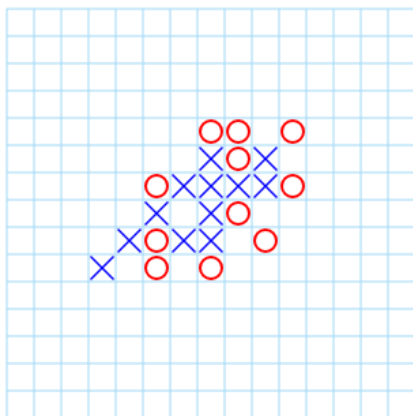
6. Пять в ряд

Эта игра — усложненный вариант «крестиков-ноликов». Отличий всего два:

1. Игровое поле теперь «бесконечное», то есть ограниченное только размерами листа бумаги (а не 3×3 , как в обычных «крестиках-ноликах»);
2. Для победы нужно выстроить ряд из пяти крестиков или ноликов по горизонтали, вертикали или диагонали (а не три, как в обычных «крестиках-ноликах»).

Обычно договариваются также, что ряд из шести (или большего количества) крестиков или ноликов также обеспечивает победу своему игроку.

Ну, и обязательное условие – проговаривание нужных слогов, слов или фраз!



7. Ломаные

На листе предварительно разноцветными точками или линиями обозначаем игровое поле.

Игроки по очереди ставят точки на поле, произнося автоматизируемый звук или слог. Затем соединяют свои точки вертикальными или горизонтальными отрезками, произнося слова. При этом отрезки не должны пересекаться.

Побеждает тот игрок, кто первый построит ломаную линию, соединяющую две противоположные стороны поля своего цвета (первый игрок должен соединить нижнюю и верхнюю стороны доски, второй — правую и левую).

