

«ЛогоЛабиринты» – пособие, способствующее формированию звукопроизношения, развитию фонематических процессов, грамматических категорий, связной речи, психологической базы речи как у детей с тяжелыми нарушениями речи, так и с более легкими речевыми нарушениями. Кроме того, ребенок упражняется в ориентировке на плоскости листа, развивает графомоторные навыки.

За счёт того, что игры плоскостные, они не занимают много места при хранении. Играть можно как за столом, так и на полу.

Игры имеют несколько вариантов правил прохождения (в зависимости от поставленных коррекционных задач).

Вариант 1. Ребенок следует по направлению к выходу, как в классическом лабиринте, проводя линию фломастером (в этом случае рекомендуем предварительно заламинировать игру, после выполнения задания – стереть следы фломастера влажными салфетками) или двигая фигурку по лабиринту, и называет изображения, попадающиеся на пути, верно проговаривая речевой материал.

Вариант 2. Воспользуйтесь «грамматическим кубиком» (или «грамматическим сюрпризом»). В зависимости от того, какая грань выпала, игроку необходимо на каждое изображение, попадающееся на пути следования по лабиринту, выполнить одно из грамматических заданий:

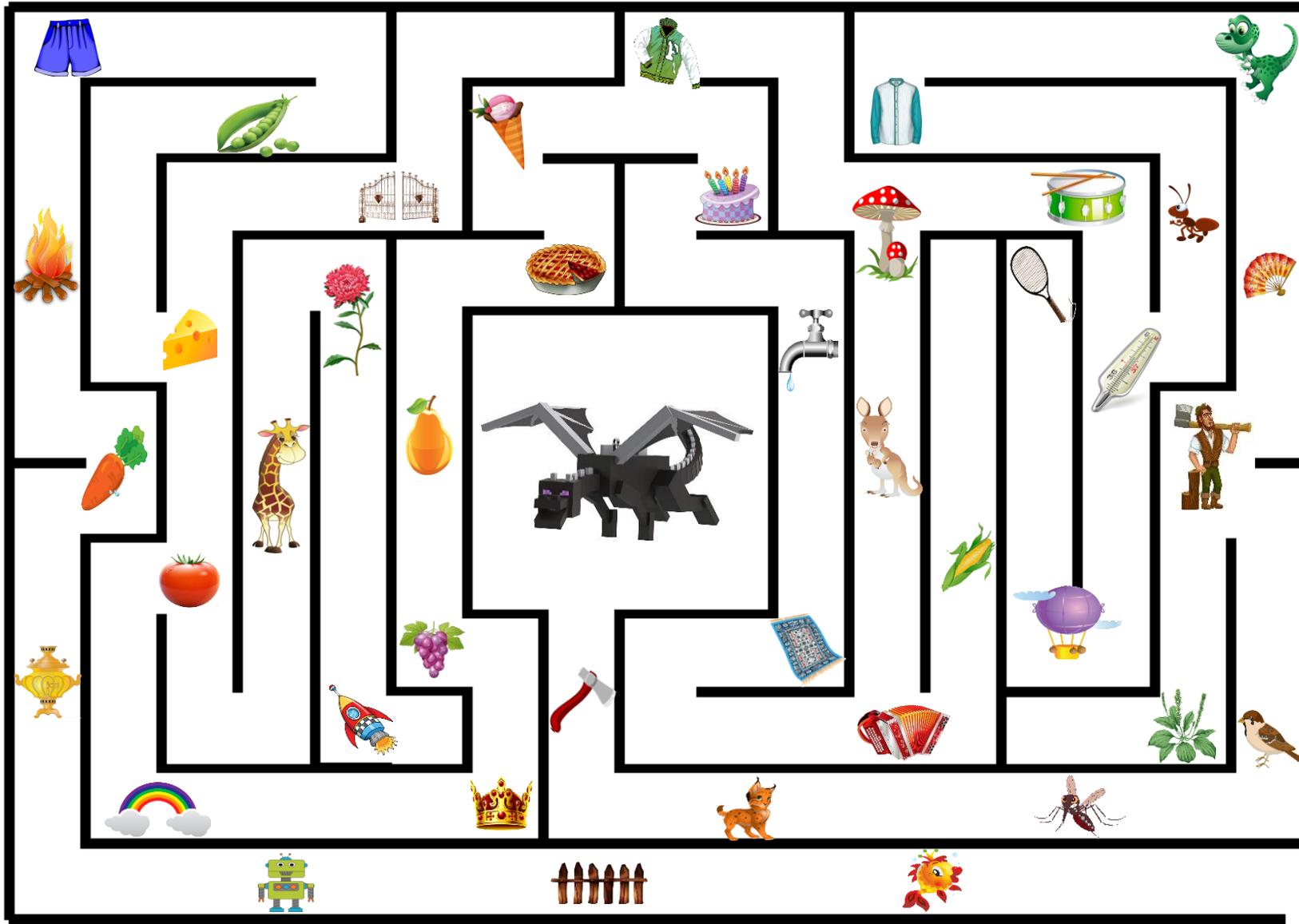
- согласовать со словом притяжательное местоимение «мой, моя, моё, мои» («Жадина»): «*мой пиджак*»;
- образовать слово с уменьшительно-ласкательным и увеличительным суффиксом («Гномик и великан»): «*пиджачок – пиджачище*»;
- подставить к слову четыре варианта предлога в соответствии со схемами: «*перед пиджаком, за пиджаком, на пиджаке, в пиджаке*»;
- согласовать слово с числительными «один – два – пять»: «*один пиджак, два пиджака, пять пиджаков*»;
- образовать форму родительного падежа предложенного слова – нет чего? («Шляпа»): «*нет пиджака*»;
- определить первый и последний звуки в заданном слове: «*в слове ПИДЖАК первый звук [п], последний звук [к]*». Можно попросить дать характеристику этим звукам.

Вариант 3. Игрок следует по лабиринту, придумывая с каждым попавшимся на пути словом словосочетание или предложение и отчётливо проговаривая.

Вариант 4. Игрок бросает игральную кость на каждое попавшееся на пути изображение и согласовывает существительное-картинку с числительным, выпавшем на кубике.

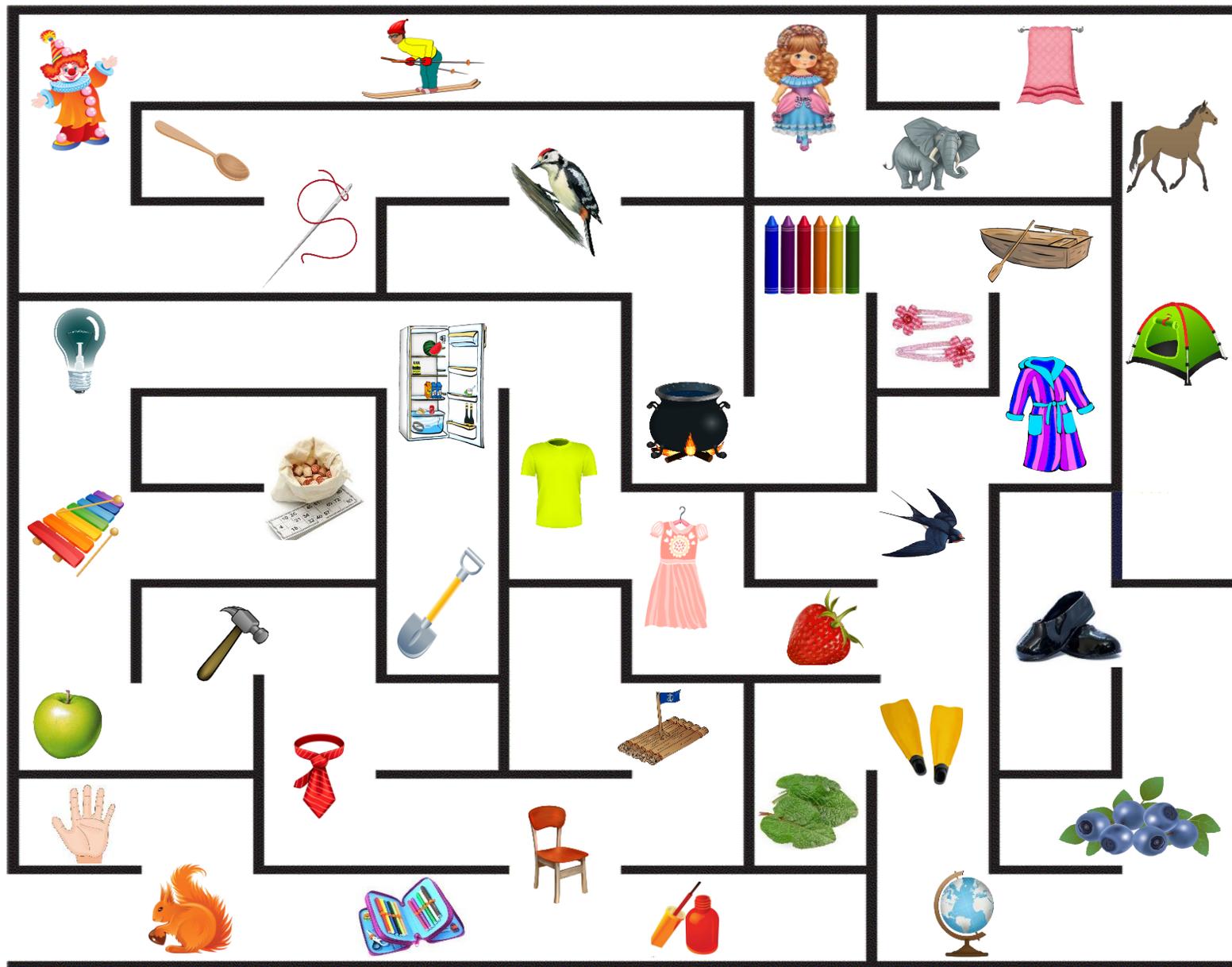
ЛогоЛабиринт «Minecraft: Помоги Стиву победить Дракона»

[P]



ЛогоЛабиринт «Помоги Хагги Вагги поймать жёлтого Игрока»

[Л]



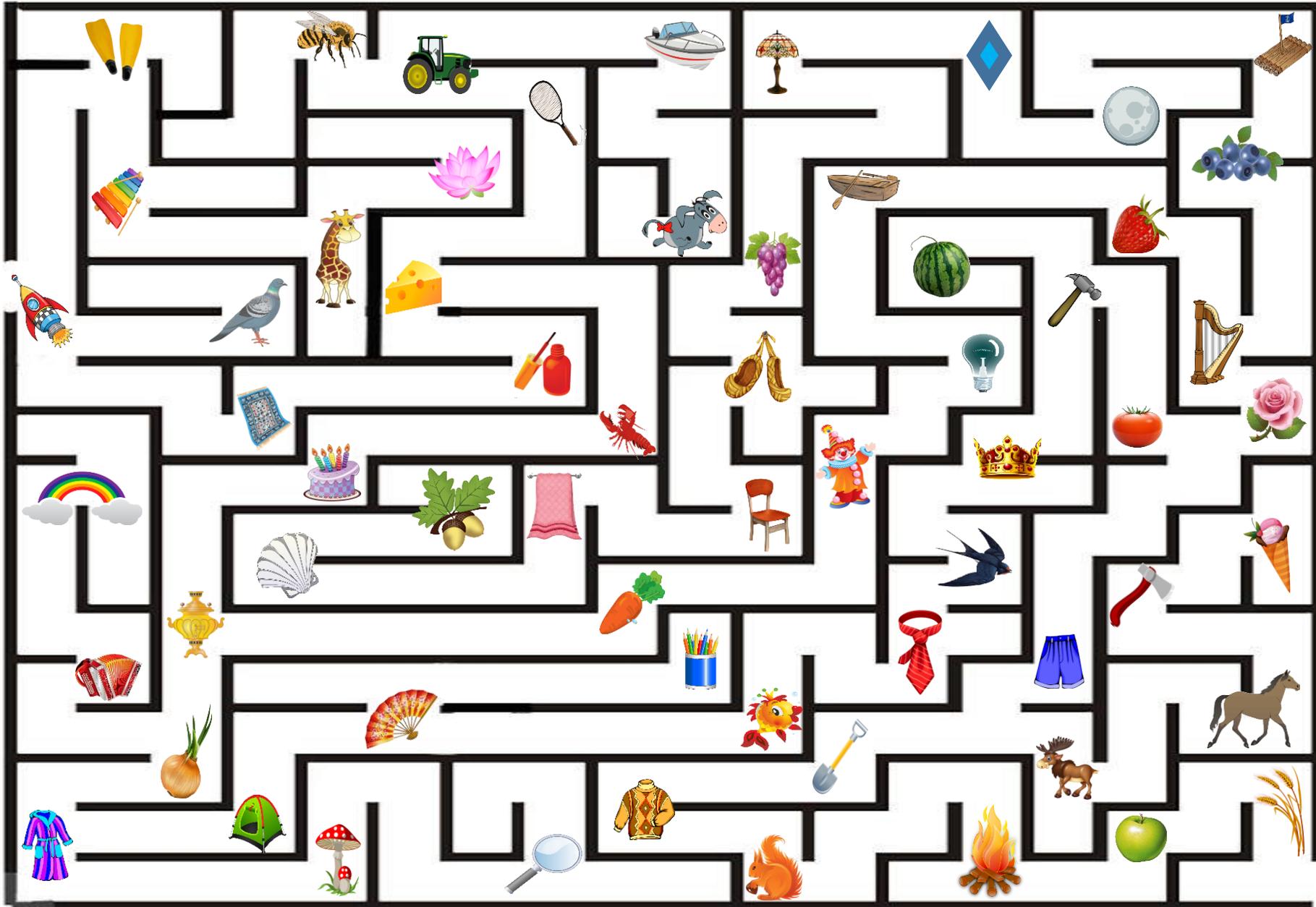
VK: [logoped_rodniki](#)
Климарёва Д. А.



ЛогоЛабиринт «Полицейский и грабитель»



[Л – Р]



VK: logoped_rodniki
Климарёва Д. А.

ЛогоЛабиринт «Помоги Чебурашке добраться до мандаринок»

[Ш]



@logoped_rodniki
Климарёва Д. А.

