

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«детский сад «Островок» пгт. Смирных Сахалинской области



Дидактическая игра-ходилка «По следам Родного края»

Выполнила: Милкина А.В.
Учитель – логопед

Смирных

2026

Дидактическая игра-ходилка «По следам Родного края»

Цель – автоматизация и дифференциация звуков, развитие фонематического слуха, обогащение словаря по лексической теме «Мой край», формирование грамматического строя речи, развитие связной речи и пространственной ориентации.

Задачи:

Коррекционно-развивающие: автоматизация и дифференциация поставленных звуков ([Р], [С], [Ш], [Л]) на краеведческом материале;

- развитие фонематического слуха, звукового анализа и синтеза;
- работа над слоговой структурой слов сложного состава (Бош-ня-ко-во, Пер-во-майск, Са-ха-лин);
- обогащение и активизация словаря по теме «Мой край»;
- формирование грамматического строя (согласование, словообразование, предлоги, антонимы);
- развитие связной речи — от предложения к описательному рассказу;
- развитие речевого дыхания, силы голоса, интонации, темпа;
- развитие артикуляционной и мелкой моторики, координации речи с движением, пространственной ориентировки.

Образовательные: уточнять знания о населённых пунктах, реках, животном и растительном мире, о труде взрослых родного района.

Воспитательные: воспитывать любовь к родному краю, умение слушать товарища, договариваться, доводить дело до конца, радоваться общему результату.

Правила игры – Поставьте фишки на клетку «Старт». По очереди бросайте кубик (1–3) и ходите по маршруту. Встал на цветную клетку — возьми карточку этого цвета и выполни речевое задание логопеда. Серая клетка— пропуск хода («Пограничник отдыхает»). Игра заканчивается через 20–25 минут или когда все дойдут до финиша. Победитель — тот,

кто собрал больше всех выполнил заданий, а не просто пришёл первым. В конце каждый получает медаль «Знаток родного края».

Оборудование

- **Игровое поле формата А3 или А2.** На нем изображен маршрут от старта до финиша, проходящий через узнаваемые символы острова Сахалин; **фишки; кубик** со сторонами от 1 до 3 (для детей с нарушениями моторики и для удлинения времени игры на закрепление материала). При необходимости можно использовать стандартный кубик от 1 до 6.
- **Карточки четырех типов** (размером примерно 5х5 см):
 - **«Красные — Звукоград»** (автоматизация звука): изображение красной радиации пограничника.
 - **«Синие — Морские глубины»** (фонематический слух): изображение волны или рыбы.
 - **«Зеленые — Лесная тропа»** (словарь и грамматика): изображение хвойного леса.
 - **«Желтые — Следы истории»** (связная речь): изображение старой фотографии или каски, расскажи историю.

Ход игры:

1. Вводная часть (2 минуты) *Логопед:* «Следопыты, собираемся в поход по родному краю! Ставьте фишки на "Старт" — наш детский садик "Островок". Сегодня мы проверим, кто самый внимательный и чья речь звучит чище всех».

2. Игровой цикл (ход одного ребенка, 3–4 минуты)

1. *Ребенок:* (бросает кубик) «Выпало три!»
2. *Логопед:* «Считай шаги от своей клетки. Раз, два, три. Где ты остановился?»
3. *Ребенок:* «На клетке "Гора Лопатина"». (красная клетка)

4. *Логопед:* «Тяни красную карточку из "Звукограда". Задание: повтори чистоговорку [Р] — "Ра-ра-ра — высокая гора", а теперь назови еще два слова со звуком [Р] из нашего маршрута».
 5. *Ребенок:* «Река... Поронай. И Победино».
 6. *Логопед:* «Звуки прозвучали четко, не заблудились. Держи жетон-след за отличную работу».
 7. *Ребенок:* (*переставляет фишку*) «Я в заповеднике!» (*зеленая клетка*)
 8. *Логопед:* «Бери зеленую карточку. Задание: чей это след? (*показывает картинку лапы*). След медведя — значит он какой?»
 9. *Ребенок:* «медвежий».
 10. *Логопед:* «Верно. Второй след твой».
- 3. Пропуск хода (белая клетка)** *Ребенок:* «Встал на белую». *Логопед:* «Пограничник отдыхает. Передавай кубик соседу, сейчас без твоего хода».
- 4. Движение к финишу** Игра идет по кругу. Логопед следит за временем (не более 20–25 минут). Если время вышло, а дети не дошли до конца поля, игра останавливается.



