

## **Игры для профилактики дисграфии у детей дошкольного возраста**

### *«Займи свое место»*

Цель: Развивать слуховое восприятие, звуковой анализ слов, продолжать работу по дифференциации звуков, развивать мышление,

Ход игры: Ребёнку нужно разобрать картинки на три группы, где заданный звук находится в начале, в конце и в середине слова. После разбора картинок задаётся следующий звук.

Арбуз

Пугало

Белка

Автобус

Шкаф

Бочка

Апельсин

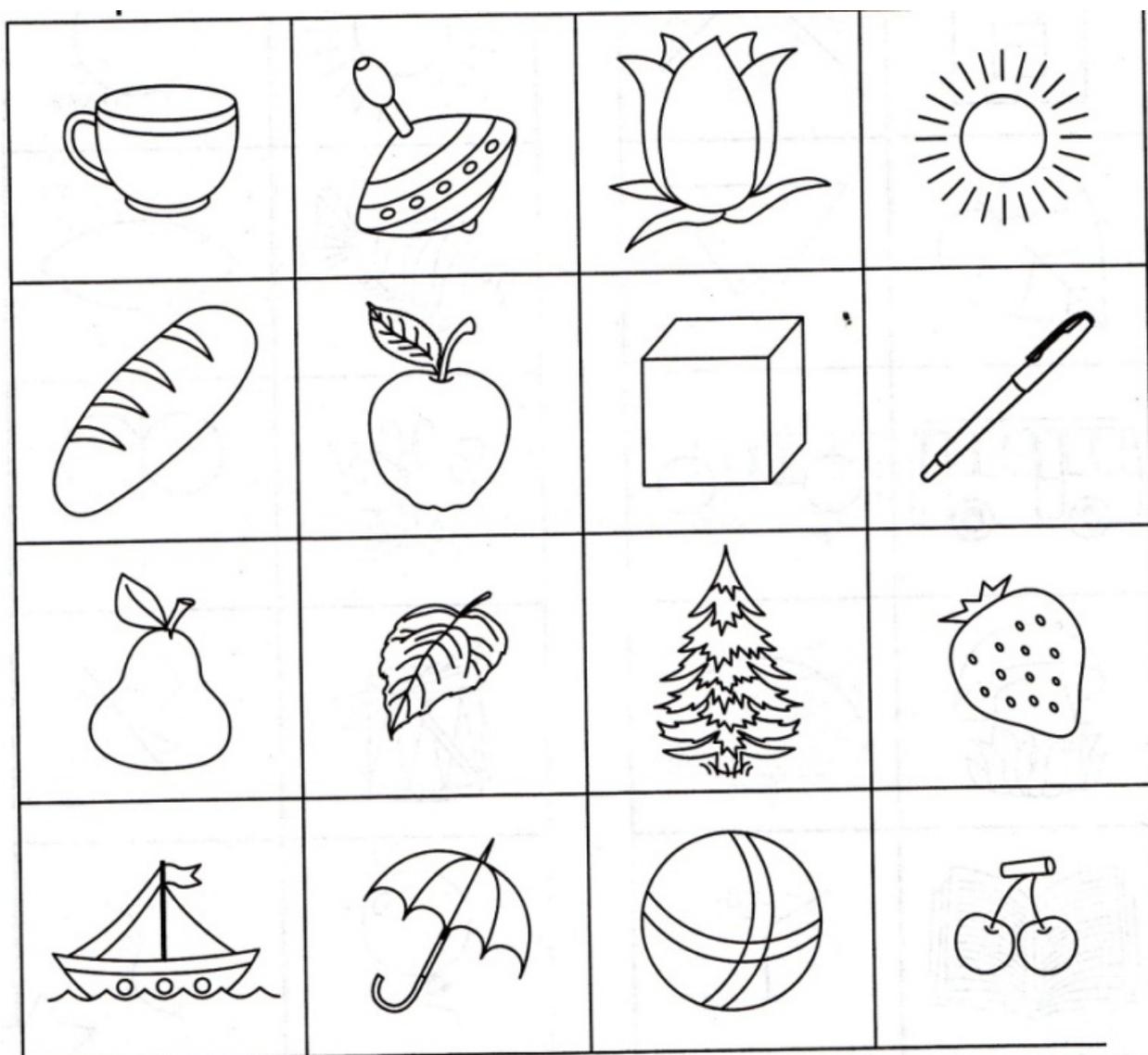
Кактус

Вилка

## «В поисках клада»

Цель: Закреплять умение ориентироваться на листе, закреплять понятия «вправо», «влево», «вверх», «вниз».

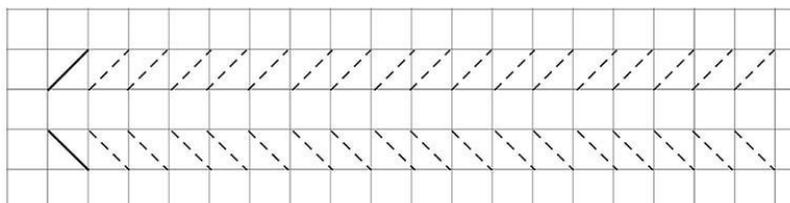
Ход игры: каждому ребенку выдается «карта», педагог называет предмет на этой карте, откуда начинается точка отсчета и говорит детям куда они должны направиться (например вправо на 2 клетки, вверх на 1 клетку и т.д.). По окончании путешествия дети называют предмет, к которому они пришли.



## «Ритмический рисунок»

Цель: Развивать внимание, мелкую моторику, графические навыки, закреплять счет.

Ход упражнения: Педагог предлагает детям нарисовать столько палочек в ряду, сколько раз он хлопнет в ладоши.



## «Распредели предметы по величине»

Цель: Развивать внимание, мышление, память, умение различать предметы по величине (на картинке и в реальности).

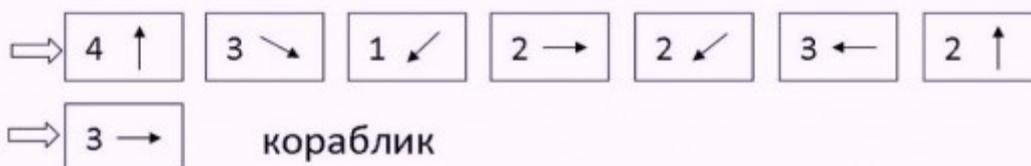
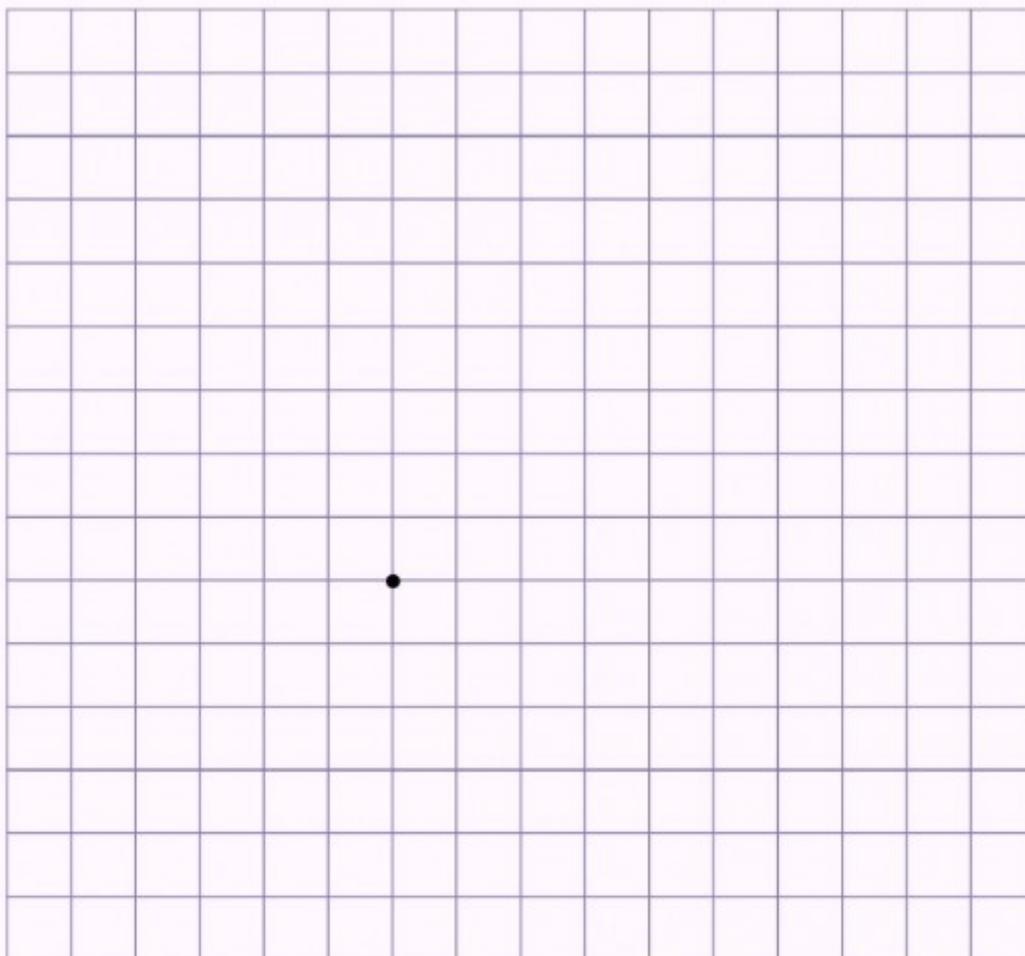
Ход игры: ребенку выдаются картинки одинакового размера с изображением различных предметов, которые он должен выложить в ряд, анализируя картинки и сопоставляя их с реальной величиной.



## «Графический диктант»

Цель: Развивать внимание, мелкую моторику, графические навыки.

Ход упражнения: Педагог диктует последовательность действий с указанием числа клеточек и их направлений (влево, вправо, вверх, вниз, ребенок выполняет работу на слух, а затем сравнивает методом наложения свое изображение орнамента или фигуры с образцом в пособии.



## «Узнай по силуэту»

Цель: развивать умение соотносить цветное изображение к силуэтному, развивать зрительное внимание, наблюдательность, мелкую моторику, речь. Совершенствовать умения накладывать силуэт на контур.

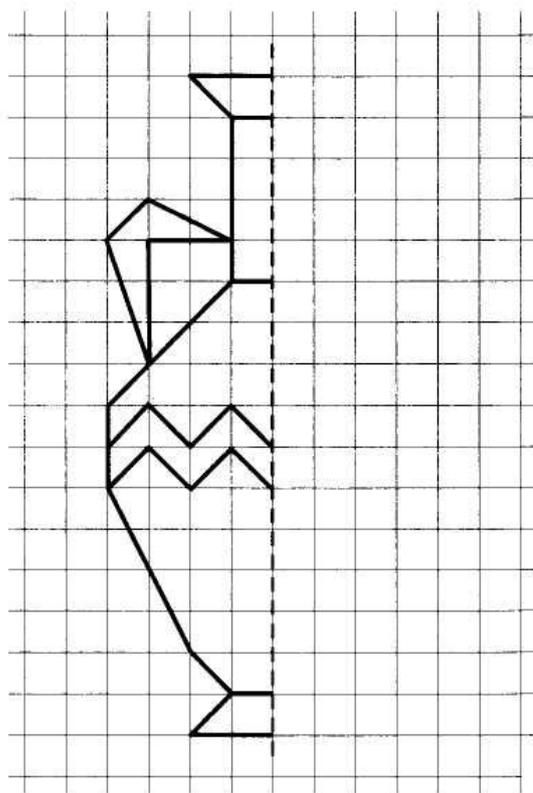
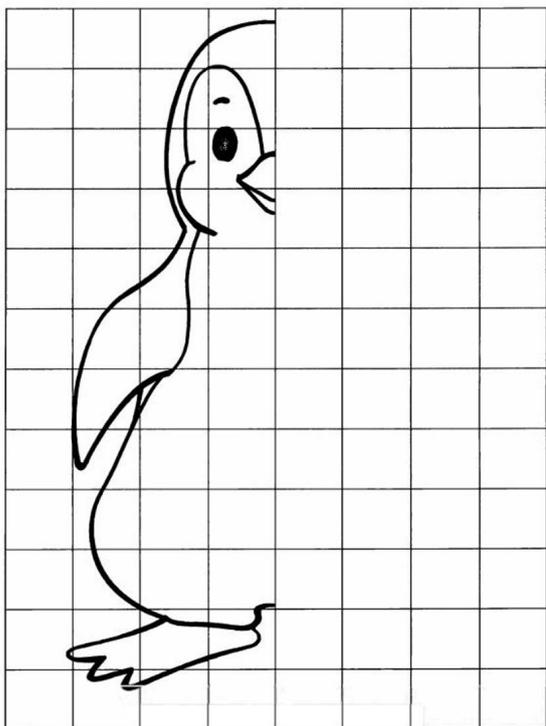
Ход игры: Предложить детям из нескольких силуэтов, выбрать и правильно наложить на игровые поля те силуэты, которые подходят по контуру.



## «Зеркало»

Цель: развивать ориентировку на листе, зрительную координацию, мелкую моторику, графические навыки.

Ход упражнения: педагог предлагает ребенку дорисовать рисунок по клеточкам и раскрасить его.



## Лото «Помоги детенышу найти свою маму»

Цель: закреплять названия животных, птиц, млекопитающих; закреплять умения образовывать слова, обозначающие названия детенышей, с помощью суффиксов -ат, -ят, -онок, -енок.

Ход игры: детям показывают фишку с изображением детеныша, предлагается назвать, кто это и кто его мама, положить фишку на нужную клетку в карточке.



## Игра «Горячий — холодный»

Цель: формирование словаря прилагательных, закрепление в представлении и словаре ребенка противоположных признаков предметов или слов-антонимов.

Игра проводится после предварительной работы с картинками и усвоения ребенком таких слов, как «одинаковый», «похожий», «разный» («различный»), «противоположный». По картинкам: Река широкая, а ручеек узкий. Медведь большой, а медвежонок маленький. Дедушка старый, а юноша молодой.

Ход игры. Педагог, бросая мяч ребенку, произносит одно прилагательное, а ребенок, возвращая логопеду мяч, называет другое — с противоположным значением. Логопед: Горячий - Дети: Холодный (Хороший - Плохой; Умный - Глупый ; Веселый - Грустный; Острый - Тупой; Гладкий - Шероховатый; Легкий - Тяжелый; Глубокий - Мелкий; Светлый - Темный; Добрый - Злой; Радостный - печальный; Быстрый - Медленный; Частый - Редкий; Мягкий - твердый; Ясный- пасмурный; Высокий - низкий)

Усложнение. Можно предложить детям добавить существительное. Например: Острый нож. Ясный день. Глубокое озеро.



## «Лабиринт»

Цель: развивать графо-моторные навыки, восприятие и внимание.

Ход упражнения: помоги животным добраться до еды.

