

## Игра-ходилка «Сочини сказку»

Творчество в работе воспитателя группы компенсирующей направленности – неотъемлемый фактор успешности коррекционной работы. В любой профессии желателен творческий подход к работе, а в работе воспитателя группы компенсирующей направленности он просто необходим. Игры - ходилки известны давно, однако, уникальность этих игр в том, что они многофункциональны и в увлекательной для детей форме помогают решать задачи по любому направлению образовательной программы.

Игры - ходилки предназначены для детей старшего дошкольного возраста, в которые одновременно могут играть от 1 до 3 человек при обязательном участии взрослого, или взрослый может участвовать в игре на равных с детьми, что гораздо веселее для всех.

Однообразное и неинтересное повторение слов, словосочетаний, чистоговорок для автоматизации звуков в речи надоедает ребёнку, вызывает нежелание заниматься. Поэтому возникает необходимость в использовании новых интересных игр, которые позволят не только разнообразить занятия, но и успешно закреплять правильное произнесение звуков в речи детей.

В целях повышения заинтересованности детей по закреплению поставленного звука использую подборку игровых заданий, выполненных в виде игр-бродилок, при выполнении которых однообразный, скучный процесс повторения превращается в интересную и увлекательную игру. А также данные игры развивают связную речь и фантазию при составлении творческих сказок.

Число участников игры не ограничено. В игре нет победителя. Задача участников — сообща сочинить сказку.

### ***Правила проведения игры:***

1. Стартовый прямоугольник тот, на котором написано «Однажды» или «Давным-давно».

2. По очереди бросайте кубик. Потом отсчитывайте столько шагов, сколько точек окажется на верхней грани кубика. Читаем надпись на клетке игрового поля.

3. Участник игры должен составить предложение с доставшимся ему словом. Например, если вы остановились на слове «шляпа», можно сказать: «Однажды в большой-пребольшой магазин привезли маленькую шляпу».

4. Затем ход делает второй участник игры. Задача второго игрока посложнее. Он сочиняет второе предложение, которое должно быть продолжением сказки. Например, если выпало слово «черепаха», можно сказать: «И эту шляпу купила черепаха».

5. Игра продолжается до тех пор, пока не дойдет до слова финальной клетки «конец».

