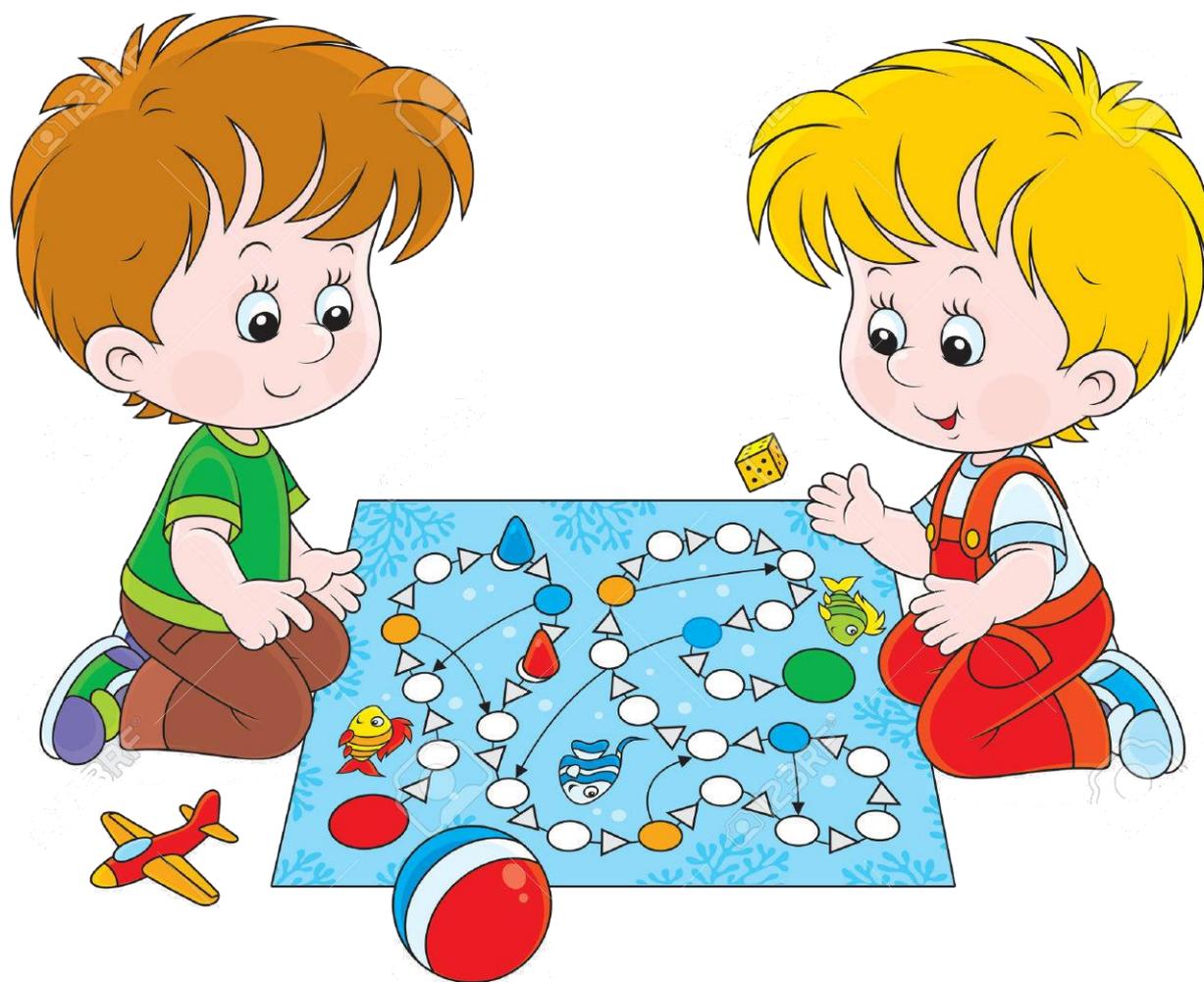


КАРТОТЕКА

РЕЧЕВЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ



Игры на развитие слухового внимания и памяти

«Где позвонили?»

Дети садятся в кружок. Взрослый выбирает водящего, который становится в центре круга. По сигналу «Спишь!» водящий закрывает глаза. Затем воспитатель дает кому-нибудь из детей звоночек и предлагает позвонить. Водящий, не открывая глаз, должен рукой указать направление, откуда доносится звук. Если он укажет правильно, взрослый говорит: «Проснулся!» - и водящий открывает глаза, а тот, кто позвонил, поднимает и показывает звонок. Если водящий ошибся, он отгадывает еще раз, затем назначают другого водящего.

Методические указания. Игру повторяют 4-5 раз. Нужно следить, чтобы водящий во время игры не открывал глаза. Указывая направление звука, водящий поворачивается лицом к тому месту, откуда слышен звук. Звонить надо не очень громко.

«Солнце или дождик?»

Взрослый говорит детям: «Сейчас мы с вами пойдем гулять. Мы выходим на прогулку. Дождя нет. Погода хорошая, светит солнце, и можно собирать цветы. Вы гуляйте, а я буду звенеть бубном, вам будет весело гулять под его звуки. Если начнется дождь, я начну стучать в бубен, а вы, услышав стук, должны бежать в дом. Слушайте внимательно, когда бубен звенит, а когда я стучу в него».

Методические указания. Воспитатель проводит игру, меняя звучание бубна 3-4 раза.

«Большие и маленькие комары»

Дети делятся на две подгруппы: одна – большие комары, другая – маленькие. В зависимости от того, чья песенка (в исполнении логопеда) слышится в слове, та подгруппа детей «летает», остальные присели на корточки – «спят».
Сначала изолированный звук: З-З-Зь-З-Зь...

Затем слова: зонт, земляника, зима, заяц, зеркало, золото, мозаика, пузырь, коза, зебра, зубы, здание, зефир...

В качестве атрибутов можно раздать детям цветные платочки, флажки, браслеты и т.п.

«Поймай слово»

Логопед читает стихотворение и предлагает детям хлопнуть в ладоши тогда, когда они услышат слова с заданным звуком.

«Хозяйка» - [з]

«Не привык трудиться заяка,

Барсуку трудиться лень,

Только белочка-хозяйка

За работой целый день.

Где же заяка? Где же заяка?

Ты поди-ка, разузнай-ка.

Видно заяка стал зазнайка,

Раз забыл тебя, хозяйка».

А. Стародубова

Методические указания. Речевой материал подбирается с учётом автоматизируемого звука.

Игры с использованием движений и различных предметов

«Лови да бросай – слово называй»

Логопед бросает мяч, называя слово с автоматизируемым звуком. Ребёнок возвращает мяч, называя слово отражённо.

«Передай другому»

Дети встают в кружок в затылок друг другу. Передают мяч сзади стоящему ребёнку через голову, называя слово с заданным звуком, используя начало фразы «У меня нет...». Водящий (логопед, воспитатель) называет слова с автоматизируемым звуком.

«Весёлая карусель»

По кругу расставить кубики с поставленными звуками (или буквами, их обозначающими). Дети идут по кругу под музыку. Как только музыка останавливается, дети замирают на месте. Возле какого звука остановился, придумывает слово с этим звуком и подходящее по смыслу прилагательное.

«Улитка и пузырь»

Разложить обручи или скрученные в улитку скакалки возле каждого ребёнка. Логопед называет слова с автоматизируемым звуком, дети повторяют и одновременно наступают на обручи или скакалки. Затем меняются местами.
Методические указания. Желательно выполнять упражнения босыми ногами для профилактики плоскостопия.

«Медведь»

Дети собирают в лесу ягоды, приговаривая:

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру.

А медведь сидит

И на нас рычит:

рррр...

Из укрытия на детей набрасывается «медведь» с рычанием ррр... Дети убегают.

«Волшебный мячик»

Во время произнесения слогов (слов, предложений) ребёнок перекладывает мячик из одной руки в другую.

«Волшебная верёвочка»

Ребёнок наматывает верёвочку на пальцы руки поочередно, проговаривая предложения, чистоговорки и т.п.

«Альпинист»

На верёвке или шнурке (4-6 мм) завязываем 4-8 узелков. Верёвку подвешиваем вертикально. Ребёнок пальцами подтягивает узел, а ладонью сжимает его (как при лазании по канату) и так двигается дальше. На каждый узелок ребёнок называет заданный звука (слог, слово).

«Разноцветные скрепки»

Скрепки скрепляем друг с другом и получаем цепочку. Интереснее ребёнку будет, если скрепки разноцветные. На каждую скрепку называем звук (слог, слово, предложение).

«Весёлые бусинки»

Бусинки – собираем бусы. Задание аналогично заданию со скрепками. Можно учитывать и цвет бусин и скрепок, например брать только те цвета, в названии которых слышится звук [р].

«Лес шумит»

Цель. Автоматизация звука Ш.

Описание игры. Педагог вспоминает с детьми, как летом они ходили в лес и видели там высокие деревья, у них зеленые верхушки, веточек и листьев много. Набежит ветерок и колыхнет верхушки деревьев, а они качаются и шумят: ш-ш-ш...

Педагог предлагает детям поднять руки вверх, как веточки у деревьев, и пошуметь, как деревья, когда на них дует ветер: ш-ш-ш...

«Поезд»

Цель. Автоматизация звука Ш в слогах и словах.

Описание игры. Дети становятся друг за другом, изображая поезд. Впереди поезда паровоз (кто-либо из детей). Поезд отправляется по команде «По-шел, по-шел, по-шел». Темп постепенно ускоряется. Подъезжают к станции (условленное место или постройка из кубиков) и говорят: «При-шел, при-шел, при-шел» (замедленно: ш, ш, ш выпустил пар). Затем дается звонок, свисток и движение возобновляется.

Примечание. Можно ввести в игру семафор, продажу билетов. Можно усложнить игру дети будут изображать разные поезда, например скорый и товарный. Скорый поезд движется под звуки шу-шу-шу – (быстро), товарный шшшу-шшшу (медленно).

«Кот на крыше»

Цель. Автоматизация звука Ш в связном тексте.

Описание игры. На стуле или скамеечке сидит с закрытыми глазами один из играющих. Он кот. Остальные дети мышки. Они тихо подходят к коту и, грозя друг другу пальцем, говорят хором вполголоса:

Тише, мыши... Тише, мыши...

Кот сидит на нашей крыше.

Мышка, мышка, берегись

И коту не попадись

После этих слов кот просыпается, говорит «мяу», вскакивает и гонится за мышками. Мышки убегают. Нужно отметить чертой мышкин дом, норку, куда кот не имеет права забегать. Игру можно проводить, пока все мышки, кроме одной, не будут пойманы.

Мышка, которую кот не поймал, будет водить, т.е. она будет котом, и игра начинается сначала. Все мышки, которых поймали, должны произнести два-три слова с звуком ш. (Игру можно провести и для дифференциации звуков Ш-С.)

«Медведи и пчелы»

Цель: автоматизация звука Ж.

Улей (гимнастическая стенка или вышка) находится на одной стороне площадки. На противоположной стороне – луг. В стороне – медвежья берлога. Играющие делятся на две неравные группы. Большинство из них пчелы, которые живут в улье. Медведи в берлоге. По условному сигналу пчелы вылетают из улья (слезают с гимнастической лестницы, летят на луг за медом и жужжат: ж - ж-ж-ж. Как только пчелы улетят, медведи выбегают из берлоги и забираются в улей (влезают на стенку) и лакомятся медом. Как только водящий подает сигнал «медведи», пчелы летят к ульям: ж-ж-ж-ж, а медведи убегают в берлогу. Кто не спрятался, пчелы жалят (дотрагиваются рукой). Потом игра возобновляется. Ужаленные медведи не участвуют в очередной игре. После двух повторений дети меняются ролями, учитель-логопед следит, чтобы дети не спрыгивали, а слезали с лестницы, если нужно, оказывают помощь.

«Передал - садись»

Дети делятся на две команды и выстраиваются в колонны одна параллельно другой. Каждая команда выбирает капитана, который встает напротив своей команды на расстоянии 3-4 метров. У капитанов в руках по мячу.

По сигналу ведущего капитан бросает мяч любым заранее установленным способом – от груди, от плеча, снизу, двумя руками и т. п. первому игроку в своей команде. Тот ловит, говорит слово, в названии которого есть автоматизируемый звук, возвращает капитану и сразу приседает.

Затем капитан обменивается передачами со вторым, третьим и остальными игроками команды. Когда последний колонне игрок отдает мяч капитану, тот поднимает его вверх, и вся команда быстро встает.

Чья команда быстрее и точнее выполнит передачи мяча от капитана к игрокам и обратно, та и считается победительницей.

«Живое предложение»

Дети сами становятся “словами” и, взявшись за руки, образуют “предложение”.

Эта игра позволяет детям усвоить, что предложения состоят из слов, слова в предложении должны стоять по порядку, отдельно, но быть “дружными” (согласованными), в конце предложения нужно ставить какой-то знак: . ! ?

Дети запоминают жестовый показ знаков: точка – сжатый кулачок, восклицательный знак – на кулачок ставится прямая рука, вопросительный знак – на кулачок ставится рука изогнутая в форме вопроса.

Таким образом, не только закрепляется правильное произношение звука в предложениях, но и проводится работа по профилактике дисграфии.

Игры с использованием дидактического материала

«День-ночь?» (чего или кого не стало?)

Логопед на столе выкладывает 4 (можно увеличивать число картинок в зависимости от возраста и индивидуальных особенностей ребёнка) картинки с изучаемым звуком: «Дети, посмотрите внимательно, что лежит на столе. Посмотрите внимательно и запомните. А теперь закройте глаза». Дети закрывают глаза, а педагог убирает одну картинку. «Чего не стало?» Дети вспоминают и называют предмет.

«Он, она, оно, они»

Ребёнок должен разложить картинки с автоматизируемым звуком в четыре домика в соответствии с родом имени существительного.

«Самолёт» (автоматизация звука [с])

Предварительная работа. Выучить стихотворение, в котором почти все слова имеют звук [с].

«Самолет построим сами,

Понесемся над лесами,

Понесемся над лесами

И опять вернемся к маме».

Логопед: Сегодня мы отправляемся в полет на самолете и надо придумать, какие вещи взять с собой. (Раздает детям картинки). Взять с собой можно только те предметы, в названиях которых есть звук [с].

Дети строят самолет (из кубиков, стульев и т.п.). Логопед - «стюардесса» выпускает пассажиров только с картинками, на которых изображены предметы со звуком [с]. При «входе» в самолет ребенок показывает свою картинку и говорит: «Я возьму с собой сумку» (санки, сапоги, автобус и др.)

«Чижик» (автоматизация звука Ч)

Группа детей – чижики. Они сидят в клетке. Кошка (один из детей) затаилась в углу.

Дети:

«Чижик в клетке сидел,
Чижик громко в клетке пел;
Чу-чу-чу, чу-чу-чу,
Я на волю улечу».

Появляется кошка. С криком «Мяу!» она ловит «чижиков», а те разбегаются. Затем водящий меняется.

«Весёлые кнопочки»

Ребёнок произносит слог (слово, предложение), нажимая пальцем на «кнопочку» определённого цвета. Сколько цветов – столько повторов.

«Тихо-громко»

Ребёнок «проходит» дорожку из больших и маленьких геометрических фигур, проговаривая слоги (слова) в зависимости от размера фигуры: на большой – громко, на маленькой – тихо.

«Кондуктор»

Ты знаешь, как называется человек, проверяющий билеты пассажиров в автобусе? Он называется кондуктор. Сегодня и ты им будешь.

На столе разложены картинки, в названии которых есть, либо нет звука [с] (или другой автоматизируемый звук).

Сейчас ты будешь рассаживать пассажиров в зависимости от их билетов. В синий автобус сядут те, в названии которых есть звук [с]. Остальные должны быть в красном автобусе (В этой игре к автоматизации звука добавляется и развитие фонематического слуха).

«Лабиринт»

Для этой игры используется обычный лабиринт. Путешествуя по нему, ребёнок находит слова на тот звук, который автоматизируется. После прохождения лабиринта, дается задание вспомнить как можно больше слов, встретившихся на пути. (Карточки на автоматизируемый звук выкладываются на лабиринт).

«Давай дружить!»

Сейчас мы с тобой будем дружить слова. Но не просто так. Если они подружатся, то мы получаем приз (фишка). Я буду называть одно слово (признак), а ты другое (слово, отвечающее на вопрос кто? или что?). Но учти, при этом должно соблюдаться следующее условие, в твоём слове должен быть звук [с] (или любой другой). После ты повторишь мое и свое слово – проверим, подружились ли слова.

Например: Высокая – скала, быстроногий – страус, стильная – сумка и т.д.

«Подбери друга»

Игра аналогична предыдущей, но теперь я называю существительное, а ребенок – прилагательное.

Например: Носок – полосатый, сосиски – вкусные и т.д.

«Магазин»

Ты пришёл в волшебный магазин. Там можно купить только предметы, у которых в названиях есть звук «Ш». Можно спросить у ребенка, где звук Ш слышит, в начале слова, в середине или конце слова.

Обрудование: игрушечный магазин, карточки с картинками на автоматизируемый звук, или муляжи товаров.

«Фанты»

Правила просты: договорившись, что сейчас вы будете беседовать с ребёнком, задайте ему вопросы или попросите пересказать сказку, мультфильм (помогайте наводящими вопросами), но при этом вы будете внимательно следить за речью малыша. Как только он ошибётся (неправильно произнесёт звук), он должен отдать вам фант (фишку, игрушку

и т.п.). Сосчитав фанты вместе, вы узнаете, сколько ошибок сделал ребёнок. Дальше предложите ему «отработать» фанты. Чтобы получить их назад, надо выполнить задание: назвать слова со звуком (например, по 3 за каждый фант).

«Урожай» (стихотворение выучить)

Рома с Ритой убирали
Урожай в сентябре.
И корзины наполняли
Рано утром на заре:
помидор, укроп, картофель,
перец, редька и горох,
огурец, морковь и репа -
Урожай у них неплох!
Но делить решили дети
Заготовки по частям.
Что возьмёт в корзину Рома?
А что Рита даст гостям?

Задание: разложить в корзинки овощи. В Ромину корзинку положить овощи, в названии которых звук [Р] - твёрдый, а в Ритину [Р'] - мягкий.

«Футбол»

Во дворе футбольный матч,
Целый день гоняют в мяч:
Эдуард, Тарас, Макар,
Николай, Влад и Захар,
Вячеслав, Арсений, Павел,
Владислав- в воротах правил.
Узнать с тобой сейчас нам нужно.
Кто жил в команде своей дружно.
Кто ведёт игру за « Ротор»,
Забивая гол в ворота?
А - кто за « Локомотив»,
Выполняя норматив?

Задание: дети выставляют игроков рядом с эмблемами команд.

Например: « Локомотив» - Николай, Павел ; « Ротор» - Эдуард, Арсений

Аналогично можно использовать при дифференциации [Л] - [Л'] :
Станислав, Олег и Павел,
Николай, Илья, Владик,
Слава, Лёша, Леонид,
Василий, Лёва и Филлип.

Названия команд дети могут придумывать самостоятельно.

«Пропажа»

На заборе объявление:

« Сообщить без промедленья,

Кто вдруг видел:

утюжок, лыжи, шашки и флажок,

шубу, шапку и пружинку,

штангу, парашют, машинку,

пирожок, штаны, кружок,

жёлудь, пряжку и шнурок?»

- Что же пишут в обращении?

В этом странном объявлении?

- Поиграть с разиней - Вовой

Приходил его дружок!

Задание: игру можно проводить на этапе автоматизации звуков [Ш], [Ж].
Картинки выкладываются в такой же последовательности, как в стихотворении, дети повторяют . Можно разыграть как мини – сценку по ролям. Если брать на этапе дифференциации звуков, то можно предложить детямделиться на две команды. Одна команда будет искать слова со звуком [Ш], а другая - со звуком [Ж].

«Бал у Белоснежки»

В сказку мы с тобой попали

И героев повстречали:

Гулливер, Емеля, Волк,

Айболит и Колобок,

Золушка, Лиса, Мальвина,

Щелкунчик, Леший, Чиполлино.

К Белоснежке все спешат -

На бал успеть они хотят.

Кто в синий зал из них войдёт?

А кто - в зелёный попадёт?

Задание: детям предлагается разместить героев сказок по залам: в зелёный зал - в названии которых звук [Л']- мягкий, а в синий [Л] - твёрдый.

«Раз, два, три, четыре, пять - будем слово выбирать!»

Рома с Ладой играли
И картинки выбирали.
Рома брал со звуком [Р],
Ну, а Лада - там где [Л]:
рак, ракета и ведро,
лак, лошадка и дупло,
белка, лайка и баран,
кенгуру и барабан,
рамка, радуга, кровать -
Помоги им выбирать.

Детям предложить изображения Ромы и Лады и предметные картинки, согласно тексту.

«Украсим ёлочку»

Наряжаем ёлочку игрушками (с любым автоматизируемым звуком).

