

Игры и игровые приёмы, используемые для развития звуковой стороны речи



Предлагаем Вашему вниманию подборку игр и игровых приёмов, почерпнутых мной из методической литературы и успешно уже многие годы используемых в работе. Они позволяют в непринуждённой обстановке работать с детьми, варьировать материал, закреплять звуки на разных этапах, развивать фонематический слух, работать с разными звуками, архитектурой слов. Часто в своей работе я использую перебрасывание мяча, что невероятно нравится детям, например, в играх «Удиви народ – скажи наоборот», «Мила играет, а Слава повторяет», «Доскажи слово», «Гном и гномик».

Игровое упражнение «Шагаем пальчиками»

Цель: автоматизация звука в слогах.

Оборудование: вырезанные из цветного картона кружочки (квадратики, полоски и т. п.)

Инструкция. Логопед называет автоматизируемый слог, предлагает ребёнку, шагая указательным и средним пальцами по кружочкам, выложенным на столе, произносить автоматизируемый слог.

Игровое упражнение «Пальчики здороваются»

Цель: автоматизация звука в слогах.

Ход упражнения. Ребёнок выполняет пальчиковое упражнение, синхронно произнося слог и соединяя все пальцы с большим по очереди (сначала одной рукой, затем другой, далее — обеих одновременно).

Игровое упражнение «Произнеси на один больше»

Цель: автоматизация звука в слогах.

Ход упражнения. Логопед называет автоматизируемый слог несколько раз, предлагает ребёнку повторить, увеличив (уменьшив) цепочку на один слог. Усложнения: одновременно произносить слог и хлопнуть в ладоши; добавить вопросительную или восклицательную интонацию.

Игра «Волшебный мешочек»

Цель: тренировать детей в различении звуков [с] и [ш] на вербальном уровне.

Оборудование: «волшебный» мешочек, игрушки небольшого размера, названия которых включают соответствующие звуки.

Ход игры. Логопед предлагает детям по очереди достать игрушки из «волшебного» мешочка, назвать их и определить наличие звука [с] или [ш] в её названии. Победителями являются те дети, которые правильно выполнили задание.

Примечание. Усложненный вариант игры может быть связан с тем, что дети опознают игрушку посредством осязания (в «волшебном» мешочке), затем проверяют себя, доставая её и показывая другим детям. Затем продолжают выполнять задание.

Игра «Кубик»

Цель: упражнять детей в определении количества звуков в слове.

Оборудование: кубик с разным количеством кружков на гранях.

Ход игры. Логопед предлагает детям поиграть в игру с кубиком. Каждый из детей бросает кубик и определяет, сколько кружков на верхней грани. Затем среди картинок на доске он должен выбрать такую, в названии которой столько звуков, сколько было точек на грани кубика. Выигрывают те дети, которые выполняют задание верно.

Игра «Хлопотливая пчела»

Цель: автоматизация произношения сонорных звуков в предложении, их дифференциация.

Оборудование: картинка с изображением пчелы на магнитной доске, картинки с изображениями других насекомых.

Ход игры. Логопед говорит:

Хлопотливая пчела

Много мёда принесла.

Давайте поможем ей угостить мёдом других животных. Выбирайте картинку с изображением любого насекомого и составляйте предложение. Старайтесь правильно произносить все звуки.

1 ребёнок. Хлопотливая пчела угостила мёдом белого мотылька.

2 ребёнок. Хлопотливая пчела угостила мёдом голубую стрекозу.

3 ребёнок. Хлопотливая пчела угостила мёдом белого медведя.

Игра «Слава играет, а Мила повторяет»

Цель: автоматизация звука [л] в словах; изменение глаголов прошедшего времени по родам (мужской - женский).

Оборудование: две куклы (мальчик и девочка) или картинки
Ход игры. Ребенок выбирает, за кого он будет отвечать. Взрослый называет глагол, ребёнок образует нужную форму. Например: «Слава ходил» - «Мила ходила».

Слова для автоматизации: стоял(а), спал(а), бежал(а), ел(а), пил(а), пел(А), сидел(а), смотрел(а) и др.

Игра «Квадрат»

Цель: автоматизация звука в словах.

Оборудование: 9 картинок на автоматизируемый звук.

Ход игры. Логопед раскладывает картинки квадратом 3х3. Даёт ребёнку задание: «Назови картинку в центре, назови картинку от центра — на одну клетку вверх, на одну клетку вправо; далее назови картинку на две клетки вниз, на одну клетку влево».

Игра «Собери предметы»

Цель: автоматизация звука в словах; употребление предлога в.

Оборудование: для автоматизации звука [с] — сумка, звука [щ] — ящик, звука [ш] — шкаф, звука [з] — кузов, звука [р] — коробка; предметы или картинки на заданный звук.

Ход игры. Логопед предлагает ребёнку собрать предметы (картинки) на звук [с] - в сумку, на звук [щ] — в ящик, на звук [ш] — в шкаф и т. д., проговаривая:

«В сумку — собаку, в сумку — сок, в сумку — стакан, в сумку — капусту» и т. д.;

«В ящик — щётку, в ящик — щенка, в ящик — овощи» и т. д.;

«В шкаф — шапку, в шкаф — шубу, в шкаф — шарф» и т. д.;

«В кузов — зонт, в кузов — козу, в кузов — берёзу» и т. д.;

«В коробку — помидор, в коробку — ковёр, в коробку — барабан» ит. д.

Игра «Удиви народ – скажи наоборот»

Цель: автоматизация звуков [с] и [л] в словах; образование антонимов (слов, противоположных по значению).

Оборудование: мяч.

Ход игры. Логопед называет слово, даёт ребёнку задание: «Скажи наоборот» и бросает ему мяч. Ребёнок подбирает антоним и возвращает мяч.

Слова для автоматизации звука [с]: сильный — слабый, горький — сладкий, мокрый — сухой, низ(с)кий — высокий, худой — толстый широкий - уз(с)кий, новый — старый, тёмный — светлый, грязный — чистый, весёлый — грустный, молодой —старый.

Слова для автоматизации звука [л]: сильный — слабый, горький — сладкий, худой — толстый, тёмный — светлый, грустный — весёлый, старый — молодой, хороший — плохой, добрый — злой, шершавый — гладкий, молчаливый — болтливый.

Игра «Чей хвост?»

Цель: автоматизация звука [ч] в словах; образование притяжательных прилагательных.

Оборудование: картинки с изображением белки, зайца, поросёнка, кошки, собаки, телёнка, птицы, овцы, быка.

Ход игры. Логопед рассказывает русскую народную сказку «Как звери хвосты получали» и предлагает ребёнку помочь животным найти свой хвост. Например: «Вот пушистый хвост белки. Чей это хвост?» — «Беличий».

Слова для автоматизации: заяц—заячий, поросёнок — поросячий, кошка — кошачий, собака —собачий, телёнок —телячий, птица — птичий, овца — овечий, бык — бычий.

Игра «Поезд»

Цель: автоматизация звука в словах; умение определять место звука в слове.

Оборудование: набор картинок на автоматизируемый звук, изображение поезда с 3 вагонами.

Ход игры. Логопед показывает картинку с поездом.

Едет-едет паровоз,

Он вагончики повёз.

Ребёнку предлагается разложить картинки по вагонам: в 1-й – картинки, названия которых начинаются на заданный звук, во 2-й – картинки, в названии которых этот звук находится в середине слова, в 3-й - картинки, в названии которых звук находится в конце слова. Например, слова для автоматизации звука [с].

1) сани, сова, совок, сапог, собака, сок, сом, сумка, суп,

2) лиса, оса, коса, усы, весы, бусы, пастух, каска;

3) кактус, нос, таз(с), ананас, автобус, фикус, нос.

После выполнения задания ребёнок называет картинки: сначала 1-м вагоне, затем во 2-м и 3-м.

Игра «Парочки»

Цель: автоматизация звука в словах; образование множественного числа имён существительных.

Оборудование: парные картинки на автоматизируемый звук.

Ход игры. Логопед показывает ребёнку парные картинки, просит назвать их. Затем картинки переворачиваются лицевой стороной вниз, перемешиваются и раскладываются на столе. Участники по очереди берут по две картинки, называют их. Если картинки оказались парными, игрок забирает их себе, если нет — кладёт на прежнее место. Задача каждого — запомнить местоположение картинок и набрать большее количество пар.

Например: «Это самолёт, а это собака. Картинки разные — кладу на место». «Это самолёты. Картинки одинаковые — забираю себе».

После того, как все картинки разобраны, каждый проговаривает их названия.

Игра «Что около?»

Цель: автоматизация звука [л] во фразе.

Оборудование: картинки на автоматизируемый звук.

Ход игры. Логопед выкладывает по одной картинке, проговаривая: «Около палки - волк, около волка - молоко...» Ребенок продолжает цепочку. Когда цепочка готова, можно попросить ребенка назвать «живые» и «неживые» предметы.

Игра «Одень Антошку»

Цель: автоматизация звука [ш] во фразе.

Оборудование: картинки с изображением мальчика, шапки, шарфика, шубки, штанишек и сапожек.

Ход игры. Логопед показывает картинки и предлагает алгоритм.

Антошка в шапке. Антошка в шапке и шарфике. Антошка в шапке, шарфике, шапке. Антошка в шапке, шарфике, шубке и штанишках. Антошка в шапке, шарфике, шубке, штанишках и сапож(ш)ках.

Игра «Бусы на ёлку»

Цель: автоматизация звука в словах.

Оборудование: изображение ёлки, набор картинок с изображением игрушек на автоматизируемый звук.

Ход игры: взрослый предлагает ребёнку украсить ёлку игрушками. Ребёнок, называя картинку, «вешает» её на ёлку.

Варианты:

1. Ребёнок закрывает глаза, взрослый убирает картинку, ребёнок угадывает, что пропало.
2. В картинках проделаны отверстия, ребёнок собирает картинки на заданный звук, нанизывает их на шнурок.

Игра «Телеграф»

Цель: автоматизация звука в словах.

Оборудование: мяч.

Ход игры. «Поиграем в телеграф. Я буду называть слова, а вы будите по очереди по слогам передавать их телеграфом в другой город». Первые слова логопед делит на слоги сам, сопровождая их отбиванием мяча. После этого он называет слово с автоматизируемым звуком, бросает мяч ребёнку. Ребёнок произносит слово по слогам, отбивая мячом каждый слог, возвращает мяч обратно. Можно использовать разные движения с мячом: подбрасывать вверх, хлопая в ладоши, и т. д.

Сначала детям дают двусложные слова, затем трехсложные. Четырехсложные слова после такой работы дети сами начинают придумывать и проговаривать «по телеграфу».

Игра «Собери цепочку»

Цель: автоматизация звука в словах; умение определять первый и последний звук в слове.

Оборудование: набор картинок на автоматизируемый звук.

Ход игры. Логопед раскладывает на столе картинки, показывает первую, с которой надо начать цепочку. Ребёнок определяет последний звук в слове и находит следующую картинку на этот звук и т. д. Когда цепочка готова, взрослый убирает картинки и просит по памяти назвать цепочку.

Слова для автоматизации:

звука [ш]: кувшин — нож(ш) — шиповник — камыш — шарф;

звука [ч]: чемодан — ночь — чайник — ключ — чеснок — качели;

звука [ж]: пиджак — крыжовник — кинжал — лыжник;

звука [с]: нос — сок — кактус — сачок — коса — аист; насос — снеговик — колос — сом — мост.

Игра «Слова-перевертыши»

Цель: активизация словаря, закрепление навыка звукового анализа.

Ход игры. Первый ребенок выходит из комнаты, а остальные загадывают слово, зовут входящего и говорят это слово наоборот (мод-дом, азок-коза).

Ребенок должен отгадать заданное слово.

Игра «У бабушки в деревне»

Цель: автоматизация звука [щ] в словах; образование действительных причастий настоящего времени.

Оборудование: картинки с изображением домашних животных (или игрушки), игрушка Бабушка (бибабо).

Ход игры. Логопед от имени Бабушки рассказывает:

Мои уточки с утра кря-кря-кря,

Мои гуси у пруда га-га-га,

Мои курочки в окно ко-ко-ко,

А мой Петя поутру мне споёт кукареку!

Взрослый называет глагол, ребёнок образует соответствующее причастие. Например: «Утка крякает. Утка какая?» — «Крякающая».

Слова для автоматизации: гусь гогочущий, курица квохчущая, собака лающая, кошка мяукающая, корова мычащая, овца блеющая, свинья хрюкающая, петух кукарекающий.

Игра «Доскажи слово»

Цель: автоматизация звука в слогах.

Ход игры. Логопед произносит слово, недоговаривая последнюю часть, которая содержит автоматизированный звук. Ребёнок произносит последнюю часть слова.

Например, слова для автоматизации звука [ш]: хлоп(ш)... (шка), мы... - (шка), ми... (шка), малы... (шка), матрё... (шка), игру... (шка).

Игра «Гном и гномик»

Цель: автоматизация звука [ч] в словах; образование уменьшительно-ласкательной формы имён существительных.

Оборудование: картинки с изображением большого и маленького гномов (или игрушки), набор картинок на автоматизируемый звук.

Ход игры. Логопед показывает ребёнку гномов:

Жил да был на свете Гном, он себе построил дом.

По соседству с ним жил Гномик, он себе построил домик.

Ребёнку предлагается разложить и назвать картинки: большие предметы — для Гнома, маленькие — для Гномика.

Слова для автоматизации: ключ — ключик, дудка — дудочка, нитка — ниточка, кофта — кофточка, тумба — тумбочка, ваза — вазочка, замок — замочек, кошка — кошечка, курица — курочка, коза — козочка, собака — собачка, санки — саночки, палка — палочка, полка — полочка, верёвка — верёвочка.

Игра «Два и пять»

Цель: автоматизация звука в словосочетаниях; согласование существительного с числительными «два» и «пять».

Оборудование: карточки с цифрами «2» и «5».

Ход игры. Логопед предлагает сосчитать предметы, называет слово и показывает карточку с цифрой. Ребёнок согласует числительное с существительным.

Например, уж — два ужа, пять ужей; ёж — два ежа, пять ежей; нож — два ножа, пять ножей; этаж — два этажа, пять этажей; гараж — два гаража, пять гаражей.

Литература

1. Большакова С.Е. Речевые нарушения и их преодоление: Сборник упражнений.- М., Сфера,- 2005 – 128с.
2. Кантур Т.Г., Сидорова Т.Г. Преодоление нарушений звукопроизношения с использованием игр и практических игровых упражнений//Логопед в детском саду.- 2013, №3(64), с.37-44.
3. Пожиленко Е.А. Волшебный мир звуков и слов.- М., Каро – 2008 – 320с.
4. Попова А.А. Применение наглядных дидактических игр при коррекции звукопроизношения у дошкольников старшего дошкольного возраста/ <http://logoport.ru/naglyadnyie-didakticheskie-igryi-pri-korreksii-zvukoproiznosheniya/>.html
5. Савицкая Н.М. Логопедические игры и упражнения на каждый день. – СПб, Литера, - 2012 – 128с.
6. Селивёрстов В.И. Речевые игры.- М.,- 2004.