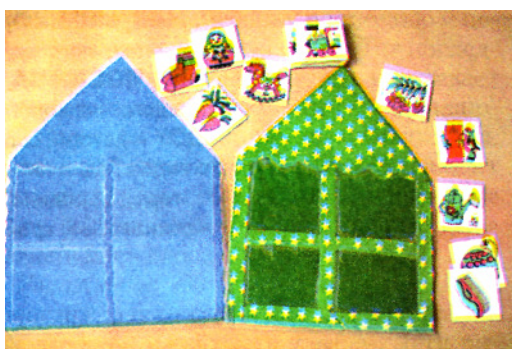


ИГРА - СРЕДСТВО ВОСПИТАНИЯ И ОБУЧЕНИЯ

Для детей старшего дошкольного возраста

Кто хочет разговаривать,
Тот должен выговаривать
Все правильно и внятно,
Чтоб всем было понятно!

Известно, все дети любят играть с разными игрушками, причем как со сверстниками, так и со взрослыми. В работе с детьми с общим недоразвитием речи, у которых отмечаются многочисленные нарушения произнесения звуков, я убедилась, что их автоматизация происходит быстрее, если занятия проводятся в форме игр и игровых упражнений. Поэтому стараюсь индивидуальные занятия с такими детьми сделать более полноценными, увлекательными и развивающими. А помогают мне игры, которые придумываю и изготавливаю сама. Предлагаемые игры помогают ребенку развить способность к действию, анализу и обобщению, предупреждают появление дистрофических ошибок при обучении грамоте.



«Два домика»

Цель. Развивать фонематический слух, память, внимание, умение дифференцировать согласные звуки по твердости и мягкости; обучать звуковому анализу слов.

Материал. Силуэты двух домиков — зеленого и синего цвета — с окошками; изображения предметов, название которых начинается с согласного, твердого или мягкого.

Ход игры. Участвуют двое детей. Они берут картинку и называют ее, выделяют первый согласный звук, характеризуют его по твердости или мягкости. Кладут картинку с твердым согласным звуком в окошко синего домика, а картинку с согласным мягким звуком - в окошко зеленого домика. **Усложнение.** Логопед

предлагает по памяти назвать картинки с твердыми согласными звуками и картинки с мягкими.

«Твердый-мягкий»

Цель. Развивать фонематический слух, память, внимание, умение дифференцировать согласные звуки по твердости и мягкости; обучать звуковому анализу слов.

Материал. Разделенное на две части круглое игровое поле с двумя вращающимися стрелками - зеленого и синего цвета;

на поле наклеены картинки: на одной стороне такие, название которых начинается с твердого согласного, на другой - с парного мягкого согласного.



Ход игры. Играют двое детей. Первый ребенок вращает синюю стрелку и называет предмет, выделяя первый согласный твердый звук в его названии. Потом вращает зеленую стрелку и находит слово с таким же согласным, только мягким (*кот-кит; мак-мяч; подушка-пирамидка*). Если первый ребенок допустит ошибку, в игру вступает второй. *Усложнение.* Логопед предлагает по памяти назвать две картинки с парными по твердости/мягкости согласными.



«День рождения кошки»

Цель. Научить различать звуки [С]-[Ш] в словах и предложениях, использовать существительные единственного числа в винительном падеже; развивать внимание, память.

Ход упражнения. Логопед предлагает рассмотреть картинку, на которой нарисована кошка, сидящая у окошка.

Логопед.

День рождения у кошки,

Ждет гостей сегодня кошка

И волнуется немножко:

«Что ж так долго не идут?».

Ну, а гости тут как тут.

Друг за дружкой по дорожке

Все спешат поздравить кошку.

(*Е. Ефимовский*)

Проводится беседа «Кто идет к кошке на день рождения? Что подарит каждый гость кошке?».

Дети отбирают картинки. (*Мышка несет кошке сыр. Петушок решил подарить кашке колосок.*)

Вариант. Дети по памяти называют подарки; заучивают наизусть стихотворение.

«Саня и Соня»

Цель. Закреплять произнесение звука [С] в словах, предложениях; развивать фонематический слух; закреплять умения составлять предложения по вопросам логопеда, по двум опорным словам-картинкам, употреблять существительные в предложном падеже.

Материал. Два игровых поля: на первом нарисован мальчик в окружении предметов, в названии которых есть звук [С]; на втором — девочка в окружении предметов, в названии которых есть звук [С].

Ход игры. Играть могут двое детей. Логопед предлагает выбрать один предмет для Сани и один - для Сони и ответить на вопросы: «Что делает Саня с этим предметом? Что делает Соня с этим предметом? Что есть у Сани и у Сони?». *Усложнение.* Логопед предлагает составить предложения по трем опорным картинкам, на которые он укажет, и ответить на вопросы: «О чем мечтает Саня? О чем мечтает Соня?».

« Чудо-елка»

Цель. Автоматизировать произнесение заданного звука; учить дифференцировать оппозиционные звуки; развивать фонематический слух, память, внимание, мышление; учить употреблять существительные в родительном падеже.

Материал. Панно «Елка», разноцветные круги, на которые наклеены предметные картинки (на один заданный звук или на дифференциацию звуков).

Ход игры. Играют один ребенок или двое детей. Логопед предлагает украсить елку разноцветными шарами, выбрав те, на которых изображены предметы со звуком [Ш]. Дети украшают елку и называют предметы. Аналогично украшают елку предметами со звуками [С]-[Ш]. Один ребенок отбирает предметы со звуком [С], другой - со звуком [Ш]. *Усложнение.* У логопеда картинки, на которых изображены по два предмета разного рода и в разном числе. Надо ответить на вопрос: «Чего не стало?».

«Солнышком»

Цель. Развивать фонематическое восприятие; автоматизировать произнесение звуков [Р] и [Л] в словах; продолжать учить звуковому анализу; закреплять узнавание букв *р, л*.

Материал. Предметные картинки на треугольниках желтого цвета (лучи); на круге - буквы *р и л*.

Ход игры. Участвуют двое детей. Первый ребенок собирает лучи для солнышка, на которых изображены предметы со звуком [Р]; второй - со звуком [Л]. *Варианты.* Ребенок определяет место звука в словах (три-четыре картинки). Называет по памяти все картинки на своем солнышке. Постепенно убирает лучи со своего солнышка и называет, чего не стало.

«Разноцветные флажки»

Цель. Развивать фонематический слух, зрительную память, мелкую моторику; автоматизировать произнесение звуков в словах; учить определять первый звук в слове; закреплять знание названий цветов. **Материал.** Разноцветные флажки с дырочками, на которые наклеены картинки: первый звук в названии картинки совпадает с первым звуком в названии цвета флажка (желтый флажок - картинка жираф); тонкая веревка.

Ход игры. Играют двое детей. Логопед предлагает украсить группу флажками к празднику. Ребенок выбирает флажок, называет его цвет, первый звук в названии цвета, картинку на флажке, выделяя первый звук в слове. После этого нанизывает флажок на веревочку. Второй ребенок нанизывает флажки с другого конца веревочки и выполняет те же задания.

«Собери ромашку!»

Цель. Развивать фонематический слух, зрительную память; автоматизировать произнесение заданного звука в словах; закреплять знание букв и употребление существительных единственного числа в родительном падеже.

Материал. Круг желтого цвета, белые лепестки с наклеенными на них картинками, в названии которых есть заданный звук; буквы.

Ход игры. Играют двое детей. Каждый собирает ромашку. Лепестки нужно выбирать только с картинками, на которых изображены предметы с заданным звуком. На желтый круг ромашки логопед кладет соответствующую букву. После выполнения задания дети по памяти называют картинки на лепестках ромашки.

Вариант. Игра «Чего не стало?». Ребенок переворачивает лепесток ромашки и называет, какого предмета не стало.

«Прошагай слово»

Цель. Учить делить слова на слоги, определять их число в словах; закреплять произнесение звука [Р], употребление существительных единственного числа в винительном падеже; развивать фонематический слух, внимание, память.

Ход игры. Участвуют двое. У детей одно игровое поле, разделенное на две части, и по одной фишке. В конце дорожек наклеена картинка «Цирк». Выигрывает тот ребенок, который без ошибок разделит на слоги слова со звуком [Р], отстукивая каждый слог фишкой, и первым поставит фишку на картинку «Цирк». *Вариант.* Ребенок передвигает фишку с картинки на картинку со словами: «Я по дорожке пошел и нашел рыбу, ранец, шар». И т.д.

«У Ромы на даче»

Цель. Автоматизировать произнесение звуков [Р]-[РЬ] в предложениях; развивать фонематический слух, связную речь; учить составлять связный текст по опорным картинкам, ориентироваться на листе бумаги (слева, справа, внизу); закреплять употребление в речи предлогов: *у, около, перед, за*; расширять словарь по темам: «Деревья», «Кустарники», «Овощи», «Цветы», «Фрукты».

Материал. На большом листе бумаги наклеены картинки: деревянный домик, забор, сад, кустарники, клумба с цветами, „огород, пруд с рыбками, дорожки; фигура мальчика на подставке.

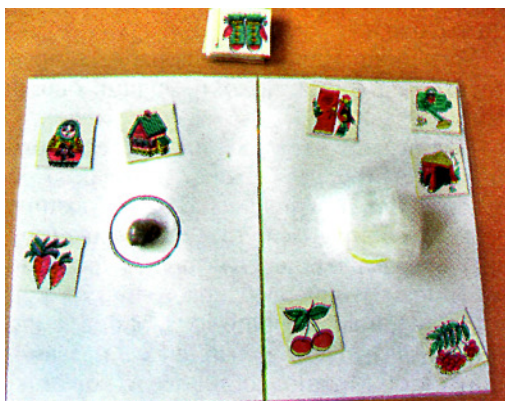
Ход игры. Участвуют двое детей. Ребенок двигает фигурку мальчика и рассказывает, что есть у Ромы на даче, что где находится (*виноград, смородина растут за забором; справа на клумбе ромашки, розы, ирисы*).

«Вата - камень»

Цель. Развивать фонематический слух, внимание, память; продолжать учить звуковому анализу слов и различению на слух первого согласного звука по твердости/мягкости.

Материал. Игровое поле разделено на две половины: в центре первой приклеен комочек ваты, а в центре второй находится камешек. У логопеда набор картинок на любую пару согласных звуков [С]-[СЬ], [З]-[ЗЬ] и т.д.

Ход игры. Играет один ребенок. Логопед предлагает прикоснуться к вате и камню и рассказать



о своих ощущениях; напоминает, что согласные звуки тоже бывают твердыми и мягкими. Показывает картинки, а ребенок называет предмет и первый звук в слове, дает характеристику звуку (согласный твердый) и кладет картинку на игровое поле «камень». *Усложнение.* Игры «Назови ласково!», «Чего не стало?»; назвать по памяти все картинки с одного игрового поля; составить предложения по двум-трем картинкам, на которые указывает логопед (например, *мишка, миска, малина*). «?»

«На лесной полянке»

Цель. Автоматизировать произнесение звука [К] в словах, во фразах, в предложениях; развивать диалогическую и монологическую речь, внимание, память, мышление, фонематический слух.

Материал. Панно «Лесная полянка». На подставках - фигурки животных (лиса с колокольчиком, белка с яблоком, мишка с корзинкой, заяц, еж).

Ход игры. Участвуют двое детей. Логопед предлагает рассмотреть панно, назвать, кого ребенок видит в лесу, кто что делает. Просит составить рассказ, используя фигурки животных; помогает сделать это с помощью вопросов: «С кем ежик встретился в лесу? О чем разговаривают еж и мишка?». *Усложнение.* Определить место звука [К] в слове; пересказать текст.



«Две корзины»

Цель. Развивать фонематическое восприятие, мелкую моторику, умение выделять первый

звук в слове (гласный-согласный).

Материал. Панно «Две корзины», предметные картинки: яблоки, груши, овощи, грибы.

Ход игры. Участвуют двое детей. Логопед предлагает для ежика или зайца собрать овощи или фрукты. В одну корзинку ребенок собирает фрукты для ежика (груши) и называет первый звук в названии картинок. Второй ребенок в другую корзинку собирает овощи для зайца (морковь) и называет первый звук в названии картинок.



Закрепить употребление предлогов *на* и *над*. Ребенок со стрелкой «комар» составляет предложение: «Комар сидит на заборе, комар летает над забором». И т.д.

«Закрой колокольчик картинкой!»

Цель. Развивать фонематический слух, внимание, память, умение различать звонкие и глухие согласные звуки; учить употреблять существительные единственного числа в творительном падеже.

Материал. Игровое поле разделено на 15 прямоугольников (6x7 см), в восьми нарисованы (наклеены) колокольчики желтого цвета. У логопеда картинки, в названии которых согласный звонкий звук и его парный глухой ([С]-[З], [Т]-[Д], [П]-[Б],

[КИП])

Ход игры. Играют двое-трое детей. Логопед показывает картинки на одну пару звуков (глухой-звонкий). Дети называют картинки и закрывают колокольчики на своем игровом поле картинками, имеющими в названии звонкий звук. Картинки с глухими согласными на игровое поле не выставляются. Выигрывает тот, кто быстрее закроет все колокольчики.

Усложнение

Логопед. Каким предметом ты закрыл колокольчик?

Ребенок. Я закрыл колокольчик домом, дачей, дубом и т.д.

Можно назвать по памяти все картинки на игровом поле со звонким согласным звуком. Игра повторяется: надо выбрать картинки с парным глухим согласным звуком, закрывая ими пустые прямоугольники.

«Колокольчики»

Цель. Развивать фонематический слух; учить различать согласные звуки (звонкий, глухой), определять место звука, интонационно выделять его в слове, образовывать существительные единственного числа в родительном падеже; поддерживать интерес к занятиям.

Материал. Игровое поле с картинками и колокольчики желтого цвета.

Ход игры. Играют двое. Дети называют картинки, выделяя интонационно в словах звуки [Т], [Д]. Картинку со звуком [Д] ребенок закрывает желтым колокольчиком. А картинки со звуком [Т] остаются открытыми. Аналогично проводится игра на дифференциацию глухих и звонких согласных [П]-[Б], [В]-[Ф], [Ш]-[Ж], [Т]-[К]. *Вариант.* Ребенок, закрывая картинку колокольчиком, произносит: «Нет дома, нет машины, нет травы, нет дождя». И т.д.

«Путешествие на поезде»

Цель. Развивать фонематический слух, слуховое внимание, автоматизировать произнесение и дифференцирование звуков ([С]-[Ш], [З]-[С], [Ж]-[З], [Р]-[Л] и т.д. - на усмотрение логопеда).

Материал. Макет паровозика с тремя вагончиками, предметные картинки на звуки.

Ход игры. Участвуют двое или подгруппа детей. Логопед говорит, что в первом вагоне поедут предметы со звуком [С], во втором - со звуком [Ш] и предметы, в названии которых есть оба эти звука (например, *веснушки*). Ребенок сам выбирает вагон для своих картинок. *Варианты.* Делим слова на слоги. Первый вагон - для односложных слов, второй - для слов из двух слогов, третий - для слов из трех слогов. Называем ласково свой предмет на картинке и помещаем в вагончик. Игра на закрепление обобщающих понятий: игрушки, мебель, животные.

«Пирамидка для звуков»



Цель. Развивать фонематическое восприятие, слуховое внимание, умение выделять первый звук в словах (гласный-согласный); автоматизировать произнесение звуков; закреплять знание названий цветов; учить образовывать существительные единственного числа в родительном падеже.

Материал. Разноцветные овалы для постройки пирамидки, картинки на заданный звук.

Ход игры. Играют двое. Логопед предлагает из овалов сложить пирамидку. Необходимо назвать цвет овала и найти картинку с предметом, название которого начинается на такой же звук, как и название цвета (например, на красный овал положить картинку «кот»).

Варианты. Выложить на овалы картинки с предметами, название которых начинается на один определенный звук (гласный или согласный). Организовать игру «Чего не стало?».

«Построй домик!»

Цель. Развивать фонематическое восприятие, слуховое внимание; автоматизировать произнесение заданного звука; закреплять знание названий геометрических фигур.

Материал. Разноцветные геометрические фигуры: треугольники, прямоугольники, квадраты, круги, овалы; предметные картинки.

Ход игры. Играет один ребенок. Логопед предлагает построить домик для какого-нибудь персонажа (например, для ослика). Потом ребенок должен выбрать картинки, которые будут находиться в домике ослика со звуком [О]. Аналогично игра проводится на другой заданный звук (гласный или согласный).

Варианты. Игры «Назови ласково!», «Чего не стало в домике?».



«Путешествие на самолете»

Цель. Развивать фонематическое восприятие, слух; автоматизировать заданный звук; обогащать словарный запас.

Материал. Панно «Самолет», предметные картинки.

Ход игры. Участвуют двое или группа детей. Логопед предлагает выбрать картинки с изображением предметов со звуком [С] или другим звуком, необходимым для автоматизации произношения. Ребенок отбирает картинки и называет тех, кто полетит на самолете. *Варианты.* «Назови ласково!», «Мой-моя», «Отбери в полет только домашних животных или птиц!», «Кто вышел из самолета?», «Кого нет в самолете?», «Посчитай-ка!».

«Около»

Цель. Автоматизировать произнесение звука [Л] в словах, во фразах, в предложениях; развивать фонематический слух, внимание, память; закреплять употребление в речи предлога *около* с существительными единственного числа в родительном падеже.

Материал. Игровое поле разделено на две части, в каждой наклеены картинки, в названии которых есть звук [Л].

Ход игры. Играют двое детей. Они по очереди берут со стола по две картинки и говорят: «Около лампы слон и клубника. Около клумбы лук и халат». Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся картинки. Выигрывает тот, кто не сделает ошибок в произношении слов со звуком [Л]. *Усложнение.* Дается задание: по памяти назвать картинки, которые ребенок выкладывал *около*.

«Космонавты спешат к ракетам»

Цель. Автоматизировать произнесение и учить дифференцировать звуки [Л], [Р] в словах, во фразах, в предложениях; развивать фонематический слух, внимание, память, интерес к игре.

Материал. Панно с картинками разделено на две части. На картинках изображены предметы со звуками [Р] и [Л]; в конце пути - две ракеты; фишки.

Ход игры. Участвуют двое. Первый ребенок называет картинку, передвигая фишку на следующую картинку. Ребенок, допустивший ошибку (произнес неверно звук [Р] или [Л]), пропускает ход. Выигрывает тот, кто первым доберется до ракеты. *Варианты.* Составляются предложения по каждой картинке с предлогом *на*. Логопед предлагает рассказать, на ком или на чем дети добирались до ракеты (*летел на воздушном шаре, скакал на лошади, плыл на пароходе, ехал на тракторе*).

«Погрузим на машину 1»

Цель. Автоматизировать произнесение заданного звука; закреплять знание обобщающих понятий; развивать фонематический слух, память, мышление.

Материал. Панно «Машина», предметные картинки на разные звуки (в кабине - картинка с изображением животного).

Ход игры. Участвуют двое детей. Логопед просит отобрать из имеющихся на столе картинок

только те, в названии которых есть звуки [Р], [Л], [С], [Ш] и т.д.

Вариант. Логопед предлагает «погрузить» на машину только картинки с изображением мебели, посуды или игрушек и т.д.

«Два чемодана»

Цель. Развивать фонематический слух, память, мышление; автоматизировать произнесение заданного звука; закреплять знание обобщающих понятий.

Материал. Силуэты двух чемоданов, предметные картинки.

Ход игры. Участвуют двое детей. Логопед предлагает из имеющихся на столе картинок отбирать только те, в названии которых есть звук [Ч] или другие заданные звуки. *Вариант.* Логопед предлагает отобрать картинки с изображением одежды, головных уборов, обуви, спортивной одежды или спортивных игрушек.

«Подарки для Коли и Гали»

Цель. Учить дифференцировать звуки {К}—[Г] в словах, во фразах и в предложениях; развивать фонематический слух, внимание, связную речь.

Материал. Два панно с изображением мальчика и девочки; на каждом пустые квадраты-окошки, на которые накладываются картинки с изображением предметов, в названии которых есть звук [К] или [Г].

Ход игры. Участвуют двое. Логопед сообщает, что у Коли и Гали день рождения. Коля принимает подарки - картинки со звуком [К], а Галя - со звуком [Г]. Логопед показывает картинки, и дети решают, кому подарить тот или иной предмет. *Варианты.* Менять имена детей, подобрав соответствующие картинки на другие пары оппозиционных звуков (глухие—звонкие, твердые—мягкие, свистящие—шипящие). Закреплять употребление местоимений *мой, моя, мое, мои*, существительных единственного числа в родительном, Дательном и предложном падеже.

«Собери цепочку из слое»

Цель. Развивать фонематический слух, внимание, память; учить звуковому анализу слов.

Материал. Длинная полоска бумаги, на которой нарисована цепочка; предметные картинки (10-12 штук).

Ход игры. Участвуют двое детей. Логопед начинает игру. Каждый следующий игрок должен назвать последний звук в слове на цепочке, на который должно начинаться следующее СДЕОВО в цепочке. *Усложнение.* Назвать по памяти все картинки цепочки по порядку.

«Поймай рыбку!»

Цель. Учить дифференцировать звуки [С] — [Ш] в словах и предложениях; развивать фонематический слух, внимание, мелкую моторику; закреплять употребление существительных единственного числа в винительном и родительном падеже.

Материал. Рыбки из плотной бумаги, картинки на рыбках со звуками [С]—[Ш], обруч, удочка с магнитом.

Ход игры. Участвуют четверо детей, владеющих звуками [С]-[Ш]. Они по очереди «ловят рыбку» и называют картинку, наклеенную на ней. Отвечают полными предложениями: «Я поймал рыбку с шариком, шарфиком, носком». И т.д. *Усложнение.* Детям дается задание сосчитать рыбок и назвать по памяти картинки на рыбках.

«Подбери фигуру!»

Цель. Закреплять фонематическое восприятие, знание названий геометрических фигур разного размера; развивать зрительное восприятие, внимание, мышление; учить выделять первый гласный (согласный) звук в слове.

Материал. Картонное панно (*кофта, пальто, чашка и т.д.*), на нем — белые геометрические фигуры разной величины, такие же фигуры с наклеенными на них фигурами — у логопеда.

Ход игры. Участвуют двое детей. Игра строится по типу игры «Доска Сегена». Ребенка просят подобрать к фигуре с картинкой такую же фигуру на панно и назвать первый звук в слове. Фигура с картинкой накладывается на такую же фигуру на панно, которое может быть выполнено в виде силуэта посуды, игрушки, одежды.

Т. РАБОТЯГОВА,

учитель-логопед
высшей квалификационной категории,
ГБОУ - детский сад № 1889,
Москва