

КАРТОТЕКА ЛОГОПЕДИЧЕСКИХ ИГР ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ.

Развитие речи – ее звуковой стороны, слухового внимания и фонематического слуха – одна из важнейших задач воспитания детей с ограниченными возможностями. Работа по развитию фонематического слуха является составной частью логопедического воздействия на детей, коррекционно-развивающим по своей направленности.

ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ

Подготовительные игры – подготовка органов речи и слуха ребенка к восприятию правильного звука и к правильному артикуляционному укладу, необходимому для его воспроизведения. Подбор игр идет в строгой последовательности – сначала для развития слухового внимания, затем для развития речевого слуха. И лишь после этого следует переходить к развитию фонематического слуха, умению слышать составные части слова.

РАЗВИТИЕ СЛУХОВОГО ВНИМАНИЯ

Где позвонили?

Цель. Определение направления звука.

Оборудование. Звоночек (или колокольчик, или дудочка и т.п.).

Описание игры. Дети сидят группами в разных местах комнаты, в каждой группе какой-нибудь звучащий инструмент. Выбирается водящий. Ему предлагают закрыть глаза и угадать, где позвонили, а показать направление рукой. Если ребенок правильно укажет направление, педагог говорит: «Пора» — и водящий открывает глаза. Тот, кто звонил, встает и показывает звоночек или дудочку. Если водящий укажет направление неправильно, он снова водит, пока не угадает.

Скажи, что ты слышишь

Цель. Накопление словаря и развитие фразовой речи.

Описание игры. Педагог предлагает детям закрыть глаза, внимательно послушать и определить, какие звуки они услышали (щебет птиц, сигнал машины, шорох падающего листа, разговор прохожих и т. д.). Дети должны ответить целым предложением. Игру хорошо проводить на прогулке.

Тихо — громко!

Цель. Развитие координации движений и чувства ритма.

Оборудование. Бубен, тамбурин.

Описание игры. Педагог стучит в бубен тихо, потом громко, и очень громко. Соответственно звучанию бубна дети выполняют движения: под тихий звук идут на носочках, под громкий — полным шагом, под более громкий — бегут. Кто ошибся, тот становится в конце колонны. Самые внимательные окажутся впереди.

Наседка и цыплята

Цель. Закрепление понятий о количестве.

Оборудование. Шапочка курицы из бумаги, маленькие карточки с разным количеством нарисованных цыплят.

Описание игры. Два стола составляют вместе. За стол садится наседка (ребенок). Около стола садятся и цыплята. У цыплят карточки, на которых нарисовано разное число цыплят.

Каждый ребенок знает, сколько цыпят на его карточке. Наседка стучит по столу, а цыплята слушают. Если она, например, постучит 3 раза, ребенок, у которого на карточке три цыпленка, должен пропищать 3 раза (пи-пи-пи).

Кто что услышит?

Цель. Накопление словаря и развитие фразовой речи.

Оборудование. Ширма, разные звучащие предметы: звонок, молоток, трещотка с камешками или горохом, труба и т. д.

Описание игры. Педагог за ширмой стучит молотком, звонит в звонок и т. д., а дети должны отгадать, каким предметом произведен звук. Звуки должны быть ясные и контрастные.

Продавец и покупатель

Цель. Развитие словаря и фразовой речи.

Оборудование. Коробки с горохом и различной крупой.

Описание игры. Один ребенок — продавец. Перед ним две коробки (затем число их можно увеличить до четырех-пяти), в каждой разный вид продуктов, например горох, пшено, мука и пр. Покупатель входит в магазин, здоровается и просит отпустить ему крупу. Продавец предлагает найти ее. Покупатель должен по слуху определить, в какой коробке нужная ему крупа или другой требуемый товар. Воспитатель, предварительно познакомив детей с продуктами, помещает продукты в коробку, встряхивает и дает возможность детям прислушаться к издаваемому каждым продуктом звуку.

Найди игрушку

Цель. Развитие координации движений.

Оборудование. Небольшая яркая игрушка или кукла.

Описание игры.

Вариант 1. Дети стоят полукругом. Педагог показывает игрушку, которую они будут прятать. Водящий ребенок или уходит из комнаты, или отходит в сторону и отворачивается, а в это время, педагог прячет у кого-нибудь из детей за спиной игрушку. По сигналу «Пора» водящий идет к детям, которые тихо хлопают в ладоши. По мере того как водящий приближается к ребенку, у которого спрятана игрушка, дети хлопают громче, если отдаляется, хлопки стихают. По силе звука ребенок отгадывает, к кому он должен подойти. После того как будет найдена игрушка, водящим назначается другой ребенок.

Вариант 2. Дети сидят на стульчиках полукругом. Один ребенок водит (он уходит в другую комнату или отворачивается). Воспитатель прячет куклу. По сигналу водящий входит, а дети ему говорят:

Кукла Таня убежала,

Вова, Вова, поищи,

Как найдешь ее, то смело

С нашей Таней попляши.

Если водящий оказывается в том месте, где спрятана кукла, дети громко хлопают в ладоши, если отдаляется, хлопки стихают.

Ребенок находит куклу и пляшет с ней, все дети хлопают в ладоши.

Часовой

Цель. Развитие ориентации в пространстве.

Оборудование. Повязки.

Описание игры. Посередине!/площадки чертят круг. В середине круга ребенок с связанными глазами

(часовой). Все дети с одного конца площадки должны пробраться тихонько через круг на другой конец. Часовой слушает. Если услышит шорох, кричит: «Стой!» Все останавливаются. Часовой идет на звук и старается отыскать, кто шумел. Найденный выходит из игры. Игра продолжается дальше. После того как будут пойманы четыре — шесть детей, выбирается новый часовой, и игра начинается сначала.

Где звенит?

Цель. Развитие ориентации в пространстве.

Оборудование. Колокольчик или погремушка.

Описание игры. Педагог дает одному ребенку колокольчик или погремушку, а остальным детям предлагает отвернуться и не смотреть, куда спрячется их товарищ. Получивший колокольчик прячется где-либо в комнате или выходит за дверь и звонит. Дети по направлению звука отыскивают товарища.

Где постучали?

Цель. Развитие ориентации в пространстве.

Оборудование. Палочка, стульчики, повязки.

Описание игры. Все дети сидят в кругу на стульчиках. Один (водящий) выходит в середину круга, ему завязывают глаза. Педагог обходит весь круг за спинами детей и кому-то из них дает палочку, ребенок стучит ею о стул и прячет ее за спину. Все дети кричат: «Пора». Водящий должен искать палочку, если он ее находит, то садится на место того, у кого была палочка, а тот идет водить; если не находит, продолжает водить.

Жмурки с колокольчиком

Цель. Развитие ориентации в пространстве.

Оборудование. Колокольчик, повязки.

Описание игры. Вариант 1. Играющие сидят на скамейках или стульях по одной линии или полукругом. На некотором расстоянии от играющих лицом к ним стоит ребенок с колокольчиком.

Одному из детей завязывают глаза, и он должен найти ребенка с колокольчиком и дотронуться до него; тот же старается уйти (но не убежать!) от водящего и при этом звонит.

Вариант 2. Несколько детей с завязанными глазами стоят в кругу. Одному из детей дают в руки колокольчик, он бегает по кругу и звонит. Дети с завязанными глазами должны его поймать.

Жмурки с голосом

Цель. Найти товарища по голосу и определить направление звука в пространстве.

Оборудование. Повязки.

Описание игры. Водящему завязывают глаза, и он должен поймать кого-нибудь из бегающих детей. Дети тихо переходят или перебегают с одного места на другое (лают, кричат петухом, кукушкой, зовут водящего по имени). Если водящий кого-нибудь поймает, пойманный должен подать голос, а водящий угадывает, кого он поймал.

Узнай по звуку

Цель. Развитие фразовой речи.

Оборудование. Различные игрушки и предметы (книжка, бумага, ложка, дудки, барабан и т. п.).

Описание игры. Играющие садятся спиной к ведущему. Он производит шумы и звуки разными предметами. Тот, кто догадывается, чем ведущий производит шум, поднимает руку и, не оборачиваясь, говорит ему об этом.

Шумы можно производить разные: бросать на пол ложку, ластик, кусок картона, булавку, мяч и т. п.; ударять предмет о предмет, перелистывать книгу, мять бумагу, рвать ее, разрывать материал, мыть руки, подметать, строгать, резать и т. п.

Тот, кто больше отгадает различных шумов, считается наиболее внимательным и в награду получает фишки или маленькие звездочки.

РАЗВИТИЕ РЕЧЕВОГО СЛУХА

Ребенок должен научиться слышать звуки окружающей среды, в том числе голоса животных, звучание музыкальных инструментов и т.п. Происходит накопление новых слуховых образов неречевых звуков, что позволяет впоследствии быстрее дифференцировать звуки на две важнейшие категории: «речь» и «не речь». Данные игры и упражнения способствуют развитию слухового восприятия, слуховой памяти. Способность узнавать звуки окружающей среды позволит ребенку в дальнейшем быстрее овладеть речью. Развитие слухового восприятия происходит в двух направлениях: с одной стороны, развивается восприятие окружающих звуков (физический слух), с другой – восприятие звуков человеческой речи (фонематический слух).

Игры можно использовать в работе не только с теми детьми, у которых наблюдается речевая патология, но и с детьми с нормально развивающейся речью.

Смысл игр заключается в том, что педагог привлекает, обращает внимание детей на звучание разных предметов, звучащих действий, что способствует развитию слухового внимания, концентрации внимания, интереса, развитию познавательного процесса, мыслительных функций.

Подборка игр осуществлена таким образом, что начинается с самых простых, и идет к более сложным, постепенно расширяя задачи. Эти игры хороши тем, что их можно начинать без специальной организации, привлекая и заинтересовывая детей определенным звуком: стуком, шелестом, звучанием колокольчика и т.д. В этих играх детям предоставляется возможность самостоятельно (естественно не без нашей помощи и желания) обратить внимание на какое-либо действие и заинтересовать детей, а затем начинается игра.

Угадай, чей голосок

Цель. Определить товарища по голосу. Развитие координации движений.

Описание игры. Вариант 1. Играющие сидят. Один из них становится (по назначению педагога) в центре круга и закрывает глаза. Педагог, не называя имени, указывает рукой на кого-нибудь из играющих. Тот произносит имя стоящего в центре. Последний должен угадать, кто назвал его. Если стоящий в центре отгадал, он открывает глаза и меняется местами с тем, кто назвал его по имени. Если же он ошибся, педагог предлагает ему снова закрыть глаза, и игра продолжается. Педагог предлагает детям разбежаться по площадке. По сигналу «Бегите в круг» дети занимают свои места в кругу. Один ребенок остается в центре круга.

Дети идут по кругу и говорят:

Мы немножко порезвились,

По местам все разместились.

Ты загадку отгадай,

Кто позвал тебя, узнай!

Игра повторяется несколько раз.

Вариант 2.

Оборудование. Мишка (кукла).

Описание игры. Дети сидят полукругом. Перед ними на некотором расстоянии спиной к детям сидит ребенок с мишкой.

Педагог предлагает кому-нибудь из ребят позвать мишку.

Водящий должен угадать, кто его позвал. Он останавливается перед позвавшим и рычит. Тот, кого узнали, получает мишку, садится с ним на стульчик и водит.

Улиточка

Цель. Узнать товарища по голосу.

Описание игры. Водящий (улиточка) становится в середине круга, ему завязывают глаза. Каждый из играющих, изменяя голос, спрашивает:

Улиточка, улиточка,

Высунь-ка рога,

Дам тебе я сахару,

Кусочек пирога,

Угадай, кто я.

Тот, чей голос улитка узнала, сам становится улиткой.

Улавливай шепот

Цель. Развивать остроту слуха.

Описание игры. Вариант 1. Играющие разбиваются на две равные группы и строятся в одну шеренгу. Ведущий отходит на определенное расстояние, становится напротив и четким, внятным шепотом (уловимым только в том случае, если каждый активно вслушивается) отдает команды («Руки вверх, в стороны, кругом» и другие, более сложные). Постепенно отходя все дальше, ведущий делает свой шепот менее уловимым и усложняет упражнения.

Вариант 2. Все дети сидят по кругу. Ведущий голосом обычной громкости просит выполнить какое-нибудь движение, а затем едва уловимым шепотом произносит имя (фамилию) того, кто должен выполнить. Если ребенок не расслышал свое имя, ведущий вызывает другого ребенка. В конце игры педагог объявляет, кто был самым внимательным.

Горшочек

Цель. Закрепление представлений «горячий — холодный». Развитие координации движений рук.

Оборудование. Мяч.

Описание игры. Дети садятся по кругу на полу и перекатывают мяч. Если ребенок катит другому мяч и говорит: «Холодный», второй ребенок может трогать мяч. Но если ему говорят: «Горячий», то он не должен трогать мяч.

Кто ошибется и дотронется до мяча, получает штрафное очко и должен поймать мяч, стоя на одном или обоих коленях (по усмотрению водящего).

Слушай и выполняй

Цель. Развитие понимания словесных инструкций и фразовой речи.

Оборудование. Различные мелкие предметы или игрушки (фанты).

Описание игры. Вариант 1. Педагог называет 1—2 раза несколько различных движений (одно — пять), не показывая их. Ребенку нужно проделать движения в той последовательности, в какой они были названы. А затем самому перечислить последовательность проделанных упражнений. За правильное, точное выполнение задания ребенок поощряется: за каждое правильно выполненное действие — очко (фант). Набравший большее количество очков — победитель.

Вариант 2. Педагог дает одновременно двум-трем детям задания: «Петя, побегай», «Коля, подойди к буфету, возьми чашку и принеси Тане воды» и т.п. Остальные дети следят за правильностью, выполнения. Неправильно выполнивший задание платит фант.

Хлопки

Цель. Развитие количественных представлений.

Описание игры. Дети сидят по кругу на небольшом расстоянии друг от друга. Педагог условливается с ними, что он будет считать до пяти и, как только он произнесёт число 5, все должны сделать хлопок. При произнесении других чисел хлопать не надо. Дети вместе с педагогом громко считают по порядку, одновременно сближая ладони, но, не хлопая ими. Педагог 2—3 раза проводит игру правильно. Затем он начинает «ошибаться» при произнесении числа 3 или какого-нибудь другого (но не 5) он быстро разводит и соединяет руки, как будто хочет сделать хлопок. Дети, которые повторили движения педагога и хлопнули в ладоши, делают шаг из круга и продолжают играть, стоя за кругом.

Кто летит (бежит, идет, прыгает)?

Цель. Накопление и уточнение слов, обозначающих предмет и действия предметов.

Описание игры. В начале игры водящим должен быть педагог, в дальнейшем, когда дети освоятся с игрой, водящим может быть ребенок. Необходимо, чтобы у ребенка, который будет водить, был достаточный запас слов.

Все дети сидят или стоят полукругом, водящий стоит к ним лицом. Он предупреждает детей: «Я буду говорить: птица летит, самолет летит, бабочка летит, ворона летит и т. д., а вы каждый раз поднимайте руку. Но внимательно слушайте, что я говорю: я могу сказать и неправильно, например кошка летит, тогда руки поднимать нельзя». В конце игры педагог называет более внимательных.

В начале игры педагог говорит медленно, останавливаясь после каждой фразы, давая детям подумать, правильно ли соотнесен предмет с его действием. В дальнейшем можно говорить быстро и в конце концов ввести еще одно усложнение — водящий сам каждый раз поднимает руку независимо от того, следует это делать или нет.

Запомни слова

Цель. Накопление словаря, развитие памяти.

Описание игры. Ведущий называет пять-шесть слов, играющие должны повторить их в том же порядке. Пропуск слова или перестановка считается проигрышем (нужно платить фант). В зависимости от речевых возможностей детей слова подбираются разной сложности. Победитель тот, кто потерял меньше фантов.

РАЗВИТИЕ ФОНЕМАТИЧЕСКОГО СЛУХА

Фонематический слух – способность различать фонемы в речи, которая является необходимой основой для понимания смысла сказанного. Если ребенок различает фонемы неправильно, то повторять, запоминать и писать он будет тоже неправильно, поскольку опирается именно на то, что слышит. Ребенок с нарушениями фонематического слуха не опознает (или не всегда опознает) тот или иной акустический признак, по которому один звук отличается от другого. Поэтому при восприятии речи и происходят ошибки. На основании общности остальных признаков один звук уподобляется другому и распознается неверно (жук- щук, лук- люк и т. д.).

Красный — белый

Цель. Нахождение звука в словах, воспринятых на слух.

Оборудование. По два кружка на каждого ребенка (красный и белый).

Описание игры. Педагог предлагает детям внимательно вслушиваться и определять, в каком слове есть заданный звук. Если в слове заданный звук есть, дети должны поднять красный кружок, если нет — поднимают белый кружок.

Где звук?

Цель. Нахождение места звука в слове.

Оборудование. Полоска из цветного картона, разделенная на три части яркими линиями, фишка (флажок или кружок).

Описание игры. Педагог называет слово. Дети определяют место заданного звука в слове. В зависимости от того, слышится ли звук в начале слова, в конце или в середине, фишка ставится на первую, последнюю или среднюю часть полоски. Можно ограничиться только одной большого формата полоской на столе педагога или раздать каждому ребенку полоски и фишки. В последнем случае дети должны сидеть за столами.

Сначала дети определяют место звука только в начале, затем в конце слова. И лишь когда они все это усвоят, можно взять слова, в которых заданный звук в середине слова. Если заданный звук гласный, то подбираются слова с дополнительным условием: гласный должен быть ударным (**аист, река, мак**).

Кто больше?

Цель. Нахождение звука в названиях предметов по картине.

Оборудование. Сюжетная картина, на которой изображены предметы с определенным звуком.

Описание игры. Педагог показывает детям картину, например «Огород». После рассматривания картины педагог предлагает рассказать, что собирают пионеры на огороде. Затем перед детьми ставится задача сказать, в названии каких предметов имеется звук **р** (звук **с**). За каждое слово дается картонный кружок. Выигрывает тот, у кого больше кружков.

Поймай рыбку

Цель. Активизация словарного запаса, автоматизация отдельных звуков.

Оборудование. Металлические скрепки, небольшие предметные картинки (изображенный предмет вырезан по контуру), коробочка и удочка с магнитом из игры «Поймай рыбку». Скрепки прикрепляются к предметным картинкам.

Описание игры. Дети по очереди вылавливают удочкой различные предметы. Называют их. Определяют наличие или отсутствие в названии необходимого звука (например, **р**), его место в слове (в начале, конце, середине слова). За правильный ответ ребенок получает очко. Выигрывает тот, кто наберет больше очков.

Кто внимательнее?

Цель. Активизация словаря, автоматизация разных звуков.

Оборудование. Картинки на определенный звук.

Описание игры. Дети сидят за столами. Педагог говорит: «Сейчас я покажу картинки и назову их, а вы послушайте и отгадайте, какой звук встречается во всех произнесенных мною словах. Кто угадает, тот поднимет руку». Затем педагог показывает и называет картинки, которые начинаются, например, со звука **с**: санки, стакан, сумка, слон, скамейка. Дети говорят: **с**. Педагог: «Правильно, все эти слова начинались со звука **с**. Назовите мне их». Дети вспоминают и называют их. А потом они сами должны придумать слова с этим звуком.

Игру можно усложнить.

Кто больше слов придумает?

Цель. Активизация словаря, автоматизация разных звуков.

Оборудование. Мяч, фанты.

Описание игры. Педагог называет какой-нибудь звук и просит детей придумать слова, в которых встречается этот звук.

Затем дети образуют круг. Один из играющих бросает кому-нибудь мяч. Поймавший мяч должен сказать слово с условленным звуком. Он получает фант. Тот, кто не придумал слово или повторяет уже сказанное кем-либо, фанта не получает. Победитель определяется по количеству набранных фантов.

Найди место для своей картинки

Цель. Активизация словаря, дифференциация разных звуков.

Оборудование. Картинки, в названии которых, например, есть звуки **ш** и **ж**.

Описание игры. Дети сидят за столами. Педагог показывает им картинки, где изображена змея. Педагог говорит: «Как шипит змея? слышно: **ш-ш-ш...** Эту картинку я кладу с левой стороны стола». Затем показывает им картинку, где изображен жук, и напоминает, как жук жужжит: **ж-ж-ж...** «Эту картинку я ставлю с правой стороны

стола. Сейчас я буду показывать и называть картинки, а вы слушайте, в названии какой из них будет звук **ш** или **ж**. Если услышите звук **ш**, то картинку надо положить слева, а если услышите звук **ж**, то ее надо положить справа». Педагог показывает, как нужно выполнить задание, потом вызывает поочередно детей, которые называют показываемые картинки.

Картинки надо подбирать так, чтобы произнесенные звуки соответствовали их написанию. Нельзя брать такие слова, где звук **ж** стоит в конце слова или перед глухим согласным.

Звенит — жужжит

Цель. Дифференциация звуков **з—ж**.

Описание игры. Выбирается водящий. Он выходит из комнаты. Оставшиеся дети придумывают каждый по одному слову, в названии которого есть звук **з** или **ж**. Водящий, вернувшись, подходит к каждому ребенку, и тот говорит ему слово. Если водящий слышит в слове звук **з**, то он говорит: «Звенит», если слышит звук **ж**, то говорит: «Жужжит». Оцениваются и ответы водящего, и придуманные детьми слова.

Отстукивание слогов

Цель. Обучение слоговому анализу слов.

Оборудование. Барабан, бубен.

Описание игры. Дети садятся в ряд. Педагог объясняет, что каждому ребенку будет дано слово, которое он должен отстучать или отхлопать. Произносит отчетливо и громко слово, например колесо. Вызванный ребенок должен отстучать столько раз, сколько слогов в данном слове. Ведущий дает детям разные по количеству слогов слова. Победителями будут те, кто не сделал ни одной ошибки.

Телеграф

Цель. Обучение слоговому анализу слов.

Описание игры. Педагог говорит: «Дети, сейчас мы с вами поиграем в телеграф. Я буду называть слова, а вы будете по очереди их передавать по телеграфу в другой город». Первые слова педагог произносит по слогам сам и сопровождает их хлопками. Сначала детям дают двусложные слова, подбирая их по степени трудности (папа, мама, окно, кровать). Затем постепенно вводят трехсложные и односложные слова (ма-ши-на, стол, дверь). Только после такой предварительной работы можно дать детям самостоятельно придумывать слова, которые надо передавать по телеграфу.

Угадай слово

Цель. Составление слов с определенным количеством слогов.

Описание игры. Дети сидят за столами. Педагог говорит: «Сейчас мы будем с вами отгадывать слова. Я вам не назову их, а только передам по телеграфу — постучу, а вы должны подумать и сказать, какие это могут быть слова». Если же дети затрудняются назвать слово, педагог снова отстукивает слово и произносит его первый слог. Игра повторяется, но теперь педагог вызывает одного ребенка. Вызванный должен угадать слово, которое ему отстучат, назвать его и отстучать. Когда дети усвоят игру, ведущим можно выбрать кого-нибудь из детей.