

Авторская многофункциональная дидактическая игра «Рычалочка»



Данная игра изготовлена и дополнена по аналогии игры «Собери картинку»

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АВТОРСКОГО ИГРОВОГО ПОСОБИЯ ДЛЯ РАЗВИТИЯ РЕЧЕВОЙ АКТИВНОСТИ ДЕТЕЙ

Игру необходимо предварительно распечатать (заламинировать, затем разрезать по линиям). Получившиеся карточки смешать. На занятии могут быть использованы карточки как одного, так и нескольких листов одновременно в зависимости от возможностей ребенка. Ребенок составляет части картинку и называет слово.

Варианты игры с усложнением

Автоматизация звуков на этапе слова.

- 1.«Повторялки» (отраженное повторение слов за взрослым и самостоятельное проговаривание слов).
2. Когда собран весь лист, можно перевернуть карточки и попросить ребенка по памяти назвать картинки.
3. Закрепление лексических тем:

Назови

- музыкальный инструмент
- посуду

- овощи
 - профессии и др.
4. Игра «Один-много» » (изменение существительных единственного числа во множественное число).
 5. Игра «Запомни порядок»
 6. Игра «Что добавилось?» »
 7. Игра «Чего не стало?»
 8. Назови предметы, отвечающие на вопросы «Что это?» или «Кто это?» »
 9. «Сыщики» (детям предлагается отыскать и назвать картинки, где звук –р- стоит в начале, в середине или в конце слова. [р],) .
 10. «Угадай картинку» (рассказать о предмете –картинке, не называя ее.

Автоматизация звуков на этапе словосочетаний.

1. «Будь внимателен» (повторение словосочетаний за взрослым)

Пестрый свитер, добрый Дед Мороз,, рогатая корова, кудрявый баран, красная рубашка, красный помидор и т. д.

2. «Скажи ласково» (изменение существительных и прилагательных с помощью уменьшительно-ласкательных суффиксов) деревянный забор, рыжая корова, круглый горох и т. д.

Автоматизация звуков на этапе предложения и чистоговорок

1. Дети повторяют за педагогом чистоговорки или придумывают сами.

Ор – ор – ор – у меня деревянный ... топор

Ор – ор – ор – растет тут...

Рох – рох – рох - в стручках ... горох.

Ры-ры-ры. У нас в руках —? (шары)

2. «Подружим слова»

Сейчас мы с тобой подружим 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 [р]. После ты повторишь мое и свое слово – проверим, подружились ли слова.

Например: красная -... роза, разноцветная -... и т. д.

3. «Подбери друга»

Игра аналогична предыдущей, но теперь педагог называет существительное, а ребенок – прилагательное.

Автоматизация звуков на этапе связной речи

1. Угадай картинку» (рассказать о предмете –картинке, не называя ее) .
2. Составление предложений по картинке. 3. Составление рассказов – описаний о предметах, а также составление текста – цепочки с опорой на последовательно расположенные предметы) .

Данное пособие многофункциональное :

Предлагаю детям дополнительные игры, направленные на развитие:

- зрительной, слуховой памяти и внимания «Что пропало? », «Поставь, как было», «Запомни и повтори»;
- пространственных ориентаций «Куда пойдём, что найдем? », игры с использованием предлогов;
- координации тонких движений пальцев рук



Таким образом, в сочетании игры и учения логопедические занятия для детей по автоматизации звуков становятся интересными, эмоционально окрашенными, развивающими и познавательными.