

«Игры из кармашка»



Учитель-логопед МАДОУ № 69
Коноваленко Л.В.

Цель: автоматизация и дифференциация поставленных звуков в словах, словосочетаниях и предложениях.

Задачи:

- Закрепление поставленных звуков в активной речи.
- Развитие словарного запаса и грамматического строя речи.
- Развитие самоконтроля за собственной речью и интереса к звуковой стороне речи.
- Развитие мелкой моторики, произвольного внимания и памяти.

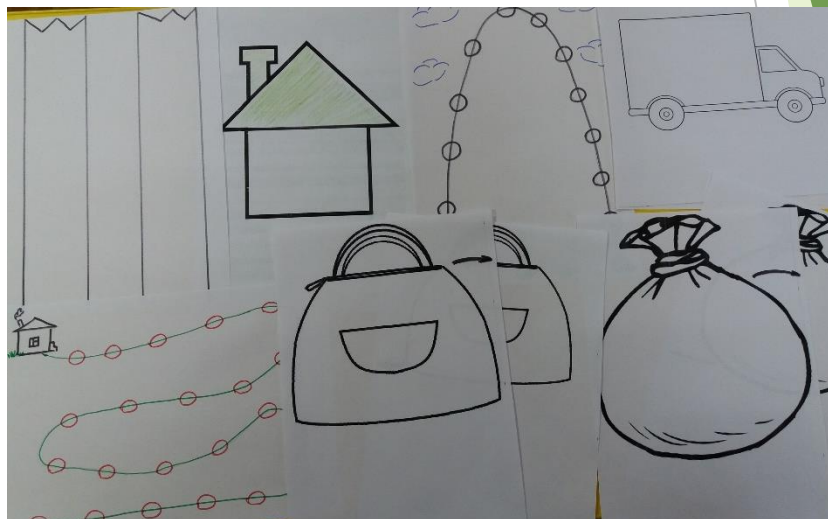
«Игры из кармашка» простые в оформлении и в тоже время эффективны в коррекции звуков. Для разных игр используются различные игровые поля с кармашком- конвертом, в котором картинный материал на автоматизируемый звук или фишки из любого подручного материала.

Игры предоставляют неограниченную возможность для проявления творчества и фантазии как логопеда, так и родителей.

► **Материал для игр**



► **Игровые поля**



Игра- постройка «Кто быстрее построит домик».

Цель игры: Быстрее «построить» свой дом, правильно назвав слова с автоматизируемым звуком или дифференцируемыми звуками.

Игровое поле: нарисованные на листе бумаги или вырезанные из раскрасок два дома.

Вариант 1.

Ход игры: Ребёнок и взрослый выбирают себе дома. «Кирпичики» - это картинки из кармашка. Участники игры поочерёдно бросают игровой кубик и выкладывают соответствующее число картинок. Если выпадает на кубике цифра 3 - домик «рушится» («Тройка» - рушится постройка»). Если игрок ошибается, пропускает ход. Кто первым «построит» домик - тот и победил.

Вариант 2.

Ход игры: Ребёнок и взрослый выбирают себе дома. «Кирпичики» - это фишки из подручного материала. Например: нарезанные из бумаги прямоугольники. Взрослый описывает предметы, в названии которых есть автоматизируемый звук. Если ребёнок узнаёт описываемый взрослым предмет и правильно называет слово, то он кладёт фишку в свой домик. Если ребёнок ошибается, то отдаёт фишку в домик взрослого. Побеждает тот, кто первым «построит» свой домик.

Аналогично проводится игра «Кто быстрее соберёт башню»



Игра-перекладывалка «Два мешочка»

Цель игры: Переложить все картинки или фишки из одного мешка в другой, правильно назвав слово с автоматизируемым звуком, изменяя слова с помощью уменьшительно-ласкательных суффиксов.

Игровое поле: нарисованные на листе бумаги или вырезанные из бумаги разные по размеру два мешка - большой и маленький.

Вариант 1.

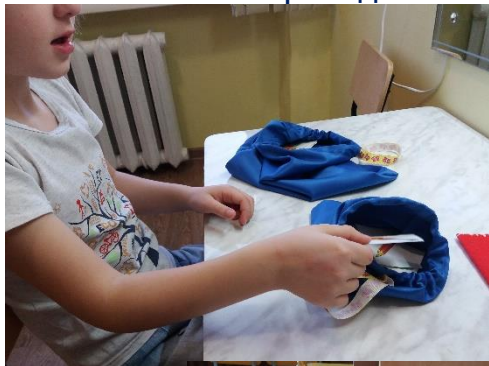
Ход игры: Взрослый предлагает ребёнку «наполнить» картинками из кармашка большой мешок, назвав все картинки из кармашка правильно. А затем переложить картинки из большого мешка в маленький. При этом картинки понарошку будут становиться маленькими. Например: шапка- шапочка, шар-шарик и т.д. Если ребёнок ошибается, картинка остаётся в большом мешке.

Потом можно предложить ребёнку переложить картинки обратно, «сделав их большими».

Вариант 2.

Ход игры: Взрослый предлагает ребёнку «наполнить» фишками из кармашка большой мешок, добавив нужное слово в предложение или сказав это предложение полностью. Например: В болоте квакала большая...(лягушка). За мышкой гонялась серая... (кошка). Затем переложить фишки из большого мешка в маленький, вспомнив слова самостоятельно или по описанию взрослого, «сделав их маленькими».

Аналогично проводится игра «Собери сумочки»



Игра «Дорожка» или «Догонялки»

Цель игры: Быстрее добраться от начала дорожки до конца, правильно назвав слова с автоматизируемым звуком или дифференцируемыми звуками.

Игровое поле: Нарисованная на листе бумаги «дорожка» с кружками.

Вариант 1.

Ход игры: Взрослый предлагает ребёнку пойти куда-нибудь по дорожке.

Например, пойти в гости к герою мультфильма или игрушке. Для этого игроки сначала строят дорожку, выкладывая по очереди на кружочки картинки из кармашка. Затем участники игры по очереди бросают игральный кубик и «шагают» по дорожке каждый со своей игрушкой, называя правильно столько картинок, сколько точек выпадет на кубике. Если картинка названа неправильно, игрок остаётся на ней, передавая ход другому. Выигрывает тот, кто первый дойдёт до финиша.

Вариант 2.

Ход игры: Взрослый предлагает ребёнку пойти к кому-нибудь по дорожке. Для этого выкладывая на кружочки фишки, правильно угадав и назвав загаданное взрослым слово. Для этого описывает или загадывает ребёнку предмет с закрепляемым звуком. Если ребёнок угадывает и правильно называет слово, то ставит фишку на кружок дорожки. Если ребёнок ошибается, то отдаёт фишку взрослому.

Аналогично проводится игра «Альпинисты»



«Игры из кармашка»

помогут заинтересовать ребенка и превратить однообразные утомительные занятия в увлекательные.

Благодарю за внимание!