

### **Использование пособия «Кольца Луллия» в работе логопеда. Картотека игр.**

На сегодняшний день существует множество методик, технологий, с помощью которых можно корректировать процесс развития речи у детей. Круги Луллия прочно заняли свое место в педагогике. Они являются универсальным дидактическим средством, формирующим мыслительные процессы у детей. Их можно многопланово использовать при решении задач развития речи у дошкольников с ТНР и ФФНР, а также у детей с ОВЗ. Круги Луллия вносят элемент игры в занятие, помогают поддерживать интерес к изучаемому материалу.

#### **Задачи:**

- *закрепление произношения поставленных звуков в речи;*
- *развитие фонематических процессов;*
- *уточнение и активизация словарного запаса;*
- *совершенствование слоговой структуры слова;*
- *формирование структуры предложений;*
- *совершенствование развития связной речи.*

Работа проводится во всех блоках образовательного процесса: на коррекционных занятиях, в индивидуальной работе с детьми и в самостоятельной игровой деятельности детей. Планирование той или иной игры осуществляется в зависимости от коррекционных задач, реализуемых на данный момент, и проблем, возникающих на определенном отрезке времени у конкретных детей.

Ниже предлагается система игр с использованием кругов Луллия, которые помогут ребёнку автоматизировать звуки, повысить артикуляционную моторику, самоконтроль, разовьют фонематический слух, научат рассказывать, отыскивать интересные слова, а в итоге сделать речь Вашего ребёнка богаче и разнообразнее.

Эти игры могут быть интересно и полезны не только учителю-логопеду, но и всем педагогам ДОУ.

## Картотека.

### 1. Игры, совершенствующие навык развития артикуляционной моторики

<p>Игра «Зарядка для язычка» Цель: совершенствование артикуляционных способностей.</p>	<p><b>Ход игры:</b> На одном круге картинки с изображением артикуляционного упражнения, второй круг с картинками соответствующими артикуляционному упражнению (грибок, качели, заборчик, часики, чашечка). Дети, находя и подбирая картинки, одновременно закрепляют навыки выполнения артикуляционных упражнений, называют артикуляционные упражнения и закрепляют стихи, разученные к данному упражнению.</p>
--	---

### 2. Игры, совершенствующие звуковую сторону речи и обучение грамоте

<p>Игра «Парочки» Цель: развитие фонематических процессов.</p>	<p><b>Ход игры:</b> Логопед раскладывает картинки – паронимы на обоих кругах. Предлагает детям объединить картинки, сходные по звучанию. (например: <i>мышка – миска, рожки – ложки, рейка – лейка, козы - косы и т. д.</i>)</p>
<p>Игра «Придумай предложение - 1» Цель: автоматизация и дифференциация поставленных звуков, формирование синтаксических конструкций.</p>	<p><b>Ход игры:</b> <b>1 вариант.</b> На кругах предметные картинки с автоматизируемым звуком. Логопед просит придумать предложение с получившейся парой слов. (например: <i>мышка, машина</i>) <i>Мышка спряталась под машину. Мышка едет в машине. На машине нарисована мышка.</i></p>
<p>Игра «Придумай предложение - 2» Цель: дифференциация поставленных звуков, формирование синтаксических конструкций.</p>	<p><b>Ход игры:</b> На кругах предметные картинки с дифференцируемой парой звуков. Логопед просит придумать предложение с получившейся парой слов. (например: <i>санки – шкаф</i> (<i>Санки стоят в шкафу. Санки положили на шкаф. Верхняя часть санок и шкаф – деревянные.</i>)</p>

<p>Игра «Символ звука» Цель: развитие фонематического анализа.</p>	<p><b>Ход игры:</b> Логопед распределяет на одном круге символы звуков, на другом – предметные картинки. Предлагает детям объединить символ звука с объектом, в названии которого есть данный звук. (например: символ звука [с] – кастрюля и т. д.)</p>
<p>Игра «Сложи слог» Цель: развитие фонематических процессов.</p>	<p><b>Ход игры:</b> Логопед раскладывает на одном круге буквы обозначающие согласные звуки, на другом гласные. Ребенок собирает названный логопедом слог или читает получившийся слог и придумывает слово с этим слогом, сочетанием букв. (например: Б, А – БАнан, соБАка; П, А – ПАлка, ЛоПАта, ПАста.)</p>
<p>Игра «Раздели слово на слоги» Цель: развитие слогового анализа и синтеза слов.</p>	<p><b>Ход игры:</b> Логопед выкладывает на одном круге слоговые схемы, на другом предметные картинки. <b>1 вариант.</b> Предлагает детям объединить схемы с объектом, в названии которого такое же количество слогов. <b>2 вариант.</b> Логопед предлагает объяснить, как можно объединить схему со случайно выпавшим словом, т. е. изменить слово так, чтобы оно стало состоять из заданного количества слогов. (например: две точки – СТОЛ – СТОЛЫ, три точки – СТОЛ – СТОЛИКИ . СТОЛОВЫЙ)</p>
<p>Игра «Слоγοпары» Цель: развитие слогового анализа и синтеза слов.</p>	<p><b>Ход игры:</b> Логопед выкладывает на двух кругах предметные картинки и предлагает объединить объекты с одинаковым количеством слогов. (например: кит, лук)</p>
<p>Игра «Образуй словечко» Цель: совершенствование навыков слогового анализа и синтеза.</p>	<p><b>Ход игры:</b> На одном круге печатный слог и на втором круге печатный слог. Логопед просит сложить названное слово или прочитать получившееся. (например: МА, ПА – МАП; ЛО, ТА – ЛОТА; КА, ША – КАША; РО, ЗА – РОЗА)</p>
<p>Игра «Первый звук» Цель: совершенствование навыков</p>	<p><b>Ход игры:</b> Логопед выкладывает на двух кругах предметные картинки, которые начинаются на</p>

звукового анализа слов.	твёрдые согласные звуки. Предлагает объединить картинки с одинаковыми первыми звуками. ( <i>например: бант-барабан</i> )
Игра « <b>Букварик</b> » Цель: развитие звукового анализа слов и связи звука с буквой.	<b>Ход игры:</b> Логопед выкладывает на одном круге буквы, на другом предметные картинки. <b>1 вариант.</b> Логопед предлагает объединить объект с буквой, обозначающей первый звук в его названии. ( <i>например: Т- телефон</i> ) <b>2 вариант.</b> Логопед спрашивает, как будет называться объект, если его первой буквой будет случайно выпавшая буква. ( <i>например: П – орех = Порех</i> )
Игра « <b>Первые два звука</b> » Цель: совершенствование звукового анализа.	<b>Ход игры:</b> На одном круге звуковые схемы начала слова из двух звуков, на другом - предметные картинки. Логопед просит объединить картинки с подходящими схемами. <i>кр. син. - ананас</i> <i>син. кр. - капуста</i> <i>зел. кр. - чайник</i>
Игра « <b>Последние звуки</b> » Цель: совершенствование звукового анализа.	<b>Ход игры:</b> На одном круге звуковые схемы конца слова из одного-двух звуков, на другом - предметные картинки. Логопед просит объединить картинки с подходящими схемами. <i>син. кр. – лампа</i> <i>син. – лук</i> <i>син. син. – зонт</i>
Игра « <b>Звукарик</b> » Цель: развитие звукового анализа слова.	<b>Ход игры:</b> Логопед выставляет на одном круге синие, зелёные, красные фишки, на другом объекты, названия которых начинаются на гласный, твердый и мягкий согласный. Предлагает объединить картинки с символами первых звуков. ( <i>например: красный кружок – облако, синий кружок – тапочки, зелёный кружок – мёд и т. д.</i> )
Игра « <b>Последний звук</b> » Цель: развитие звукового анализа	<b>Ход игры:</b> Логопед выкладывает на обоих кругах предметные картинки и предлагает

слова.	объединить картинки с одинаковыми последними звуками. ( <i>например: апельсин – чемодан</i> )																		
Игра « <b>Парочки по твердости – мягкости</b> » Цель: развитие звукового анализа слова.	<b>Ход игры:</b> На одном круге логопед выкладывает предметные картинки, начинающиеся на твердые согласные звуки, на другом, предметные картинки, начинающиеся на парные мягкие согласные звуки. Затем просит объединить картинки с парными по твердости – мягкости первыми звуками. ( <i>например: лев - лопата</i> )																		
Игра « <b>Парочки по звонкости – глухости</b> » Цель: развитие звукового анализа слова.	<b>Ход игры:</b> Логопед предлагает объединить картинки с парными по звонкости – глухости первыми звуками ( <i>зонтик – слон</i> )																		
Игра « <b>Подбери слово к звуковой схеме</b> » Цель: развитие звукового анализа слова.	<b>Ход игры:</b> На одном круге логопед выкладывает звуковые схемы слов, на другом предметные картинки. И предлагает объединить объекты с подходящими схемами. ( <i>например: зеленый, красный, синий – лес; синий, красный, синий, красный, синий – банан</i> )																		
Игра « <b>Где спрятался звук?</b> » Цель: развитие фонематического слуха и звукового анализа слова.	<b>Ход игры:</b> На одном круге схемы расположения заданных звуков в слове, на другом предметные картинки. Логопед просит подобрать слово к схеме. <i>Например:</i> <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td style="width: 100px; height: 20px;"></td> <td style="width: 20px; text-align: center;"><b>Р</b></td> <td style="width: 100px; height: 20px;"></td> </tr> <tr> <td colspan="3"><i>корова, горка</i></td> </tr> <tr> <td style="width: 100px; height: 20px;"></td> <td style="width: 20px; text-align: center;"><b>Р</b></td> <td style="width: 100px; height: 20px;"></td> </tr> <tr> <td colspan="3"><i>топор, помидор</i></td> </tr> <tr> <td style="width: 100px; height: 20px;"><b>Р</b></td> <td style="width: 20px; text-align: center;"></td> <td style="width: 100px; height: 20px;"></td> </tr> <tr> <td colspan="3"><i>радуга, ракета</i></td> </tr> </table>		<b>Р</b>		<i>корова, горка</i>				<b>Р</b>		<i>топор, помидор</i>			<b>Р</b>			<i>радуга, ракета</i>		
	<b>Р</b>																		
<i>корова, горка</i>																			
	<b>Р</b>																		
<i>топор, помидор</i>																			
<b>Р</b>																			
<i>радуга, ракета</i>																			
Игра « <b>Какая буква написана неправильно?</b> » Цель: закрепление написания букв.	<b>Ход игры:</b> На одном круге правильно написанные буквы, на втором круге неправильно написанные буквы. Логопед просит показать, какая буква написана неправильно.																		

<p>Игра «Допиши букву» Цель: закрепление написания букв.</p>	<p><b>Ход игры:</b> На одном круге написаны буквы, на втором круге эти же буквы с недописанными элементами. Логопед просит к недописанной букве подобрать правильную букву.</p>
<p>Игра «Вставь пропущенную букву» Цель: обучение грамоте.</p>	<p><b>Ход игры:</b> На одном круге слова с пропущенной буквой, на втором – буквы. Дети подбирают букву к слову.</p>

### 3. Игры на формирование лексико-грамматических категорий и обогащение словаря

<p>Игра «Наоборот» Цель: расширение словаря антонимов.</p>	<p><b>Ход игры:</b> Логопед выставляет на двух кругах картинки, противоположные по значению. Просит детей подобрать пару объектов противоположных по значению. <i>(например: здоровый – больной, тепло – холодно и т. д.)</i></p>
<p>Игра «Путешествие птиц» Цель: формирование синтаксических конструкций. Задачи: - образование глаголов с приставками В, ВЫ, НА, ВЫ, ПРИ, С, У, ПО, ПОД, ОТ, ПЕРЕ, ЗА, ДО; - закрепление предложно – падежных конструкций.</p>	<p><b>Ход игры:</b> Логопед распределяет на первом круге птиц, на втором – деревья и схемы предлогов. И предлагает детям выбрать птицу и дерево с, рядом находящимся, предлогом. Называть их и составить предложение. <i>(например: Синица слетела с берёзы.)</i></p>
<p>Игра «Оденемся на прогулку» Цель: закрепление знания детей о временах года, сезонных изменениях в природе и в одежде.</p>	<p><b>Ход игры:</b> Логопед предлагает выбрать картинку с изображением времени года и спрашивает детей: «Какое время года изображено на картинке?» Затем предлагает детям собрать вещи на прогулку в соответствии с временем года, изображенным на картинке. Дети крутят круги и подбирают головной убор и одежду по сезону. На первом круге – головные уборы, на втором – одежда.</p>

<p>Игра «Чей, чья, чьё?» Цель: закрепление навыка словообразования и словоизменения.</p>	<p><b>Ход игры:</b> <u>1 вариант.</u> На одном круге картинка животного или птицы, на втором круге части его тела (хвост, лапы, уши, нос, крылья...). Дети, раскручивая круги, подбирают пару, закрепляя знания о животном мире и лексико-грамматические категории, с которыми познакомились на занятии у логопеда. <u>2 вариант.</u> На одном круге картинка животного, на втором круге детёныши. Дети, раскручивая круги, подбирают пару.</p>
<p>Игра «Один - много» Цель: совершенствование лексико-грамматического строя речи.</p>	<p><b>Ход игры:</b> На одном круге картинка с изображением одного предмета, на другом круге – с изображением нескольких предметов. Логопед просит подобрать пару. <i>(например: дерево – деревья, ведро – вёдра и т. д.)</i></p>
<p>Игра «Сосчитай-ка» Цель: совершенствование лексико-грамматического строя речи.</p>	<p><b>Ход игры:</b> На одном круге разные цифры, на втором предметные картинки разные по цвету. Дети, раскручивая круги, называют количество предметов, не забывая про цвет. <i>(например: три синих чайника)</i></p>
<p>Игра «Кто чем питается?» Цель: расширение и активизация словаря.</p>	<p><b>Ход игры:</b> Логопед предлагает детям рассмотреть предложенную картинку слева, назвать животного на ней. Подобрать картинку с едой для этого животного справа путём вращения круга.</p>
<p>Игра «Кто где живёт?» Цель: расширение и активизация словаря.</p>	<p><b>Ход игры:</b> Логопед предлагает детям рассмотреть предложенную картинку в 1-ом секторе с левой стороны, назвать животного на ней. Определить домашнее или дикое животное. Подобрать картинку с нужным жилищем с правой стороны путём вращения круга. Правильно назвать жилище.</p>
<p><b>4Игры на развитие связной речи</b></p>	
<p>Игра «Рифмуй-ка» Цель: развитие связной речи.</p>	<p><b>Ход игры:</b> На одном круге, предметные картинки, на втором круге картинки подходящие по рифме. Дети, раскручивая круги, подбирают пару, подходящую по рифме,</p>



	придумывают с ними предложения. (например: коза-коса, мишка- шишка, ковёр-забор и т.д.)
Игра «Сочиняй-ка» Цель: закрепление навыка формирования самостоятельного высказывания.	<b>Ход игры:</b> На одном круге предметные картинки (животные, птицы, люди, времена года), на втором круге картинки, с изображением действий, явлений природы. Дети, раскручивая круги, подбирают пару, придумывают предложения, рассказы, сказки.