

# Развитие чувства ритма (на невербальном материале) в процессе работы над преодолением нарушений слоговой структуры слова



# Слоговая структура слова -

взаиморасположение и связь слогов в слове.

В норме к 3-м годам слоговая структура слова нарушается редко, главным образом, в малознакомых словах.



Отклонения в воспроизведении слогового состава слова у ребёнка могут проявляться следующим образом:

**1. Нарушение количества слогов:**

- ▶ сокращение (пропуск) слога: «моток» - молоток;
- ▶ опускание слогообразующей гласной: «пинино» - пианино;
- ▶ увеличение числа слогов за счёт вставки гласных в стечения согласных: «команата» - комната.

**2. Нарушение последовательности слогов в слове:**

- ▶ перестановка слогов: «деворе» - дерево;
- ▶ перестановка звуков соседних слогов: «гебемот» - бегемот.

### **3. Искажение структуры отдельного слога:**

- ▶ сокращение стечения согласных: «тул» - стул;
- ▶ вставки согласных в слог: «лимонт» - лимон.

### **4. Уподобление слогов:** «кококосы» - абрикосы.

### **5. Персеверации** (циклическое повторение, настойчивое воспроизведение): «били...били...билитекарь» - библиотекарь.

### **6. Антиципации** (замена предшествующих звуков последующими): «нананасы» - ананасы

### **7. Контаминации** (смешение, слияние элементов слов): «в холодильнике» - в холодильнике и хлебнице.

***Ритмическая способность*** рассматривается специалистами в качестве предпосылки и одновременного условия реализации различных видов деятельности – речевой, интеллектуальной и др.

Кроме того, развитое чувство ритма помогает двигаться под музыку, координировать движения своего тела и даже правильно, ровно дышать. От чувства ритма зависит и артикуляция, плавность и чёткость речи.



*Работа над ритмом* является одним из важных направлений коррекции в процессе преодоления нарушений речи у детей.

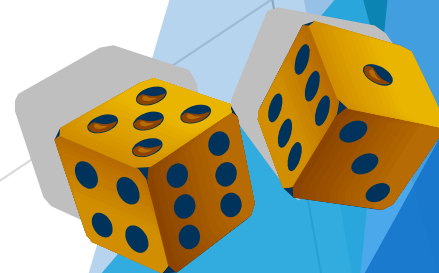
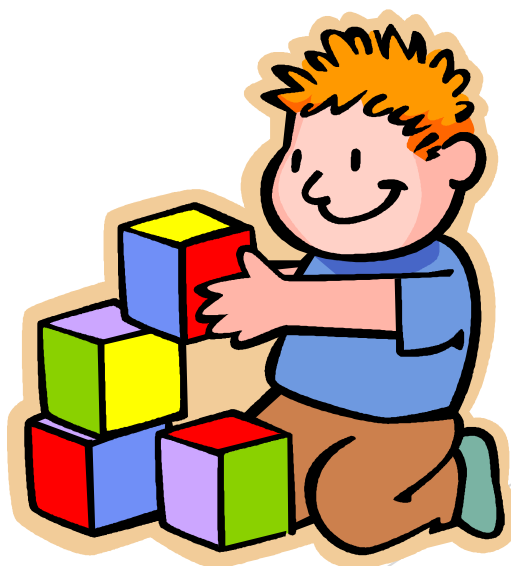
В игровой форме детям предлагаются различные способы воспроизведения ритма: отхлопывание в ладоши, отстукивание разными предметами по столу (карандашом, палочками, камешком, игрушками), мячом об пол, протопывание и другие.

Вот некоторые из предлагаемых детям заданий.



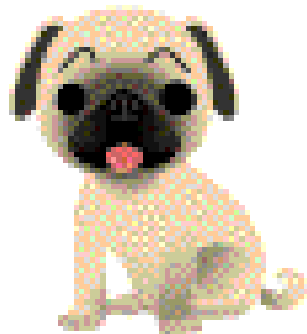
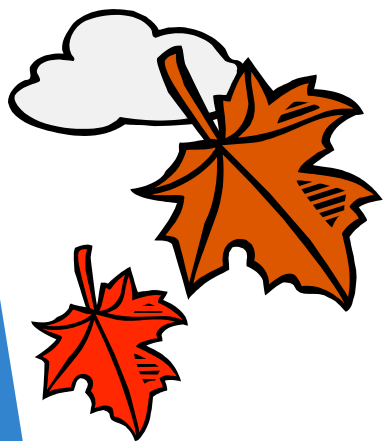
# 1. Выполнение заданного взрослым количества движений.

«Хлопай, не зевай, правильно считай...»  
(хлопнуть в ладоши или выполнить другое действие) столько раз, сколько... (раз я кивну головой, звёздочек на картинке, кубиков на столе, точек на стороне кубика и т. д.).



2. Выполнение заданного взрослым количества движений в разном темпе и с разной интенсивностью.

«Хлопнуть в ладоши (или выполнить другое действие) медленно (быстро, сильно, слабо) столько раз, сколько...» (листочков нарисовал художник, раз подпрыгнет щенок, подсказывает цифра и т.п.)

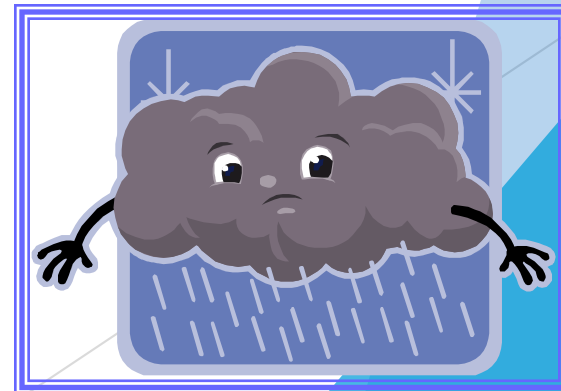




### 3. Повторение сначала простого, затем более сложного ритма за взрослым в форме различных игр и игровых упражнений.

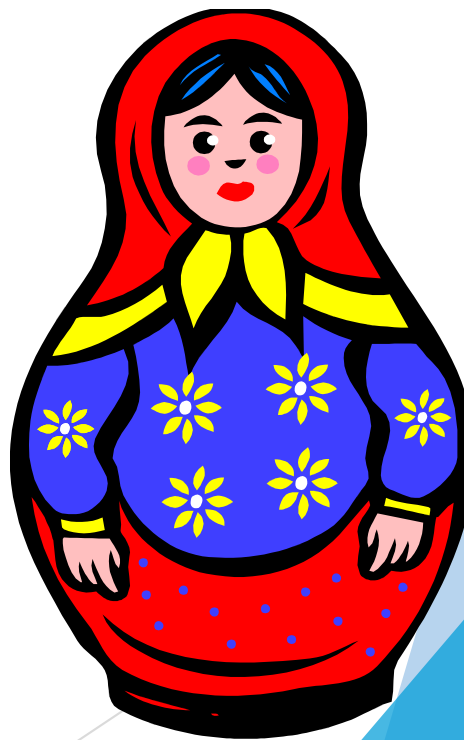
«Как постучался ёжик? (зайчик, гномик...?)»

Это упражнение можно включать в любое занятие как методический приём. Оно может сопровождать появление игрового персонажа. «Сегодня к нам на занятие пришёл ёжик. Он пришёл рано утром и постучался вот так: \*\* \*\*\*. Покажите, как постучался ёжик». (Дети воспроизводят ритм). Игровое упражнение можно и продолжить: «Ёжик постучался, но я подумала, что это идёт дождь и не открыла ему. Тогда он решил постучаться по-другому, вот так: \*\*\* \*\*\* \*. Покажите». (Дети повторяют ритм за педагогом). Если на занятии не один игровой персонаж, то они могут стучаться по-разному.



## «Матрёшки»

Перед ребёнком на столе находятся большая и маленькая матрёшки. Педагог поочерёдно берёт матрёшки и показывает соответствующий каждой из них темп передвижения: большая – идёт медленно, а маленькая – быстро. Ребёнку нужно воспроизвести заданный темп, изображая ходьбу двух матрёшек, а затем ответить на вопросы: «Как идёт большая матрёшка? Маленькая? Кто двигается быстрее? Кто медленнее?»



## «Движения животных»

Перед ребёнком на столе находятся три игрушки, например, медведь, заяц, лошадь. Взрослый поочередно берёт игрушки и показывает соответствующий определённый персонажу темп и характер передвижения (мишка - медленно, вразвалку; заяц - быстро, подскоками; лошадь - в умеренном темпе, плавно). Ребёнку нужно воспроизвести заданный темп и характер движения в процессе изображения ходьбы или бега игрушечного животного, а затем ответить на вопросы: «Как двигается мишка? лошадка? зайчик? Кто двигается быстрее? Кто двигается медленнее?» и др.



# «Весёлые инструменты»

Педагог берёт музыкальный инструмент (барабан, металлофон) и задаёт ритмический рисунок (выполняет определённое количество ударов в заданном темпе). Ребёнку нужно воспроизвести услышанное с помощью хлопков или ударов ладонью по столу, затем ответить на вопросы: «Какой инструмент играл? Сколько раз ударил барабан? Как играл барабан?» и др.



# «Барабанщик»

Ребёнок кладёт руки на стол, кисти приподняты. Взрослый отстукивает пальцем по столу определённый ритм. Ребёнок должен повторить этот ритмический рисунок поочерёдно каждым пальцем. Кисть руки при этом неподвижна.



Возможны разные варианты предлагаемых ребёнку заданий, например, «Повтори ритм указательными пальцами (большими, средними, безымянными, мизинцами) обеих рук», «...сначала указательным пальцем правой руки, а потом мизинцем левой», «...одновременно средним пальцем правой руки и мизинцем левой» и т.д. и т.п.

## «Мы со звуками играем»

В центре круга стоит один ребёнок – ведущий. Остальные идут по кругу, взявшись за руки, и хором говорят:

**Мы со звуками играем,  
Слушаем и повторяем:  
Мы в ладоши хлопаем  
И ногами топаем!**

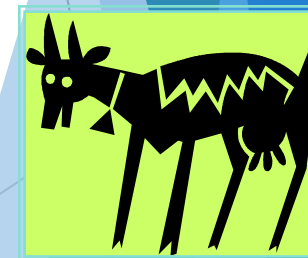
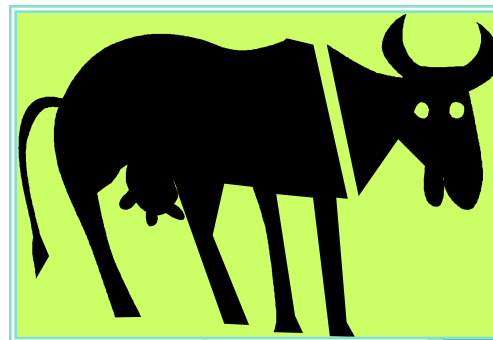


После этого ведущий задаёт ритмический рисунок. Остальные дети повторяют его по очереди. После этого в центр становится другой ребёнок – тот, который, по мнению ведущего, наиболее точно повторил ритм.

## 4. Узнавание ритма на слух среди других (с последующим воспроизведением).

«Узнай животное по ритму».

Каждое из домашних животных: лошадь, корова, коза по-своему зовут своих детёнышей – стучат копытцем (педагог задаёт ритмический рисунок). Сначала ребёнок запоминает ритм, затем угадывает животное по ритму, а после этого пробует сам загадать загадку – т.е. воспроизвести ритм).



## «Кого зовёт гномик?»

Для этой игры нужно взять несколько игрушек (клоуны) и задать ритм для каждой из них.

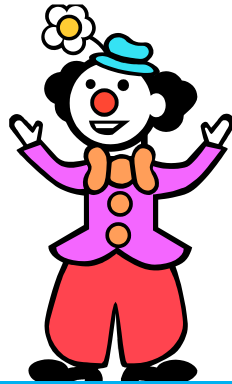
Ещё для одной игрушки (гнома) задаётся ритм, совпадающий с ритмом одной из игрушек. Ребёнок должен узнать эту игрушку по ритму и воспроизвести его самостоятельно.



\*\*



\*\* \*\*



\*\*\*



\*\* \*\*





# «Найди пару по ритму».

Для этой игры нужно взять несколько игрушек, желательно животных и задать парный ритм, т.е. одинаковый для каких-то из них. Сначала ребёнок запоминает ритм, затем угадывает и подбирает подходящие пары, а после этого воспроизводит ритмические рисунки.



\*\* \*\*\*



\*\* \*



\*\* \*



\*\* \*\*



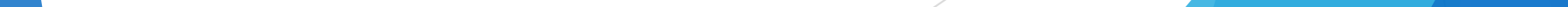
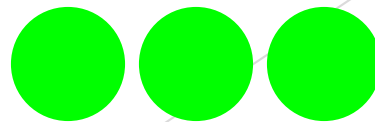
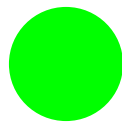
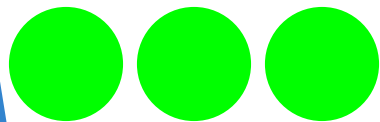
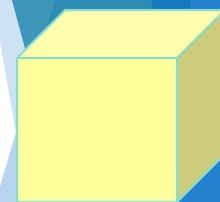
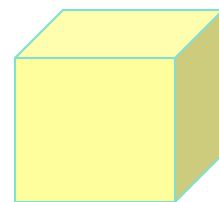
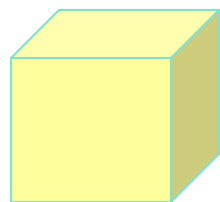
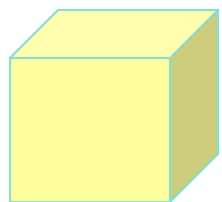
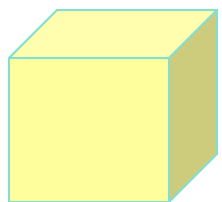
\*\* \*\*



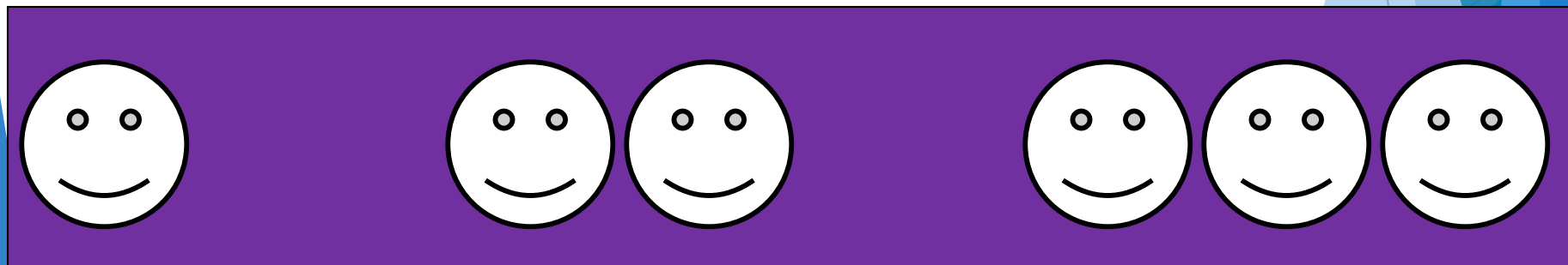
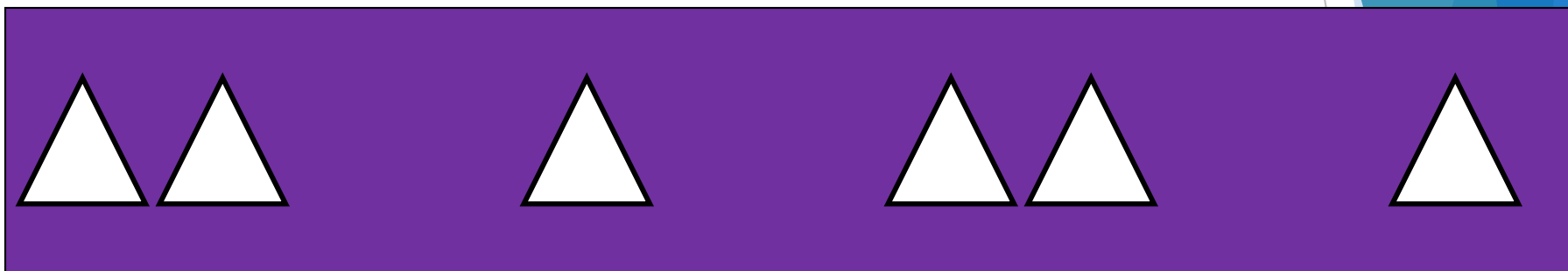
\*\* \*\*\*

## 5. Изображение ритма.

1. Выкладывание услышанного ритмического рисунка с помощью предметов, например, кубиков, счётных палочек, геометрических фигур и др.



2. Графическое изображение (рисование) услышанного ритмического рисунка с помощью различных несложных элементов, например, палочек, чётрочек, кругов, треугольников и других рисунков.



## 6. Воспроизведение ритма по заданному рисунку.

Рисунок может быть выложен из предметов прямо на столе или доске, а также изображён с помощью разных предметов на полосе бумаги.

1. Задания на воспроизведение темпа и количества ударов.

2. Задания с использованием ударения для выделения части ритмического рисунка.

3. Задания с использованием ударения и темпа.

# 1. Воспроизведение темпа и количества ударов.

## Игра «Танцующие снежинки».

На доске или прямо на столе - выложен ряд изображений снежинок. Дети хлопают (топают, простукивают), воспроизводя заданный темп (или количество ударов; и темп, и количество ударов). Взрослый разъясняет назначение символов. Например:

1



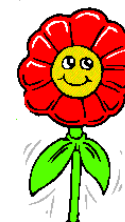
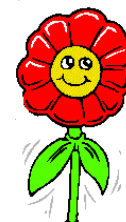
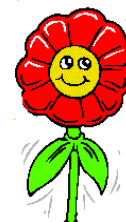
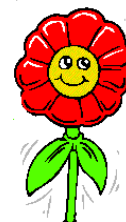
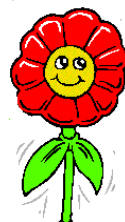
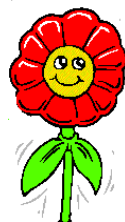
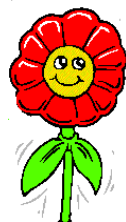
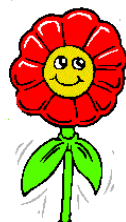
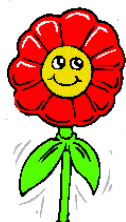
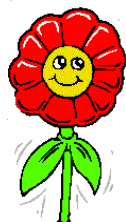
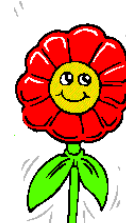
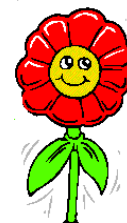
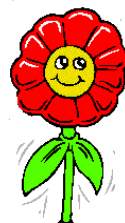
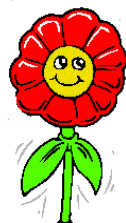
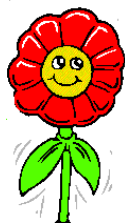
**Быстрый  
темп,  
5 ударов.**

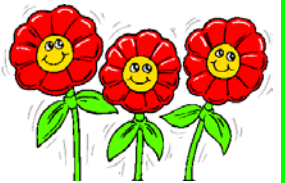
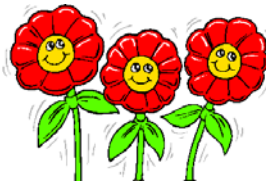
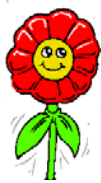
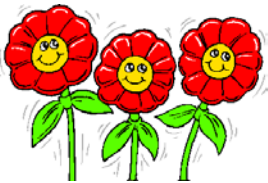
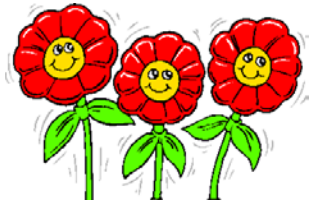
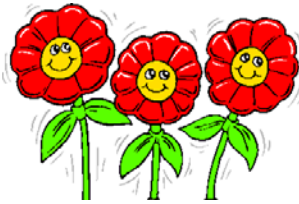
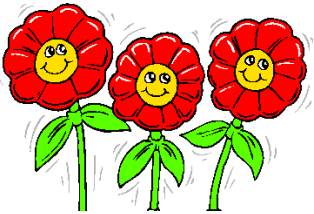
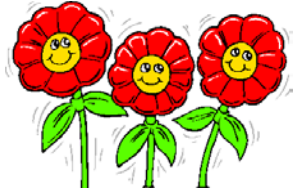
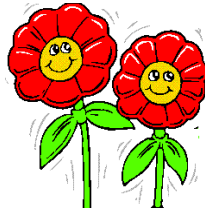
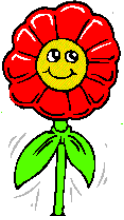
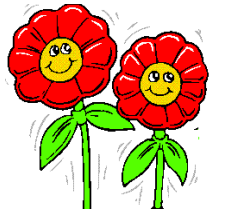
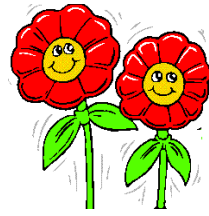
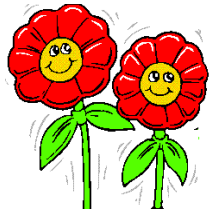
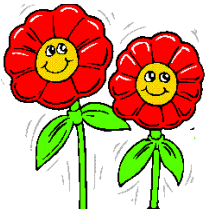
2



**Медленный  
темп,  
3 удара.**

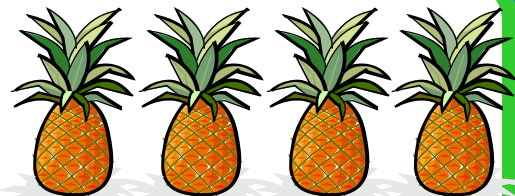
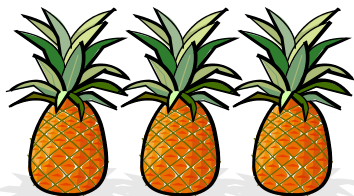
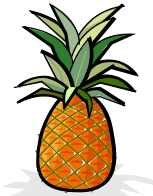
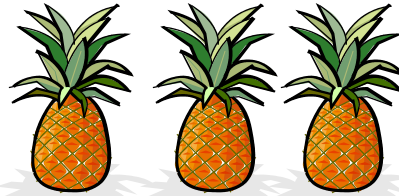
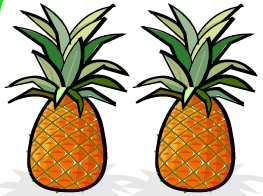
Аналогично проводятся игры-упражнения с наглядным материалом «Выросли цветочки в садочке», «Весёлые морковки», «Кленовые листочки», «Собираем яблоки», «Покупаем ананасы». Следует отметить, что ритмические рисунки постепенно следует усложнять. Картинки можно подбирать с учётом изучаемой в настоящее время лексической темы.











## 2. Ритмические задания с использованием ударения для выделения части ритмического рисунка.

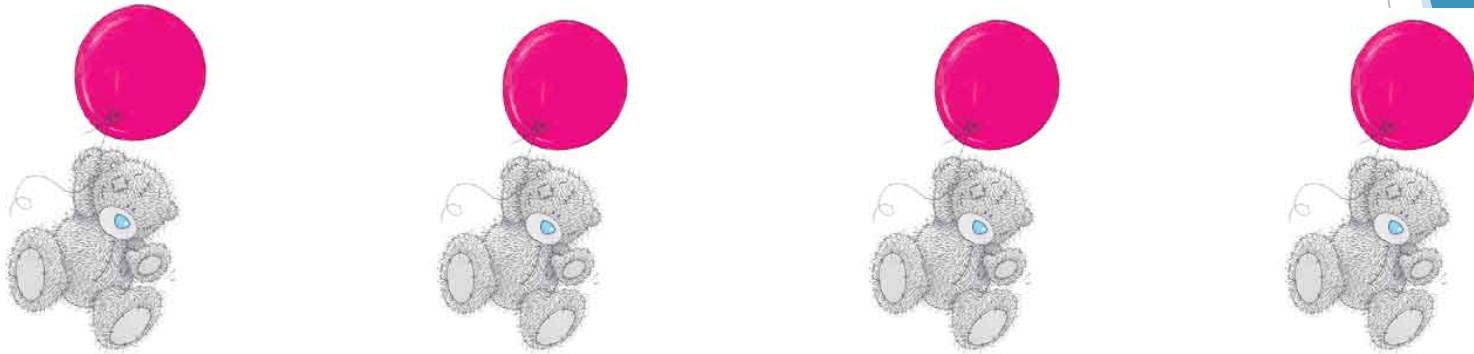
### Игра «Медвежата и шарики»

**Вариант 1** Педагог разъясняет значения символов: изображение медвежонка с шариком - сильный удар (хлопок); медвежонка без шарика - слабый удар (хлопок). Затем показывает символические изображения по одному, а дети определяют, какой силы удар (хлопок) им необходимо воспроизвести и выполняют соответствующие действия.

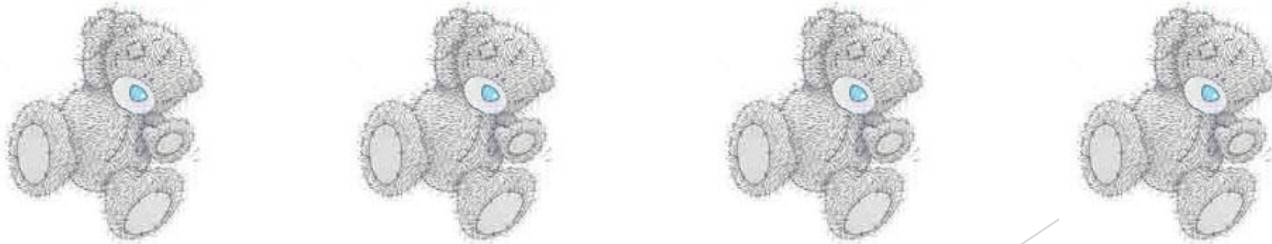


**Вариант 2.** Перед ребёнком – ряд одинаковых картинок (медвежата с шариками или без них). Дети считают количество медвежат, определяют силу удара (хлопка). Затем воспроизводят заданное количество ударов определённой (одинаковой) силы.

1



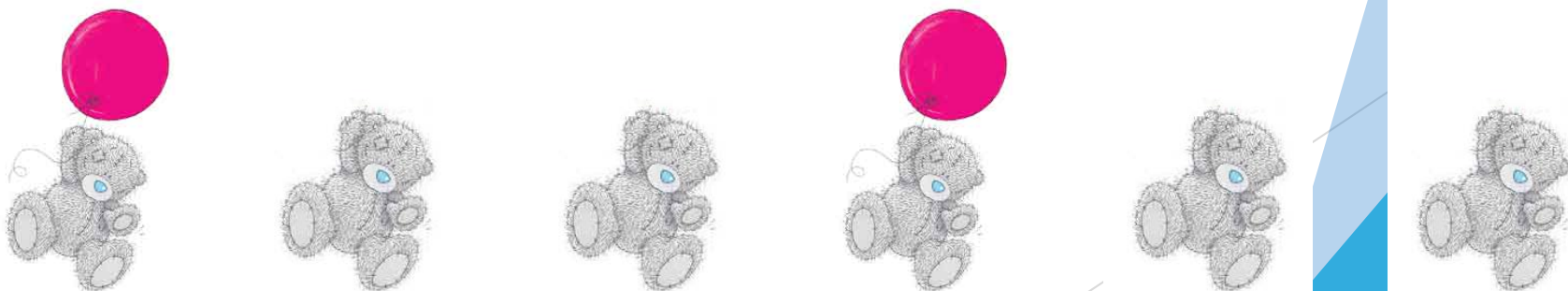
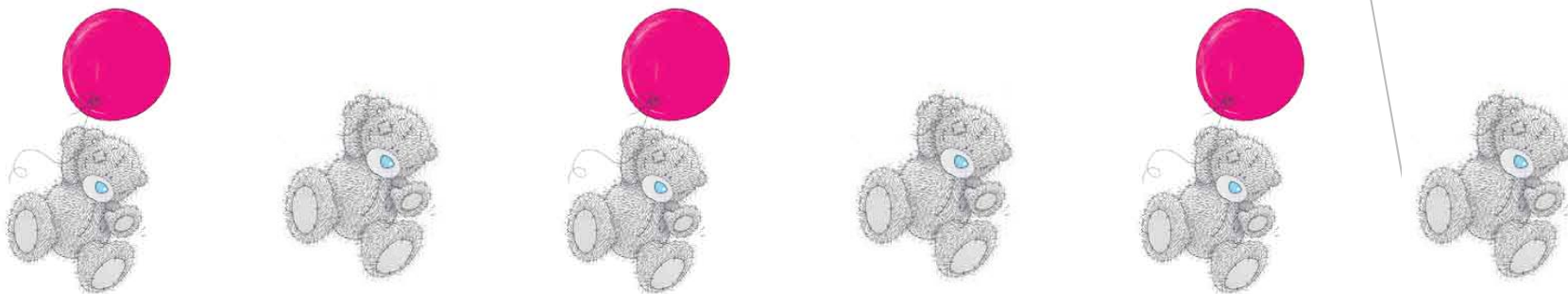
2

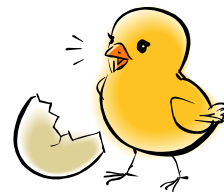
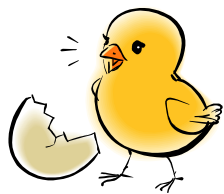
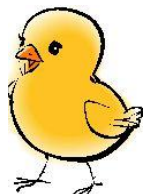
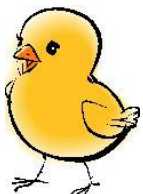
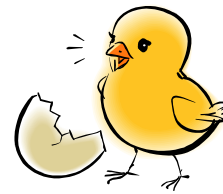
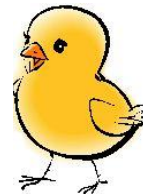
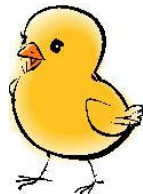
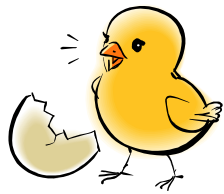
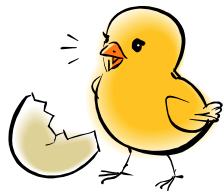
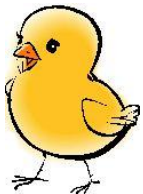


**Вариант 3.** Перед ребёнком – ряд разных картинок (медвежата с шариками и без шариков), расположенных в произвольном порядке. Детям даётся задание следить за показом картинок, определять силу хлопка и выполнять соответствующие действия.



**Вариант 4.** Перед ребёнком – ряд разных картинок (медвежата с шариками и без шариков), расположенных таким образом, чтобы создавался определённый ритмический рисунок. Дети должны воспроизвести заданный ритм.

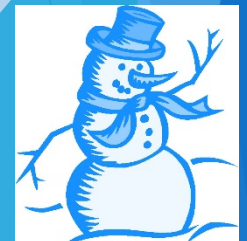
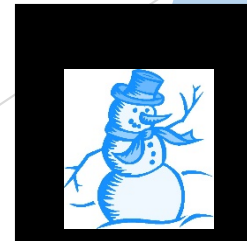
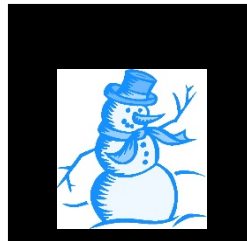
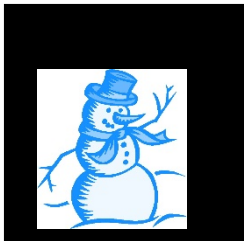
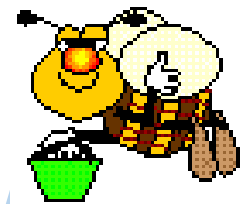
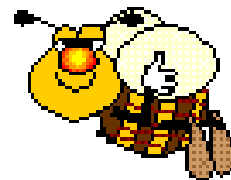
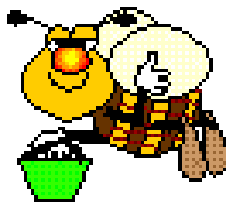
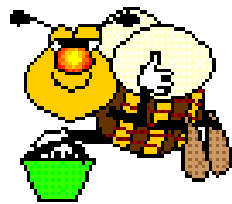
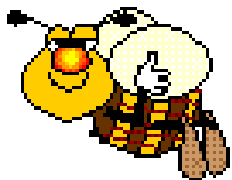
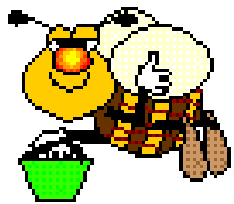




Вариант 5. Каждый ребёнок выкладывает свой ряд символических картинок. Затем:

- 1) воспроизводит свою «песенку» или «танец»;
- 2) воспроизводит «песенку» («танец») другого ребёнка.

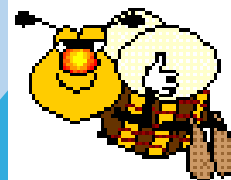
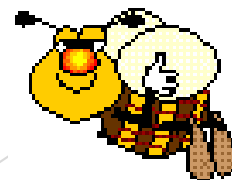
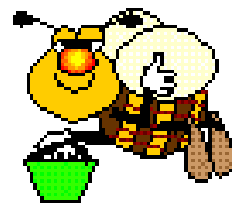
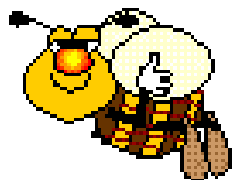
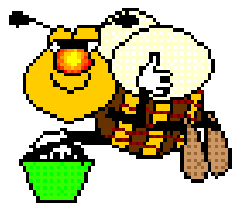
Варианты символических изображений для игры могут быть разнообразны: пчёлка с ведёрком, большие снеговики – сильный удар или хлопок; пчёлка без ведёрка, маленькие снеговики – слабый удар или хлопок.



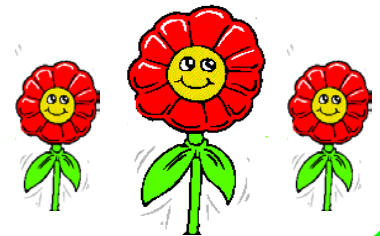
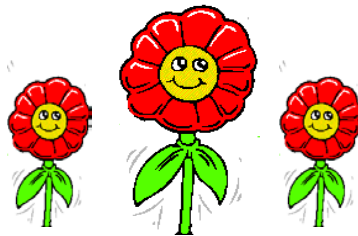
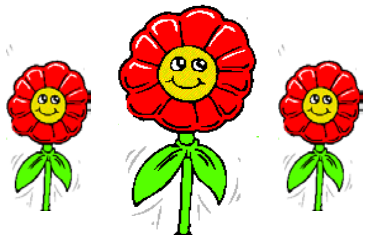
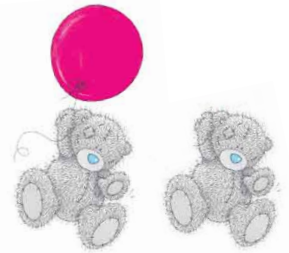
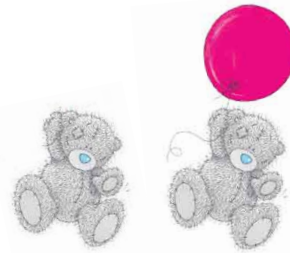
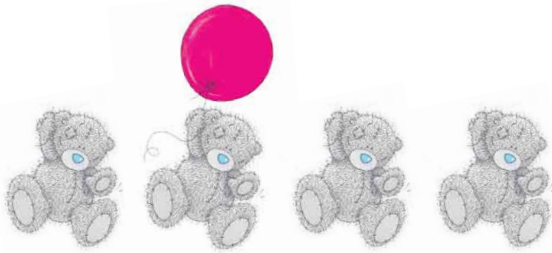
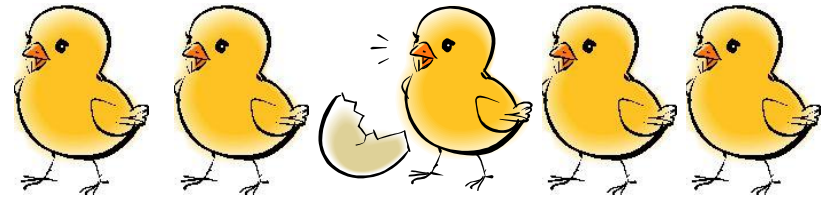
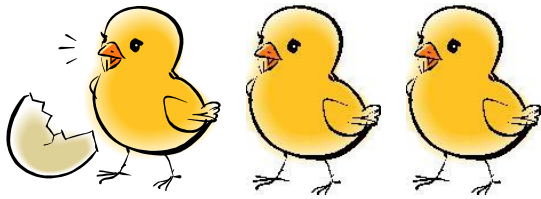
### 3. Ритмические задания с использованием ударения и темпа.

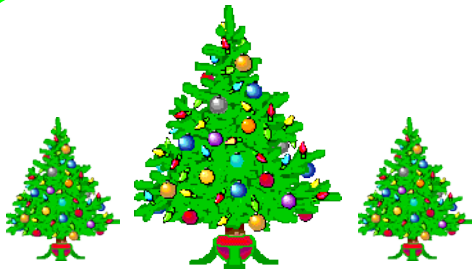
Эти упражнения предполагают самостоятельное воспроизведение ребёнком ритмического рисунка с использованием ударения, изображённого с помощью картинок в ряд с интервалами во времени, т.е. в определённом темпе.

Игровые упражнения «Пчёлки», «Осенние листочки», «Весёлые цыплята», «Мишки», «Цветочки», «Новогодние ёлочки», «Котята и рыбки», «Мыши и сыр», «Лягушки», и др.









# 7. Выполнение движений под ритмичную музыку.

Маршировка, прыжки, легкий бег, ходьба, притопы, приседания, хлопки, качание руками и ногами, подбрасывание и отбивание мяча и многие другие.



Это далеко не полный перечень игровых упражнений, которые можно использовать в работе над ритмом.

