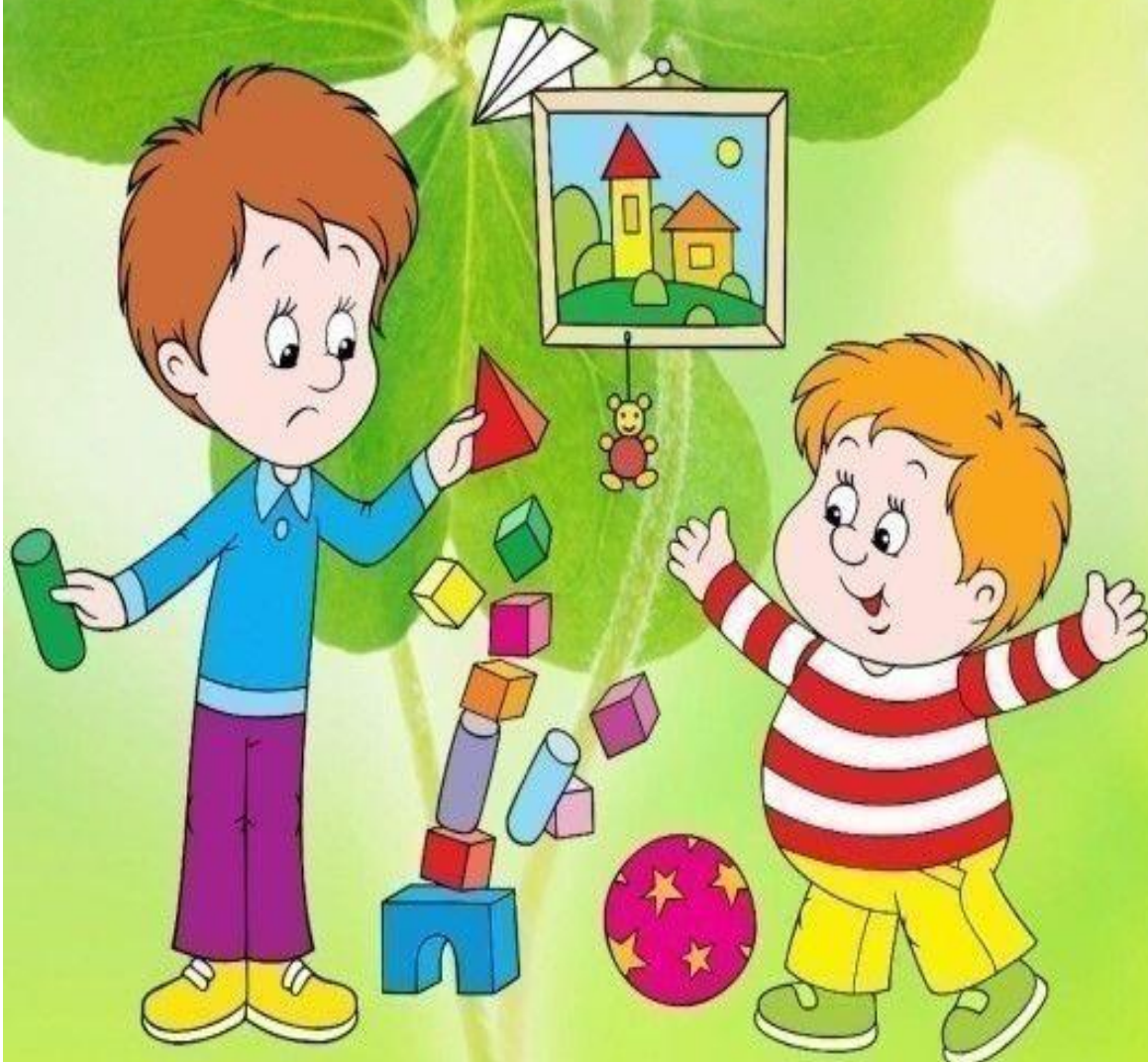




ЛОГОПЕДИЧЕСКИЕ ИГРЫ В ДЕТСКОМ САДУ





Стог сена

Для игры потребуются 3 карточки-полоски с пиктограммами и 10 карточек с изображением сена.

Первый игрок переворачивает полоски с пиктограммами и круговыми движениями перемешивает их на столе. Дети в это время приговаривают:

— Крутись, вертись, а сейчас остановись! Первый игрок выравнивает карточки и предлагает второму игроку выбрать одну, обращаясь к нему со словами:

— Справа, слева или посередине? Раскрыв выбранную карточку, второй игрок читает пиктограмму. Каждая пиктограмма соответствует определенным игровым действиям.

«Лисы в лесу травку косят» — ничего не изменяется. «Лоси в стога сено носят» — на стол выкладывается карточка с изображением сена (эти карточки по ходу игры выстраиваются пирамидой — получается «стог», в основании которого четыре картинки, во втором ряду — три, в третьем — две, а в четвертом ряду — одна). «Соловей-разбойник свистит — во все стороны сено летит!» — одна картинка с «сеном» убирается из «стога».



Затем второй игрок повторяет действия первого, задавая свой вопрос следующему участнику игры.

Цель игроков — поскорее «сметать стог». В этой игре нет одного победителя, т. к. успех зависит от слаженной работы всех ее участников. Перед тем как перемешивать карточки с пиктограммами, каждый «загадчик» показывает «отгадчику» карточку с пиктограммой «Лоси в стога сено носят». «Отгадчик» должен внимательно следить за перемещениями именно этой карточки, стараясь не упустить ее из виду. Угадав ее местоположение, он сможет увеличить «стог сена».



Четвертое лишнее. Коррекционное упражнение

На столе беспорядочно разложены картинки, три из которых изображают птиц, три — животных, три — продукты питания и т. д. Логопед, указывая поочередно каждому игроку на 4 картинки, предлагает четко произнести их названия и найти «лишнее», например:

Стакан, самовар, сок, сахарница.

Сарафан, костюм, свитер, сапоги.

Сорока, слон, снегирь, сова и т. д.

Кто спрятал звездочку?

На столе лежат 4 картинки с изображениями зайцев и 4 картинки с изображениями лис. Каждый из зверей чем-нибудь отличается от остальных. Дети закрывают глаза, а водящий в это время прячет вырезанную из бумаги звездочку под любой картинкой. Открыв глаза по сигналу логопеда, дети поочередно задают водящему вопросы:

— Звездочку спрятал заяц или лиса? (Предположим, заяц.)

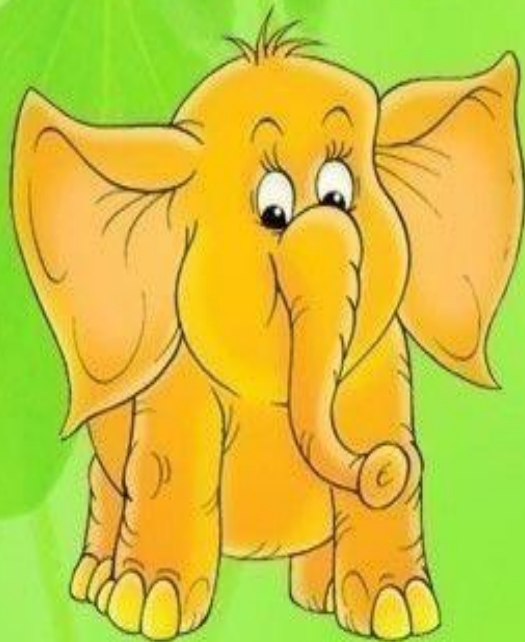
— Этот заяц в сапогах или босой (без сапог)?

— Этот заяц с сумочкой?





Внимательно выслушав все ответы водящего и проанализировав в уме названные им признаки, каждый старается как можно быстрее найти описанную картинку и поставить на нее свой указательный пальчик. Тот, кому удастся правильно сделать это раньше других, становится водящим, и игра повторяется.



Сначала без всякой последовательности на столе раскладываются картинки первой стопки. Теперь обратимся ко второй стопке. Предположим, сверху лежит «замок». Находим парный «замок» на столе и переворачиваем рисунком вниз — с этой перевернутой картинкой дети потом начнут игру. Снова обратимся ко второй стопке картинок: «замок» всё еще на месте, а под ним лежит, предположим, «сова», под «совой» — «лиса» и т. д. Берем «замок» из второй стопки и накладываем ее сверху на «сову», лежащую на столе (она из первой стопки). «Сову» из второй стопки кладем на «лису», лежащую на столе, и т. д. Таким образом, происходит смещение картинок первой стопки по отношению к картинкам второй стопки на одну.

Ход игры

Первый игрок берет перевернутую картинку и четко произносит ее название: «Замок». Вторым игроком ищет такой же «замок» на столе, поднимает его и называет лежащую под ним картинку: «Сова». Третьим игроком находит на столе «сову», поднимает ее и четко произносит: «Лиса», следующий игрок ищет на столе «лису», и т. д. Тот, кому удастся найти несметные сокровища — «сто рублей», станет их счастливым обладателем.



Второй вариант

Во вторую стопку можно положить карточки, на которых написаны слова — названия картинок из первой стопки, например: в первой стопке — картинка с изображением сада, а во второй стопке — карточка со словом «сад» и т. д. Этот вариант игры не только предоставит детям возможность поупражняться в произношении свистящих звуков в словах, но и поможет закрепить навыки чтения.

Где же нос? — вот вопрос

Логопед начинает игру четверостишием:

Потерял Носорог

Свой единственный рог.

Что ж теперь — вот вопрос —

*Он прицепит на нос? Да и как теперь называть
беднягу? Наверное, он уже не Носорог, а
Носокто-то.*



Ход игры

Первый игрок, изображая Носокого-то, «бродит» (переставляя свои указательный и средний пальчики) по столу, на котором лежат перевернутые карточки. Выбрав любую карточку, Носокто-то переворачивает ее. Если на картинке нарисован, предположим, ослиный хвост, то Носокто-то четко произносит:

- Прицеплю на свой нос я ослиный хвост!
- Представьтесь, пожалуйста, — просят дети.
- Я Носохвост! — отвечает он.

Затем игроки поочередно советуют Носо-хвосту, например:

- Носохвост, ты раскрой свою пасть, а хвостом сбивай с дерева фрукты.
- Я советую тебе снять с носа ослиный хвост. Он полезет в рот во время еды.
- Носохвост, оставь хвост на носу, так ты сможешь разгонять мух и ос не только сзади, но и спереди!

За интересные, содержательные и оригинальные советы их авторы получают призовые фишки. В ответ на каждую реплику Носохвост отвечает: «Согласен» или «Не согласен».

Когда все предложения детей будут исчерпаны, логoped говорит:

Не к лицу, Носохвост, Тебе этот хвост — и забирает картинку с изображением хвоста.

Роль Носокого-то переходит к следующему игроку.



Примечание

Лежащие на столе картинки должны иллюстрировать короткие существительные мужского рода со звуками С или З. Например:

зонт (Носозонт), стол (Носостол), стул (Носостул), лес (Носолес), сад (Нососад), сыр (Нососыр), сок (Нососок), сор (Нососор), глаз (Носоглаз), таз (Носотаз).

Финал игры

Долго-долго бродил Носокто-то
По лесам, по полям, по болотам...
РОГ бедняжки лежит внутри слова.
Внутри слова, но только какого? Логопед называет
разные слова типа «носок», «разок», «кусок»,
«часок», «глазок», «песок»... и, наконец, произносит
слово «поРОГ». Услышав слово, в котором «спря-
тан» РОГ, игроки хлопают в ладоши и произносят
чистоговорку:

Носо кто-то — опять Носорог: Отыскался един-
ственный рог! Победа и «Диплом Советника» при-
суждаются игроку, набравшему наибольшее количе-
ство фишек.

