ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ДЛЯ АВТОМАТИЗАЦИИ ЗВУКОВ И ОБУЧЕНИЯ ПРИЕМАМ ЗАПОМИНАНИЯ (УСТАНОВЛЕНИЕ АССОЦИАЦИЙ, В ТОМ ЧИСЛЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНЫХ)

1. «Слова ходят парами»

Педагог предлагает прослушать пары слов и объяснить, почему эти слова связаны друг с другом — «дружат», «ходят парами». Например: *рыба — озеро.* После того как все пары слов объяснены, педагог называет по одному слову из каждой пары, а дети должны вспомнить второе слово.

Ход игры

• Объяснить, что если слова «дружат» и «ходят парами», то их запоминать не надо: они сами о себе напоминают. Как только появляется одно слово, то и второе тут же всплывает в памяти.

• Прослушать объяснение детьми связи слов в каждой паре.

• Изменить правила: предложить вспомнить не первое, а второе слово из пары; вспомнить пары слов самостоятельно.

Например, даны слова для автоматизации звука Л в обратном слоге: *дятел — елка* (дятел сидит на елке); *шкатулка — полка* (шкатулка стоит на полке); *осел — козел* (домашние животные); *волк — белка* (дикие животные); *стол — стул* (на стуле сидят за столом); *укол — иголка* (иголкой можно уколоться); *вилка — колбаса* (колбасу едят вилкой); *скакалка — узел* (на скакалке завязан узел); *футбол — гол* (в футболе забивают гол); *фиалка — бутылка* (фиалка стоит в бутылке).

2. «Посмотри на меня и запомни слово»

Педагог предлагает детям запомнить 10 слов, используя при этом внешний вид любого человека.

Ход игры

• Сравнить внешний вид нескольких человек. Выяснить, что все люди выглядят по-разному, носят разную одежду.

• Рассказать, что можно запоминать слова, «привязывая» их к внешнему виду, одежде человека.

Например, даны слова для автоматизации звука Р в прямых слогах: *ураган, радуга, пирамида, карандаш, рыбка, горок, ручей, комар, макароны, парус.*

«Привязываем» слова к внешнему виду человека. Волосы торчат, как будто во время урагана. Прическа — *это ураган.* Платье разноцветное, как будто радуга. Платье — *это радуга.* На платье
много пуговиц, как частей у пирамиды. Пуговицы — это *пирамида.* В карман можно положить карандаш. Карман — это *карандаш.* На кармане вышивка, как будто плывет рыбка. Вышивка — это *рыбка.* Поясок висит, как усы у гороха. Поясок — это *горох.* Юбка переливается, как вода в ручье. Юбка — это *ручей.* Складок на юбке очень много, как рой комаров. Складки — это *комары,* Гольфы длинные, как макароны. Гольфы — это *макароны.* Шнурки на туфлях, как веревки у паруса. Шнурки — это *парус.*

3. «Проще простого»

Педагог предлагает запомнить слова, используя части тела человека. **Ход игры**

• Рассказать, что для запоминания слов можно использовать части тела. Важно объяснить, что для облегчения запоминания части тела надо перечислять в какой-то определенной последовательности (например, сверху вниз, слева направо).

• Начать игру, предложив детям пофантазировать, соединяя слово и часть тела.

Например, даны слова для автоматизации звука Р в обратном слоге: *самовар, форточка, забор, шарф, мухомор, дырка, кефир, перчатки.*

«Привязываем» слова к частям тела человека: у самовара такой же нос, как у человека. Нос — это *самовар.* Губы открываются, как форточка. Губы — это *форточка.* Шея высокая,

как забор. Шея — это *забор.* Шарф лежит на плечах. Плечи — это *шарф.* Руки рвут мухомор. Руки — это *мухомор.* На спине дырка. Спина — это *дырка.* В живот льется кефир. Живот — это *кефир.* На ногах много пальцев, как у перчаток. Ноги — это *перчатки.*

4. «Кот в мешке»

Педагог предлагает детям достать предметы из волшебного мешка. Ребенок на ощупь должен определить, что лежит в мешке. Если определил правильно, достает предмет; если ошибся, то предмет остается в мешке. Затем надо запомнить эти предметы в таком порядке, в каком они доставались из
мешка. Запомнить это можно, сочинив историю, в которой участвуют все эти предметы в нужной последовательности. После придумывания истории все предметы вновь складываются в мешок. Дети на память должны восстановить рассказ и последовательность появления предметов.

Ход игры

- Объяснить выражение «купил кота в мешке».
- Начать игру, используя на первом этапе предметы, которые легко узнать на ощупь.

Для автоматизации звука Р можно выбрать следующие предметы, в слогах со стечением согласных — *квадрат, круг, грузовик, ведро, груша, кровать, краски, тетрадь, дракон, кружка, пружина, крышка,* в обратных слогах — *персик, помидор, морковь, картофель, терка, шерсть, картон, гармошка, веер, перчатки, топор, верблюд;* в прямых слогах — *ракета, рукавица, карандаш, ручка, кораблик, барабан, рыбка, корова, кенгуру, горох, баран, жираф, ромашка, перо, макароны, коробка, пирамида, ракушка.*

Вариант придуманной истории для запоминания слов со стечением согласных. «Жил-был веселый *Квадрат.* Он решил отправиться в гости к другу *Кругу.* Сел в *грузовик,* взял *ведро груш* в подарок. Приехал и видит: друг лежит больной в *кровати.* Чтоб его развеселить, Квадрат нарисовал *красками* в *тетради дракона,* принес больному *кружку* воды, отремонтировал *пружину* на двери и закрыл *крышкой* кастрюлю с супом. От такой заботы друг быстро поправился».

Для автоматизации звука Л можно выбрать следующие предметы: в обратных слогах — *стол, стул, елка, козел, белка, дятел, палка, пенал, скакалка, бутылка, вилка, галстук;* в прямых слогах — *лопатка, пила, шоколад, лось, лошадь, мыло, ложка, лодочка, юла, луковица, одеколон,* в слогах со стечением согласных — *яблоко, платок, флажок, пластилин, пластмасса, флакон, клубок, кукла.*

5. «Лишние слова»

Педагог предлагает запомнить пять слов. Для этого надо составить рас- сказ и представить его как мультик на экране. Надо постараться, чтобы этот рассказ был интересным, неожиданным, веселым.

После того как дети расскажут составленные истории, педагог продолжает игру. Он прочитывает 10 слов, среди которых будет 5 уже знакомых и 5 «лишних». Дети должны, услышав знакомое слово, поднять правую руку, а услышав незнакомое слово, — левую.

Ход игры

- Сообщить первую часть правил игры (составление рассказа), провести эту часть игры — выслушать составленные рассказы.
- Объявить вторую часть правил (запоминание слов), довести игру до конца.
- Для усложнения можно увеличить количество знакомых и «лишних» слов, ускорить темп чтения, изменить порядок знакомых слов и добавить к ним «лишние», предложить детям вспомнить и назвать основные слова, а затем «лишние».

Например, даны слова для автоматизации звука Р в словах со стечением согласных: *простыня, трава, грузди, грач., красавица.*

Вариант составленной истории. «Однажды *простыня* упала на *траву* и увидела *грузди.* Но тут прилетел *грач,* сорвал их и унес своей любимой *красавице».*

Затем предлагается найти знакомые слова среди следующих слов: *прутик, грызуны, трава, крыша, простыня, красавица, цифра, грач, дрова, грузди.*

6. «Цепочка ассоциаций»

Педагог показывает предметные картинки и предлагает запомнить их, собрав все слова — названия картинок в цепочку ассоциаций. Первый ребенок придумывает ассоциацию, соединяющую 1-ю и 2-ю картинки; второй ребенок придумывает ассоциацию, соединяющую 2-ю и 3-ю картинки, и т. д., пока не кончатся все картинки. После того как ассоциации придуманы, надо постараться их вспомнить.

Ход игры

• Объяснить, что такое **ассоциация.** (Это слово обозначает связь, нахождение связи между предметами, словами.)

- Потренироваться в нахождении связи между любыми двумя словами.
- Начать игру: прослушать объяснения детьми связи между словами в каждой паре.
- Предложить вспомнить все картинки по придуманным ассоциациям.

Например, даны предметные картинки для автоматизации звука Л в прямых слогах: *луч, лужа, малыш, ложка, лук, лоб, тулуп, водолаз, кулак, пила, юла, мыло, голубцы.*

Возможный вариант придуманных ассоциаций: *луч* часто отражается в *луже,* по *луже* ходит *малыш', малыш ест ложкой, в ложке* лежит лук, лук горький, приходится морщить лоб, когда его ешь; лоб холодный, и *тулуп* носят, когда холодно; *тулуп* надевает *водолаз,* чтобы согреться; *водолаз* машет *кулаком,* в *кулаке* много пальцев, и зубьев у *пилы* много; *пила* из металла, и *юла* тоже; *юла* крутится, и *мыло* крутится в руках; *мыло* завернуто в упаковку, и *голубцы* завернуты в капусту.

7. «Что бы это значило?»

В основе игры лежит (в несколько измененном виде) методика Е. П. Торренса «Неполные фигуры». Игра проводится с группой детей. Детям предлагают карточки с недорисованными изображениями предметов. У каждого ребенка разные карточки. Надо угадать, что недорисовано, затем дорисовать схематично. Когда все предметы дорисованы, логопед предлагает запомнить их, составив цепочку ассоциаций. Рекомендуется на первом этапе с целью автоматизации звуков выбирать предметы, которые легко узнать по их нарисованной части. Далее, усложняя игру, можно предложить элементы предметов, не указывающие на явные признаки целого предмета, но при этом поставить условие: в названии дорисованного предмета должен быть определенный звук (тот, который нужно автоматизировать).

Для автоматизации звука Р:

в слогах со стечением согласных: *зебра, квадрат, круг, ведро, трамвай, цифры, кружка, груша, грузовик, графин, дрова, трава, виноград, кровать',*

• в обратных слогах: *фартук, мухомор, забор, топор, помидор, сыр, костер, терка, ковер, арбуз, гармошка, червяк, перчатки',*

• *в* прямых слогах: *радуга, роза, ромашка, горох, рука, кукуруза, муравей, расческа, пирамида, парус, рубашка, рукавица, рыба, перо, ручка, карандаш, корова, баран, рак, кораблик.* Для автоматизации звука Л:

• в обратных слогах: *пенал, галстук, стул, стол, волк, козел, белка, балкон, вилка, дятел, скакалка, елка, иголка, тарелка,*

• *в* прямых слогах: *лопата, лошадь, лук, пила, лампа, булавка, лыжи, вилы, одеколон, голубь, ласточка, шоколад, молоко, ложка, лодка, юла, велосипед, молоток,*

• в слогах со стечением согласных: *платок, платье, флажок, глобус, весло, клоун, глаза, слон, клубника, облако, яблоко, кукла, клубок.*

8. «Собери цепочку»

Логопед раздает детям одинаковые карточки. На карточках изображены 10 предметов. Предмет, с которого надо начать игру, отмечен любым значком (либо игроки

договариваются, с какого предмета начать игру). Надо составить цепочку картинок, соединив их стрелками в любой последовательности. Каждый ребенок строит свою цепочку ассоциаций и запоминает все картинки. Затем дети уже без карточек восстанавливают свои цепочки, называя слова в последовательности, установленной ими самими. Используя эту игру на этапе автоматизации звука, надо подбирать картинки, в названиях которых есть нужный звук.

9. «Сломанный телевизор»

В основе игры лежит проба на опознание «зашумленных» изображений, введенная в практику нейропсихологами И.М. Тонконогим и И. И. Цукерманом.

Логопед рассказывает, что на экране телевизора изображение с помехами, и предлагает определить, какой предмет показывают по телевизору. Игра проводится с группой детей. Все дети получают разные карточки с «зашум-ленными» изображениями предметов. После того как дети назвали все предметы, педагог предлагает запомнить их в определенной последовательности, составив цепочку ассоциаций. Карточки убираются, дети вспоминают слова в нужной последовательности. Рекомендуется на первом этапе предлагать изображения с меньшим уровнем «шума», а затем, для усложнения, в сильном «зашумлении» Для автоматизации звуков необходимо подбирать предметы, имеющие в названии соответствующий звук.

10. «Волшебные няни»

Игра основана на модификации теста Роршаха. Логопед раздает карточки с цветными пятнами разной конфигурации (на всех карточках разные пятна). На доске — карточки с предметными картинками, контуры которых совпадают с контурами пятен на карточках у детей. Надо определить, какой предмет «живет» в данном пятне: выбрать предметную картинку и совместить ее с контурами своего пятна. Затем логопед предлагает запомнить все найденные предметы в определенной последовательности, составив цепочку ассоциаций. Карточки убираются, дети называют предметы в нужной последовательности. Используя эту игру для автоматизации звуков, необходимо подбирать предметные картинки, имеющие в названиях нужный звук.

11. «Разложи картинки»

Логопед раздает карточки с предметными картинками, расположенными попарно. Дети должны запомнить пары картинок, связав их ассоциацией. Затем первые карточки убираются, предлагаются вторые карточки, где нарисованы предметы лишь одного столбика. Надо

по памяти расположить предметы второго столбика. Целесообразно вначале использовать пары предметов, между которыми легко установить ассоциативную связь. Усложнить игру можно, расположив на второй карточке предметы не по порядку, а вразброс; можно также в набор предметных картинок добавить лишние картинки.

Варианты карточек (с легко устанавливаемой ассоциативной связью):

1) Для автоматизации звука Л:

• в обратных слогах: а) осел — козел, волк — белка, стол — стул, елка — дятел, шкатулка — полка, галстук — иголка; б) дятел — галка, пенал — полка, белка — елка, стол — колбаса, стул — балкон, скакалка — палка;

• в прямых слогах: а) лыжи —палатка, столы — лампа, лопата — пила, лошадь — лось, халат — ладонь, шоколад — молоко; б) малыш — ложка, голубь — ласточка, луна — палатка, мыло — ладонь, пила — вилы, ландыш — лавка;

• в слогах со стечением согласных, платье — платок, облако — глаза, клумба — яблоня, яблоко — клубника, глобус — клубок, плот — флаг.

2) Для автоматизации звука Р:

• в слогах со стечением согласных: а) грузовик — ведро, брусника — крыжовник, зебра — кобра, грач — страус, груша — фрукты,

кровать — крыша; б) трава — дрова, крыша — труба, тетрадь — цифры, груша — виноград, игрушки — краски, круг — квадрат;
• в обратных слогах: морковь — картофель, торт — самовар, забор — костер, помидор — огурцы, арбуз — сахар, шарф —куртка;
• в прямых слогах: а) карандаш —ручка, барабан — ракетка, горы — дорога, ворона — перо, рубашка — рукавицы, ручей — кораблик; б) рыба — озеро, роза — ромашка, жираф — кенгуру, баран — корова, помидоры — горох, руки — пирожок.
Пример карточек для игры см. стр. № 10,11,12

ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ ДЛЯ ОТРАБОТКИ ПАДЕЖНЫХ ОКОНЧАНИЙ СУЩЕСТВИТЕЛЬНЫХ Родительный падеж *Единственное число*

1. «У кого?»

Логопед предлагает сесть тем детям, которые скажут, у кого в группе зеленые шорты (полосатая
рубашка, красное платье и т. п.). Дети отвечают: «У Вовы», «У Тани» и т. п.

2. «У кого листок?»

На наборном полотне картинки с изображениями деревьев. У детей картинки с изображениями
листьев.
Логопед спрашивает: «У кого листок от дуба (от осины, от березы и т. п.)?» Дети отвечают: «У
меня листок от дуба (от осины, от березы и т. п.)».

3. «Чего нет на столе?»

На столе у логопеда пять-шесть предметов. Например: кубик, пирамидка, лента, мяч, лошадка, банка. Предметы называются детьми, затем логопед закрывает их ширмой и убирает два предмета. Когда ширма поднята, логопед спрашивает: «Чего нет на столе?» Ответы детей: «На столе нет ленты и кубика (банки и мяча и т. п.)».

4. Игра «Чей голос?»

Логопед за ширмой произносит звукоподражания, например: *му-у-у, бе-е-е* и т. п., затем спрашивает: «Чей это голос?» Если дети отвечают правильно, логопед показывает фигурку угаданного животного. Здесь проводится сравнивание двух падежных форм: это кошка — голос кошки, это корова — голос коровы и т. п.

5. «Парные картинки»

У логопеда набор карточек с двумя предметами, например: лиса и стол (жук и матрешка, книга и утюг и т. п.); у детей карточки с изображением одного предмета, например: лиса, жук, книга и т. п. Логопед спрашивает: «Чего (кого) нет на твоей карточке?» Дети отвечают: «На карточке нет стола (матрешки, утюга и т. п.)».

6. «Предметное лото»

Логопед спрашивает: «У кого рога (длинные уши, быстрые ноги, острые когти, длинный пушистый хвост, длинная шея и т. п.)?» Ребенок, поднимая соответствующую карточку, отвечает: «Рога у коровы», и т. д.

7. Игра «Кого нет в ряду?»

Все дети встают в один ряд. Водящему закрывают глаза. Два-три ребенка выходят из комнаты.
Водящий должен отгадать, кого нет в ряду. Примерные ответы: «Нет Тани, *Вовы,* Кати» и т. п.

8. Игра «Чей хвост, чья голова?»

На большой картинке изображены спрятавшиеся за разными предметами дикие звери. Видны

только части тел.
Логопед объясняет: «К острову подплыл корабль, звери испугались и попрятались. Что увидели
путешественники?» Дети отвечают: «Путешественники увидели голову *обезьяны* (хобот *слона,*
хвост *тигра,* и т. п.)».

9. Игра «Закрытый стакан»

Логопед показывает детям стакан, обернутый салфеткой. Просит детей догадаться, стакан чего он
выпьет, если в стакане сок (лимонад, кефир, компот, кисель, молоко, вода и т. п.).
Ответы детей: «Вы выпьете стакан сока (лимонада, кефира, киселя и т. п.)».

10. Игра «Кого испугался трусишка Коля?»

Логопед раздает детям картинки, на которых изображены звери, птицы, насекомые (пчела, ворона,
мышка, жук, крот, гусеница и т. п.), и спрашивает: «Кого испугался трусишка Коля?»
Дети отвечают: «Коля испугался пчелы (гуся, утки, мышки и т. п.)».

11. «У кого этот детеныш?»

Логопед спрашивает: «Котенок у кого? Назови маму».
Ответы детей: «Котенок у кошки (щенок у собаки, теленок у коровы, ягненок у овцы, и т. п.)».

12. «Из чего сделаны?»

а) На столе фрагменты шерсти, стекла, дерева, меха, кожи, железа и т. п.
Логопед спрашивает: «Из чего сделан стол (сшиты сапоги, связаны носки, сшита шуба, сделан нож,
сделан стакан, и т. п.)?»
Ответы детей: «Стол сделан из дерева, и т. п.)».
б) Заменить словосочетания по образцу:
• кирпичный дом — дом из кирпича;
• снежная баба —
• деревянная ложка —
• кожаный ремень —
• шелковая ткань —
• шерстяной шарф —
• яблочный компот —
• гороховый суп — и т, п.

13. «Я начну, а ты продолжи»

Я слышал голос воробья, кукушки... Я видел следы лося...

14. «Исправь ошибку»

Больной выпил чашку *молоко.* Саша съела кусок *торт.* Катя выпила стакан *кисель.* Таня слышала
голос *кукушка.* И т. д.
15. «1,2,5»
Сосчитать предметы, например: о дно яблоко, два *яблока,* пять яблок.

16. Игра «Чудесный мешочек»

Дети называют предметы (катушка, яйцо, сушка и т. п.), которые прячутся логопедом в «Чудесный мешочек». Детям предлагается ощупать предмет в мешочке, назвать его и ответить, чего не стало в мешочке. Ответы детей: «В мешочке не стало катушки...».

17. Игра «Около кого? Около чего?»

Дети стоят в ряд. Логопед предлагает ответить, около кого стоит Ваня (Таня, Толя и т. д.). Ответы

детей: «Я стою около Вани и Тани». И т. п.
То же с предметами.
18. «Скажи наоборот»
Машина подъехала к дому — Машина отъехала от дома.
Птица подлетела к гнезду. — Мама подошла к столу. — Поезд подъехал к вокзалу. — И т. п.
19. Игра «Посуда»
На столе предметы: чашка, стакан, тарелка, миска, чайник и т. п.
Логопед предлагает найти и ответить: «Из чего едят суп (пьют чай, ест собака и т. п.)?»
Ответы детей: «Суп едят из тарелки». «Чай пьют из чашки». И т. д.
20. «Чей клюв?»
На фланелеграфе хаотично размещены изображения различных птиц и клювов разной формы. Детям предлагается найти клюв и назвать, чей это клюв. Приблизительные ответы детей: «Это клюв *дятла».* «Это клюв *сороки».* И т. п.
Множественное число
21. «Закончи предложение»
Логопед произносит предложение, не заканчивая его: «В саду созрело много... (слив, яблок, груш и т. п.). В зоопарке живет много... (обезьян, тигров, волков и т. п.). В магазине продается много... (платьев, курток, платков и т. п.). На мебельной фабрике делают много... (стульев, столов, кресел и т. п.)».
22. «Повара»
На доске картинки с изображениями фруктов и овощей. Логопед спрашивает: «Из чего вы сварите
компот?»
Ответы детей: «Я сварю компот из *яблок (груш, слив, персиков* и т. п,)».
23. «Где мы были, что мы видели?» ' На доске сюжетные картины: «Сад». «Огород», «Лес», «Зоопарк», «Город». 1 Логопед обращается к ребенку с вопросом: «Где ты был? Что видел?» Ответы детей:
• «Я был в огороде. Видел много *огурцов...».*
• «Я был в саду. Видел много *яблонь...».*
24. «Для кого нужен?»
Логопед предлагает ответить на вопросы: «Для кого нужен скворечник (гнездо, клетка, улей,
коровник и т. п.)?»
Ответы детей: «Скворечник нужен для *скворцов».* И т. п.
8. «Две картинки»
У детей по две картинки. Логопед предлагает составить предложения по образцу: «Щеткой чистят
зубы».
Примерные пары картинок: руки — полотенце; платье — утюг; картина — краски; носки — спицы;
ковер — пылесос, и т. п.
9. «Исправь ошибку»
- Зубы чистят полотенцем.
- Платье гладят пылесосом.
- Картину рисуют щеткой.
- Ткань режут спицами.
- Яму копают пилой. И т. п.

10. «Что (кто) где?»

а) Логопед предлагает детям закрыть глаза и представить реку и мост (цветок и пчелу, лампу и стол, самолет и лес, ковер и диван, и т. п.) и ответить: «Что над чем? Кто над чем?» Ответы детей: «Мост *над рекой»,* «Пчела *над цветком»,* и т. п.
б) Логопед предлагает послушать два слова и ответить на вопросы: «Что под чем? Кто под чем?» Приблизительные пары слов: куст — заяц, мышь — пол, стол — ноги, зеркало — полочка, тапки — стул, голова — шляпа, гриб — дерево, батарея —окно и т п. Ответы детей: «Заяц находится (сидит) *под кустом».*

11. Загадка (выучить)

Мы весной его не встретим, Он и летом не придет, А зимою к нашим детям Он приходит каждый
год.
(Лед Мороз)

12. Чем защищаются?

• Еж — иголками;
• Олень —
• Кошка —
• Собака —
•Петух —
• Конь — И т. п.

13. «Разведчики»

В группе спрятаны игрушки (самолет, пушка, танк, грузовик и т. п.). Отряд разведчиков ищет их.
Найдя игрушку, рапортует: «Танк мы нашли *под стулом».* И т. д.

14. Любимая профессия

Логопед уточняет, какие бывают профессии, затем спрашивает: «Кем ты хочешь стать?»
Ответы детей: «Я хочу стать врачом (логопедом, поваром и т. п.)».

15. «Зачем нужны?»

Логопед просит детей ответить: «Чем мы слушаем (топаем, смотрим, жуем, • удивленно пожимаем, держим карандаш, закрываем глаза от пыли и т. п.)?» •
Ответы детей: «Мы *слушаем ушами* • (топаем *ногами* и т. п.)».

16. «Под чем растут грибы?»

На наборном полотне картинки с изображением различных пород деревьев и цветов. Логопед
спрашивает: «Под чем растут грибы?»
Ответы детей: «Грибы растут *под елками, (под березами, под дубами, под ландышами* и т. п.)».

17. «В зоопарке»

На доске картинка с изображением зоопарка и портрет старичка. Логопед рассказывает о дедушке
Егоре, который много лет ухаживал *за слонами (медведями, жирафами, змеями* и т. п.).

18. «Игра с мячом»

" Перед тем как бросить мяч кому-либо из детей, логопед просит их представить, с чем люди садятся в поезд, но говорить только про много предметов. Ребенок, поймавший мяч, отвечает фразой, например. «Пассажиры садятся в поезд *с чемоданами (с сумками, с рюкзаками, с продуктами, с билетами, с документами* и т. п.).

19. «Бабушкина корзинка»

У детей картинки, на каждой из которых разные «дары леса» (грибы, ягоды, желуди...). Логопед показывает красивую корзинку и рассказывает: «Когда я была маленькой, бабушка подарила мне эту корзинку. Корзинка эта не простая, и тому, кто пойдет с ней в лес, обязательно повезет».

25. **«Закрытый букет»**

На наборном полотне нарисованный букет цветов, верхняя часть которого закрыта листом бумаги.
Логопед рассказывает о девочке Кате, которой подружки принесли закрытый букет и обещали
отдать только тогда, когда она догадается, букет каких цветов у них в руках, помогите Кате.
Ответы детей: «Кате принесли букет *тюльпанов (лилий, роз, одуванчиков, ландышей* и т. п.)».

96. «Дружная семья»

Логопед рассказывает историю о дружной семье, в которой было пятеро детей, и просит ответить,
сколько в семье детских вещей, если у каждого ребенка была своя кроватка (тумбочка, подушка,
полка, куртка, шуба, шапка, одеяло и т. д.).
Ответы детей: «В семье было пять *кроваток (тумбочек, подушек* и т. п.)».

27. **Игра-соревнование «Кто больше назовет?»**

На наборном полотне изображения леса и зоопарка. Дети делятся на две команды. Им предлагается
назвать как можно больше вариантов того, чего может быть много в лесу (для 1-й команды) и в
зоопарке (для 2-й команды).
При подборе слов логопед предлагает детям существительные, которые в родительном падеже
множественного числа имеют самые разные окончания *(корней, листьев, гнезд, птиц, волков, лис* и
т. п.).

28. «Маша и медведь»

Логопед показывает иллюстрацию к сказке «Маша и медведь» и напоминает ее содержание. Медведь приносил из леса и огорода полную корзинку. А вот чего — ребятам нужно догадаться по своим картинкам (орехи, ягоды, грибы, огурцы, желуди и т п.).

29. «Игра с мячом»

Логопед объясняет, что каждая мама (даже у зверей) защищает своих детенышей. Предлагается поймать мяч и сказать: «Кого защищает зайчиха (кошка, собака, свинья, медведица, овца и т. п.)?» Ответы детей: «Зайчиха защищает своих *зайчат».* И т. п.

Творительный падеж

1. «Друзья»

Логопед предлагает детям рассказать, с кем они дружат в саду и во дворе. Ответы детей: «Я дружу с *Олей (Петей, Таней* и т. п.)».

2. «Ответь на вопросы»:

- Чем мама режет хлеб?
- Чем папа пилит дрова?
- Чем ты ешь суп? И т. п.

3. «Составь предложение»

На наборном полотне сюжетные картинки. Логопед предлагает составить предложения по
картинкам, при этом дает образец предложения: «Ваня косит траву косой».
Примерные сюжетные картинки: Маша ест кашу ложкой. Девочка гонит козу прутиком (веткой).

Витя копает грядку лопатой. Мальчик рисует цветок карандашом. И т. п. |

4. «Кто чем питается»

На детях маски животных. Логопед предлагает рассказать, чем питается медведь (лиса, заяц, ежик,
белка, волк, корова и т. п.).

Ответы детей: «Я медведь, я питаюсь *медом, ягодами, листьями».*

5. «Цветочный магазин»

На доске картинки с изображениями цветов. Логопед предлагает купить цветы, при этом
спрашивает: «За чем ты пришел в магазин?»

Ответы детей: «Я пришел *заразой (розами)».* «Я пришел *за тюльпаном (тюльпанами)».* И т. п.

6. «Чем можно?»

Логопед спрашивает: «Чем можно писать (рисовать, красить, пилить, рубить, подметать, копать,
причесываться, умываться, вытираться и 'т. п.).

Ответы могут быть однословными и полными предложениями.

7. «Что с чем?»

У детей картинки, которые они должны назвать. Например: «У меня чашка *с блюдцем* (корзина *с*
яблоками, стакан *с молоком,* тарелка *с клубникой,* и т. п.).

Логопед просит посмотреть на свои картинки, представить, что все это дети собрали в лесу, и
сказать, *с чем* была бабушкина корзинка.

Ответы детей: «Корзинка была *с желудями (с сыроежками, с орехами, с листьями* и т. п.)».

20. Составить предложение из данных слов

Девочка, гладить, платье, утюг. (Девочка гладит платье *утюгом).* Дети, украшать, елка, игрушки.

Мама, чистить, ковер, пылесос и т. п. '

Несклоняемые существительные

1. На доске две картинки. На одной изображена шуба, на другой — пальто. Причем вторая картинка
обведена красной рамкой.

Задание: заканчивать предложения, добавляя слово в соответствии с показанной картинкой.

— Красивый воротник у *шубы... (пальто).* Катя вышла на прогулку в... Катя надела кофту под...

— В коридоре Катя сняла...

Таким же образом сравнить слова *сок — какао', телевизор —радио', автобус — метро, рояль —*
пианино.

2. Динамическая пауза

Логопед читает стихотворение, показывая соответствующие движения:

Буратино потянулся, руки в стороны развел, Низко над землей нагнулся — видно, ключик не
нашел. Чтобы ключ ему достать, надо на носочки встать. Крепче, Буратино, стой. Вот он, ключик
золотой!

После двукратного выполнения упражнения логопед задает детям вопросы, показывая картинку,
изображающую Буратино.
— К кому подошел Буратино?
— С кем занималась Мальвина?
— О ком тосковал папа Карло?
— Кому помогал Пьеро? И т. п.
Логопед уточняет, что *Буратино, Карло, Пьеро* — это тоже неизменяемые слова.
3. «Письмо от Буратино»
Логопед показывает детям- испачканный конверт. Обнаруживается,
что это письмо от Буратино. Логопед предупреждает, что письмо странное (из-за клякс видны
только кусочки слов) и без помощи детей его не прочитать. Логопед читает письмо, не произнося
окончания несклоняемых существительных.
«Дорогие ребята! Я живу у папы Кар... Мальвина пригласила меня в гости, я поехал к ней на мет..
Мальвина угощала меня вкусным кака... с тортом. Еще Мальвина играла на пиани..., а Артемов
танцевал с Пье... А вы ходите друг к другу в гости? Напишите мне, Бурати..., а мы с папой Кар...
прочитаем».
4. На доске схемы предлогов: **В, НА, ОКОЛО, К, ПОД.**
Детям раздаются картинки: метро, пальто, кенгуру, шоссе, кофе, какао, пианино, Буратино.
Задание: используя схемы предлогов, ребенок должен составить два разных предложения.
(Предлоги провоцируют на употребление косвенных падежей существительных.
Например: *Я иду к*
метро. Я еду на метро.)

Индивидуальные логопедические занятия

Основной целью проведения индивидуальных логопедических занятий является устранение нарушений в звукопроизношении. Но эти занятия дают возможность логопеду не только научить ребенка правильно произносить звуки речи и ввести их в активный словарь, но и развивать фонематический слух, фонематическое восприятие. Во время автоматизации звуков ребенок с логопедом заучивает стихотворения, пересказывает рассказы, сказки, что способствует обогащению лексики, формирует грамматический строй речи, развивает связную речь. Индивидуальные логопедические занятия являются эффективным средством формирования у детей различных психических процессов: внимания, памяти, мышления, восприятия, а также развития мелкой моторики рук.
Успех логопедической работы зависит от того, насколько тщательно логопед продумал занятия в соответствии с дефектом ребенка, уровнем развития его психических процессов и особенностей поведения. При этом все части занятия должны быть объединены общей темой и задачами, а содержание — определяться целью.
Планируя индивидуальные логопедические занятия, я придерживаюсь такой структуры:
1. Организационный момент.
2. Дыхательные упражнения.
3. Артикуляционная гимнастика.
4. Этапы работы над звукопроизношением:
подготовительный, постановка звука, автоматизация звука, дифференциация смешиваемых звуков.

5. Работа над лексико-грамматической темой.
6. Развитие мелкой моторики рук.
Как показывает опыт работы, очень важно заинтересовать детей занятиями, используя разнообразные игровые моменты, рисование, художественное слово. Чтобы избежать быстрого утомления ребенка, необходимо чередовать задания, использовать как можно больше наглядного материала, давать возможность действовать самостоятельно: разложить картинки, собрать предметы и т. д.
При проведении занятий логопед заполняет индивидуальную тетрадь ребенка, в которой прослеживается динамика устранения нарушений звукопроизношения. Оформляя тетрадь, я пользуюсь методикой М. Ф. Фомичевой, которая предлагает использовать картинки-образы. Такая тетрадь является хорошим помощником как ребенку, так и логопеду во время занятий.
Предлагаю вниманию коллег несколько конспектов занятий.

Занятие 1

Цель: постановка звука [ш]; автоматизация звука [л] в словах со стечением согласных; расширение словаря по теме «Овощи *н*- фрукты»; образование имен существительных с помощью суффикса; развитие восприятия.

Ход занятия

1. ***Организационный момент.***

2. Дыхательные упражнения «Футбол» — задуть в воротики «мяч» из ваты.

3. ***Артикуляционная гимнастика,*** упражнения «Чашечка», «Вкусное варенье», «Качели», «Маляр».

4. ***Постановка звука [ш]***

Логопед дает ребенку инструкцию: язычок поднять в форме «чашечки»; губы округлить; подуть на язычок теплым воздухом. У ребенка должна получиться «песенка гуся»: ш-ш-ш.

Автоматизация звука [я]

Произнесение изолированного звука [л].
Повторить слоги и чистоговорки:
ла — ло, лу — л ы, ал — ил, ол — ул,
ла-ла—у папы пила, ло-ло — на улице тепло,
ул-ул —у нас новый стул, ил-ил — Вова сок пил.
По тетради с предыдущего занятия повторить стихотворение «Мышка».
По тетради назвать картинки, которые на прошлом занятии нарисовала логопед: *платье, клоун, клубок, флажок, елка.*
Вместе с логопедом составить предложения с этими словами (логопед их записывает).

Дидактическая *игра «Большой — маленький»*

Указывая на муляжи, логопед называет большой предмет; а ребенка просит сказать, как правильно назвать маленький: *яблоко — яблочко, огурец — огурчик, апельсин — апельсинчик, груша — грушка.*
6. Сложить разрезную картинку.

Занятие 2

Цель: постановка звука [ш]; автоматизация звука [л] в словах с двумя звуками [л]; образование относительных прилагательных; развитие мелкой моторики рук. **Ход замятия**

1. ***Организационный момент.***

2. Дыхательные упражнения «Пропеллер».

3. Артикуляционная гимнастика: упражнения «Чашечка», «Вкусное варенье», «Качели», «Лошадка». /

4. Постановка звука [ш]

Произвести «песенку гуся», вспомнив правильную артикуляцию.

С помощью рисунка добиваться длительного произнесения звука [ш]: ребенок должен пальчиком проследить дорожки к цыпленку, котенку, мышонку. Повторить слоги *аш — от — уш; иш — шо — шу.*

Автоматизация звука [л]

Разложить картинки, назвать их: *пила, елка, голубь, белка, лампа, булка.* Закончить предложение логопеда одним из слов: