

«Сенсорный ящик»

(Темы: овощи, фрукты, игрушки и т.д.)

Цель: развитие умения обследовать предмет с помощью различных анализаторов; умения формулировать и задавать вопросы.

Ход игры: В сенсорном ящике спрятан какой-то предмет (например фрукт, овощ, игрушка и т.д.).

Что это, дети должны угадать, задавая вопросы, используя условные обозначения анализаторов (*зрение, слух, обоняние, осязание, вкус*) на полях сенсорного ящика.

На вопросы детей отвечает логопед.

Зрение: Какой он формы? (*он овальной формы*)

Какого он цвета? (*он желтый*)

Какого он размера? (*по сравнению с арбузом – он маленький, по сравнению с вишней – большой*)

Сколько у него частей? (*у него есть кожица, мякоть, семечки, дольки*)

Осязание: Какой он на ощупь? (*он шероховатый на ощупь*)

Слух: Он издает звук? (*нет*)

Обоняние: Он пахнет? (*да*)

Какой запах у этого предмета? (*у него кисловатый запах*)

Вкус: Это съедобный предмет? (*да*)

Какой он на вкус? (*он кислый*)

Это лимон. Правильный ответ.

«Имя признака – значение имени признака»

(Темы: посуда, игрушки, мебель и т.д.)

Цель: развитие связной речи с опорой на модели имен признаков.

Ход игры: Игра начинается со слов:

«В супермаркет мы идём,

Всё, что нужно, приобретём.

В отдел посуды (игрушек, мебели и т.д.) мы идём,

Всё, что нужно, купим в нём!»

Мы идем в супермаркет, нам нужно купить посуду. Чтобы купить посуду, надо описать её с опорой на пособие «Имя признака – значение имени признака»:

- цвет; 
- размер; 
- вес; 
- части посуды; 
- материал, из которого сделана посуда; 
- рельеф (поверхность объекта); 
- действие (назначение посуды). 

Например: Я хочу купить кастрюлю. Она серебристого цвета. Большая, вместительная по размеру. По весу она легче, чем сковорода, но тяжелее чем чашка. У неё есть крышка, 2 ручки, стенки, доньшко. Она металлическая. На ощупь она твердая и гладкая. Она нужна для того, чтобы варить суп.

«Эмпатия»

(Темы: посуда, части тела, одежда, обувь, дом, транспорт и т.д.)

Цель: учить детей принимать на себя образы рукотворного мира; обогащать словарь детей оценочной лексикой.

Ход игры: Представьте себя кастрюлей. Изобразите такую кастрюлю, про которую я говорю.

Кастрюлю забыли помыть, оставили в раковине грязную. Что чувствует кастрюля? (ей неприятно, она липкая, неприятно пахнет).

Кастрюлю помыли, сварили в ней вкусные аппетитные щи. Что чувствует кастрюля? (она довольна, ей приятно чувствовать себя нужной, полезной).

Кастрюлю забыли убрать с огня, она пригорела, у нее сгорело дно. Что чувствует кастрюля? (ей больно, неприятно...).

«Да – Нет» - Сужение поля поиска

(Все темы, например: «Транспорт»)

Цель: закрепление названий транспорта, развитие пространственной ориентировки (слева – справа); употребление существительных в родительном падеже единственного числа с предлогом «от», развитие умения задавать вопросы.

Оборудование: На доске в одну линию расставляются 9 транспортных средств (лодка, легковой автомобиль, автобус, катер, самолет, грузовик, троллейбус, вертолет, трамвай).

Ход игры: Логопед загадывает 1 транспортное средство. Дети отгадывают этот предмет, выясняя с помощью вопросов, с какой стороны от среднего предмета он находится, справа или слева. Логопед отвечает «да» или «нет».

Вопросы детей:

— это самолет? – нет

— это слева от самолета? – нет

— это справа от самолета? – да

(убираются трамвай, вертолет, троллейбус, грузовик и самолет).

— это автобус? – нет

— это левее автобуса? – нет

— это правее автобуса? – да

— это легковой автомобиль? – да.

«Составление загадок»

(все темы, например: «Игрушки»)

Цель: формирование навыков речевой творческой деятельности детей дошкольного возраста; обучение детей созданию сравнений, созданию образных характеристик объектов.

Ход игры: Перед детьми вывешивается таблица с изображением модели составления загадок.

Предлагаем детям составить загадку про какой-либо объект.

Выбираем объект, например, мяч.

Далее детьми даются образные характеристики по заданным логопедом признакам:

- Какой мяч по цвету? (разноцветный, пестрый, яркий)
- Какой мяч по форме? (круглый)
- Что он делает? (скачет, прыгает)

Далее просим детей дать сравнения по перечисленным значениям признаков и заполнить правые строчки таблицы. Что бывает таким же?

Разноцветный. Что бывает таким же? (цветы, радуга...)

Круглый. Что бывает таким же? (арбуз, солнце, апельсин...)

Прыгает и скачет. Кто делает так же? (заяц...)

После заполнения таблицы логопед предлагает детям прочитать загадку, вставляя между строчками правого и левого столбцов связки «как» или «но не».

Получилась загадка о мяче: *Разноцветный, как радуга. Круглый, как арбуз.*

Прыгает и скачет, как заяц.

Рекомендации: целесообразно значение признака в левой части таблицы обозначать словом с четко выделенной первой буквой, а в правой части допустима зарисовка объекта. Это позволяет тренировать память: ребенок, не умея читать, запоминает первые буквы и воспроизводит слово в целом.

«Системный оператор».

(все темы, например: «Транспорт»)

Цель: формирование у детей умения системно мыслить по отношению к любому объекту, расширение кругозора, обогащение словаря, развитие связной монологической речи, развитие творческого воображения

Ход игры: С помощью стихотворения в игровой форме коллективно составляем рассказ о легковом автомобиле.

Если мы рассмотрим что-то, Это что-то для чего-то....

Это что-то часть чего-то.... Это что-то из чего-то...

Чем-то было это что-то... Что-то будет с этим что-то...

Что-то ты сейчас возьми, На экране рассмотри...

Если мы рассмотрим что-то, это что-то для чего-то...

Для чего нам нужен легковой автомобиль? (Он нужен для того, чтобы возить людей, ездить на дальние расстояния, передвигаться с одного места в другое).

Это что-то часть чего-то...

Частью чего является легковой автомобиль? (Автомобиль – это часть транспорта, это наземный транспорт).

Это что-то из чего-то...

Какие части есть у легкового автомобиля?

(У автомобиля есть колеса, руль, педали, мотор, сиденья, дверцы, капот, багажник, фары).

Чем-то было это что-то...

Всегда ли люди ездили на автомобилях? (нет).

На чем люди ездили раньше? (на лошадях, на телегах). Потом люди придумали первый автомобиль. Он выглядел не так, как современные автомобили. У него был очень большой мотор. Ему нужно было много топлива. Он ездил не очень быстро.

Что-то будет с этим что-то...

Всем ли хороши современные автомобили? (нет). Что в них вам хотелось бы изменить? (нужно, чтобы они были прочные, чтобы не разбивались в авариях, чтобы не загрязняли воздух, чтобы могли не только ездить, но и летать и плавать...).

Затем один ребенок самостоятельно составляет весь рассказ с опорой на картинки «Системного оператора».

«Системный оператор».
(все темы, например: «Транспорт»)

Образец рассказа ребёнка: Легковой автомобиль – это транспорт. Он нужен для того, чтобы возить людей, ездить на дальние расстояния, передвигаться с одного места в другое. У автомобиля есть: колеса, руль, педали, мотор, сиденья, дверцы, капот, багажник, фары. Раньше автомобилей не было, люди ездили на лошадях, на телегах. Потом они придумали первый автомобиль. У него был очень большой мотор. Этому автомобилю нужно было много топлива. Он не мог ездить быстро. Автомобили будущего будут небольшого размера. Они будут очень прочные. Им нужно будет немного топлива. Они не будут сильно загрязнять воздух. Они смогут и ездить по земле, и летать по воздуху, и плавать по воде.

Кольца Луллия
«Предмет – признак»
(все темы, например: «Игрушки»)

Цель – расширять словарь прилагательными – значениями признаков предметов.

1 кольцо – предметные картинки: машина, мяч, колокольчик, погремушка, пирамидка, кукла, медвежонок, матрешка

2 кольцо - карточки-символы признаков: цвета, формы, размера.

Дети, раскручивая круги, подбирают пару, закрепляя знания по изучаемой лексической теме и грамматические категории, с которыми познакомились на занятии у логопеда. Данные игровые упражнения закрепляет формирование связного самостоятельного высказывания.

(Например, круглый мяч или разноцветная пирамидка и т.д.)

Кольца Луллия
«Дразнилка»
(все темы, например: «Игрушки»)

Цель – упражнять в словообразовании с помощью суффиксов

1 кольцо – машина, мяч, колокольчик, погремушка, пирамидка, кукла, медвежонок, матрешка

2 кольцо - суффиксы: уменьшительно-ласкательные и увеличительные (*большой и маленький гномы*)

Дети, раскручивая круги, произносят слова в зависимости от сложившейся пары, закрепляя знания по изучаемой лексической теме и грамматические категории, с которыми познакомились на занятии у логопеда.

(Например, мячик, мячище, погремушечка, погремушище и т.д.)

Кольца Луллия
«Словообразование прилагательных»
(все темы, например: «Игрушки»)

Цель: учить образовывать прилагательное по обозначению материала объекта

1 кольцо – образцы материалов: дерево, бумага, металлическая фольга, глина, резина, мех, ткань, пластмасса

2 кольцо – предметные картинки: машина, мяч, колокольчик, погремушка, пирамидка, кукла, медвежонок, матрешка

Дети, раскручивая круги, произносят словосочетания в зависимости от сложившейся пары, закрепляя знания по изучаемой лексической теме и грамматические категории, с которыми познакомились на занятии у логопеда. (Например, деревянная матрешка, пластмассовая пирамидка и т.д.)

Кольца Луллия **«Чтение слогов»**

Цель – учить читать прямые и обратные слоги

1 кольцо – Согласные буквы: м, в, б, д, л, к, р, с, ш и т.д.

2 кольцо - гласные буквы: а, о, у, ы, и, э, я, ю и т.д.

Дети, раскручивая круги, произносят слоги в зависимости от сложившейся пары, закрепляя навыки чтения.

Кольца Луллия **«Чтение слов»**

Цель – учить составлять и читать простые слова

1 кольцо – слоги - ва, ми, ры, ви, му, до и т.д.

2 кольцо - слоги: та, ка, ма, ба, на, ва, тя и т.д.

Дети, раскручивая круги, произносят слова в зависимости от сложившейся пары, определяют существует ли данное слово на самом деле, закрепляя навыки чтения и обогащая лексику.

Кольца Луллия **«Звуковой анализ»**

Цель: закрепить характеристику разных звуков

1 кольцо – модели звуков: звонких, мягких, звонких, глухих

2 кольцо - предметные картинки: дом, машина, мяч, кошка, ложка, стул и т.д.

Дети, раскручивая круги, произносят те звуки в слове, которые соответствуют изображенному символу, тем самым практикуясь в звуковом анализе.

Усложнение: определить место звука в слове, назвать какой звук по счету.

Кольца Луллия

«Подбери картинку»

Цель: учить делить слова на слоги и определять их количество в слове

1 кольцо – модели количества звуков: 1, 2, 3, 4

2 кольцо - предметные картинки: машина, огурец, мяч, карандаш, колокольчик, погремушка, мороженое, кошка, змея и т.д.

Дети, раскручивая круг, определяют количество слогов в слове.

Кольца Луллия

«Кто что сделал»

Цель: учить образовывать приставочные глаголы

1 кольцо – схематические картинки с движением: человек сидит, бежит, идет, прыгает, цветок растет, машина едет, самолет летит, игла с ниткой

2 кольцо – приставки : у, вы, под, при, на , за, под, с...

Дети, раскручивая круги, произносят словосочетания в зависимости от сложившейся пары, обогащая глагольную лексику в зависимости от выпавшей приставки (*Например, самолет вылетел, человек присел и т.д.*)

Кольца Луллия

«Предмет, часть, материал»

(все темы, например: «Мебель»)

Цель: закрепление названий частей мебели, употребление существительных родительного падежа с предлогом «у» и без предлога, образование относительных прилагательных, построение простых предложений, развитие творческого воображения.

Задание 1: раскрутить круги, найти сектор, в котором находится объект и принадлежащая ему часть, назвать, что это такое.

Например: Это ножка стола. Это спинка дивана. Это дверца шкафа.

Задание 2: ответить бывает ли часть, изображённая на среднем круге у каждого из объектов маленького круга в реальной жизни?

Например: У шкафа не бывает столешницы. У стола не бывает спинки. У стула бывают ножки.

Задание 3: найди материал или материалы, из которого сделан объект и расскажи.

Например: шкаф сделан из дерева – он деревянный; ножки табурета сделаны из металла – они металлические, а сиденье табурета сделано из кожи – оно кожаное.

Задание 4: Объясни необычное сочетание (высокий уровень).

Цель: развитие творческого воображения, построение предложений, развитие связной речи.

Например: Шкаф – гобелен. У шкафа сломалась дверца, и хозяева повесили вместо неё гобелен.

Кольца Луллия

«Звуковые круги», «Звукарики», «Где спрятался звук?»

Цель: совершенствование навыков звукового анализа; обучение грамоте; расширение и активизация словаря

Описание: Игры проводятся в паре или с подгруппой детей.

1 кольцо - картинки с изображением «звука» (насос - С, комар - З, пчела - Ж, змея - Ш..).

2 кольцо - картинка и звуковая схема.

По правилам игры нужно к картинке «звуку» подобрать картинку со схемой и определить положение звука в слове. Можно картинки со звуковыми схемами заменить буквами и называть звук, который живёт в своём домике - букве.

Степень сложности заданий должна возрастать постепенно. Все свои действия дети, сопровождая речью, закрепляя навыки звукового анализа и полученные знания по обучению грамоте.

Кольца Луллия

«Чей, чья, чьё?», «Образуй словечко», «Один — много», «Называй-ка», «Сосчитай-ка»
(тема «Животные», «Птицы»)

Цель: совершенствование лексико-грамматического строя речи; закрепление навыка словообразования и словоизменения; расширение и активизация словаря; развитие связной речи

Описание: Организация и условия проведения игр те же.

1 кольцо - картинка животного или птицы,

2 кольцо - части его тела (хвост, лапы, уши, нос, крылья...) или детёныши, или место обитания, или несколько животных и птиц.

Дети, раскручивая круги, подбирают пару, закрепляя знания о животном мире и лексико-грамматические категории, с которыми познакомились на занятии у логопеда. Данные игровые упражнения закрепляет формирование связного самостоятельного высказывания.

Кольца Луллия

«Зарядка для язычка», «Посмотри и покажи»

Цель: совершенствование артикуляционных способностей детей; развитие зрительного гнозиса и конструктивного праксиса; формирование навыков сотрудничества и самостоятельности

Описание: Игра проводится в паре или двумя подгруппой детей.

Берутся кольца:

1 - с изображением артикуляционного упражнения,

2 - с картинками соответствующими артикуляционному упражнению (*грибок, качели, заборчик, часики, чашечка*).

В одном из окошек устанавливается картинка, пара к которой подбирается путём прокручивания второго кольца. В этих играх обязательно одной картинке круга 1 должна соответствовать картинка круга

2. Дети, находя и подбирая картинки, одновременно закрепляют навыки выполнения артикуляционных упражнений, называют артикуляционные упражнения и закрепляют стихи, разученные к данному упражнению.

«По кругу» (автоматизация звуков)

Цель: автоматизация определенного звука

Оборудование: картинки с отрабатываемым звуком

Ход игры:

Дети сидят вокруг стола. В руках логопеда стопка перевернутых карточек.

Первый игрок вынимает из этой стопки любую карточку, например «шубу», и придумывает какое-нибудь словосочетание, предположим: «*Шуба пушистая*».

Картинка передвигается к следующему игроку. «*Шуба теплая*», «*Шуба новая*», и пр., - поочередно говорят участники игры, передвигая картинку по кругу.

Игрок, назвавший последнее словосочетание, оставляет картинку «шуба» у себя и получает право вынуть из стопки следующую картинку.

Победителем становится обладатель наибольшего количества картинок.

«Предложения по цепочке» (автоматизация звуков)

Цель: автоматизация определенного звука

Оборудование: картинки с отрабатываемым звуком

Ход игры:

Логопед поровну делит картинки между всеми участниками игры. Каждый игрок складывает свои картинки в стопочку.

Логопед выкладывает на середину стола любую картинку, например «кошку».

Первый игрок должен составить простое предложение, используя слово «кошка» и слово, проиллюстрированное верхней картинкой в его стопке (допустим слово «шубка»): «*У кошки пушистая шубка*».

Наложив «шубку» на «кошку», первый игрок передвигает обе картинки ко второму участнику игры, которому необходимо соединить слово «шубка» с первым словом в своей стопке, и т.д.

Если игрок не справляется с заданием, то забирает себе все передвигаемые картинки и кладет их в свою стопку снизу, а следующему игроку передает только одну верхнюю картинку.

Победителем становится тот, кто первым избавляется от своих картинок.

«Антилогическое лото» (автоматизация звуков)

Цель: автоматизация определенного звука

Оборудование: подготовить две группы карточек.

Названия картинок первой группы составляют тематические пары с названиями картинок второй группы.

Ход игры:

Логопед поровну делит между игроками картинки первой группы. Они раскладываются рисунками вверх. Картинки второй группы логопед перетасовывает и раздает, перевернув их рисунками вниз. А дети, не глядя на картинки, накладывают их на свои карточки.

Затем игроки поочередно открывают по одной перевернутой картинке. Предположим, что на «шкафу» оказалась карточка с изображением «клюшки». Игрок отвечает на вопрос логопеда: «*Зачем шкафу клюшка?*».

Дети придумывают множество самых неожиданных и забавных связей между парами картинок и на каждую интересную «изобретательскую идею» получают очко. «*Зачем белке лопата?*», «*Зачем самолету колбаса?*» и т.д.

«Паровоз»

(автоматизация звуков)

Цель: автоматизация определенного звука

Оборудование: картинки с отрабатываемым звуком, картинка паровоза.

Ход игры:

Логопед раздает картинки поровну между участниками игры. В центр стола выкладывается большая картинка паровоза. Первый участник кладет рядом с паровозом свою картинку и говорит: «*В паровозе едет лошадь, потому что...*». Далее ему необходимо придумать причину, по которой «лошадь» поехала на паровозе.

Второй ребенок берет свою картинку и прикладывает к «лошади» и говорит: «*Лампа едет с лошадью на паровозе, потому что...*». Допустим, что лошади стало темно, и она взяла лампочку, чтобы включить свет.

Следующий ребенок берет свою картинку, прикладывает ее к последней («лампа»), и объясняет, почему она едет в паровозе с ней, и т.д. Если ребенок не называет причину, по которой две картинки собрались в паровозе, то он пропускает ход.

Победителем становится тот, кто первым избавился от всех своих картинок.

«Запоминай-ка!» (автоматизация звуков)

Цель: автоматизация определенного звука

Оборудование: картинки с отрабатываемым звуком

Ход игры:

Логопед перетасовывает картинки и выкладывает их попарно перед игроками.

Двум участникам игры предстоит запомнить и назвать от десяти до двадцати (и более, по возможности, конечно) пар картинок.

Логопед предварительно объясняет детям, что сделать это совсем не сложно, если «связывать» пары логически. Причем, чем забавнее и образнее эта связь, тем она надежнее.
Например: лошадь - велосипед; лошадь едет на велосипеде. и т.д.

После того, как первый игрок вслух «свяжет» предложениями первые десять (сколько сможет) пар слов, логопед предлагает второму игроку вспомнить, что лежит под каждой картинкой.

Второй игрок отвечает, например: *под велосипедом – лошадь и т.д.*

Проверяя правильность ответов, логопед показывает картинки каждой пары и меняет их местами. Теперь первому игроку нужно восстановить в памяти пары картинок в обратном порядке: *под лошадью – велосипед и т.д.*

«Необычные загадки» (автоматизация звуков)

Цель: автоматизация определенного звука

Оборудование: картинки с отрабатываемым звуком, картинка паровоза.

Ход игры:

На столе разложены картинки с отгадками. Не произнося настоящих названий картинок, логопед дает им шуточные имена-дразнилки.

- Смотрелки, плакалки, моргалки, подмигивалки –... глаза.
- Каталка, возилка, скакалка, ржалка, цоколка - ... лошадка.
- Забивалка, ударялка, стучалка – молоток. *И т.д.*

Разгадав загадку, игроки стараются как можно скорее поставить свои указательные пальчики на соответствующую картинку и четко назвать ее. Тот, кому удастся сделать это раньше остальных, получает призовую фишку.

Игрок, набравший наибольшее количество фишек, начинает следующий тур, в котором дети самостоятельно составляют аналогичные загадки.

В этом туре фишки не выдаются за правильные ответы, но первый разгадавший загадку игрок получает право придумать следующую загадку.

«Кто что делает»

(автоматизация звуков)

Цель: автоматизация определенного звука

Оборудование: картинки на заданный звук

Ход игры:

В центре стола раскладываются картинки.

Логопед задает вопрос, например: «*О ком или о чем можно сказать «идет?»*».

Каждый игрок, используя картинки, составляет с заданным глаголом словосочетание и объясняет его значение. За правильный ответ дается призовая фишка.

Выигрывает обладатель наибольшего количества фишек.

Глаголы: идет, летит, растет, падают, стоят, сидят и т.д.

«Что таким бывает»

(автоматизация звуков)

Цель: автоматизация определенного звука

Оборудование: картинки с отрабатываемым звуком

Ход игры:

Дети сидят вокруг стола, на котором разложены картинки, иллюстрирующие слова на заданный звук.

Логопед задает вопрос, например: «*Что бывает волшебным? Синим?»* и т.д., в зависимости от отрабатываемого звука.

Участники игры, используя картинки, составляют с заданными прилагательными всевозможные словосочетания, за каждое из которых получают призовые фишки: *волшебная палочка, синяя сумка*.

Можно усложнить на втором этапе задание, предлагая детям объяснить, почему тот или иной предмет бывает именно таким, например: *почему сумка именно синяя? Какой она еще может быть?*

Выигрывает тот, кто наберет больше всего фишек.

«Теремок»

(все темы, например: «Игрушки»)

Цель: Кроме того, что она развивает аналитические способности ребенка, при помощи этой игры можно научиться сравнивать, выделяя общее и находя различия. Использовать для игры можно игрушки, картинки или любые другие, окружающие вас предметы.

Правила игры. Всем игрокам раздаются предметы или карточки с изображениями. Один из игроков называется хозяином теремка. Другие же по очереди подходят к домику и просят в него. Диалог строится на примере сказки:

- *Кто в теремочке живет?*
- *Я, пирамидка. А ты кто?*
- *А я – кубик-рубик. Пусти меня к себе жить?*
- *Скажешь, чем на меня похож – пуцу.*

Пришедший сравнивает оба предмета. Если у него это получается, то он становится хозяином теремка. И дальше игра продолжается в том же духе.