

Конструктор Велькрошка

Подборка игр для развития речи детей дошкольного возраста

Автоматизация звуков

1. Игра «Звуковые дорожки». Ребенок ведет пальцем по длинной полоске (или цепочке полосок), произнося изолированный звук (например, «ж-ж-ж» или «р-р-р»), пока не дойдет до конца.

Внимание! Отрабатывать нужно только тот звук, который был уже поставлен логопедом (т. е. ребенок может иногда произносить его верно).



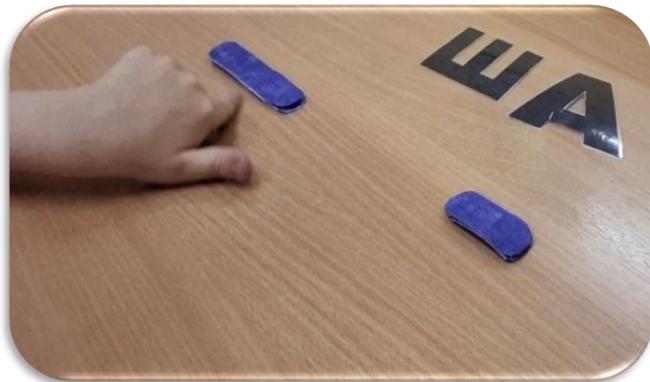
2. Игра «Пальчиковый шагоход». Сделан из кружочков-липучек. Ребенок одновременно указательными и средними пальцами правой и левой руки (либо поочередно) нажимает на два кружочка, произнося заданный звук.



3. Игра «Звуковая лестница». Лепим полоски на коврограф вертикально, как ступеньки. На каждую ступеньку ребенок наступает пальцами и произносит заданный звук. Чем выше, тем громче.



4. Игра «Ритмический узор». Взрослый выкладывает перед ребенком две полоски: длинную и короткую. Ребенок ведет пальцем по длинной полоске и длительно произносит нужный звук или слог. Ведет по короткой полоске – произносит звук/слог кратко, отрывисто, резко.



Развитие лексико-грамматического строя речи, связной речи

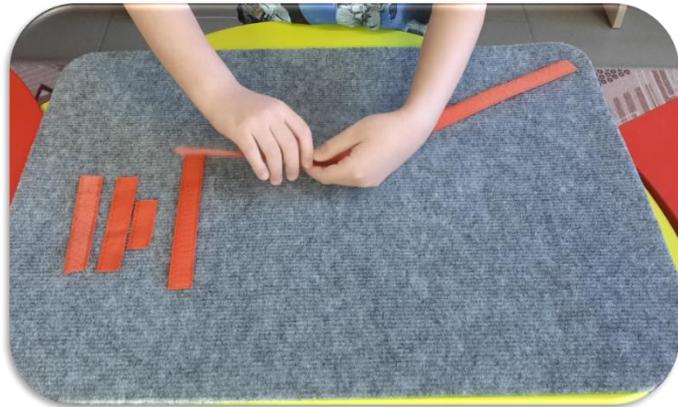
5. Игра «Куда села бабочка?». Ребенку предлагается сделать из велкро игрушку-бабочку (можно любую другую) и сажать ее на различные предметы. Взрослый задает вопрос: «Куда села бабочка?». Ребенок отвечает (например, на стол, на картину, на лампу, на стекло, на стену и т. д.).



6. Игра «Кто в домике живет?». Сворачиваем полоски в кольца — это «домики». Учим предлоги: «Положи синюю полоску В кольцо, НА кольцо, ПОД кольцо». Или: «Пусть красная полоска прыгает ЧЕРЕЗ кольцо».



7. Игра «Счетное ожерелье» (согласование числительных). Ребенок лепит полоски одну к другой, считая предметы: «Одна красная полоска, две красных полоски... пять красных полосок» и т. д.

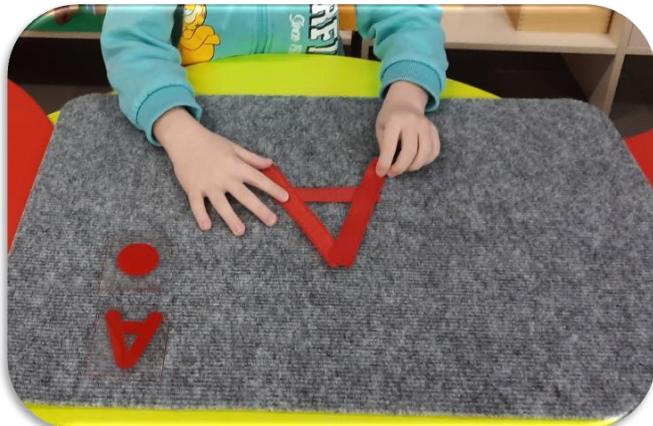


8. «План-схема рассказа». Из полосок выкладываем контур (например, квадрат — лес, треугольник — гора, круг — озеро). Ребенок, перемещая фигурку героя по этим «зонам», последовательно рассказывает историю.

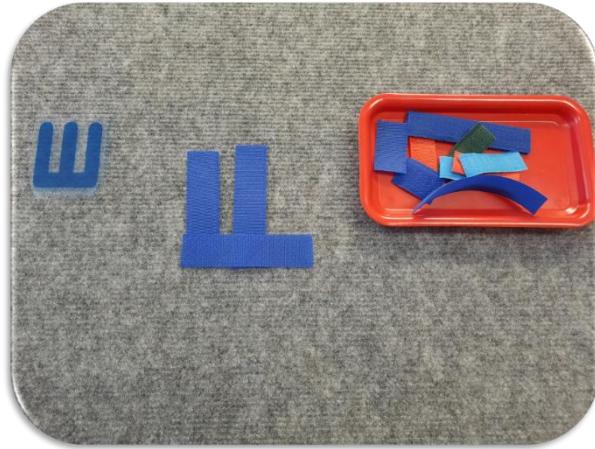


Подготовка к обучению грамоте

9. Игра «Собери букву». Из полосок определенного цвета (красного, синего, зеленого) ребенок должен выложить образ буквы.



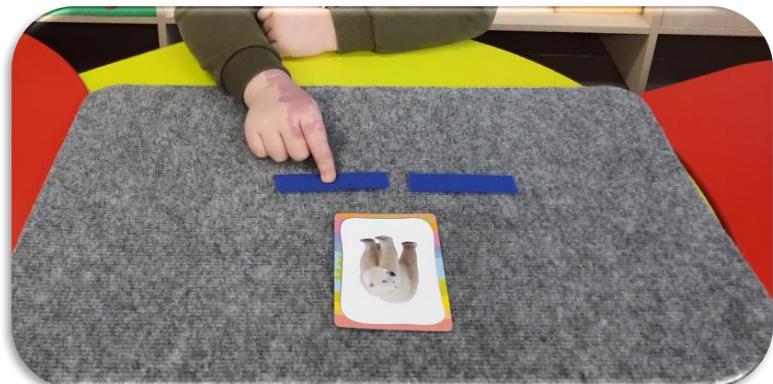
10. Игра «Сломанная буква». Взрослый выкладывает букву с ошибкой (например, у буквы «Ш» не хватает одной «ножки»). Задача ребенка — починить букву, добавив недостающую полоску.



11. Игра «Узнай на ощупь». Взрослый выкладывает букву из липучек на коврографе, а ребенок с закрытыми глазами должен обвести ее пальцем и назвать звук (звуки), который (которые) она обозначает.



12. Игра «Раздели слова на слоги». Выложить слово из полосок, исходя из количества слогов в нем.



13. Игра «Цветные схемы». Проводим звуко-буквенный анализ слов. Красная полоска — гласный звук. Синяя — твердый согласный. Зеленая — мягкий согласный. Ребенок выкладывает схему слова (например, «КОТ» — синяя, красная, синяя), соединяя полоски между собой.



Примечание: для анализа берем только те слова, которые как слышатся, так и пишутся (напр., дом, дым, лимон, вата, радуга и т. д.).

14. Игра «Составь предложение». Из липучек черного цвета ребенок выкладывает дорожку, количество полосок в которой соответствует количеству слов в заданном предложении.

Обозначения: первое слово с заглавной буквы – всегда **уголок**; предлоги – **короткие полоски**; остальные слова в предложении – **длинные полоски**; в конце – **точка, вопросительный знак или восклицательный знак**.

