

3D (думай, действуй, достигай) игры для развития речи детей в работе учителя – логопеда.

Игры предназначены для детей 5-7 лет и может быть использованы в совместной деятельности детей, детей и педагога, детей и родителей.

Цель 3D игр: способствовать формированию социально-коммуникативных и речевых навыков.

Серия игр «Найди отличия»

Игра на наблюдательность, основанная на известном принципе «найди отличия».

Задачи игры:

1. Автоматизировать поставленные звуки.
2. Активизировать словарь по темам «Транспорт», «Домашние птицы», «Зимующие птицы», «Зима», «Весна», «Новый год», «Звук Р», «Звуки Ш-Ж», «Звуки С-З»..
3. Развивать связную речь.
4. Развивать зрительное внимание.
5. Формирование готовности к совместной деятельности со сверстниками и взрослым.

Принцип игры.

В каждом тематическом наборе 13 карточек.

В начале игры одна карта помещается в центр стола в качестве главной. Остальные карты раздаются поровну всем игрокам. Колоды игроков располагаются перед ними картинкой вниз. Все игроки одновременно пытаются найти отличия между главной картой в центре стола и верхней картой своей колоды. Тот, кому удастся быстрее всех найти два отличия, кладёт свою верхнюю карту колоды поверх карты в центре стола – так появляется новая главная карта.

Участник, быстрее всех избавившийся от своих карт, побеждает!

Первый вариант.

Перед началом игры в центре кладется одна карта, остальные раздаются поровну между игроками. Игроки кладут карточки стопкой перед собой. Задача игроков: найти отличия своей карты от той, которая лежит в центре. Если игрок находит быстрее других отличия, его карта кладется сверху той, которая лежала в центре. И теперь игроки находят отличия уже с новой картой. Побеждает игрок, который раньше других избавится от своих карт.

Второй вариант.

Все карты кладутся стопкой картинкой вверх. Одна карта кладется в центре стола. Тот из игроков, который найдет все отличия, заберет карту себе. Побеждает тот, кто наберет большее количество карт.

Ход игры.

Все игроки одновременно открывают верхние карты своих колод и сравнивают их с главной картой в центре стола. Детям нужно быстрее всех найти два отличия между своей картой и главной картой. Как только игрок нашёл два отличия, он кричит: «Нашел!» – и показывает найденные отличия остальным игрокам:

- если он правильно показал отличия, то он кладёт свою верхнюю карту поверх карты в центре стола, и она становится новой главной картой. Он открывает следующую верхнюю карту своей колоды. Остальные игроки продолжают играть с теми же открытыми картами, которые у них были. Игра продолжается по тем же правилам.
- если он ошибся, его открытая карта остаётся у него, а



раунд продолжается до тех пор, пока кто-нибудь снова не крикнет: «Нашел!».

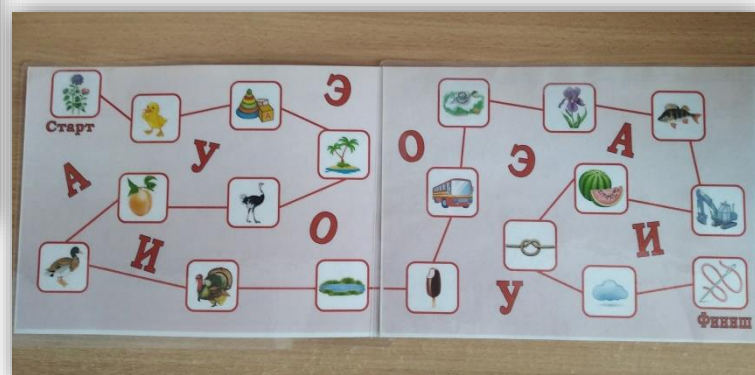
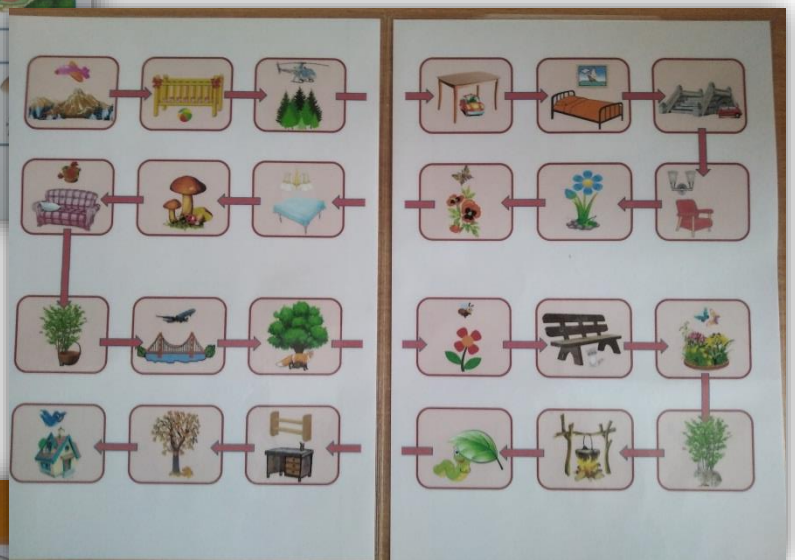
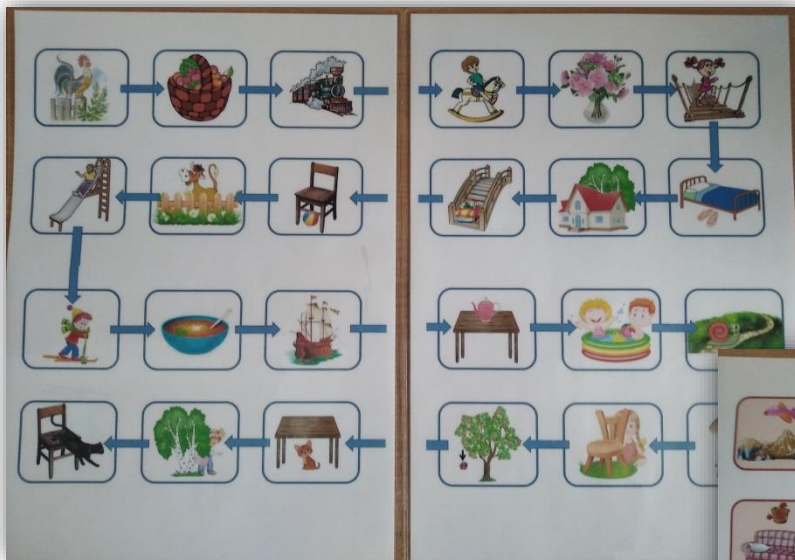
Игры – ходилки.

Такие игры – это прежде всего общение. Ребенок учится взаимодействовать с окружающими, получает заряд положительных эмоций. Также он попадает в ситуацию успеха/неуспеха, учится адекватно принимать победы и поражения.

Суть игры – перемещение по полю, причем по тому количеству клеток, которое определено выпавшему числу на кубике, брошенном игроком. По ходу игры могут выдаваться и дополнительные задачи.

Задачи:

1. Активизировать в активной речи использование предлогов НАД, ПОД, В, НА, ПО.
2. Автоматизировать звуки Ч, Ль,Л, К, Ш.
3. Формировать навыков звукового анализа.
4. Формировать навык согласования существительных с числительными «2-5».
5. Развивать внимания.
6. Формировать готовность к совместной деятельности со сверстниками и взрослым.

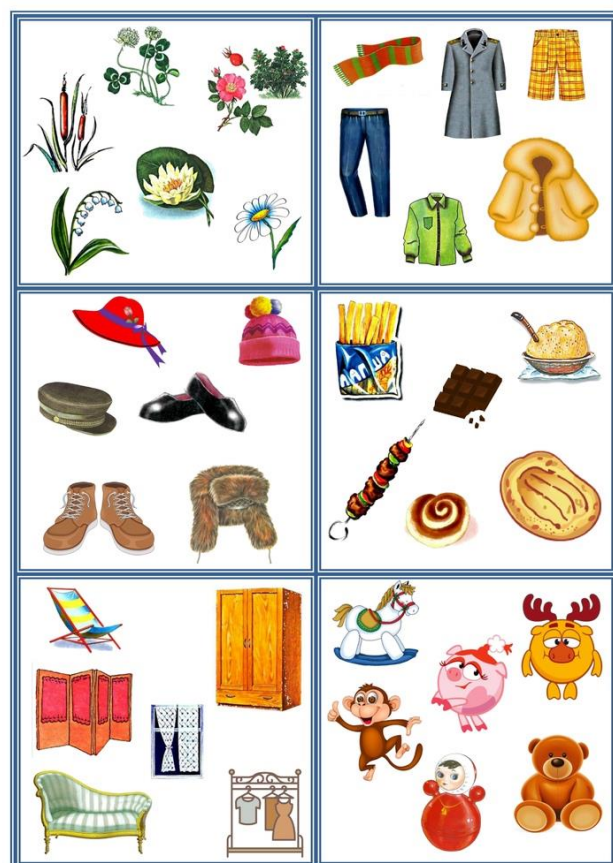


Игры «Найди меня».

Ход игры: ребенок называет, четко проговаривая нужный звук, запоминает предметы, изображенные на карточке, затем переворачивает карточку, вспоминает и называет предмет, которого не стало (или предмет, который появился на карточке).

Задачи:

1. Автоматизировать звуки Л, Ль, Р, Ш.
2. Развивать внимания и память.
3. Формировать готовность к совместной деятельности со сверстниками и взрослым.



Игра «Звуковое домино».

Игра состоит из карточек, на левой половине карточки изображен предмет с нужным звуком, на правой стороне – звуковая схема.

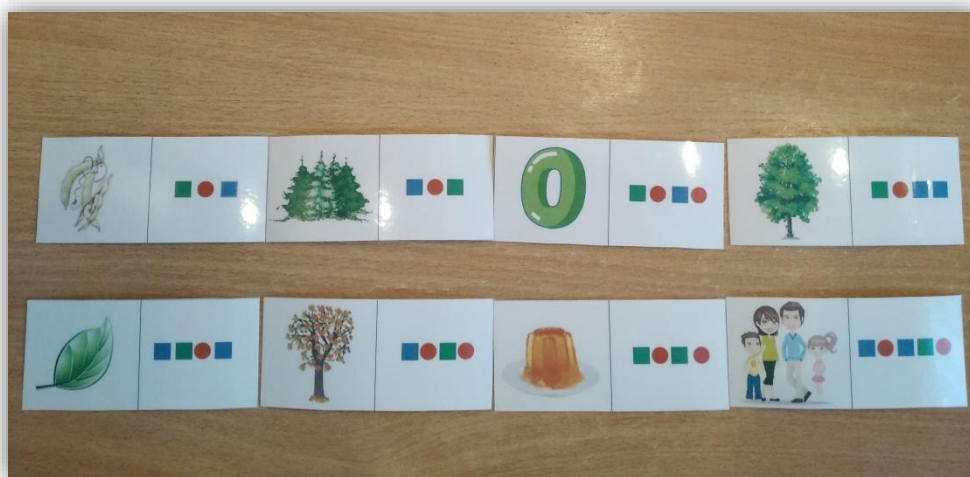
Задачи:

1. Автоматизация звуков С,Л,Ш,Щ,Ль,Р.
2. Развитие навыков звукового анализа.
3. Развитие внимания.
4. Формирование готовности к совместной деятельности со сверстниками и взрослым.

Ход игры:

Все карточки делятся между игроками. Первый ход делает тот, кто выпал по считалке. Этот игрок выкладывает карточку в центре поля. Следующую карточку выкладывает игрок, у которого есть картинка, подходящая к звуковой схеме первой карточки и т.д.

Победителем состязания станет тот, кто первый выложит все карточки на игровое поле.

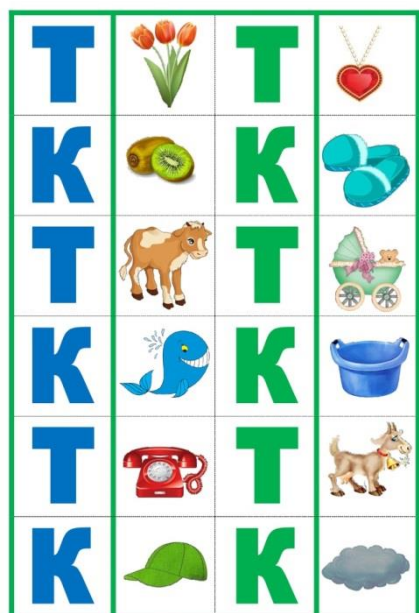


Игра «Звуко-буквенное домино».

Игра состоит из карточек, на левой половине карточки изображена буква синего или зеленого цвета, на правой стороне – предмет, название которого начинается с твердого или мягкого звука.

Задачи:

1. Закреплять навык звукового анализа.
2. Закреплять навык дифференциации согласных звуков по твердости-мягкости.
3. Развивать зрительное внимание.



Игры на автоматизацию звуков.

В каждой игре 4 больших карты и 12 маленьких карточек. Ребенок берет большую карту, называет, что есть на картинке у Славы (Миши, Маши, Сони). Затем переворачивает карту, и выкладывает маленькие карточки, которые он запомнил. Затем составляет предложение.

Игры: «Что у Славы и Влады на полках?», «Что у Миши и Маши в шкафу?», «Что у мишки в мешке?» «Что у Влады в холодильнике?» «Что у Сони в сумке?»

Задачи:

1. Автоматизировать звуки С, Л, Ш.
2. Развивать внимание и память.
3. Развивать связную речь.
4. Формировать готовность к совместной деятельности со сверстниками и взрослым.



Игра «Зоркий глаз»

В игре есть основное поле, на котором в разном порядке расположены предметы по темам «Игрушки», «Деревья», «Одежда», «Грибы», «Звук Р».

Есть маленькие карточки, на которых эти предметы расположены в разном порядке. Ребенок берет маленькую карточку, называет предметы, которые на ней расположены, ищет на большом поле предметы, которые расположены в том же порядке, закрывает их на большом поле.

Можно играть вдвоем, тогда в центре выкладывается маленькая карточка, кто из детей находит раньше такое же расположение предметов, тот и забирает эту карточку себе.

Задачи:

1. Активизировать словарь по теме.
2. Автоматизировать поставленные звуки Р, Ш.
3. Развивать внимание.



Дидактическая игра «Шнуровки»

Цель: способствовать автоматизации и дифференциации звуков.

Задачи:

Автоматизировать в речи детей поставленные звуки [Л], [Р], [Ш], [С];

Формировать навык дифференциации звуков по твердости-мягкости, звонкости-глухости; Формировать навык подбора слов близких по звуковому составу;

Развивать мелкую моторику;

Развивать логическое мышление.

Оборудование:

Карточки с изображенными на них предметами и шнуры разных цветов.

Материал из данной игры можно условно разделить на 3 группы:

1. Шнуровки для дифференциации звуков по твердости-мягкости, звонкости-глухости. Ребенок определяет наличие заданного звука в слове, подбирает букву определенного цвета, соединяет картинку с буквой с помощью шнура. Задание можно выполнять шнурком одного цвета. Можно усложнить задание: ребенок соединяет картинки, в названии которых содержится твердый звук шнурком синего цвета, а картинки, в названии которых мягкий звук – шнурком зеленого цвета.
2. Шнуровки для подбора слов близких по звуковому составу. Ребенок находит слова, которые звучат похоже, и соединяет их шнурком. Одновременно автоматизируем поставленные у ребенка звуки [Р], [Ш], [С], [Л].
3. Шнуровки для развития логического мышления. Ребенок подбирает слова, которые подходят друг к другу по смыслу, соединяет их шнурком, объясняет свой выбор. Одновременно автоматизируем поставленные звуки.



Игры с прищепками.

Ребенок берет карточку, определяет нужный звук в слове, место звука в слове, согласует прилагательное с существительным, читает слово и прикрепляет прищепку к подходящей букве, схеме или предмету.

Задачи:

1. Развивать фонематический слух, навыки звукового анализа.
2. Формирование навыков дифференциации звуков по твердости – мягкости.
3. Закреплять связь звука и буквы.
4. Формирование навыка согласования существительных с числительными.
5. Развивать мелкую моторику пальцев рук у детей
6. Развивать познавательную активность детей
7. Развивать внимание детей.
8. Воспитывать усидчивость.

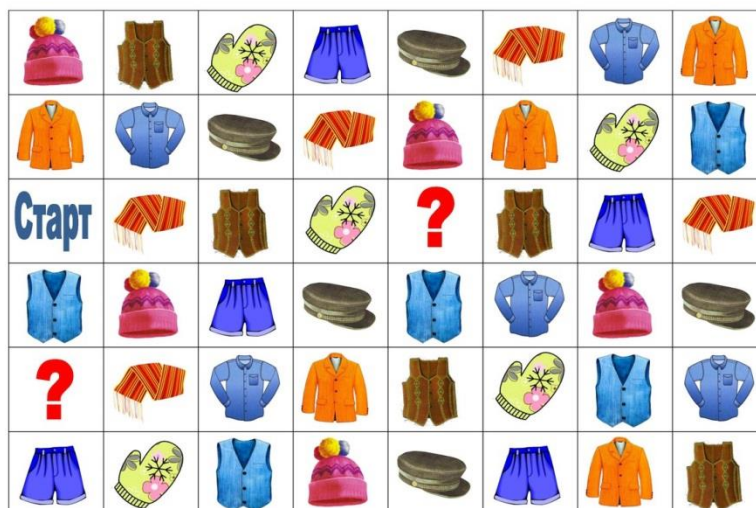
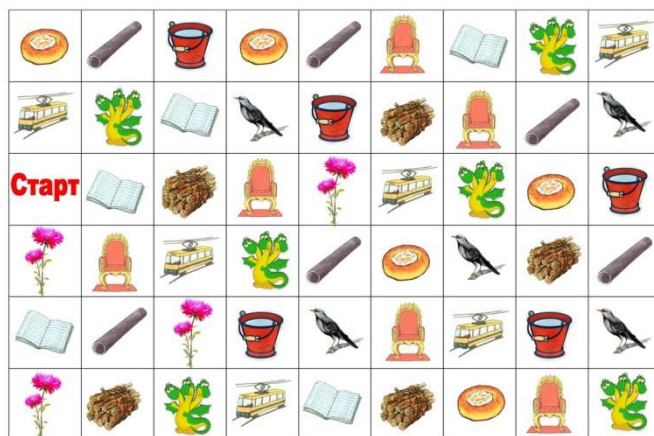


Игра «Лабиринт»

Ребенок ставит фишку на старт и продвигает фишку, собирая, например, только пиджаки. При этом ребенок, продвигая фишку, проговаривает, как он движется. Например: две клетки вверх, три клетки вправо и т.д. Можно посчитать предметы, закрывая их фишками или камешками марблс. (Одна труба, две трубы и т.д. Один кожаный жилет, Два кожаных жилета и т.д.)

Задачи:

1. Автоматизировать звуки Л,Р,Ц,Ш,Ж.
2. Закреплять навык согласования существительных с числительными.
3. Закреплять навык согласования существительных с числительными и прилагательными.
4. Развивать зрительное внимание.
5. Формировать навык ориентировки в пространстве.
6. Развивать мелкую моторику.



Игра «Сет»

Цель игроков – собирать наборы из трёх карточек: либо одинаковых по одному и только одному признаку, либо разных по каждому из трёх признаков рассмотренных по отдельности. На игровом поле искомые наборы уже нарисованы. Все ряды, столбики и диагонали являются такими наборами.

Дети по очереди выкладывают карточки на поле, стараясь заполнить эти линии. Каждая выложенная карточка называется. Например: Мышка отошла от шкафа. За каждый собранный набор ребёнок получает победный жетон! Набравший большее количество жетонов считается победителем.

Задачи:

1. Автоматизировать в речи звуки Л, Ш.
2. Закреплять навык использования глаголов с приставками.
3. Закреплять навык использования предлогов ОТ, К, ОКОЛО, ПОД, ЗА.
4. Развивать зрительное внимание.

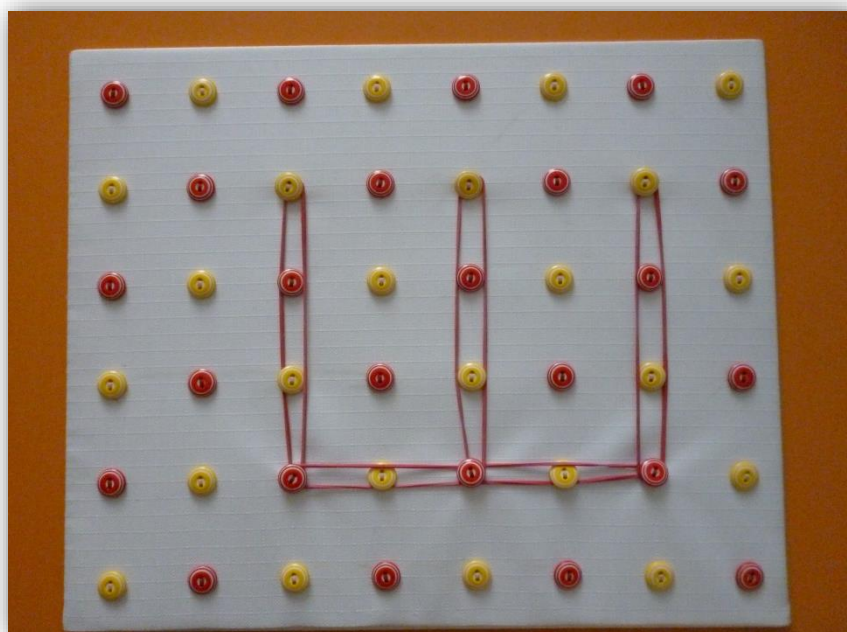


Развивающий планшет «Пуговичка»

Ребенок составляет фигуру или букву по образцу или по памяти, прикрепляя резинки к пуговицам.

Задачи:

1. Развивать мелкую моторику.
2. Развивать зрительное внимание.
3. Формировать навык ориентировки в пространстве.
4. Воспитывать усидчивость.



Игра «Подбери – не ошибись»

Цель игры: ребенок подбирает карточки так, чтобы картинки на гранях одного квадрата совпадали с картинками на гранях другого.

Можно закреплять предлог К: ежик К ежику, лужа к луже и т.д.

Задачи:

1. Автоматизировать звуки Ж,Л,С.
2. Закреплять навык использования предлога К.
3. Закреплять навык согласования существительных с числительными.
4. Развивать зрительное внимание.
5. Воспитывать усидчивость.

