Настольная дидактическая игра «Веселые каникулы»

 Всем известно, что в дошкольном возрасте у ребенка активно развивается устная речь. Именно в дошкольном возрасте ребенок усваивает необходимый для общения запас слов, овладевает основными грамматическими формами, приобретает готовность к овладению звуковым и морфологическим анализом слов. Но, к сожалению, не у всех детей этот процесс протекает одинаково. В ряде случаев к моменту обучения в школе речевое развитие ребенка может оказаться недостаточно сформированным. И количество таких детей с каждым годом возрастает. У детей с проблемами в речевом развитии кроме неправильного произношения слов могут наблюдаться особенности, связанные с нарушением смыслового программирования содержания связного текста, недоразвитием способности удерживать программу высказывания, трудностью построения фразы, слабостью и быстрой истощаемостью речевой деятельности, низкой мотивацией, недостаточно развитым навыком самоконтроля.

Нарушения речи у детей многообразны. Они имеют различную выраженность и зависят от причины и структуры дефекта. В соответствии с педагогическим подходом к анализу речевых нарушений условно можно выделить три большие группы.

Первая – фонетические нарушения речи. Они выражаются как в дефектах произношения отдельных звуков, так и их групп без других сопутствующих проявлений.

Вторая группа — фонематические нарушения. Они выражаются в том, что ребенок не только дефектно произносит те или иные звуки, но и недостаточно четко овладевает звуковым составом слова.

Третья группа – общее недоразвитие речи. Оно выражается в том, что нарушение распространяется на звуковую и на смысловую сторону речи.

Кроме того, дети допускают грамматические ошибки, с трудом подбирают подходящие слова, при этом наблюдается неточное понимание значений многих слов, особенно наречий и предлогов пространственного значения. Всё это приводит к тому, что дети с трудом овладевают пересказами, особенно с перечислением последовательности событий. Составление связного рассказа еще более трудная задача для таких учащихся. А, как известно, от качества речи ребенка зависит успешность его обучения в школе. В настоящее время многие дети к моменту поступления в школу имеют те или иные нарушения речи, и часто нарушение звукопроизносительной стороны речи. Поэтому и учителю - логопеду в школе приходится заниматься постановкой и автоматизацией звуков у первоклассников.

Всем логопедам известно, что постановка звуков – это длительный, трудоемкий процесс, который требует терпения, воображения, творчества от педагога и усердия, старания, трудолюбия, внимания от ребенка. И в самом начале, когда ребенок учится слышать звуки и руководить движениями своего непослушного язычка. Так и при введении звука в речь: в слогах, в словах и в предложениях. На всех этапах работы на первый план выходят такие задачи, как: своевременно вовлечь такого учащегося в коррекционный процесс, формирование желания и умения преодолеть речевые нарушения, формирование умения контролировать свою речь, формирование умения правильно строить своё высказывание развёрнутым предложением, развитие личности ребенка. Взрослым необходимо постоянно создавать у детей положительное эмоциональное отношение к предложенной деятельности, корректно указывать на ошибки с просьбой исправить, ненавязчиво оказывать помощь при затруднениях учащихся. Только так у ребенка не пропадет интерес к занятиям. И конечно, здесь нам не обойтись без дидактической игры.

Дидактическая игра – одна из форм обучающего воздействия на ребенка. Игра имеет две цели: одна из них обучающая, другая – игровая, ради которой действует ребенок. Игра является самой доступной формой деятельности детей дошкольного и младшего школьного возраста. Именно в игре у детей формируются навыки познания, самоконтроля, упражняется воля, развивается связная речь, стимулируется развитие мышления. Так же игра является интересной формой при обучении детей. В своей практической деятельности я постоянно использую игры, в том числе и на всех этапах постановки звуков. Сегодня Вашему вниманию я хочу предложить настольную логопедическую игру «Веселые каникулы», которую я разработала в процессе своей логопедической практики. Одно название этой игры у детей вызывает восторг, хорошие воспоминания и, конечно же, большой интерес. Да и не может быть иначе, так как во время каникул происходят интересные приключения, различные путешествия и экскурсии. Эта тема очень близка детям дошкольного и младшего школьного возраста и всегда принимается «на УРА». Игра может быть использована с детьми старшего дошкольного и младшего школьного возраста учителями-логопедами, воспитателями дошкольных учреждений, воспитателями группы продленного дня в школе, организаторами досуга, а так же использоваться как семейная настольная игра. Да и может быть полезной для проведения классных часов с детьми среднего звена в школе, как конкурс на лучший приключенческий рассказ. Одним словом применение этой игры широко, требуется только фантазия и некий азарт от педагога, а ответной реакции у детей ождать долго не придётся.

**Настольная логопедическая игра «Веселые каникулы».**

 Цель: Автоматизация звуков в речи, развитие связной речи ребенка.

Способствует развитию внимания, памяти, воображения, связной речи, мышления, повышению мотивации к самоконтролю.

**Комплектность:**

 1)игровое поле.

 Это овальная карта зеленого цвета, с изображением природы: озера, реки, горы, отдельных деревьев, кустов, цветов, бабочек, пчелок, птичек, пляжа с отдыхающими и т. д. Для большего интереса можно изготовить рельеф: горы, реки из пластилина. На игровом поле изображен путь, в виде разноцветных клеточек, расположенных по кругу, то есть представляет замкнутое кольцо. Старт и финал находятся рядом, между ними изображения дома. Внутри круга расположены горы, озеро, поле, за пределами деревья, лес, цветы. На некоторых клетках красного цвета есть изображения: заправочная станция, собачка, старушка на переходе, пробка из автомобилей. Это штрафные клеточки. Если участник попадает на эту клеточку, он берет свою предметную картинку и кроме предложения должен вспомнить скороговорку, стихотворение или сложить чистоговорку с этим предметом. Если ребёнок не справился с заданием, должен пропустить ход.

 2) кубик с точками.

 3) фишки-машинки разного цвета (красная, синяя, зеленая, желтая, серая, салатовая), можно использовать пластмассовые миниатюрные машинки из шоколадных киндер-наборов.

 4) наборы карточек на автоматизируемые звуки. В наборах встречаются карточки помеченные звездочкой. Это слова, содержащие несколько трудных звуков. Они используются для игры в том случае, если ребенок правильно выговаривает эти звуки, если ребёнок ещё не усвоил произношение данных звуков, то данные карточки для игры не выкладываются. Набор картинок может быть различен, у меня использованы такие предметы.

**Перечень предметных картинок:**

С – весы, капуста, солнце\*, коляска, снеговик, сук, маска, собака, миска, куст, коса, лист, носок, спичка\*, лес, часы, свеча, стакан, киска, лиса, слеза\*.

З – замок, зонт, Незнайка, Знайка, гнездо, змея, мимоза, ваза, зубы, кузнечик\*, заяц\* (зайка), забор, знак, козы, избушка, незабудки, замок.

ЗЬ – зебра, земля, озеро, земляника, зелень, газета, магазин, корзина\*, музей, обезьяна. Ц – солнце, лисица, перец\*, дворец\*, гусеница, царевна\*, цилиндр\*, цветы, цыпленок, ножницы\*, царевич\*, огурец\*, курица\*, лестница, медведица, рукавица\*, цапля, певец, цирк, мотоцикл\*.

Ш – шапка, вишня, окошко, избушка, машина, мышка, бревнышко\*, кошка, мошка, лягушка, камыш, шарф, кашпо, чашка.

Ж – жук, мороженое\*, ножи, художник, ежи, жираф\*, ужи, ножницы, Белоснежка, медвежонок, пирожок\*, коржик\*, кружок\*, пружина\*, ежевика, крыжовник, лужа, жаба. Ч – мальчик, мячик, зайчик, свеча, бабочка, черепашка\*, чашка, чемодан, пчела, черешня\*, бочка, точки, печенье, кисточка, одуванчик, юбочка, качели, грач, чемодан, ключ. Щ – щетка, щука, щенок, плащ, щавель, клещи, роща, плащ, лещ, ящерица\*. Ль – лебедь, лев, лимон, малина, улитка, теленок, листья, олень, тюлень, блины, павлин, клюква, пальма, пеликан

Л – лопата, ландыш\*, ласточка, лось, лук, акула, свекла, колобок, голубь, галка, подсолнух, елка, волк, клубника, белка, галка, палка.

Р - ромашка, мартышка, груша, карандаш, игрушки, кружка, рукавица, пружина, пирог, коржик, крыжовник, круг, рак, ворона, сорока, рыба, топор, ведро, Русалочка, сыр, роза, гроза, забор.

 РЬ – матрешка, курица, орехи, черепашка, поварешка, коврик, четыре, курица, тарелка, кастрюля, грядки, редис, пряник, грибы, река, рябина, фонарь, сирень, береза.

**Описание игры.**

Игроков должно быть не менее двух, лучше больше, чтобы присутствовал дух соревнования. Перед началом игры ведущий записывает имена всех игроков на лист бумаги для подсчёта баллов. Игроки определяют порядок, в котором они будут делать ходы, передвигаться по игровому полю. Для этого мы будем использовать считалочку на заданный звук, отработанную заранее на предыдущих занятиях и выученную дома в качестве домашнего задания. Тексты считалочек предложены в конце статьи. Так же игроки разыгрывают фишки-машинки по жребию, либо просто выбирают их по цвету.

На столе перед игроками раскладываются игровое поле и рядом с полем карточки с предметными картинками на автоматизируемый звук, перевернутые картинками вниз. Все машинки устанавливаются на старт. Взрослый проводит вводную беседу о том, как дети проводили свои каникулы. Вместе с детьми делает вывод, что во время отдыха происходит много интересных встреч, приключений, люди узнают много нового. Затем педагог сообщает детям о том, что они отправляются в забавное путешествие. В пути с ними так же будут происходить какие-то события, любопытные встречи, невероятные приключения, **причём у каждого свои**! (Это нужно подчеркнуть, чтобы дети не повторяли предложения друг за другом, а старались придумать свои). И об этом вы будете нам рассказывать. Предложения старайтесь строить распространённые. Они должны быть связаны по смыслу между собой, таким образом, в конце игры у каждого получится свой неповторимый небольшой рассказ, волшебная сказка, а может и чудо - небылица. За каждое предложение начисляются баллы:

 - если предложение построено правильно - один балл ;

- участник не допустил ошибок при произношении звуков – ещё один балл,

 - оценивается предложение и по количеству используемых слов.

При озвучивании правил подсчета баллов в любом случае будем ориентироваться на уровень речевого развития, возраст и возможности детей. Так же можно задать тему, например: «На море», « В лес», « Поездка в горы», «Сказка маленького туриста», «Небылицы» и т.д. или предложить начало рассказа, например: «Мы трудились долго и старательно и вот наступили долгожданные каникулы. Родители предложили нам поехать отдыхать на море всем вместе. Вечером мы собрали вещи и наконец-то отправились в путь……»

1. Начинается игра и развивается следующим образом. Первый участник игры бросает кубик и передвигает свою фишку-машинку на столько клеточек вперед, сколько выпало на кубике. Игрок выбирает любую карточку из предметных картинок и придумывает с заданным предметом красивое предложение. Например: участнику попалась картинка с изображением коровы. Он придумывет предложение: « Только мы выехали из города и увидели стадо пятнистых коров». Теперь в игру вступает следующий игрок. Так участники передвигаются вперёд по клеточкам и придумывают своё путешествие, пока не закончится круг и они не вернутся домой – в начальную точку. Так как игровое поле не имеет большого размера, то каждый участник делает в процессе игры от пяти до семи ходов. Использованные карточки дети собирают и раскладывают перед собой в перевёрнутом виде. В конце игры подсчитывается количество баллов у каждого игрока.
2. Далее предлагается каждому участнику вспомнить, какие предметы он использовал в своём рассказе, или перечислить все приключения, которые с ним случились во время путешествия

*Первый вариант игры*: Ребёнок перечисляет и открывает карточки.

*Второй вариант игры*: Использование винительного падежа имен существительных. Построение предложения с перечислением предметов.

1. Можно предложить определить место заданного звука в данных словах.
2. **Игра «Подбери слова»** к каждому предмету дети стараются подобрать не менее четырёх слов (признаков или действий)

Пример: корова – пятнистая, рогатая, большая, забавная….. Солнце ­­- греет, светит, сверкает, печет ……

 Если ребенок справился с заданием, картинка остается лежать изображением вверх, если нет – переворачивается изображением вниз. Таким образом стимулируется желание подобрать большее количество слов. Выигрывает тот, у кого оказалось большее количество неперевернутых картинок. Записываются баллы.

1. В заключение игры, участники должны вспомнить свои приключения и составить связный рассказ о своём путешествии. Это может быть домашним заданием. Можно предложить детям нарисовать рисунки и изготовить собственную книгу.
2. На следующее занятие дети приносят свои работы и рассказывают свои истории. После обсуждения выбирается самый интересный рассказ, самая красочная книга и т.д. На данном этапе педагог должен поощрить и найти слова похвалы для каждого участника.

Это примерный ход игры-занятия для детей школьного возраста. С данным игровым набором можно использовать и другие варианты игр – всё зависит от возраста, от уровня речевого развития детей, от поставленных целей и, конечно же, творческих способностей логопеда или другого педагога. Предлагаю вашему вниманию перечень дополнительных игр.

 **Игра «Добавь слово» .**

Направлена на формирование слухового внимания и памяти. Можно использовать, если имеем несколько участников. Картинки, которые были использованы во время ходов по полю, собраны и перевернуты вниз изображением. Первый ребенок называет предмет, который он использовал в игре, второй повторяет и добавляет название своего предмета из путешествия. Третий ребенок повторяет первые два слова по порядку и называет свое слово и т. д. Выстраивается цепочка слов. Тот, кто не смог вспомнить название какой-либо картинки, отдаёт один балл взамен на помощь.

**Игра « Посмотри – запомни».**

Предлагаемая игра способствует развитию внимания, памяти и восприятия. Картинки – предметы из путешествия раскладываются перед ребенком. Игрок называет каждый предмет и запоминает, затем закрывает глаза. *Первый вариант:* Логопед убирает некоторые картинки и спрашивает «Какого предмета в ряду не хватает?» *Второй вариант*: Логопед меняет картинки местами или добавляет картинку и спрашивает « Что изменилось?»

Наша любимая игра **«Что лишнее?» или « Четвёртый лишний»**

Игра позволяет не только находить общие и различные свойства предметов, но и объединять предметы в группы по какому-либо основному, существенному признаку, проводить классификацию. Для игры используются картинки, которые остались у ребенка после «путешествия».

*1-вариант:* Раскладываем картинки перед ребенком и предлагаем подумать и объединить некоторые из них в группы. Ребенок должен объяснить, почему он соединил данные предметы в одну группу*.*

 *2 вариант*: Логопед выбирает картинки от четырех и более. Просит выделить лишний предмет. Далее следует объяснение ребенком, почему он выбрал именно этот предмет; что общего у остальных предметов.

**Игра «Загадалки».**

Используем картинки из «путешествия».

*Первый вариант:* отгадай предмет по описанию. Логопед описывает какой-либо предмет, а ребенок пытается его найти среди своих картинок.

*Второй вариант*: ребенок описывает один из предметов, а другие участники игры отгадывают, что задумал ведущий. В процессе этой игры развивается внимание, творческое мышление, связная речь.

**Игра «Парочки»**

Цель игры - научить сопоставлять предметы, выделять основные признаки, развивать внимание, память, мышление. Опять же используем картинки из путешествия. Пробуем их объединить по какому-либо признаку. Обязательно ребёнок должен объяснить, почему он объединил именно эти предметы, чем они похожи.

**Игра «Место звука в слове»**

Была предложена в основном описании использования игры. Направлена на развитие фонематических функций ребёнка. Но имеются варианты:

*Первый вариант:* для дошкольников – определение места звука в слове начало, конец, середина слова;

*Второй вариант:* для школьников – определение количества звуков в слове, какой по счёту заданный звук в данном слове, назови соседей заданного звука.

**Считалочки**

Мы можем использовать всеми нами любимую считалочку:

 Мы со звуком ….. играем , слово к слову прибавляем….., а так же предлагаю вашему вниманию и другие считалочки, их можно использовать и в качестве физкультминутки во время игры:

Раз, два – синева!
Три, четыре – солнце в мире!
Пять, шесть – речка есть!
Семь, восемь – майки сбросим!
Девять, десять – загораем целый месяц!

Ветер за море летал,
Ветер певчих птиц считал.
Посчитал всех до одной!
А потом взял выходной.
Наша очередь считать!
Раз, два, три, четыре, пять! **Замочек**  За морями, за горами,
За железными столбами,
На пригорке теремок,
На дверях висит замок,
Ты за ключиком иди
И замочек отопри.

В результате работы с этой игрой замечено, что автоматизированные звуки быстрее вводятся в активную речь, обогащается словарный запас, улучшается связная речь, дети с большим удовольствием придумывают свои сказки, повышается интерес к логопедическим занятиям. Желаю всем успеха!

**Список используемой литературы:** Е.А. Ткаченко « Обучение детей творческому рассказыванию по картинам» Москва 2005г И Лопухина «Логопедия . Упражнения для развития речи.» С-Петербург 1997г. Л.Ф. Тихомирова « Развитие познавательных способностей детей» Ярославль 1996г.

**Бондаренко А.К. «Дидактические игры в детском саду»**