

Сборник игр «Рычащие словечки»

Сборник состоит из четырёх игр:

- «Найди лишнее слово» (другой вариант игры «Помоги тигренку»);
- «Звуковой паровозик»;
- «2-5»;
- «Рифмовочки».

Цель игр, составляющих сборник: автоматизация звуков [p] ([p']) на уровне слова.

Игра «Найди лишнее слово»

Задачи игры:

- закреплять и автоматизировать произношение звуков [p] ([p']) в словах;
- развивать фонематический слух и навыки звукового анализа;
- развивать словесно-логическое мышление и закреплять обобщающие понятия.

Инструкции педагога:

- Назови предметы.
- Укажи одну картинку в названии которой нет звука [p] ([p']).
- Назови предметы одним словом.
- Перечисли все предметы со звуком [p] ([p']) четко выделяя его голосом.

Игра начинается нажатием кнопки . В ходе игры педагог дает ребенку инструкции. Ребенок выбирает вариант ответа нажатием на картинку. Если ответ ребенка не правильный, картинка мигнет. Если ответ ребенка верен, картинка с предметом уменьшится, а в её окошке появится значок . Выполнив все инструкции, вы можете перейти на следующий слайд, нажав кнопку . Закончив играть, нажатием кнопки , вы вернетесь на первый слайд игры.

**Игра «Помоги тигренку» является аналогом игры «Найди лишнее слово». В ходе её реализуются те же задачи и выполняются те же инструкции педагога. В данной игре можно попросить ребенка порычать, как тигренок, тем самым напомнить ему артикуляцию и отработать четкое изолированное произношение звука [p]. Ваша просьба помочь тигренку найти лишнюю картинку будет хорошим стимулом для ребенка, повысит его мотивацию и желание играть.*



Игра «Звуковой паровозик»

Задачи игры:

- закреплять и автоматизировать произношение звука [p] в начале, середине и конце слова;
- закреплять навыки определения места звука в слове;
- развивать фонематическое восприятие, память.

Инструкции педагога:

- Четко произнеси слово.

- Определи место звука [p] в слове.
- Подумай, в каком вагоне «поедет» эта картинка.
- Еще раз четко повтори слово.

Дополнительные инструкции:

- Вспомни, какие картинки «едут» в этом вагоне.

Игра начинается нажатием кнопки . Перед началом игры, рассмотрите паровозик. Определите вместе с ребенком, что у паровозика 3 вагончика, в каждом вагончике выделено одно окошко, которое обозначает место звука в слове. Нажатием на значок , вы можете перейти к игре. Увидев картинку, ребенок должен выполнить инструкции педагога (назвать предмет, выбрать вагончик, в котором «поедет» картинка). Выбрав вариант ответа, необходимо нажать на вагончик. Если ребенок ошибся, вагон мигнет. Если он выбрал правильный вариант и нажал на вагончик, картинка спрячется в нем и появится значок , который даст возможность продолжить игру. По окончании игры вы можете закончить её нажатием кнопки  и вернуться на первый слайд. Кнопкой  можно продолжить игру и попросить ребенка выполнить дополнительные инструкции (вспомнить слова со звуком [p] в начале (середине, конце) слова). Ребенок может проверить свой ответ, нажатием на вагончик.

**Если предполагается вариант игры с продолжением, то необходимо в начале игры дать дополнительную установку на запоминание картинок.*

Игра «2-5»

Задачи игры:

- закреплять и автоматизировать произношение звука [p] в словах;
- закреплять навыки согласования числительных с существительными.

Инструкции педагога:

- Назови предмет.
- Сосчитай и скажите, сколько всего предметов в 1-ом (2-ом) окошке.
- Проверь себя.
- Еще раз четко повтори, сколько предметов.

Игра начинается нажатием кнопки . Педагог дает ребенку инструкции. Ребенок называет количество предметов согласовывая числительные два и пять с существительным, проверить ответ можно нажатием кнопки . Если ребенок ошибся, необходимо попросить его повторить правильный ответ и только тогда играть дальше. Переход к следующему слайду осуществляется нажатием кнопки . Закончив играть, нажатием кнопки , вы вернетесь в начало игры.

Игра «Рифмовочки»

Задачи игры:

- закреплять и автоматизировать произношение звука [p] в словах;
- развивать чувство ритма;
- развивать навыки звукового анализа.

Инструкции педагога:

- Послушай (прочитай) слоги.
- Выбери картинку и назови слово, чтобы получился короткий стишок.

Игра начинается нажатием кнопки . Педагог дает ребенку инструкции. Ребенок может сам прочитать цепочку слогов или нажатием кнопки  прослушать. Затем он выбирает предмет и нажимает на картинку. Если ребенок ошибся, картинка исчезнет. Если он выбрал правильный вариант, картинка мигнет, лишние картинки исчезнут, прозвучит правильный вариант ответа и появится значок , нажатие на который позволит вам продолжить игру. Закончив играть, кнопкой  вы вернетесь в начало игры.

***Вашему вниманию были представлены основные варианты игр, но каждый может проявить творческий подход и подобрать различные варианты («Большой - маленький», «Чего не стало?», «Мой, моя, мое, мои» и т.д.), которые будут зависеть от поставленных Вами задач.
Желаем успехов!***

P.S. Для правильной анимации слайдов необходимо проверить настройку в разделе ПЕРЕХОДЫ → Смена слайдов → в окошке «по щелчку» убрать галочку → Применить ко всем слайдам.

Авторы сборника:
учитель-логопед Фогельгезанг Е.А.
учитель- логопед Коновалова Л.Ю.