**ПРИЛОЖЕНИЕ**

Учитель-логопед Парамонова Ж.П.

**Игра «У медведя во бору»**

Цели: - автоматизация звука «Р» изолированно или в тексте;

- развитие фразовой речи;

- развитие дыхания, голоса;

- нормализация темпа и ритма речи;

- изучение диких животных и растительности леса.

Проведение игры в начале занятия: педагог читает стихотворение (последние три строки я добавила сама)

У медведя во бору Грибы, ягоды беру, А медведь не спит, И на нас глядит. Он садиться не велит. Сядет только тот, Кто картинку назовёт! (слово «картинка» можно заменить словом «предмет»)

Дети берут из корзинки картинки (предметы) подобранные по теме занятия, называют их, проходят на свои места.

В середине занятия можно использовать игру как отдых или физминутку. Картинки или предметы раскладываются на ковре, после прочтения стихотворения дети их собирают, возвращаются на исходные места, произносят названия.

В конце занятия игра может использоваться как закрепление пройденного материала.

**Игра «Чудесный мешочек»**

Цели:

- развитие звукового анализа;

- закрепление звуков в словах, предложениях, тексте;

- совершенствование словаря и фразовой речи;

- развитие внимания, осязания, представлений, наблюдения, сравнения, воображения.

Все эти цели не могут быть реализованы в одном занятии, я говорю только о возможных вариантах постановки целей.

Дидактическую игру «Чудесный мешочек» можно использовать как основное занятие и как начало или конец его.

Проведение игры: у педагога в руках мешочек (обязательно красивый, красочный, привлекающий внимание детей), в нём находятся предметы, соответствующие теме или цели занятия. Дети достают по очереди предметы и называют их или пытаются на ощупь определить предмет и назвать его.

На подготовительном этапе я провожу такие игры, как «Угадай, чей голосок», «Кто летит, бежит, прыгает», «Игра с мячом». Все эти игры способствуют развитию фонематического слуха, внимания, предполагают подготовку органов речи и слуха ребёнка к восприятию правильного звука.

**Игра «Угадай, чей голосок»** проводится следующим образом: ребёнок (водящий) стоит спиной к остальным детям. Дети по знаку педагога (по очереди) произносят слово или издают звук каким-либо предметом (погремушка, дудочка и т.д.). Водящий должен угадать, кто говорил или какой предмет звучал.

**Игра «Кто летит, бежит, прыгает»** способствует развитию глагольного словаря и внимания. Педагог называет предмет – ребёнок произносит глагол. Например: самолёт – летит, заяц – прыгает, рыба – плывёт и т.д. Можно использовать игру и как физминутку: дети изображают действия. Например: летит – взмахи руками, бежит – бег на месте, прыгает – подскоки. При этом педагог называет не действия, а предметы.

**«Игра с мячом»** может проводиться на любом этапе занятия, выполняя разнообразные задачи, в зависимости от цели занятия. Ребёнок ловит мяч и бросая его обратно педагогу или следующему ребёнку произносит звук (первый или последний в слове), слово, словосочетание, предложение (при изучении лексических тем или автоматизации звуков).

В своей работе я использую ряд многофункциональных игр, т.е. их можно использовать на любом этапе автоматизации звуков, развития фразовой речи. Это игры «Мишутка», «Ромашка», «Красная Шапочка», «Наши друзья – птицы». В зависимости от цели занятия, ребята выполняют задания и помогают героям данной игры.

**«Мишутка»** - на доске изображение медвежонка, рядом корзинка с шишками (на обратной стороне шишек задания). Дети берут шишку и выполняют задание. Цель - собрать больше шишек.

Второй вариант – мишка рассыпал шишки. Цель – положить в корзинку больше шишек, выполнив задание.

**«Красная Шапочка»** - проводится как игра «Мишутка» только в корзинке пирожки. Можно проложить дорожку к домику бабушки (тропинка – кирпичики). Каждый ребёнок выставляет кирпичик, правильно выполнив задание.

**«Ромашка»** - на доске большая ромашка, каждый лепесток съёмный, на обороте содержит задание. Два варианта игры: первый – детям предлагается погадать на ромашке кто сегодня будет самый внимательный; второй вариант - детям предлагается собрать цветок, при этом учитывается у кого больше будет лепестков (это зависит от количества правильных ответов ребёнка).

**«Наши друзья – птицы»** - используется при изучении темы «Птицы». Игра состоит из изображения дерева, на ветвях которого есть карманы и наборов птиц (зимующие, перелётные, городские, лесные). Проведение игры – ребёнок, выполнив задание, получает возможность посадить птичку на дерево (в карманчик) или наоборот взять себе птичку.

**Игра «Поле чудес».**

Эта игра доступна для детей, содержит 8 секторов, соответственно на занятии дети могут получить 7 заданий, т.к. один из секторов призовой. Эту игру можно использовать при изучении любой темы, а также на обобщающих занятиях.

Проведение игры: ребёнок поворачивает стрелку и достаёт из кармана листок с заданием. За правильно выполненное задание ребёнок получает фишку, таким образом, выявляется победитель. Призовой сектор предполагает вручение приза (наклейка, листок с раскраской и т.д.)



**Игра «Путешествие по стране Радуге».**

Эта игра даёт возможность построить любое занятие в форме сказки, идёт изучение цвета, воспитывается чувство взаимопомощи, коллективизма.

Проведение игры: каждый ребёнок выбирает себе фишку-человечка. По мере выполнения заданий, которые подбираются педагогом соответственно теме занятия, фишки переставляются на следующее цветовое поле. В конце игры дети приходят к замку и спасают принцессу или любой другой персонаж.

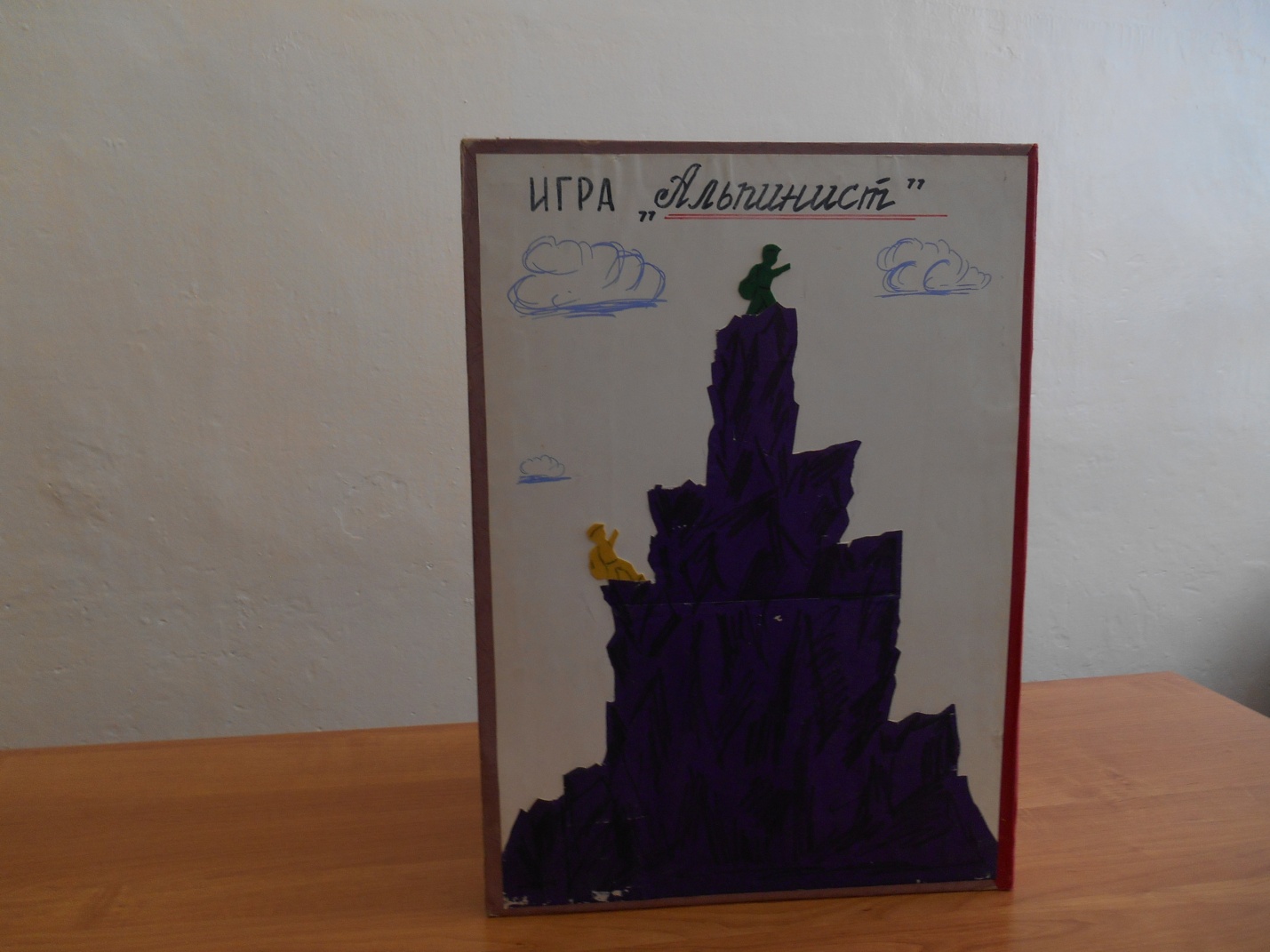




**Игра «Альпинисты»**

Эта игра также несёт объединяющее начало для любого занятия, воспитывает чувство взаимопомощи и в то же время содержит элементы соревнования.

Проведение игры: дети получают фишки-альпинисты. По мере выполнения заданий, которые подбираются педагогом соответственно теме занятия, фишки переставляются на следующий уступ. Дети покоряют вершину, а затем спускаются к подножию горы. Побеждает тот, кто первым спустился с горы, соответственно этот ребёнок выполнил все задания безошибочно. Награда – флажок альпиниста.



**Игра «Следопыт»**

В этой игре совмещены игра, физминутка, речевой материал. Во время игры идёт активизация мыслительной деятельности, развитие внимания, координация движений.

Проведение игры: для данной игры необходим набор «следов», которые вырезаны из плотной клеёнки. На каждый след мелом пишется буква или слог, или приклеивается на скотч картинка. Следы раскладываются на полу, ребёнок проходит по следам, выполняя задание. После окончания игры мел вытирается и «следы» готовы к новой игре.





**Игра «Весёлый лягушонок»**

Эта игра несёт объединяющее начало для любого занятия, способствует развитию внимания, моторики.

Проведение игры: на доске магнитами крепятся лилии и лягушонок. Ребёнок прикрепляет лягушонка у выбранной лилии, берёт лилию и выполняет задание, которое указано на обратной стороне цветка. При правильном выполнении задания белая лилия меняется на жёлтую.



