

ИГРЫ ДЛЯ НЕГОВОРЯЩИХ ДЕТЕЙ, НАПРАВЛЕННЫЕ НА ФОРМИРОВАНИЕ РЕЧЕВОЙ АКТИВНОСТИ

Игра «Солнце-дождик».

Цель: формирование речевой активности, активизация повторения звукоподражаний.

Задачи: развитие слухового внимания, сенсорных ощущений, развитие общения.

Ход игры: Занятие проводится с группой детей. Логопед предлагает детям погулять по лесу, греясь на солнышке, поясняя, что может начаться дождик, показывая большой зонт, сообщая, что скрываться от дождика необходимо, прячась под зонт. Дети вместе с логопедом изображают прогулку по лесу (можно использовать фоновую магнитофонную запись с шумом леса): перешагивают через буреломы, оглядываются по сторонам, нюхают воображаемые цветы. Логопед в это время постоянно произносит: «Солнце светит ярко. Уф, как жарко!», стимулируя детей к повторению междометия «Уф!». В определенный момент логопед эмоционально восклицает: «Дождик! Дождик! Все прячемся под зонтик»; раскрывает зонт, детей не спрятавшихся под зонтик, логопед слегка опрыскивает из пульверизатора.

Когда дети спрячутся под зонт, логопед барабанит по зонту пальцами и эмоционально произносит звукоподражание «кап-кап. Как дождик капает: кап-кап». Затем снова логопед произносит: «Солнце вышло, уф, как жарко!». Игра повторяется несколько раз. Формирование слоговой структуры слова.



Игра «Взбиваем пену».

Цель: сформировать слоговую структуру слов, типа СГСГ (пена, вода, мыло).

Задачи: развитие познавательной деятельности, мелкой моторики.

Оборудование: таз с водой, венчик, баночка с жидким мылом, две пипетки, губка, ведро, разные виды мыла (различных цветов и фактуры).

Ход игры: логопед побуждает ребенка опустить руки в таз с водой, пошевелить ими, при этом эмоционально произнося «Смотри, вода! Ах, какая теплая вода!». Слово «вода» логопедом повторяется несколько раз с четкой утрированной артикуляцией, затем логопед побуждает ребенка повторить слово «вода» по слогам и на распев. Логопед вместе с ребенком берут пипетки, опускают их в жидкое мыло, причем логопед несколько раз

произносит слово «мыло» в разных контекстах, выделяя его интонационно: «Смотри, мыло! Понюхай мыло! Набери мыло в пипетку», затем побуждает ребенка к произнесению слова «мыло»: «Давай вместе скажем, что это. Это мыло!». Затем набранное мыло опускается в миску с водой, после чего логопед показывает ребенку как можно венчиком взбить пену, когда у ребенка получается, логопед восклицает: «Пена!», стимулируя ребенка к его произнесению. Логопед побуждает ребенка собрать пену губкой. По окончании игры логопед демонстрирует ребенку разные виды мыла, предлагает выбрать мыло разного цвета, разной формы, угадать разные виды мыла по запаху, постоянно побуждая ребенка произнести слово «мыло». Итогом занятия может стать демонстрация мультимедийной презентации, включающая фотографии предметов, названия которых учились произносить.



«Игры с продуктами».

Цель: формирование слов слоговой структуры СГСГ.

Задачи: развитие мелкой моторики пальцев рук, кинестетического восприятия.

Оборудование: мешочек из цветной ткани, фасоль, мука, зерна кофе.

Ход игры: логопед высыпает муку на стол, предлагает ребенку опустить в нее руки, похлопать руками по муке, сопровождая речевым комментарием: «Смотри, мука! Мягкая! Мягкая мука», можно похлопать ладошками и стряхнуть с них муку, можно подуть на муку, сделать из нее горки, постоянно произнося слово «мука» нареспев по слогам, побуждая вопросами и интонациями к повторению слова. Затем логопед показывает ребенку фасоль и говорит: «Бобы!», прячет фасоль в муку, предлагая ребенку найти, когда ребенок достает фасоль и муки, логопед снова эмоционально произносит «Бобы». То же логопед делает с зернами кофе. Затем логопед насыпает в мешочек муку, кладет фасоль и зерна кофе: «Найди бобы. Что это? Давай скажем вместе. Найди кофе. Что это? Давай скажем вместе». В дальнейшем подобную игру можно повторять, закрепляя слова другой простой слоговой структуры, а также лексическую тему «продукты» или, используя более доступное для произнесения детьми с

алалией, обобщающее понятие «еда»: манка, соль, соя, мюсли, каша, паста (макаронны) и др.

Цель: формирование слоговой структуры, закрепление лексической темы

«Продукты».



Оборудование: четыре мягких игрушки или куклы; четыре прозрачных стеклянных стакана, теплая вода в кувшине, маленькие баночки с чаем, растворимым кофе, какао, пищевым красителем; столовая ложка.

Ход игры: Логопед устраивает презентацию: показывает, что в кувшине теплая вода, прикладывая руку ребенка к кувшину, несколько раз произнося слова «теплая» и «вода», интонацией побуждая ребенка к повторению. Показывает баночки и называет несколько раз, что в них находится, вместе с ребенком нюхает содержимое баночек. Затем предлагает ребенку угостить его друзей разными напитками. Ребенок с помощью логопеда наливает воду из кувшина в стаканы. Логопед: «Угостим Мишку чаем. Где чай? Давай заварим чай. Что мы заварили?». Ребенок кладет ложку чая в стакан и размешивает. Логопед: «Давай угостим Мишку соком. Приготовим сок. Что мы дали Мишке?». Ребенок кладет ложку красителя в стакан и размешивает. То же самое с кофе и какао.

Игры с крупами.

«Сухой бассейн».

Для этой игры заранее необходимо подготовить прозрачную емкость (миску, банку с широким горлышком и т.п.), в которую насыпать любую крупу, например, гречневую. Игру желательно проводить на полу, предварительно постелив на полу покрывало или старую простынь.

Возможно большое количество вариантов данной игры, в зависимости от целей занятия. Приведем лишь некоторые из них.



Цель: формирование слоговой структуры слова.

Задачи: развитие кинестетического восприятия, мелкой моторики пальцев рук, обогащение словарного запаса.

Оборудование: «сухой бассейн», мелкие игрушки, слоговая структура названий которых соответствует этапу коррекционной работы. Например: ваза, коза, лиса, пони, духи, боты, пума.

Ход игры: В начале игры взрослый устраивает презентацию.

Демонстрирует ребенку все игрушки, называя их, побуждая ребенка произнести игрушки вместе с ним в сопряженной речи, «отхлопывая» слоговую структуру слов. Затем взрослый знакомит ребенка с «сухим бассейном»: опускает руку ребенка в банку с крупой, показывает, как можно пересыпать крупу. По окончании презентации взрослый объясняет ребенку: «Игрушки решили поиграть с тобой в прятки (прячет игрушки в «сухом бассейне»), сможешь ли ты найти их». Ребенок, опуская руку в «бассейн», пытается на ощупь угадать игрушку и назвать ее; либо достает и называет игрушку по инструкции взрослого.

Цель: формирование номинативного словаря в соответствии с лексической темой.

Задачи: те же.

Оборудование: «сухой бассейн», мелкие игрушки, названия которых соответствуют лексической теме. Например, лексическая тема «Животные»: коза, лиса, пони, пума, лама, косуля, бык, лев, хомяк, конь, кабан (одновременно в «сухой бассейн» рекомендуем опускать не более пяти игрушек).

Ход игры: тот же.

Цель: формирование предикативного словаря.

Задачи: те же.

Оборудование: «сухой бассейн», мелкие игрушки из «киндер-сюрпризов», изображающие действия, например: пьет, поет, сидит, плывет, готовит и т.п.

Ход игры: тот же.

Цель: формирование атрибутивного словаря.

Оборудование: «сухой бассейн», мелкие игрушки разных цветов.

Сенсорные альбомы.

Цель: формирование атрибутивного словаря (пассивного или активного в зависимости от этапа работы).

Задачи: развитие тактильного, кинестетического восприятия.

Оборудование: в **альбом** для рисования вклеиваются одинаковые кусочки различных материалов: вата, мех, шелк, шерсть, наждачная бумага, фольга.

Ход игры: Логопед показывает ребенку альбом, побуждает ребенка провести рукой по разным материалам, обращает внимание ребенка на их качества: пушистый, мягкий, скользкий, колючий, шершавый, гладкий. Некоторые материалы, название которых просто по слоговой структуре можно назвать: мех, вата, фольга.

Затем ребенку предлагается показать по инструкции: Что гладкое? А что шершавое? А что мягкое? и т.п. А затем поочередно с ребенком угадывать на ощупь лоскутки в альбоме. Если уровень речевого развития уже достаточно высокий, то можно попросить ребенка назвать качества материалов.



Активизация речевого подражания, речевой деятельности.

Игра «Выжимаем губки».

Цель: формировать навык речевого подражания, стимулировать произнесение звукоподражания «кап-кап».

Задачи: развитие зрительного и кинестетического восприятия, мелкой моторики пальцев рук, пассивного словаря.

Оборудование: две тарелки, губки разных цветов.

Ход игры. Логопед ставит на стол две тарелки, в одной из них – вода, раскладывает на столе губки разных цветов. Он опускает губку в воду, выжимает в пустую тарелку, произнося при этом эмоционально звукоподражание «кап-кап». Затем логопед предлагает ребенку выполнить это действие по инструкции: «Возьми желтую (красную, синюю и т.д.) губку». Детям нравится эта игра, на таком эмоциональном фоне ребенок произносит звукоподражание. Движение повторяется по несколько раз правой и левой рукой. Когда ребенок сможет по подражанию воспроизводить слова определенной слоговой структуры, можно повторять эту игру, стимулируя ребенка к произнесению слов: «вода», «губка», «капает».

Примерные игры и задания в соответствии с лексическими темами.



Тема «Животные».

Задача: развитие зрительного внимания.

Оборудование: рисунок кота с кнопками, к нему дополнительные детали, сделанные из разных материалов: нос (пуговица), когти (ракушки), усы (нитка или проволока) с кнопками.

Ход игры: логопед показывает ребенку заготовку рисунка кота, побуждает ребенка назвать картинку: «киса», «кот». Затем ребенок закрывает глаза, а логопед наклеивает усы на мордочку кота, затем просит ребенка открыть глаза и показать, что изменилось, что появилось на мордочке кота. Далее логопед наклеивает на рисунок: когти, нос. Инструкция та же. Затем логопед проводит рукой по наклеенным на рисунок частям, еще раз произнося их название, стимулируя ребенка к произнесению названий слов: киса, усы, когти, нос.

Задача: формирование винительного падежа, фразовой речи.

Оборудование: для игры понадобятся вырезанные из любой плотной ткани (однотонной) фигуры: кошка и рыбка, собака и косточка, заяц и морковка. На фигурки кошки, собаки и зайца необходимо пришить одну часть кнопок, а на фигурки рыбки, косточки и морковки – вторую часть кнопки.

Ход игры: логопед предлагает ребенку «покормить друзей». Логопед начинает фразу с незаконченной интонацией, побуждает ребенка ее продолжить: «Зайке дадим... (морковку)» и предлагает ребенку «пристегнуть» морковку к зайке и т.д. В случае, если ребенок не продолжает фразу, логопед заканчивает ее самостоятельно, а затем спрашивает ребенка: «Что дадим зайке?». Логопед помогает ребенку ответить на вопросы, выделяя интонацией окончание «у»: морковкУ, косточкУ, рыбкУ. По окончанию игры логопед побуждает ребенка к сопряженному или отраженному произнесению фразы: «Зайка ест морковку», «Пес ест косточку»; «Киса ест рыбку».

«Чудесный мешочек».

В начале игры логопед устраивает презентацию: показывает ребенку мешочек и сообщает, что в нем спрятались разные предметы, поочередно достает их из мешочка и называет. Затем логопед просит ребенка закрыть глаза и на ощупь угадать предметы, находящиеся в мешочке. Для преодоления речевого негативизма у ребенка логопед может предложить поменяться ролями, ребенок будет просить логопеда достать тот или иной предмет. Инструкцию к этой игре можно варьировать в зависимости от целей занятия, например: «Угадай, какие фрукты в мешочке. Достань и назови»; «Достань из мешочка все мягкие предметы. А теперь все колючие»; «Достань из мешочка все предметы, начинающиеся на звук «А» и т.п.



«Волшебная дорожка».

Цель: формирование номинативного словаря по теме «Посуда».

Задачи: развитие координации движений.

Оборудование: гимнастическая скамейка, доска или длинная веревка; различная посуда (ваза, сито, бидон, нож, доска, бокал, миска), тканевый мешок.

Ход игры: логопед предлагает ребенку пройти по доске или веревке, не сходя с нее, нагибаясь собрать посуду, расставленную по краям от веревки, в мешок и назвать ее. Если уровень речевого развития ребенка не достаточен для самостоятельного называния, ребенку можно предложить собрать посуду по инструкции: «Положи в мешок вазу. Что у тебя в мешке? Давай скажем вместе». Эту же игру можно использовать при закреплении других лексических тем.

«Баночки и крышки».

Цель: формирование предикативного словаря, различение разноприставочных глаголов «открыть-закрыть»; закрепление понятий: «большой — маленький».

Оборудование: банки из-под круп с крышками разных размеров.

Ход игры: Логопед медленно отвинчивает крышки с нескольких банок разных размеров, сопровождая свои действия речевым комментарием: «Смотри, я открываю, смотри, я открыла». Затем логопед перемешивает банки и крышки на столе и предлагает ребенку самостоятельно подобрать крышки для каждой банки. Действия ребенка логопед также сопровождает

комментарием: «Закрой вот эту баночку. Закрыв? Что сделал? Давай вместе скажем – закрыл. Теперь банка закрыта». По окончании игры логопед предлагает ребенку открыть все банки для того, чтобы проверить, а справится ли логопед с заданием.



Действия ребенка снова сопровождаются комментарием: «Что сделал? Открыл? Банка открытая А что мне нужно сделать закрыть? А теперь открой все маленькие банки. Какие банки ты открыл?»

Лексическая тема «Посуда».

«Мытье посуды».

Логопед устраивает презентацию: показывает ребенку посуду, мыло, губку; побуждает ребенка к сопряженному или отраженному проговариванию слов: мыло, вода, губка. Вместе с ребенком настраивает воду, несколько раз обращая внимание ребенка на слова: «горячий», «холодный». Все действия логопед побуждает производить ребенка, лишь помогая ему. Затем во время мытья каждого предмета логопед побуждает ребенка к произнесению его названия или произнесению фразы, например, «Я мою миску» и т.п.

Лексическая тема «Одежда».

Оборудование: разноцветные прищепки, одежда для кукол, низко натянутая бельевая веревка.

Задачи: развитие внимания, формирование социального поведения, развитие зрительного восприятия, обогащение пассивного словаря, формирование фразы, винительного падежа существительных.

Ход игры: логопед предлагает ребенку по инструкции развесить вещи для куклы сушиться: «Возьми красные прищепки, повесь кофту. Что висит на веревке? Давай вместе скажем: «кофта», что ты повесил на веревку «КофтУ».

Лексическая тема «Обувь».

Задачи: формирование понятий «чистый — грязный».

Оборудование: различная обувь: кеды, боты, сапоги, тапки (не матерчатые), галоши; щетка для сметания грязи, маленькая щеточка для полирования обуви, газета.

Ход игры: Вместе с ребенком логопед подготавливает к чистке обуви: раскладывает на полу газету, рядом раскладываются предметы в той

последовательности, в которой они будут использоваться; щетка для сметания грязи, щетка для полирования. После этого логопед вместе с ребенком называют всю обувь, которую им предстоит почистить. Логопед демонстрирует ребенку ритуал чистки обуви, объясняет ему его значение, демонстрирует разницу между чистым и грязным ботинком. Затем просит ребенка самостоятельно почистить оставшуюся обувь и назвать ее. В процессе занятия логопед постоянно просит ребенка назвать, где чистая обувь, а где грязная. Например: «Вот чистая» или «Какие стали боты? Чистые?»

Лексическая тема «Животные», «Птицы», «Обитатели водоемов».

Оборудование: маленький аквариум или большая прозрачная миска с водой, мелкие резиновые игрушки в соответствии с выбранной лексической темой, ложка.

Задачи: развитие внимания, координации движений.

Ход игры: Логопед рассказывает ребенку, что произошло кораблекрушение – нужно спасти бедных животных, достать их ложкой из воды и назвать, чтобы они не перепутались. Для закрепления обобщающих понятий можно поместить в воду животных и птиц предложить ребенку, «спасая» их рассаживать в разные лодки: для животных и для птиц.

Лексическая тема «Цветы».

Оборудование: несколько ваз, лейка с водой, ножницы, целлофановый пакет, живые цветы (выбрать из доступных): мимоза, мак, ирис, пион, акация, лилия, пижма, Иван-чай.

Задачи: формирование социальных навыков, развитие моторики, обоняния, памяти, формирование категории множественного числа существительных в именительном падеже.



Ход игры: логопед объясняет ребенку, чтобы цветы не завяли их нужно ставить в вазу. Логопед побуждает ребенка к повторению слов: ваза, вода. Затем логопед предлагает разлить воду из лейки в вазы. Логопед обучает

ребенка обрывать с цветов нижние листья, подрезать их концы. Затем логопед вместе с ребенком называет каждый цветок, предлагает ребенку понюхать цветы, произнося фразу «Ах, как пахнет», стимулируя ребенка к повторению фразы или произнесению междометия «Ах!». Затем логопед предлагает ребенку по запаху с закрытыми глазами угадать цветок, в случае верной отгадки цветок можно ставить в вазу. В конце игры, логопед объясняет ребенку, что в одной вазе получился «букет», а в вазах – «букеты», предлагает ребенку показать, где букет, а где букеты; стимулирует ребенка к произнесению слова «букет».

Глаголы.

1. Узнавание глаголов со сходным значением. Логопед демонстрирует ребенку анимационные картинки на компьютере и просит щелкнуть мышкой по картинке в соответствии с инструкцией. Например, «Покажи, где рисует, а где раскрашивает».

Рисует – раскрашивает;

Шьет – вяжет;

Жарит – варит;

Моеет – стирает;

Лежит – спит.

2. Определение названий предметов к названиям действий.

Оборудование: картинки: мальчик, собака, река, молоко, разлитое на столе, дождь, снег, щенок, дерево, цветок.

Логопед раскладывает перед ребенком картинки и просит отгадать загадки.

Логопед задает вопрос, ребенок передает логопеду нужные картинки.

Логопед стимулирует ребенка к произнесению слова: «на».

Вопросы: Кто бежит? Что бежит? Кто идет? Что идет? Кто растет? Что растет?

3. Игра «Что какие звуки издает?»

Оборудование: аудиоэнциклопедия звуков окружающего мира (скрип двери, гудок машины, шелест листьев, журчание воды, звуки грома, шуршание бумаги), мультимедийная презентация с фотографиями, видеоматериалами, изображающими различные явления: открывающуюся дверь, едущую машину, листопад, течение ручья, гром, свертывание бумаги.

Ход игры: логопед предлагает ребенку посмотреть презентацию, а затем отгадать, что какие звуки издает, если ребенок отгадывает правильно, то логопед включает ему соответствующий звук. Вопросы: что скрипит? Что гудит? Что шелестит? Что журчит? Что грохочет? Что шуршит? Логопед задает ребенку один вопрос, в этот момент на экране демонстрируются три явления из уже просмотренной презентации.

