Муниципальное дошкольное образовательное учреждение д/с №18 «Сказка»

**Опыт педагогической деятельности**

**«Использование подвижных игр и упражнений с логопедическим содержанием на занятиях по формированию правильного звукопроизношения»**

**Епанечникова Анна Владимировна**

Учитель-логопед

I квалификационной категории

МДОУ д/с № 18 «Сказка»

2016г.

Повседневная практика и исследования известных ученых, таких как Т.Б.Филичева, Е.А.Соболева, свидетельствуют о росте речевой патологии у современных детей. Наиболее эффективна в данной ситуации коррекционная логопедическая помощь, оказываемая детям в дошкольном возрасте. Своевременное исправление недостатков речи позволяет избежать или уменьшить школьные проблемы, возникающие при овладении детьми чтением и письмом.

Работая в логопедической группе, я обратила внимание на состояние здоровья детей, посещающих такие группы. У многих воспитанников отмечаются соматическая ослабленность (дети часто болеют, быстро утомляются), нарушения со стороны центральной нервной системы (дети двигательно беспокойны, излишне подвижны или наоборот, заторможены, неповоротливы, часто не координированы в движениях), эмоциональная неустойчивость (частая смена эмоциональных состояний). Кроме того, в каждой группе есть дети с нарушениями осанки, лишним весом.

Если детском саду и дома уделяется больше внимания интеллектуальному развитию детей с нарушениями речи, то часто это не позволяет, а иногда мешает обеспечивать потребности ребенка-дошкольника в двигательной активности. Традиционная практика организации непосредственной образовательной деятельности с детьми часто оправданно носит статический характер: дети сидя занимаются рисованием, лепкой, математикой, сидя слушают стихи и сказки.

Из бесед с родителями можно сделать вывод, что в семьях уделяется больше внимания умственному развитию: дети часто играют в настольные игры (лото, пазлы, конструктор), много времени проводят за просмотром телепередач и мультфильмов, играют в компьютерные и другие электронные игры. При этом двигательная сфера воспитанников остается недостаточно востребованной, что сказывается на физическом развитии и здоровье детей, особенно с нарушениями речи.

В процессе коррекции речи детей в логопедической группе детского сада, предо мной встал вопрос выбора таких форм работы с детьми-логопатами, которые позволяют с одной стороны качественно осуществлять коррекционную деятельность, с другой стороны, обеспечивать потребности детей в движениях, тем самым не мешать их полноценному физическому развитию.

ФГОС ДО предполагает использование форм и методов работы в соответствии с возрастными и индивидуальными особенностями детей, а также ставит задачу охраны и укрепления физического и психического здоровья воспитанников, в том числе их эмоционального благополучия. Использование подвижных игр на логопедических занятиях отвечает этим требованиям.

Игра является ведущим видом деятельности ребенка дошкольника, так как в большей степени отвечает их потребностям и способствует гармоничному развитию психических процессов, личных черт, интеллекта. [В. Штерн, Л.С. Выготский, Ж. Пиаже, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин] Поэтому одной из эффективных форм работы является применение на занятиях по формированию правильного звукопроизношения подвижных игр и упражнений с логопедическим содержанием.

Как отмечает Л.В. Шапкова, "... при гипокинезии (малоподвижности) у детей снижается активность биохимических процессов, ослабевает иммунитет к простудным и инфекционным заболеваниям, сужается диапазон возможностей дыхательной и сердечно-сосудистой систем, ослабляется нервно-мышечный аппарат, формируются различные дефекты осанки, что приводит к общему ослаблению организма и снижению жизненного тонуса". Активная двигательная деятельность игрового характера и вызываемые ею положительные эмоции усиливают все физиологические процессы в организме, улучшают работу всех органов и систем, в том числе и мозга. Активное кровообращение усиливает мозговую деятельность. Физическая нагрузка увеличивает поток нервных импульсов в различные отделы головного мозга, что помогает ему гармонично развиваться.

Использование подвижных игр с логопедическим содержанием позволяет не только формировать различные стороны речи, но и снимает напряжение, повышает работоспособность детей, способствует развитию двигательной сферы ребенка, а значит, способствует сохранению здоровья.

Организации таких игр позволяет мне интегрировать нескольких образовательных областей: речевое развитие, физическое развитие, познавательное развитие, социально-коммуникативное развитие.

Нарушения звукопроизношения у детей дошкольного возраста являются одним из ведущих дефектов в структуре речевых нарушений. Формирование правильного звукопроизношения у дошкольников с тяжелыми речевыми нарушениями часто носит длительный характер и является достаточно серьезной дополнительной нагрузкой для ребенка. Даже научившись правильно артикулировать новый звук, дети не сразу начинают использовать его в самостоятельной речи, требуется длительный период автоматизации его сначала в слогах, затем в словах, предложениях, и, наконец в свободной речи детей. И.П. Павлов, изучая условно-рефлекторные связи, формирующиеся в коре головного мозга человека, выявил, что любое автоматизированное движение мышц (в том числе и движения органов артикуляции при произнесении звука) сначала выполняется с участием сознания. Многократное повторение одного и того же движения позволяет выполнять это движение бессознательно, вырабатывается так называемый "динамический стереотип". Формирование правильного произношения звука, т.е. выработка нового динамического стереотипа, требует от ребенка многократного повторения лексического материала, что снижает интерес детей, вызывает утомление. Преодолеть эти сложности можно используя подвижные игры с логопедическим содержанием. Их применение наиболее целесообразно, когда звук уже поставлен и ребенок может выполнять игровые движения и удерживать установку на правильное произношение звуков. В этом случае игровые двигательные действия мотивируют ребенка на выполнение задания, помогают снизить утомляемость. Особенно эффективно использование подвижных игр на этапе введения звука в свободную речь детей, так как такие игры помогают детям научиться распределять произвольное внимание, направленное на правильную артикуляцию звука и выполнение правил игры.

Взаимосвязь общей и речевой моторики изучена и подтверждена исследованиями многих крупнейших учёных, таких как Л.А. Леонтьев, А.Р. Лурия. Изучая строение головного мозга, ученые установили, что двигательная речевая область (зона Брока) расположена совсем рядом с двигательной областью, можно сказать, она является ее частью. В связи с этим, развитие речи во многом зависит от развития общей моторики ребенка в целом. [М.М. Кольцова]

Е.М. Мастюкова выделяет ряд ***закономерностей в развитии двигательной сферы детей с тяжелыми нарушениями речи***. К ним относятся:

* мышечная напряженность или снижение мышечного тонуса (проявляется в недостаточной амплитуде движений);
* нарушение общей моторики, особенно ациклических движений (лазание, прыжки в длину, метание);
* нарушение ручной моторики (дети не могут завязывать шнурки, правильно удерживать карандаш при раскрашивании, рисовании, не владеют навыками выстригания);
* общая скованность и замедленность в выполнении движении (не могут начинать и заканчивать действие по сигналу);
* дискоординация движений (испытывают сложности при координации движений рук и ног);
* несформированность функций равновесия;
* нарушения ориентировки в пространстве (затрудняются при выполнении движений речевой инструкции);
* замедленность процесса освоения новых движений;
* заметное отставание в показателях основных физических качеств: силы, ловкости, скорости.

Однако, анализ методической литературы по коррекции речи детей выявил следующую проблему: в большинстве пособий представлен речевой и наглядный материал по коррекции звукопроизношения, настольные, речевые игры. Подвижные игры и упражнения с речевым содержанием встречаются лишь эпизодически.

**Цель:** выстроить логопедическую работу так, чтобы она была направлена не только на формирование правильного звукопроизношения, но отвечала двигательным потребностям детей.

**Задачи:**

1. Комплектование методического обеспечения для использования подвижных игр в коррекционной работе.
2. Совершенствование собственного педагогического опыта использования игр двигательного характера в работе с детьми
3. Организация взаимодействия воспитателей, специалистов, родителей и детей в процессе коррекции звукопроизношения.
4. Обеспечение двигательных потребностей детей на логопедических занятиях.

Начав работу по отбору подвижных игр для занятий по коррекции звукопроизношения, обратила внимание на ***традиционные подвижные игры со стихами, считалками, игровыми закличками*** (Приложение 1).В логопедии широко применяется прием заучивания и повторения стихов и чистоговорок, насыщенных закрепляемым звуком, но у детей не возникает потребности повторять стихотворение большое количество раз. Эта проблема решается, если стихотворение или считалка используется в подвижной игре.

**Например, речетатив в игре *"Золотые ворота"* подходит для автоматизации звука [р] .**

*Ход игры: выбирают двух игроков, они становится лицом друг к другу, берутся за руки и поднимают их, образуя ворота. Остальные дети берутся за руки и вереницей идут через ворота. При этом они говорят:*

*Золотые во****р****ота*

*П****р****опускают не всегда:*

*Пе****р****вый* ***р****аз п****р****ощается,*

*Вто****р****ой* ***р****аз зап****р****ещается,*

*А на т****р****етий* ***р****аз*

*Не п****р****опустим вас!*

*Ворота закрываются при последних словах и ловят того, кто не успел пройти. Пойманные образуют новые ворота, игра продолжается.*

Стихотворение для игры разучивается заранее. Во время игры педагог контролирует произношение.

В подвижных играх со стихами, считалками, игровыми закличками может быть ***усилен речевой компонент.***

Например, игра *"Затейники"* также позволяет закреплять произношение звука [р].

*Ход игры: дети встают в круг, водящий (ребенок или педагог) встает в середину круга.*

*Дети идут по кругу и произносят слова:*

*"****Р****овным к****р****угом д****р****уг за д****р****угом мы идем за шагом шаг.*

*Стой на месте, д****р****ужно вместе сделаем вот так... А как?"*

*Водящий не только выполняет движение, но и произносит слово со звуком [р], все дети повторяют за ним. Далее водящий выбирает следующего водящего. Игра заканчивается, когда каждый ребенок побывал в роли водящего.*

Однако, использование только известных подвижных игр с речевым содержанием оказалось не достаточно, так как их речевая составляющая часто не соответствует требованиям по звуконаполнению.

На логопедических занятиях также стала ***обогащать подвижные игры без слов речевым содержанием*** (Приложение 2). Многие подвижные игры можно адаптировать к этапу работы над правильным звукопроизношением.

Так, игра *"Ловишки",* адаптирована к автоматизации звуков в словах.

*Ход игры: Играющие стоят по кругу. У каждого из них ленточка, которая закладывается сзади за пояс или ворот (на конце ленточки - картинка, в названии которой есть автоматизируемый звук). В центре круга стоит ловишка. По сигналу учителя-логопеда "беги" дети разбегаются по площадке. Ловишка бежит за играющими, стремясь взять у кого-нибудь ленточку. Лишившийся ленточки временно отходит в сторону. На слова учителя-логопеда "Раз, два, три – в круг скорей беги!" дети строятся в круг. Ловишка называет картинки на "пойманных" лентах. Чтобы вернуться в игру, проигравшие выполняют задание (Называют слово с заданным звуком или произносят чистоговорку). Игра продолжается с новым ловишкой.*

Подвижные игры без речевого сопровождения не привязаны к автоматизации конкретного звука, поэтому могут быть использованы в работе над любым звуком, в зависимости от используемых картинок и речевого материала.

Так, игра "Ловишки" будет направлена на автоматизацию тех звуков, которые есть в названиях картинок на лентах.

Например: картинки на звук [с]: сом, собака, сумка, санки, сапог, коса, оса, совок, сок, носок, кактус, насос; картинки на звук [ш]: шапка, шуба, шампунь, шина, шахматы, шайба, шут, каша, кошка, мышка, кукушка, уши; картинки на звук [л]: лук, лампа, ласточка, луна, лошадь, ложка, лыжи, пила, палатка, стол, стул; картинки на звук [р]: ракета, рыба, ромашка, рука, корона, ворота, горох, нора, гора, самовар, комар и т.п.

Следующий способ увеличить двигательную активность детей на логопедических занятиях - ***обогащение двигательным компонентом (ходьба, прыжки, упражнения с мячом) традиционных настольных и речевых игр*** (Приложение 3) ***.***

Например, игра *"Четвертый лишний":* на полу выкладываются картинки с изучаемым звуком, одна картинка не содержит такой звук. Ребенок выполняет прыжки от картинки к картинке и называет их, "лишнюю" картинку нужно перепрыгнуть.

Игра *"Бег с барьерами"*

*Ход игры: логопед раскладывает на полу перед игроками ряд из пяти картинок: сок, сон, соль, сор, сом. Каждый "спортсмен" поочередно должен "пробежать" по дорожке из картинок (перешагивая картинки) туда и обратно, правильно произнося все звуки.*

*Язычок споткнется -*

*Бегун назад вернется.*

*Взяв в руки секундомер (или часы), логопед следит или делает вид, что следит за тем, кто из «бегунов» быстрее преодолеет дистанцию:*

*-* ***С****ок,* ***с****он,* ***с****оль,* ***с****ор,* ***с****ом, (обратно)* ***с****ор,* ***с****оль,* ***с****он,* ***с****ок!*

Примечание: можно усложнить этот этап, предложив игрокам перепрыгивать через слова- "барьеры":***с****кок через* ***с****ок, скок через сон, скок через соль, и т.д.*

Во время автоматизации звуков большое внимание уделяется ***работе по формированию фонематических процессов*** (Приложение 4): умению выделить звук в слове, определить его положение. В работе использую подвижные игры, направленные на решение этой задачи.

Например, игра *" Цепочка слов"* позволяет закрепить умение подбирать слова на заданный звук, выделять первый и последний звук в слове.

*Ход игры: Дети встают в круг, выбирают водящего. Водящий (или логопед) называет звук, с которым нужно придумать слово. Дети называют слово с заданным звуком и перекидывают мяч любому участнику игры. Поймавший мяч, называет свое слово. Участник, не назвавший слово, выходит из игры или выполняет штрафное задание (произносит чистоговорку).*

Предлагаю использовать несколько вариантов этой игры:

Вариант 1: Можно называть слова, в которых звук стоит в определенной позиции (начало, середина, конец слова).

Вариант 2: Водящий называет любое слово. Поймавший мяч участник игры называет слово, на последний звук услышанного слова и кидает мяч следующему участнику, следующие участники также называют слова на последний звук услышанного слова.

На своих занятиях по автоматизации звуков для увеличения двигательной активности детей использую не только подвижные игры, но и ***игровые упражнения на сочетание речи с движениями*** (Приложение 5). Упражнение  - это планомерно организованное выполнение детьми различных действий (двигательных и речевых).

Так, при автоматизации звука в слогах, дети не просто произносят слоги, одновременно шагают, прыгают, отбивают от пола мяч. Те же упражнения могут быть выполнены при повторении слов с автоматизируемым звуком. Закрепляя произношение звука в речи, использую упражнения, когда текст стихотворения сопровождается движениями головы, рук, ног, туловища.

*Например, при автоматизации звука [л] использую такое упражнение:*

|  |  |
| --- | --- |
| ***Слова*** | ***Движения*** |
| *Раз – колол полено Коля. Два – вязала блузку Оля. Три – Нил яблони сажал. На четыре – он устал. Пять – ходил на лыжах Толя Шесть – зашила платье Поля. Семь – на полке были булки. Восемь – золото в шкатулке. Девять – лужа на Луне. Десять – снилось это мне.* | *Руки соединить, вытянуть вперед Согнуть руки в локтях, соединить указательные пальцы Руки вверх Опустить руки Имитация ходьбы на лыжах Наклоны в стороны Руки в стороны Присесть Прыжок на двух ногах Потянуться руками в стороны вверх* |

Используя подвижные игры и упражнения на логопедических занятиях, опиралась на следующие ***принципы:***

1. Принцип систематичности, последовательности и учета возраста позволяет распределить игры в определенной последовательности с выделением наиболее значимых игр для каждого периода.
2. Принцип поэтапности в воспитании речи определяет структуру и организацию коррекционной работы. Игры с движениями используются в соответствии с содержанием программного материала, с учетом логопедических задач каждого периода коррекционной работы, с усложнением движений.
3. Принцип деятельности: для ребенка в игре основным содержанием деятельности являются движения, но они могут быть выполнены только при условии правильного выполнения речевой задачи.
4. Принцип учета индивидуальных особенностей детей и структуры дефекта объясняет необходимость подбора игры для каждого ребенка в соответствии с уровнем его развития.

Работа по отбору и применению подвижных игр и упражнений с логопедическим содержанием проводилась в течение двух лет. В течение этого времени были выработаны следующие ***практические рекомендации по использованию подвижных игр на занятиях по формированию правильного звукопроизношения.***

1. Отбор игры осуществляется в соответствии с коррекционно-развивающими задачами. Речевой материал для игры должен соответствовать этапу автоматизации звука: слоги, слова, предложения, текст. При подборе движений необходимо учитывать возрастные и индивидуальные особенности детей.

2. Подвижные игры с речевым содержанием могут быть использованы на любом этапе логопедического занятия, в то же время необходимо учитывать ряд особенностей их проведения:

* в начале занятия не рекомендуется использовать игры высокой подвижности, так как они очень эмоциональны, дети с трудом могут переключиться на другой вид деятельности; лучше использовать игры малой и средней подвижности, направленные на концентрацию внимания;
* в конце занятия концентрация внимания детей ослабевает, поэтому не подходят игры с выполнением точных движений;
* игра не должна быть длительной по времени;
* игра проводится в таком темпе, чтобы дети имели возможность контролировать звукопроизношение, исправлять ошибки; следует развивать у детей навыки контроля чужой и своей собственной речи;
* нужно добиваться активного речевого участия всех детей;
* во время объяснения хода и правил игры нужно обратить внимание на поведение детей в соответствии с правилами игры, четко определить речевую задачу;
* по ходу игры необходимо вносить коррективы и исправлять ошибки детей, в заключение обязательно поощрить всех детей.
* педагог должен следить за движениями, взаимоотношениями, нагрузкой, эмоциональным состоянием ребенка в игре.
* удобно использовать подвижную игру в качестве физкультминутки.

3. Выбор места для игры. В условиях логопедической группы и кабинета чаще использую игры средней и малой подвижности, при которых характер движений относительно спокойный (ходьба, передача предметов). Игры большой подвижности лучше проводить во время прогулки или в физкультурном зале.

4. Определение количества играющих (вся группа, небольшие подгруппы, индивидуально).

5. Подготовка атрибутов для игры. Часто используем спортивный инвентарь: мячи, скакалки, обручи, кегли. Для различения игроков и команд применяются цветные жилетки, повязки.

Применение подвижных игр и упражнений требует слаженной работы всех участников образовательного процесса. В процессе отбора игр и движений работаем в режиме взаимоконсультирования с инструктором по физической культуре, осуществляем совместное планирование, взаимопосещение занятий. При подборе игр использую те, с которыми дети знакомятся на физкультуре. В то же время, рекомендую игры с отработанным речевым содержанием для использования на физкультурных занятиях. Подвижные и игры и упражнения с логопедическим содержанием могут быть использованы не только на логопедических занятиях, но и в работе инструктора по физкультуре, музыкального руководителя. По заданию логопеда воспитатели могут поиграть в игру в вечерние часы, на прогулке, или в любое свободное от занятий время.

В работе с родителями считаю необходимым знакомить их с возможностями использования игры с движениями для закрепления правильного произношения. Для этого провожу тематическое информирование (стендовая информация, разовые консультации), систематические индивидуальные практические консультации и рекомендации, рекомендую конкретные игры и упражнения на закрепление правильного произношения. Участвуя в коррекционном процессе, родители становятся более активными, ответственными, отзывчивыми, заинтересованными. Они отмечают, что дети с желанием выполняют предложенные задания.

Использование подвижных игр и упражнений с логопедическим содержанием позволяет достигнуть следующих ***результатов***:

* сокращение периода овладения детьми навыками правильного звукопроизношения;
* повышение активности детей на занятиях, снятие утомления;
* повышение мотивации детей при выполнении речевых упражнений;
* развитие регулятивных функций дошкольников;
* использование подвижных игр и упражнений с логопедическим содержанием в свободной деятельности детей.

Таким образом, использование подвижных игр на логопедических занятиях можно считать эффективной формой работы учителя-логопеда.

Список литературы:

1. Алябьева Е.А. Логоритмические упражнения без музыкального сопровождения: Методическое пособие. – М.: ТЦ Сфера, 2006. – 64с.
2. Бардышева Т.Ю., Моносова Е.Н. Логопедические занятия в детском саду. Старшая группа. Подготовительная группа. - М.: Издательство «Скрипторий 2003», 2010., 2011. - 240 с.
3. Доронина М.А. Роль подвижных игр в развитии детей дошкольного возраста [Текст]. // Дошкольная педагогика №5, 2007. – с.10 – 14.
4. Кольцова М. М., Рузина М. С. Ребенок учится говорить. Пальчиковый игротренинг. - Екатеринбург: У-Фактория, 2004. — 224 с.
5. Лебедева И.Л. Трудный звук, ты наш друг! Звуки С, З, Ц. Звуки Л, Ль. Звуки Ш, Ж, Ч, Щ. Звук Р, Рь. :Практическое пособие для логопедов, воспитателей, родителей. – М.: Вентана-Граф, 2004.
6. Логопедия: Учебник для студ. дефектол. фак. пед. высш. учеб. заведений/ Под ред. Л.С. Волоковой. – М.: ВЛАДОС, 20004. – 704с.
7. Шапкова Л.В. Коррекционные подвижные игры и упражнения для детей с нарушениями в развитии / Под общей ред. проф. Шапковой Л.В - М.: Советский спорт, 2002. — 212 с.
8. Щербак А.П. Организация единой системы физического развития детей шестого года жизни в условиях дошкольного образовательного учреждения [Текст]. – Ярославль: ГАУ ДПО ЯО ИРО,2016. – 51с.
9. Халитова Л.С., Ивчик О.Н. Подвижные игры с художественным словом//Коррекционная работа в ДОУ №5-6, 2016г. - с.28-32
10. http://festival.1september.ru/articles/652498/
11. <http://sch2090uv.mskobr.ru/dou_edu/strukturnoe_podrazdelenie_5/obrazovanie/rabota_specialistov/fizicheskoe_vospitanie/fizicheskie_uprazhneniya_i_podvizhnye_igry_dlya_detej_v_logopedicheskih_gruppah/>

**Приложение 1**

**Примеры подвижных игр со стихами, игровыми закличками на автоматизацию звуков**

***1. Игра "Воздушный шар"***

Цель: автоматизация изолированных звуков [с] и [ш].

Ход игры: дети стоят в кругу, держась за руки. Педагог говорит:

Надуваем шар воздушный.

Будет он большой-большой.

(дети идут от центра спиной, образуя большой круг, и длительно произносят звук [С])

Затем педагог продолжает: Вышел воздух - сдулся шар,

Был большой и вдруг пропал.

(Дети быстро идут к центру круга, произнося звук Ш)

***2. Игра «Солнышко и дождик»***

*Цель:*  закреплять произношение звука в стихотворном тексте.

Ход игры: Дети идут по кругу и проговаривают стихотворение:

"Смотрит солнышко в окошко,

Светит в нашу комнатку.

Мы захлопаем в ладоши

Очень рады солнышку"

Топ-топ-топ-топ! Ритмично притоптывают на месте.

Хлоп-хлоп-хлоп-хлоп! Ритмично хлопают в ладоши.

На сигнал «дождь идет, скорей домой» дети бегут к педагогу под зонтик. Педагог говорит: «Дождь прошел. Солнышко светит». Игра повторяется.

***3. Игра "Горелки"***

**Цель: автоматизация звука** [р]

Ход игры: участники игры становятся парами в затылок друг другу. Впереди всех пар встает водящий, он громко говорит:

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло.

Глянь на небо:

Птички летят,

Колокольчики звенят.

Раз, два, три, Последняя пара, беги!

После последнего слова «беги» играющие последней пары бегут вперед (каждый со своей стороны) до условного места, а водящий старается задержать одного из бегущих прикосновением руки до момента, когда игроки встретятся. Тот, кого задержали, встает рядом с водящим впереди первой пары, а второй становится водящим. Игра продолжается.

***4. Игра "Золотые ворота"***

Цель: автоматизация **звука** [р]

Ход игры: выбирают двух игроков, они становится лицом друг к другу, берутся за руки и поднимают их, образуя ворота. Остальные дети берутся за руки и вереницей идут через ворота. При этом они говорят:

Золотые ворота

Пропускают не всегда:

Первый раз прощается,

Второй раз запрещается,

А на третий раз

Не пропустим вас!

 Ворота закрываются при последних словах и ловят того, кто не успел пройти. Пойманные образуют новые ворота, игра продолжается.

***5. Игра "Колобок"***

Цель: автоматизация звука [л]

Ход игры: по считалке выбирают "лису", которая становится в центре круга.

Лиса: Колобочек, колобок,

Где ты был вчера, дружок?

Дети: На окошке отдыхал,

С кошкой Муркой я играл.

Лиса: А сметану вы не ели?

Дети: Нет. Только носиком задели.

Лиса: Вас бы надо наказать.

Дети: Ну, попробуй-ка догнать.

***6. Игра "Морская фигура замри"***

Цель: автоматизация **звука** [р]

Ход игры: участники становятся по всей площадке. Вместе с ведущим поднимают руки вверх, плавно водят ими влево — вправо, изображая волны и произносят считалку:

Море волнуется раз,

Море волнуется два,

Море волнуется три,

Морская фигура

На месте замри!

Играющие останавливаются и замирают в позе, изображая какую-либо фигуру. Ведущий объявляет победителем участника, который придумал самую красивую позицию.

**Приложение 2**

**Примеры подвижных игр без слов, обогащенных речевым содержанием**

***1. Игра "Ловишки"***

Цель: автоматизация звуков в слогах.

Ход игры: Дети делятся на две команды. Команды становятся друг напротив друга. Первая команда держит руки ладошками вверх. У второй команды руки опущены. По сигналу педагога: первый участник второй команды подбегает к первому участнику первой команды, хлопает ему по ладошке три раза, повторяя слоговой ряд (са-са-са; ша-ша-ша и т.п.) быстро бежит обратно на свое место, участник первой команды старается догнать его, если догоняет, то участник второй команды переходит в противоположную команду. Далее также играет вторая пара. Выигрывает та команда, в которой к концу игры будет больше человек.

***2. "Ловишка, бери ленту"***

Цель: автоматизация звука в слове

Ход игры: Играющие стоят по кругу. У каждого из них ленточка, которая закладывается сзади за пояс или ворот (на конце ленточки - картинка, в названии которой есть автоматизируемый звук). В центре круга стоит ловишка. По сигналу учителя-логопеда "беги" дети разбегаются по площадке. Ловишка бежит за играющими, стремясь взять у кого-нибудь ленточку. Лишившийся ленточки временно отходит в сторону. На слова учителя-логопеда "Раз, два, три – в круг скорей беги!" дети строятся в круг. Ловишка называет картинки на "пойманных" лентах. Чтобы вернуться в игру, проигравшие выполняют задание (Называют слово с заданным звуком или произносят чистоговорку). Игра продолжается с новым ловишкой.

Примеры речевого материала для автоматизации разных звуков: картинки на звук [с]: сом, собака, сумка, санки, сапог, коса, оса, совок, сок, носок, кактус, насос; картинки на звук [ш]: шапка, шуба, шампунь, шина, шахматы, шайба, шут, каша, кошка, мышка, кукушка, уши; картинки на звук [л]: лук, лампа, ласточка, луна, лошадь, ложка, лыжи, пила, палатка, стол, стул; картинки на звук [р]: ракета, рыба, ромашка, рука, корона, ворота, горох, нора, гора, самовар, комар и т.п.

"Передал – садись"

Цель: автоматизация звука в словах.

Ход игры: Дети делятся на две команды и выстраиваются в колонны одна параллельно другой. Каждая команда выбирает капитана, который встает напротив своей команды на небольшом расстоянии. У капитанов в руках по мячу. По сигналу ведущего капитан бросает мяч (любым или заранее установленным способом – от груди, от плеча, снизу, двумя руками и т. п.) первому игроку в своей команде. Тот ловит, говорит слово, в названии которого есть заданный звук, возвращает капитану и сразу приседает. Затем капитан обменивается передачами со вторым, третьим и остальными игроками команды. Когда последний в колонне игрок отдает мяч капитану, тот поднимает его вверх, и вся команда быстро встает.

Чья команда быстрее и точнее выполнит передачи мяча от капитана к игрокам и обратно, та и считается победительницей. Учитель-логопед контролирует правильное произношение.

***3. Игра "Последний выбывает"***

Цель: автоматизация звуков в словах, формирование быстроты, ловкости.

Ход игры: Несколько игроков (6-8) бежит по кругу мимо положенных на землю предметов (в названии которых есть заданный звук). Предметов должно быть меньше на один, чем игроков. По сигналу каждый старается схватить находящийся ближе к нему предмет. Кто не успел этого сделать – выбывает из игры. Дети называют, какие предметы взяли. Из круга убирается один из предметов. Игра продолжается, пока не определиться победитель.

***4. Игра "Колдуны"***

Цель: автоматизация звука в предложении.

Ход игры: Число игроков не ограничено. Выбирают 2-3 водящих, которые, бегая, стараются осалить всех игроков. Осаленные игроки останавливаются на месте, держа руки в стороны. Остальные игроки могут выручить «заколдованных» игроков сказав чистоговорку, которую произносят вместе с «заколдованными». Игра проводится на время или до того момента, когда все игроки будут осалены. Затем выбирают других водящих.

**Приложение 3**

**Примеры настольных речевых игр, обогащенных двигательным компонентом**

***1. Игра "Четвертый лишний"***

Цель: закреплять умение выделять звук на фоне слова.

Ход игры: на полу выкладываются картинки с изучаемым звуком, одна картинка не содержит такой звук. Ребенок выполняет прыжки от картинки к картинке и называет их.

***2. Игра "Дорожка"***

Цель: автоматизация звуков в слове

Ребенок наступает рядом с картинкой и правильно ее называет. Двигаться можно по-разному, в разном темпе, через картинку, выбирая только заданные картинки (например, только с заданным звуком), но произносить слова нужно четко.

Вариант для автоматизации звука [л]: ребенок, наступая на картинку, называет слово во фразе: “Я встал на лодку”, “Я встала на лыжи” и т.п.

***3. Игра "Бег с барьерами"***

Цель: автоматизация звука [с] в словах

Ход игры: логопед раскладывает на полу перед игроками ряд из пяти картинок: сок, сон, соль, сор, сом. Каждый "спортсмен" поочередно должен "пробежать" по дорожке из картинок (перешагивая картинки) туда и обратно, правильно произнося все звуки.

Язычок споткнется -

Бегун назад вернется.

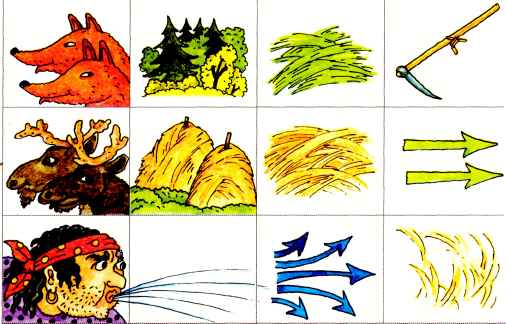
Взяв в руки секундомер (или часы), логопед следит или делает вид, что следит за тем, кто из «бегунов» быстрее преодолеет дистанцию:

- **С**ок, **с**он, **с**оль, **с**ор, **с**ом, (обратно) **с**ор, **с**оль, **с**он, **с**ок!

Примечание: можно усложнить этот этап, предложив игрокам перепрыгивать через слова- "барьеры": **с**кок через **с**ок, скок через сон, скок через соль, и т.д.

***4. Игра "Стог сена"***

Цель: автоматизация звука [с] в предложениях.

Для игры потребуются 3 карточки-полоски с пиктограммами и 10 больших кубиков (в настольном варианте использовались карточки с изображением сена). Первый игрок переворачивает полоски с пиктограммами и кругообразными движениями перемешивает их на столе. Дети в это время приговаривают:

- Крутись, вертись, а сейчас остановись!

Первый игрок выравнивает карточки и предлагает второму игроку выбрать одну, обращаясь к нему со словами:

- Справа, слева или посредине?

Раскрыв выбранную карточку, второй игрок читает пиктограмму. Каждая пиктограмма соответствует определенным игровым действиям.

"Лисы в лесу травку косят" — ничего не изменяется.

"Лоси в стога сено носят" — на пол ставится кубик (кубики во время игры выстраиваются пирамидой - получается "стог", в основании которого четыре кубика, во втором ряду - три, в третьем - две, а в четвертом ряду - один).

"Соловей-разбойник свистит - во все стороны сено летит!" - один кубик убирается из "стога".

Затем второй игрок повторяет действия первого, задавая свой вопрос следующему участнику игры. Цель игроков - поскорее «сметать стог».

***5. Игра "Шел, я шел..."***

Цель: автоматизация звука [ш].

Ход игры: На полу по кругу раскладываются картинки со звуком [ш]. Игрок кидает кубик и шагает на столько картинок, сколько точек выпало на кубике. Если ребенок останавливается рядом с картинкой (например, шишка), то он говорит: "Шел я, шел, шишку нашел".

- Что ты будешь делать с этой шишкой? (Ребенок составляет предложение с этим словом)

Картинка убирается. Затем те же действия выполняет другой игрок. В конце игры участники называют все картинки, которые они "нашли".

**Приложение 4**

**Примеры подвижных игр, направленных на формирование фонематических процессов**

1. ***Игра "Утки и окуни".***

Цель игры: научить узнавать на слух и различать в словах ударные гласные О и  У.

Ход игры: дети делятся на 2 команды - окуни и утки. Они двигаются произвольно по площадке. Ведущий произносит поочерёдно слова то со звуком У, то с О. Дети - "окуни" должны замереть, когда услышат слово со звуком О, а "утки" - когда услышат слово с У. Кто не останавливается вовремя, выбывает из игры. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся и дольше всех остался на площадке. Слова для игры: овощи, осень, ослик, остров, отдых, Оля, озеро, овцы, орден, облако, угол, удочка, ужин, улей, уши, умный, уголь, узкий.

Изменяя название игры "Рыбы и лоси", "Зайцы и совы" и подобранные слова можно учить различать и другие звуки.

1. ***Игра "Найди свой домик"***

Цель: закреплять умение выделять позицию звука в слове.

На полу лежат обручи, внутри которых картинка, показывающая позицию звука в слове (н-р: 3 квадрата, один из которых раскрашен). Детям раздаются картинки, где, например, (ш) в разных позициях. По сигналу "Раз, два, три - свой домик найди", дети определяют позицию заданного звука в слове и встают рядом с нужным обручем. 1 участник из каждого "домика" проверяет правильность выполнения задания в соседнем "домике"

***3. Игра "Гусеница"***

Цель: закреплять понятие "ряд", умение определять порядок звуков.

Ход игры: детям прикрепляются символы изученных гласных звуков (А - большой круг, У - маленький круг, И - полоска, О - овал) или буквы. Взрослый называет несколько звуков в произвольном порядке. Дети выстраиваются в том же порядке, определяя место своего звука по отношению к другим.

***4. Игра "Звук "А" (или любой другой) тебя зовет"***

Цель: закреплять умение выделять звук среди других звуков, в слогах, словах.

Ход игры: Дети приседают - "прячутся в своих домиках". Логопед произносит звуки (слоги, слова с заданным звуком или без него), если дети услышали заданный звук (например, "А"), они "выглядывают из домика" - встают на носки, тянутся вверх. Тот, кто ошибся, выходит из игры.

***5. Игра " Цепочка слов "***

Цель: закрепить умение придумывать слова на заданный звук, выделять первый и последний звук в слове.

Ход игры: Дети встают в круг, выбирают водящего. Водящий (или логопед) называет звук, с которым нужно придумать слово. Дети называют слово с заданным звуком и перекидывают мяч любому участнику игры. Поймавший мяч, называет свое слово. Участник, не назвавший слово, выходит из игры.

Вариант 1: Можно называть слова, в которых звук стоит в определенной позиции (начало, середина, конец слова).

Вариант 2: Водящий называет любое слово. Поймавший мяч участник игры называет слово, на последний звук услышанного слова и кидает мяч следующему участнику, следующие участники также вспоминают слова на последний звук услышанного слова.

***6. Игра " Доскажи звук "***

Цель: научить выделять в слове последний звук по представлению.

Ход  игры: Игра проводится с перекидыванием мяча. Логопед произносит предложение, не досказывая последнего звука в последнем слове, и бросает мяч любому играющему. Тот ловит мяч и досказывает нужный звук.

Например: Какой я пропустила звук? Ходит по лесу хорёк, хищный маленький звере...   
Голосок твой так хорош, очень сладко ты поё... Лежебока рыжий кот, отлежал себе живо...

***7. Игра "Кто быстрее"***

Цель: закреплять произношение звука в словах, умение выделять звук из слова.

Ход игры: Играющие становятся в две или три колонны. Перед носками первых чертится общая черта. В 10—15 шагах от черты обозначаются два или три (по числу колонн) кружочка. В каждый кружочек кладутся различные картинки с заданным звуком и без него. По команде учителя-логопеда: "Внимание! Марш!" первые игроки в колоннах бегут до своих кружочков, находят картинку, в названии которой есть звук (Например, при автоматизации звука [С] в кругу могут лежать картинки: сапоги, шапка, зонт, сумка, каска, лиса, колбаса, компас) и возвращаются, встают в конце колонны. По окончанию игры все дети называют свои картинки. Побеждает та команда, которая выполнила задание быстрее других и не допустила ошибок.

**Приложение 5**

**Примеры упражнений на сочетание речи с движениями**

***Гласные звуки «А, У, И, О, Э, ы»***

А – ротик шире детвора ААА руки вверх

У – губки хоботком тяну УУУ руки вперед

И – губки к ушкам растяни ИИИ руки в стороны

О – губки колесо ООО руки кольцом перед собой

Э – повторяем дружно ЭЭЭ руки овалом сзади

ы – тянем мы на все лады ЫЫЫ руки овалом спереди

***Звук «С»***

У нас славная осанка- встать в струнку, руки вдоль туловища;

Мы свели лопатки. свести лопатки (руки на поясе);

Мы шагаем на носках шагаем на носках;

И пойдём на пятках. шагаем на пятках

Пойдём мягко, как лисята пройти плавно;

Ну а если надоест, то пойдём

Мы косолапо, как медведи ходят в лес. пройти «по медвежьи» руки на поясе

Во так, вот так!

***Звук « З »***

Зайки белые сидят присесть на корточки;

И ушами шевелят. кисти рук приставить к макушке, локти

Вот так вот так ушами шевелят развести в стороны, лопатки свести;

движения кистями рук;

Зайкам холодно сидеть встать, ручки встряхнуть, расслабить;

Надо лапки им погреть поглаживающие движения обеих рук

Вот так, вот так,

Надо лапки им погреть

Зайкам холодно стоять руки на пояс;

Надо зайкам поплясать потопать на месте

Вот так, вот так, поочередно выставлять вперед

Надо зайкам поплясать правую и левую ножки.

***Звук «Ш»***

По ровненькой дорожке, наклон туловища влево;

По ровненькой дорожке наклон вправо;

Шагают наши ножки шаг на месте;

Шагают наши ножки

По пням, по кочкам, руки на поясе, прыжки в стороны;

по камушкам руки на поясе, прыжки вперед – назад;

по камушкам, в ямку – бух! присесть.

***Звук «Ж»***

Жили-были три пингвина руки на поясе, наклоны туловища

вправо-влево

Пик, Пак, Пок хлопать в ладоши;

Хорошо и дружно жили ладошка поглаживает ладошку;

Пик, Пак, Пок хлопать в ладоши;

Чтобы жить все время дружно руки на поясе, наклоны туловища

вправо-влево.

Уступать друг другу нужно ладошка поглаживает ладошку.

**Звук «Щ»**

Этой щеткой чищу зубы, одна рука на поясе, другой «чистим зубки»;

Этой щеткой – башмаки наклон туловища вниз «чистим башмаки»;

Этой щеткой чищу брюки наклоны туловища в стороны ;

Все три щетки мне нужны руки в стороны, вверх, перед собой, прижать

прижать к груди, перед собой.

**Звук «Л»**

Бежит козленок маленький, бегут по кругу друг за другом

Бежит домой за маменькой. меняют направление движения

Весь день в лесу малину ел, останавливаются лицом в центр круга, ритмично приседают

Весь день скакал и песни пел. прыгают на носочках

**Звук «Р»**

Заяц Егорка бегут по кругу, взявшись за руки,

Свалился в озерко. в центре на корточках сидит один ребенок

Бегите под горку! дети подбегают к нему

Спасайте Егорку! и помогают встать.