

Дидактическая игра «Сам себе логопед»

Возраст: старший дошкольный, младший школьный.

Автор: учитель-логопед Соломникова Л.Н.

Санкт-Петербург 2022

Содержание

1. Актуальность разработки	3
2. Описание	4
• Игровой набор	
• Ход игры	

Данное пособие ориентировано не только на учителей-логопедов школ и детских садов, но и, в первую, главную очередь, на родителей.

В логопедической практике, зачастую, случается сталкиваться с обеспокоенными родителями детей, имеющих речевую патологию. Родителям, чтобы отслеживать положительную динамику в коррекции речи своего ребенка, не достаточно консультаций и рекомендаций логопеда, выполнения домашних заданий и пр. Нередко родитель просто-напросто не понимает, какой значительный вклад в развитие речи ребёнка может внести он сам, но, безусловно, стремится к этому.

Как раз в игре «Сам себе логопед» родитель, не только будет фиксировать улучшения в речи ребенка, но и примерит на себя роль логопеда, упражняясь и совершенствуя навыки звукобуквенного анализа слов, составления слоговых, звуковых схем, а также схем предложений, закрепляя изученное ребенком на занятиях с логопедом.

Дидактическая игра «Сам себе логопед» — это полезное и увлекательное занятие не только для ребенка, но и для его родителей, получение логопедической помощи, не выходя из дома.

В игровой набор входят: кубик, на гранях которого схематично обозначены действия, которые необходимо выполнить играющему, и комплект из 60 карточек с изображением предметных картинок разной звуко-слоговой сложности и различных лексических групп. За счет того, что в игре по 6 видов заданий на каждую из 60 карточек, получается 360 вариантов заданий, а случайный порядок их выполнения никогда не наскучит.

Ход игры:

Количество игроков от 2 до 6. Каждый играющий, по очереди, бросает кубик, тем самым узнает, какое должен выполнить задание. Затем, не глядя, из непрозрачного мешочка достает карточку с картинкой, с названием которой необходимо произвести действие, которое выпало на кубике. Выполнив задание верно, игрок оставляет карточку у себя. Тот, кто за игру набрал больше всех карточек – победитель.

Например, бросив кубик, выпала грань № 1. Значит нужно сосчитать количество звуков в слове. А из мешочка попала карточка с изображением «лук». Игрок должен дать ответ: «В слове «лук» три звука». И оставить карточку у себя, поскольку ответ верен.

Комбинаций множество, поэтому на начальных этапах, можно производить самостоятельный отбор звукового материала, а в последствии, по мере совершенствования навыков, пополнять и усложнять его.

Кубик:

- 1 грань (действие) – сосчитать количество звуков в слове
- 2 грань (действие) – составить звуковую схему слова
- 3 грань (действие) – сосчитать количество гласных в слове
- 4 грань (действие) – сосчитать количество согласных в слове
- 5 грань (действие) – составить слоговую схему слова
- 6 грань (действие) – придумать предложение с выпавшим словом.

Карточки:

1. Помидор.
2. Огурец.
3. Лук.
4. Репа.
5. Слива.
6. Яблоко.
7. Груша.
8. Апельсин.
9. Муха.
10. Стрекоза.
11. Бабочка.
12. Паук.
13. Черника.
14. Клубника.
15. Малина.
16. Рябина.
17. Курица.
18. Гусь.
19. Утка.
20. Индюк.
21. Собака.
22. Кошка.
23. Лошадь.
24. Корова.
25. Медведь.
26. Волк.
27. Лиса.
28. Заяц.
29. Шапка.
30. Куртка.
31. Сапоги.
32. Тапки.
33. Зеркало.
34. Диван.
35. Стол.

36. Шкаф.
37. Ухо.
38. Рука.
39. Нога.
40. Глаза.
41. Акула.
42. Кит.
43. Дельфин.
44. Краб.
45. Молоток.
46. Пила.
47. Отвертка.
48. Топор.
49. Машина.
50. Мотоцикл.
51. Вертолет.
52. Поезд.
53. Хлеб.
54. Молоко.
55. Колбаса.
56. Печенье.
57. Ручка.
58. Карандаш.
59. Линейка.
60. Портфель.