

Приложение № 1.

Описание игры

Игра представляет собой игровое поле, состоящее из четырех листов формата А4, скрепленных между собой в большой прямоугольник (Рисунок №1)

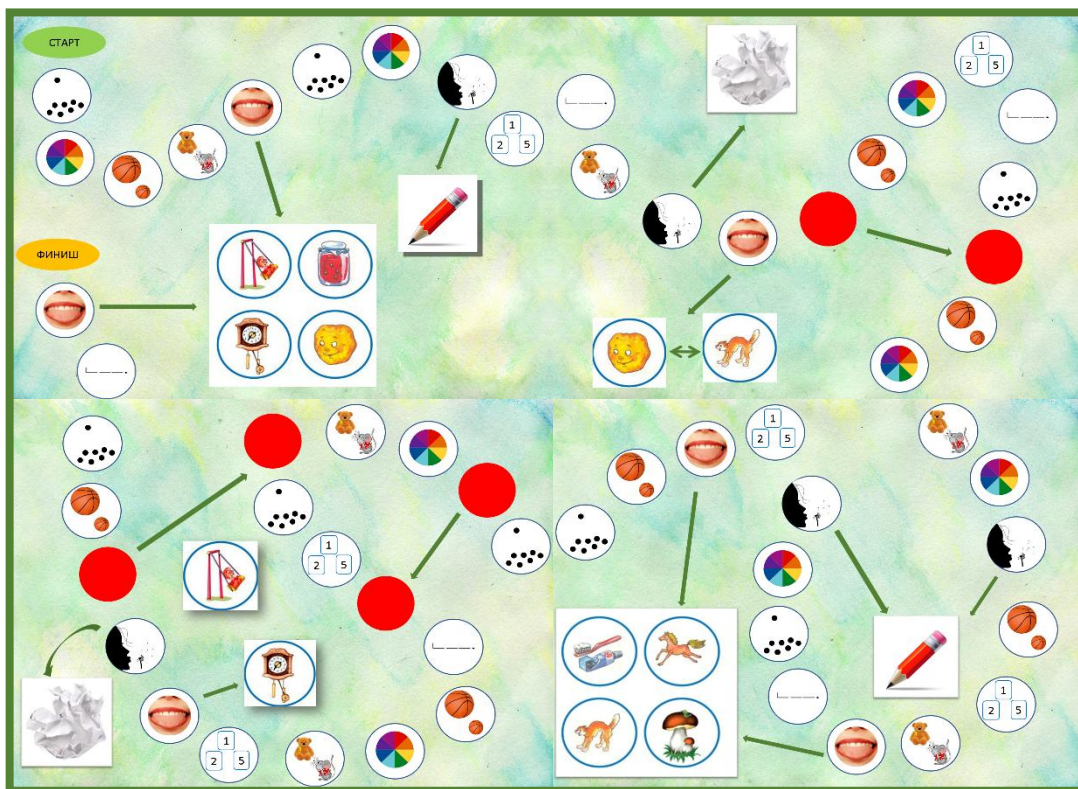


Рисунок №1

На игровом поле расположена дорожка кругов, по которым двигаются игровые фигуры игроков (Рисунок №2), начиная с овала со словом «Старт» и заканчивая на овале со словом «Финиш».



Рисунок №2

В набор игры также входит карандаш, комок бумаги диаметром 5 см, игровой кубик, набор карточек с изображением предметов, в названии которых имеется автоматизируемый звук (Рисунки №3, 4).



Рисунок №3



Рисунок №4

В каждом круге игрового поля находится графическое изображение задания, которое нужно выполнить игроку. Все задания перечислены на листе с условными обозначениями (Рисунок №5).

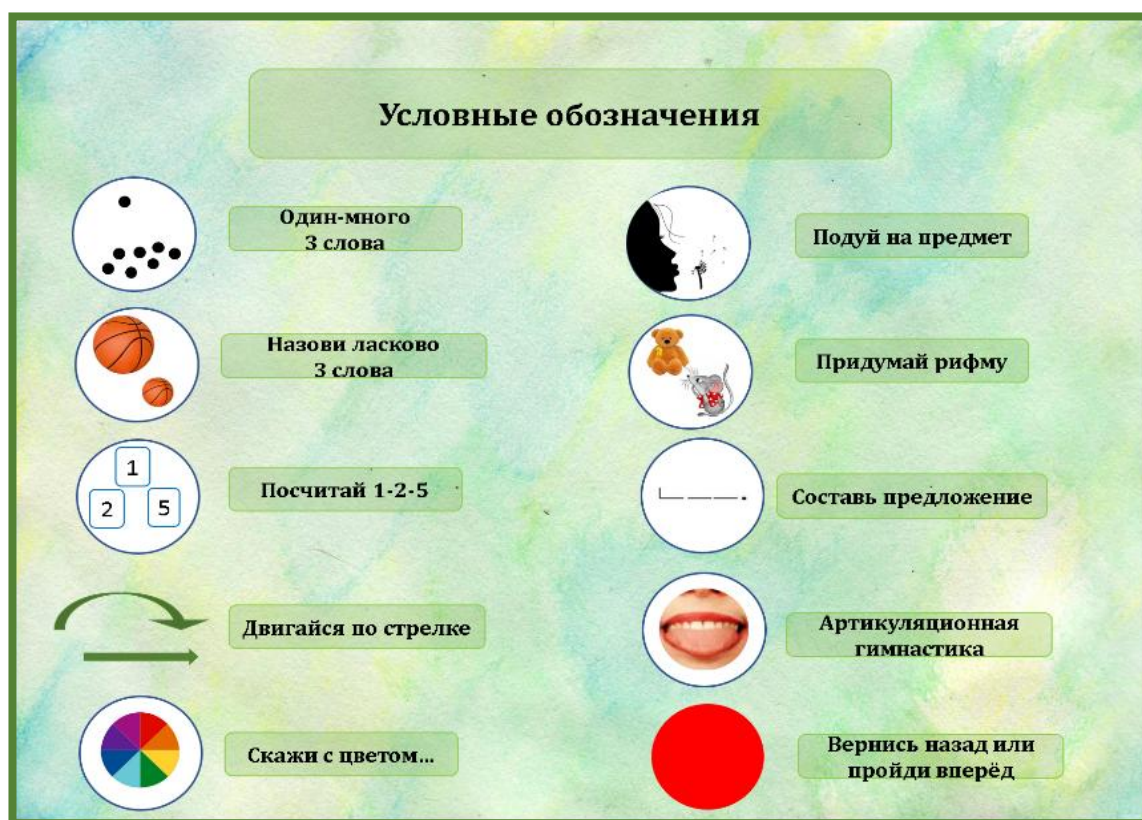


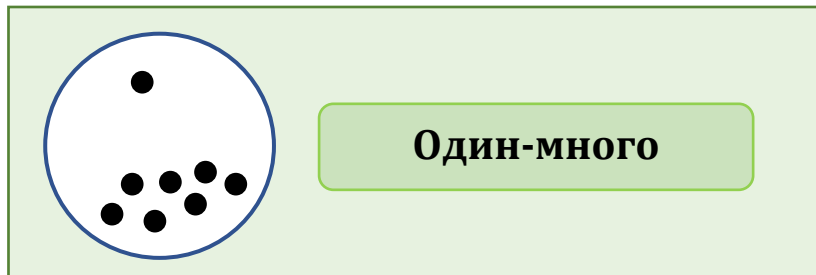
Рисунок №5

Каждое графическое изображение соответствует заданию на: закрепление

определенной лексико-грамматической категории; развитие речевого дыхания; артикуляционной моторики; либо движение по игровому полю без выполнения задания. Далее на примере слов «шкаф» (в котором автоматизируется звук [ш]) и «лодка» (в котором автоматизируется звук [л]) изложено, как используется каждое задание.

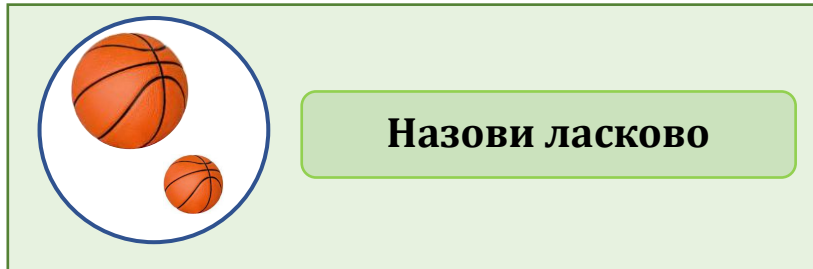
1. Изменение существительного единственного числа Именительного падежа в существительное множественного числа Родительного падежа.

Например: один шкаф – много шкафов, одна лодка – много лодок



2. Образование существительных с использованием уменьшительно-ласкательных суффиксов.

Например: шкаф – шкафчик, лодка – лодочка

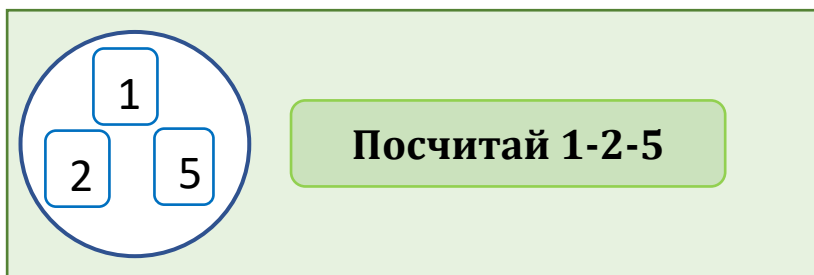


3. Согласование существительных с числительными.

Например:

Один шкафа – два шкафа – три шкафа – четыре шкафа – пять шкафов.

Одна лодка – две лодки – три лодки – четыре лодки – пять лодок



4. Согласование существительных с прилагательными. Ребенку нужно согласовать существительное (в котором имеется автоматизируемый звук) с каждым из цветов цветового круга.

Например:

красный шкаф

красная лодка

оранжевый шкаф

оранжевая лодка

желтый шкаф

желтая лодка

зеленый шкаф

зеленая лодка

голубой шкаф

голубая лодка

синий шкаф

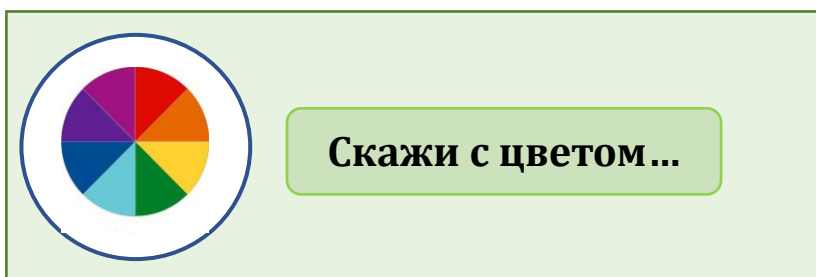
синяя лодка

фиолетовый шкаф

фиолетовая лодка

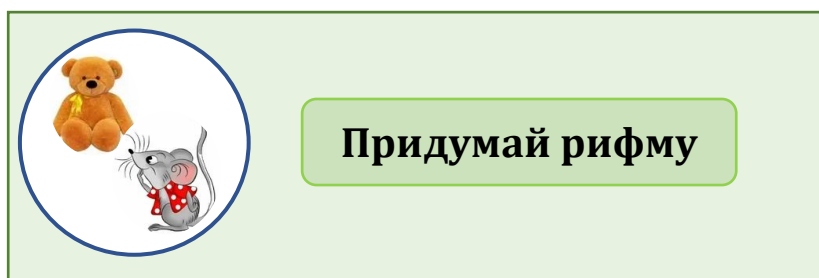
сиреневый шкаф

сиреневая лодка



5. Образование слов, которые рифмуются с автоматизируемым словом.

Например: шкаф – пиф-паф, лодка – погода

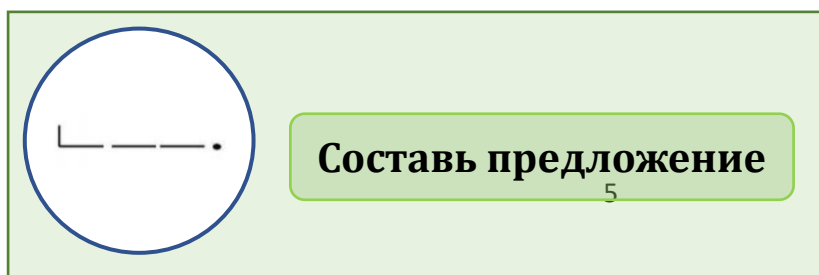


6. Составить предложение с автоматизируемым словом.

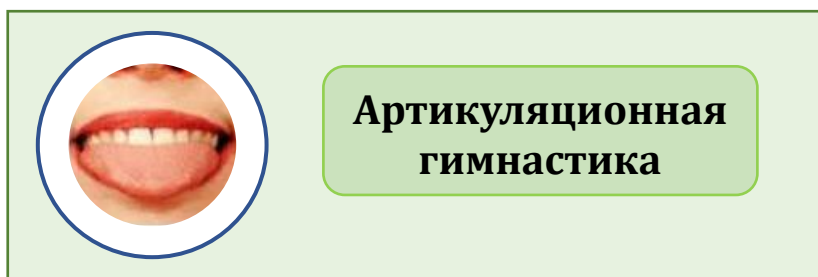
Например:

Шкаф стоит у стены. В шкаф положили вещи. У шкафа много ножек.

Лодка качается на воде. Лодка плывет по волнам. У лодки есть большие весла.



7. Выполнение артикуляционной гимнастики.



Комплекс № 1



1. «Качели». Рот широко открыт, губы в улыбке, зубы видны. Поднять язычок к верхним зубам, затем опустить к нижним. Повторить 2-3 раза.
2. «Вкусное варенье». Рот приоткрыт, губы расслаблены, зубы не видны. Языком совершать круговые движения по губам («облизывать») по часовой стрелке, затем против часовой стрелки. Повторить 2-3 раза.
3. «Часики». Рот приоткрыт, губы в улыбке, зубы видны. Двигать языком из одного уголка рта в другой. Челюсть неподвижна. Повторить 2-3 раза.
4. «Блинчик». Рот приоткрыт, губы расслаблены, зубы не видны. Положить широкий, расслабленный язык на нижнюю губу. Удерживать под счет до пяти. Повторить 2-3 раза.

Комплекс № 2



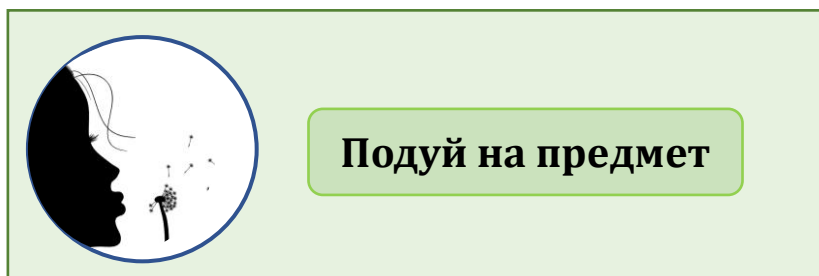
1. «Чистим зубки». Рот широко открыт, губы в улыбке, зубы видны. Совершать «чистящие» движения языком сначала верхних, а затем нижних зубов, имитировать чистку зубов. Повторить 2-3 раза.

3. «Лошадка». Рот приоткрыт, губы расслаблены, зубы не видны. «Присосать» язычок к твердому небу и совершить быстрое движение челюстью вниз, чтоб язычок с щелчком отлепился. Должен получиться звук «цокота копыт лошадки». Повторить 2-3 раза.

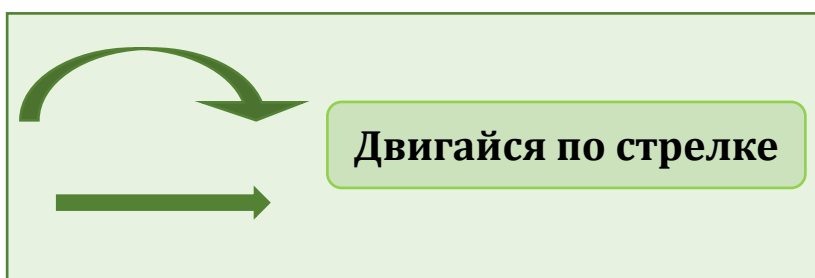
3. «Киска сердится». Рот широко открыт, губы в улыбке, зубы видны. Прижать язык к корням нижних зубов. Надавить на языком на зубы изнутри, чтоб он выгнулся наружу. Повторить 2-3 раза.

4. «Грибочек». Рот приоткрыт, губы расслаблены, зубы не видны. «Присосать» язычок к твердому небу. Удерживать под счет до пяти.

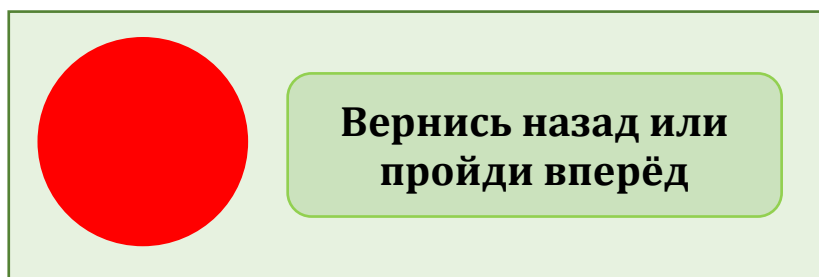
8. Развитие речевого дыхания. Ребенку предлагается подуть на комочек бумаги так, чтоб он улетел вперед по столу; на карандаш так, чтоб он покатился по столу. Следить за тем, чтоб щеки не надувались.



9. Если ход игрока выпадает на задание со стрелкой, после выполнения задания игроку нужно продвинуться в соответствии с направлением стрелки.



10. В данной ситуации игроку следует пройти вперед или вернуться назад без выполнения задания.



Цель игры. Автоматизация нарушенных звуков в словах, словосочетаниях, фразах; развитие артикуляционной моторики, речевого дыхания; закрепление некоторых лексико-грамматических категорий: образование существительных мн. ч. Им. п, существительных с уменьшительно-ласкательными суффиксами; согласование существительных с числительными и прилагательными; развитие умения составлять рифмы к словам и предложения с заданным словом; развитие внимания, памяти, мышления.

Ход игры. Игроки по очереди кидают кубик. В зависимости от выпавшей цифры игрок делает соответствующее количество шагов кругам игрового поля. Остановившись на определенном круге, игрок выполняет задание, которое изображено в круге. Выигрывает тот, кто первым дойдет до овала со словом «Финиш». Играть могут от 2 до 4 игроков. В данную игру одновременно могут играть дети с разными нарушенными звуками.

Весь используемый картинный материал был взят из интернет ресурса Яндекс <https://ya.ru/?npr=1>. Также были использованы: программа

<https://remove-bg-one.vercel.app/ru> для удаления фона вокруг объекта на картинке и программа PowerPoint для манипулирования материалом.

Игра рекомендована к использованию учителями-логопедами, учителями-дефектологами, воспитателями, родителями.