

# Лето с пользой!

Составлено учителем – логопедом ГБОУ ЦПМСС  
Выборгского района Алексеевой О.Ф

# Речевые игры

- развивают слухоречевую память,
- фонематическое восприятие (умение слышать и различать звуки речи)
- фонематическое представление (умение придумывать слова с заданным звуком).
- звукобуквенный и слоговой анализ и синтез,
- активизируют и обогащают словарь,
- развивают лексико-грамматический строй речи, связную речь, коммуникативные умения и навыки.
- тренируют зрительное и слуховое внимание,
- формируют способность к абстрактному мышлению, обобщению,
- развивают наблюдательность, воображение.

# Кузовок

Особенно заметны результаты, если школьник не дописывает слова, кроме того, задание направлено на четкое осознание звуковой и грамматической структуры слова: ударение, деление на слоги, типичные суффиксы и окончания.

Задача: собрать **кузовок**. Складывать можно все слова, которые заканчиваются на -ок: *грибок, глазок, зубок, подарок, крючок, клубок, замок, венок, утенок, флажок, кружок...*

Эту игру обычно начинают такими фразами: *«Собираемся в лесок, наполняем **кузовок!**»;*

*«Вот перед нами корзина, туда отправляется...» (картина, балерина...);*

*«Вот коробка, смотрим, что там? – лодка, бородка, сковородка....»*

*«Собираем чемоданчик » - стаканчик, журнальчик, супчик, стульчик, вагончик, шкафчик, диванчик.*

*«Вот большой-большой пакет. Клади в него » -табурет, билет, букет, арбалет....»*

# Цепочка слов

Один игрок произносит слово, а второй должен продолжить, называя слово на последний звук:

автобус- слово- окно – олень- небо и т.д.

Упражнение можно усложнить, составлять слова не на последний звук, а на второй, третий с конца. Универсальность в том, что играть можно от 2 человек и до целой группы, можно использовать мяч.

Цель: игра в быстрой и увлекательной форме позволит выработать у детей умение определять количество и порядок звуков в слове. Для детей 3-4 класса можно перейти на более сложный уровень: например, подбирать существительные только женского рода, только 1 склонения, подбирать глаголы только второго спряжения.

# Игра МАГАЗИН

Это упражнение уместно проводить не только при несформированности семантического образа слова, при пропуске букв, но и при речевом недоразвитии ребенка . «Продаём» определённые предметы, «рекламируя» их по каждой букве:

***а** — апельсиновый*

***р** — рябиновый*

***б** — большой*

***у** — устаревший*

***з** — звонкий*

Задание можно усложнить подбирая прилагательные мужского рода, среднего, женского, состоящие из 2-5 слогов, только глаголы, только существительные и т. д

# Арабское письмо

Письмо слов с правой стороны строчки, при этом слова пишутся наоборот, то есть при нормальном чтении (слева направо) они должны читаться в их естественном виде. При этом попутно объясняем, чем отличается славянское и арабское письмо. Например, предложение:

*В океане живет необычная рыба — рыба-ёж.*

Написанное «по-арабски», должно выглядеть так:

*жё-абыр — абыр яанчыбоен тёвиж енаеко В.*

Упражнение дает хорошие результаты в тех случаях, когда ребенок переставляет буквы и не дописывает слова, но не стоит им увлекаться.

# Древнерусское письмо

Слова записываем только согласными, обозначая гласные точками наверху:

*Отважный Лёня бежит от крысы.*  
*◊ТВОЖНОЙ ЛОНО БОЖОТ ◊Т КРОСО◊.*

Сразу же предлагаем записать это же предложение только гласными: *Оаы ёя еи о ыы .*

При выполнении этого упражнения отрабатывается механизм переключения, избирательности внимания при письме. Через некоторое время дети пишут только согласными целые тексты, а показателем их мастерства считаем время в секундах и отсутствие помарок.

# Виселица или балда

Правила: один загадывает слово, указывая, из какой оно области (*фрукт, транспорт, мебель*), и обозначает его первую и последнюю буквы, а общее их количество заменяется черточками.

Например, слово *АНАНАС* будет выглядеть так:

*А -- -- -- -- С.*

Другой называет любые буквы, стараясь угадать пропущенные. Верно названная буква встает на свое место, а неверно названная превращается либо в часть виселицы, либо в буквы слова БАЛДА. Игра прекращается, если слово угадано, а также в том случае, если построена виселица или составлено слово БАЛДА.

Применять игру возможно при любом уровне языкового развития ребенка. Игра влияет на эффективность при устранении элементов дисграфии: пропуске букв, не дописывании, перестановке букв и слогов, в общем, в тех случаях, когда родители и учителя говорят о «глупых ошибках».



# Алфавит

Цель: развивать звукобуквенный анализ слов, зрительное внимание, память, наблюдательность, самоконтроль, активизировать словарь.

**Расшифруйте слова, используя предлагаемый ключ. Запишите получившиеся слова.**

## Алфавит

|        |        |        |
|--------|--------|--------|
| А — 1  | К — 12 | Х — 23 |
| Б — 2  | Л — 13 | Ц — 24 |
| В — 3  | М — 14 | Ч — 25 |
| Г — 4  | Н — 15 | Ш — 26 |
| Д — 5  | О — 16 | Щ — 27 |
| Е — 6  | П — 17 | Ъ — 28 |
| Ё — 7  | Р — 18 | Ы — 29 |
| Ж — 8  | С — 19 | Ь — 30 |
| З — 9  | Т — 20 | Э — 31 |
| И — 10 | У — 21 | Ю — 32 |
| Й — 11 | Ф — 22 | Я — 33 |

21, 8 – уж

17, 21, 20, 15, 10, 12 – путник

Таким же образом можно зашифровывать словарные, сложные слова, словосочетания, фразы, небольшие тексты.

4,18,1,14,16,20,6

Грамоте

21,25,10,20,30,19,33

учиться

3,19,6,4,5,1

всегда

17,18,10,4,16,5,10,20,19,33 .

пригодится.

# Морской бой

Игра позволяет работать над звукобуквенным анализом и синтезом, развивать слуховое и зрительное внимание, память, пространственные представления.

Объясните ребёнку, что сверху стоят цифры, слева – буквы . Под шифром А1- находится буква А и т. д

Найди слова: В6,Б8,Г3,К7,Ж7,Г4 – беседа; В1,З2,Б8,Д9,В5,Г1,А2- учебник

|          | <b>1</b> | <b>2</b> | <b>3</b> | <b>4</b> | <b>5</b> | <b>6</b> | <b>7</b> | <b>8</b> | <b>9</b> | <b>10</b> |
|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| <b>А</b> | Д        | К        | Л        | Ф        | В        | Ч        | Ш        | Ц        | Я        | К         |
| <b>Б</b> | Д        | Э        | А        | Щ        | Я        | У        | Б        | Е        | Ы        | Ш         |
| <b>В</b> | У        | У        | Ш        | А        | Н        | Б        | Ю        | Г        | Я        | Т         |
| <b>Г</b> | И        | С        | С        | А        | П        | И        | Л        | П        | Т        | Х         |
| <b>Д</b> | Х        | Д        | З        | М        | Л        | З        | Г        | К        | Б        | О         |
| <b>Е</b> | В        | Л        | Т        | Л        | Г        | Ж        | В        | Л        | К        | З         |
| <b>Ж</b> | Г        | В        | З        | Ж        | Ж        | Г        | Д        | М        | Ж        | К         |
| <b>З</b> | Д        | Ч        | Д        | Ф        | Б        | Р        | С        | К        | Л        | Ц         |
| <b>И</b> | М        | Щ        | З        | Л        | В        | К        | З        | Б        | Н        | Р         |
| <b>К</b> | С        | Ч        | Ф        | Т        | Ч        | Р        | Е        | Х        | Р        | Н         |

## Упражнения при смешении букв по зрительно-пространственному сходству

Прежде всего, надо уточнить, насколько у ребенка сформированы пространственные представления, насколько четко он различает понятия: право — лево, низ — верх, впереди — позади, больше — меньше, выше — ниже, шире — уже.

### 1. Потерянный объект.

Ведущий прячет какой-нибудь предмет (игрушку, ручку и пр.) и предлагает ребенку найти его. Поиски сопровождаются подсказками ведущего: пять шагов налево, поднять глазки наверх, руку протянуть вправо, опустить голову вниз, повернуться назад, сделать шаг правой ногой вперед и т. д.

### 2. Исполнитель.

Игроку даются различные предметы: карандаш, ручка, мелкие игрушки. На отдельных листках написаны задания, например: *«положи карандаш справа от коробки»*, *«положи ручку слева от мишки»* и т. д. Эти листки лежат перед игроком «рубашкой» вверх, он вслепую выбирает одно задание за другим и выполняет их. С особенным удовольствием задания выполняются, когда они смешные.

## Опиши предмет

Описание любого предмета. Например, опиши карандаш с помощью 5 прилагательных, тетрадь — 5 существительных, линейку — 5 глаголов.

Очень хорошим результатом будет, если ребенок будет описывать предмет по различным модальностям :  
*карандаш* — простой, острый, ребристый, длинный, легкий.

Перед началом игры надо договориться, что слова — хороший, красивый — не употреблять, так как они могут характеризовать много явлений и предметов.

# Паровозик

Игра развивает фразовую речь, увеличивает словарь, учит правильно строить развернутые лексико-грамматические конструкции, тренирует память ребенка. Она может проводиться в устной или письменной форме. Количество играющих не должно быть меньше двух. Возраст играющих не ограничен. Первый игрок называет любое существительное-подлежащее, второй игрок должен сказать глагол-сказуемое, далее каждый имеет право добавлять по одному слову, относящемуся к любой грамматической категории, повторяя уже имеющиеся, чтобы предложение становилось все длиннее и при этом не оказывалось бессмысленным. Выигрывает тот, кто закончит предложение, когда никто из остальных игроков не сможет прибавить ни одного слова.

Автомобиль.

Автомобиль стоял.

Автомобиль стоял на дороге.

Автомобиль стоял на лесной дороге.

Автомобиль стоял на лесной дороге возле ручья.

Автомобиль стоял на лесной дороге возле журчащего ручья.

Автомобиль стоял на лесной дороге возле журчащего ручья и оврага.

Автомобиль стоял на лесной дороге возле журчащего ручья и крутого оврага.

Красный автомобиль стоял на лесной дороге возле журчащего ручья и крутого оврага.

# Умный наборщик

Расскажите ребёнку, что такой профессии – наборщик в настоящее время не существует. А раньше наборщик был самым незаменимым человеком в типографии, где печатались газеты, журналы, книги. Потому что именно он составлял из маленьких металлических букв тексты. Теперь эту работу выполняет компьютер, а название игры осталась, и она связана с перестановками букв.

Ведущий предлагает слово, из букв которого надо составить как можно больше слов и записать их на листке.

Пример: **словесность** — **слово, весло, сон, нос, весть, совесть** и т. д.

Для игры можно использовать слова - преподаватель, государство, активность, грамматика, автомобиль, лекарство, кинематограф, гастроном.

В игру можно играть в виде соревнования. Например, кто из игроков запишет больше слов за 10 минут. А можно соревноваться командами.

# Типография

Для начала игроки должны обменяться словами с равным числом букв, каждый предлагает другому слово из шести букв.

**Задание:** полученные слова надо записать на листе в столбик – по одной букве на каждой строчке. Потом на каждую букву этого слова надо придумать и записать в строчку ещё по слову из 2-3 слогов с произвольным количеством букв.

Так будет выглядеть возможные варианты слов:

**Азбука**

**Родина**

**Трава**

**Истина**

**Солнце**

**Театр**

**Лошадь**

**Источник**

**Страница**

**Топор**

**Окно**

**Комната**

# Типографские рабочие

Ведущий предлагает написать в строчку простое слово из четырёх , пяти, шести букв, например- сова, оставляя большие промежутки между буквами. Теперь для каждой буквы подбираются слова, начинающиеся с этой же буквы, записываются в столбик. Количество букв и слогов в подбираемых словах произвольное. Для школьников 3-4 класса усложнить условие – подбирать слова, относящихся к определённым частям речи или с ударением на определённом слоге или состоящих из корня и окончания, из приставки, корня, суффикса и окончания и т. д

| С      | О      | В      | А      |
|--------|--------|--------|--------|
| сокол  | облако | вилка  | азбука |
| сосна  | огород | весна  | август |
| старик | окунь  | восток | анкета |
| сито   | орех   | ворота | Африка |
| сарай  | осень  | венки  | алмаз  |



# Слова-лесенки

Игра заключается в последовательном составлении слов, начинающихся с одной и той же буквы и состоящих сначала из двух букв, потом из трёх, четырёх, пяти и т.д. Если слова выписать в столбик, то получится – лесенка. Если сложно самим подобрать слова можно использовать словарик.

**Д**

**Да**

**Два**

**Дата**

**Доска**

**Дорога**

**Деревья и т. д**

# Стоп!

Каждому играющему раздаются бумага и ручка. Чертится таблица. Затем игроки выбирают какую-нибудь букву алфавита, кроме тех, на которые в нашем языке не начинаются слова. Например, выбрана буква «Б». По команде игроки начинают заполнять графы листа. Когда один из играющих заполнил все, он говорит: «Стоп!». Когда один из играющих заполнил все, он говорит: «Стоп!». Все остальные прекращают запись. По мере чтения идет подсчет баллов: если такое же слово есть еще у одного игрока, то они получают по 5 баллов, если нет – 10 баллов, если слово не придумано или придумано неверно – 0 баллов. Выигрывает тот, кто наберет больше баллов. Количество граф может добавлять по желанию. В ходе игры закрепляем правописание имён собственных, активизируем и обогащаем словарь.

**Имя**

**Город**

**Водоём**

**Птица**

**Животное**

**Очки**

Борис

Бийск

Байкал

беркут

бык

# Подводя итоги хочется напомнить :

1. Верьте в силы ребенка и помогите обрести эту веру ему.
2. Будьте умелым помощником, оставляя в душе ребёнка ощущение самостоятельности поиска и действия.
3. Не давайте ребенку останавливаться и топтаться на месте, пробуждайте интерес ко все более трудным задачам.
4. Обучайте в игре, ведь детство — такая короткая пора для этого увлекательнейшего способа познания.
5. Сопереживайте: радуйтесь и огорчайтесь вместе с ребенком.
6. За малейшие успехи премируйте ребёнка интересными вещами-книгой, сказкой и поцелуем на ночь, походом в театр, интересной игрой.
7. Не забудьте о важной составляющей грамотного письма – чтении.
8. Каждое утро растирайте ребёнку шейную и затылочную зоны жёстким полотенцем.

Помните, что свежий воздух и физические упражнения необходимы для полноценной умственной деятельности, играйте в словесные игры на прогулке, пляже, даче – успех будет обеспечен!