Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад компенсирующего вида № 6 "Золотой ключик" Муниципального образования Тимашевский район

**МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ**

**« Дидактические игры в работе учителя-логопеда».**

****

**Учитель-логопед**

**Чугунова М.В.**

**2019год.**

****

Одной из важнейших задач обучения и воспитания является развитие познавательной деятельности учащихся, формирование интереса к знаниям. Среди средств и методов, используемых педагогами, большое место принадлежит дидактическим играм.

Особенностью дидактических игр является то, что сами игры постепенно усложняются и перед детьми ставятся все более трудные вопросы. Это отмечает А. В. Запорожец: «Участвуя в дидактических играх, ребенок уже мень­ше увлекается процессуальной и сюжетной стороной деятельности, а начинает руководствоваться учебными интересами, стремлением приобрести некоторые новые знания и умения».

В ходе дидактических игр у детей развивается внимание, воля, воспитываются активность, уверенность в себе, честность и справедливость. Дети приучаются соблюдать правила игры, избегать подсказок, не нарушать ход игры, воздерживаться от ненужных и навязчивых движений.

Дидактические игры построены на совокупности приемов зрительной, слуховой, двигательной наглядности, включают занимательные вопросы, загадки, в них используются момен­ты неожиданности: удивления, соревнования. Все это способствует активизации мыслительной деятельности детей.

Учение, труд и игра в младшем школьном возрасте тесно связаны. Впечатления и знания, полученные на занятиях, дети используют в игре, а игра, в свою очередь, помогает закрепить знания и лучше усвоить учебный материал.

* **Игра «Скажи словечко».**

**Цель.** Упражнять в употреблении обобщающих слов, расширять активный словарь детей.

**Оборудование:** мяч.

**Проведение игры.**

1 вариант. Педагог и дети стоят в кругу. Педагог бросает мяч ребенку и называет любое обобщающее слово, например: «овощ». Ребенок должен бросить мяч обратно педагогу и назвать любой овощ, например: «капуста».

2 вариант. Педагог бросает мяч ребенку и называет любой предмет, например: «чашка». Ребенок должен бросить мяч педагогу и назвать обобщающее слово «посуда».

3 вариант. Педагог бросает мяч ребенку и называет обобщающее слово. Ребенок должен назвать предмет из этой группы, затем назвать свое обобщающее слово и бросить мяч другому ребенку. Игра продолжается.

* **Игра** **«Какой пальчик лишний?»**

**Цель**. Расширять активный словарь детей, укреплять мелкие мышцы кистей рук, развивать логическое мышление.

**Проведение игры**.

Педагог загибает четыре пальца ведущей руки и называет четыре предмета (три из одной группы и один из другой), например: собака, корова, волк, овца.

Дети повторяют за педагогом.

Затем он спрашивает: «Какой пальчик лишний?» Дети должны назвать лишний предмет и показать лишний пальчик.

* **Игра** **«Шаг, шажище и шажок».**

Расширять активный словарь детей, упражнять в употреблении слов с уменьшительно-ласкательными и увеличительно-пренебрежительным суффиксами.

**Проведение игры.**

Дети выстраиваются в одну линию лицом к педагогу. Педагог говорит детям, что они будут играть в слова; нужно послушать слово, повторить его и сделать обычный шаг; затем нужно представить, что этот предмет стал огромным, надо назвать его и сделать очень большой шаг (шажище); потом надо представить что предмет стал очень малюсеньким, назвать его и сделать очень маленький шаг (шажок).

* **Шаг, шажище и шажок**

**Прошагай скорей дружок.**

Педагог называет слова, дети поочередно делают шаги и подбирают слова с нужными суффиксами:

рука – ручища – ручка;

голова – головища – головка,

стол – столище – столик и т. п.

* **ПОЙМАЙ ЗВУК**

Игра на выделение звука на фоне слова. Проводится в качестве физминутки.

Задание: дети должны подпрыгнув хлопнуть в ладоши, если в названном слове слышится заданный звук (например [c] - “сова”, “зонт”, “лиса”, “лес”, “коза”, “слон”, “жук”, “коса”, “ёжик”, “нос”, “стакан”).

* **ОХОТНИКИ**

Цель: развитие фонематического восприятия.

Описание игры: логопед предлагает детям научиться ловить звуки. Просит детей сделать вид, что они спят (чтобы «не вспугнуть звук»): положить голову на руки, закрыть глаза. «Проснуться» (сесть прямо), услышав нужный звук в ряду других звуков.

Эту игру можно предложить в основной части фронтального или индивидуального занятия знакомства со звуками. Особенно полезна она на фронтальном занятии, т.к. позволяет логопеду видеть реакцию всех детей, и исключает подсматривание детей друг за другом.

* **АЛФАВИТ**

Задание: играет группа детей, каждому присваивается какая – либо буква алфавита. Ведущий перечисляет вперемешку буквы. Услышав свою букву алфавита, ребенок должен встать. Игру можно провести выделяя первый или последний звук в слове.

* **ИГРЫ СО ЗВУКАМИ.**

1) Назови как можно больше слов, которые начинаются на звук А (Е,О,Л,В и т.д). Назови слова, которые заканчиваются на звук А (К,Н,Г). Назови слова, в которых звук А(Д,В,И) в середине слова.

2) Подбери слово, которое начинается на последний звук слова *стол*. Вспомни название птицы, в котором был бы последний звук слова *сыр*. (Воробей, грач…) Подбери слово, чтобы первый звук был бы *к*, а последний – *ш*. (Карандаш, камыш…)Какое получится слово, если к "но" - прибавить один звук? (Нож, нос…)Составь такое предложение, в котором все слова начинались бы со звука "м". (Мама моет Машу мочалкой.) Найди в комнате предметы, в названии которых второй звук "у". (Бумага, дудочка, Буратино…)

* **НАЙДИ КАРТИНКИ**

1) Ребенок отбирает из набора картинки на заданный звук или несколько звуков. Звук может стоять в начале слова, в конце, в середине.

2) Нахождение звука в названиях предметов по сюжетной картине. Выигрывает тот, кто больше найдет предметов. Сюжетные картины могут подбираться в соответствии с лексической темой.

3) Игра проводится в виде эстафеты. Дети делятся на 2 команды. Одна команда собирает картинки напрмер со звуком Л, другая со звуком Р. Один игрок может взять одну картинку. Когда все дети возьмут по картинке, они поворачиваются друг к другу и называют картинки, выделяя голосом свой звук. Выигрывает та команда, которая правильно и быстрее соберет картинки.

* **ВОЛШЕБНИКИ**

Задание: "Сейчас мы будем превращать одно слово в другое. Я назову тебе слово, а ты попробуй изменить в нем второй звук так, чтобы получилось новое слово. Вот, например: кит - кот.

Слова для изменения: дом, сон, сок, пил, мел.

Слова для изменения первого звука: точка, лук, лак, день, педаль, макет.

Слова для изменения последнего звука: сыр, сон, сук, мак, стоп.

* **ОПРЕДЕЛИ НА СЛУХ САМОЕ КОРОТКОЕ СЛОВО**

Слова подбираются в соответствии с темой урока, также можно дать задание на определение самого длинного слова. *Строитель, каменщик, дом, стекольщик.*

* **ИСПРАВЬ ОШИБКИ**

Задание: ведущий читает стихотворение, намеренно делая ошибки в словах. Назвать правильно слова.

*Куклу выронив из рук,*

*Маша мчится к маме:*

*- Там ползет зеленый лук*

*С длинными усами (жук).*

Закричал охотник: «Ой!

Двери гонятся за мной!» (звери).

*Эй, не стойте слишком близко.*

*Я тигренок, а не миска (киска).*

Тает снег, течет ручей,

На ветвях полно врачей (грачей).

*Ехал дядя без жилета,*

*Заплатил он штраф за это (билета).*

Сели в ложку и айда!

Покатили вдоль пруда (лодку).

*Мама с бочками пошла*

*По дороге вдоль села (дочками).*

На поляне весной

Вырос зуб молодой (дуб).

*На пожелтевшую траву*

*Роняет лев свою листву (лес).*

На глазах у детворы

Крысу красят маляры (крышу).

*Я рубашку сшила шишке,*

*Я сошью ему штанишки (мишке).*

Встало солнце, уходит прочь

Темная длинная дочь (ночь).

*Фруктов в корзине не счесть:*

*Яблоки, груши, бараны есть (бананы).*

В реке живет мак,

Его не поймаю никак (рак).

*Чтоб пообедать, взял Алешка*

*В правую руку левую ножку (ложку).*

На пароходе повар – док

Приготовил вкусный сок (кок).

*Очень ласковый был*

*Он хозяйку лизнул в лоб (кот).*

Рогатый дол

По дороге шел (вол).

*Школьник кончил строчку*

*И поставил бочку (точку).*

Тащил мышонок в норку

Огромную хлебную горку (корку).

*У печки с удочкой сижу*

*От рыбы глаз я не свожу (речки).*

Русская красавица

Своей козою славится (косой).

*Усатый кит сидит на печке,*

*Выбрав теплое местечко (кот).*

На поляне лесной

Вырос зуб молодой (дуб).

*Под березами, где тень*

*Притаился старый день (пень).*

* **ПРАВИЛЬНОЕ СЛОВО**

Описание игры: логопед просит детей поднять руку, если он произнесет слово неправильно, если правильно – хлопнуть в ладоши.

Например выставляется предметная картинка с изображением вагона. Логопед произносит: вагон, флакон, загон, вагон, фагон...

* **РЕГУЛИРОВЩИКИ**

Дети работают с сигнальными карточками. Определяют, какой звук они слышат: гласный или согласный, твердый или мягкий, глухой или звонкий.

* **КОРЗИНОЧКИ**

***Игры на выделение звука на фоне слова.***

На наборном полотне выставляются предметные картинки фруктов или овощей, ягод, грибов, цветов, продуктов и т.п.(в соответствии с лексической темой). Дети раскладывают картинки по корзинкам: в синею, если заданный звук звучит твердо, в зеленую, если звук мягкий, в красную, если заданного звука в слове нет. Можно распределить картинки по первому или последнему звуку в слове – твердый, мягкий, гласный.

* **ЖИВЫЕ ЗВУКИ**

Вызывается группа детей по количеству звуков в слове. Им раздаются звуковые символы в соответствии со звуковой схемой заданного слова. «Было у нас слово *каша (пир)*, но звуки живые, они все разбежались, давайте соберем их опять в слово». Дети строятся в нужном порядке, чтобы схема подходила к слову. Затем детям можно предложить придумать новые слова, к которым бы подходила данная схема.

* **ПЯТЬ СЛОВ**

Ведущий диктует слово, состоящее из трех-четырех букв. Его записывают в строчку, далеко отставляя одну букву от другой.

Задача играющих – как можно скорее подобрать по пять слов, начинающихся с букв, входящих в это слово. Например, дано слово «**сова»**. Запись может быть такой:

С – сокол, сито, сосна, старик, сарай;

О – облако, окно, огород, орех, окунь;

В – вилка, вата, воск, ворот, венок;

А – арфа, арба, арбуз, анкета, алмаз.

Выигрывает тот, кто первым выполнит задание.

* **СХОДСТВО И ПРОТИВОПОЛОЖНОСТЬ**

Надо продиктовать участникам игры ряд слов: сильный, порожний, темнота, спешить, пылкий, древность, зной, горе, спелый, доблесть, юный, ссора.

Играющие должны подобрать к каждому из этих слов еще два: одно – схожее с ним по смыслу, другое – противоположное ему, т.е. синоним и антоним. Например, сильный – мощный, слабый. Выигрывает тот, кто быстрее выполнит задачу и правильно подберет слова.