

## КОНСУЛЬТАЦИЯ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ

**«Игры, направленные на развитие слухового внимания, памяти, речи, обобщение пройденного на занятиях материала».**



Разработала: Каркачева М.Н., учитель-логопед

Данные игры, позволяют в еще раз в непринуждённой обстановке повторить, закрепить и систематизировать пройденный на занятиях материал. Игры предназначены для работы в свободное от занятий время. Но вы также можете включать их в содержание занятий: например при обучении смысловому чтению на 3 этапе - этапе работы с текстом после чтения.

Игры развивают слуховое внимание, слуховую память, связную речь, и другие стороны речи.

### ***1 Игра «Я пушистая лиса»***

Это подвижная (или частично подвижная) игра.

Цель: обобщение и закрепление пройденного материала.

Оборудование: маска лисы, кулоны с изображением цыплят.

#### Ход игры

Педагог надевает маску Лисы, дети надевают кулоны с изображением цыплят. Педагог – лиса читает стих:

Я пушистая лиса,  
Леса темного краса.  
Хочу с вами поиграть  
И кого-нибудь поймать.

Закончив читать стих, лиса подходит к одному из цыплят и хватает его.

Инструкция от лисы: «Если ты не хочешь, чтобы я тебя съела, задание»

Если ребенок плохо говорит или стесняется, он может назвать одно слово – подарок.

Лиса по очереди подходит к каждому цыпленку и принимает от него выкуп – подарок.

Лиса может предлагать цыпленку любое задание, на обобщение самого разного материала по образовательным областям (*назови цифры от одного до пяти, назови четыре времени суток, вспомни какую поделку мы сегодня делали и чему новому научились, расскажи, как нужно переходить дорогу по пешеходному переходу, сделай 4 приседания, расскажи правила дежурного; как называется экспедиция, в которой ёжик хитростью заставил зверей натрясти ему яблок с дерева? и.т.д.*).

Если цыпленок не может выполнить задание, другие цыплята, могут сделать это за него, выкупив цыпленка у лисы.

Возможность детей, выкупать друг друга, выполняя задания лисы, не только создает ситуацию успеха детского коллектива, позволяет актуализировать и прорабатываются знания в полном объеме, сплочает детей, формирует дружеские связи между ними.

Пример инструкции от лисы для речевого задания: «Если ты не хочешь, чтобы я тебя съела, подари мне подарок со звуком [С], такой, какого нет у меня в лесу (или повтори скороговорку, или расскажи стишок, или назови игрушки ласково и.т.д.)»

Пойманный цыпленок говорит: «У лисы в лесу нет (слово со звуком [С]). Я подарю лисе (слово со звуком [С])».

### ***2 Игра «Загадочные предметы»***

Цель: обобщение и закрепление пройденного материала.

Оборудование: детские стульчики, предметы, игрушки или картинки, связанные с содержанием обобщаемого материала.

#### Ход игры.

Педагог ставит стульчики по кругу и раскладывает на стульчики по две картинки (предмета или игрушки), связанные с содержанием обобщаемого материала. Затем, дает инструкцию: «Пока будет звучать музыка, вы, дети, можете ходить, где хотите, не покидая игрового поля. Как только музыка смолкнет, вы должны подбежать к какой-либо паре предметов».

Получится, что возле одного стульчика стоит несколько детей. Педагог задает вопрос о картинках, лежащих на стуле, любому ребенку, стоящему возле этого стула. Ребенок совещается со своей группой и отвечает на вопрос. Если ответ правильный, значит, вся группа справилась с заданием. Если ответ не правильный, другая группа может дать свой ответ. Далее, педагог вновь включает музыку и игра продолжится.

#### Примеры вопросов:

1 *«Что девочка Соня сделает с сапогами и собакой?»*

2 *«Кто из героев экспедиции «Хитрый ёж» хотел получить мед?»*

Вместо картинок можно использовать игрушки или предметы. Игру можно усложнить, добавив третий предмет.

В игре, вы можете еще раз задать детям вопросы из списка вопросов, предлагаемых в каждой экспедиции в методическом пособии по смысловому чтению, например:

*«Как ты думаешь, почему вместе оказались две эти картинки: мешок и баран?»*

*«Кто оказался хитрее ёж или лиса? Почему ты так думаешь?»*

### **3 Игра «Подарки кошке (мышке) Ксюше»**

Цель: обобщение и закрепление пройденного материала.

Оборудование: мягкая игрушка – кошка (мышка), букет из искусственных цветов; картинки (игрушки или предметы), связанные с содержанием обобщаемого материала.

#### Ход игры.

Дети стоят в кругу, в центре круга мягкая игрушка-кошка (мышка).

Педагог обращается к детям и говорит примерно такую инструкцию: «Дети, к нам в гости пришла кошка (мышка) по имени Ксюша. Она очень хочет с вами поиграть. А вы хотите поиграть с нашей красавицей-кошечкой? (дети: «Да!») Сегодня у Ксюше День рождения. Давайте все вместе поздравим нашу гостью и подарим ей подарки! Становитесь в хоровод вокруг именинницы! Я буду читать поздравительный стих, а вы идите по кругу».

Дети, взявшись за руки идут по кругу вокруг кошки (мышки) Ксюши, а ведущая читает стишок:

Пушистой кошке (мышке) Ксюше

Исполнилось шесть (5, 7) лет!

Пушистой кошке (мышке) Ксюше

Подарим мы букет!

Педагог достает букет и «дарит» кошке (мышке). Затем раздает детям (игрушки, предметы) картинки и спрашивает, одного из детей: «Что ты хочешь подарить кошке (мышке) Ксюше?» «Повтори стишок и подари свой подарок».

Таким образом, каждый ребенок также дарит свой подарок.

Педагог вновь обращается к детям: «Мы подарили кошке (мышке) Ксюше все подарки. А теперь садитесь на стульчики и покажите нашей имениннице, какие вы умные дети и ответьте на мои вопросы. Вы можете помогать друг другу отвечать на вопросы».

#### Примеры вопросов.

Вопросы для Ребенка, подарившего кошке картинки с изображениями бус, миски и катушки:

*1 Мягкие или твердые звуки [С] встречаются в словах «бусы» и «миска».*

*2 Как кошка (мышка) Ксюша будет играть с катушкой?*

Вопросы для Ребенка, подарившего кошке картинки с изображениями зайца, волка, лисы и медведя, ежа, яблок:

*1 Кто вспомнил, из какой экспедиции эти предметы и герои?*

*2 Как заяц, волк, лиса и медведь были наказаны за жадность?*

Если вы используете в игре не картинки, а предметы или игрушки, вы можете сначала показать их детям, а затем положить в «волшебный мешочек». Каждый ребенок выбирает на ощупь свой подарок в «волшебном мешке», а затем отгадывает, что же он выбрал и, если угадает, дарит кошке Ксюше.

Можно усложнить игру, предлагая ребенку называть не только свой подарок, но и подарки других детей.

#### ***4 Игра «Раз, два, три, ну-ка назови»***

Цель: обобщение и закрепление пройденного материала.

Оборудование: мяч, фанты.

#### Ход игры.

Дети и педагог стоят в кругу, в руках у педагога мяч. По команде «Раз, два, три, задание по обобщаемой теме (например, одежду со звуком [Р] назови!)!» мяч передается по кругу и каждый ребенок по очереди называет слово – ответ на задание. Ребенок, который не может припомнить слово – ответ, дает фант. В конце игры дети, отдавшие фанты, выполняют какое-либо задание на сплочение коллектива или демонстрацию своих умений, обобщение пройденного материала (например: скажи каждому комплимент, назови детей ласковыми именами, пожми мальчикам руку и погладь девочек по голове, обращаясь к каждому из выбранных педагогом детей, закончи фразу (примеры сравнений предлагает педагог, например: я как и ты люблю... (одет в... , играю в..., умею рисовать..., сделал сегодня аппликацию – бабочку и. т.д.), стоя на одной ноге посчитай до 5, скажи, как называется наша страна).

После игры задаются вопросы, в соответствии с задачами обобщения изученного материала.

#### Примеры вопросов:

*1 Какую одежду носят весной?*

*2 Какие из перечисленных частей, есть у куртки: карманы, воротник, штанины, капюшон, подбрюшник?*

*1 Что лежало в мешке на яблоне?*

2 *Что за град обрушился на зверей из экспедиции «Хитрый еж»?*

3 *Почему хитрый еж не попросил зверей помочь ему достать яблоки?*

Можно использовать вариант этой игры, когда мяч не передается по кругу, а каждый раз возвращается ведущему. В этом случае, ведущий может предлагать детям более разнообразные задания.

### **5 Игра «Так бывает (было) или нет?» (от 5 лет)**

Цель: обобщение и закрепление пройденного материала.

Оборудование: мяч.

#### Ход игры

Дети и педагог стоят в кругу. Педагог бросает кому-либо из детей мяч и задает вопрос, связанный с содержанием обобщаемого материала. Если, по мнению ребенка, высказывание соответствует действительности, он повторяет фразу и возвращает мяч педагогу; если нет, ребенок должен сказать свой вариант, как бывает или было.

#### Примеры вопросов и ответов:

1. *«Шоколадное варенье. Так бывает или нет?»*

*«Нет, так не бывает. Бывает шоколадная конфета и клубничное варенье».*

2. *«Хитрый еж тряс яблоню. Было это или нет?»*

*«Нет, такого не было. Хитрый еж сидел на пеньке, а яблоню трясли заяц и медведь».*

Правильные и неправильные фразы необходимо чередовать. После игры дети садятся на стульчики, а педагог задает вопросы, в соответствии с задачами обобщения изученного материала.

#### Примеры вопросов:

1 *Кто может рассказать, как приготовить бутерброд с маслом и сыром?*

2 *Как ежик пополнил запасы продовольствия?*

3 *Почему так говорят: «Где силой не возьмешь, там хитрость на подмогу?»*

#### Список литературы

1. Игра дошкольника/ Под ред. С.Л. Новоселовой. – М.: Просвещение, 1989.

2. Нмщева Н.В. Система коррекционной работы в логопедической группе для детей с ОНР. – СПб.: ДЕТСТВО-ПРЕСС, 2001.

3. Лиманская О.Н. Конспекты логопедических занятий в старшей группе. – М.: ТЦ Сфера, 2019.