

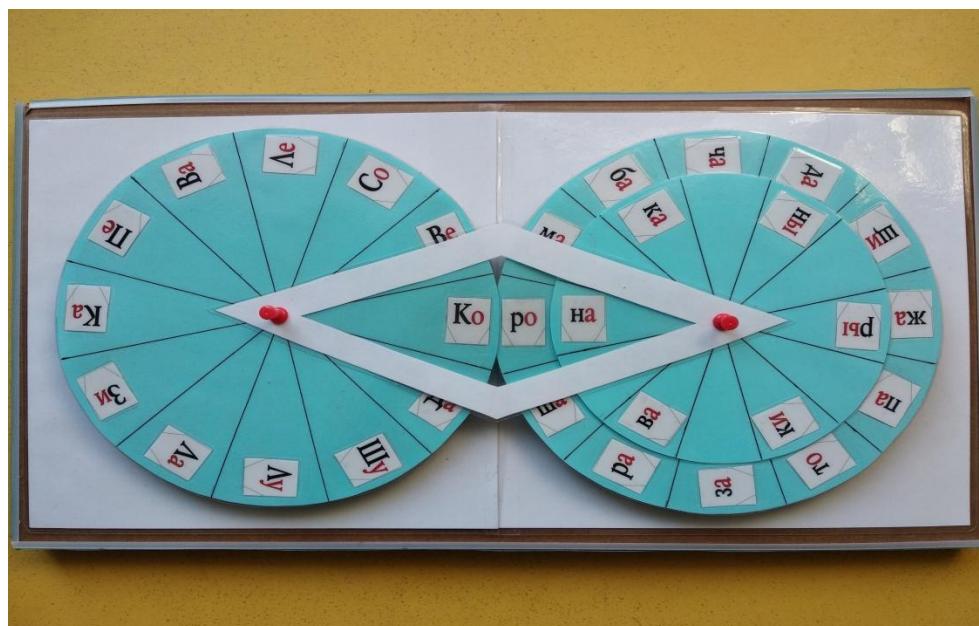
ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ
ГОРОДА ЕКАТЕРИНБУРГА

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ – ДЕТСКИЙ САД
КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА № 443

МБДОУ - детский сад комбинированного вида № 443

Серия: здоровьесберегающие технологии

**Комплекс игр для индивидуальных и подгрупповых
логопедических занятий с использованием кругов
Луллия**



Подготовила:
учитель-логопед
Дмитриева Ольга Анатольевна
высшая квалификационная
категория

г.Екатеринбург, 2022

Дошкольный возраст – период активного развития познавательной, речевой и коммуникативной деятельности ребенка.

Изменение подходов к сущности и значению дошкольного детства потребовало пересмотра содержания развития дошкольников и разработки более эффективных средств и способов развития детей. В этой связи, я начала обращать особое внимание на использование дидактических и развивающих игр в своей педагогической практике.

На сегодняшний день существует множество методик, технологий, с помощью которых можно корректировать процесс развития речи у детей. Круги Луллия прочно заняли свое место в педагогике. На сегодняшний день они являются универсальным дидактическим средством, формирующим мыслительные процессы у детей.

Основоположником этого метода является французский монах Раймонд Луллий, который в 18 веке создал логическую машину в виде бумажных кругов. Простота конструкции позволяет применять её в детском саду. А эффект огромен – познание языка и мира в их взаимосвязи.

Одним из занимательных методов обучения является игровое пособие.

Дидактическое пособие может быть использовано как средство познавательного развития в работе с нормально развивающимися детьми и с дошкольниками с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ). На логопедических занятиях игровое пособие можно многопланово использовать при решении задач развития речи у дошкольников с ОНР и ФФН. Круги Луллия вносят элемент игры в занятие, помогают поддерживать интерес к изучаемому материалу.

Необходимо изготовить универсальную основу для игрового материала. Основа будет одна, а варианты игр могут быть разными в зависимости от возраста и поставленных задач.



Работа проводится во всех блоках образовательного процесса: на коррекционных занятиях в индивидуальной работе с детьми, подгрупповых занятиях и в самостоятельной игровой деятельности детей. Планирование той или иной игры осуществляется в зависимости от коррекционных задач, реализуемых на данный момент, и проблем, возникающих на определенном отрезке времени у конкретных детей.



Предлагаю Вашему вниманию свою систему игровых упражнений для индивидуальных и подгрупповых логопедических занятий с использованием кругов Луллия, которые помогут ребёнку автоматизировать звуки, повысить артикуляционную моторику, самоконтроль, разовьют фонематический слух, научат рассказывать, отыскивать интересные слова, а в итоге сделать речь Вашего ребёнка богаче и разнообразнее.

Эти игры могут быть интересны и полезны всем педагогам.

**Игры с кругами Луллия.
Образовательная область «Речевое развитие»
(для детей старшего дошкольного возраста)**

Задачи:

- закреплять и автоматизировать произношение поставленных звуков в речи;
- развивать фонематические процессы;
- расширять словарный запас языка;
- совершенствовать слоговую структуру слова;
- формировать навыки чтения;
- совершенствовать развитие связной устной речи.

1. Игры, совершенствующие навык развития артикуляционной моторики

Игра «Зарядка для язычка» Цель: совершенствование артикуляционных способностей.	Ход игры: На одном круге картинки с изображением артикуляционного упражнения, второй круг с картинками соответствующими артикуляционному упражнению (грибок, качели, заборчик, часики, чашечка). Дети, находя и подбирая картинки, одновременно закрепляют навыки выполнения артикуляционных упражнений, называют артикуляционные упражнения и закрепляют стихи, разученные к данному упражнению.
---	---

--	--

2. Игры, совершенствующие звуковую сторону речи и обучение грамоте

<p>Игра «Парочки» Цель: развитие фонематических процессов.</p>	<p>Ход игры: Логопед раскладывает картинки – паронимы на обоих кругах. Предлагает детям объединить картинки, сходные по звучанию. (например: <i>мишка – миска, рожки – ложки, рейка – лейка, козы - косы и т. д.</i>)</p>
<p>Игра «Придумай предложение - 1» Цель: автоматизация и дифференциация поставленных звуков, формирование синтаксических конструкций.</p>	<p>Ход игры: 1 вариант. На кругах предметные картинки с автоматизируемым звуком. Логопед просит придумать предложение с получившейся парой слов. (например: <i>мышка, машина (Мышка спряталась под машину. Мышка едет в машине. На машине нарисована мышка.)</i>)</p>
<p>Игра «Придумай предложение - 2» Цель: дифференциация поставленных звуков, формирование синтаксических конструкций.</p>	<p>Ход игры: На кругах предметные картинки с дифференцируемой парой звуков. Логопед просит придумать предложение с получившейся парой слов. (например: <i>санки – шкаф (Санки стоят в шкафу. Санки положили на шкаф. Верхняя часть санок и шкаф – деревянные.)</i>)</p>
<p>Игра «Символ звука» Цель: развитие фонематического анализа.</p>	<p>Ход игры: Логопед распределяет на одном круге символы звуков, на другом – предметные картинки. Предлагает детям объединить символ звука с объектом, в названии которого есть данный звук. (например: <i>символ звука [с] – кастрюля и т. д.</i>)</p>

Игра « Сложи слог » Цель: развитие фонематических процессов.	Ход игры: Логопед раскладывает на одном круге буквы обозначающие согласные звуки, на другом гласные. Ребенок собирает названный логопедом слог или читает получившийся слог и придумывает слово с этим слогом, сочетанием букв. (<i>например: Б, А – Банан, соБАка; П, А – ПАлка, ПлоПАта, ПАста.</i>)
Игра « Раздели слово на слоги » Цель: развитие слогового анализа и синтеза слов.	Ход игры: Логопед выкладывает на одном круге слоговые схемы, на другом предметные картинки. <u>1 вариант.</u> Предлагает детям объединить схемы с объектом, в названии которого такое же количество слогов. <u>2 вариант.</u> Логопед предлагает объяснить, как можно объединить схему со случайно выпавшим словом, т. е. изменить слово так, чтобы оно стало состоять из заданного количества слогов. (<i>например: две точки – СТОЛ – СТОЛЫ, три точки – СТОЛ – СТОЛИКИ - СТОЛОВЫЙ</i>)
Игра « Слогопары » Цель: развитие слогового анализа и синтеза слов.	Ход игры: Логопед выкладывает на двух кругах предметные картинки и предлагает объединить объекты с одинаковым количеством слогов. (<i>например: кит, лук</i>)
Игра « Образуй словечко » Цель: совершенствование навыков слогового анализа и синтеза.	Ход игры: На одном круге печатный слог и на втором круге печатный слог. Логопед просит сложить названное слово или прочитать получившееся. (<i>например: МА, ПА – МАП; ЛО, ТА – ЛОТА; КА, ША – КАША; РО, ЗА – РОЗА</i>)

Игра «Первый звук» Цель: совершенствование навыков звукового анализа слов.	Ход игры: Логопед выкладывает на двух кругах предметные картинки, которые начинаются на твёрдые согласные звуки. Предлагает объединить картинки с одинаковыми первыми звуками. (<i>например: бант-барабан</i>)
Игра «Букварик» Цель: развитие звукового анализа слов и связи звука с буквой.	Ход игры: Логопед выкладывает на одном круге буквы, на другом предметные картинки. 1 вариант. Логопед предлагает объединить объект с буквой, обозначающей первый звук в его названии. (<i>например: Т- телефон</i>) 2 вариант. Логопед спрашивает, как будет называться объект, если его первой буквой будет случайно выпавшая буква. (<i>например: П – орех = Порех</i>)
Игра «Первые два звука» Цель: совершенствование звукового анализа.	Ход игры: На одном круге звуковые схемы начала слова из двух звуков, на другом - предметные картинки. Логопед просит объединить картинки с подходящими схемами. <i>кр. син. - ананас</i> <i>син. кр. - капуста</i> <i>зел. кр. - чайник</i>
Игра «Последние звуки» Цель: совершенствование звукового анализа.	Ход игры: На одном круге звуковые схемы конца слова из одного-двух звуков, на другом - предметные картинки. Логопед просит объединить картинки с подходящими схемами. <i>син. кр. – лампа</i> <i>син. – лук</i> <i>син. син. – зонт</i>
Игра «Звукарик»	Ход игры:

<p>Цель: развитие звукового анализа слова.</p>	<p>Логопед выставляет на одном круге синие, зелёные, красные фишечки, на другом объекты, названия которых начинаются на гласный, твердый и мягкий согласный. Предлагает объединить картинки с символами первых звуков. (<i>например: красный кружок – облако, синий кружок – тапочки, зелёный кружок – мёд и т. д.</i>)</p>
<p>Игра «Последний звук» Цель: развитие звукового анализа слова.</p>	<p>Ход игры: Логопед выкладывает на обоих кругах предметные картинки и предлагает объединить картинки с одинаковыми последними звуками. (<i>например: апельсин – чемодан</i>)</p>
<p>Игра «Парочки по твердости – мягкости» Цель: развитие звукового анализа слова.</p>	<p>Ход игры: На одном круге логопед выкладывает предметные картинки, начинающиеся на твердые согласные звуки, на другом, предметные картинки, начинающиеся на парные мягкие согласные звуки. Затем просит объединить картинки с парными по твердости – мягкости первыми звуками. (<i>например: лев – лопата</i>)</p>
<p>Игра «Парочки по звонкости – глухости» Цель: развитие звукового анализа слова.</p>	<p>Ход игры: Логопед предлагает объединить картинки с парными по звонкости – глухости первыми звуками (<i>зонтик – слон</i>)</p>
<p>Игра «Подбери слово к звуковой схеме» Цель: развитие звукового анализа слова.</p>	<p>Ход игры: На одном круге логопед выкладывает звуковые схемы слов, на другом предметные картинки. И предлагает объединить объекты с подходящими схемами. (<i>например: зеленый, красный, синий – лес; синий, красный, синий, красный, синий – банан</i>)</p>

<p>Игра «Где спрятался звук?» Цель: развитие фонематического слуха и звукового анализа слова.</p>	<p>Ход игры: На одном круге схемы расположения заданных звуков в слове, на другом - предметные картинки. Логопед просит подобрать слово к схеме. <i>Например:</i></p> <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr> <td style="width: 20px; height: 20px;"></td> <td style="width: 20px; height: 20px; text-align: center;"><i>p</i></td> <td style="width: 20px; height: 20px;"></td> </tr> </table> <p>корова, горка</p> <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr> <td style="width: 20px; height: 20px;"></td> <td style="width: 20px; height: 20px; text-align: center;"><i>p</i></td> <td style="width: 20px; height: 20px;"></td> </tr> </table> <p>топор, помидор</p> <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr> <td style="width: 20px; height: 20px; text-align: center;"><i>p</i></td> <td style="width: 20px; height: 20px;"></td> <td style="width: 20px; height: 20px;"></td> </tr> </table> <p>радуга, ракета</p>		<i>p</i>			<i>p</i>		<i>p</i>		
	<i>p</i>									
	<i>p</i>									
<i>p</i>										
<p>Игра «Какая буква написана неправильно?» Цель: закрепление букв.</p>	<p>Ход игры: На одном круге правильно написанные буквы, на втором круге неправильно написанные буквы. Логопед просит показать, какая буква написана неправильно.</p>									
<p>Игра «Допиши букву» Цель: закрепление букв.</p>	<p>Ход игры: На одном круге написаны буквы, на втором круге эти же буквы с недописанными элементами. Логопед просит к недописанной букве подобрать правильную букву.</p>									
<p>Игра «Вставь пропущенную букву» Цель: обучение грамоте.</p>	<p>Ход игры: На одном круге слова с пропущенной буквой, на втором – буквы. Дети подбирают букву к слову.</p>									

3. Игры на формирование лексико-грамматических категорий и обогащение словаря

<p>Игра «Наоборот» Цель: расширение словаря антонимов.</p>	<p>Ход игры: Логопед выставляет на двух кругах картинки, противоположные по значению. Просит детей подобрать пару объектов</p>
---	---

	противоположных по значению. (например: <i>健康发展 – болезнен, тепло – холодно и т. д.</i>)
Игра «Путешествие птиц» Цель: формирование синтаксических конструкций. Задачи: - образование глаголов с приставками В, ВЫ, НА, ВЫ, ПРИ, С, У, ПО, ПОД, ОТ, ПЕРЕ, ЗА, ДО; - закрепление предложно – падежных конструкций.	Ход игры: Логопед распределяет на первом круге птиц, на втором – деревья и схемы предлогов. И предлагает детям выбрать птицу и дерево с, рядом находящимся, предлогом. Называть их и составить предложение. (например: <i>Синица слетела с берёзы.</i>)
Игра «Оденемся на прогулку» Цель: закрепление знания детей о временах года, сезонных изменениях в природе и в одежде.	Ход игры: Логопед предлагает выбрать картинку с изображением времени года и спрашивает детей: «Какое время года изображено на картинке?» Затем предлагает детям собрать вещи на прогулку в соответствии с временем года, изображенным на картинке. Дети крутят круги и подбирают головной убор и одежду по сезону. На первом круге – головные уборы, на втором – одежда.
Игра «Чей, чья, чьё?» Цель: закрепление навыка словообразования и словоизменения.	Ход игры: <u>1 вариант.</u> На одном круге картинка животного или птицы, на втором круге части его тела (хвост, лапы, уши, нос, крылья...). Дети, раскручивая круги, подбирают пару, закрепляя знания о животном мире и лексико-грамматические категории, с которыми познакомились на занятии у логопеда. <u>2 вариант.</u> На одном круге картинка животного, на втором круге детёныши. Дети, раскручивая круги, подбирают пару.

<p>Игра «Один - много» Цель: совершенствование лексико-грамматического строя речи.</p>	<p>Ход игры: На одном круге картинка с изображением одного предмета, на другом круге – с изображением нескольких предметов. Логопед просит подобрать пару. (<i>например: дерево – деревья, ведро – вёдра и т. д.</i>)</p>
<p>Игра «Сосчитай-ка» Цель: совершенствование лексико-грамматического строя речи.</p>	<p>Ход игры: На одном круге разные цифры, на втором предметные картинки разные по цвету. Дети, раскручивая круги, называют количество предметов, не забывая про цвет. (<i>например: три синих чайника</i>)</p>
<p>Игра «Кто чем питается?» Цель: расширение и активизация словаря.</p>	<p>Ход игры: Логопед предлагает детям рассмотреть предложенную картинку слева, назвать животного на ней. Подобрать картинку с едой для этого животного справа путём вращения круга.</p>
<p>Игра «Кто где живёт?» Цель: расширение и активизация словаря.</p>	<p>Ход игры: Логопед предлагает детям рассмотреть предложенную картинку в 1-ом секторе с левой стороны, назвать животного на ней. Определить домашнее или дикое животное. Подобрать картинку с нужным жилищем с правой стороны путём вращения круга. Правильно назвать жилище.</p>

4. Игры на развитие связной речи

<p>Игра ««Рифмуй-ка» Цель: развитие связной речи.</p>	<p>Ход игры: На одном круге, предметные картинки, на втором круге картинки подходящие по рифме. Дети, раскручивая круги, подбирают пару, подходящую по рифме, придумывают с ними</p>
--	---

	предложения. (например: коза-коса, мишика-шишика, ковёр-забор и т.д.)
Игра «Сочиняй-ка» Цель: закрепление навыка формирования самостоятельного высказывания.	Ход игры: На одном круге предметные картинки (животные, птицы, люди, времена года), на втором круге картинки, с изображением действий, явлений природы. Дети, раскручивая круги, подбирают пару, придумывают предложения, рассказы, сказки.



Желаю всем творческих успехов!