

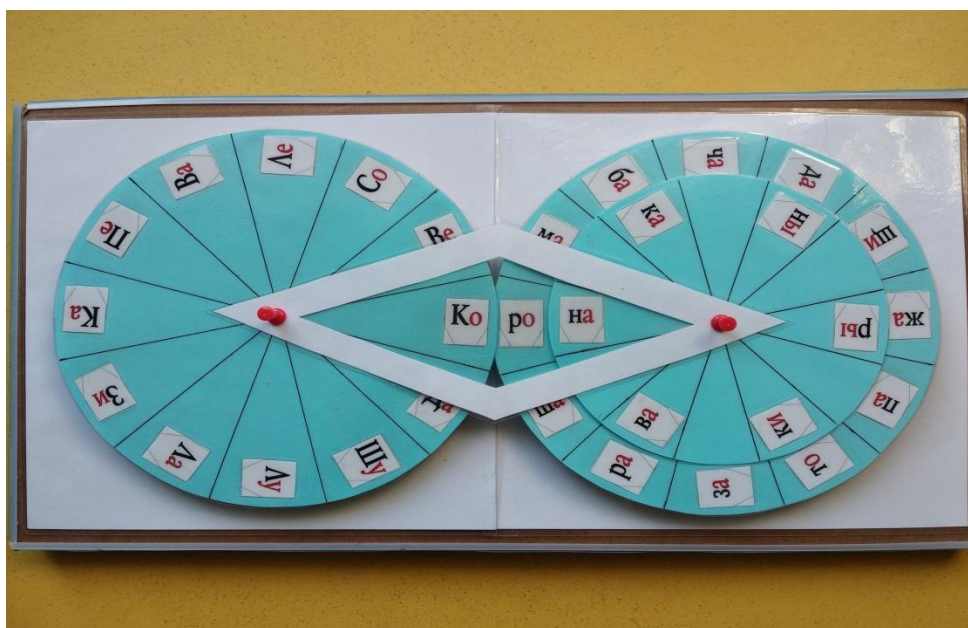
**ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ  
ГОРОДА ЕКАТЕРИНБУРГА**

**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**

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

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

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

<p>Цель: развитие звукового анализа слова.</p>	<p>Логопед выставляет на одном круге синие, зелёные, красные фишки, 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><b>Игра «Последний звук»</b> Цель: развитие звукового анализа слова.</p>	<p><b>Ход игры:</b> Логопед выкладывает на обоих кругах предметные картинки и предлагает объединить картинки с одинаковыми последними звуками. <i>(например: апельсин – чемодан)</i></p>
<p><b>Игра «Парочки по твердости – мягкости»</b> Цель: развитие звукового анализа слова.</p>	<p><b>Ход игры:</b> 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><b>Игра «Парочки по звонкости – глухости»</b> Цель: развитие звукового анализа слова.</p>	<p><b>Ход игры:</b> Логопед предлагает объединить картинки с парными по звонкости – глухости первыми звуками <i>(зонт – слон)</i></p>
<p><b>Игра «Подбери слово к звуковой схеме»</b> Цель: развитие звукового анализа слова.</p>	<p><b>Ход игры:</b> 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><b>Игра «Где спрятался звук?»</b> Цель: развитие фонематического слуха и звукового анализа слова.</p>	<p><b>Ход игры:</b> На одном круге схемы расположения заданных звуков в слове, на другом - предметные картинки. Логопед просит подобрать слово к схеме. <i>Например:</i></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; border: 1px solid black; width: 100px; margin: 5px 0;"> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;"></span> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">р</span> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;"></span> </div> <p>корова, горка</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; border: 1px solid black; width: 100px; margin: 5px 0;"> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;"></span> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;"></span> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">р</span> </div> <p>топор, помидор</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; border: 1px solid black; width: 100px; margin: 5px 0;"> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">р</span> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;"></span> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;"></span> </div> <p>радуга, ракета</p>
<p><b>Игра «Какая буква написана неправильно?»</b> Цель: закрепление букв.</p>	<p><b>Ход игры:</b> На одном круге правильно написанные буквы, на втором круге неправильно написанные буквы. Логопед просит показать, какая буква написана неправильно.</p>
<p><b>Игра «Допиши букву»</b> Цель: закрепление букв.</p>	<p><b>Ход игры:</b> На одном круге написаны буквы, на втором круге эти же буквы с недописанными элементами. Логопед просит к недописанной букве подобрать правильную букву.</p>
<p><b>Игра «Вставь пропущенную букву»</b> Цель: обучение грамоте.</p>	<p><b>Ход игры:</b> 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><b>Игра «Наоборот»</b> Цель: расширение словаря антонимов.</p>	<p><b>Ход игры:</b> Логопед выставляет на двух кругах картинки, противоположные по значению. Просит детей подобрать пару объектов</p>
---	---

	противоположных по значению. ( <i>например: здоровый – больной, тепло – холодно и т. д.</i> )
<p>Игра «Путешествие птиц»</p> <p>Цель: формирование синтаксических конструкций.</p> <p>Задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- образование глаголов с приставками В, ВЫ, НА, ВЫ, ПРИ, С, У, ПО, ПОД, ОТ, ПЕРЕ, ЗА, ДО;</li> <li>- закрепление предложно – падежных конструкций.</li> </ul>	<p><b>Ход игры:</b></p> <p>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. (<i>например: Синица слетела с берёзы.</i>)</p>
<p>Игра «Оденемся на прогулку»</p> <p>Цель: закрепление знания детей о временах года, сезонных изменениях в природе и в одежде.</p>	<p><b>Ход игры:</b></p> <p>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.</p>
<p>Игра «Чей, чья, чьё?»</p> <p>Цель: закрепление навыка словообразования и словоизменения.</p>	<p><b>Ход игры:</b></p> <p><u><b>1 вариант.</b></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.</p> <p><u><b>2 вариант.</b></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.	<b>Ход игры:</b> 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> )
Игра «Сосчитай-ка» Цель: совершенствование лексико-грамматического строя речи.	<b>Ход игры:</b> 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> )
Игра «Кто чем питается?» Цель: расширение и активизация словаря.	<b>Ход игры:</b> Логопед предлагает детям рассмотреть предложенную картинку слева, назвать животного на ней. Подобрать картинку с едой для этого животного справа путём вращения круга.
Игра «Кто где живёт?» Цель: расширение и активизация словаря.	<b>Ход игры:</b> 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.

#### 4. Игры на развитие связной речи

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

	предложения. (например: коза-коса, мишка-мишка, ковёр-забор и т.д.)
<p><b>Игра «Сочиняй-ка»</b></p> <p>Цель: закрепление навыка формирования самостоятельного высказывания.</p>	<p><b>Ход игры:</b></p> <p>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.</p>



Желаю всем творческих успехов!