

В помощь
логопеду

ЛИТЕРА-
ДЕТЯМ

ЛОГОПЕДИЧЕСКИЙ АЛЬБОМ

**ДЛЯ КОРРЕКЦИИ
ВСЕХ КОМПОНЕНТОВ РЕЧИ**

**МНОГФУНКЦИОНАЛЬНОЕ МОДУЛЬНОЕ
УЧЕБНО-ИГРОВОЕ ПОСОБИЕ
С ПРАКТИЧЕСКИМИ РЕКОМЕНДАЦИЯМИ
ПО ЕГО ПРИМЕНЕНИЮ**



Литера

Лексическая тема	Односложные слова со стечением согласных	Двусложные слова со стечением согласных или без стечения	Трёхсложные слова со стечением согласных или без стечения	Четырёхсложные слова	Пятисложные слова
Обитатели Севера	Морж	Лайка, нарты, шкура, айсберг, (полярная) сова	Охотник, упряжка, эскимос, полярник	Оленевод, собаковод	
Животные жарких стран	Слон, тигр, львы, цирк	Жираф, страус, гепард	Крокодил, бегемот, носорог, пантера, леопард, кенгуру	Черепашка, обезьяна, антилопа	
Город	Мост, парк, храм	Арка, театр, музей, фонтан, балкон, киоск, клумба	Колонна, магазин, банкомат, карусель, парковка, аллея	Универсам	Библиотека, поликлиника

Коррекционно-развивающая игра «Золушка» (для детей 5—7 лет)

Цель игры: автоматизация поставленных звуков в процессе выполнения различных видов игровых коррекционных упражнений.

В игре могут одновременно участвовать дети с одной или разными группами автоматизируемых звуков. Важно, чтобы звуки автоматизировались на уровне связной речи.

В ходе игры решаются следующие задачи:

- совершенствуются навыки самоконтроля и взаимоконтроля за поставленными звуками
- совершенствуются фонематические функции (деление слов на слоги, выделение первого и последнего звуков в словах)
- актуализируется словарный запас
- формируется фразовая речь (составление словосочетаний и предложений)
- развиваются элементы связной речи (составление короткого рассказа)
- развивается произвольное внимание и память
- формируется коллективизм

Для проведения игры, кроме игрового поля, потребуются:

- кубик
- 4 фишки
- смайлики, данные в нашем альбоме (по 7 на каждого ребёнка)
- картинки по лексическим темам или по автоматизируемым звукам (на голубом, розовом и зелёном фоне)

Правила игры

В игре могут принимать участие от 1 до 4 детей.

На игровом поле с занимательным сказочным сюжетом расположено 7 картинок-пиктограмм. Перед началом игры педагог выдаёт каждому ребёнку (или ребёнок выбирает самостоятельно) карточку с изображением предмета, с которым он будет «путешествовать», выполняя игровые задания. Желательно, чтобы игра проходила в рамках одной лексической

темы или автоматизируемого звука, а лучше всего с учётом звуков в рамках темы.

Участники игры поочередно бросают кубик и передвигают фишку на определённое количество ходов. Попадая на цветной ход, участник игры выполняет задание, соответствующее картинке-пиктограмме:

-  — ребёнок проговаривает название картинки, выделяя голосом автоматизируемый звук
-  — ребёнок объясняет лексическое значение своего слова
-  — деление слов на слоги с называнием их количества
-  — выделение первого и последнего звуков в слове
-  — подбор прилагательного к существительному (заданному слову) — составление словосочетания
-  — счёт от 1 до 5 или от 1 до 10 — согласование словосочетаний с числительными
-  — ребёнок составляет небольшой связный рассказ (3—4 предложения) о своём подарке для Золушки

Успешно выполнившие задания получают цветной смайлик. Ребёнок, оказавший помощь товарищу, получает право дополнительного хода. Победителем становится ребёнок, собравший все 7 цветных смайликов и раньше всех дошедший до финиша.

На начальном этапе игрой руководит взрослый.

В ходе всей игры взрослый и участники следят за правильным звукопроизношением и употреблением грамматических категорий.

Уважаемые коллеги!

Практические разработки, которые вошли в этот альбом, были неоднократно представлены на всероссийских и городских научно-практических конференциях, вызвали живой интерес и желание профессионалов использовать их в собственной практике.

Данный альбом представляет собой **мобильную модульную систему**, включающую в себя:

- игровые поля и карточки для настольных коррекционно-развивающих игр
- алгоритмы-тренажёры (логопедические закладки)
- картинки-пиктограммы

Картинками-пиктограммами обозначены игровые упражнения, наиболее часто используемые логопедами в работе с детьми. Использование пиктограмм формирует у детей знаковую культуру, развивает мыслительную деятельность, формирует грамотную речь и готовит к успешному обучению в школе. Дети легко и быстро запоминают пиктограммы, которые позволяют логопеду значительно сэкономить время на объяснении.

Пиктограммы структурированы по разделам коррекционной работы. Соединённые в определённой, предложенной нами последовательности, картинки-пиктограммы становятся алгоритмами-тренажёрами, позволяющими логопеду в занимательной для детей форме последовательно решать коррекционные задачи. Картинки-пиктограммы подобраны по **ассоциативному принципу**, что облегчает их запоминание детьми. Так, например, дети часто путали игры «Один — все» (образование формы множественного числа именительного падежа) и «Один — много» (образование формы множественного числа родительного падежа). Для дифференциации этих понятий и заданий авторами были придуманы пиктограммы «Месяц и звёзды» (опора на зрительную ассоциацию) для первой игры и любящаяся детям «Многоножка» (опора на слуховую и зрительную ассоциацию) для второй. В слове *многоножка* ясно слышится слово *много*, напоминая о том, что оно должно присутствовать в ответе. Пиктограмма «Репка» была придумана для работы над грамматическим оформлением и составлением предложений: слова в предложении «друзжат», как герои сказки «Репка». Для упражнения с выделением голосом автоматизируемого звука был выбран образ старого, плохо слышащего волшебника из кинофильма «Золушка».

Для работы с пиктограммами и алгоритмами используется речевой или иллюстративный материал:

- по лексическим темам («Фрукты», «Овощи», «Одежда» и др.)
- по автоматизируемым звукам

Если альбом применяется для общего развития речи ребёнка (без решения коррекционных задач),

то кроме настольных игр и картинок, предложенных нами, могут использоваться любые картинки, а также слова, названные логопедом или ребёнком.

Аналогичные алгоритмы-тренажёры в уменьшенном варианте удобны для индивидуальной работы с детьми. Они выглядят как закладки для книги (рабочей тетради ребёнка) и поэтому получили название «логопедические закладки».

Работа с алгоритмами-тренажёрами формирует у детей навык планирования и последовательного выполнения действий, развивает самостоятельность, что, в свою очередь, благотворно влияет на последующее обучение в школе.

В альбоме представлено 5 алгоритмов-тренажёров, каждый из которых, наряду с автоматизацией поставленных у ребёнка звуков, решает свою конкретную коррекционную задачу:

- упражнение в произношении слов с поставленными звуками
- словообразование и словоизменение существительных, а в последующем словосочетаний (существительное + прилагательное)
- овладение навыками звуко-слогового анализа и синтеза
- словообразование и словоизменение прилагательных
- словообразование и словоизменение глаголов

Также в альбоме представлено несколько блоков пиктограмм, которые не входят в состав алгоритмов-тренажёров, но эффективно используются в коррекционной работе:

- пиктограммы, обозначающие части речи и их взаимодействие (Ч. Р. — части речи, 1—8)*. Для их обозначения выбраны карандаши: слова, относящиеся к любой части речи, можно написать. Кроме того, карандаши, обозначающие *одушевлённые существительные*, имеют забавное личико, а обозначающие *глаголы* — ручки, ножки и «бегут». Жёлтые карандаши обозначают *прилагательные*. Дети, как показал опыт, быстро овладевают понятием «часть речи» и дифференцируют части речи, показывая соответствующий карандаш
- «Семейка слов» — формирование навыка подбора родственных слов
- «По порядку становись» — составление предложений из набора слов, предложенных логопедом (С. Р. — связная речь, 1)
- «Придумай историю» («Клубок») — формирование умения составлять рассказ о предмете из 3—4 предложений (С. Р., 2)
- пиктограммы, используемые в работе над темпом речи: «Кузнечик», «Улитка», «Ласточка» (Т. Р. — темп речи, 1—3)

* Здесь и далее условные обозначения, проставленные в углу карточек.

• пиктограммы для формирования интонационной выразительности речи (И. В. — интонационная выразительность, 1—6)

Освоив предлагаемую в альбоме систему, логопед получает возможность комфортно работать с пособием при изучении каждой лексической темы в течение всего учебного года.

Пиктограммы и алгоритмы-тренажёры могут успешно использоваться в совместной работе логопедов, воспитателей речевых групп и родителей.

Как работать с альбомом

Подготовка к работе

Изготовление демонстрационных пособий

Для изготовления этого пособия потребуется 56 файлов из фотоальбома 11 × 15 см (по количеству пиктограмм), прозрачный скотч, яркая пластмассовая скрепка или прищепка. Для каждого ребёнка целесообразно сделать ксерокопию пиктограммы «Паровозик» для определения позиции заданного звука в слове и алгоритм-памятку для выполнения звукового анализа. Размещённые в файлах фотоальбома, они становятся практичными пособиями.

С целью закрепления материала по рекомендации логопеда изготавливается (ксерокопируется) второй экземпляр алгоритмов 1а, 1б и 2 для воспитателей.

Разрежьте карточки с картинками-пиктограммами по пунктирным линиям.

Разрежьте фотоальбом на отдельные файлы.

Вставьте карточки в файлы. (Цели и содержание игровых заданий находятся на обороте карточек.)

Соедините файлы скотчем в последовательности, указанной на образце (файлы необходимо скрепить так, чтобы была возможность сложить пособие гармошкой для возможного использования одной пиктограммы и удобства хранения). В итоге должно получиться 5 алгоритмов с семью карточками в каждом, которые вертикально вывешиваются на доску.

Скрепка используется для выделения пиктограмм и указывает на то игровое упражнение, которое выполняют дети в данный момент.

Оставшиеся пиктограммы, не объединённые в алгоритмы, вставляются в файлы и хранятся в одной коробке.

Изготовление индивидуальных закладок

Сделайте ксерокопии индивидуальных закладок, если их нужно больше, чем представлено в альбоме. (Как показал практический опыт, наиболее востребованными для совместной работы логопедов, воспитателей речевых групп и родителей являются закладки 1а, 1б, 2. Мы рекомендуем из закладок 1а и 1б сделать единую двустороннюю — так ею будет удобнее пользоваться.)

Вырежьте закладки, наклейте их на картон. Раскрасьте на закладках детали, соответственно картинкам-пиктограммам.

В альбоме также представлены коррекционно-развивающие игры с занимательными сюжетами. В их основу положены алгоритмы самых востребованных логопедических закладок и пиктограмм.

Главным достоинством данной мобильной модульной системы, как показал многолетний опыт её применения на практике, является многофункциональность и высокая результативность. Поэтому творческие педагоги могут самостоятельно комбинировать модули и создавать новые алгоритмы.

Желаем успехов!

При желании закладки можно обернуть скотчем или заламинировать.

Для удобства написания рекомендаций по выполнению задания при совместной работе с воспитателями и родителями на закладках можно указать имя ребёнка.

Для работы с логопедическими закладками можно использовать маленькую треугольную пластмассовую скрепку (фишку), которая закрепляется на закладке и двигается, указывая ребёнку последовательность выполнения заданий.

Индивидуальные закладки можно хранить в рабочих тетрадях детей или в тетради связи логопеда с воспитателями.

Этапы работы

Работа с каждым алгоритмом проходит в 3 этапа.

Первый этап — обучение работе с пиктограммами. Знакомство с картинками-пиктограммами целесообразно проводить на подгрупповых занятиях. Приведём пример знакомства детей с пиктограммой «Паровозики». Логопед акцентирует внимание детей на том, что паровозики могут двигаться вправо и влево. Каждый паровозик обозначает слово. Их всего два. Логопед говорит детям, что сейчас они будут повторять слова парами: сначала в прямом порядке (показывая направление на картинке-пиктограмме), затем — в обратном, также показывая направление.

Логопед приводит пример:

*юбка, волан — волан, юбка
рубаха, манжеты — манжеты, рубаша
куртка, капюшон — капюшон, куртка и т. д.*

В данном случае решается задача актуализации словаря, уточняются названия целого и части, развиваются слуховое внимание, память и мыслительные операции.

Аналогичную игру можно провести на индивидуальном занятии, используя речевой материал карточки по автоматизации звука, которая представлена в нашем альбоме.

Таким образом, логопед постепенно знакомит детей с игровыми упражнениями и пиктограмма-

Лексическая тема	Односложные слова со стечением согласных	Двусложные слова со стечением согласных или без стечения	Трёхсложные слова со стечением согласных или без стечения	Четырёхсложные слова	Пятисложные слова
Новый год		Ёлка, свечи, маска, хвоя	Хоровод, хлопушка, игрушки (ёлочные), гирлянда, серпантин, подарки, подсвечник	Снегурочка	
Посуда	Ковш	Блюдец, ложка, вилка, чайник, миска, стакан, дуршлаг, поднос, скалка	Солонка, кастрюля, хлебница, маслёнка, тарелка, противень, шумовка, самовар	Сковорода, поварёшка, сахарница, сухарница, соусница, конфетница	Селёдочница
Продукты	Торт, хлеб, блин	Вафли, масло, йогурт, бублик, тесто	Сосиски, конфета, котлета, колбаса, мармелад, пельмени, бутерброд, майонез, ветчина, варенье	Пирожное	Мороженое
Спорт	Ринг, флаг	Судья, тренер, вратарь, клюшка, шайба, штанга, кубок, штангист, гимнаст, пешка	Хоккеист, футболист, стадион, шахматы	Фигуристы, хоккеисты, футболисты, шахматисты	Велосипедист
Мебель	Стол, стул, трон	Комод, буфет, сундук, тахта, сервант, кровать, полка, кресло	Колыбель, скамейка, вешалка, тумбочка	Табуретка	
Защитники Отечества	Штык, танк, врач	Воин, каска, пушка, танкист, радист, орден, мишень	Самолёт, пулемёт, санитар, носилки, граница, пилотка, палатка, тельняшка, вертолёт, граната	Бескозырка, пулемётчик, пограничник, вертолётчик, санитарка	
Весна	Дождь, зонт, плащ	Ручей, капель	Сапоги, радуга, подснежник, ледоход, сосулька, скворечник, солнышко, облака	Проталина	
Семья. Женский праздник	Торт, бант	Букет, семья, гребень, мальчик, лента	Бабушка, дедушка, девочка, подарки, конфеты, календарь, расчёска	Полотенце	
Транспорт	Порт, жезл	Лодка, шоссе, матрос, катер, корабль, такси, метро, вокзал	Самосвал, парусник, мотоцикл, троллейбус, светофор, автобус	Остановка, электричка, перекрёсток	Велосипедист, регулировщик
Насекомые	Шмель	Червяк, пчела, паук, улей	Бабочка, стрекоза, муравей	Гусеница, муравейник	Сороконожка
Космос	Марс, шлем, трос	Скафандр, спутник, звезда, Земля	Астроном, космонавт, луноход, телескоп, тренажёр	Созвездие, метеорит	
Электроприборы	Шнур	Люстра, лампа, торшер, экран, вилка	Лампочка, розетка, антенна, электрик, компьютер	Выключатель, телевизор, холодильник, кофеварка, удлинитель	
Обитатели водоёмов	Пруд, дно, краб, скат, карп, ёрш	Коралл, остров	Рыболов, удочка, поплавок, осьминог, ракушка	Водоросли	
Школа	Класс, файл	Парта, карта, альбом, блокнот, ластик, букварь, словарь, портфель, ранец, рюкзак, папка, дневник, школьник	Учитель, будильник, точилка, линейка, угольник, азбука	Калькулятор	Учительница

Слова для коррекционно-развивающей игры «Приключения Муравьишки»

Лексическая тема	Односложные слова со стечением согласных	Двусложные слова со стечением согласных или без стечения	Трёхсложные слова со стечением согласных или без стечения	Четырёхсложные слова	Пятисложные слова
Фрукты. Сад	Куст, лист	Слива, груша, гранат, арбуз, персик, манго, дыня	Садовник, саженец, мандарин, яблоня, ананас, яблоко, абрикос, косточка, огрызок		
Овощи. Огород	Тмин, хрен	Тыква, стручок, укроп, грядка, грабли, ведро	Овощи, баклажан, кабачок, помидор, морковь, капуста, петрушка, картошка, патиссон, огурец, пугало, подсолнух	Помидоры, подсолнухи, баклажаны	
Лес. Грибы. Ягоды	Пни, груздь	Трава, кочка, грибок, клюквя	Поганка, мухомор, лисички, боровик, корзинка, волнушка, брусника, черника, морошка, туюсок, лукошко, варенье, малина, тропинка	Сыроежка, ежевика, голубика, земляника	Подберёзовик, подосиновик
Осень. Деревья	Ствол, клин, зонт, клён	Листья, дупло, жёлудь, ольха, каштан, ветка, шишка	Листопад, дерево	Лиственница, можжевельник	
Домашние животные	Хлыст, хлев, кость, кнут	Ферма, фермер, табун, стадо, конюх, пастух, кошка, будка, осёл, сбура	Крольчата, котёнок, доярка, копыта, подкова, уздечка	Жеребёнок, поросёнок	
Домашние птицы	Клюв	Утки, крыло, птичник, индюк, гнездо, плетень	Гребешок, скорлупа, птичица, цыплёнок, селезень, индюшка	Индюшонок	
Строительство. Инструменты	Кран, винт, ковш, кисть	Гайка, сварщик, окно, кирпич, ведро, трактор, крыша, тачка, каска	Стекольщик, бульдозер, мастерок	Экскаватор, крановщица, водопровод, архитектор	Экскаваторщик, водопроводчик
Дикие животные	Волк, пасть, хвост, кость	Выдра, барсук, клыки, заяц, медведь, следы, дупло, капкан	Ондатра, охотник, берлога, волчата, бобрята, бельчата	Медвежата, медведица	
Дикие птицы	Грач, стриж, дрозд, клёст	Птенец, галка, скворец, стая, глухарь, аист, журавль, снегирь	Ласточка, скворечник, кормушка	Куропатка, воробья	
Зима. Забавы		Горка, санки, палки, шайба, лыжник, клюшка, коньки, прорубь, вратарь	Снежинка, сугробы, снегоход, снеговик, ватрушка, сноуборд	Рукавицы	
Одежда	Шарф, ткань, бант, плащ	Куртка, пальто, пиджак, шорты, свитер, карман, клубок, спицы, пальцы, нитки	Футболка, рейтузы, варежки, катушка, перчатки, ножницы, портниха, иголка, выкройка, напёрсток, булавка, воротник, сарафан	Безрукавка, комбинезон, пуговица, игольница	
Обувь		Тапки, туфли, шнурок	Ботинки, ботфорты, сапожник, молоток, башмаки, каблук, набойки, подошва	Босоножки	

ми, их обозначающими, объясняя принцип выбора картинки.

Затем логопед даёт образец выполнения упражнения и приглашает детей к совместной игре. Наиболее удобными формами игр являются игры с мячом или передача любого предмета по цепочке с одновременным выполнением задания. Например, логопед проводит игру «Назови ласково», показав пиктограмму «Гномик». Называя слова, он поочерёдно бросает мяч детям. Изменив слово согласно заданию, ребёнок возвращает мяч логопеду. Аналогично проводятся игры с передачей предмета по цепочке друг другу.

Первый этап считается завершённым, когда дети познакомились с пиктограммами и логопеду нет необходимости объяснять задачи игровых упражнений.

Второй этап — закрепление навыков использования пиктограмм и введение алгоритмов. Уже знакомые детям пиктограммы соединяются в первые алгоритмы.

Алгоритмы вводятся в работу в определённой последовательности, соответствующей степени их сложности и согласно возрастным учебно-коррекционным задачам.

Рекомендуемая последовательность введения алгоритмов

В старшей группе к концу первого периода обучения дети в полном объёме осваивают работу с алгоритмами 1а и 1б. Алгоритм 2 используется фрагментарно, исходя из программных задач. Продолжается знакомство с новыми пиктограммами в соответствии с возможностями детей.

В подготовительной группе все пиктограммы и алгоритмы можно использовать с усложнением (например, изменять словосочетания по закладке 1б).

Алгоритмы и пиктограммы используются на подгрупповых занятиях при изучении материала лексических тем и на индивидуальных занятиях с детьми как для работы над звукопроизношением, так и для закрепления материала лексических тем. Дети последовательно выполняют задания по алгоритму. На данном этапе от логопеда требуется только грамотный подбор речевого материала с учётом автоматизируемых звуков и программных задач.

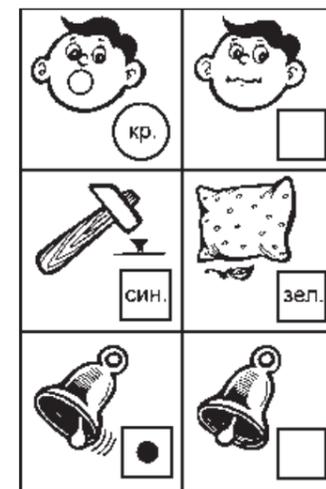
Далее вводятся в работу индивидуальные закладки 1а и 1б, а в подготовительной группе — закладка 2. В работу активно включаются воспитатели, отработывая речевой материал по заданию логопеда. При желании закладками могут пользоваться и родители, получив консультацию логопеда по работе с ними.

Алгоритм 1а целесообразно использовать на этапе обучения автоматизации звуков преимущественно в индивидуальной работе. (В подгрупповой работе с детьми при изучении материала лексических тем используются отдельные пиктограммы.)

Алгоритм 1б — самый востребованный. Используется во всех видах занятий и в совместной

деятельности логопедов с детьми, органично объединяя материал лексической темы и автоматизацию звуков.

Алгоритм 2 требует грамотного подбора речевого материала с учётом последовательности работы над развитием фонематических функций у детей (анализа и синтеза). Ниже предлагается примерный подбор слов по лексическим темам. Также для работы используется карточка «Алгоритм-памятка для звукового анализа» (здесь и далее на чёрно-белых рисунках цвет обозначен соответственно: *кр.* — красный, *син.* — синий, *зел.* — зелёный, *жёлт.* — жёлтый).



Алгоритмы 3 и 4 были созданы как методическое пособие для логопедов, чтобы предусмотреть возможные варианты работы (словообразование и словоизменение) с прилагательными и глаголами. Логопед может использовать на занятии одну пиктограмму, изменяя по ней разные слова, либо работать с одним словом, используя весь алгоритм.

Чаще всего в работе с детьми используются отдельные пиктограммы алгоритмов 3 и 4, так как не весь речевой материал укладывается в рамки алгоритмов. Данные алгоритмы используются логопедом в работе с детьми преимущественно подготовительной группы. В старшей группе возможно фрагментарное использование.

Третий этап — закрепление навыков использования всех пиктограмм и алгоритмов. На данном этапе пиктограммы и алгоритмы полноценно используются в совместной работе педагогов (логопедов и воспитателей) с детьми во всех видах деятельности. Старшие дошкольники успешно работают в парах или малых подгруппах, осуществляя контроль и самоконтроль за речью. Данный этап завершается использованием игр-ходилок, в основу которых положены самые востребованные алгоритмы и пиктограммы.

Работа с алгоритмами

Двусторонняя закладка (1а — 1б) как алгоритм целиком используется на индивидуальных занятиях с детьми в процессе автоматизации и дифференциации звуков. Закладка лежит на столе перед глазами

ребёнка. Последовательно выполняя задания, педагог, а затем сам ребёнок, передвигает вдоль закладки скрепку или фишку. Для работы с алгоритмом педагог подбирает речевой и иллюстративный материал, который целесообразно сочетать с изучаемой лексической темой, выбирая картинки и слова, содержащие автоматизируемый звук.

На *подгрупповых* занятиях по формированию лексико-грамматического строя речи сторона 1б ис-

пользуется целиком, как часть занятия — дети по цепочке выполняют задания. Сторона 1а используется для работы с отдельными пиктограммами. Далее рассмотрим варианты работы.

Для полноты восприятия примеры подгрупповой и индивидуальной работы с алгоритмами представлены на материале одной лексической темы («Одежда») с примерным отбором слов на разные группы автоматизируемых звуков.

Звук	Предметный словарь	Словарь действий	Словарь признаков
[с]	Носок, свитер, сарафан, трусы, пояс, застёжка, спицы, напёрсток, фасон	Складывать, стирать, строчить, сушить, застёгивать	Детская, взрослая, старая, чистая, полосатая
[с']	Тесёмка	Носить, чистить, повесить	Демисезонная, осенняя, весенняя, повседневная, ситцевая, красивая
[з]	Блуза, рейтузы, комбинезон, безрукавка, застёжка, размер, заказчик	Вязать, зашивать, завязывать, развязывать	Демисезонная, взрослая, грязная, разноцветная, праздничная
[з']	Узел		Зимняя
[ц]	Ножницы, пуговица, спицы, пальцы, платице, палец	Одеваться, наряжаться, любоваться	Цветная, разноцветная
[ш]	Шуба, шапка, шарф, швея, машинка (швейная), катушка, шерсть, шило, вышивка	Шить (+ приставочные глаголы), вешать, штопать	Швейная, шерстяная, шёлковая, широкая
[ж]	Жакет, пиджак, пижама, дождевик, манжеты, кожа, ножницы	Утюжить, ухаживать, отжимать	Кожаная, нижняя (одежда, юбка), женская, мужская
[ч']	Сорочка, пуховичок, юбочка, костюмчик, ниточка, катушечка, поясок	Чистить, чинить, строчить	Ночная (сорочка), чистая, клетчатая, рабочая
[щ']	Плащ, щётка, плащёвка (ткань), закройщик, прищепка		
[л]	Платье, халат, блуза, футболка, волап, подол, молния, игла, булава, клубок, хлопок, фланель, шёлк, мел	Гладить, складывать	Глаженная, сложенная, шёлковая, полосатая
[л']	Пальто, петля, лямка, хлястик, ателье, игольница, пальцы, лён	Намыливать, отбеливать, крахмалить, любоваться	Летняя, лёгкая, фланелевая, льняная, клетчатая
[р]	Портниха, портной, напёрсток, выкройка, размер, сантиметр, свитер, сорочка, сарафан, безрукавка, куртка, шорты, воротник, рукава, карманы, кружева, отвороты, шерсть, капрон	Отпаривать, кроить, распускать, строчить, стирать	Взрослая, верхняя, шерстяная, праздничная, рабочая, аккуратная, старая, рваная, разноцветная, широкая, спортивная, театральная, королевская
[р']	Брюки, рейтузы, берет, ремень, трикотаж, примерочная	Парить, мерять, наряжаться	Грязная, опрятная, нарядная

полняя игровые задания. Желательно, чтобы игра проходила в рамках одной лексической темы или автоматизируемого звука, а лучше всего с учётом звуков в рамках темы.

Участники игры поочередно бросают кубик и передвигают фишку на выпавшее количество ходов. Попадая на цветной ход, участник игры выполняет задание, соответствующее картинке-пиктограмме. Успешно выполнившие задания получают цветной смайлик. Ребёнок, оказавший помощь товарищу, получает право дополнительного хода. Победителем

становится ребёнок, раньше всех справившийся с заданиями.

Для выполнения звукового анализа — последнего игрового задания — потребуются логопедические пеналы с фишками или лист бумаги и цветные карандаши (красный, синий, зелёный). При необходимости используется алгоритм-памятка для звукового анализа.

В ходе всей игры взрослый и участники следят за правильным звукопроизношением игроков.

Коррекционно-развивающая игра «Приключения Муравьишки» (для детей 5—7 лет)

Цель игры: совершенствование навыков произношения слов со стечением согласных и сложной слоговой структуры.

Для игры педагог объединяет детей, имеющих примерно одинаковый уровень сформированных навыков.

В ходе игры решаются следующие задачи:

- толкование лексического значения слов
- совершенствование навыка выполнения слогового анализа
- упражнение в правильном произношении сложных слов в разном темпе
- закрепление умения подбирать прилагательные и глаголы к заданному слову
- совершенствование навыка составления предложений с использованием ранее подобранных слов (прилагательных и глаголов)

Для проведения игры, кроме игрового поля, требуются:

- кубик
- 4 фишки
- смайлики, данные в нашем альбоме (по 7 на каждого ребёнка)
- картинки по лексическим темам со словами сложной слоговой структуры разной степени сложности (на *розовом* фоне)

Правила игры

В игре могут принимать участие от 1 до 4 детей. На игровом поле со сказочным сюжетом по ходу игры расположено 8 картинок-пиктограмм. Перед началом игры дети получают от педагога картинки. Чтобы начать игру необходимо определить количество слогов в слове, помогая Муравьишке перейти

реку по нужному количеству камешков (соответствующих количеству слогов в слове).

Далее участники игры поочередно бросают кубик и передвигают фишку на выпавшее количество ходов. Попадая на цветной ход, участник игры выполняет задание, соответствующее картинке-пиктограмме:

-  — деление слов на слоги и называние их количества
-  — толкование лексического значения слов
-  — чёткое проговаривание слов по слогам
-  — чёткое слитное проговаривание слов в медленном темпе
-  — чёткое слитное проговаривание слов в нормальном темпе
-  — подбор прилагательного к названию картинки, чёткое проговаривание словосочетания
-  — подбор глаголов к картинке, проговаривание фразы
-  — составление предложения с использованием ранее подобранных слов

Успешно выполнившие задания получают цветной смайлик. Ребёнок, оказавший помощь товарищу, получает право дополнительного хода. Победителем становится ребёнок, раньше всех справившийся с заданиями.

В ходе всей игры взрослый и участники следят за правильным звукопроизношением игроков.

Коррекционно-развивающая игра
«Удивительное путешествие в Город правильной речи»
(для детей 5—7 лет)

Цель игры: автоматизация поставленных звуков в процессе совершенствования навыков словообразования и словоизменения существительных и словосочетаний (существительное + прилагательное).

Для игры дети объединяются в подгруппу в зависимости от поставленной педагогом задачи. Если первоначально решается задача автоматизации звуков, в подгруппу объединяются дети с одним автоматизируемым звуком и подбираются картинки, в названии которых есть нужный звук. В том случае, если ставится задача совершенствования навыков словообразования и словоизменения, подгруппа формируется произвольно и подбираются картинки по изучаемой лексической теме.

Обе задачи могут решаться комплексно.

В ходе игры решаются следующие задачи:

- закрепляются навыки звукопроизношения, словообразования, словоизменения существительных и словосочетаний (существительное + прилагательное)
- актуализируется словарный запас
- формируется фразовая речь (составление словосочетаний и предложений)
- развивается слуховое внимание
- совершенствуются голосовые модуляции (громко, тихо)
- развивается произвольное внимание и память
- формируется самоконтроль и взаимоконтроль за речью
- формируется коллективизм

Для проведения игры, кроме игрового поля, потребуются:

- кубик
- 4 фишки
- смайлики, данные в нашем альбоме (по 7 на каждого ребёнка)
- картинки по лексическим темам или по автоматизируемым звукам (на голубом, розовом и зелёном фоне)

Правила игры

В игре могут принимать участие от 1 до 4 детей. На игровом поле по ходу игры расположено 7 картинок-пиктограмм (алгоритм закладки 1б). Перед началом игры педагог выдаёт каждому ребёнку (или ребёнок выбирает самостоятельно) карточку с изображением предмета, с которым он будет «путешествовать», выполняя игровые задания. Желательно, чтобы игра проходила в рамках одной лексической темы или автоматизируемого звука, а лучше всего с учётом звуков в рамках темы.

Участники игры поочередно бросают кубик и передвигают фишку на выпавшее количество ходов. Попадая на цветной ход, участник игры выполняет задание, соответствующее картинке-пиктограмме. Успешно выполнившие задания получают цветной смайлик. Ребёнок, оказавший помощь товарищу, получает право дополнительного хода. Победителем становится ребёнок, собравший все 7 цветных смайликов и раньше всех «пришедший в город».

На начальном этапе игрой руководит взрослый.

В ходе всей игры взрослый и участники следят за правильным звукопроизношением и употреблением грамматических категорий.

Коррекционно-развивающая игра «Уроки Белоснежки»
(для детей 5—7 лет)

Цель игры: совершенствование навыков звуко-слогового анализа и синтеза слов.

Для игры педагог объединяет детей, имеющих примерно одинаковый уровень сформированных навыков.

В ходе игры решаются следующие задачи:

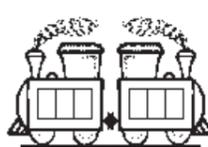
- толкование лексического значения слов
- совершенствование навыка выполнения слогового анализа
- упражнение в последовательном выделении и назывании гласных и согласных звуков
- закрепление умения определять количество звуков в слове
- совершенствование навыка выполнения звукового анализа слов

Для проведения игры, кроме игрового поля, потребуются:

- кубик
- 4 фишки
- смайлики, данные в нашем альбоме (по 7 на каждого ребёнка)
- картинки по лексическим темам или по автоматизируемым звукам (на голубом фоне)

Правила игры

В игре могут принимать участие от 1 до 4 детей. На игровом поле со сказочным сюжетом по ходу игры расположено 7 картинок-пиктограмм (алгоритм закладки 2). Перед началом игры педагог выдаёт каждому ребёнку (или ребёнок выбирает самостоятельно) карточку с изображением предмета, с которым он будет «путешествовать», вы-

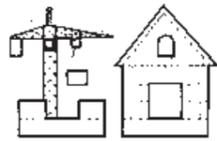
Закладка 1а	Подгрупповая работа	Индивидуальная работа
	Дети выбирают картинки с неизвестными предметами. Уточняют их названия. Услышав неизвестное слово в ряду слов, в тексте, дети просят объяснить его. Логопед может спросить, какое неизвестное слово они услышали. Вводятся в речь новые слова с объяснением их лексического значения: <i>игельница — подушечка или коробочка для хранения игловок.</i>	Перед ребёнком ставится задача: отражённо проговаривая речевой материал с автоматизируемым звуком, сказать <i>стоп</i> (хлопнуть в ладоши), услышав неизвестное слово. После чего логопед объясняет его значение. Если ребёнок работает с картинками, он задаёт вопрос <i>что это?</i> или <i>кто это?</i>
	Логопед намеренно допускает ошибки, называя предметы: заменяет звук (<i>сапка — шапка</i>), меняет местами слоги (<i>сафаран — сарафан</i>), допускает грамматические ошибки (<i>два пальта, мехная шуба</i>). Дети должны заметить ошибки и проговорить слова правильно.	Ребёнок работает с картинками, содержащими автоматизируемый звук. Логопед намеренно произносит слова неверно.
	Детям предлагается найти картинку, назвать предмет с заданным звуком. Определить, в какой части слова данный звук находится (в начале, в середине или в конце). Дети называют слова с заданным положением изучаемого звука в слове.	Логопед предлагает: <ul style="list-style-type: none"> • определить позицию звука и повторить (назвать) слово; • выбрать картинки с заданной позицией звука и назвать их; • услышать слова с заданной позицией звука в ряду слов или в предложении и повторить их.
	Логопед напоминает о постоянном контроле за речью. На подгрупповом занятии это актуально ещё и в процессе работы над произношением слов со сложной слоговой структурой: <i>портниха, выкройка, напёрсток, сарафан, демисезонное (пальто).</i>	Отражённо проговаривая слова за логопедом, называя картинки, ребёнок учится проговаривать слова, выделяя автоматизируемый звук. Пиктограмма стимулирует формирование самоконтроля за речью.
	! Используются слова, имеющие трудности в актуализации. Дети запоминают и повторяют пары слов, объединённых лексической темой и имеющих связь: <i>рубаха — воротник, иголка — игельница.</i> Дети запоминают и повторяют пары слов в обратном порядке. Дети запоминают словосочетание и повторяют его, переставив слова местами: <i>шерстяной шарф — шарф шерстяной.</i>	Проводится аналогичная работа с использованием материала картотеки по автоматизации звука. По возможности добавляется материал лексической темы.
	Повторение слов, имеющих логическую взаимосвязь, тройками в прямом или обратном порядке (<i>пряжа, спицы, носки; стирать, сушить, гладить</i>). Повторение слов или предложений из трёх слов с выделением голосом заданного слова — первого, второго или третьего: <i>Маша, снимай шубу. Маша, снимай шубу.</i> <i>Маша, снимай шубу.</i>	Проводится аналогичная работа с использованием материала картотеки по автоматизации звука и привлечением материала лексической темы.
	Воспроизведение детьми по памяти слов, названий картинок, используемых в ходе занятия.	Логопед предлагает ребёнку вспомнить названия картинок, которые использовались на занятии. Также можно предложить ребёнку вспомнить слова, которые он повторял за логопедом.

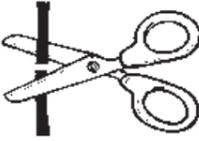
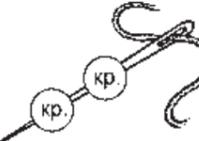
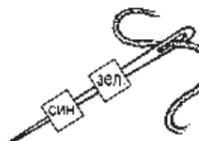
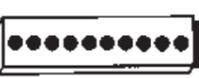
Закладка 16	Подгрупповая работа	Индивидуальная работа
	Пиктограмма используется для развития интонационной выразительности речи. Одновременно используются пиктограммы, расположенные попарно и формирующие голосовые модуляции (И. В., 1—6), выбранные на усмотрение логопеда. При троекратном повторении слова — второе слово всегда произносится обычным голосом.	Ребёнку предлагается произнести слово 3 раза голосом с разными голосовыми модуляциями (громко, тихо, шёпотом), контролируя автоматизируемый звук.
	Детям предлагается из пары слов выбрать нужное, сказанное гномику или про гномика: <i>иголка — иголочка</i> . Дети самостоятельно образуют существительные с суффиксами уменьшительно-ласкательного значения. В подготовительной группе — словосочетания: <i>острая иголка — остренькая иголочка, белый халат — беленький халатик</i> .	Автоматизируя звуки, ребёнок выполняет аналогичные задания. При этом логопед чаще всего использует картотеку по автоматизации звуков, добавляя материал лексической темы. В индивидуальной работе приоритетной является задача автоматизации звука, параллельно с решением которой проводится работа по словообразованию и словоизменению.
	Дети согласовывают существительные и словосочетания с числительным «два» на материале лексической темы: <i>иголка — две иголки, белый халат — два белых халата</i> .	! Возможны 2 варианта работы: 1. Последовательное изменение слов по цепочке (работа с отдельной пиктограммой), выбранной логопедом в зависимости от поставленной задачи. Например, логопед решает задачу формирования навыка употребления существительных во множественном числе родительного падежа: <i>рубаха — много рубях, свитер — много свитеров, сарафан — много сарафанов</i> и т. д. (игровое упражнение «Многоножка»).
	Дети согласовывают существительные и словосочетания с числительным «пять» на материале лексической темы: <i>иголка — пять иголок, белый халат — пять белых халатов</i> .	2. Изменение по логопедической закладке сверху вниз одного выбранного логопедом слова или словосочетания, затем — другого. Например: — <i>рубаха</i> (громко) — <i>рубаха</i> (тихо) — <i>рубаха</i> (шёпотом) — <i>рубашечка</i> — <i>две рубахи</i> — <i>пять рубях</i> — <i>рубаха — рубахи</i> — <i>много рубях</i> — <i>Рома стирает праздничную рубашу</i> .
	Дети выбирают (хлопают в ладоши) или повторяют за логопедом только существительные во множественном числе. Дети самостоятельно образуют существительные во множественном числе: <i>иголка — иголки, халат — халаты</i> . Дети работают со словосочетаниями: <i>острая иголка — острые иголки, белый халат — белые халаты</i> .	Возможно также сочетание обоих вариантов работы. ! Логопед помогает только в том случае, если ребёнок допускает ошибки.
	Детям предлагается изменить слова или словосочетания, согласовав их с наречием «много»: <i>иголка — много иголок, острая иголка — много острых иголок</i> .	
	Дети заканчивают предложение, начатое логопедом, добавив слово в нужном косвенном падеже: <i>Бабушка уронила на пол ... (иголку)</i> . Дети исправляют намеренно допущенные логопедом ошибки в предложении (нарушение согласования слов, порядка слов или пропуск предлогов): <i>Бабушка взяла иголку ... (из) игольницы</i> . Дети самостоятельно придумывают предложения.	

Примерный перечень глаголов для работы с алгоритмом*
(за основу взята возможность образования приставочных глаголов)

Лексическая тема	Слова для словоизменения и словообразования
Человек. Части тела	Идти, нести, говорить, прыгать
Фрукты. Сад	Сажать, расти, зреть
Овощи. Огород	Копать, полоть, сеять, зреть, готовить
Лес. Грибы. Ягоды	Идти, брать, солить, сушить
Осень. Деревья	Лить
Домашние животные	Гнать (стадо), кормить, звать
Домашние птицы	Гнать (стадо), кормить, звать
Дикие животные	Рычать
Дикие птицы	Летать, плыть
Зима. Забавы	Кататься, катиться
Новый год	Кружиться (в танце)
Посуда	Мыть, брать
Продукты	Кормить, купить (покупать), готовить, жарить, варить, печь, лить, кипятить, греть, резать
Строительство. Инструменты	Строить, красить, клеить, копать, строгать, пилить, бить, рубить, крутить
Электроприборы	Включать
Обувь	Клеить
Мебель	Двигать
Одежда	Гладить, шить, вязать, стирать, строчить
Спорт	Бежать, играть, бросать, плыть
Защитники Отечества	Гнать (врага), вязать, воевать, бинтовать, лечить
Весна	Греть (землю), цвести
Транспорт	Ехать, плыть, лететь
Космос	Лететь
Животные жарких стран	Бежать, плыть, рычать, лазать
Насекомые	Лететь
Обитатели Севера	Ехать (на упряжке), гнать (стадо)
Обитатели водоёмов	Плыть, ловить
Школа	Читать, писать, рисовать

* См. закладку 4.

Закладка 4*	Подгрупповая работа	Индивидуальная работа
	Логопед предлагает детям подобрать похожее по смыслу слово-действие (синоним). В случае необходимости помогает, предлагая слова на выбор в игре «Подходит — не подходит»: <i>одевать — наряжать</i> <i>порвать — испортить</i> <i>вешать — убирать</i>	Продолжаем автоматизацию звука [р] на материале глагольного словаря: <i>строчить — сшивать</i>
	Детям предлагается подобрать глаголы противоположного значения (антонимы): <i>надевать — снимать</i> <i>порвать — зашить</i> <i>вешать — снимать</i>	<i>строчить (сшивать) — распарывать</i>
	Дети самостоятельно изменяют по числам глаголы: <i>одевается — одеваются</i> <i>порвал — порвали</i> <i>вешает — вешают</i>	<i>портниха строчит — портнихи строчат</i>
	Дети изменяют глаголы прошедшего времени по родам. Логопед может называть глагол мужского или женского рода, дети его изменяют соответственно: <i>он одевался — она одевалась</i> <i>он порвал — она порвала</i> <i>он вешал — она вешала</i>	<i>портной строчил — портниха строчила</i>
	Дети изменяют глаголы несовершенного вида на глаголы совершенного вида: <i>одевался — оделся</i> <i>рвал — порвал</i> <i>вешал — повесил</i>	<i>строчила (шила) — пристрочила (сшила)</i>
	Детям предлагается образовать новые слова с помощью приставок, предложенных логопедом: <i>рвал — порвал, вырвал, оторвал, изорвал, надорвал, перервал</i>	<i>строчила — пристрочила, дострочила, отстрочила, перестрочила, прострочила</i>
	Дети составляют предложения с заданным глаголом: <i>Лена надела бальное платье.</i> <i>Рома порвал рукав рубахи.</i> <i>Бабушка вешает шубу в шкаф.</i>	<i>Портниха пристрочила карман к рабочей рубашке.</i>

Закладка 2*	Подгрупповая работа	Индивидуальная работа (слова подбираются с учётом автоматизируемого звука**)
	Детям предлагается чётко назвать картинку, предмет или повторить слово, выделяя каждый звук: <i>игла — [и], [г], [л], [а]</i>	Ребёнку предлагается чётко назвать картинку, предмет или повторить слово, выделяя каждый звук: <i>шарф — [ш], [а], [р], [ф]</i>
	Толкование лексического значения слова: <i>Игла — это ...</i> Дети подготовительной группы объясняют все значения многозначных слов: <i>игла швейная, игла хвойная, игла ёжика</i> . В работе используется пиктограмма «Семейка слов».	Толкование лексического значения слова: <i>Шарф — это ...</i>
	Детям предлагается разделить слово на слоги и сосчитать их количество: <i>иг-ла — 2 слога</i>	Ребёнку предлагается разделить слово на слоги и сосчитать их количество: <i>шарф — 1 слог</i>
	Дети выделяют и последовательно называют гласные звуки в слове: <i>игла — [и], [а]</i>	Ребёнок выделяет и последовательно называет гласные звуки в слове: <i>шарф — [а]</i>
	Дети выделяют и последовательно называют согласные звуки в слове: <i>игла — [г], [л]</i>	Ребёнок выделяет и последовательно называет согласные звуки в слове: <i>шарф — [ш], [р], [ф]</i>
	Дети называют слово, отчётливо произнося каждый звук, считают и называют количество звуков. На начальном этапе используется счётная линейка: <i>игла — [и], [г], [л], [а] — 4 звука</i>	Ребёнок самостоятельно называет слово, выделяет звуки и считает их количество с помощью счётной линейки или без неё: <i>шарф — [ш], [а], [р], [ф] — 4 звука</i>
	Дети коллективно выполняют звуковой анализ слова с опорой на алгоритм выполнения звукового анализа, характеризуя каждый звук: <i>игла — (кр) (л) (а) (г)</i>	Ребёнок с помощью логопеда или самостоятельно выполняет звуковой анализ слова: <i>шарф — [ш] (кр) [а] [р] [ф]</i>

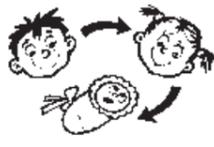
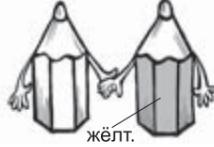
* Если не удаётся отработать глагол по алгоритму целиком, можно использовать в работе отдельные пиктограммы.

* Слова для звуко-слогового анализа подбираются логопедом в рамках лексической темы согласно программным требованиям.

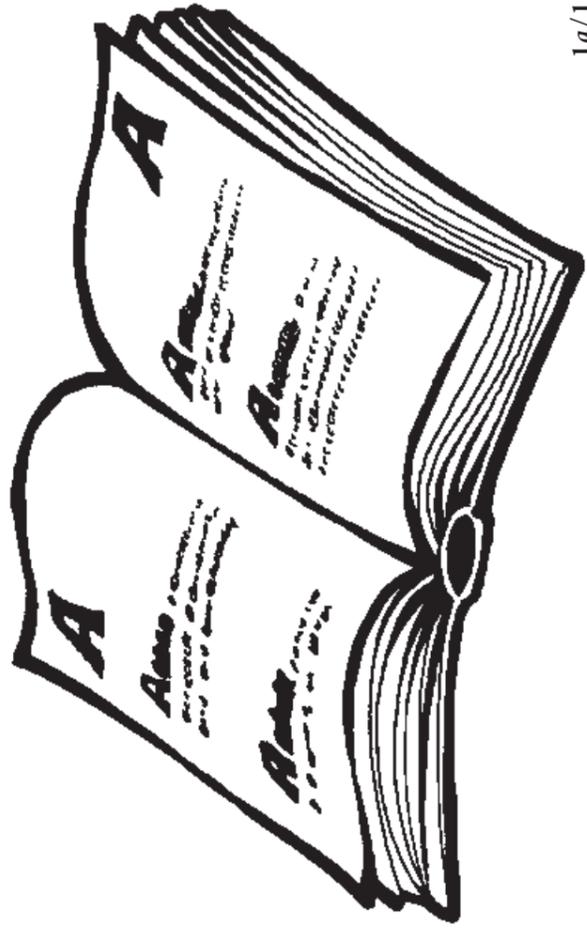
** В данном случае это звук [р].

Рекомендуемый подбор речевого материала для выполнения звукового анализа

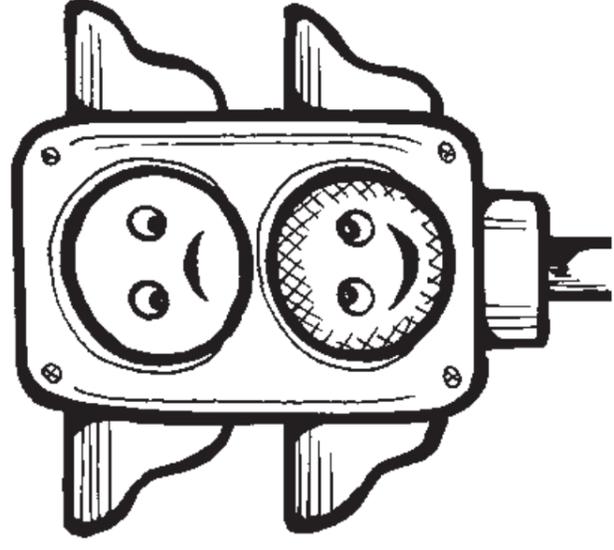
Лексическая тема	Слова для выполнения звукового анализа
Человек. Части тела	Нос, рот, усы, зубы, губы, рука, ноги, глаза, кудри, брови, спина, ступни, ладони
Фрукты. Сад	Сок, куст, киви, банан, лимон, ананас, слива, груша, хурма, гранат, финики, абрикос, мандарин, садовник, дача
Овощи. Огород	Лук, укроп, салат, кабачок, тыква, тачка, бочка, стручок, грабли, капуста, баклажан
Лес. Грибы. Ягоды	Сук, бор, мох, чаща, рыжик, шишка, кочка, малина, пни, куст, лист, морс, ствол, грибы, трава, грибник
Осень. Деревья	Ива, туча, лужа, липа, дубы, лист, плащ, парк, клин, каштан, дупло
Домашние животные	Кот, бык, конь, коты, быки, кони, козы, лапы, баран, кошка, кролик, морда, грива, хвост, пастух, табун
Домашние птицы	Гусь, гуси, куры, курица, утка, утки, корм, крыло, крупа, шпоры, птица, птичник, птичница
Дикие животные	Волк, лось, рысь, волки, лиса, лоси, куница, лисица, бобр, ласка, выдра, барсук, кльки, морда, пасть, крот, дупло
Дикие птицы	Пух, совы, филин, голуби, синица, журавль, грач, аист, аисты, клин, глухарь
Зима. Забавы	Ком, гол, лом, лыжи, зима, сани, шуба, шарф, санки, палки, горка, вратарь, трамплин, шайба, лыжник, сугробы, фигурист
Новый год	Хор, шар (ёлочный), шары, бусы, игрушка, маска, маски, ходики
Посуда	Чашка, чайник, вилка, миска, стакан, скалка
Продукты	Чай, сыр, суп, сок, соль, торт, морс, каша, мука, соус, салат, сахар, фасоль, рыба, вафли, сушка, тушка, сухари, масло, булка, батон
Строительство. Инструменты	Дом, дома, рама, окна, стройка, кирпич, блок, брус, плита, блоки, сваи, кран, каска, краска, глина, раствор, сварщик, пила, валик, гайка, винт, крыша, кирпич, краска
Электроприборы	Экран, радио, шнур, вилка, ток, лампа
Обувь	Боты, тапки, туфли, каблук, шнурки, сапожник
Мебель	Диван, стол, стул, тахта, тумба, сундук, полка, спинка, ручка, пружина
Одежда	Шуба, халат, дыра, сатин, фасон, кожа, сарафан, плащ, шапка, шарф, майка, шорты, штаны, пиджак, карман, игла, нитки, спицы, ткань, машинка (швейная), катушка, ножницы, клубок
Спорт	Зал, гол, конь (спортивный снаряд), удар, спорт, табло, флаги, стадион, страна, штанга, ринг, гимнаст, трибуны, награда, шахматы, фигурист
Защитники Отечества	Щит, конь, воин, полк, рота, пушка, дуло, мина, пилот, пилотка, палатка, граната, граница, Родина, санитар, штык, танк, танкист, форма, бомба, враги, врач, трус, казарма
Весна	Май, луч, март, лучи, лужи, тучи, гром, радуга, зонт, птицы, почка
Семья. Женский праздник	Март, сын, дочь, мама, папа, брат, внук, внучка, дочка, бабушка, бусы, духи, торт
Транспорт	Руль, салон, паром, пилот, шина, фары, машина, улица, кабина, палуба, трасса, матрос, шпалы, порт, такси
Космос	Путь, Марс, Луна, старт, пуск, скафандр, спутник, Сатурн, корпус, дружба
Животные жарких стран	Слон, тигр, страус, варан, Африка, жирафы, антилопа
Насекомые	Жук, осы, соты, муха, паук, мошка, букашка
Обитатели Севера	Чум, дым, кит, ночь, мох, волк, тайга, унты, пимы, котик, нарты, ма́лица, гагара, пурга, тундра, чукча, лайка, край, (полярная) сова, климат, шкура, снасти
Обитатели водоёмов	Рак, сом, усы, кит, рыба, рыбак, икра, щука, карась, окунь, акула, дно, скат, уха, крабы, налим
Школа	Урок, азбука, школа, книга, букварь, парта, ручка, карандаш, ластик, форма, альбом, краски

Закладка 3	Подгрупповая работа	Индивидуальная работа
	Детям предлагается образовать прилагательные от предложенных логопедом существительных (<i>шёлк — шёлковое, дом — домашнее, дети — детское</i>) и назвать свойства или качества предмета. Если возможно — подобрать синонимы: <i>нарядное платье — красивое, выходное, праздничное</i>	Аналогичные задания предлагаются ребёнку с использованием отобранных слов с учётом автоматизируемого звука [р]: <i>одежда для взрослых — взрослая одежда из шерсти — шерстяная одежда для работы — рабочая одежда для праздника — праздничная</i>
	Логопед предлагает детям изменить прилагательные по родам: <i>шёлковый — шёлковая — шёлковое домашний — домашняя — домашнее детский — детская — детское</i>	Предыдущий речевой материал используется для последующих заданий: <i>шерстяной — шерстяная — шерстяное рабочий — рабочая — рабочее праздничный — праздничная — праздничное</i>
	Используя образованные прилагательные, дети придумывают словосочетания: <i>шёлковый халат, шёлковая юбка, шёлковое платье</i>	Задание выполняется аналогично: <i>шерстяной свитер, шерстяная безрукавка, шерстяное бельё</i>
	Используя пиктограмму, ребёнок выполняет задание, изменяя образованные словосочетания* или одно из них: <i>шёлковый халат — шёлковые халаты шёлковая юбка — шёлковая юбочка шёлковое платье — шёлковые платья</i>	Задание выполняется аналогично: <i>шерстяной свитер — шерстяные свитера шерстяная безрукавка — шерстяные безрукавки</i>
	Используя пиктограмму, дети изменяют словосочетания или одно из них: <i>шёлковенький халатик шёлковенькая юбочка шёлковенькое платьице</i>	Задание выполняется аналогично: <i>шерстяной свитерок шерстяная безрукавочка</i>
	Детям предлагается сосчитать предметы, используя составленное или предложенное логопедом словосочетание: <i>один шёлковый халат, два шёлковых халата</i> и т. д. Возможные варианты: счёт от 1 до 5 в прямом и обратном порядке, от 1 до 10 в прямом и обратном порядке.	Задание выполняется аналогично: <i>один шерстяной свитер, два шерстяных свитера</i> и т. д. ! В данном случае логопед выбирает наиболее удобный для счёта вариант.
	Дети составляют предложения со словосочетанием (словосочетаниями): <i>Мама повесила на вешалку шёлковый халат.</i>	Задание выполняется аналогично: <i>Рома стирает шерстяной свитер.</i>

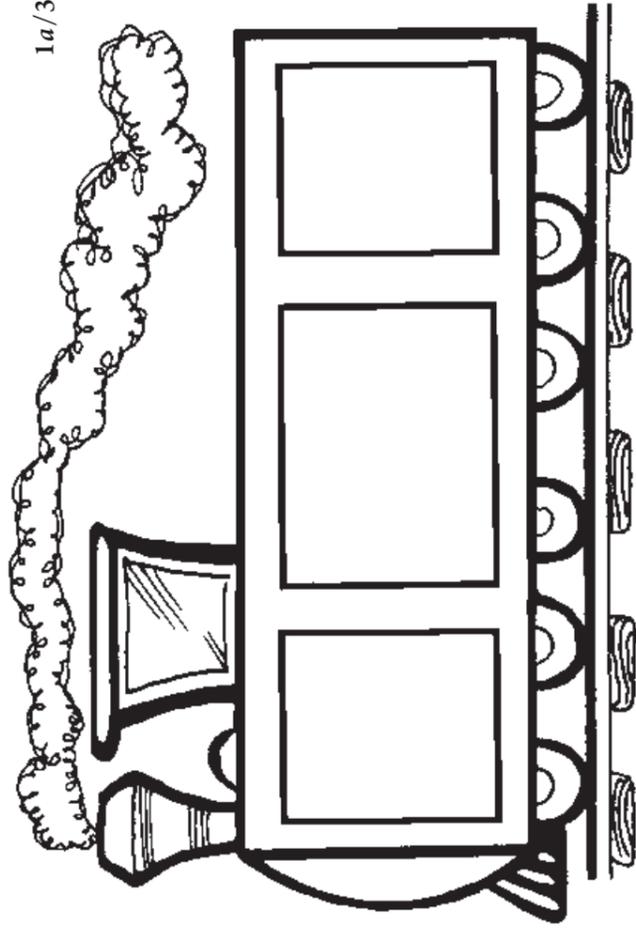
* К сожалению, не всегда удаётся образовать с помощью суффикса новое прилагательное. Ребёнок (дети) могут изменять оба слова в словосочетании, если это не противоречит правилам русского языка.



1a/1



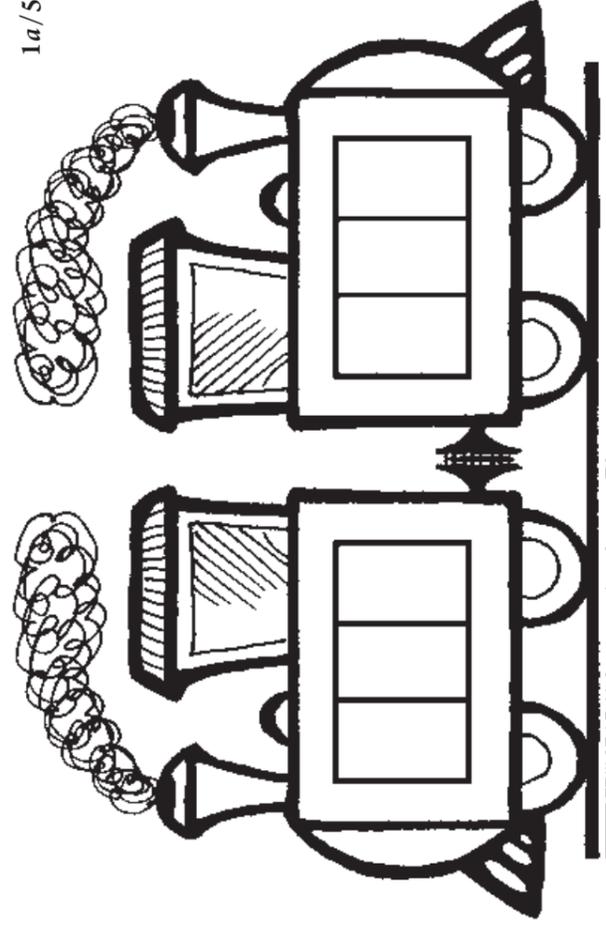
1a/2



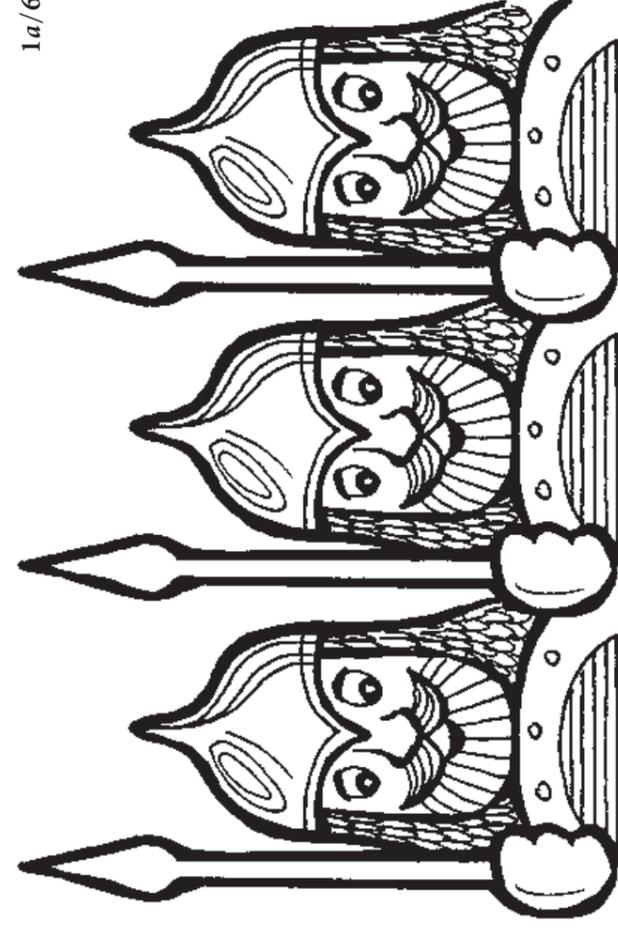
1a/3



1a/4



1a/5



1a/6



1a/7



16/1

ДА — НЕГ (ТАК — НЕ ТАК)

Обучающая задача: формирование умения слышать и исправлять ошибки — работа с деформированным словом, словосочетанием и предложением.

Содержание игры (варианты)

- Ребёнок говорит *да*, если логопед произнёс слово правильно, и *нет*, если — неправильно (может проводиться на этапе постановки звуков). Например: *нофки* — *носки*.
- Ребёнок повторяет за логопедом слова, произнесённые правильно. Когда слышит ошибку, хлопает в ладоши и исправляет её.
- Нахождение слов с пропуском или заменой звуков в словосочетаниях и предложениях. Исправление ошибок.
- Выделение и исправление аграмматизмов в словосочетаниях и предложениях.

1а/2

СТАРЫЙ ВОЛШЕВНИК

Обучающая задача: чёткое произношение ребёнком слов с выделением автоматизируемого звука.

Содержание игры (варианты)

- Ребёнок повторяет слова за логопедом, выделяя голосом автоматизируемый звук.
- Ребёнок самостоятельно называет слова (с опорой на картинку), выделяя голосом автоматизируемый звук.
- Ребёнок прототваривает предложения и чистоговорки, выделяя голосом автоматизируемый звук.

1а/4

ТРИ БОГАТЫРЯ

Обучающая задача: запоминание и повторение слов тройками.

Содержание игры (варианты)

- Ребёнок запоминает и повторяет за логопедом слова тройками.
- Ребёнок запоминает и повторяет слова тройками, ставя логическое ударение на первом, втором и третьем слове:
косы́нка, носок, поясок
косы́нка, носок, поясок
косы́нка, носок, поясок

1а/6

СОРОКА

Обучающая задача: развитие просодических компонентов речи.

Содержание игры

- Ребёнку предлагается произнести слово 3 раза голосом разной силы, высоты или интонации. Три линии, исходящие из клюва птицы, обозначают тройкратное повторение слова (словосочетания, предложения). Используется одновременно с пиктограммами И. В., 1—6, которые помогают ребёнку понять и запомнить голосовые модуляции. Пиктограммы используются парно: 1 и 2, 3 и 4, 5 и 6. При тройкратном повторении слова второе — всегда произносится обычным голосом.

1б/1

ГОЛКОВЫЙ СЛОВАРИК*

Обучающая задача: расширение и актуализация словаря, толкование значения новых слов.

Содержание игры (варианты)

- Ребёнку предлагается выбрать картинку, названия которых он не знает.
- Ребёнку предлагается хлопнуть в ладоши или сказать *стоп*, услышав незнакомое слово.
- Прототваривание и самостоятельное толкование значений слов ребёнком по заданию логопеда.

! При выполнении первых двух вариантов игры логопед объясняет значение непонятных слов.

* Данная пиктограмма используется в работе над всеми частями речи и в заглавке 2 (по формированию звуко-слогового анализа).

1а/1

ПАРОВОЗИК*

Обучающая задача: определение позиции звука в слове (начало, середина, конец).

Содержание игры (варианты)

- Ребёнку предлагается определить позицию звука в слове и повторить (назвать) слово.
- Ребёнок выбирает картинку с заданным положением звука (начало, середина, конец слова) и называет их.
- Выполняет задания на слух, выбирая слова с заданным положением звука из цепочки слов, предложения.

* Три окошка паровозика символизируют начало, середину и конец слова.

1а/3

ПАРОВОЗИКИ

Обучающая задача: запоминание и повторение слов парами.

Содержание игры (варианты)

- Ребёнок запоминает и повторяет пары слов за логопедом.
- Ребёнок запоминает и повторяет пары слов в обратном порядке.
- Ребёнок запоминает словосочетание и повторяет его, поменяв слова местами:
шерстяной свитер — свитер шерстяной

1а/5

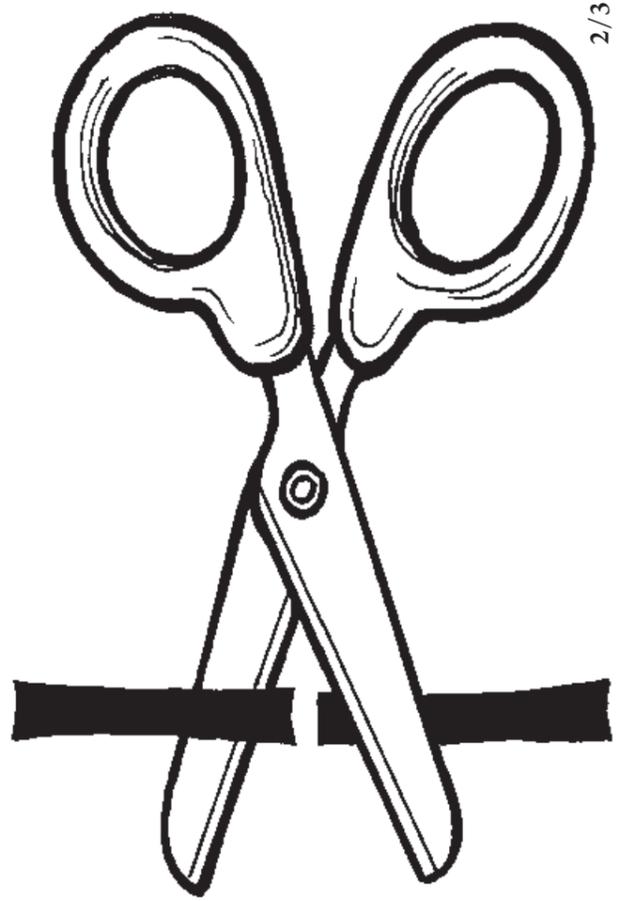
ШАПКА-НЕВИДИМКА

Обучающая задача: развитие слуховой и зрительной памяти.

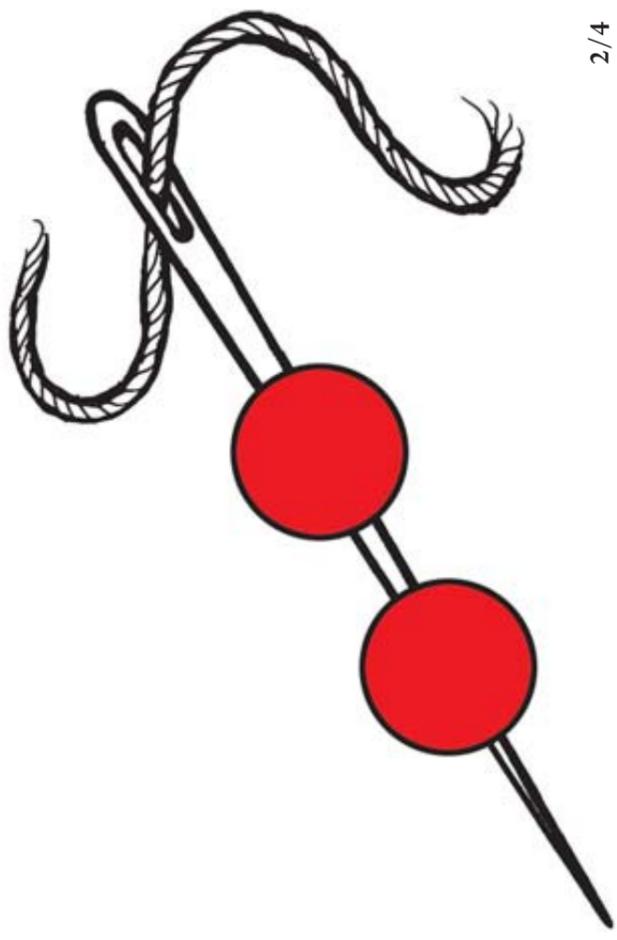
Содержание игры (варианты)

- Ребёнку предлагается вспомнить и назвать картинку, которую использовались на занятии.
- Ребёнку предлагается вспомнить слова, которые он прототваривал с логопедом.

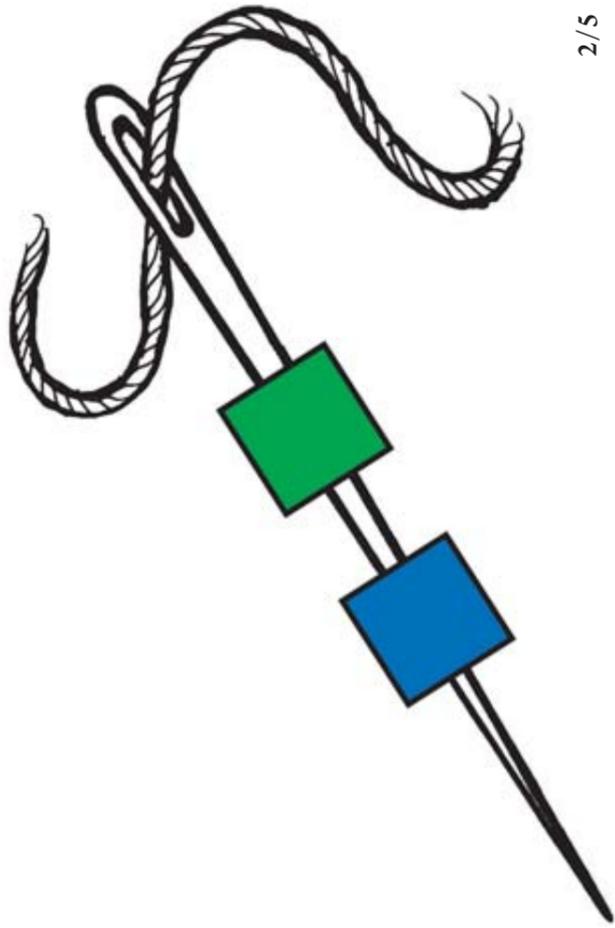
1а/7



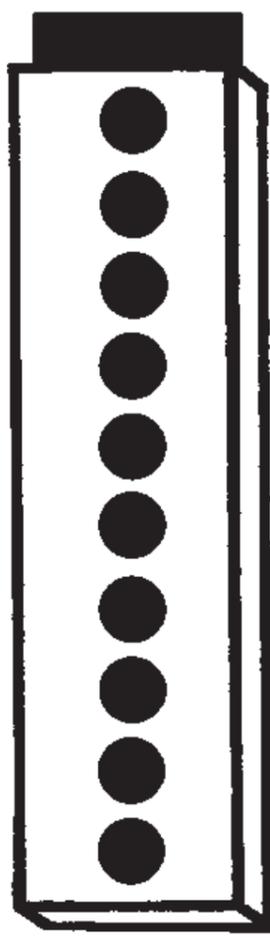
2/3



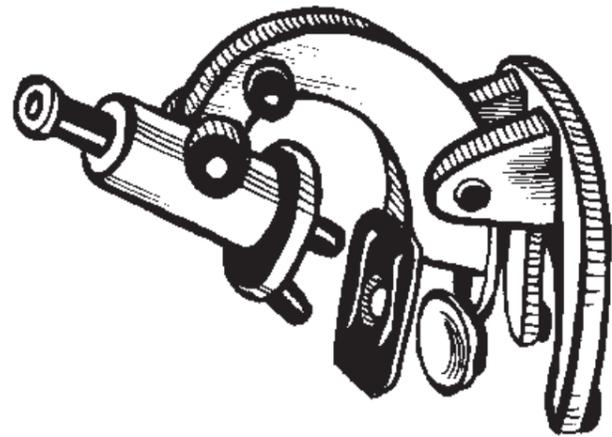
2/4



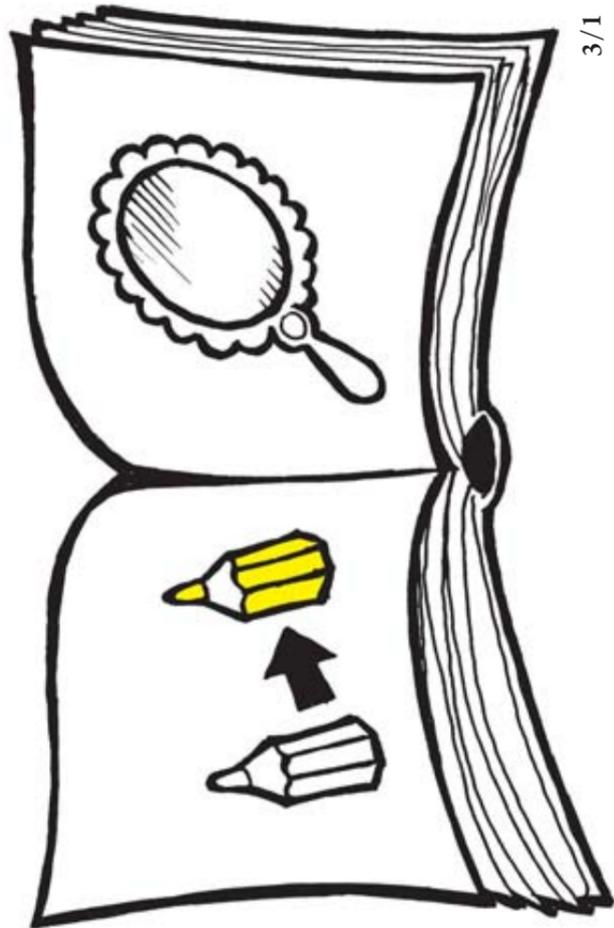
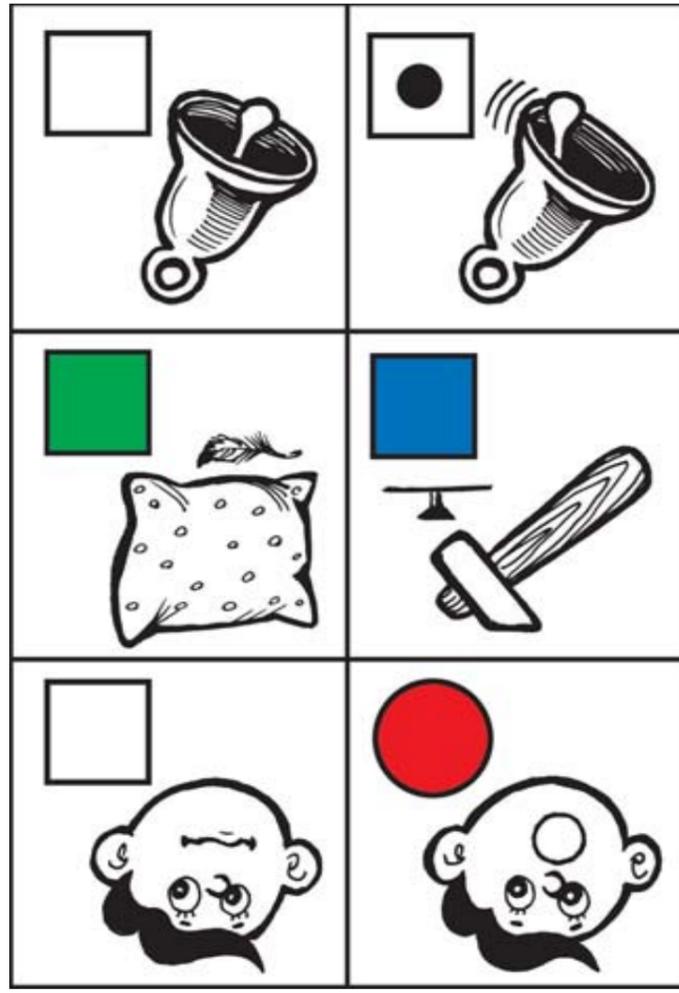
2/5



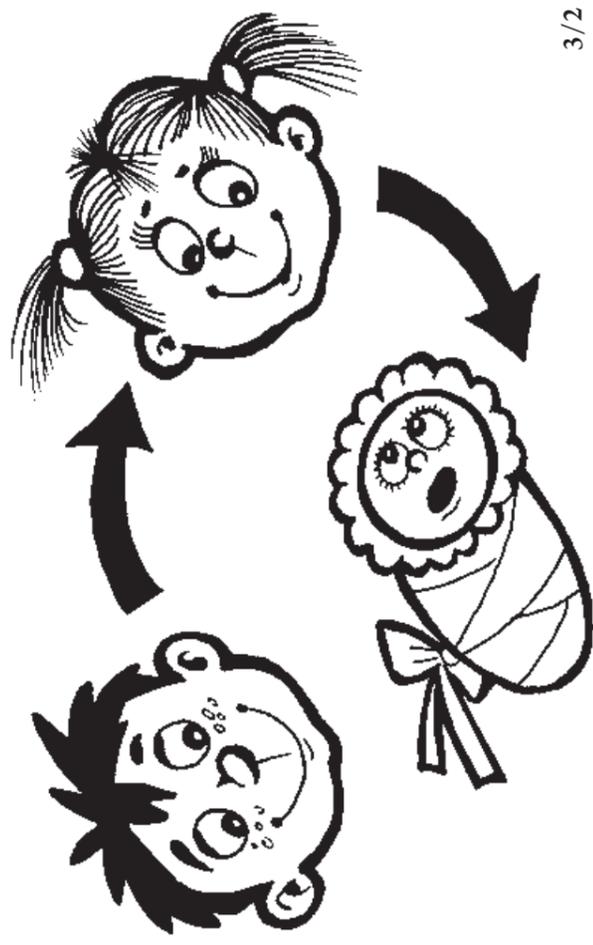
2/6



2/7



3/1



3/2

НАЗОВИ ГЛАСНЫЕ

Обучающая задача: формирование и закрепление навыка последовательного выделения и называния гласных звуков в слове.

Содержание игры (варианты)

- Логопед последовательно называет по одному слогу предложеного слова. Ребёнок выделяет из них гласные.
- Ребёнку предлагается последовательно называть слоги в слове и выделять в них гласные.
- Ребёнок самостоятельно последовательно называет гласные в слове:

Игра — [и], [а]

2/4

РАЗДЕЛИ НА СЛОГИ

Обучающая задача: формирование и закрепление навыка слогового деления слов.

Содержание игры

- Ребёнку предлагается разделить слово на слоги и сосчитать их количество:

Игра — 2 слога

2/3

СОСЧИТАЙ ВСЕ ЗВУКИ

Обучающая задача: формирование и закрепление навыка последовательного выделения, называния и определения количества звуков в слове.

Содержание игры (варианты)

- Логопед называет слово, отчётливо произнося каждый звук.
- Ребёнок считает звуки и называет их количество. Используется счётная линейка.
- Ребёнок самостоятельно выделяет звуки в слове и считает их количество с помощью линейки или без неё.

2/6

НАЗОВИ СОГЛАСНЫЕ

Обучающая задача: формирование и закрепление навыка последовательного выделения и называния согласных звуков в слове.

Содержание игры (варианты)

- Логопед последовательно называет по одному слогу предложеного слова. Ребёнок выделяет из них согласные.
- Ребёнку предлагается последовательно называть слоги в слове и выделять в них согласные.
- Ребёнок самостоятельно последовательно называет согласные в слове:

Игра — [г], [л]

2/5

АЛГОРИТМ-ПАМЯТКА ДЛЯ ЗВУКОВОГО АНАЛИЗА

Дети заучивают наизусть стишок-подсказку:

*Звучки бывают разные:
Гласные и согласные,
Твёрдые и мягкие,
Звонкие, глухие —
Вот они какие!*

Алгоритм «читается» сверху вниз аналогично тексту стишка.

На первом этапе логопед помогает ребёнку, задавая вопросы:

Какой это звук: гласный или согласный? твёрдый или мягкий? звонкий или глухой?

На основании характеристик ребёнок выбирает фишки или рисует значок цветным карандашом.

2/7

РАССКАЖИ ПРО ЗВУКИ

Обучающая задача: формирование и закрепление навыка звукового анализа слова.

!*Задание выполняется с использованием алгоритма-памятки для звукового анализа, представленного в виде отдельной карточки.*

Содержание игры (варианты)

- Ребёнок выполняет звуковой анализ слова с помощью логопеда по алгоритму с использованием фишек или цветных карандашей.
- Самостоятельное выполнение звукового анализа слова ребёнком с использованием алгоритма или без него.

ОН, ОНА, ОНО

Обучающие задачи: дифференциация окончаний прилагательных по родовому признаку. Формирование и закрепление навыка словоизменения прилагательных по родам.

Содержание игры (варианты)

- Ребёнку предлагается разложить картинки для мальчика, девочки и дитя:
- шерстяной свитер, шерстяная шапка, шерстяное одеяльце*
- Ребёнку предлагается подобрать к прилагательному существительное с опорой на картинку:
- шерстяной ... (свитер), шерстяная ... (юбка)*
- Ребёнок самостоятельно изменяет по родам прилагательное.

3/2

ТОЛКОВЫЙ СЛОВАРИК

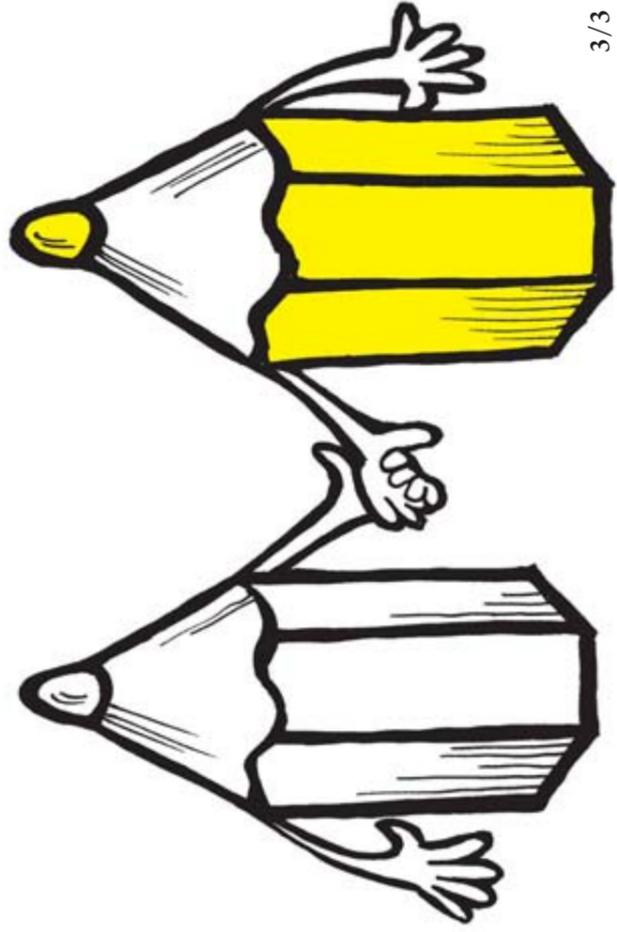
Пиктограмма имеет подсказки на страничках книги. Слева — от какого слова образовано прилагательное: *бал* — *балльное (платье)*. Справа — синоним или объяснение значения (*балльное* — *нарядное, для бала*). Логопед выбирает наиболее актуальный вариант.

Обучающая задача: формирование и закрепление навыка обозначения прилагательных и уточнение их значения.

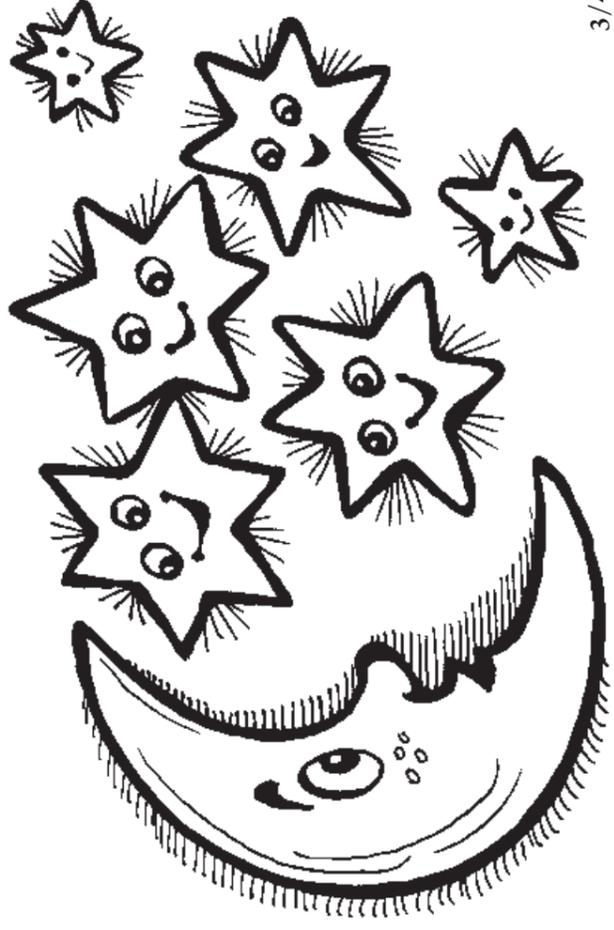
Содержание игры (варианты)

- Ребёнку предлагается образовать прилагательное от предложеного логопедом существительного:
- шёлк* — *шёлковое, дом* — *домашнее, дети* — *детское*
- Ребёнку предлагается назвать свойства или качества предмета и, если возможно, подобрать синонимы:
- нарядное платье* — *красивое, выходное, праздничное*

3/1



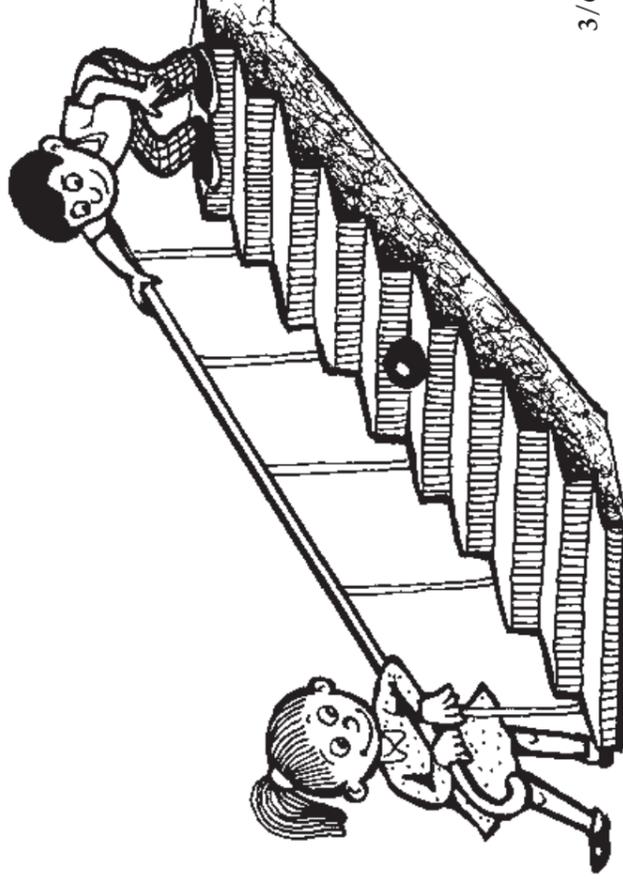
3/3



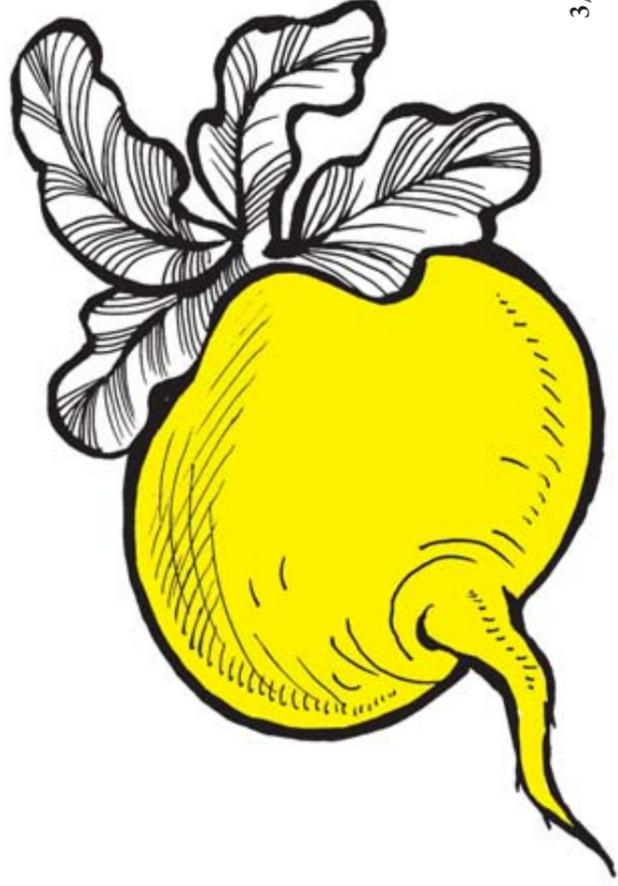
3/4



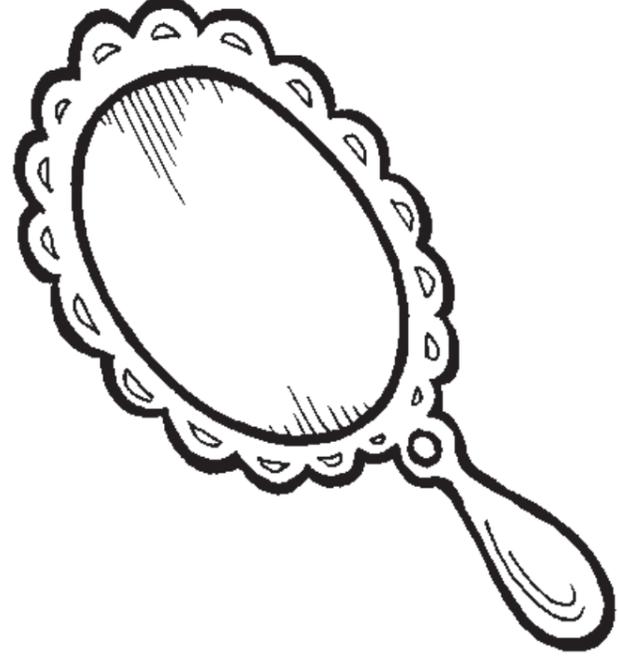
3/5



3/6



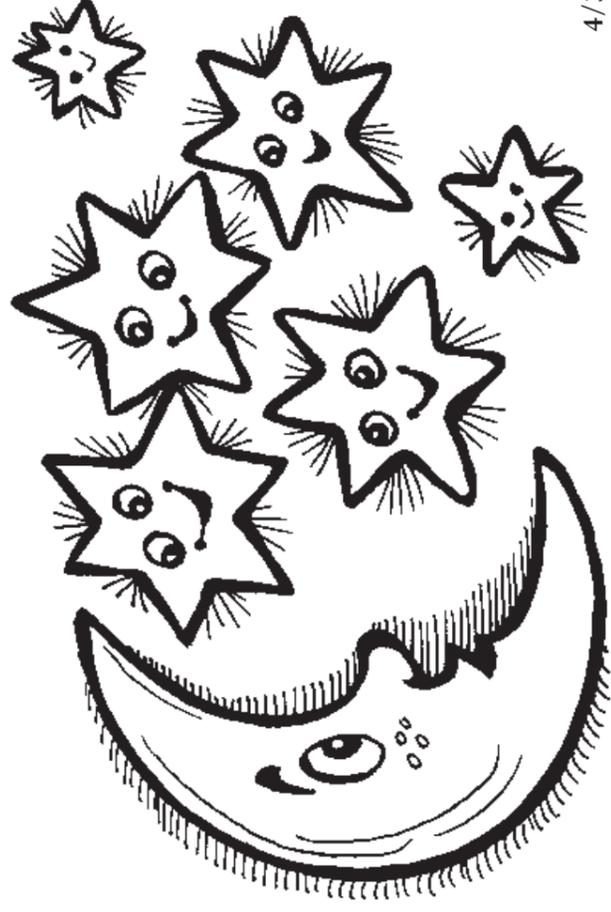
3/7



4/1



4/2



4/3

ОДИН — ВСЕ

Обучающая задача: формирование и закрепление навыка образования и преобразования словосочетаний (существительное + прилагательное) из единственного во множественное число в именительном падеже.

Содержание игры (варианты)

- Ребёнку предлагается выбрать и повторить за логопедом только словосочетания во множественном числе.
- Ребёнок самостоятельно образует словосочетания во множественном числе:

шёлковая блуза — шёлковые блузы

3/4

ДРУЖБА

Обучающие задачи: формирование и закрепления навыка подбора прилагательных к существительным, согласование их в роде и числе. Исправление ошибок согласования слов, намеренно допущенных логопедом.

Содержание игры (варианты)

- Ребёнку предлагается подобрать прилагательное (слово-признак) к предмету, картинке, к заданному слову.
- Ребёнку предлагается услышать и исправить намеренно допущенную логопедом ошибку.

3/3

ЛЕСЕНКА

Обучающая задача: формирование и закрепление навыка согласования словосочетаний (существительное + прилагательное) с числительными (от 1 до 5 и обратно, от 1 до 10 и обратно).

Содержание игры

- Ребёнку предлагается сосчитать предметы, используя составленное им словосочетание или предложенное логопедом.

3/6

НАЗОВИ ЛАСКОВО

Обучающая задача: формирование и закрепление навыка образования и употребления словосочетаний (существительное + прилагательное) с суффиксами уменьшительно-ласкательного значения.

Содержание игры

- Ребёнку предлагается изменить словосочетание, назвав предметы ласково:
короткий сарафан — коротенький сарафанчик

3/5

ОТРАЖЕНИЕ

Обучающая задача: расширение глагольного словаря — подбор синонимов.

Содержание игры (варианты)

- Ребёнку предлагается выбрать подходящие по смыслу пары слов из предложенных (игра «Подходит — не подходит»):
швёт — вяжет, швёт — рукодельничает
- Ребёнку предлагается подобрать синоним самостоятельно — заменить слово-действие другим, подходящим по смыслу:

Бабушка спешит связать шерстяные носки. —

Бабушка торопится связать шерстяные носки.

4/1

СОСТАВЬ ПРЕДЛОЖЕНИЕ

Обучающая задача: формирование и закрепление навыка составления предложений с заданным или составленным самостоятельно словосочетанием (существительное + прилагательное).

Содержание игры (варианты)

- Ребёнку предлагается закончить предложение, правильно употребив словосочетание в нужном падеже.
- Исправить грамматизмы в деформированном предложении.
- Самостоятельно составить предложение.

3/7

ОДИН — ВСЕ

Обучающая задача: формирование и закрепление навыка образования множественного числа глаголов.

Содержание игры (варианты)

- Ребёнку предлагается выбрать и повторить за логопедом только глаголы во множественном числе.
- Ребёнок самостоятельно изменяет глагол или предложение по образцу:
застёгивается — застёгиваются
Ребёнок одевается. — Дети одеваются.

4/3

СКАЖИ НАОБОРОТ*

Обучающая задача: расширение глагольного словаря — подбор антонимов.

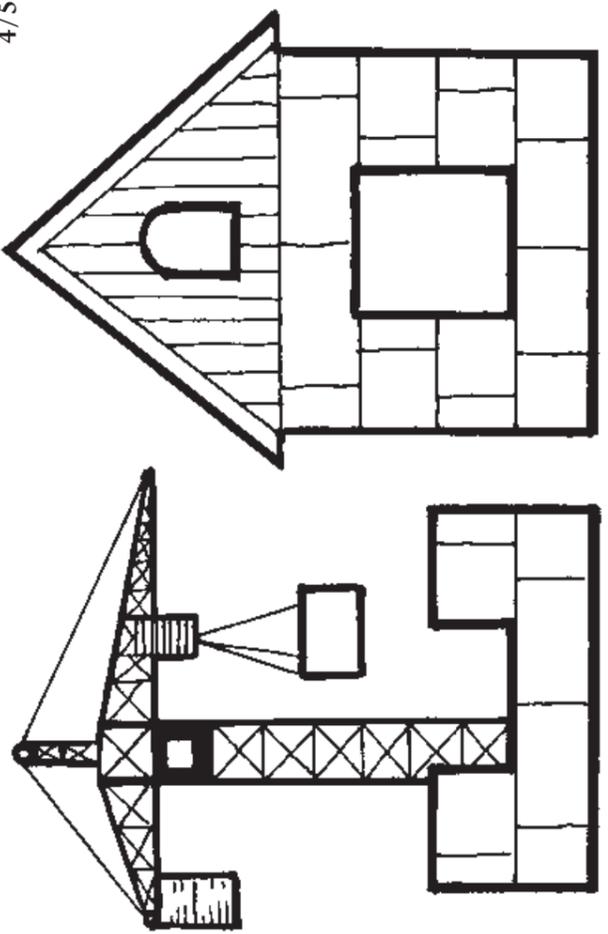
Содержание игры (варианты)

- Игра проводится при демонстрации действий. Например, ребёнок выполняет инструкции: *возьми нанёрсток — положи нанёрсток*. Затем действия выполняет логопед или дети, а ребёнок их комментирует.
- Ребёнок самостоятельно подбирает глаголы противоположного значения.

4/2

* Данная пиктограмма применяется для работы со всеми частями речи.

4/5



4/7



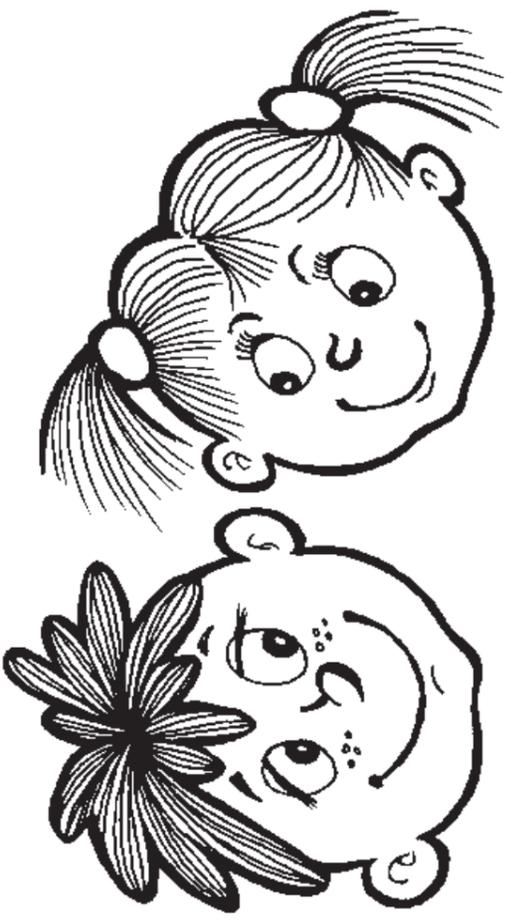
C.P./1



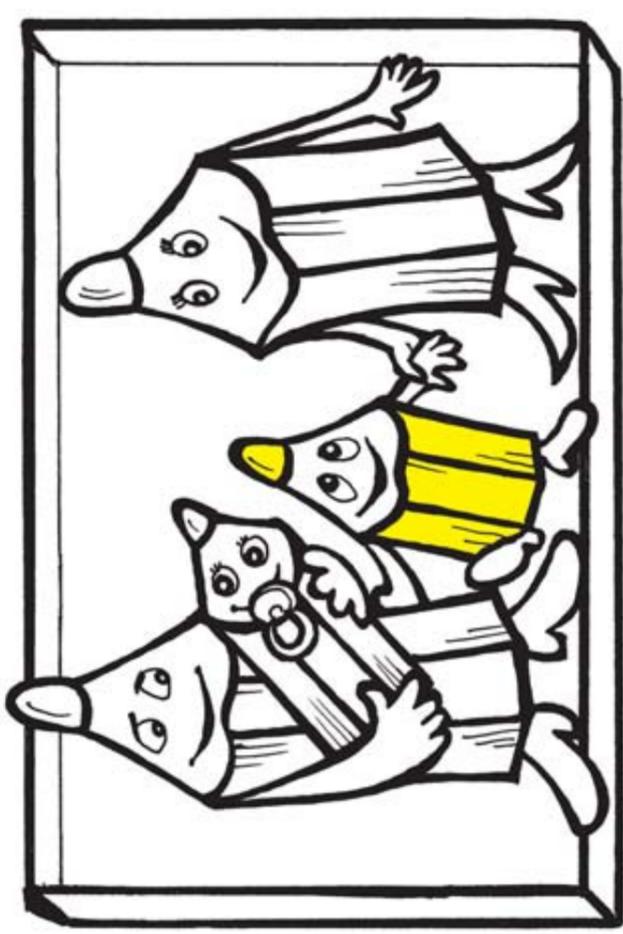
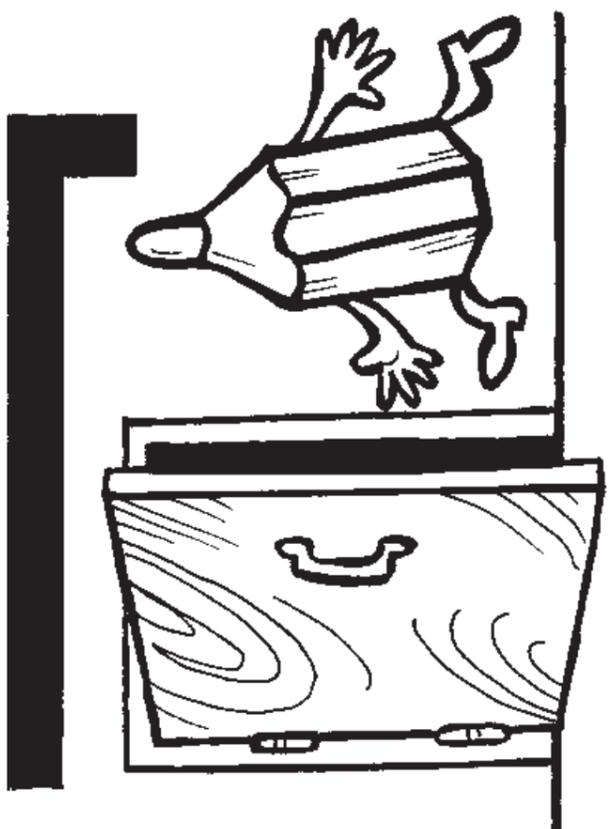
T.P./1



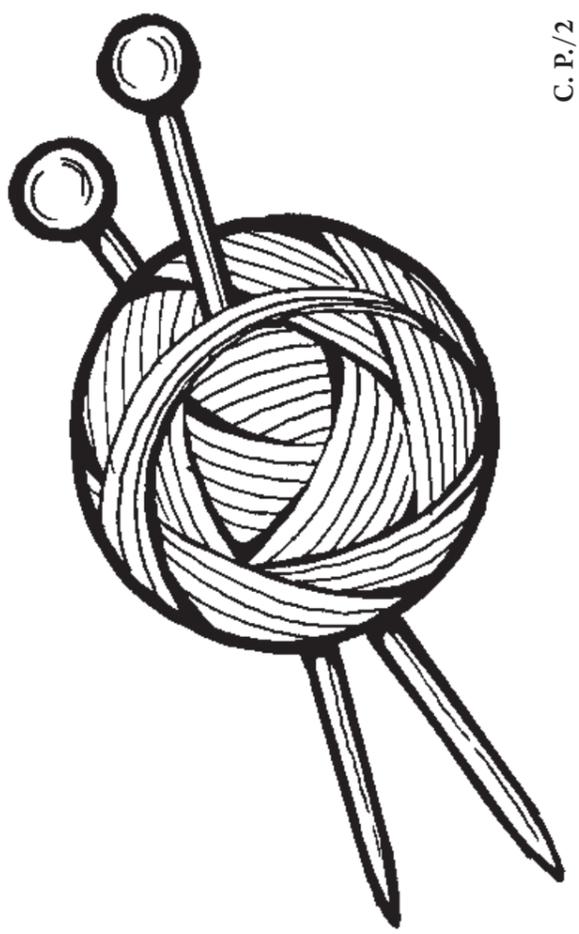
4/4



4/6



C.P./2



ДЕЛАЛ — СДЕЛАЛ

Обучающая задача: формирование и закрепление навыка преобразования глаголов совершенного и несовершенного вида прошедшего времени.

Содержание игры

- Ребёнку предлагается изменить глагол или предложение по образцу:

вязала — связал, шил — сшил, вышивали — вышили
Бабушка вязала носки. — Бабушка связала носки.

4/5

ОН — ОНА

Обучающая задача: формирование и закрепление навыка изменения глаголов прошедшего времени по родам.

Содержание игры

- Ребёнку предлагается изменить род глагола (сказать про мальчика — сказать про девочку):

он примерял — она примеряла
На начальном этапе необходим иллюстративный материал, можно использовать демонстрацию действий детьми.

4/4

СОСТАВЬ ПРЕДЛОЖЕНИЕ

Обучающая задача: формирование и закрепление навыка правильного употребления и составления предложений с заданным глаголом.

Содержание игры (варианты)

- Ребёнку предлагается выбрать из предложенных логопедом или самостоятельно подобрать нужный глагол и составить с ним предложение.
- Исправить ошибки (правильно употребить глагол в предложении).
- Самостоятельно составить предложение.

4/7

МАСТЕРСКАЯ СЛОВ

Обучающая задача: формирование и закрепление навыка образования и употребления приставочных глаголов.

Содержание игры (варианты)

- Ребёнку предлагается образовать новые слова с помощью приставок и назвать приставочные глаголы:
- по демонстрации действий
 - по сюжетным картинкам
 - по схематичным изображениям логопеда
 - по словесной инструкции или образцу:
шить — вышить, зашить, пришить, подшить, перешить

4/6

ПО ПОРЯДКУ СТАНОВИСЬ *

Обучающая задача: формирование и закрепление навыка составления предложений из набора заданных слов или с использованием набора предметных картинок, объединённых одной лексической темой.

Содержание игры

- Ребёнку предлагается составить предложение из названных логопедом слов:
бабушка, шарф, Рома, вязать — Бабушка вяжет Рома шарф.
- ! Количество слов увеличивается в зависимости от уровня сформированности навыка у ребёнка.**

* Используется в подготовительной группе.

С. Р./1

СЕМЕЙКА СЛОВ *

Обучающая задача: формирование и закрепление навыка образования и подбора родственных слов.

Содержание игры (варианты)

- Ребёнку предлагается образовать от заданного слова ряд родственных.
- Ребёнку предлагается выделить из перечисленных слов лишнее и объяснить свой выбор (*иглика, футболка, игольница*).
- Ребёнок подбирает слова, отвечая на вопросы. Например: *швее*. Что она делает? (*Шьёт*). На какой машинке она швёт? (*На швейной*).
- Ребёнок подбирает слова самостоятельно, с незначительной помощью логопеда.

* Данная пиктограмма не входит в состав закладок, однако используется в работе над всеми частями речи.

ПРОГОВОРИ СЛОВО ПО СЛОГАМ

Обучающая задача: формирование навыка чёткого послогового произношения слов со сложной слоговой структурой.

Содержание игры

- Ребёнку предлагается проговорить слово по слогам, не допуская пропусков или перестановок звуков или слогов:

и-голь-ни-ца
фла-не-ле-ва-я (рубашка)

Т. Р./1

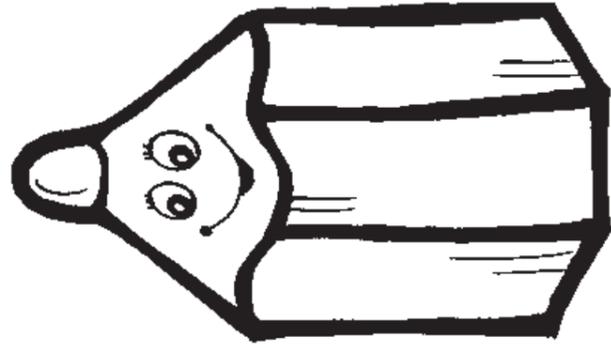
ПРИДУМАЙ ИСТОРИЮ

Обучающая задача: формирование навыка составления коротких рассказов о предметах из жизненного опыта.

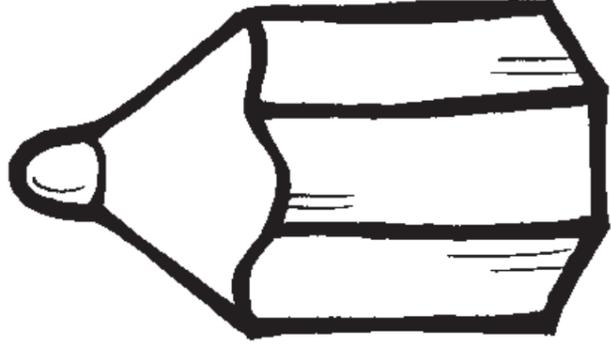
Содержание игры

- Ребёнку предлагается составить короткий рассказ (3—4 предложения) о предмете или по картинке.

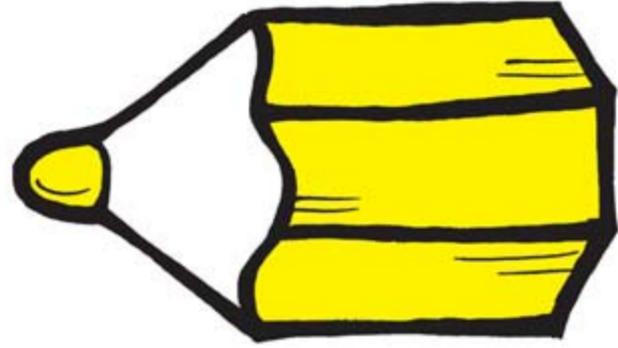
С. Р./2



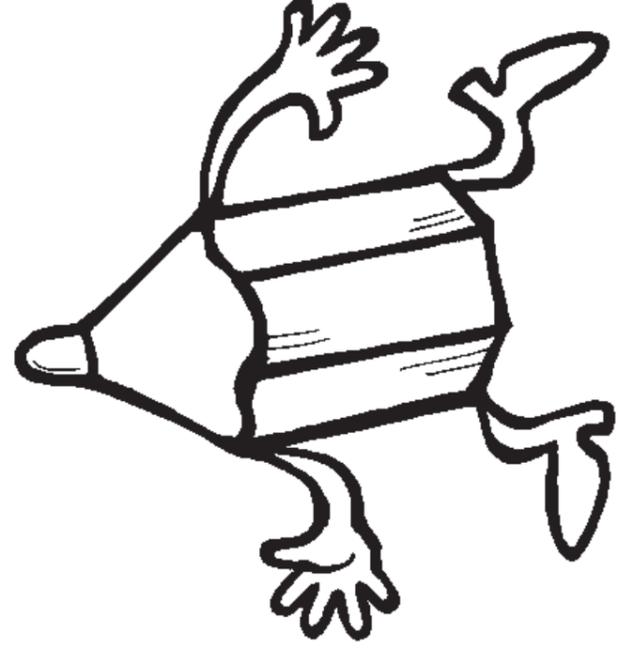
Ч. Р./1



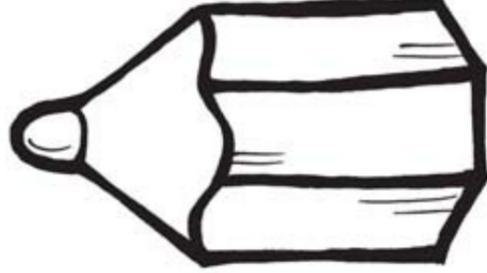
Ч. Р./2



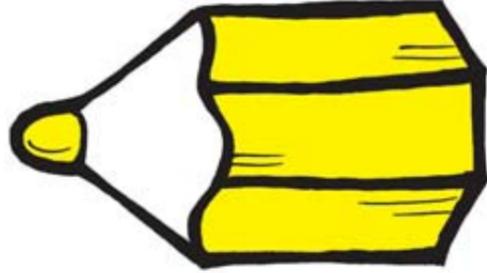
Ч. Р./3



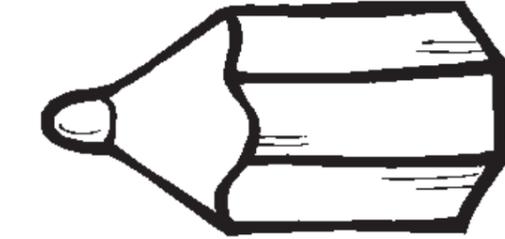
Ч. Р./4



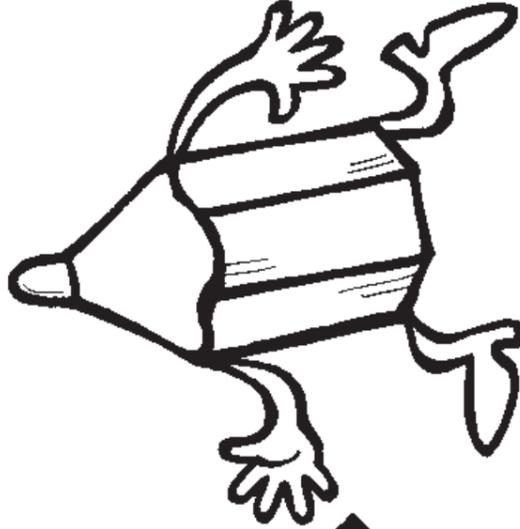
Ч. Р./5



Ч. Р./6



Ч. Р./7



Ч. Р./8



СЛОВА, ОБОЗНАЧАЮЩИЕ НЕЖИВЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Обучающая задача: формирование понятия «неодушевлённые существительные» (неживые предметы).

Содержание игры (варианты)

- Из набора предметных картинок ребёнок выбирает те, на которых изображены неживые предметы.
- На сюжетной картинке ребёнок находит и закрывает фишкामी неживые предметы.
- Ребёнок повторяет за логопедом только те слова, которые обозначают неживые предметы.
- Ребёнок самостоятельно называет неодушевлённые существительные (в рамках лексических тем).

Ч. Р./2

СЛОВА, ОБОЗНАЧАЮЩИЕ ЖИВЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Обучающая задача: формирование понятия «одушевлённые существительные» (живые предметы).

Содержание игры (варианты)

- Из набора предметных картинок ребёнок выбирает те, на которых изображены живые предметы.
- На сюжетной картинке ребёнок находит и закрывает фишкामी живые предметы.
- Ребёнок повторяет за логопедом только те слова, которые обозначают живые предметы.
- Ребёнок самостоятельно называет одушевлённые существительные (в рамках лексических тем).

Ч. Р./1

СЛОВА, ОБОЗНАЧАЮЩИЕ ДЕЙСТВИЯ ПРЕДМЕТОВ

Обучающая задача: формирование понятия о глаголах (действиях предметов).

Содержание игры (варианты)

- Ребёнок называет действия по их демонстрации, по картинке с простыми сюжетом, по предметной картинке, начиная с одушевлённых предметов.
- Ребёнок повторяет за логопедом только те слова, которые обозначают действия предметов: из пары слов, из трёх слов, из ряда слов, из предложения, из небольшого текста.
- Ребёнок самостоятельно подбирает как можно больше слов-действий к предмету (игра «Кто больше слов назовёт?»).

Ч. Р./4

СЛОВА, ОБОЗНАЧАЮЩИЕ ПРИЗНАКИ ПРЕДМЕТОВ

Обучающая задача: формирование понятия о прилагательных (признаках предметов).

Содержание игры (варианты)

- На материале предметных картинок по лексической теме ребёнку предлагается узнать (признать) предмет по названному словам-признакам (прилагательным).
- Ребёнок повторяет за логопедом только те слова, которые обозначают признаки предметов: из пары слов, из трёх слов, из ряда слов, из предложения, из небольшого текста.
- Ребёнок самостоятельно подбирает как можно больше слов-признаков к предмету (игра «Кто больше слов назовёт?»).

Ч. Р./3

МАСТЕРСКАЯ СЛОВ

Обучающая задача: формирование навыка образования прилагательных (причастий) от глаголов по образцу.

Содержание игры

- Логопед даёт образец словообразования и предлагает ребёнку выполнить аналогичное задание (по лексическим темам):

Одежда какая?

шить — шитая

связать — связанная

покупать — купленная

стирать — стиральная

глядеть — глаженная

Ч. Р./6

МАСТЕРСКАЯ СЛОВ

Обучающая задача: формирование навыка образования прилагательных от существительных по образцу.

Содержание игры

- Логопед даёт образец словообразования и предлагает ребёнку выполнить аналогичное задание (по лексическим темам):

Одежда какая?

осень — осенняя

наряд — нарядная

работа — рабочая

шерсть — шерстяная

Ч. Р./5

СОСТАВЬ ПРЕДЛОЖЕНИЕ ИЗ ДВУХ СЛОВ

Обучающая задача: формирование навыка составления простых предложений (в рамках лексических тем).

Содержание игры (варианты)

- Ребёнку предлагается с опорой на сюжетную картинку закончить предложение, подобрав нужный глагол.
- Ребёнку предлагается согласовать («подружить») пары слов:
мама, шить — Мама шьёт.
- Ребёнок самостоятельно придумывает предложение по схеме.

Ч. Р./8

МАСТЕРСКАЯ СЛОВ

Обучающая задача: формирование навыка образования глаголов от существительных по образцу.

Содержание игры

- Логопед даёт образец словообразования и предлагает ребёнку выполнить аналогичное задание (по лексическим темам):
одежда — одевать
шить — шить
застёжка — застёгивать
вязать — связывать
вешалка — вешать

Ч. Р./7



Закладка 4	Закладка 3	Закладка 2	Закладка 1б	Закладка 1а

Закладка 4	Закладка 3	Закладка 2	Закладка 1б	Закладка 1а





Коррекционно-развивающая игра



**«Удивительное
путешествие
в Город правильной
речи»**



- Автоматизация поставленных звуков
- Словоизменение существительных
- Формирование фразовой речи

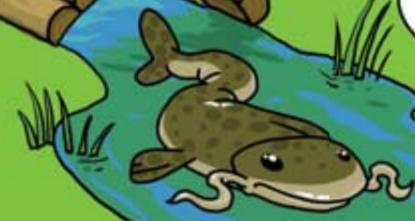




ФИНИШ



СТАРТ



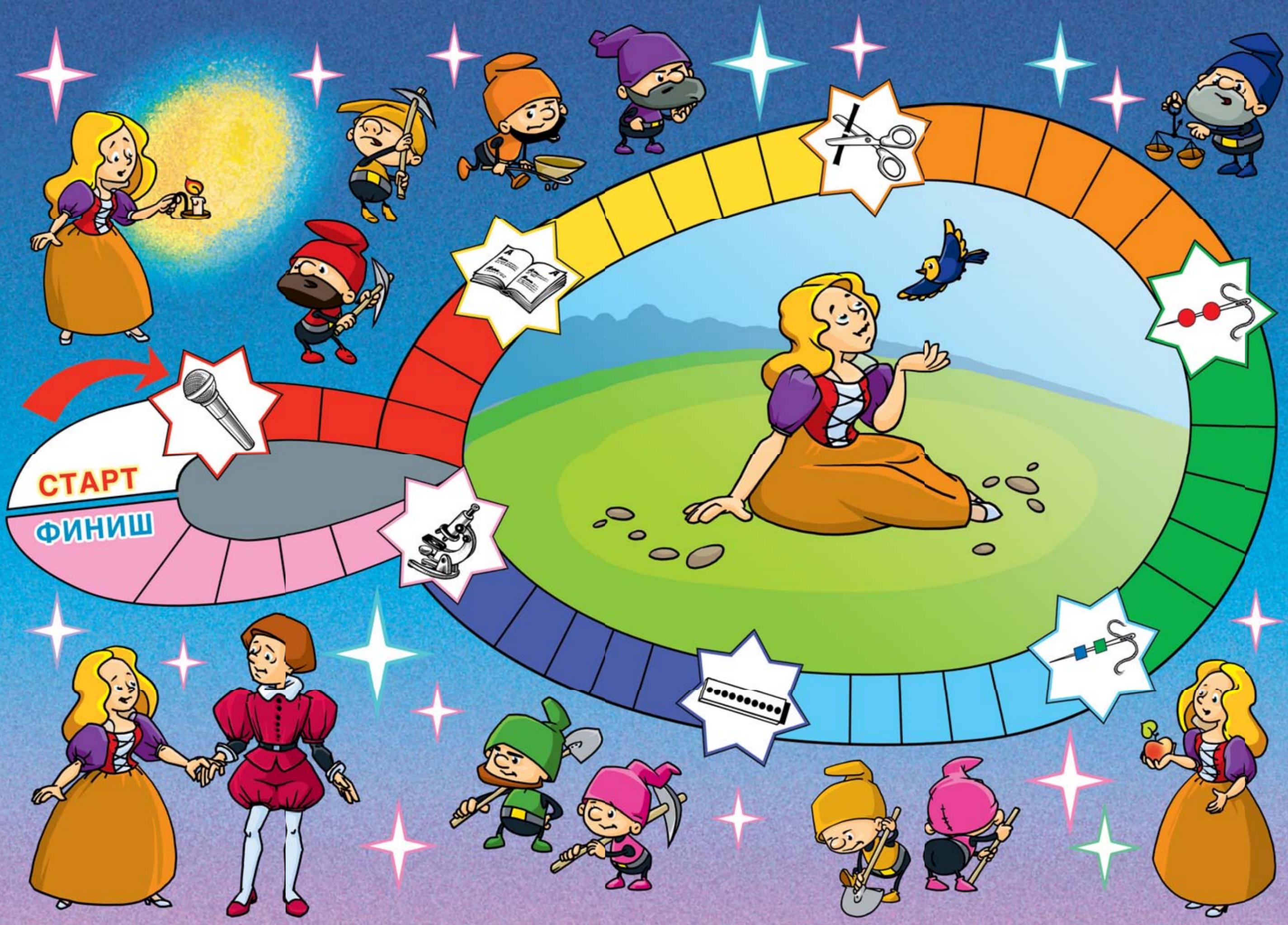


Коррекционно-развивающая игра

«Уроки Белоснежки»

- Совершенствование навыков звуко-слогового анализа и синтеза слов





СТАРТ

ФИНИШ



Коррекционно-развивающая игра



«Приключения Муравьишки»

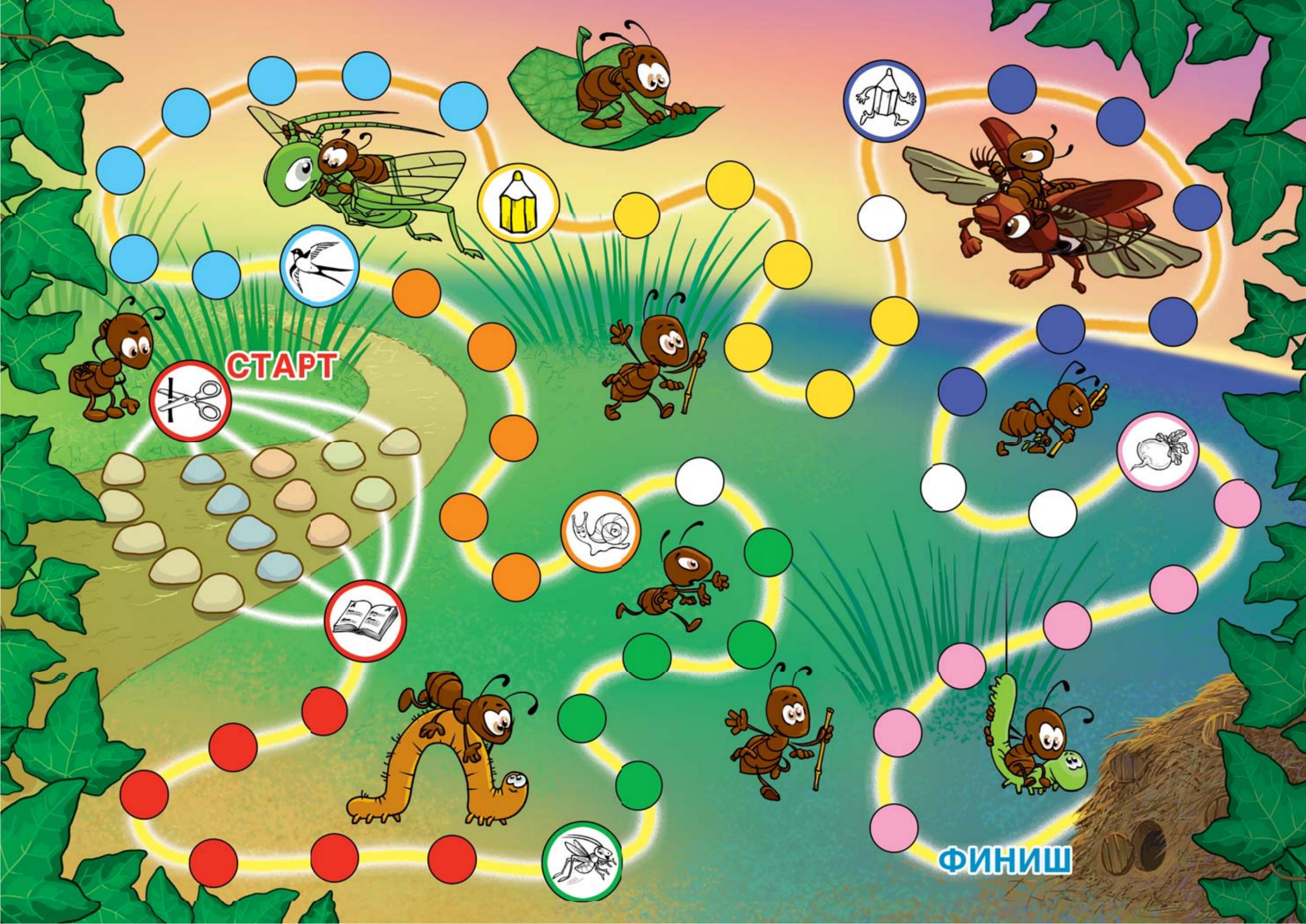


- Произношение слов со стечением согласных и сложной слоговой структуры
- Умение подбирать прилагательные и глаголы к существительному



СТАРТ

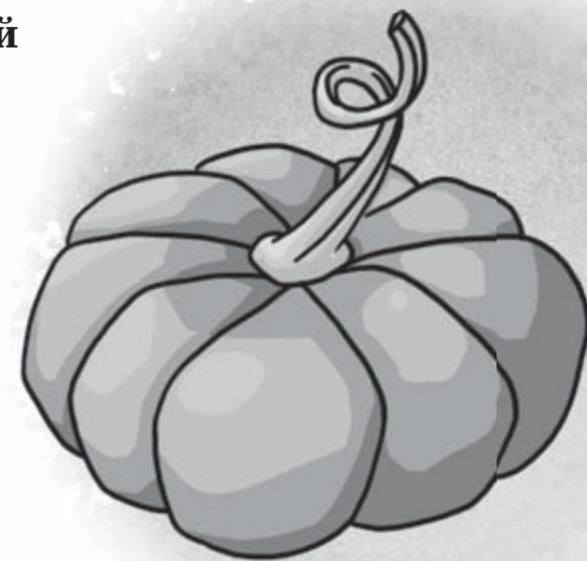
ФИНИШ



Коррекционно-развивающая игра

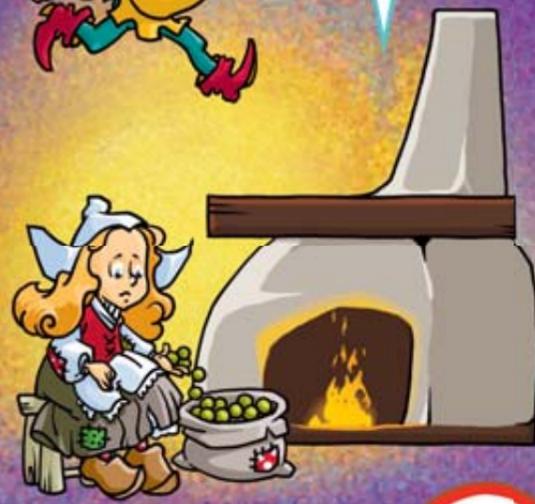
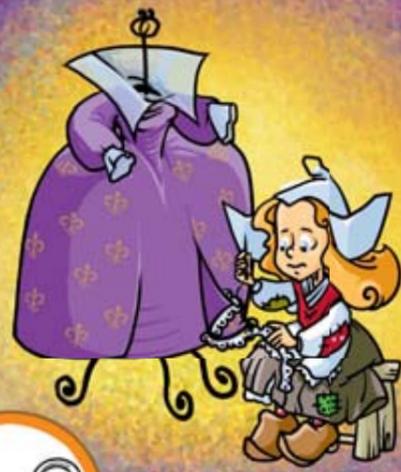
«Золушка»

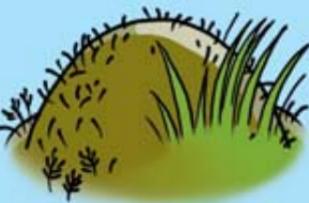
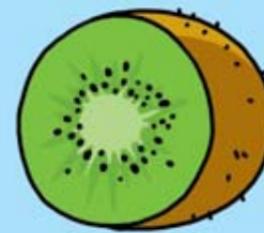
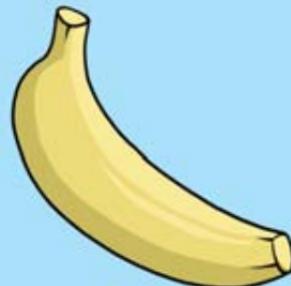
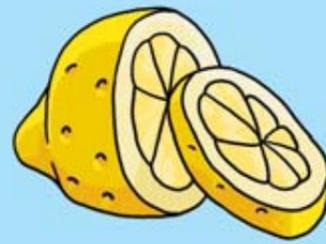
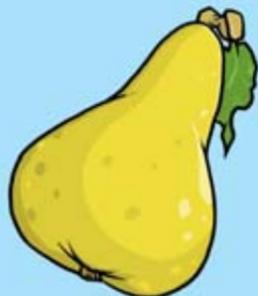
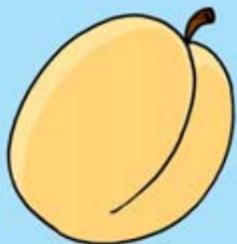
- Совершенствование фонематических функций
- Развитие связной речи



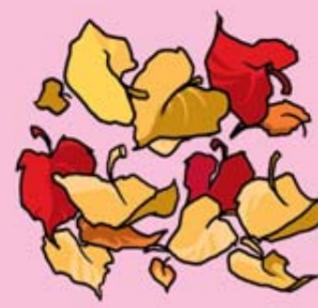
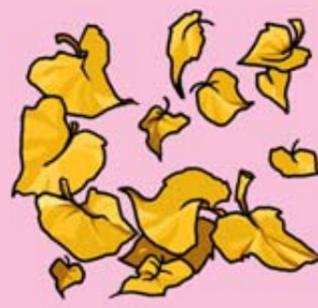
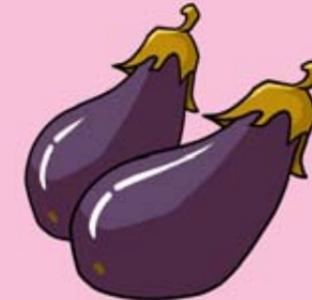
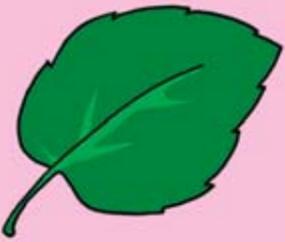
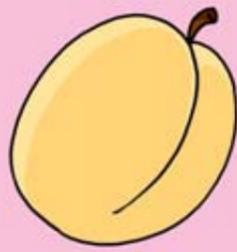
СТАРТ

ФИНИШ

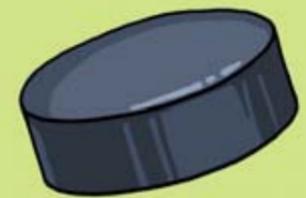
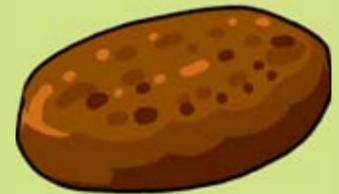
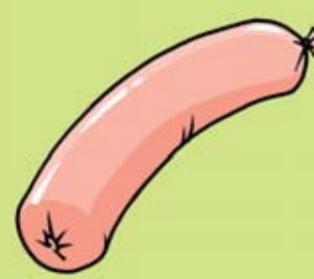
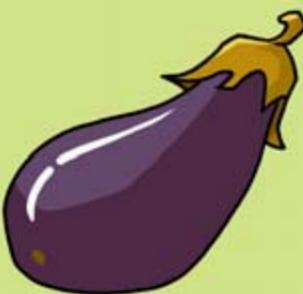
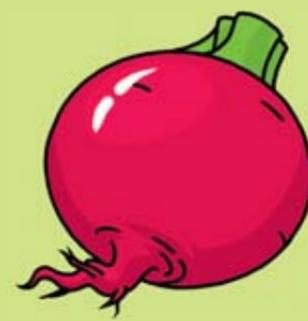




НОС «Человек. Части тела»	УСЫ «Человек. Части тела»	ЗУБЫ «Человек. Части тела»	РУКА «Человек. Части тела»	НОГИ «Человек. Части тела»	ГЛАЗА «Человек. Части тела»	БРОВИ «Человек. Части тела»	СТУПНИ «Человек. Части тела»
СОК «Фрукты. Сад»	КИВИ «Фрукты. Сад»	БАНАН «Фрукты. Сад»	ЛИМОН «Фрукты. Сад»	СЛИВА «Фрукты. Сад»	ГРУША «Фрукты. Сад»	АБРИКОС «Фрукты. Сад»	САДОВНИК «Фрукты. Сад»
ЛУК «Овощи. Огород»	УКРОП «Овощи. Огород»	КАБАЧОК «Овощи. Огород»	ТЫКВА «Овощи. Огород»	ТАЧКА «Овощи. Огород»	БОЧКА «Овощи. Огород»	ГРАБЛИ «Овощи. Огород»	КАПУСТА «Овощи. Огород»
СУК «Лес. Грибы. Ягоды»	ШИШКА «Лес. Грибы. Ягоды»	КОЧКА «Лес. Грибы. Ягоды»	МАЛИНА «Лес. Грибы. Ягоды»	ПНИ «Лес. Грибы. Ягоды»	КУСТ «Лес. Грибы. Ягоды»	ЛИСТ «Лес. Грибы. Ягоды»	ГРИБНИК «Лес. Грибы. Ягоды»
ИВА «Осень. Деревья»	ТУЧА «Осень. Деревья»	ЛУЖА «Осень. Деревья»	ДУБЫ «Осень. Деревья»	ЛИСТ «Осень. Деревья»	ПЛАЩ «Осень. Деревья»	КЛИН «Осень. Деревья»	КАШТАН «Осень. Деревья»
КОТ «Домашние животные»	БЫК «Домашние животные»	КОНЬ «Домашние животные»	БАРАН «Домашние животные»	КРОЛИК «Домашние животные»	ХВОСТ «Домашние животные»	ПАСТУХ «Домашние животные»	ТАБУН «Домашние животные»



ЛИСТ «Фрукты. Сад»	СЛИВА «Фрукты. Сад»	ГРАНАТ «Фрукты. Сад»	САДОВНИК «Фрукты. Сад»	МАНДАРИН «Фрукты. Сад»	ЯБЛОНЯ «Фрукты. Сад»	АБРИКОС «Фрукты. Сад»	КОСТОЧКА «Фрукты. Сад»
ТЫКВА «Овощи. Огород»	СТРУЧОК «Овощи. Огород»	УКРОП «Овощи. Огород»	ГРЯДКА «Овощи. Огород»	ГРАБЛИ «Овощи. Огород»	МОРКОВКА «Овощи. Огород»	ПЕТРУШКА «Овощи. Огород»	КАРТОШКА «Овощи. Огород»
ПОМИДОРЫ «Овощи. Огород»	БАКЛАЖАНЫ «Овощи. Огород»	ГРУЗДЬ «Лес. Грибы. Ягоды»	КОЧКА «Лес. Грибы. Ягоды»	ГРИБНИК «Лес. Грибы. Ягоды»	ПОГАНКА «Лес. Грибы. Ягоды»	МУХОМОР «Лес. Грибы. Ягоды»	ЛИСИЧКИ «Лес. Грибы. Ягоды»
КОРЗИНКА «Лес. Грибы. Ягоды»	ВОЛНУШКА «Лес. Грибы. Ягоды»	СЫРОЕЖКА «Лес. Грибы. Ягоды»	ПОДБЕРЁЗОВИК «Лес. Грибы. Ягоды»	ПОДОСИНОВИК «Лес. Грибы. Ягоды»	КЛЮКВА «Лес. Грибы. Ягоды»	БРУСНИКА «Лес. Грибы. Ягоды»	ЧЕРНИКА «Лес. Грибы. Ягоды»
МОРОШКА «Лес. Грибы. Ягоды»	ЛУКОШКО «Лес. Грибы. Ягоды»	ВАРЕНЬЕ «Лес. Грибы. Ягоды»	МАЛИНА «Лес. Грибы. Ягоды»	ТРОПИНКА «Лес. Грибы. Ягоды»	ЕЖЕВИКА «Лес. Грибы. Ягоды»	ГОЛУБИКА «Лес. Грибы. Ягоды»	ЗЕМЛЯНИКА «Лес. Грибы. Ягоды»
КЛИН «Осень. Деревья»	ЗОНТ «Осень. Деревья»	ЛИСТВА «Осень. Деревья»	ЖЁЛУДЬ «Осень. Деревья»	КАШТАН «Осень. Деревья»	ШИШКА «Осень. Деревья»	ЛИСТОПАД «Осень. Деревья»	ДЕРЕВО «Осень. Деревья»



<p>БАКЛАЖАН [ж] «Овощи. Огород»</p>	<p>СТРУЧОК [р] «Овощи. Огород»</p>	<p>ЛЕЙКА [л'] «Овощи. Огород»</p>	<p>РЕДИСКА [р'] «Овощи. Огород»</p>	<p>ЛЕС [л'], [с] «Лес. Грибы. Ягоды»</p>	<p>ЛУКОШКО [л] «Лес. Грибы. Ягоды»</p>	<p>РОДНИК [р] «Лес. Грибы. Ягоды»</p>	<p>ПЕНЬ «Лес. Грибы. Ягоды»</p>
<p>СТАЯ [с] «Осень. Деревья»</p>	<p>ОБЛАКО [л] «Осень. Деревья»</p>	<p>ОСЁЛ [с'] «Домашние животные»</p>	<p>КОЗЁЛ [з'] «Домашние животные»</p>	<p>КОШКА [ш] «Домашние животные»</p>	<p>ЩЕНОК [щ'] «Домашние животные»</p>	<p>ЗАЯЦ [з] «Дикие животные»</p>	<p>СОБОЛЬ [л'] «Дикие животные»</p>
<p>МЕДВЕДЬ «Дикие животные»</p>	<p>СОВА [с] «Дикие птицы»</p>	<p>ЦАПЛЯ [ц] «Дикие птицы»</p>	<p>ЛЕБЕДЬ [л'] «Дикие птицы»</p>	<p>ПОДАРОК [р] «Новый год»</p>	<p>ВАЗА [з] «Посуда»</p>	<p>БЛЮДЦЕ [ц] «Посуда»</p>	<p>ЛОЖКА [л] «Посуда»</p>
<p>СУШКА [с] «Продукты»</p>	<p>КОТЛЕТА [л'] «Продукты»</p>	<p>ПИРОГ [р] «Продукты»</p>	<p>СОСИСКА [с], [с'] «Продукты»</p>	<p>ГВОЗДИ [з] «Строительство. Инструменты»</p>	<p>МОЛОТОК [л] «Строительство. Инструменты»</p>	<p>ОТВЁРТКА [р] «Строительство. Инструменты»</p>	<p>ПЫЛЕСОС [л'] «Электроприборы»</p>
<p>МЯСОРУБКА [р] «Электроприборы»</p>	<p>ЗАМОК [з] «Мебель»</p>	<p>ЭТАЖЕРКА [р] «Мебель»</p>	<p>ДВЕРЬ [р'] «Строительство. Инструменты»</p>	<p>КЛЮЧ [ч'] «Мебель»</p>	<p>УШАНКА [ш] «Одежда»</p>	<p>ШАРФ [ш] «Одежда»</p>	<p>ПЛАЩ [щ'] «Одежда»</p>
<p>ГАЛСТУК [л] «Одежда»</p>	<p>БЛУЗА [з] «Одежда»</p>	<p>КУРТКА [р] «Одежда»</p>	<p>СВИТЕР [р] «Одежда»</p>	<p>ВЕЛОСИПЕД [л] «Спорт»</p>	<p>МЕДАЛЬ [л'] «Спорт»</p>	<p>МЯЧ [ч'] «Спорт»</p>	<p>ШАЙБА [ш] «Спорт»</p>



ЛОГОПЕДИЧЕСКИЙ АЛЬБОМ

В помощь логопеду

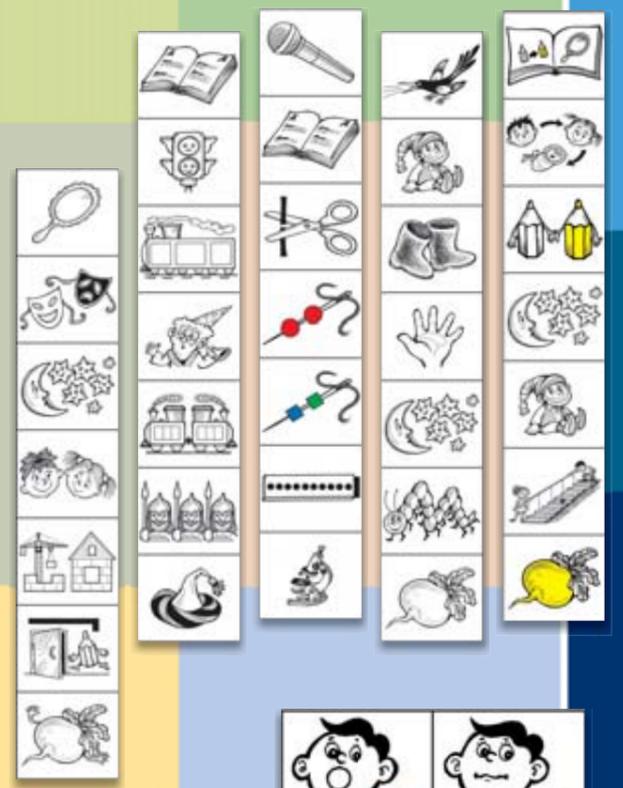
МНОГОФУНКЦИОНАЛЬНОЕ МОДУЛЬНОЕ УЧЕБНО-ИГРОВОЕ ПОСОБИЕ С ПРАКТИЧЕСКИМИ РЕКОМЕНДАЦИЯМИ ПО ЕГО ПРИМЕНЕНИЮ

ЗАКЛАДКИ-ПОДСКАЗКИ



ЛОГОПЕДИЧЕСКИЕ ИГРЫ

ЦВЕТНЫЕ КАРТОЧКИ ПО ЛЕКСИЧЕСКИМ ТЕМАМ



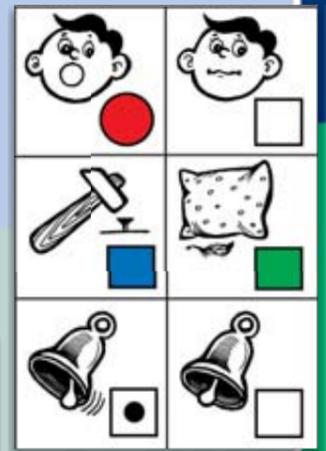
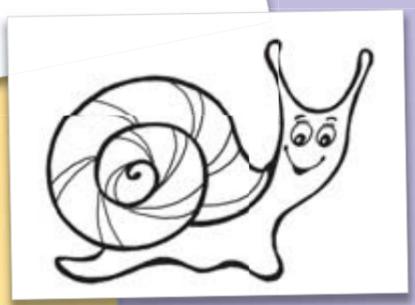
АЛГОРИТМЫ-ПИКТОГРАММЫ

АЛГОРИТМ-ПАМЯТКА

ПРОГОВОРИ СЛОВО В МЕДЛЕННОМ ТЕМПЕ СЛИТНО
Обучающая задача: формирование четкого слогового произношения слов в медленном темпе после отработки на слогах.
Содержание карты:
• Ребенку предлагается проговорить слово четко, слитно, в медленном темпе, не допуская пауз между слогами и звуками или слогом.

ГОВОРИ С ВОПРОСИТЕЛЬНОЙ ИНТОНАЦИЕЙ
Обучающая задача: формирование умения употреблять вопросительную интонацию.
Содержание карты (картинки):
• Ребенок открывает конверт за названием слова, словосочетания, фразы с вопросительной интонацией (игру «Эхо»).
• Словосочетания преобразовываются в вопросы в словах, словосочетаниях, фразе, предложении, предложении.
• Заучивает и читает стихи с прямой речью.

АЛГОРИТМ-ПАМЯТКА для звукового анализа
Дети изучают карту эталон-подсказку:
Звук бывает разным:
Гласные и согласные,
Твёрдые и мягкие,
Звонкие, глухие —
Вот они какие!
Алгоритм «читается» сверху вниз аналогично тексту стиха.
На первом этапе логопед помогает ребёнку, задавая вопросы:
Какой это звук: гласный или согласный? твёрдый или мягкий? звонкий или глухой?
На основании характеристик ребёнок выбирает чашки для расчёта значений цветных карандашом.



Адаменко Тамара Васильевна, Терехова Елена Анатольевна
ЛОГОПЕДИЧЕСКИЙ АЛЬБОМ ДЛЯ КОРРЕКЦИИ ВСЕХ КОМПОНЕНТОВ РЕЧИ
Многофункциональное модульное учебно-игровое пособие с практическими рекомендациями по его применению

Редактор Т. Кондакова. Шеф-редактор М. Турундаевская.
Обложка И. Могутова. Художники Д. Савик, Е. Савик, О. Анциферова.
Корректоры Н. Андрианова, Е. Караванова. Верстка В. Решетников
Подписано в печать 23.01.18. Печать офсетная. Гарнитура Школьная.
Тираж 2000 экз. Заказ № 16834
ООО «Издательский Дом „Литера“»
Россия, 192131, Санкт-Петербург, Ивановская ул., 24 лит. А
Отпечатано в типографии ООО «ЛД-ПРИНТ»
Россия, 196644, Санкт-Петербург, Колпинский р-н, пос. Саперный,
территория предприятия «Балтика», д. б/н, лит. Ф. Тел. (812) 462-83-83



ISBN 978-5-407-00882-8

© Адаменко Т. В., Терехова Е. А., 2018
© Издательский Дом «Литера», 2018

