

Муниципальное Дошкольное Образовательное Учреждение
«Детский сад №14» г. Ростов

ИГРЫ НА СВЕТОВОМ ПЛАНШЕТЕ

Подготовили:

учитель-логопед Афанасьева И.М.

учитель-логопед Костенко Т.С.

Игры для знакомства с песком

Здравствуй, песок

Цель: снижение психофизического напряжения

Ход игры

Педагог от имени Феи просит по-разному «поздороваться с песком», то есть различными способами дотронуться до песка. Ребёнок дотрагивается до песка поочерёдно пальцами одной, потом второй руки, затем всеми пальцами одновременно; легко или с напряжением сжимает кулачки с песком, затем медленно высыпает его в песочницу; дотрагивается до песка всей ладонью – внутренней, затем тыльной стороной; перетирает песок между пальцами, ладонями



Игры на развитие мелкой моторики

Необыкновенные следы

Цель: развитие тактильной чувствительности, мелкой моторики, воображения

Ход игры

Взрослый предлагает ребёнку превратиться в животных и побегать по песку.

«Идут медвежата» – ребёнок кулачками и ладонями с силой надавливает на песок.

«Прыгают зайцы» – кончиками пальцев ребёнок ударяет по поверхности песка, двигаясь в разных направлениях.

«Ползут змейки» – ребёнок расслабленными / напряжёнными пальцами создаёт волны на поверхности песка (в разных направлениях)



Песочные прятки

Цель: развитие тактильной чувствительности, мелкой моторики, зрительного восприятия, образного мышления, произвольности

Ход игры

Взрослый просит ребёнка закрыть глаза и прячет в отсеке для песка (под песком) игрушки. После того как взрослый говорит «Открываются глаза, начинается игра», ребёнок должен найти их в песке. Он ощупывает и отгадывает, какую игрушку спрятал взрослый



Перед начало игр по развитию дыхания необходимо обучить детей следующим правилам, применяя игровые моменты:

- набирай воздух через нос, не поднимая плечи, и надувай живот «шариком»
- выдыхай медленно и плавно
- старайся дуть так, чтобы воздушная струя была очень долгой



В пустыне

Цель: развитие дыхания, мелкой моторики

Ход игры

Взрослый говорит ребёнку о том, что мы отправляемся в путешествие по пустыне. Спрашивает, что мы можем взять с собой (ребёнок перечисляет предметы и зарисовывает их на песке). Затем от имени Феи педагог сообщает о начале сильного ветра. Ребёнок берёт трубочку для коктейля и дует в неё, сдувая все нарисованные предметы

Помоги зайчику

Цель: развитие плавного направленного выдоха

Ход игры

В песке делают три-четыре углубления – «следы», которые ведут к игрушечному зайцу. Неподалеку располагается лиса. Необходимо «замести» все следы, чтобы лиса не обнаружила зайца

Помоги машине

Цель: развитие плавного направленного ротового выдоха

Ход игры

От детской машинки логопед проводит неглубокую канавку в песке, ребенок воздушной струёй выравнивает дорогу перед машиной и помогает ей доехать



Помощник

Цель: развитие плавного направленного ротового выдоха

Ход игры

Делают невысокую горку из песка. Перед ней стоит игрушка (Фея, черепашка и др.). Ребёнок, дуя на песочную гору, разрушает её, помогая герою продолжить свой путь

Что под песком?

Цель: развитие плавного ротового выдоха.

Ход игры

Вариант 1

Картинка засыпается тонким слоем песка. Сдувая песок, ребёнок открывает изображение.

Вариант 2

Ребёнка просят найти все картинки в правом верхнем углу, затем в нижнем левом углу. Сдувая песок, ребёнок открывает изображения.

Дорога домой

Цель: развитие плавного направленного ротового выдоха

Ход игры

На песке на некотором расстоянии ставятся игрушка и домик. Нужно длительной плавной струёй образовать на песке дорожку от одной игрушки до другой



Игры на развитие артикуляционной моторики

Археолог

Цель: развитие у ребёнка необходимых артикуляционных движений

Ход игры

Логопед прячет в песке карточки с артикуляционными упражнениями. Ребёнку предлагается с помощью кисточки очистить карточки от песка так же, как это делает археолог. Выполнив это задание, ребенок вместе с логопедом приступает к выполнению перед зеркалом артикуляционных упражнений, изображённых на карточках



Живые картинки

Цель: развитие у ребёнка необходимых артикуляционных движений

Ход игры

Логопед предлагает ребёнку нарисовать в песке отдельную картинку (лягушка, качели, слоник и д.р). Затем от имени Феи просит оживить её. Для того чтобы оживить картинку ребенок должен выполнить соответствующее артикуляционное упражнение



Быстрые пальчики

Цель: развитие у ребёнка необходимых артикуляционных движений

Ход игры

Логопед предлагает ребёнку выполнить артикуляционные упражнения. Ребёнок выполняет упражнение и двигает рукой по песку в такт движениям языка.

(«Качели» - языком ритмично двигать вверх - вниз, указательным пальцем ведущей руки в такт движениям языка двигать по песку в том же направлении;

«Лошадка» - щелкать языком, одновременно пальцами ритмично, в такт щелчкам, «скакать по песку»)

Сказка про весёлый язычок

Цель: развитие артикуляционной моторики

Ход игры

Логопед рассказывает ребёнку сказку про Весёлый язычок, а ребёнок пробует её изобразить на песке. При следующем прочтении сказки ребёнок выполняет соответствующие артикуляционные упражнения

Игры на развитие фонематических процессов

Спрячь ручки

Цель: развитие фонематического слуха

Ход игры

Логопед просит ребёнка спрятать руки в песок, услышав заданный звук



Часы

Цель: обучение различению слов, близких по звуковому составу

Ход игры

Логопед раскладывает на песке картинки по кругу (как часы). Затем предлагает назвать предметы, изображенные на картинках, названия которых звучат похоже и соединить их (рисует линию по песку)

Два города

Цель: развитие фонематического слуха

Ход игры

Под толстым слоем спрятаны защищенные картинки с дифференцируемыми звуками. Ребёнок откапывает их и раскладывает на две группы

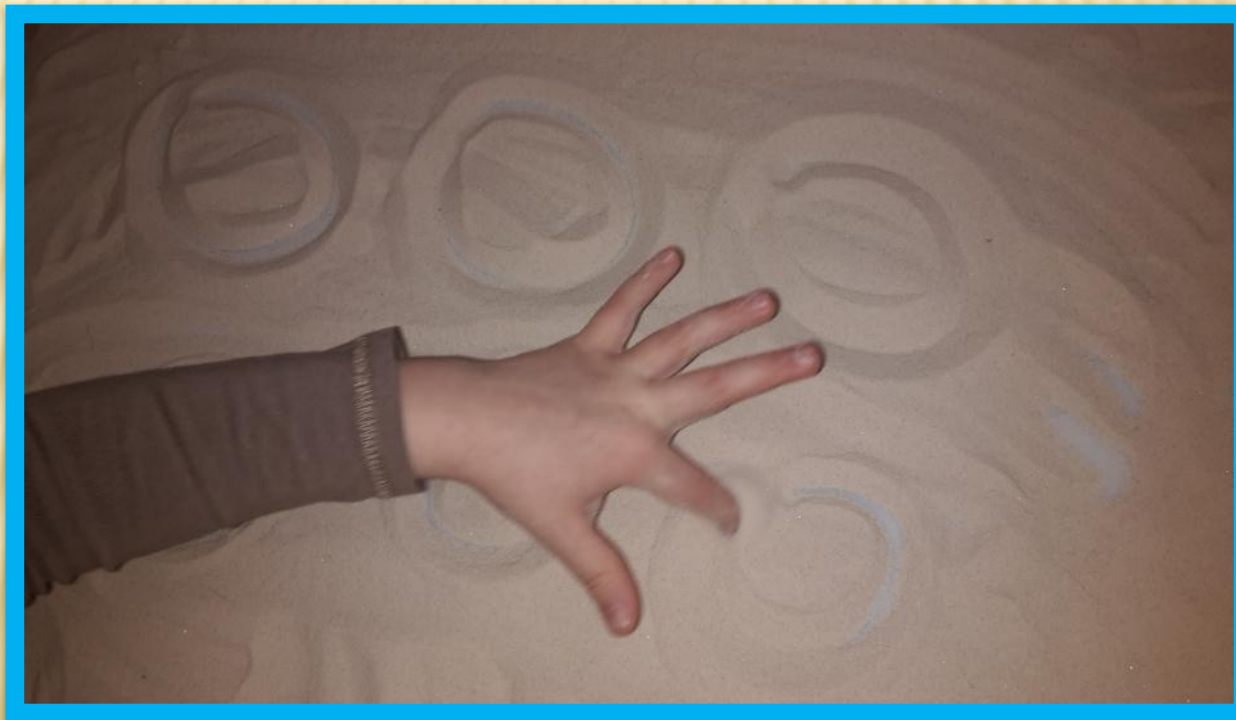


Слоговые дорожки

Цель: развитие фонематического слуха

Ход игры

Ребёнок рисует круги (квадраты, звезды, капли и др.) на песке, проговаривая слоговые дорожки



Художник

Цель: развитие фонематического анализа

Ход игры

Логопед просит ребёнка сделать подарок хозяйке песка нарисовать для неё картинку, в названии которых есть звук [А] или [Р]



Игры для развития чувства ритма

Музыканты

Цель: развитие чувства ритма

Ход игры

Логопед просит ребёнка послушать и сказать, сколько раз он хлопнул в ладоши. Просим ребёнка повторить. Затем ребёнок рисует на песке столько палочек, сколько раз педагог хлопнул в ладоши



Определи карточку по ритму

Цель: развитие чувства ритма

Ход игры

Логопед прохлопывает определённый ритм и предлагает ребёнку найти ту схему на песке, которая соответствует прохлопанному ритму

Этап постановки звуков

Цель этого этапа - формирование правильного звучания изолированного звука.

Что за звук?

Ход игры

Логопед предлагает ребёнку рисовать на песке звездочки (круги, капельки) и произносить звук [Д] (Ж) (при постановке звука «Р»)



Отгадай

Ход игры

Логопед и ребенок отправляются в «зоопарк» и знакомятся с его обитателями. Педагог издает рычащий звук (шипящий звук). Просит ребенка на песке нарисовать изображение животного, которое издало этот звук



Этап автоматизации звуков

Цель этого этапа – закрепление условно-рефлекторных речедвигательных связей на различном речевом материале

Ход игры

Дорожки

Вариант 1

Логопед просит ребёнка нарисовать в верхнем левом углу планшета змею, а в правом нижнем – деревья. Затем от имени Феи просит помочь змее доползти до деревьев. Ребёнку необходимо нарисовать дорожку на песке (или выложить дорожку из камней) от змеи к деревьям, одновременно произнося отрабатываемый звук (например, звук [Ш] или слог [Ша])

Вариант 2

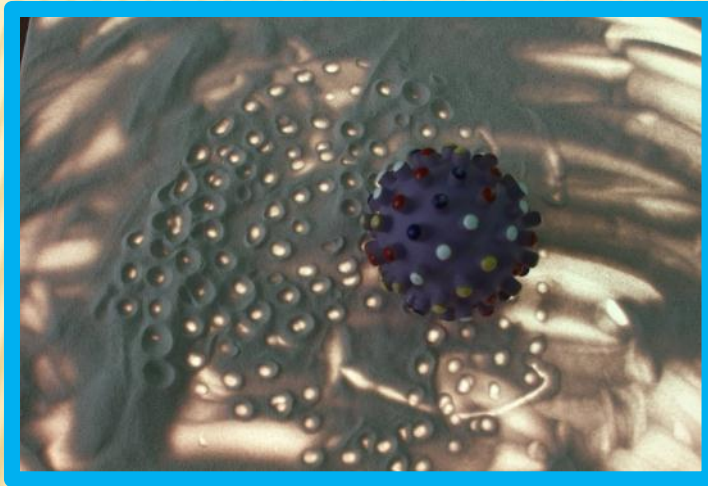
Логопед просит ребёнка помочь принцессе дойти до замка. Ребёнок произносит заданные логопедом слоги, слова «прошагивая» их пальчиком от принцессы до замка

Ход игры

Вариант 3

Произносить звук [Ш] (или слог [ша]), проводя указательным пальцем дорожку по песку. Вариант этого упражнения: рисовать на песке букву Ш, произнося одновременно звук [Ш].

Аналогично проводятся игры «Комарик» (звук З); «Пчёлки» (звук Ж); «Паровозик» (звук Ч); «Самолёттик» (звук Л) и т.д.)

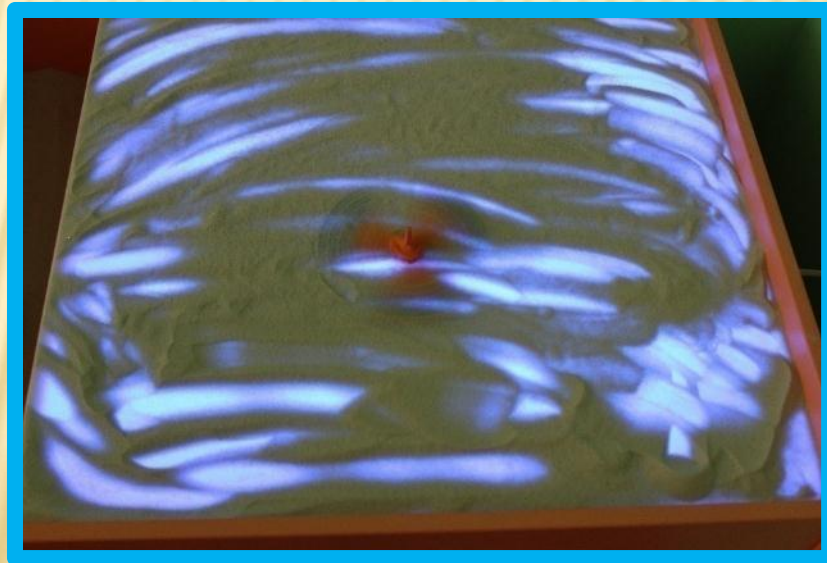


Дорожки можно рисовать не только пальчиком, но и массажным мячиком

Песчаная буря

Ход игры

Педагог говорит ребенку, что в пустыне начинается песчаная буря. Ребёнок запускает вращающийся волчок. Пока волчок вращается ребенок произносит заданный звук (Р, Ш, Ж и др.)



Художник

Ход игры

Ребёнок кидает кубик. Смотрит, какое число ему выпало (от 1 до 6). Если ему выпало число 3, то он пишет на песке три буквы Р (Ш, Л, С и д.р) одновременно произнося этот звук (*либо ребёнок вспоминает три слова со звуком [P]*)



Горка

Ход игры

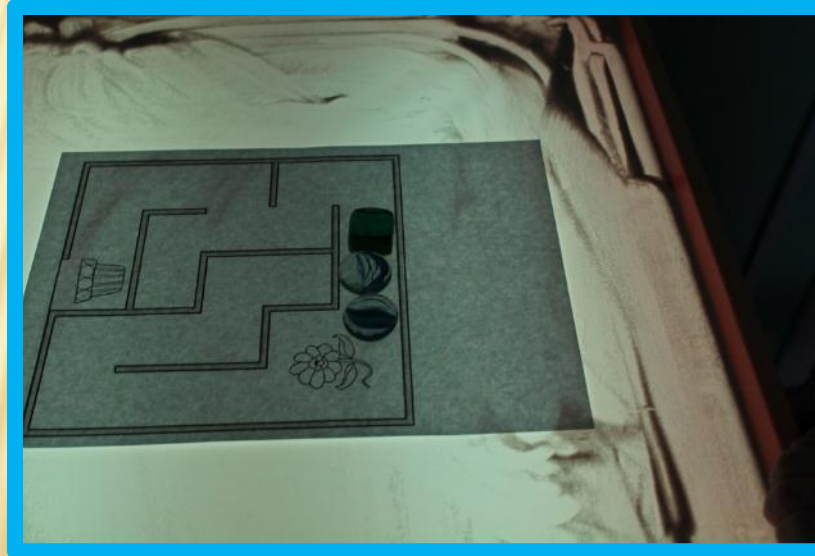
Педагог просит ребёнка набрать в руку песок и произносить звук [С], насыпая горку. Вариант этого упражнения: засыпать игрушку песком из руки, произнося длительно звук [С]



Запутанный лабиринт

Ход игры

Педагог просит ребенка помочь Красной Шапочке дойти по лабиринту до домика бабушки. Ребёнок выкладывает дорожку с помощью камней (*работа со светом без песка*). На каждый положенный камень ребенок называет заданный звук [ш], слог [ша] или вспоминает/повторяет слово [шапка]



Сказочное дерево

Ход игры

Вариант 1

Ребенку необходимо украсить дерево «листьями» (работа со светом без песка). На каждый положенный «листочек» ребенок произносит заданный звук, слог, слово

Вариант 2

Педагог просит ребёнка нарисовать дерево на песке и украсить его «листочками». На каждый положенный «листочек» ребенок произносит заданный звук, слог, слово



Волшебная кисть

Ход игры

Логопед прячет в песке предметные картинки со звуком [Р]. Ребёнку предлагается с помощью кисточки очистить картинки от песка так же, как это делает археолог. Затем все найденные картинки необходимо назвать



Косточки для собаки

Ход игры

Вариант 1

Педагог просит нарисовать собаку и косточки для неё. Затем ребёнок к каждой косточке называет слово с заданным звуком

Вариант 2

Педагог просит нарисовать собаку и косточки для неё. Затем ребёнок к каждой косточке называет слово со звуком [P] в начале/середине/конце

Песочное царство

Ход игры

Педагог просит ребёнка нарисовать в песке те предметы, в названии которых есть звук [P]

Игры на развитие слоговой структуры слова

Полоски

Ход игры

Ребёнок чертит на песке заданное количество полосок, а затем по их количеству подбирает слово



Исправь ошибку

Ход игры

Логопед чертит на песке ошибочное количество полосок. Ребёнок анализирует количество слогов в слове и исправляет ошибку, добавляя или убирая лишнюю полоску

Раздели слово на слоги

Ход игры

Ребенок печатает на песке заданное (или самостоятельно подобранное слово) и вертикальными полосками делит его на слоги



Игры на развитие лексико-грамматической стороны речи

Чего не стало?

Цель: закрепление использования существительных единственного и множественного числа в родительном падеже

Ход игры

Взрослый стирает часть предметов на песочной картинке, а затем просит ребенка рассказать, что изменилось



Подбери слово

Цель: развитие умения подбирать к существительным прилагательные, согласовывать их.

Ход игры

Ребёнок обнаруживает спрятанные в песке различные предметные картинки и подбирает к их названиям прилагательные, согласовывая их в роде с существительными (платье модное; шапка легкая)

Рыболов

Цель: развитие умения согласовывать существительные с числительными

Ход игры

Педагог просит ребенка нарисовать пруд, мальчика с удочкой и рыбок. Когда ребенок нарисует рыбок, мы их считаем (*одна рыбка, две рыбки, три рыбки ...*)

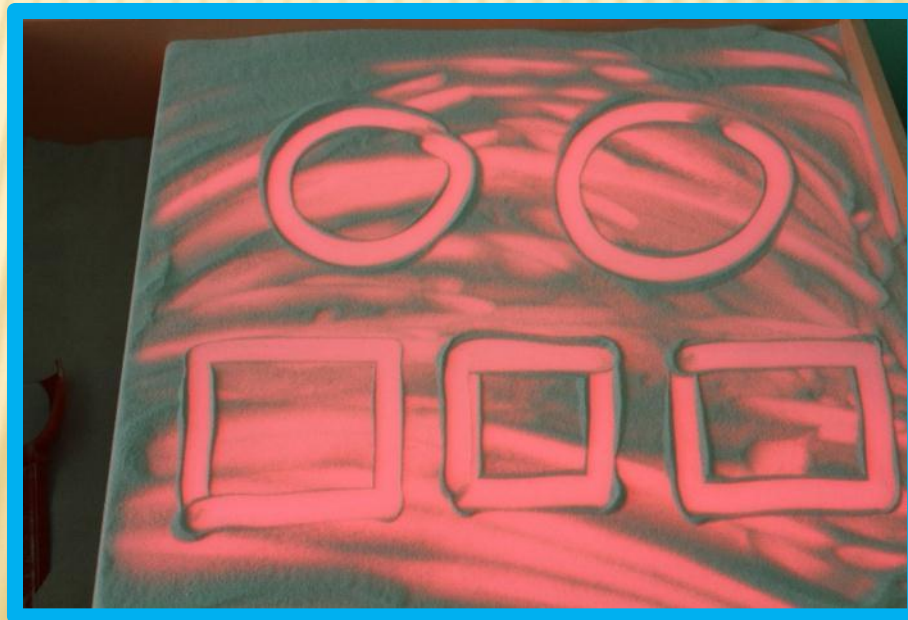


Геометрические фигуры

Цель: развитие умения согласовывать существительные с числительными, автоматизация звука [Р]

Ход игры

Педагог включает на световом планшете красную подсветку. Затем просит ребенка нарисовать 2 круга, 3 квадрата. Ребёнку предлагается посчитать, сколько у нас кругов (*один красный круг, два ...*), квадратов (*один красный квадрат...*)



Необычные предметы

Цель: развитие умения согласовывать существительные с прилагательными, автоматизация звука [Л]

Ход игры

Педагог включает на световом планшете жёлтую подсветку. Затем просит ребенка нарисовать предметы в названии которых есть звук [Л]. Затем ребенок называет, что у него получилось (*жёлтая лампа, жёлтое платье, жёлтая ладонь...*)



Морковь

Цель: совершенствование грамматического строя речи, автоматизация звука [Р]

Ход игры

Педагог включает на световом планшете оранжевую подсветку. Затем просит ребенка нарисовать морковь. Далее педагог проводит беседу, задает ребенку вопросы:

- есть что? (есть оранжевая морковь)*
- нет чего? (нет оранжевой моркови)*
- подошел к чему? (к оранжевой моркови)*
- вижу что?*
- любуюсь чем?*
- думаю о чём?*



Картинки

Цель: развитие умения согласовывать существительные с числительными, автоматизация звука [Л]

Ход игры

Педагог включает на световом планшете любую подсветку. Песок сыпается в специальный отсек. На планшет кладется альбомный лист с черно-белыми картинками. Ребёнку даётся задание закрыть камнями картинки, на которых нарисована лампа. Затем ребенку предлагается посчитать, сколько он нашел ламп (*одна лампа, две лампы ...*)

Игры на формирование связной речи

Дорисуй картинку и составь предложение

Цель: развитие связной речи

Ход игры

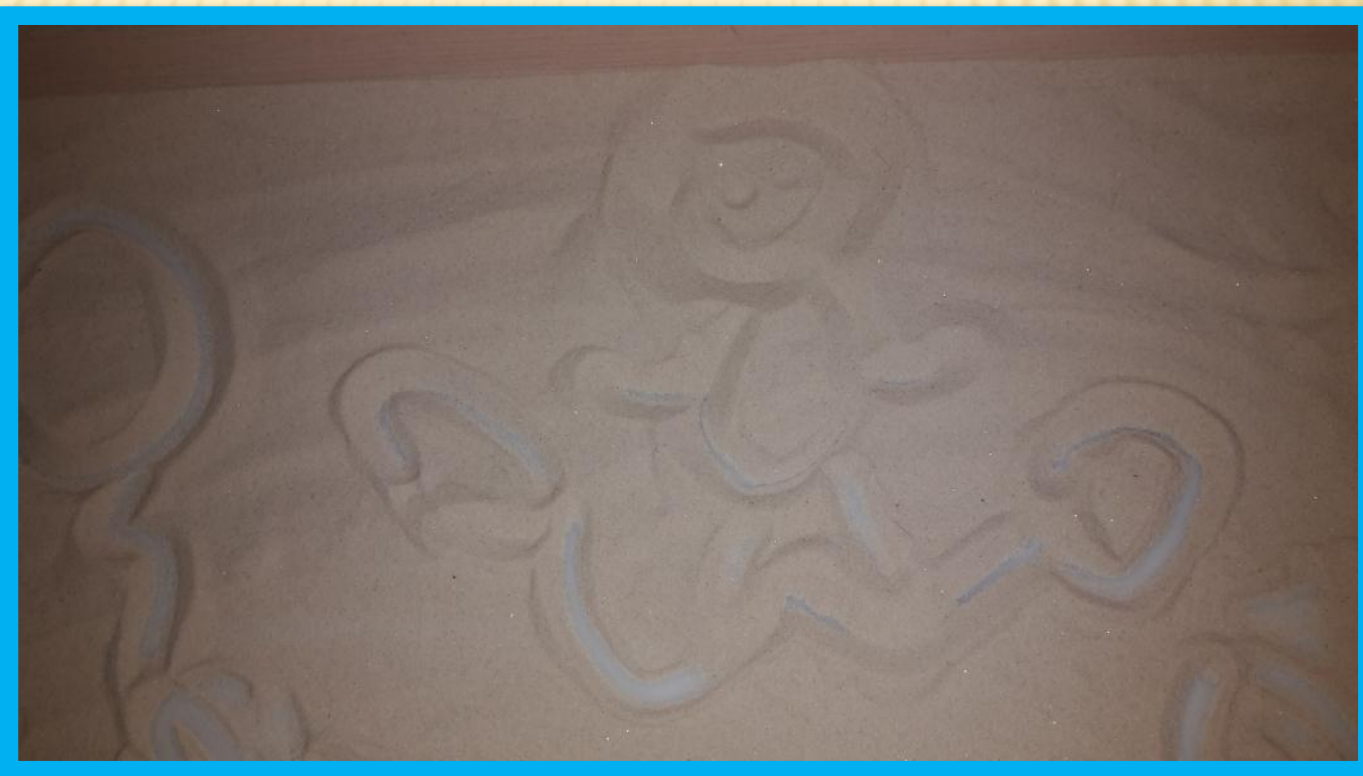
Логопед рисует на песке мяч, скакалку, воздушный шар или другие предметы. Задача ребёнка – дорисовать песочную картинку и составить по ней предложение (*Таня держит в руках воздушный шар*). Фраза проговаривается в момент действия



Начни предложение

Ход игры

Ребёнок рисует на песке предмет и начинает предложение, а логопед заканчивает его



Две игрушки

Ход игры

На песке ребёнок рисует два предмета (мяч и воздушный шар). Составляя диалог от имени предметов, он сравнивает их, подрисовывая в процессе речи песочную картинку

Пример диалога:

Воздушный шар. Я круглый.

Мяч. Я тоже.

Шар. Если меня ветерок подхватит, я полечу.

Мяч. А если по мне ударят – я высоко подскачу.

Шар. На мне нарисован красивый цветок.

Мяч. А я украшен разноцветными полосками



Интересная история

Ход игры

Логопед просит ребенка нарисовать предметы. В центре планшета рисуем стол, за столом сидит Мишка. Справа от стола стоит большой шкаф, на шкафу лежит шляпа, а в шкафу лежат штаны. В верхнем левом углу планшета нарисуй окошко, а рядом с окошком кошку.

Затем с ребенком проводится беседа по нарисованной картинке. Ребёнок составляет самостоятельно рассказ



Игры по обучению грамоте

Вылечи букву

Цель: закрепление зрительного образа буквы.

Ход игры

Логопед пишет на песке любую букву, а затем стирает какую-либо её часть, но так, чтобы буква осталась узнаваемой. Педагог просит ребёнка вылечить «больную» букву, дорисовав недостающий элемент.



Спрятанные буквы

Цель: закрепление зрительного образа буквы, развитие зрительного восприятия

Ход игры

Логопед рисует на песке рисунок и предлагает ребёнку найти в нём как можно больше букв



Что за буква?

Цель: закрепление зрительного образа буквы, развитие зрительного восприятия

Ход игры

Логопед пишет на спине ребенку букву, а он пытается определить, что это за буква. Затем ребёнок пишет эту букву на песке



«Необычные» буквы

Цель: закрепление зрительного образа буквы, развитие зрительного восприятия

Ход игры

Предложите ребёнку с закрытыми глазами пощупать пальцами хорошо известные ему «шероховатые» буквы на специальных карточках, а затем пусть он попытается изобразить их на песке

Волшебный мешочек

Цель: закрепление зрительного образа буквы, развитие зрительного восприятия

Ход игры

Предложите ребёнку с закрытыми глазами пощупать в мешочке хорошо известные ему объемные буквы из магнитной азбуки. Ему необходимо догадаться, что за букву он нашёл и написать её на песке



**На песке можно чертить схемы
слов и предложений разной
степени сложности**

Спасибо за внимание!!!