

# **Речевые игры**

**для автоматизации звуков**

**у детей со стертой дизартрией**

**по методике Архиповой Е.Ф.**

**на примере звука «К»**

**Автор: учитель- логопед Южанина Ирина Витальевна  
г. Мытищи, МБДОУ № 57 «Почемучка»**

1. **Игра** позволяет сделать сложную и кропотливую работу по исправлению дефектов звукопроизношения занимательной, увлекательной, весёлой и высокоэффективной.
2. Любая игра, имея **комплексный подход**, позволяет в процессе коррекции звуков укрепить психическую базу речи (память, восприятие, внимание, мышление), сформировать грамматический строй языка, воспитать интерес, уважение и любовь к живому русскому языку, тренировать навык чтения.

### 3. **Компактность и вариативность** предлагаемых игр позволяет логопеду:

- ✓ чутко реагировать на изменения в отношении детей к занятию, и, не меняя целей занятия, мобильно перестроиться на тот или иной вариант игры, ненавязчиво подводя ребенка к задуманному логопедом результату, сохраняя эмоциональность и результативность занятия.
- ✓ при формировании правильного звукопроизношения отработать ту грамматическую категорию, которая вызывает трудность у конкретного ребенка.
- ✓ использовать данные игры на индивидуальных и

В основу последовательности автоматизации звуков и подбора речевого материала для игр легла методика Е. Ф. Архиповой по коррекции звукопроизношения у детей со стертой дизартрией («Коррекционно-логопедическая работа по преодолению стертой дизартрии» Е.Ф. Архипова, издат. Астрель, 2008).

Данная методика включает в себя отработку 11 модулей (11 вариантов звукосочетаний) для автоматизации любого поставленного звука. Каждая позиция звука последовательно отрабатывается в общепринятой в логопедии последовательности в слогах, словах, предложениях, текстах, чистоговорках.

Основным принципом методики Е.Ф. Архиповой является принцип усиления артикуляционных кинестезий и проприоцептивных ощущений в органах речи.



С целью усиления кинестезий Е.Ф. Архипова предлагает оптимизирующие логопедическую работу приемы:

- ✓ пальцевые движения на аппликаторе, имеющем игольчатую поверхность. Например, тренажер – резиновый или пластмассовый коврик с игольчатой поверхностью
- ✓ начинать автоматизацию вызванного звука с уточнения произнесения гласных. Уча детей длительно, утрированно произносить (пропевать) гласные звуки с четкой, утрированной артикуляцией, стимулируя таким образом периферический отдел анализатора.
- ✓ вводить зрительные опоры – символы для гласных звуков, которые не только подсказывают, какой гласный звук произносить, но и напоминают, что губы должны активно работать. Это обеспечивает четкость артикуляции.

✓ Утрированная артикуляция гласных звуков способствует подаче более четких кинестезий в кору головного мозга, а движения пальцев руки подкрепляют моторные образы звуков, приводя большую часть коры головного мозга в возбужденное состояние, что способствует их запоминанию и впоследствии воспроизведению.

✓ Уточнив артикуляцию гласных, научив детей активно работать губами при произнесении гласных звуков, а также после овладения ребенком поочередным прижатием каждым пальцем к игольчатой поверхности тренажера можно переходить к автоматизации поставленного звука.

**На примере автоматизации**

**звука К**

**(модуль 2 – прямой слог,  
слитное произнесение)**



## Упр. 1 «Пропой слог»

Слитно и утрированно произносится поставленный звук в сочетании с гласными А, О, У, Ы, Э. При этом совершенствуются пальцевые движения в виде прижимов к тренажеру одновременно обеими руками соответствующего пальца. Активно работают губы при произнесении гласных. Такой акцент на гласные звуки дает плавное, мягкое введение поставленного звука в слог, а затем и в слова, предложения.



## Упр.2 «Сочинялки»

Послушай внимательно, какой каблук звучит в конце каждой строчки: ка, ко или ку. Простучи за мной нужным каблук 3 раза.

Взрослый

Ребенок

У окна видна Ока

ка-ка-ка

До Оки недалеко ко

ко-ко-ко

Дети ходят на Оку

ку-ку-ку

Дай котятam окунька

ка-ка-ка

Бегут котята к окуньку

ку-ку-ку

У меня болит рука

ка-ка-ка

В школе будет нелегко

ко-ко-ко

Для блинов нужна мука

ка-ка-ка

Я куплю домой муку

ку-ку-ку

Далее ВВОДЯТСЯ СЛОВА

с отработанной позицией автоматизируемого звука – прямой слог.

Лексический материал: Кони, Коля, Капа, кофе, Косы, касса, козы, кабина, канава, Калина, колено, камин, кабан, каноэ, камень, кухня





## 1. «Повторялки»

Отрабатываем название каждой картинки, уточняем понимание.

После отраженного повторения ребенком слов и уточнения значения незнакомых слов с помощью картинок, можно переходить непосредственно к играм с картинками.

## 2. «Карусель»

Многократно повтори серию картинок.

Не забывай нажимать нужным пальчиком на коврик, когда произносишь гласный.

Старайся произносить слова все быстрее и быстрее, но следи что бы слова были красивыми.



### **3. «День - ночь»**

Из серии 4-5 картинок отгадать, какая картинка исчезла (какой картинки нет).

На слово «Ночь» ребенок закрывает глаза, логопед переворачивает картинку – «День» – ребенок открывает глаза и находит изменения, произнося фразу: «Нет...»)

### **4. «Лото»**

Дает возможность отрабатывать произнесение вызванного звука сразу у нескольких детей, стимулируя их к контролю за чужим и своим произнесением.

Логопед спрашивает «У кого....?», Ребенок отвечает «У меня...» и закрывает картинку нужной карточкой.

(Коврики не используются)



## 5. «Один и много»

Скажи по образцу: коса – косы,  
касса – кассы,  
коза – козы,  
кабина – кабины,  
канава – канавы,  
калина – калины,  
камин - каминь,  
кабан - кабань,  
кузина – кузины

Назови слова парами

## 6. «Назови и перепрыгни»

Картинки раскладываются в ряд, нужно назвать правильно картинку и перепрыгнуть (можно использовать данную игру для отработки предложений).

См. игра 15)



## 7. «Капа купила (Коля купил)»

Шуточная фраза с наращиванием предметного ряда. Каждый раз добавляем по одной картинке.

Расскажи, что купила Капа (что Купил Коля).

*Капа купила козу. Капа купила козу и канаву.*

*Капа купила козу, канаву и косы...и т. д.*



## 8. «Запомни – повтори – закрой»

Повтори слова по 2-3 вместе, закрой их в нужной последовательности.

*Капа – кофе – кони*

*кабина – канава – калина*

*Кони - Коля – козы*

*колена – каноэ – кузина*

*Косы – козы – кабаны*

*кабан – камин – камень*





## 9. «Отгадай картинку без звука К»

Перед ребенком разложены картинки. Логопед называет картинку без звука «К», ребенок отгадывает какую картинку загадал логопед. Отгадал – забери себе.

*...они, ..оля, ..апа, ..офе, ..осы, ..асса, ..озы, ..абина, ..анава, ..алина, ..олено, ..амин, ..абан, ..аноз, ..амень, ..узина*



## 10. «Не ошибись»

Из одной стопки в другую перекладываются картинки со словами:

*«кони на Коле, Капа на конях, кофе на Капе, косы на кофе, козы на козах и т.*

*д.» Стараться как можно быстрее выполнить упражнение.*

Если ребенок ошибается ход переходит к другому ребенку (игроку).





## 11. «Ходилки-бродилки»

Перед ребёнком выкладываются картинки, так чтобы они образовали игровое поле-лабиринт: где правильная дорожка проходит по картинкам только на звук «К». Среди картинок на звук «К» выкладываются картинки без звука «К».

Задание для ребенка: *Проведи кота к коню. Но Кот может идти только по картинкам на звуком «К».*



## 12. «Закончи предложение»

Перед ребенком разложены картинки. Логопед называет предложение не договаривая его до конца. Ребенок по смыслу должен догадаться каким словом его закончить. Закончил правильно - поставь на картинку свою фишку (можно использовать фигурки из киндер сюрпризов)

- ✓ *Быстро скачут резвые.....кони.*
- ✓ *Новые брюки надел...Коля.*
- ✓ *Вкусный мёд у бабы... Капы.*
- ✓ *По утрам папа пьет ароматный....кофе.*
- ✓ *У девчонок длинные.... косы.*
- ✓ *Часть машины, где сидит шофер... кабина.*
- ✓ *После сильного дождя вода заполняет глубокую... канаву.*
- ✓ *Мы набрали полное лукошко красной...калины.*
- ✓ *У соседа болело.... колено.*
- ✓ *Красивый из кирпича выложен...камин.*

- ✓ *В лесу живет...кабан.*
- ✓ *Индейцы плавают на.... каноэ.*
- ✓ *Перегородил дорогу крупный....камень.*
- ✓ *Мою двоюродную сестру я называю... кузина.*





Далее слова вводятся в предложения

с отработанной позицией автоматизируемого звука –  
прямой слог.

### 13. «Повторялки»

(предложения отрабатываются на игольчатом коврикe)

- ✓ *Коля, пей кофе. (картинка – кофе)*
- ✓ *Капа купала Колю. (картинка – Капа)*
- ✓ *У Лены болело колено. (картинка – перебинтованное колено)*
- ✓ *Кузина купила каноэ. (картинка – каноэ)*
- ✓ *Коля и Ваня копали канаву. (картинка – канавка)*
- ✓ *Коля и Нина ели калину. (картинка – калина)*
- ✓ *Каля купил козу, а Капа коня. (Картинка – Коля)*

На каждое предложение для запоминания ребенку предъявляется картинка.

## 14. «Веер»

Картинки, используемые в игре 13 собираются веером. Дети по очереди вытаскивают картинку, вспоминают предложение. Назвал правильно-оставил картинку у себя, ошибся картинка возвращается в веер – ход переходит к другому игроку.

*(картинки: кофе, Капа, колено, каноэ, канава, калина, Коля)*

В конце игры количество картинок подсчитывается.





## 15. «Назови и перепрыгни»

Картинки раскладываются в ряд, нужно вспомнить предложение про эту картинку, четко его назвать и перепрыгнуть через картинку.

Выигрывает тот, кто дойдет до конца за более короткий срок, ни разу не ошибется и проговорит все четко и внятно



## 16. «Исправь ошибку – найди картинку»

Слушай внимательно, если ошибусь – исправь меня.

Переверни карточку, которую ты назвал, картинкой вниз.

- ✓ Кофе, пей Колю.
- ✓ Капа купила Колю.
- ✓ У колена болела Оля.
- ✓ Каноэ купило кузину.
- ✓ Коля и канава копали Ваню.
- ✓ Ели Нину калина и Коля.
- ✓ Коза купила Колю, а конь купил Капу.

(картинки: кофе, Капа, колено, каноэ, канава, калина, Коля)

Картинки можно дополнить подписями и параллельно с автоматизацией звуков формировать мотивацию, интерес и навык чтения.

# Желательно! **домашние задания**

на закрепление звука так же давать в игровой форме,  
используя напечатанные на листе формата А4  
черно-белые изображения.

## Варианты домашних заданий:

### Д/З №1

- ✓ Повтори слоговые цепочки: ка-ка-ка, ко-ко-ко...
- ✓ Назови, раскрась картинки только на звук «К»
- ✓ Назови картинки по «Карусели», ускоряя темп, но не теряя четкости и внятности произнесения.



## Д/З №2

- ✓ Повтори слоговые цепочки: ка-ка-ку, ку-ку-кы.....
- ✓ По картинке из Д/З №1 скажи по образцу: коза - козы, кабан – кабаны...
- ✓ «Фраза с наращиванием предметного ряда»:

По картинке из Д/З №1 нарисуй стрелки от картинки к картинке, рассказывая, что у Капы (у Коли). Ребенок каждый раз дорисовывая стрелку, добавляет название картинки к предыдущему названию.

*(У Капы косы. У Капы косы и кабина. У Капы косы , кабина и камень...т.д.)*

## Д/З №3

- ✓ Повтори слоговые цепочки: ка-ку-ка, ку-ко-ку....
- ✓ Вспомни по картинкам предложения. Повтори каждое предложение 3-4 раза подряд, не теряя четкости и внятности произнесения. Если произнес предложение правильно, раскрась нужную картинку.

ЧЕРНО-БЕЛЫЕ КАРТИНКИ НА ЛЮБОЙ ЗВУК можно скачать на сайте: [pedlib.ru](http://pedlib.ru)

Используя предложенную Е.Ф. Архиповой  
отработку 11 модулей (11 вариантов звукосочетаний) для  
автоматизации звуков и  
игровые приемы с картинками, подобные описанным выше,

можно добиться более живых, результативных, веселых,  
интересных занятий и более быстрого, стойкого введения  
звука в речь, сформировать активный интерес детей к  
русской речи.