

**Детский сад №1
«Ромашка»
группа «Незабудка»**

**Логопедическ
ий речевой
центр**

**В гостях у
Бусказки**

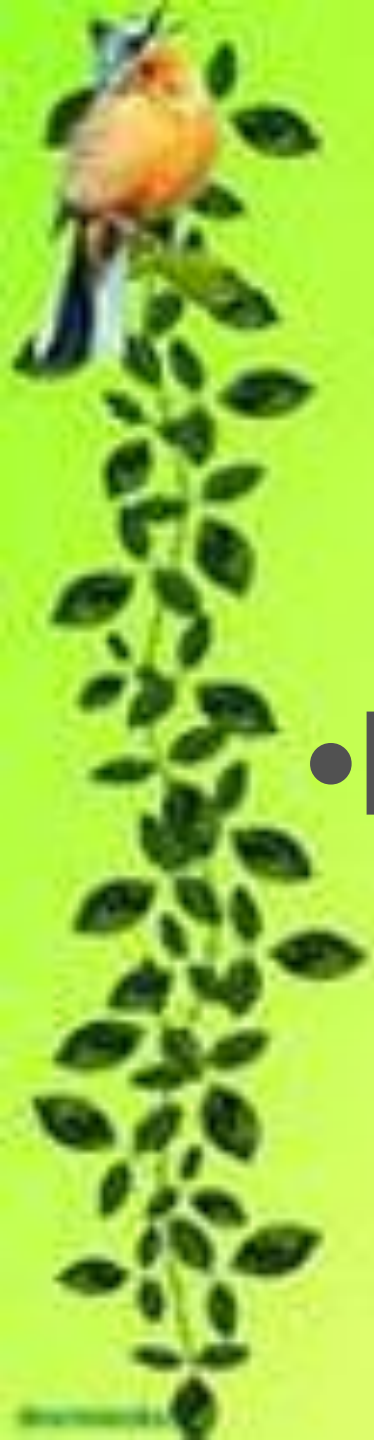
**Василисы Премудрые – Егорова Анна Петровна
Сайфуллина Рамзия Шамильевна
Горащенко Елена Анатольевна**





Принципы:

- Многофункциональнос
ть
- Игровая мотивация
- Простота



Функции:

- Коррекция речи**
 - Мини-музей сказки**
 - Психотерапевтическая помощь**
- «Сказкатерапия»**

И!
К!



**ПОСЛУШНЫЕ
ДЗЫМЫ**



Заколдованные
грибы-ягоды
«Обжорки»

Волшебные
зеркала





ЗНАКОМСТВО С ЯЗЫЧКОМ И ЕГО ДОМИКОМ



Открываем ротик-дом.
Кто хозяин в доме том?
В нем хозяин - Язычок.
Он удобно в доме лёг.

➤ Широко открывать рот.



Время даром не теряет:
Губы-двери вытирает.

➤ Рот открыть и не закрывать. Сделать язык широким. «Обнять» языком всю верхнюю губу, облизать ее, убирая язык вглубь рта.



кто бы...

... как грибок.
рот и улыбнуться.
... ебу и не отрывать
... ность вниз, растя



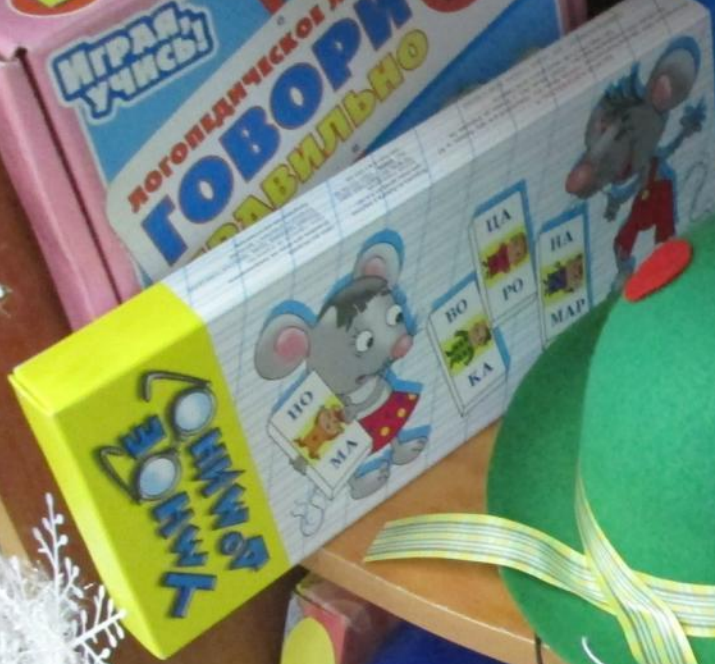
МИР ВАШЕГО РЕБЕНКА



ТРИКОМИ МАТЕРИАЛ ПО ЛОГОПЕДИИ
ИЗВУЧАЮЩИЕ И ШИПИЯЩИЕ ЗВУКИ

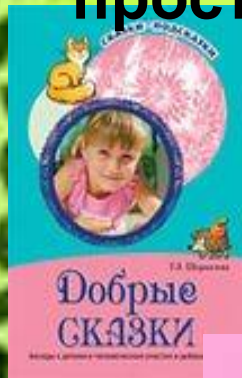
СКАЗКА О СЕЛОМ ЯЗЫЧКЕ





Сказкотерапия в логопедической работе с детьми помогает:

- развить познавательные способности;
- сформировать причинно-следственные связи;
- усвоить социальные нормы, принятые в обществе;
- развить речевую функцию в ненавязчивой, простой и доступной для ребенка форме игры.





**Главный персонаж нашего речевого
центра
Бабка-ежка
Она бывает очень разной- веселой,
смешной, озорной, злой,
беспомощной, хитрой,**



Н



Сказочные друзья Бабы Яги

- Двое из ларца
- Кот- ученый
- Буквоежка
- Золотая рыбка
- Василиса
- Старички-лесовички
- Заколдованные грибы-обжорки







В работе с детьми мы активно используем шляпы и различные головные уборы, атрибуты. Это помогает не только создать игровую мотивацию, но быстро превратиться в любого героя как педагогу, так и ребенку. И НОД переходит в увлекательную игру.

Мы придумали целое шляпное королевство.



Шляпное
королевство



**Детям и взрослым в нашей группе
помогают волшебные предметы :**

- Волшебная палочка**
- Ковер-самолет**
- Скатерть-самобранка**
- Волшебное зеркало**
- Заколдованный колодец**
- Шапка-невидимка**
- Цветик - семицветик**
- Серебряное блюдечко- наливное
яблочко**



Волшебное
зеркало



Ковер -
самолет



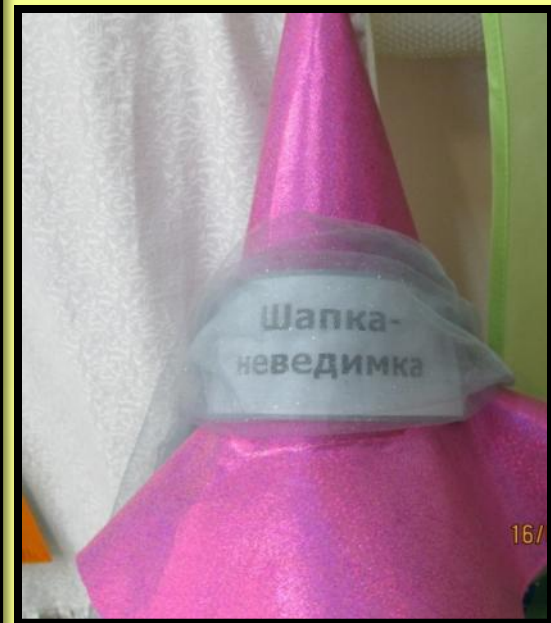
16/0



Заколдованный
колодец



16/01/2015 12:41



16/

Сказочные разделы :

- «Там на неведомых дорожках»
Автоматизация изолированного звука



- «Сказка за сказкой»
Развитие связной
речи



•«Игры тридесатого





**«Волшебник
и»**

**«Заколдованные
дети»**

Отгадай кто ты





**«Кто
КОГО»**

**«Разноцветные
шляпы»**





**«Отрази атаку
волшебника»**

«Поймай!»









«Скатерть - самобранка»

Цель: развитие речи, выработать стремление к победе, расширить словарный запас, развитие фонематического восприятия, памяти, внимания.

1 вариант « Кто больше придумает сладких слов, снежных, добрых, ласковых, все круглое и т.п»

2 вариант «Чего не стало?»

3 вариант «Запомни все предметы на скатерти», «Что изменилось»

4 вариант «Подбери все слова со звуком....»

«Бабки-ежкины узелки»

Цель: развитие мелкой моторики .



«Шапка-невидимка»



Цель: развитие у детей умения общаться с ровесниками, привлечь внимание и терпение.

Описание игры: Все дети встают в круг и передают шапку за спиной друг другу шапку. В какой-то момент один из участников надевает шапку на голову соседа и говорит «Невидимый!» После чего все дети разбегаются, а тот, на кого надели шапку, становится водящим и бежит к мячу, лежащему в центре круга. Взяв мяч, он должен крикнуть: «Замрите!» Все игроки останавливаются, а водящему нужно попасть мячом в одного из «замерших» участников. Если цель достигнута, он должен сбросить шапку и подбежать к остальным детям. Тот, в кого попали мячом, надевает шапку и пытается выбить следующего игрока.

- **«Жили-были»**

Цель: развивает речь, воображение, мышление, остроту ума.

Пример: «Жил-был котенок, что с ним стало потом?», -ответ должен быть следующим: «Он стал котом».

•«В гостях у сказки»

Цель: развивает речь, воображение, мышление, остроту ума.

Пример : что бывает ?

- красным?
- глубоким?
- колючим?

•«Шляпа волшебника»

Цель: развитие связной речи, воображения , мышления.

Описание игры: ребенок надевает шляпу, превращается в волшебника.

«Что бы ты сделал, если бы стал волшебником?»





• **«Наливное яблочко – серебряное блюдечко»**


Цель : развитие внимания, наблюдательность, реакцию, расширение словаря.

Описание игры: ведущий катает яблочко и говорит: «Я вижу то, чего не видишь ты, и оно, например зеленое». Участники игры угадывают, что загадал ведущий. Основное условие : предмет должен находится в поле зрения игроков.

• **«Волшебники»**

Цель : развить фонематический слух, навык звуко-буквенного анализа, умение соотносить фонематический облик слова с его значением, способность работать в команде.

Описание игры - в начале игры взрослый говорит: «Давайте поиграем в волшебников. Сегодня мы будем заниматься превращением слов посмотрим какая команда справится лучше». Превратите одно слово в другое, зачеркнув лишнюю букву: муха, беда, шарф»



- **«Ковер-самолет»**

Цель : развить лексическую и фонематическую стороны речи, внимание, наблюдательность, воображение.

Дети встают вокруг ковра и по очереди говорят : «Мы по кругу идем и с собою берем...»

Можно квалифицировать предметы как по материалу, так и по цвету или качеству и т.п. Можно дифференцировать подбирать предметы на заданный звук. С собранными предметами можно играть и дальше, создавая проблемные ситуации. Например : «Какой предмет нам поможет спрятаться от дождя?»

- **«Живое-неживое»**

Цель : развить речь, умение квалифицировать предметы, пополнить словарный запас.

Две команды, одна команда задает вопрос «что?», другая «кто?».



• **«Путешествие по сказкам»**

Цель :развить речь, мышление, расширить словарный запас, пополнить знания о сказках сказочных героях, совершенствовать навыки общения и уважения к товарищам.

Примеры вопросов: «У какой мамы было семеро детей?», «Из чего сделан Буратино?»;

• **«Отрази атаку волшебника»**

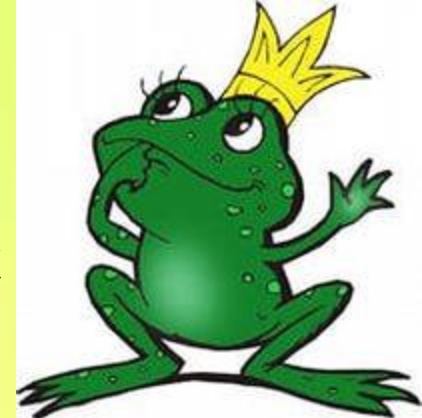
Цель: научить образовывать антонимы к качественным прилагательным.

• **«Передай - клубочек»**

Цель :развить словесно-логическое воображение, умение рассуждать на заданную тему, навыки общения, интерес к предпочтениям товарищей пополнить словарный запас.

Что лучше - велосипед или машина?

•





- **«Словесное зеркало»**

Цель : развить речь, навык выражения в речи увиденных физических действий. «Зеркало»-игрок должен в точности повторять все движения, слова, звуки и интонацию.



- **«Отгадай загадки ученого Кота»**

Цель: развить внимание, мышление, сообразительность.

- **«Золотая рыбка»**

Цель: научить ориентироваться в пространстве.

Угадай куда плывет золотая рыбка.

- **«Волшебная палочка»**

Цель: научить образовывать слова с суффиксами -ичк-, -ечк-; -ищ-; множественное число существительных.



ВОТ И СКАЗКЕ КОНЕЦ, А КТО РАБОТАЛ - МОЛОДЕЦ!