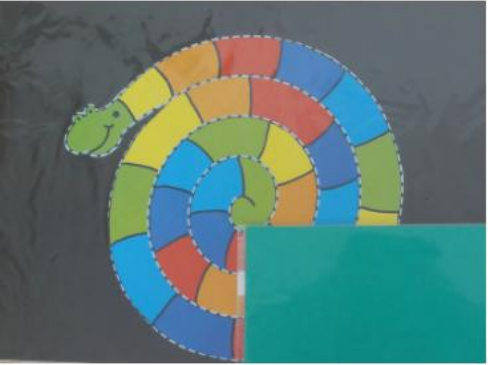





Авторский комплект игровых средств «Манилка» по коррекции речевой деятельности детей с ТНР

Название игры	Игровая задача	Дидактическая задача	примечание
<p>Многофункциональное пособие Логопедическая ширма «Домик веселого язычка»</p> 	<p>В этом домике живет веселый язычок. Он любит играть в интересные игры....</p> <p>Раз, два, три, четыре, пять . Будем мы в игру играть. Есть тут зайчик и лиса. Сказку рассказать пора.</p> <p>(ребята ведут диалог от лица выбранных героев).</p>	<p>1. развитие артикуляционной моторики. 2. развитие мелкой моторики. 3. развитие содружественного взаимодействия руки и языка-биоэнергопластики. 4. развитие диалогической речи.</p> <p>Используется на подгрупповых занятиях.</p>	<p>Подготовительный этап - дети отрабатывают артикуляционные уклады, пальчиковые позы перед зеркалом (зрительный контроль), а потом без зрительного контроля.</p> <p>Дети выполняют артикуляционные упражнения под стихи и сказки «О веселом язычке».</p> <p><i>Жил веселый язычок, В маленьком домике. Превращался во все, что мог, На радость всем детишкам.....</i></p> <p>Логопед одевает красную варежку и показывает рукой форму артикуляционного упражнения. Упражнения объединены простым сюжетом, что и позволяет назвать их театром пальчиков и языка.</p>
<p>Картотека артикуляционных упражнений.</p> 	<p>Вытяни карточку и выполни задание.</p> <p>Ребенок вытягивает карточку и выполняет артикуляционные упражнения.</p>	<p>1. развитие артикуляционной моторики.</p> <p>Используется на индивидуальных логопедических занятиях.</p>	<p>Можно выполнять артикуляционные упражнения под музыку. Желательно, чтобы звучащая музыка или текст песен имели простую ритмическую структуру, четкую музыкальную фразировку и характер.</p> <p>Музыка помогает задать тот или иной темп, динамику и выразительность выполнения действий, способствует выработке их точности, частоты, плавности, устойчивости перехода от одного артикуляционного уклада к другому.</p>
<p>Звуковые дорожки</p> 	<p>Прокати и назови.</p> <p>Р.....р Р.....р Р.....р</p> <p>длительно, коротко или отрывисто; тихо – громко</p>	<p>1. Автоматизация изолированного звука . 2. Автоматизация звука в слогах.</p> <p>Используется на индивидуальных логопедических занятиях.</p>	<p>Ребенок «проходит» дорожку, протягивая заданный звук, слог (произносит звук длительно, коротко или отрывисто; тихо – громко).</p> <p>Ребенок проводит пальчиком, рисует «Поющим маркером», ведет игрушкой, проговаривая звук.</p>

<p style="text-align: center;">«ЗвукоЗмейка»</p> 	<ol style="list-style-type: none"> Шагай пальчиками по Звукозмею, правильно проговаривая слоги (слова). Собери звукозмею, верно повторяя за мной слоги (слова). 	<ol style="list-style-type: none"> Автоматизация звука в слогах словах. развитие мелкой моторики. развитие слухового внимания при подражании интонированию звука логопедом. Развитие фонематического слуха. <p>Используется на индивидуальных логопедических занятиях</p>	<p>Ребенок «собирает» змею из частей, проговаривая слоги, слова с автоматизируемым звуком.</p> <p>Ребенок слушает ряд звуков (слогов, слов), выделяя заданный звук и подетально собирает звукозмею.</p>
<p style="text-align: center;">«Горка слов»</p> 	<ol style="list-style-type: none"> Назови картинки. Собери горку слов со звуком... Выбери картинки со звуком..., и собери из них горку слов 	<ol style="list-style-type: none"> Автоматизация звука в словах, чистоговорках, предложениях. Активизация словаря. Отработка лексико-грамматических конструкций. развитие фонематического слуха <p>Используется на индивидуальных и подгрупповых логопедических занятиях</p>	<p>«Горка слов» - набор карточек с предметными картинками и матрицы в виде горки с пустыми окнами. Ребенку предлагается заполнить картинками матрицу.</p> <p>Автоматизация звука в словах (рыба, радуга, горка, шар, и т.д.), в чистоговорках (ар-ар-ар красный шар, и т.д.), в предложениях (ребенок повторяет предложение за педагогом или придумывает сам по картинке).</p>
<p style="text-align: center;">«Дерево слов»</p> 	<ol style="list-style-type: none"> Подбери картинки со звуком.. и вырасти дерево слов. Слово повтори к листочку прикрепи... 	<ol style="list-style-type: none"> Автоматизация звука в словах, чистоговорках, предложениях. Активизация словаря. Отработка лексико-грамматических конструкций. Развитие фонематического слуха. Развитие мелкой моторики. <p>Используется на индивидуальных и подгрупповых логопедических занятиях</p>	<p>«Дерево слов» - набор карточек с предметными картинками, канцелярские прищепки и макет дерева.</p> <p>Автоматизация звука в словах (ребенок называет картинку); Развитие фонематического восприятия (ребенок выбирает картинки с заданным звуком и прикрепляет к листочкам дерева).</p> <p><i>Это пособие также используется как «Дерево родственных слов».</i></p>

<p style="text-align: center;">«Детский компьютер»</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Назови картинку. 2. Найди картинки со звуком... 3. Определи место звука в слове. 4. назови Домашние или дикое животное. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Автоматизация звуков. 2. Развитие фонематических процессов. 3. Активизация словаря. 4. развитие обобщающей функции слова. <p>Используется на индивидуальных логопедических занятиях</p>	<p>«Детский компьютер» - планшетка с двигающимися клавишами и набором карточек по лексическим темам, подборкой карточек.</p> <p>В планшетку вставляется карточка. Ребенок выполняет задание и проверяет правильность своего ответа (поднятием клавиш на планшетке).</p>
<p style="text-align: center;">Универсальное пособие «Вертолина»</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Диск крути, выпала картинка - назови . 2. Выдели первый (последний) звук в слове 3. Определи какой звук в слове (дифференциация звуков) «твердый - мягкий» 4. Подбери звуковые схемы к картинкам 5. Подбери словечко. 6. Посчитай 7. Назови ласково. 8. Раздели слово на слоги. 9. Диск крути , букву в слове назови. 10. Диск крути, с картинкой придумай предложение. 11. Составь загадку-описание 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Формирование звукопроизношения (автоматизация и дифференциация звуков). 2. Развитие фонематического восприятия. 3. Формирование лексико-грамматической стороны речи. 4. Обучение грамоте. 5. Развитие связной речи. 	<p>«Вертолина»-набор карточек и крутящийся диск.</p> <p>Ребенок крутит диск и стрелка указывает задание</p> <p>ИГРА ПО СЕКТОРАМ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Рассказываем • Играем • Думаем логично • Вырезаем • Проверяем • Пишем • Считаем • Читаем
<p style="text-align: center;">«Круглый год»</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Назови время года. 2. Назови признаки времени года ... и подбери картинки. 3. Составь рассказ о времени года... 4. назови время года которое наступает после осени. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. активизация словаря по темам: «Осень», «Зима», «Весна», «Лето». 2. отработка лексико-грамматических конструкций при составлении предложений . 3. Ориентировка во временных понятиях. 	<p>«Круглый год» - сюжетная картинка разделенная на сектора по временам года со стрелкой и набор карточек с предметными картинками.</p>

«Сам себе режиссёр»



Ты – сценарист. Придумай и расскажи историю, используя эти предметы. Твой друг – режиссер, он тебя внимательно слушает и создает картинку твоей истории.

1. Развитие памяти, внимания, восприятия, воображения
2. Развитие ориентировки в пространстве
3. Развитие связной речи

«Сам себе режиссёр» - набор предметных картинок.

Один из играющих придумывает ситуацию и «диктует» расположение предметов, людей, животных, а другой внимательно слушает и раскладывает изображения.
Например: «Стоит дом, справа от него забор. У забора скамейка, на скамейке сидит кот. Слева от дома сад. За садом лес. В лесу растут грибы. Над лесом солнце.»
Тот кто выкладывал изображения должен воспроизвести ситуацию.
Затем играющие меняются ролями. А еще интереснее выдумывать **ситуации – небылицы.**

«Лабиринты»



1. Определи с какого звука начинается слово, пройди по лабиринту и поставь звуковую фишку.
2. Определи с какой буквы начинается слово, пройди по лабиринту и разложи буквы на белые квадраты.

1. Развитие зрительного внимания.
 2. Развитие фонематических процессов.
 3. подготовка к обучению грамоте.
- Используется на индивидуальных и подгрупповых логопедических занятиях.

ЛАБИРИНТЫ – игровое поле с набором цветных фишек для обозначения звуков, набор карточек с предметными картинками.

Количество игроков: 1-3

1 вариант разложить пять картинок на черные квадраты, ребенку дать задание

2 вариант разложить пять картинок .

«Звуковые вазы»





- 1 Поставь цветы в вазу... (соотнесение цвета).
- 2 Картинку назови, цветочек в вазу опусти.
3. Выдели первый (последний) звук в слове
4. Подбери звуковые схемы к картинкам
5. Подбери словечко.
6. Назови ласково.
7. Раздели слово на слоги.

1. развитие лексико-грамматической стороны речи.
 2. развитие фонематических процессов.
 3. развитие зрительного и слухового внимания.
 4. Отработка навыка составления простых предложений.
- Используется на индивидуальных и подгрупповых логопедических занятиях.

«Звуковые вазы»- поле с вазами с набором предметных картинок, изображенных на цветах.

Универсальное пособие применяется на всех этапах коррекции речи.

<p style="text-align: center;">«Паровозик»</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Разложи картинки по вагончикам. В первом вагоне поедут картинки с одним слогом, во втором -2 слога, в третьем- 3 слога. 2. Определи, какой звук спрятался в слове (твердый или мягкий, или таких звуков нет). Разложи картинки по вагончикам, соответствующие цвету звука. Твердый звук – синий вагон. Мягкий – зеленый. 	<ol style="list-style-type: none"> 1 развитие фонематических процессов. 2.подготовка к обучению грамоте. <p>Используется на индивидуальных и подгрупповых логопедических занятиях.</p>	<p>«Паровозик»- пособие состоит из трех вагонов-карманов.</p> <p>Ребенок получает набор карточек и в зависимости от поставленной задачи раскладывает картинки в вагончики паровозика.</p>
<p style="text-align: center;">«Звуковые кнопки»</p> 	<p>Сейчас буде звуковой диктант. Я буду называть звуки (слоги, слова), а ты определи какой это звук (первый звук в слове, слове) и нажми нужную кнопку.</p> <p>Придумай слово на звук, соответствующий цвету кнопки. Если я нажму на красную кнопку, то твое слово должно начинаться на гласный звук....</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.Подготовка к обучению грамоте. 2.развитие фонематических процессов. <p>Используется на индивидуальных и подгрупповых логопедических занятиях.</p>	<p>«Звуковые кнопки» - планшетка с тремя выпуклыми кнопками.</p> <p>Ребенок нажимает нужную кнопку, в соответствии с поставленной задачей.</p> <p>Ребенок придумывает слова, которые начинаются на гласный, твердый или мягкий согласный звук.</p>
<p style="text-align: center;">«Конструктор букв»</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1.Сконструируй букву... 2.Посмотри и назови какая это буква. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Развитие мелкой моторики. 2. Подготовка к обучению грамоте. <p>Используется на индивидуальных и подгрупповых логопедических занятиях.</p>	<p>«Конструктор букв»- состоит из набора цветных резинок и планшетки с 9 –ю вбитыми канцелярскими кнопками.</p>

<p style="text-align: center;">«Приключение рыцаря»</p> 	<p>Помоги маленькому рыцарю освободить свою принцессу из замка дракона.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Развитие артикуляционной и мелкой моторики. 2. Автоматизация и дифференциация звуков. 2. Развитие фонематического восприятия. 3. Формирование лексико-грамматической стороны речи. 4. Обучение грамоте. 5. Развитие связной речи. <p>Используется на индивидуальных и подгрупповых логопедических занятиях.</p>	<p>«Приключение маленького рыцаря» - <i>Квест</i> — игра, требующая от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет может быть predetermined или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока.</p> <p>Пособие представляет собой карту с заданиями, которые предстоит выполнить, чтобы освободить принцессу (пальчиковая гимнастика; артикуляционная гимнастика; слоговые дорожки; автоматизация звука: в словах, фразах, предложениях; выделение звука в словах; определение позиции звука в слове).</p>
<p style="text-align: center;">«Ходилки-бродилки»</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Кубик бросай, картинки называй. 2. Кубик бросай, словечко подбирай. 3. Кубик бросай, звук первый в слове называй. 4. Кубик бросай, загадку составляй. 5. Отгадай загадку и найди отгадку. 6. слушай внимательно, перемещайся по полю и узнаешь к кому придем в гости 	<ol style="list-style-type: none"> 1. автоматизации звука в словах, фразах, предложениях; 2. развития фонематического восприятия; 3. формирования лексико-грамматической стороны речи; 4. Развития связной речи. 5. ориентировка на листе поля. <p>Используется на индивидуальных и подгрупповых логопедических занятиях.</p>	<p>Игра «Бродилка» - это набор игровых полей по всем группам звуков. Каждое поле собрано из картинок, в которых есть автоматизируемый звук. На каждую картинку подобраны загадки.</p> <p>Ребенок бросает кубик и путешествует по полю выполняя задания.</p>
<p style="text-align: center;">«Мамины помощники»</p> 	<p>Мама выстирала одежду, помоги её развесить.</p> <p>Назови что это.. Назови ласково...</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Отработка лексико-грамматического материала по теме «Одежда»; 2. Развитие мелкой моторики. <p>Используется на индивидуальных логопедических занятиях.</p>	<p>«Мамины помощники» - пособие состоит из макета балкона, предметных картинок с одеждой и прищепок.</p> <p>Ребенку предлагается назвать и развесить белье, которое мама выстирала.</p>

<p style="text-align: center;">«Рынок»</p> 	<p>Расскажи, что продает крокодил на рынке.</p> <p>Назови кто продавец, кто покупатель.</p> <p>Помоги зверятам сделать покупки. Обезьяне нужно сварить варенье, она пришла за фруктами. Панде - ягоды. Лисе и ёжику – овощи.</p>	<p>1. Отработка лексико-грамматического материала по теме «Овощи и фрукты».</p> <p>2. Составление рассказа по сюжетной картине.</p> <p>Используется на индивидуальных и подгрупповых логопедических занятиях.</p>	<p>«Рынок» - игровое поле с изображением палатки и животных, набор предметных картинок по теме «Овощи, фрукты, ягоды».</p> <p>Крокодил на рынке продает собранный урожай: фрукты, овощи и ягоды. Детям нужно помочь купить: лисе и ёжику – овощи; панде – ягоды; обезьяне – фрукты.</p>
<p style="text-align: center;">«Почтальон»</p> 	<p>Помоги почтальону разнести письма адресатам.</p>	<p>1. Формирование лексико-грамматической стороны речи (употребление имен существительных в родительном и дательном падежах).</p> <p>Используется на индивидуальных и подгрупповых логопедических занятиях.</p>	<p>«Почтальон» - игровое поле с набором писем.</p> <p>Ребенок разносит письма животным - смотрит на картинки письма и говорит, кому оно и от кого.</p>
<p style="text-align: center;">«Дракон»</p> 	<p>Дракон любит играть со словами.</p> <p>Назови картинку.</p> <p>Выдели в слове первый (последний звук).</p> <p>Определи позицию звука в слове.</p> <p>Открой столько ульев, сколько звуков в слове</p> <p>Раздели прищепками слово по слогам.</p> <p>Прочитай слово.</p>	<p>1. развитие мелкой моторики. 2. автоматизация звуков речи. 3. развитие фонематических процессов. 4. подготовка к обучению грамоте.</p>	<p>Полифункциональное панно предназначено для индивидуальной и подгрупповой совместной деятельности детей.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Автоматизация звуков (радуга); • Деление слов на слоги (веревочка с прищепками); • Определение количества звуков в слове (мишка с ульями); • Определение позиции звука в слове (птичка на звуковой решеточке).

Универсальное пособие «В гостях у Крокодила»



1. «Пройди» дорожку, протягивая заданный звук, слог (ребенок произносит звук длительно, коротко или отрывисто; тихо – громко).
2. прошагай по дорожке пальчиками.
3. Сколько шариков на панно? Назови какого они цвета. Послушай внимательно и запомни, в какой последовательности я буду называть цвета шариков. Покажи, кто держит красный шарик, и т.д.
4. Послушай и нажми заданную цифру. Цифра указывает сколько раз нужно повторить слог, слово, предложение.
5. посмотри в зеркальце и покажи крокодилу какой ты добрый...
6. крути стрелочку на барабане и называй цвет; подбирай предметы по форме, цвету.
7. согласуй прилагательное с существительным. Пример: Желтый шар, желтая рыбка, желтое солнце, желтые колготки.
8. Составь описательный рассказ. Пример: Яблоко - круглой формы, красного цвета, по вкусу сладкое.
9. «Идем в гости» - поставь пальчик на цифру от 1 до 5 и двигайся по заданному направлению в одну из квартир (верх, вниз, вправо, влево).

1. автоматизация звуков.
2. выполнение мимической гимнастики.
3. развитие сенсорных эталонов.
4. развитие высших психических функций
5. развитие ориентировки в пространстве.
6. развитие ручной моторики.

«В гостях у крокодила» - многофункциональное развивающее панно.

Многофункциональность пособия выражается в разнообразии использования объектов, расположенных на панно, в соответствии с поставленной целью.

Объект «Разноцветная дорожка»
(собрана из колпачков фломастеров)

Цель: Автоматизация звуков; развитие тактильных ощущений.

2 вариант. **Цель:** развитие ручной моторики.

Объект «Воздушные шары»
(Разноцветные кнопки с тесьмой)

1 вариант. **Цель:** Автоматизация звуков.

2 вариант. **Цель:** Развитие психических функций (внимания, восприятия, памяти).

Объект «Цифры»

1 вариант. **Цель:** Автоматизация звуков.

2 вариант. **Цель:** Автоматизация звуков; согласование числительного с существительным.

Объект «Зеркало Яблочко»

Цель: Отработка артикуляционных упражнений, мимических поз.

Объект «В гостях у Крокодила»

(Крокодил, геометрические фигуры и разноцветный барабан со стрелкой)

1 вариант. **Цель:** Сенсорное развитие (цвет, форма).

2 вариант. **Цель:** Автоматизация звуков; согласование прилагательного с существительным.

3 вариант. **Цель:** Составление описательного рассказа.

Объект «Дружный дом»

(прямоугольник с картинками и цифрами)

1 вариант. **Цель:** Развитие умения ориентироваться в пространстве.

2 вариант. **Цель:** Автоматизация звуков; согласование числительного с существительным

Универсальное пособие

«Месяц мой дружок»



Помоги Месяцу навести порядок. Разбери картинки по кармашкам. В первый со звуком А, во второй со звуком О, в третий –У.

Помоги зверятам отправиться в путешествие. Панда собирает предметы с гласным звуком... и т.п.

Проведи пальчиком путь протягивая звук...

За радужным заборчиком кто-то спрятался. Ты узнал кто это?

Фея Радуга любит шалить. Она раскрасила животных в разные цвета. И забыла какие были они на самом деле. Помоги животным перекраситься в свои цвет.

«Подбери словечко»
Лев какой?
Лев что делает?.....и т.п.

1. автоматизация звуков.
2. развитие сенсорных эталонов.
3. отработка лексико-грамматических конструкций.
4. развитие высших психических функций
5. развитие ориентировки в пространстве.
6. развитие ручной моторики.
7. Подготовка к обучению грамоте.

«Месяц мой дружок» - многофункциональное развивающее панно.

Многофункциональность пособия выражается в разнообразии использования объектов, расположенных на панно, в соответствии с поставленной целью.

Объект «Радужный заборчик»
(собрана из колпачков фломастеров)

Цель: Автоматизация звуков; развитие тактильных ощущений.

2 вариант. **Цель:** развитие ручной моторики.

Объект «веселые дорожки»
(картинки животных с тесьмой)

1 вариант. **Цель:** Автоматизация звуков.
2 вариант. **Цель:** Развитие психических функций (внимания, восприятия, памяти).

Объект «Краски»

1 вариант. **Цель:** Автоматизация звуков.
2 вариант. **Цель:** Автоматизация звуков; согласование числительного с существительным.

Объект «В гостях у Месяца»

(месяц, три кармашка и набор предметных картинок)

1 вариант. **Цель:** звуковой анализ слов (выделение первого звука в слове)

Объект «Фея Радуга»

(картинка феи, разноцветная палитра красок - кнопки)

1 вариант. **Цель:** Сенсорное развитие (цвет, форма).

2 вариант. **Цель:** Автоматизация звуков; согласование прилагательного с существительным.

Объект «Кто в домике живет»

(прямоугольник с картинками и цифрами)

1 вариант. **Цель:** Развитие зрительного восприятия и внимания.

2 вариант. **Цель:** Автоматизация звуков; согласование числительного с существительным