

Я ВЖЕ ВЕЛИКИЙ

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

В набір ігор та вправ входять: картки предметів, картки дії, великий та маленький кошки, будиночок зі звуковою лінійкою, картка хлопчика та картка дівчинки, два круга, поділених на сектори, стрілка з основою, на яку кріпляться круги.

Картки

Перед вами картки з малюнками предметів на аркушах формату А5. Перед початком гри їх необхідно розрізати по пунктирних лініях.

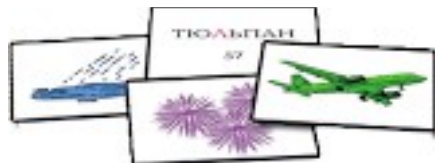


У наборі **60** карток:

- 30 карток з твердим звуком [Л];



- 30 карток із м'яким звуком [Л'].



Стрілка

Пластикова стрілка складається з трьох частин, та збирається перед

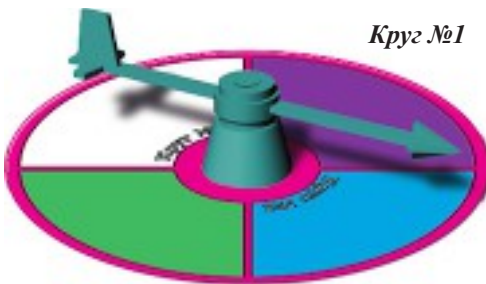
грою. На основу стрілки кріпиться відповідний круг із завданням.



Круги

Круг № 1 поділений за кольорами на чотири сектори: білий, фіолетовий, зелений та блакитний.

Круг № 2 поділений на сектори з цифрами 1, 2, 3.



Малюнки, що означають дії

Картки дій на аркуші формату 200x86 мм (для використання в іграх необхідно розрізати по пункирних лініях).



В наборі вісім карток:

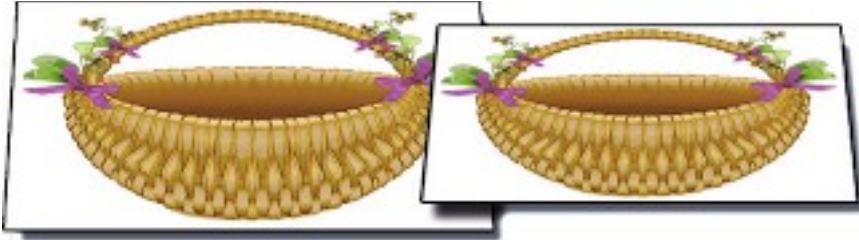
- **рука** – взяти, брати, показувати, помахати...
- **ноги** – ходити, бігати, стрибати, стояти...
- **очі** – дивитися, бачити, побачити...
- **рука, що тримає м'яч** – нести, тримати, приносити...

- **рука, що тримає олівець** – писати, малювати, фарбувати, клеїти...
- **рот відкритий** – говорити, кричати, повідомляти, питати...
- **рот, що облизується** – їсти, пити, смакувати...
- **вухо** – слухати, чути, почути...

Інші елементи гри вже готові до використання.

Великий кошик і маленький кошик

Кошки використовуються у грі для групування предметів за розмірами.



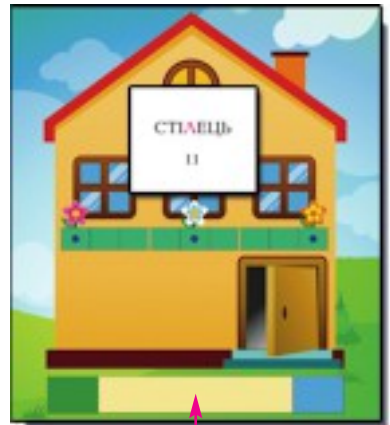
Картка дівчинки та картка хлопчика

Картки готові до використання та застосовуються у грі № 5.



Будиночок

Будиночок має три віконця. Позначки під віконцями означають місце звуку в слові – початок, середина слова або кінець (залежно від того, де в схемі розташовано квіточку). Смужечка під віконцями – звукова лінійка. Якщо дитині важко на слух визначити місце звуку в слові, вона промовляє повільно слово, протягуючи його, і одночасно веде пальчиком по смужці. Почувши звук Л (Ль), дитина має зупинити пальчик і визначити, де пальчик знаходиться (на початку, в середині або в кінці звукової лінійки). Відповідно і звук в слові знаходиться в тому ж місці – на початку, в середині або в кінці.



Звукова лінійка

ІГРИ ТА ІГРОВІ ВПРАВИ

Мета: автоматизація вимови звуків *Л, Ль* у словах, словосполученнях, реченнях; закріплення в пам'яті назв кольорів, вміння правильного узгодження за родами з прикметниками, дієсловами, збагачення словникового запасу, розвиток мовлення.

Розвиток пам'яті, мислення, уваги, формування фонематичних процесів у дітей дошкільного та молодшого шкільного віку. Ігри та ігрові вправи можуть використовуватися як педагогами, так і батьками у груповій та індивідуальній роботі.

Залежно від віку та інтересів дитини, її уваги та психологічних особливостей їй може бути запропоновано виконати одну ігрову вправу чи повний комплекс вправ.

Гра № 1 «Що буває такого кольору?»

Використовуються картки з предметами білого, фіолетового, блакитного та зеленого кольору, круг №1 з кольоровими секторами та стрілка. Встановіть круг на основу стрілки.

1-й варіант вправи. Дорослий розкладає картки навколо круга. Дитина крутить стрілку і визначає картку з предметом, на який покаже стрілка.

Завдання: узгодити за родами та чітко назвати предмет і колір з картки (наприклад: білий голуб, фіолетова парасоля).

Якщо дитина правильно назвала колір та предмет, то така картка викладається у відповідний сектор. Дорослий на порожнє місце кладе іншу картку. Гра продовжується.

2-й варіант вправи. Дитина крутить стрілку та визначає сектор з відповідним кольором.

Завдання: згадати або придумати предмет, якому притаманний такий колір.

Гра № 2 «Асоціації»

Використовуються пари карток з малюнками предметів:

- для автоматизації вимови твердого *Л* використовуються пари карток з предметами: *лук – стріла, стіл – стілець, лебідь – лелека, крило – голуб, олень – лось, калина – малина, лев – слон, лисиця – дятел;*

- для автоматизації вимови м'якого **Ль** використовуються пари карток з предметами: *лінійка – лінії, квасоля – цибуля, тюльпан – кульбаба, калюжа – парасоля, літак – люди, коляска – лялька.*
- для автоматизації вимови **Л** і **Ль** використовуються всі перелічені вище пари та додатково пари: *бджола – джміль, пальма – липа.*

Перед початком гри картки викладаються у довільному порядку.

Завдання: утворити пари, назвати їх, чітко вимовляючи звук **Л** (**Ль**), пояснити свій вибір.

Гра № 3 «Визнач кількість складів»

Використовується круг № 2 з цифрами 1, 2, 3 та картки з малюнками предметів.

Дорослий розкладає картки навколо круга. Дитина крутить стрілку та бере карточку, на якій зупинилася стрілка.

Завдання: чітко промовляючи слово, поділити його на склади, визначити їх кількість (один склад, два чи три) та викласти цю картку у сектор з відповідним числом.

Ускладнення вправи: картки не використовуються, дитина крутить стрілку та визначає число. Необхідно самостійно пригадати слова зі звуком **Л** (**Ль**) та відповідною кількістю складів.

Гра № 4 «Великий – маленький»

Використовуються картки з малюнками великого та маленького кошків, а також картки з малюнками предметів. Розклавши картки на столі поруч із дитиною дорослий називає предмети, дитина знаходить відповідні картки.

Завдання: визначити розмір предметів (великий, маленький), зображених на запропонованих дорослим картках, та розкласти малюнки у (на) різні кошики відповідно до того, яким цей предмет є в житті. Малюнки маленьких предметів слід викласти у маленький кошик, а великих – у великий. Розкладаючи картки, дитина має чітко вимовляти словосполучення та звук **Л** (**Ль**), правильно узгоджуючи слова за родами.

Наприклад: лев великий, бджола маленька, слон великий тощо.

Гра № 5 «Утвори речення»

Використовуються картки з малюнками предметів, картка хлопчика та картка дівчинки, а також картки, що означають дію.

1-й варіант: Дорослий викладає ланцюжок з карток. Це може бути *картка дівчинки + картка дії* (наприклад, *ноги*) + *картка предмета* (наприклад, *ліс*).

Завдання: придумати речення самостійно або з допомогою дорослого, при цьому чітко вимовляючи звуки *Л* та *Ль*.



У нашому прикладі: *Дівчинка пішла до лісу* або *Олена ходила до лісу*. Ланцюжки можуть бути різні за складом. Речення може бути довшим та містити більше карток дітей та кілька карток дій або предметів.

Наприклад: *Олена і Славко малювали оленя*.



2-й варіант: Дорослий просить дитину взяти картку хлопчика чи дівчинки.

Завдання: згадати імена хлопчиків чи дівчаток, залежно від обраної картки, з потрібним звуком (*Л* або *Ль*).

Наприклад:

- **Л** – Олена, Володя, Слава, Алла, Міла, Микола та ін.
- **Ль** – Галя, Валя, Толя, Аля, Льоня та ін.

Також цю гру можна модифікувати, задаючи питання: «Хто з ким любить гратися?». Дитині потрібно правильно узгодити імена дітей. Наприклад, «Галя любить гратися з Льонею».

Гра № 6 «Подивись, запам'ятай, назви!»

Дорослий розкладає перед дитиною картки з малюнками предметів в лінію (кількість залежить від віку та можливостей дитини, її особливостей,

психічного розвитку).

Рекомендуємо:

- для дитини 4-5 років – 5-7 карток;
- для дитини 6-7 років – 6-9 карток.

Дитина називає предмети та запам'ятовує їх протягом 8-10 сек. Потім заплющує очі або відвертається. Дорослий забирає одну картку і просить дитину відкрити очі.

Завдання: згадати предмет, картку з яким прибрали, і вголос сказати: «Не стало...» або «Ви забрали...» залежно від того, чи вимовляє дитина звук Л. Коли дитина назве всі малюнки, дорослий збирає картки, перемішує їх та пропонує дитині розкласти картки в тій послідовності, в якій вони лежали.

Ускладнення: картки розкладаються не в одну лінію, а у формі кола, квадрата, трикутника або довільно.

Гра № 7 «Що де лежить?»

Використовуються картки з малюнками предметів. Дорослий розкладає їх у вигляді таблиці і пропонує дитині відповісти на питання: «Що лежить біля ...?» або «Що лежить ліворуч від...». Кожного разу дорослий загадує нове слово.

Завдання: дитина має назвати вголос необхідний предмет, відповідаючи повним реченням, правильно вимовляючи звуки Л, Ль.

Гра № 8 «Де живе звук?»

Використовується будиночок з трьома віконечками та картки предметів. Картки розкладаються на столі поруч із дитиною. Дорослий пропонує дитині взяти картку.

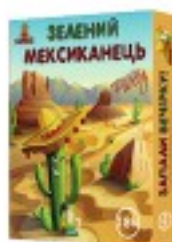
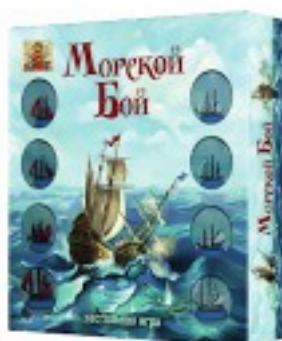
Завдання: чітко вимовити слово, визначити місце розташування звуку Л (Ль) та покласти картку у потрібне віконце.

Якщо звук знаходиться на початку слова, то картку слід покласти у **перше** віконце, якщо в середині слова, то – у **друге**, а якщо звук знаходиться у кінці слова, то картка викладається під **третім** віконцем.

***Примітка:** якщо у дитини виникли труднощі з визначенням того, де знаходиться звук, то це можна зробити за допомогою звукової лінійки, що намальована на картці під будиночком. Вона поділена на три частини.*

Дитина повільно називає предмет, веде пальчиком по лінії та визначає, де знаходиться звук.

НАШІ ІГРИ



Завітайте на наш сайт:

WWW.BOMBATGAME.COM



This document was created with the Win2PDF "print to PDF" printer available at <http://www.win2pdf.com>

This version of Win2PDF 10 is for evaluation and non-commercial use only.

This page will not be added after purchasing Win2PDF.

<http://www.win2pdf.com/purchase/>