



ЛОГОПЕДИЧЕСКИЙ

ТРЕНАЖЁР

ИНСТРУКЦИЯ

Эта весёлая обучающая игра с понятным любому ребёнку сюжетом и простыми правилами поможет логопедам, воспитателям детских садов и заботливым родителям сделать речь детей чёткой, красивой и выразительной. Лежащая в основе игры эффективная многоступенчатая методика, позволяет целенаправленно работать над автоматизацией любого проблемного звука родного языка и способствует тому, чтобы малыши в дальнейшем чётко произносили этот звук в словах, не смешивая его с другими. Игра может быть с успехом применена как для исправления уже существующих дефектов речи, так и для предупреждения их возникновения. Игра предназначена для 2-х – 4-х игроков в возрасте от 5-ти до 8-ми лет при обязательном участии взрослого, не страдающего недостатками произношения.

КАПИТАНЫ

Только представьте, далеко-далеко в других галактиках вокруг других солнц летает множество ещё никем не открытых планет, населённых настоящими инопланетянами. Бывают инопланетяне очень похожие на нас, а бывают и не очень, но все они любят играть, дружить и путешествовать. Вот только, чтобы с ними познакомиться, надо уметь говорить на их языке. Особенно это умение пригодится четырём отважным героям игры – капитанам, стремящимся купить себе новый сверхмощный звездолёт и покорить всю вселенную.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Доставляя космических путешественников по назначению, первым заработать 10 целых монет и вернуться на стартовую планету.



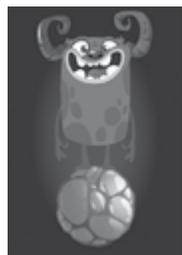
ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Изображённые на игровом поле планеты являются клетками. На любой клетке могут одновременно находиться несколько фишек игроков. Стартовая клетка помечена соответствующей надписью. Цифра на линии показывает минимум очков, необходимый для перелёта с планеты на планету.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Карточки инопланетян-пассажиров сложите в одну стопку, тщательно перемешайте и положите рядом с игровым полем картинками вниз. Монеты также кладутся рядом с полем и выдаются игрокам по мере надобности. Игроки выбирают себе фишки и ставят их на старт. Лишние фишки в игре не участвуют. Взрослый, играющий с детьми, объявляет им название галактики, в которую они сегодня отправятся. Она, конечно же, называется в честь тренируемого звука, например, «С-галактика» или «Р-галактика».



Прежде чем приступить к игре, внимательно прочитайте пункт правил «Методические указания».

ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди, установленной по договорённости или по жребию. В свой ход игрок решает, будет он брать на борт пассажира или отправится в путь.

Взять пассажира

Если игрок хочет взять пассажира, то он должен с ним договориться. Взрослый берёт верхнюю карточку из стопки инопланетян и обращается к игроку с речью, которую тот должен повторить в точности без ошибок и искажений. Подробно об этом рассказано в пункте «Методические указания».

Если игрок справился с задачей, то довольный инопланетянин готов заплатить ему целую монету (две половинки). Игрок получает карточку пассажира и вместе с деньгами кладёт перед собой вне игрового поля. Планета, на которую инопланетянин держит путь, изображена на его карточке. Капитан сможет получить обещанную плату только после доставки пассажира (до этого момента обещанная им плата лежит поверх его карточки). Получив карточку, игрок передает ход следующему игроку. Брать больше одного пассажира за ход нельзя. Иногда встречаются очень болтливые пришельцы, которые никуда лететь не собираются, а голову морочат (на карточке такого инопланетянина изображена планета, где в данный момент находится фишка игрока). После разговора с таким пассажиром игрок сразу отправляет его карточку в сброс, платы за провоз не получает и взять другого пассажира может только на следующий ход. Одновременно на борту могут находиться не больше 10 пассажиров.

Если игрок не справился с задачей, то обиженный инопланетянин готов заплатить за билет только половинку монеты. Карточка недовольного инопланетянина и «полушка» кладутся

перед игроком. Игрок не может отказаться везти пассажира за такую плату. Если трудности возникли на этапе усложнения задания, то взрослый должен вернуться к более простым вариантам. Никогда не давайте целую монетку просто так, иначе малыш не будет стараться. Если он слишком огорчается, лучше предоставьте ему несколько дополнительных попыток сказать фразу правильно.

Если карточки в стопке инопланетян закончились, то карточки из сброса снова перемешиваются и кладутся стопкой.

Полёт

Если игрок в начале хода не брал нового пассажира и решил покинуть планету, он бросает кубик и смотрит, сколько очков выпало на верхней грани. Если выпало «6», то корабль совершил гиперпрыжок – игрок может переставить свою фишку сразу на любую планету, как бы далеко она ни находилась. Иначе игрок смотрит, на перемещение по каким отходящим от клетки линиям у него хватает очков. Так если на линии стоит цифра 4, то игроку, чтобы по ней переместиться, надо выбросить на кубике «4» или больше. Выбрав траекторию, игрок медленно передвигает фишку к другой планете, сопровождая это шумом двигателя и тренируя изолированный звук (например, «Т-Т-Т-Т!» или «Шшшш!»). Мгновенно перемещаться между несоединёнными линией планетами можно только с помощью гиперпрыжка.

Если выпавших на кубике очков не хватает, чтобы покинуть планету или отправиться в нужную игроку сторону, то его фишка остаётся на месте до следующего хода. Игрок же, перед тем, как передать ход следующему, может взять на этой планете одного пассажира по описанным выше правилам.

Если фишка игрока благополучно достигла орбиты другой планеты, то он смотрит, нет ли среди его пассажиров направляющихся именно сюда. Если есть, то он отправляет их карточки в сброс, а лежащие на них монеты берёт себе. Если игрок не собирается брать на планете нового пассажира, то он в этот же ход может снова бросить кубик и, если повезёт, отправиться дальше. Таким образом, за один ход игрок при везении может облететь любое количество планет и развезти хоть всех своих пассажиров. Но если он не сможет из-за маленького значения улететь с очередной планеты или решит взять там пассажира, то его ход закончится.

КОНЕЦ ИГРЫ

Выигрывает игрок, первым вернувшийся на клетку «Старт» с 10 целыми заработанными монетами. На корабле финишировавшего игрока не должно быть пассажиров! Остальные игроки считаются проигравшими.

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ (СОВЕТЫ ВЗРОСЛОМУ, ИГРАЮЩЕМУ С РЕБЁНКОМ)

Взрослый может участвовать в игре, как ведущий, если игроков больше двух, или принимать участие на равных с детьми, что гораздо веселее для всех. В последнем случае, разговаривая со своим потенциальным пассажиром, взрослый должен читать своё задание так: «Инопланетянин мне говорит..., а я ему говорю...». Играя, по возможности привлекайте других взрослых членов семьи, ведь чем чаще малыш слышит правильное произношение, тем ему легче достигнуть успеха.

На этапе освоения правил выберите согласный звук, произнесение которого не вызывает у ребёнка никаких затруднений. В игре одновременно автоматизируются звук твёрдый и звук

мягкий, например, «В» и «Вь», что способствует их естественной дифференциации. Убедитесь, что ребёнок может произнести их изолированно. Для этого возьмите фишку космического корабля и «полетайте» ею по полю, издавая попеременно то твёрдый, то мягкий звук.

Например: «ВВВВ! Вьвьвьвь! ВВВВ! Вьвьвьвь!»

Если звук нельзя тянуть, то произносите его отрывисто: «П-п-п-п-п! Пь-пь-пь-пь!» Эти звуки игрок должен издавать, перемещая фишку корабля по линиям во время игры. Если ребёнок совсем не может произнести нужный звук, значит, этого звука у него ещё нет, и нужно постараться его вызвать. В этом вам поможет артикуляционная гимнастика под руководством логопеда. Не приступайте к игре раньше, чем малыш сможет воспроизвести шум двигателя с нужной буквой, то есть не научится произносить звук отдельно от всех других.



На обратной стороне каждой карточки вы найдете 5 заданий разной степени сложности. Первая строчка — согласный звук перед гласной — самая лёгкая, и начинать надо с неё, переходя затем к обратным слогам (гласная перед согласной) и только потом к сочетаниям согласных.

Автоматизируемый звук вставляется при прочтении вместо значка●. Например, автоматизируется звук «Р». На карточке написано: «●Я●У●Ю». Значит, читать следует: «РЯ, РУ, РЮ». Во вторую,

третью и пятую строчки можно подставлять и твёрдый, и мягкий звуки. Например, вместо **У ● Ю ● Е ●** можно прочитать «**УР, ЮР, ЕР**», а можно и «**УРЬ, ЮРЬ, ЕРЬ**». Читая слоги на карточках, произносите их чётко и медленно, постепенно, по мере успехов, увеличивая темп речи. Прочтя все три слога по отдельности, прочтите затем их как целое слово трижды, ставя ударение сначала на первом, затем на втором и, наконец, на третьем слоге. Например: «**РА! РО! РУ! рАрору! рарОру! рарорУ!**» Пусть малыш сначала повторяет фразу в четыре этапа – отдельные слоги и каждое слово. Когда это будет слишком легко, усложните задание, и произносите всю «речь инопланетянина» без пауз от начала до конца.

Забавный разговор на инопланетном языке не может не доставить малышам удовольствия, особенно если вы постараетесь обогатить речь смысловыми интонациями (как бы упрасивая, грустно или весело). Увлечите ребёнка игрой с помощью простых для него звуков и только потом предложите игру, посвящённую проблемному звуку.

Сюжетная составляющая поможет легче перенести неизбежные по началу неудачи, ведь разговаривать на языке настоящих инопланетян иногда очень и очень непросто. По мере успехов усложняйте задания, переходя к следующим строкам или включая в задание несколько строк одновременно.

Если ребёнок чётко выговаривает звуки, но продолжает смешивать их в своей речи, когда они встречаются вместе (что часто случается с такими звуками, как «с-ш», «л-р» и другими), то после успешной автоматизации каждого из них сыграйте в игру с их одновременным использованием, заменяя значок ● в строке то на один звук, то на другой так, чтобы ребёнку приходилось произносить их в одном слове.

Например: «**РА! ЛО! РУ!** рАлору! ралОру! ралорУ!» или «**ЛА! РО! ЛУ! лАролу! ларОлу! ларолУ!**» Так получаются своеобразные чистоговорки-скороговорки, помогающие решить проблему разделения звуков.

Поскольку в русском языке есть несколько букв, которые бывают только твёрдыми (Ж, Ш) или только мягкими (Ч, Щ), а задания на карточках унифицированы, то иногда получившиеся в результате подстановки этих букв неупотребительные сочетания следует заменять их правильным эквивалентом. Так вместо ШЯ читаем ША, вместо ЧЫ – ЧИ и так далее в соответствии с нормами русского языка.

То же самое касается возникших в результате подстановки удвоений («**ННУ**», «**ССА**» и др.) Их можно либо читать, как они есть («**Н-НУ**», «**С-СА**»), язык, в конце концов, инопланетный, либо игнорировать удвоение («**НУ**», «**СА**»).

Занимаясь с ребёнком, позаботьтесь, чтобы этот очень эффективный логопедический тренажёр стал для него прежде всего весёлой смешной игрой, и тогда результат не заставит себя долго ждать.

Пусть Ваш малыш учится с удовольствием!



СОСТАВ ИГРЫ:

- Игровое поле – 1 шт.
- Фишки – 4 шт.
- Кубик – 1 шт.
- Карточки – 50 шт.
- Половинки монет – 100 шт.
- Правила игры – 1 шт.



© Автор игры Олеся Емельянова.
© ЗАО «Русский стиль».