

Трекина Ирина Викторовна,

воспитатель,

МАДОУ № 112,

г. Мурманск

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МУЗЫКАЛЬНО-ПОДВИЖНЫХ ИГР И УПРАЖНЕНИЙ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ ПРАВИЛЬНОГО ЗВУКОПРОИЗНОШЕНИЯ

Психологи утверждают: «Неподвижный ребенок не обучается», так как движения и речь тесно связаны на неврологическом уровне. Движение и речь - это два выхода одного и того же мыслительного процесса. Часть мозга, отвечающая за речь, активизируется не только, когда мы говорим, но и когда жестикулируем или выполняем определенные движения.

Благодаря использованию музыкально-подвижных (дидактических) игр по формированию правильного звукопроизношения, процесс обучения проходит в доступной и привлекательной для детей дошкольного возраста игровой форме. Основная цель логопедической ритмики - это коррекция и профилактика речевых нарушений путем совершенствования двигательных навыков.

Музыкально-подвижные игры и упражнения - это комплекс специально подобранных упражнений и текстов для преодоления речевого нарушения и формирования правильного звукопроизношения, где большую роль играют слова и музыка.

Игры с музыкальным сопровождением:

Подвижная игра «Совы и комары»

Цель: автоматизация одиночного звука «З», формирование правильного дыхания.

Ход игры:

Выбирается водящий «Сова», остальные дети – «комары». Дети – «комары» летают по залу, площадке и звенят; «З-З-З». «Сова», стоя на стуле в стороне, произносит слова:

- Я, сова, большая голова, на суку сижу, во все стороны гляжу, комаров ловлю!

Спрыгивает со стула и ловит «комаров». Пойманный ребенок садится на стульчик. Игра продолжается, пока не будут пойманы все дети или не закончится музыка.

Так же проводится игра **«Сова и жуки»** (автоматизация звука «Ж»).

Подвижная игра «Пчелы в улей»

Цель: Автоматизация звуков «З» - «Ж», выработка четких движений и координации, взаимосвязанные с речью; развитие моторики.

Ход игры: Дети-пчелы под музыку бегают-летают по залу.

По сигналу слов водящего: «Пчелы в улей», дети берутся за руки, образуя «улей», закручиваются в круг.

Подвижная игра «Змея»

Цель: автоматизация звука «З» в словах, развитие фонематического слуха.

Ход игры:

Дети под тихую музыку бегают по залу. Водящий-«змея» ходит и произносит:

- Я змея, змея, змея. Я ползу, ползу, ползу. Хочешь быть моим хвостом?

- Да, конечно, хочу!

- Тогда пролезай!

Ребёнок проползает на коленях под ногами «змеи» и встаёт за спиной водящего, берясь за его талию. Затем идут вдвоём, хором повторяя слова игрового текста. Игра продолжается, пока не будут охвачены действием все дети.

Подвижная игра «Бабочки»

Атрибуты: плоскостные цветы – василек, ландыш, лилия, роза, ромашка, мак, мимоза и др.

Цель: Развитие фонематического восприятия, дифференциация звуков «Л-ЛЬ»-«М-МЬ», деление слов на слоги; развитие чувства ритма и музыки.

Ход игры: Под музыку бабочки летают, на конец музыки нужно присесть около цветка, в названии которого есть звук...

Танец – игра «Игровушка – поскакушка»

Цель: автоматизация и дифференцирование звуков имитирующих движение самолета, машины, паровоза; развитие чувства ритма и музыки.

Ход игры: под музыкальное сопровождение дети выполняют имитирующие движения и звукопроизношения.

Подвижная игра «Жуки»

Цель: Автоматизация звука «ж» в словах и отдельном произношении; развитие координации движений, ориентацию в пространстве; упражнять в ритмичной, выразительной речи.

Ход игры: Дети-жуки сидят в своих домах (на скамейке) и говорят: «Я жук, я тут живу, жужжу, жужжу: ж-ж-ж». По характеру музыки «жуки» летят на поляну, греются на солнышке и жужжат, по смене мелодии - «дождь» возвращаются в домики.

Подвижная игра «Пчелки и ласточка»

Цель: Формирование правильного дыхания, автоматизация в речи звука «З» развитие ловкости, быстроты реакции.

Ход игры: Играющие дети-«пчелки» сидят на корточках. «Ласточка» - в своем гнезде. «Пчелки» (сидят на поляне и напевают):

Пчелки летают, медок собирают!

Зум, зум, зум! Зум, зум, зум!

Ласточка: - Ласточка летает, пчелок поймает.

Вылетает и ловит «пчел». Пойманный становится «ласточкой».

Подвижная игра «Найди друга»

Цель: Учить выделять первый звук в слове; учить перемещаться и ориентироваться в пространстве.

Ход игры: Дети собираются в большой круг, выбирают для игры игрушку: педагог предлагает каждому по очереди назвать свою игрушку.

Педагог: Ребята, выделите в названии своей игрушки первый звук. Сейчас вам предстоит найти друга своей игрушке. Послушайте, как это нужно сделать. Разойдитесь по группе и начинайте двигаться по ней как хотите, при этом надо все время произносить первый звук в названии своей игрушки: например «Ль-ль ль –ль (лиса)» или «У-у-у-у (утка)». Произносите звук, прислушивайтесь к тем звукам, которые произносят другие дети. Когда услышите такой же звук, вставайте рядом - это ваш друг. Так получится компания игрушек – друзей, у которых все названия начинаются с одного звука.

- Раз, два, три - начни!

Игра заканчивается танцем «Есть друзья...».

Игра «Наша Маша»

Цель: автоматизация звука «Ш» в связном тексте, развитие фонематического слуха.

Ход игры: Выбираются мальчик и девочка. Они сидят на стульчиках в кругу и ритмично под слова детей, выполняют движение «как будто подносят ложку ко рту». Дети ходят по кругу со словами:

«Наша Маша ела кашу, брат Саша помогал».

«Маша» и «Саша» отвечают:

«Кто нам будет мешать, того мы будем догонять».

Дети, которых поймали, должны назвать слово со звуком «Ш».

Игра «Веселый кубик»

Цель: Учить подражать звучанию голосам животных, используя возможности силы и тембра своего голоса; развивать речевое дыхание.

Ход игры: Педагог и дети стоят по кругу. Звучит любая несложная, веселая мелодия, дети передают кубик по кругу друг другу. Произносят текст: «Кубик детка передай, кто пришёл к нам – угадай.»

По окончании звучания музыки тот, у кого оказался кубик, бросает его на пол в круг. Педагог спрашивает: «Кто это?», предлагает ребенку, который бросал кубик, показать голосом этого героя (например: как кошечка радуется, как собака защищает дом, как радуется поросенок, как петушок зовёт цыплят...).

Игра «Кот и мыши»

Цель: Автоматизация звука «Ш» в связном тексте; выработка четких движений и координации, взаимосвязанные с речью.

Ход игры: На стуле сидит с закрытыми глазами ребенок- «кот». Дети- «мыши» под народную музыку тихо на цыпочках ходят вокруг кота со словами:

Шуршали наши мыши.

Услыхал их кот.

Про кота не забывай,

Скорей, мышка, убегай.

На музыкальную часть «кот» просыпается, говорит: «Мяу»,- и начинает догонять «мышат», которые убегают в свою норку(за чертой). «Мышки», которых поймал «кот», должны произнести слово со звуком «Ш». Игру можно проводить до тех пор, пока все «мышки» не будут пойманы. Ловкая «мышка» становится «котом».

Список литературы:

1. Новиковская О.А., Логоритмика: Игры и упражнения: Методическое пособие; - М., 2005.
2. Лопухина И.С., Логопедия: Речь. Ритм. Движение.; - СПб., 2006.
3. Шашекина Г.Р., Логоритмика. – М., Владос, 2005.