

«Использование логопедом словесных игр в работе с детьми над автоматизацией звуков»

Игра – это основной вид деятельности ребенка дошкольного возраста. Она является потребностью растущего организма и условием становления человека. Игра никогда не предъявляет ребенку требований, которые он не мог бы выполнить, и вместе с тем, она требует от него определенного напряжения сил. Именно поэтому игра влияет на формирование всех основных психических процессов значительно больше, нежели использование только дидактических приемов воспитания.

Огромна роль игры в логопедической работе с детьми. Работа логопеда нуждается в использовании игровых приемов, так как дети имеющие нарушения речи, интеллектуально здоровы, а следовательно и потребности в игре у них такие же как у их сверстников. А вот необходимость проведения серьезных коррекционных замыслов требует от логопеда использования игровых приемов даже в большей степени, нежели в обычных воспитательных мероприятиях.

Особое значение в этой коррекционной работе имеет *проведение словесных дидактических игр, целью которых является не только воспитание, но и обучение детей.*

Словесные игры не требуют особого оснащения, это игры без игрушек и картинок, игры со словом. Они давно известны в педагогике, как в народной, так и в классической. Своими истоками словесные игры уходят в народные игры – потешки, такие как: «Ладушки», «Сорока - ворона» «Коза рогатая» «У медведя во бору» «Гори – гори ясно», которые являются первыми любимыми «уроками» маленьких детей родному языку.

Особенностью всех словесных игр является то, что дети учатся думать о вещах, которые они непосредственно не воспринимают, опираться на представления о ранее воспринятых предметах и явлениях. Таким образом происходит отрыв ребенка от наглядного мышления. *Дети играют не с предметами, а со словами и в этой игре упражняются в их правильном использовании и произношении.* Именно в этом заключается особая ценность словесных игр для логопедической работы.

Как и все дидактические игры, словесная игра включает в себя **четыре основных элемента:**

1. Дидактическую задачу
2. Содержание
3. Правила
4. Игровое действие.

Основным элементом является дидактическая задача. Все остальные элементы подчинены ей и обеспечивают ее выполнение.

Словесные игры, о которых пойдет речь, имеют дидактическую задачу – формирование и закрепление правильного звукопроизношения.

Содержанием игр может быть окружающая действительность, например: природа, люди, животные, их взаимоотношения и т.д.

Важная роль принадлежит правилам, так как они указывают путь к достижению цели, определяют, что должен делать в игре каждый ребенок, формируют умения управлять своим поведением.

Последний элемент – игровое действие, то есть проявление активности детей в игровых целях. Ребенок увлекается игрой, все его внимание направлено на игровую ситуацию, он начинает интересоваться звуковой стороной речи, активно включается в работу по координированному развитию речедвигательного и речеслухового анализаторов, значит более легким становится осознание процесса закрепления правильного произношения поставленного звука. Так, незаметно для себя, без особого напряжения, играя, дети успешно закрепляют правильное произношение поставленных звуков.

Автоматизация – это процесс последовательного введения в речь ребенка поставленного звука.

Этапы автоматизации звука:

Первым этапом работы над автоматизацией поставленного звука является его изолированное произнесение.

В этот период используем игры – звукоподражания, целью которых является четкое произнесение вновь поставленного звука всеми детьми подгруппы. Именно игровая форма позволяет использовать различные вспомогательные приемы: длительное произнесение, если звук можно тянуть, например, свистящий [С] или многократное повторение, если это например аффрикат [Ц]. Таким образом удаётся привлечь внимание детей к его звучанию.

На первом этапе обучения целесообразно, чтобы инициатором игровой деятельности был логопед, ведущий. Необходимо добиться, чтобы все дети включались в игру и каждый играющий имел возможность активно в ней участвовать. При этом очень важно использовать правильную интонацию, мимику, жесты, логопед должен показать свою искреннюю заинтересованность в игре. Чтобы игра была занимательной, можно использовать такой игровой элемент, как считалка. Она воспитывает выдержку, помогает соблюдать справедливость, развивает слуховое внимание.

Очень стимулирует детей, поднимает их игровое настроение использование стимульного наглядного материала, такого как маски и «медальоны». Надев на себя определенный атрибут,

ребенок легко и естественно входит в образ своего героя и уже «живёт его жизнью». Таким образом, игра становится зрелищной и вызывает у ребят радость.

Перечень словесных игр, используемых на первом этапе.

Звуки [С] [С']

«Насос»

«Моем ручки»

«Свисток»

«Лопнувшие шарики»

Звуки [З] [З']

«Пильщики»

«Комарики»

«Вьюга»

«Цветы и пчелки»

Звук [Ц]

«Синички»

«Телефон»

«На полянке»

Для автоматизации шипящих [Ш] [Ж] [Щ] и аффриката [Ч] используются игры:

Звук [Ш]

«Тишина»

«Лес шумит»

«Прогулка».

Звук [Ж]

«Мухи в паутине»

«Пчелы и медвежата»

«Пчелки собирают мед»

Звук [Щ]

«Веселые змейки»

«Остановки»

«Саночки»

Звук [Ч]

«Воробушки»

«Едет поезд»

«Бедный чижик».

Для автоматизации сонорных звуков [Р] [Р'] [Л] [Л']

Звук [Р]

«Лошадка»

«Самолеты»

«Цветные автомобили»

«Вороны»

Звук [Р']

«Воробушки и автомобиль»

«Будильник»

«Солдатики»

Звуки [Л] [Л']

«Пароход»

«Веселые самолетики»

«Кран течет»

«Сосульки»

Работа по устранению недостатков произношения свистящих звуков требует длительных и кропотливых действий. Одной из первых игр, предложенных мною, была игра «Насос». Цель игры: Автоматизация изолированного звука [С]. Описание игры: Детям предлагалось сесть на стульчики, образовав полукруг. Выполняя роль ведущей, я предлагала: «Давайте отправимся в путешествие на велосипедах. Только нужно проверить, хорошо ли накачаны шины. Ай- ай- ай, пока наши велосипеды стояли, шины спустились. Давайте возьмем насосы и будем их накачивать так: С-С-С...» При этом я сама показывала правильную артикуляцию звука и длительно произносила его, выполняя движения, имитирующие работу насоса. Затем дети по очереди вставали со стульчиков и произносили изолированный звук, подражая показанным мною движениям. Если кто-то из детей произносил звук неправильно, я обыгрывала ситуацию. «Ой, а у Алеси насос сломался, нужен ремонт». При этом уточнялась правильная артикуляция звука, и ребенок, обнаружив свою ошибку, повторял все еще раз.

После того, как все дети справились с заданием, я предлагала накачать вторую шину велосипеда, но теперь уже всем вместе по моей команде. В конце я давала оценку игры в целом, поощряла тех, кто очень старался.

Аналогично проводились игры-звукоподражания на автоматизацию изолированных звуков [С'], [З], [З'], аффриката [Ц].

Для автоматизации изолированного шипящего звука [Ш] я предлагала поиграть в игру «Лес шумит». Цель игры: Автоматизация изолированного звука [Ш]. Описание игры: Сначала я с детьми вспоминала о том, как летом ходили в лес, и видели там высокие деревья у которых зеленые верхушки, много веточек, листьев. Затем каждому предлагалось выбрать, какое дерево

он хотел бы изобразить. Надевая «медальоны», дети превращались кто-то в могучий дуб, кто-то в стройную, белоствольную березку или в пушистую вечно зеленую елочку. Затем вспоминалась правильная артикуляция звука [Ш] и детям предлагалось сымитировать звук, похожий на звук листвы. По команде «шуми ветерок» дети-деревья сначала поднимали руки вверх, а затем равномерно двигали ими из стороны в сторону, произнося Ш-Ш-Ш... Первый раз команду давала я, а затем кто-то из детей.

Можно немножко усложнить эту игру, предлагая дополнительные команды, например: «Ветер усиливается, начинается ураган!», а потом: «А теперь он постепенно затихает, превращаясь в лёгкий ветерок». При этом дети сначала произносили звук с большей силой, а затем постепенно, ослабляя воздушную струю, всё тише и тише. В конце игры нужно было дать оценку каждому ребёнку, похвалить отличившихся. Таким же образом позже проводились игры-звукоподражания на автоматизацию изолированных звуков [Ж] [Щ] [Ч].

Для автоматизации сонорного звука [Р] я предлагала игру-звукоподражание «Цветные автомобили». Дети сидели на стульчиках. У каждого из них медальон с изображением легкового автомобиля или грузовичка. Один ребёнок выполнял роль ведущего. В руке у него был флажок. По команде ведущего: «Поехали» и взмаху его флажка дети разбегались, имитируя движения водителя, поворачивали руль то в одну, то в другую сторону. При этом они раскатисто произносили звук [Р], подражая звуку мотора. По команде ведущего: «Автомобили возвращаются в гараж» дети возвращались на свои места. Эту же игру можно проводить и при автоматизации звука [Р'], используя легковые автомобильчики.

Аналогично были проведены в дальнейшем игры-звукоподражания на автоматизацию изолированных звуков [Л], [Л'].

Проанализировав всё вышеизложенное, можно сделать вывод о том, что именно игровое действие, как главный элемент словесной игры, дало возможность более быстрого привлечения внимания детей к новому звуку, его звучанию. В игре дети закрепляли правильную артикуляцию, чёткое произношение изолированного звука. Увлекаясь, стараясь правильно соблюдать все её правила, они овладевали новым звуком. Между тем, установка логопеда на механическое повторение не дала бы такого эффекта. Хочу отметить, что наиболее заметным был результат у детей с негативными реакциями, с изменениями в эмоционально-волевой сфере. Игровой элемент стимулировал их на новые успехи и вызывал интерес к игре, радостное ожидание последующих занятий.

Вторым этапом работы над автоматизацией поставленного звука является его правильное, чёткое произнесение в слогах и словах.

Задача логопеда – постепенно, в игровой форме приучать детей пользоваться новым звуком при проговаривании слогов и слов. При этом на начальном этапе от ребёнка следует добиваться *утрированного произнесения поставленного звука (т. е. при проговаривании того или иного слога или слова дети должны выделять отработываемый звук, произнося длительнее других и с большей силой голоса.)*

При подборе словесных игр для работы с детьми на данном этапе я учитывала следующие моменты:

Главное - это соблюдение принципа постепенного перехода от простого к сложному.

Рассмотрим особенности произношения, кот. очень важны.

Новый звук произносится длительно, причём в обратных слогах длительно следует произносить и предшествующий гласный. Исключение составляют звуки [Ц] [Ч], кот. произносятся кратко (при этом предшествующий гласный произносится долго).

По трудности произнесения слова делятся на следующие группы: 1) с ударением на слоге, где находится поставленный звук; 2) без ударения на слоге с новым звуком; 3) трудные слова.

Вновь поставленный звук намного легче произносится в тех словах, где он составляет слог, находящийся под ударением. Это объясняется тем, что в русском языке ударный слог всегда сильный и самый долгий. Воздух выдыхается сильнее и продолжительнее именно на ударном слоге. Это способствует выделению нового звука. Ни в коем случае не следует стараться искусственно удлинять безударный слог, т. к. в этом случае возникает иллюзия второго ударения, что мешает ребёнку усвоить правильный вариант. Работая над произношением слогов и слов на данном этапе, я пользовалась приёмом «дирижирования», который способствовал соблюдению длительности звучания.

Слова без ударения на слоге с новым автоматизируемым звуком следует произносить по слогам и с соблюдением предыдущего правила.

К трудным относятся слова со стечением согласных в слоге и с несколькими слогами, содержащими новый звук. Эти слова произносятся после проработки более лёгких, причём произносить трудные слова нужно со значительно меньшей длительностью поставленного звука: в обратных слогах предшествующий гласный произносится кратко, отсутствует слоговое произнесение слова. Тем самым утрированное произнесение как бы подводится к нормальному, например: ш-кола, з-дание (слова со стечением согласных), с-амос-вал (слово с двумя звуками [С]).

Логопед должен правильно выбрать в каждом конкретном случае определённую систему отработки произношения вновь поставленного звука: в одном случае, например, звуки [С] [З]

[Ш] [Ж] [Щ] [Л] вначале лучше взять прямые слоги, затем обратные. При автоматизации звуков [Ц] [Ч] лучше начинать с отработки обратных слогов, а затем перейти к прямым. При автоматизации твёрдого звука [Р] хорошо идти от произнесения слов, имеющих сочетания [тр] [др], где звуки [Т] и [Д] являются опорой для произнесения звука [Р].

- Ещё один важный момент, кот. необходимо учитывать - это соблюдение правил орфоэпии. Следует помнить о том, что в словесном материале предлагаемых игр новый звук не изолирован от других, а находится в сочетании с ними и нужно знать, как произносятся звуки в разных фонетических позициях:

- 1) безударный гласный -О- произносится, как -А-;
- 2) звонкие согласные перед глухими и в конце слова оглушаются;
- 3) глухие согласные перед звонкими озвончаются.

И ещё 2 момента, о которых следует помнить:

Подбирая словесные игры для определённой подгруппы, логопед должен учитывать уровень владения ими слоговой структурой слова.

Если в предлагаемом материале встречаются звуки, кот. ещё не поставлены, не следует акцентировать на них внимание детей.

Хочу обратить внимание на то, что автоматизация звука на фоне слова - сложный, многоступенчатый процесс. Материал должен прорабатываться последовательно, а ни в коем случае не выборочно. Нельзя пропускать отдельные этапы работы, т. к. любые пропуски и недоработки скажутся на качестве исправления, поэтому наряду со словесными играми нужно широко использовать различные упражнения с картинным и вербальным дидактическим материалом.

Вот перечень игр, которые удовлетворяют всем необходимым требованиям:

Для автоматизации в слогах и в словах свистящих звуков и аффриката [Ц] я использовала следующие словесные игры:

«Мячик»

«Телефон»

«Что кому»

«Доскажи словечко»

«Что кому?»

Для закрепления шипящих и аффриката [Ч] были использованы игры:

«Поезд»

«Воробушки»

«Точильщики»

«Телеграмма»

«Что получится?»

«Отгадай слово»

«Добавь и повтори»

Для автоматизации сонорных звуков:

«Оркестр»

«Солдаты»

«Знаешь ли ты эти слова?»

«Соблюдай порядок»

«Подскажи скорей»

«Что за слово?»

«Догадайся»

Перед каждой игрой необходимо было создать положительную мотивацию для произнесения правильного звука, вспомнить его артикуляцию, потренироваться в изолированном проговаривании.

В качестве примера хочу привести игру «Поезд».

Цель игры: автоматизация звука [Ш] в слогах и словах.

Оборудование: колокольчик, «медальон» с изображением паровозика.

Ход игры: детям предлагалось встать друг за другом, изображая поезд. Первый ребёнок-паровозик, остальные-вагончики. По команде: «Поезд отправляется в путешествие!», дети начинали сначала медленно, а затем быстрее шагать, имитируя руками движения колёс и произнося: «по- шёл, по- шёл , по- шёл». Подъезжая к станции (стульчикам), поезд замедлял темп движения и тормозил: «Ш-Ш-Ш-У, Ш-Ш-Ш-У».

В конце игры я отмечала успехи детей, тому, кто особенно старался, доставался поощрительный приз.

А вот ещё одна игра, она называется «Доскажи словечко».

Цель: автоматизация звука [З] в слогах и словах.

Описание игры :

Я произносила фразу, не договаривая слог в последнем слове. Тот из ребят, кто первым правильно произносил недостающий слог, получал фишку. Выигрывал набравший наибольшее количество фишек.

На дворе стоит ко...(за)

Хмурит серые гла...(за).

У нашей Ли...(зы)

Сплошные капри...(зы).

Настали моро...(зы),

Стоят голые берё...(зы).

Игры такого типа хороши тем, что словесный материал в них логопед может варьировать в зависимости от автоматизируемого звука, от его позиции в слове, от уровня сформированности слоговой структуры.

Вот как выглядит эта же игра на автоматизацию звука [Ж] :

Через поле шла ме...(жа)

Там мы встретили е...(жа),

Мы смотрели на е...(жа),

Не крича и не виз...(жа).

Мы смотрели на е...(жа),

Рты закрытыми дер...(жа).

Мы смотрели на е...(жа),

Он от нас и убе...(жал).

Отнимая минимум времени на подгрупповом занятии и не требуя большой площади, словесные игры помогают детям закрепить правильное произношение поставленных звуков в слогах и словах.

Третий этап автоматизации - воспитание правильного, чёткого произношения звука в предложениях.

Нужно подобрать такие словесные игры, в которых употребляются предложения, насыщенные отработываемым звуком.

Во время проведения игр я добивалась, чтобы дети проговаривали эти предложения неторопливо, чётко, вполголоса, без слогового деления, следуя за правильным произношением поставленного звука, но уже не выделяя его голосом.

Вот перечень словесных игр, которые можно использовать в работе с детьми над автоматизацией звуков на фоне предложения:

Для автоматизации свистящих звуков и аффриката [Ц]:

«Мяч»

«Зина и изюм»

«Назови скорей картинку»

«Кто ответит?»

«Доскажи и повтори»

«Доскажи и подскажи»

«Что кому?»

«Подскажи Незнайке»

Для автоматизации шипящих звуков и аффриката [Ч]:

«Тише, тише: Маша пишет!»

«Маленькие ножки бежали по дорожке»

«Пирожок»

«Колечко»

«Чай Танечке»

«Разведчики»

«Доскажи и повтори»

«Барашек»

«Закончи предложение»

«Ответь на вопросы»

«Слушай не зевай, быстро повторяй»

Для автоматизации сонорных звуков [Л] [Л'] [Р] [Р']

«Помнишь ли ты эти стихи?»

«Кто ответит на вопрос?»

«Кому что нужно?»

«Скажи, что ему делать?»

«Разноцветные фигурки»

«Что мы делаем?»

«Магазин».

В качестве примера хочу привести словесную игру «Зина и изюм».

Цель игры: автоматизация звука [З'] в предложениях.

Оборудование: большая кукла.

Описание игры:

Я показывала ребятам куклу и говорила: «Это кукла Зина. Её купили в магазине. Она сделана из резины. Щёчки резиновые, носик резиновый, ручки, ножки резиновые». Затем я спрашивала детей:

- Как зовут куклу?

-Где её купили?

-Из чего у неё сделаны щёчки? и т. д.

«Наша Зина ужасная сладкоежка, она очень любит изюм. Давайте будем по очереди угощать Зину изюмом»

Дети угощали куклу, проговаривая фразу со звуком [З'].

В этой игре многократно повторяется фраза «Кушай, Зина, изюм», поэтому я предлагала произносить её с разной интонацией.

Для автоматизации звука [Ш] в предложениях, я использовала игру «Тише, тише: Маша пишет!»

Цель: автоматизация звука- Ш- в предложениях.

Описание игры: дети, взявшись за руки, ходили вокруг Маши или Миши (такое имя давалось любому выбранному ребёнку) и тихо говорили по очереди:

«Тише, тише: Маша пишет!»

«Наша Маша долго пишет».

«А кто Маше помешает, того Маша догоняет».

После этих слов дети бежали в домики (на стульчики), а тот, кого Маша запятнала, должен был придумать предложение со звуком -Ш-.

Если ребёнок затруднялся, ему помогали другие дети.

В конце игры я отмечала наиболее активных детей, хвалила тех, кто старался чётко проговаривать звук.

Последним, четвёртым этапом работы над автоматизацией звука является его ввод в связную речь.

Каждая из словесных игр, предлагаемых детям на этом этапе, должна быть насыщена отрабатываемым звуком.

Одни игры упражняют детей в правильном произнесении звука при ответах на вопросы по рассказу(игра «Товарищи»), другие в тексте стихотворения(игра «Ручеёк»), третьи построены на диалогах, потешках («Бараны», «Чей ты, чей?» , «Помнишь ли ты эти стихи?»)

Детям очень нравится рифмованная речь, её звучание, и поэтому они испытывают удовольствие от участия в таких играх.

Всякий раз перед игрой следовало удостовериться в том, что образы, кот. предлагает ребёнку живое слово ему знакомы, связаны с личными воспоминаниями, переживаниями. Если такого

опыта у детей не было, проводилась подготовительная работа, большую помощь в ней я получала от воспитателей.

На этом этапе работы над звуком следует контролировать темп речи детей, т. к. при его ускорении ребёнок не может чётко произносить звуки, и в дальнейшем у него будет вырабатываться небрежность к своей речи. Такой ребёнок даже звуки, правильно произносимые изолированно в слогах, словах, в самостоятельной речи будет искажать.

Следующим важным моментом является необходимость формирования самоконтроля у детей. Необходимо научить каждого ребёнка самостоятельно следить за тем, как он говорит. Для того, чтобы облегчить эту работу, перед игрой мы уточняли правильное произношение звука в словах и предложениях.

Как и на предыдущем этапе, дети должны были говорить *неторопливо, чётко, вполголоса*.

Самыми любимыми у детей были игры, предполагающие двигательную активность, в которых ритм речи определял ритм движений. Кроме основной функции-коррекции недостатков звукопроизношения, они активизировали словарный запас, воспитывали детей, служили эмоциональной разрядкой, снимали статическую нагрузку, предупреждали переутомление.

Наблюдая за детьми, я заметила, что они каждый раз с желанием выполняли правила игры, а двигательная активность была хорошим переключением на новый вид деятельности. Это обеспечивало своеобразный активный отдых, способствовало развитию подвижности нервных процессов. В дальнейшем ребята настолько привыкли к этим играм, что на прогулке, в игровой деятельности в детском саду и дома (по свидетельству воспитателей и родителей) часто сами использовали эти словесные игры, вовлекая в игровую ситуацию своих сверстников, братишек и сестрёнок. Причём старались не только сами правильно и чётко произносить тот или иной звук, но и требовали этого от всех играющих.

Таким образом, основная цель работы на данном этапе- развитие речевой активности, умения соотносить действие со словом потешки, стишка, текста, добиваться понимания значения слов, правильного их произношения.

Роли ведущих в играх на данном этапе выполняли сами дети, а я только давала советы, поощряла находчивых и активных, помогала застенчивым, медлительным.

На автоматизацию свистящих звуков и аффрик. [Ц] я предлагала следующие игры:

«Лиса»

«Сова»

«Ванька, встань-ка»

«Мячик мой»

«Коза рогатая»

«Зайцы и лиса»

«Зайка»

«Кот Васька»

«Два мороза»

«Цапля и лягушки»

«Маленькие домики»

На автоматизацию шипящих и аффрик. [Ч]:

«Мышеловка»

«Солнечные зайчики»

«Мяч»

«Кино»

«Коршун»

«Кот и мыши»

«Теремок»

«Щенок»

«Щука»

На автоматизацию сонорных звуков [Р] [Р'] [Л] [Л']:

«Барашек»

«Бараны»

«Лошадки»

«Помнишь ли ты эти стихи?»

«Ответь на вопросы»

«Пила»

«Поймай комара»

«Карусель»

«Догонялки»

«Спасайся от волка»

«Волк и лиса»

«Выпал беленький снежок»

В качестве примера хочу привести одну из самых любимых игр у детей:

Словесная игра «Лошадки»

Цель: автоматизация звука -Л- в тексте стихотворения.

Оборудование: маски лошадок.

Описание игры:

Перед игрой была проведена подготовительная работа. Дети прослушали стихотворный текст, определили, какой звук повторяется в нём чаще других, потренировались в чётком его проговаривании, затем по считалке распределили роли. Дети- лошадки надели маски, дети- кучера подходили к ним и, поглаживая по спинам, говорили:

Ну и лошадка-

Шёрстка гладка,

Чисто умыта

С головы до копыта,

Овса поела

И снова – за дело.

После этого кучера запрягали своих лошадок и отправлялись в путь. При этом дети- лошадки цокали языками, подражая звуку копыт. Сделав круг, они менялись ролями. В конце игры мы обсуждали все вместе, кто хорошо запомнил стихотворный текст, чётко проговаривал звук [Л], был активен, внимателен.

А вот пример игры- диалога.

Игра «Шутка»

Цель: автоматизация звука [Ш] в тексте диалога.

Оборудование: корзиночки, платок для бабушки.

В этом и подобных диалогах дети сначала повторяли слова вслед за мной, стараясь их запомнить. В дальнейшем они уже самостоятельно обыгрывали диалоги, а, используемые при этом предметы, делали декламацию более живой и интересной. С помощью считалки распределялись роли.

Бабушка: -Куда идёте, детушки?

Дети: - По ягоды, бабушка.

Бабушка: -Где же ягоды, детушки?

Дети: -Над землицей, бабушка.

Бабушка: -Уж не клюква ли, детушки?

Дети: -Нет, повыше, бабушка.

Бабушка: -Не калина ли, детушки?

Дети: -Конечно, бабушка!

Игры-диалоги основаны на действиях исполнителя роли, т. е. ребёнок, вступая в диалог, начинал играть определённую роль, а значит, он должен был преимущественно использовать свои средства выразительности: интонацию, мимику, тембр речи.

Эти игры пользовались особой любовью у детей, дошколята с удовольствием перевоплощались в тот или иной образ и чувствовали себя настоящими артистами. Мои предложения поиграть в «Театр» всегда принимались с восторгом.

Словесные игры должны войти в число любимых детьми самостоятельных игр и как можно чаще использоваться на занятиях логопеда.