

# РАЗВИТИЕ НЕРЕЧЕВЫХ ЗВУКОВ

**Игра «Угадай, что звучало».** Внимательно послушайте с ребенком шум воды, шелест газеты, звон ложек, скрип двери и другие бытовые звуки. Предложите ребенку закрыть глаза и отгадать – что это звучало?

**Игра «Шумящие мешочки».** Приготовьте мешочки или коробочки с различными предметами: крупа, пуговицы, скрепки и т.д. Ребенок должен угадать по звуку потряхиваемого мешочка, что у него внутри.

**Игра «Жмурки».** Ребенку завязывают глаза, и он двигается в сторону звенящего колокольчика, бубна, свистка.

**Игра «Похлопаем».** Ребенок повторяет ритмический рисунок хлопков. Например - два хлопка, пауза, один хлопок, пауза, два хлопка. В усложненном варианте малыш повторяет ритм с закрытыми глазами.

**Игра «Где позвонили?»** Для игры понадобится колокольчик или другой звучащий предмет. Ребенок закрывает глаза, Вы встаете в стороне от него и тихо звоните (гремите, шуршите). Ребенок должен повернуться к тому месту, откуда слышен звук, и с закрытыми глазами рукой показать направление, потом открыть глаза и проверить себя. Можно ответить на вопрос: где звенит? – слева, спереди, сверху, справа, снизу.

**Игра «Узнай, что звенит (гремит)?».** На столе несколько предметов (или звучащих игрушек). Предлагаем ребенку внимательно послушать и запомнить, какой звук издает каждый предмет. Затем закрываем предметы ширмой и просим отгадать, какой из них сейчас звенит или гремит.

**Игра «Громкие подсказки».** Педагог прячет игрушку, которую ребенок должен найти, ориентируясь на силу ударов в барабан (бубен, хлопки в ладоши). Если малыш подходит близко к тому месту, где спрятана игрушка, - удары громкие, если он удаляется - тихие.

**Игра «Подбери картинку или игрушку».** Педагог издает с помощью любого предмета звуковые комплексы (стучит, шелестит, гремит, звенит), а ребенок угадывает, что звучало и подбирает соответствующую картинку, игрушку.

### **"Коробочка гремит"**

*Цель* – дифференцировать неречевые звуки.

*Ход игры.* Предложите ребенку послушать звучание каждой коробочки. После прослушивания обобщите услышанное: "Коробочки гремят". Поставьте все коробочки на стол в один ряд. Предложите ребенку потрясти каждую из коробочек и послушать, как они гремят. Попросите найти две одинаково звучащие коробочки.

### **Колокольчики"**

*Цель* – дифференцировать близкие по звучанию неречевые звуки (колокольчик с низким и высоким звучанием) ; называть прилагательные, обозначающие характер звучания колокольчика: "низкое", "высокое".

*Ход игры.* Показать ребенку два одинаковых колокольчика, но резко отличающихся по звучанию. Позвоните сначала в колокольчик с низким звучанием, затем – с высоким. Спросите у ребенка, одинаково ли они звучат. Колокольчики любят... играть в прятки. Колокольчик сейчас спрячется, а ты должен внимательно послушать и сказать, какой колокольчик сейчас пел. Можно использовать картинки-подсказки (колокольчик с большим «ртом» поет песенку низким голосом, а колокольчик с маленьким «ротиком» поет песенку высоким голосом) .

### **"Поставь по порядку"**

*Цель* – запоминать последовательность звучания неречевых звуков, узнавать, различать, называть звучащие музыкальные игрушки.

*Ход игры.* Показать ребенку музыкальные инструменты, которые в ходе игры он должен будет узнать по звучанию. Поиграйте на каждом из них на глазах у ребенка. Скажите: "Дудочка гудит. Барабан гремит. **Колокольчик звенит**". Предложите ребенку поиграть на игрушечных музыкальных инструментах. Расскажите ему о правилах игры: "Я буду играть, а ты внимательно слушай, какая музыкальная игрушка звучала. Какая игрушка звучала первой, какая последней".

### **Игра «Скажи, что ты слышишь?»**

*Цель:* развитие слухового восприятия, дифференциация неречевых звуков.

*Оборудование:* стаканы (с водой и пустой, баночки с крупами, фольга, деревянные и металлические ложки, ширма.

*Описание игры:* логопед показывает и называет предметы, демонстрирует их звучание. Логопед за ширмой выполняет различные действия с предметами (переливает воду, пересыпает крупу.) . Ребёнок должен определить, что он слышит (шуршание бумаги, звук льющейся воды и т. д.)

«**Узнай по звуку**». Играющие становятся спиной к ведущему, который производит разные шумы: перелистывает книгу, рвет или мнет лист бумаги, ударяет предметом о предмет, подметает, режет. Играющие на слух определяют природу звука.

«**Найди игрушку**». Ребенок отворачивается, взрослый прячет игрушку. Малыш должен найти ее, ориентируясь на громкость хлопков взрослого: чем ближе к игрушке, тем сильнее хлопки. Соответственно, чем дальше от игрушки, тем тише хлопки взрослого. Меняемся? Хорошо!

**Игра «Угадай-ка».** У ребенка картинки с изображением волка, младенца, птички. Взрослый

# ФОРМИРУЕМ ФОНЕМАТИЧЕСКИЙ СЛУХ

**Игра «Поймай слог».** Педагог произносит слоговые цепочки, а ребенок хлопает в ладоши, топает,

объясняет: "Волк воет: у-у-у", "Младенец плачет: а-а-а", "Птичка поет: и-и-и". Просим малыша поднять картинку, соответствующую произносимому взрослым звуку.

**Игра «Близко – далеко».** Взрослый издает различные звуки. Ребенок учится различать, где гудит пароход (у-у-у) - далеко (тихо) или близко (громко). Какая дудочка играет: большая (у-у-у низким голосом) или маленькая (у-у-у высоким голосом).

**Игра «Поймай звук».** Взрослый произносит ряды звуков, а ребенок хлопает в ладоши, когда слышит заданную фонему.

**Упражнение «Какой звук есть во всех словах?»**  
Педагог произносит три - четыре слова, в каждом из которых есть один и тот же звук: шуба, кошка, мышь - и спрашивает у ребенка, какой звук есть во всех этих словах.

**Игра «Что лишнее?».** Взрослый произносит ряды слогов «па-па-па-ба-па», «фа-фа-ва-фа-фа»... Ребенок должен хлопнуть, когда услышит лишний (другой) слог.

**Игра «Верно-неверно».** Взрослый показывает ребенку картинку и называет предмет, заменяя первую букву

поднимает руку и т.д., когда услышит слог с заданным звуком.

**Игра "Одинаковые или разные".** Ребенку на ушко говорится слог, затем педагог произносит тот же слог или совершенно противоположное сочетание звуков. Задача дошкольника угадать, одинаковые или разные слоги были произнесены. Этот метод помогает развить способность различать звуки, произнесенные шепотом, что прекрасно тренирует слуховой анализатор.

**Игра «Выдели слово».** Логопед предлагает детям хлопать в ладоши (топать ногой, ударять по коленкам, поднимать руку вверх...) тогда, когда они услышат слова, с заданным звуком.

**Игра «Слушай и выбирай».** Перед ребенком раскладываются картинки со сходными по звучанию словами (ком, сом, лом, дом). Взрослый называет предмет, а ребенок поднимает соответствующую картинку.

**Игра «Шутки – минутки».**  
Педагог читает детям строчки из стихов, намеренно

(форота, корота, морота, ворота, порота, хорота). Задача ребенка – хлопнуть в ладоши, когда он услышит правильный вариант произношения.

**Упражнение «Подумай, не торопись».** Предложите детям несколько заданий на сообразительность :

- Подбери слово, которое начинается на последний звук слова стол.

- Вспомни название птицы, в котором был бы последний звук слова сыр. (Воробей, грач...)

- Подбери слово, чтобы первый звук был бы к, а последний - а.

- Предложите ребенку назвать предмет в комнате с заданным звуком. Например: Что заканчивается на "А"; что читается на "С", в середине слова звук "Т" и т.д.

**Игра «Похлопаем».** Взрослый проговаривает ряды слов, а ребенок должен хлопнуть, когда услышит слово, начинающееся с заданного звука. Более сложный вариант – заканчивающееся на заданный звук или содержащее его в середине.

**Игра "Звук заблудился".** Ребенок должен отыскать не подходящее по смыслу слово и подобрать нужное:

заменяя буквы в словах. Дети находят ошибку в стихотворении и исправляют её.

Пример:

*Хвост с узорами,*

*сапоги со шторами.*

*Тили-бом! Тили-бом!*

*Загорелся кошкин том.*

**Упражнение «Звуковой домик» («Звуковая линейка», «Начало, середина, конец»).** Логопед произносит слова с заданным звуком, а дошкольники с помощью разноцветных символов определяют место звука в словах (начало, середина, конец).

**Упражнение «Чистоговорки».** Взрослый начинает, а ребенок договаривает последний слог.

Ба-бо-ба - у дороги два стол... (ба).

За-зу-за - уходи домой, ко... (за).

Ти-ди-ти - на Луну ле... (ти).

Де-де-те - сядем в темно... (те).

Лю-лу-лю - лук зеленый я по... (лю).

Фе-ве-фе - посижу я на со... (фе).

**Упражнение «Отыщи слово, отыщи звук»:** ребенок должен вставить в стихотворение нужное слово и

Мама с бочками (дочками) пошла  
По дороге вдоль села.  
Сели в ложку (лодку) и - айда!  
По реке туда-сюда.

**Игра «Сколько звуков».** Взрослый называет один, два, три звука, а ребенок на слух определяет и называет их количество.

**Игра «Отгадай слово».** Ребенку предлагаются слова с пропущенным звуком – нужно отгадать слово.  
Например, из слов убежал звук «л» (мы.о, .ук, ку.ак).

**Игра "Доскажи словечко".** Взрослый читает стишок, а ребенок договаривает последнее слово, которое подходит по смыслу и рифме:

На ветке не птичка -  
Зверек-невеличка,  
Мех теплый, как грелка.  
Зовут его... (белка).  
Ты не бойся - это гусь,  
Я сама его... (боюсь).

**Где звук?**

Цель. Нахождение места звука в слове.

Оборудование. Полоска из цветного картона, разделенная на

определить какой звук пропущен.  
Землю роет старый к...от (крот),  
Под землю он живет.

**Красный – белый**

Цель. Нахождение звука в словах, воспринятых на слух.

Оборудование. По два кружка на каждого ребёнка (красный и белый).

Описание игры. Педагог предлагает детям внимательно вслушиваться и определять, в каком слове есть заданный звук. Если в слове заданный звук есть, дети должны поднять красный кружок, если нет – поднимать белый кружок.

**Кто больше?**

Цель. Нахождение звука в названиях предметов по картинке.

Оборудование. Сюжетная картинка, на которой изображены предметы с определенным звуком.

Описание игры. Педагог показывает детям картинку, например «Огород». После рассматривания картины педагог предлагает рассказать, что собирают пионеры на огороде. Затем перед детьми ставится задача сказать, в названии каких предметов имеется звук р (звук с). За каждое слово дается картонный кружок. Выигрывает тот, у кого больше кружков.

**Кто внимательнее?**

Цель. Активизация словаря, автоматизация разных звуков.

три части яркими линиями, фишка (флажок или кружок).

Описание игры. Педагог называет слово. Дети определяют место заданного звука в слове. В зависимости от того, слышится ли звук в начале слова, в конце слова или в середине, фишка становится на первую, последнюю или среднюю часть полоски. Можно ограничиться только одной большого формата полоской на столе педагога или раздать каждому ребёнку полоски и фишки. В последнем случае дети должны сидеть за столами.

Сначала дети определяют место звука только в начале, затем в конце слова. И лишь когда они все это усвоят, можно взять слова, в которых заданный звук в середине слова. Если заданный звук гласный, то подбираются слова с дополнительным условием: Гласный должен быть ударным (аист, река, мак).

### **Поймать рыбку**

Цель. Активизация словарного запаса, автоматизация отдельных звуков.

Оборудование. Металлические скрепки, небольшие предметные картинки (изображенный предмет вырезан по контуру), коробка и удочка с магнитом из игры «Поймай рыбку». Скрепки прикрепляются к предметным картинкам.

Описание игры. Дети по очереди вылавливают удочкой различные предметы. Называют их. Определяют наличие или отсутствие в названии необходимого звука (например, р), его место в слове (в начале, конце, середине слова). За правильный ответ ребёнок получает очко. Выигрывает тот, кто наберет больше очков.

### **Найди место для своей картинке.**

Цель. Активизация словаря, дифференциация разных звуков.

Оборудование. Картинки, в названии которых, например, есть

Оборудование. Картинки на определённый звук.

Описание игры. Дети сидят за столами. Педагог говорит: «Сейчас я покажу картинки и назову их, а вы послушайте и отгадайте, какой звук встречается во всех произнесённых мною словах. Кто угадает, тот поднимет руку». Затем педагог показывает и называет картинки, которые начинаются, например, со звука с: санки, стакан, сумка, слон, скамейка. Дети говорят: с. Педагог: «Правильно, все эти слова начинаются со звука с. Назовите мне их». Дети вспоминают и называют их. А потом они сами должны вспомнить другие слова с этим звуком. Игру можно усложнить.

### **Кто больше слов придумает?**

Цель. Активизация словаря, автоматизация разных звуков.

Оборудование. Мяч, фанты.

Описание игры. Педагог называет какой-нибудь звук и просит детей придумать слова, в которых встречается этот звук. Затем дети образуют круг. Один из играющих бросает кому-нибудь мяч. Поймавший мяч должен сказать слово с условленным звуком. Он получает фант. Тот, кто не придумал слово или повторяет уже сказанное кем-либо, фанта не получает. Победитель определяется по количеству набранных фантов.

### **Звенит – жужжит**

Цель. Дифференциация звуков з – ж.

Описание игры. Выбирается водящий. Он выходит из команды. Оставшиеся дети придумывают каждый по одному слову, в названии которого есть звук з или ж. Водящий, вернувшись, подходит к каждому ребёнку, и тот говорит ему слово. Если водящий слышит в слове звук з, то он говорит: «Звенит», если слышит звук ж, то говорит: «Жужжит». Оцениваются и

звуки ш и ж.

Описание игры. Дети сидят за столами. Педагог показывает им картинки, где изображен шар. Педагог говорит: «Когда выходит воздух из шара, слышно: ш-ш-ш... Эту картинку я кладу с левой стороны стола». Затем показывает им картинку, где изображен жук, и напоминает, как жук жужжит: ж-ж-ж... «Эту картинку я ставлю с правой стороны стола. Сейчас я буду пока-зывать и называть картинки, а вы слушайте, в названии какой из них будет звук ш или ж. Если услышите звук ш, то картинку надо положить слева, а если услышите звук ж, то её надо положить справа». Педагог показывает, как нужно выполнить задание, потом вызывает поочередно детей, которые называют показываемые картинки.

Картинки надо подбирать так, чтобы произнесенные звуки соответствовали их написанию. Нельзя брать такие слова, где звук ж стоит в конце слова или перед глухим согласным.

### **Будь внимателен.**

Цель. Активизация словаря, автоматизация разных звуков.

Оборудование. Различные игрушки и предметы: слон, кукла, мишка, лиса, тамбурин, курица, автобус и т. д.

Описание игры. Обращаясь к детям, педагог говорит: «Я буду называть игрушки. Как только вы услышите первое слово, в котором есть, например, звук с, вы должны поднять руку». Затем он вызывает ребёнка и называет ему предметы, а остальные дети следят, правильно ли он выполняет задание, и если нет, то поправляют его. Для игры берутся предметы, в названии которых звук с встречается в начале, середине и конце слова. Если ребёнок ошибается, то он должен сам придумать слово со звуком с. В процессе игры педагог меняет порядок называния предметов, чтобы дети не пользовались механическим запоминанием слов (аналогичную игру можно проводить и с другими звуками).

### **Угадай слово**

Цель. Составление слов с определенным количеством слогов.

Описание игры. Дети сидят за столами. Педагог говорит: «Сейчас мы будем с вами отгадывать слова. Я вам не назову их,

ответы водящего, и придуманные детьми слова.

### **Отстукивание слогов**

Цель. Обучение слоговому анализу слов.

Оборудование. Барабан, бубен.

Описание игры. Дети садятся в ряд. Педагог объясняет, что каждому ребёнку будет дано слово, которое он должен отстучать или отхлопать. Произносит отчетливо и громко слово, например колесо. Вызванный ребёнок должен отстучать столько раз, сколько слогов в данном слове. Ведущий дает детям разные по количеству слогов слова. Победителями будут те, кто не сделал ни одной ошибки.

### **Телеграф**

Цель. Обучение слоговому анализу слов.

Описание игры. Педагог говорит: «Дети, сейчас мы с вами поиграем в телеграф. Я буду называть слова, а выбудете по очереди их передавать по телеграфу в другой город». Первые слова педагог произносит по слогам сам и сопровождает их хлопками. Сначала детям дают двусложные слова, подбирая их по степени трудности (папа, мама, окно, кровать). Затем постепенно вводятся трёхсложные слова (ма-ши-на, стол, дверь). Только после такой предварительной работы можно дать детям самостоятельно придумать слова, которые надо передавать по телеграфу.

а только передам по телеграфу – отстучу, а вы должны подумать и сказать, какие это могут быть слова». Если же дети затрудняются назвать слово, педагог снова отстукивает слово и произносит его первый слог. Игра повторяется, но теперь педагог вызывает одного ребёнка. Вызванный должен угадать слово, которое ему отстучат, назвать его и отстучать. Когда дети усвоят игру, ведущим можно выбрать кого-нибудь из детей.

### **Слова-перевёртыши**

Цель. Активизация словаря, обучение слоговому анализу слова.

Описание игры. Один ребёнок выходит из комнаты, а остальные дети загадывают короткое слово, зовут водящего и говорят ему, например, лок (кол), мод (дом), зако (коза), сако (коса) и др. Водящий должен отгадать загаданное слово. Педагог следит, чтобы загадывались доступные для играющих слова и при перевёртывании не допускалось ошибок.

Можно предложить детям и другие варианты: загадывать одному, а разгадывать всей группе; кто первый отгадает, тот и начинает загадывать.

### **Кто это?**

Цель. Закрепление понятий по теме «Животные и птицы». Формирование правильного звукопроизношения.

Оборудование. Картинки с изображением животных и птиц.

Описание игры. Педагог держит в руке несколько картинок с изображением животных и птиц. Ребёнок вытягивает одну картинку так, чтобы остальные дети её не видели. Он подражает крику животного и его движениям, а остальные дети должны угадать, какое это животное.

### **Улиточка**

Цель. Узнать товарища по голосу.

# РАЗВИТИЕ РЕЧЕВОГО СЛУХА

Описание игры. Водящий (улиточка) становится в середине круга, ему завязывают глаза. Каждый из играющих, изменяя голос, спрашивает:

Улиточка, улиточка, высунь-ка рога,

Дам тебе я сахару, кусочек пирога,

Угадай, кто я.

Тот, чей голос улитка узнала, сам становится улиткой.

### **Угадай, кто это**

Цель. Воспитание слухового внимания.

Описание игры. Дети стоят по кругу. Водящий выходит в середину круга, закрывает глаза и затем идет в любом направлении, пока не натолкнется на одного из детей, который должен подать голос заранее условленным образом: «кукареку», «ав-ав-ав» или «мяу-мяу» и т. д. Водящий должен угадать, кто из детей кричал. Если угадает, то становится в круг; тот, кого узнали, будет водящим. Если не угадает, то остается водить ещё 3 раза, а затем его меняет другой.

### **Лягушка**

Цель. Узнать товарищу по голосу.

Описание игры. Дети стоят по кругу, а один с завязанными глазами стоит внутри круга и говорит:

Вот лягушка по дорожке

Скачет, вытянувши ножки,

Увидела комара,

Закричала...

Тот, на кого он указал, в этот момент говорит: «Ква-ква-ква».

По голосу водящий должен определить, кто лягушка.

### **Улавливай шепот**

Цель. Развивать остроту слуха.

Описание игры. Вариант 1. Играющие разбиваются на две равные группы

### **Угадай, чей голосок**

Цель. Определить товарища по голосу. Развитие координации движений.

Описание игры.

**Вариант 1.** Играющие сидят. Один из них становится (по назначению педагога) в центре круга и закрывает глаза. Педагог, не называя имени, указывает рукой на кого-нибудь из играющих. Тот произносит имя стоящего в центре. Последний должен угадать, кто назвал его. Если стоящий в центре отгадал, он открывает глаза и меняется местами с тем, кто назвал его по имени. Если же он ошибся, педагог предлагает ему снова закрыть глаза, и игра продолжается. Педагог предлагает детям разбежаться по площадке. По сигналу «Бегите в круг» дети занимают свои места в кругу. Один ребёнок остается в центре круга.

Дети идут по кругу и говорят:

Мы немножко порезвились,

По местам все разместились.

Ты загадку отгадай,

Кто позвал тебя, узнай!

Игра повторяется несколько раз.

**Вариант 2.** Оборудование. Мишка (кукла).

Описание игры. Дети сидят полукругом. Перед ними на некотором расстоянии спиной к детям сидит ребёнок с мишкой.

Педагог предлагает кому-нибудь из ребят позвать мишку.

Водящий должен угадать, кто его позвал. Он останавливается перед позвавшим и рычит. Тот, кого узнали, получает мишку, садится с ним на стульчик и водит.

и строятся в одну шеренгу. Ведущий отходит на определенное расстояние, становится напротив и четким, внятным шепотом (уловимым только в том случае, если, если каждый активно вслушивается) отдает команды («Руки вверх, в стороны, кругом» и другие, более сложные). Постепенно отходя все дальше, ведущий делает свой шепот менее уловимым и усложняет упражнения.

**Вариант 2.** Все дети сидят по кругу. Ведущий голосом обычной громкости просит выполнить какое-нибудь движение, а затем едва уловимым шепотом произносит имя (фамилию) того, кто должен выполнить. Если ребенок не расслышал свое имя, ведущий вызывает другого ребёнка. В конце игры педагог объявляет, кто был самым внимательным.

### **Слушай и выполняй**

Цель. Развитие понимания словесных инструкций и фразовой речи.

Оборудование. Различные мелкие предметы или игрушки (фанты).

Описание игры.

**Вариант 1.** Педагог называет 1 – 2 раза несколько различных движений (одно – пять), не показывая их. Ребёнку нужно проделать движения в той последовательности, в какой они были названы. А затем самому перечислить последовательность проделанных упражнений. За правильное, точное выполнение задание ребёнок поощряется: за каждое правильно выполненное действие – очко (фант). Набравший большее количество очков – победитель.

**Вариант 2.** Педагог дает одновременно двум-трем детям задания: «Петя, побегай», «Ваня, пойди в зал, открой там форточку», «Коля, подойди к буфету, возьми чашку и принеси Тане воды» и т. д. Остальные дети следят за правильностью выполнения. Неправильно выполнивший задание платит фант.

### **Кто летит (бежит, идет, прыгает)?**

Цель. Накопление и уточнение слов, обозначающих предмет и действия предметов.

Описание игры. В начале игры водящим должен быть педагог, в дальнейшем, когда дети освоятся с игрой, водящим может быть ребёнок. Необходимо, чтобы у ребенка, который будет водить, был достаточный

### **Горшочек**

Цель. Закрепление представлений «горячий – холодный». Развитие координации движений рук.

Оборудование. Мяч.

Описание игры. Дети садятся по кругу на полу и перекатывают мяч. Если ребёнок катит другому мяч и говорит: «Холодный», второй ребенок может трогать мяч. Но если ему говорят: «Горячий», то он не должен трогать мяч.

Кто ошибается и дотрагивается до мяча, получает штрафное очко и должен поймать мяч, стоя на одном или обоих коленях (по усмотрению водящего).

### **Кто внимательный?**

Цель. Развитие фразовой речи.

Оборудование. Различные игрушки: машинки, куклы, кубики и т. п.

Описание игры. Педагог вызывает одного ребенка и дает ему задание, например взять мишку и посадить в машину. Педагог следит, чтобы дети сидели тихо, не подсказывали друг другу. Задания даются короткие и простые. Ребенок выполняет задание, а затем говорит, что он делал. Постепенно расстояние от детей до стола педагога увеличивается от 3 – 4 до 5 – 6 м. Выявляются победители.

### **Принеси игрушки**

Цель. Развитие ориентации в пространстве и количественных представлений.

Оборудование. Мелкие игрушки.

Описание игры. Педагог садится за стол с детьми и просит каждого по очереди принести несколько игрушек из разложенных на другом столе: «Марина, принеси два гриба». Девочка идет, просит два гриба и говорит, что она сделала. Если ребенок хорошо справился с поручением, дети в знак поощрения аплодируют ему, если неточно выполнил задание, дети указывают на ошибку и вместе с ним считают принесенные игрушки. Когда дети перенесут все игрушки, они могут поиграть с ними.

запас слов. Все дети сидят или стоят полукругом, водящий стоит к ним лицом. Он предупреждает детей: «Я буду говорить: птица летит, самолет летит, бабочка летит, ворона летит и т. д., а вы каждый раз поднимайте руку. Но внимательно слушайте, что я говорю: я могу сказать и неправильно, например, кошка летит, тогда руки поднимать нельзя. В конце игры педагог называет более внимательных. В начале игры педагог говорит медленно, останавливаясь после каждой фразы, давая детям подумать, правильно ли соотнесен предмет с его действием. В дальнейшем можно говорить быстро и в конце концов ввести ещё одно усложнение – водящий сам каждый раз поднимает руку независимо от того, следует это делать или нет.

### **Запомни слова**

Цель. Накопление словаря. Развитие памяти.

Описание игры. Ведущий называет пять-шесть слов, играющие должны повторить их в том же порядке. Пропуск слова или перестановка считается проигрышем (нужно платить фант). В зависимости от речевых возможностей детей слова подбираются разной сложности. Победитель тот, кто потерял меньше фантов.

### **Игра «Кто как кричит?»**

«В лесу» - ребенок определяет, кто его позвал, близко или далеко;

«Три медведя» - определить, кому принадлежат реплики из сказки. Одна и та же реплика произносится поочередно различным по высоте голосом, в трех вариантах:

- Кто сидел на моем стуле?
- Кто ел из моей чашки?
- Кто спал в моей постели?
- Кто же был в нашем доме? И т. П

### **"Аленушка-ревушка"**

Цель – развитие слухового восприятия, внимания и памяти.

Ход игры. Покажите детям куклу и прочитайте двустихие:

У нас живет Аленушка,  
Плакса девочка и ревушка.

Наша куколка умеет плакать по-разному: если ей хочется лимон, она плачет так: "А... ", если ей хочется яблоко, она плачет: "А-А... ", если грушу – "А-А-А... ", если

### **Хлопки**

Цель. Развитие количественных представлений.

Описание игры. Дети сидят по кругу на небольшом расстоянии друг от друга. Педагог условливается с ними, что он будет считать до пяти, и, как только он произнесет число 5, все должны сделать хлопок. При произнесении других чисел хлопать не надо. Дети вместе с педагогом громко считают по порядку, одновременно сближая ладони, но не хлопая ими. Педагог 2 – 3 раза проводит игру правильно. Затем он начинает «ошибаться»: при произнесении числа 3 или какого-нибудь другого (но не 5) он быстро разводит и соединяет руки, как будто хочет сделать хлопок. Дети, которые повторили движения педагога и хлопнули в ладоши, делают шаг из круга и продолжают играть, стоя за кругом.

### **Лото**

Цель. Учить правильно соотносить слово с изображением предмета.

Оборудование. Любое детское лото («Играем и работаем», «Картинное лото», «Лото для самых маленьких»).

Описание игры. Детям раздают большие карты, а маленькие берет педагог и называет последовательно каждую из них. Говорит четко, повторяет 2–3 раза. Ребенок, у которого находится называемый предмет, поднимает руку и говорит: «У меня...» - и называет предмет.

В более упрощенном виде эта игра проводится на «Картинках малышам». Дети получают по пять-шесть карточек этого лото и раскладывают их на своих картах (нужно взять два лото). Педагог спрашивает: «У кого собака?» У кого окажется картинка с собакой, поднимает её и называет.

Первые две-три игры педагог сидит перед детьми так, чтобы они видели его артикуляцию, но затем он садится за их спиной, и игра продолжается на слуховом внимании. Карточки, пропущенные ребятами, педагог откладывает в сторону. В дальнейшем ведущим можно выбрать ребёнка.

банан, то плачет: "А-А-А-А... ". Скажите, как можно назвать одним словом лимон, яблоко, грушу, банан? (фрукты). А теперь послушайте внимательно, чего хочет Аленушка.

Воспроизведите звук "А" один, два, три или четыре раза и попросите ребенка показать на картинке столько точек, сколько раз заплакала Аленушка, и сказать, что

### **"Знайки"**

*Цель* – развивать слуховое внимание, слушая речь, произносимую шепотом.

*Ход игры.* Покажите ребенку машину и спросите: "Что это? " – "Это грузовик". –

"Почему он так называется? " – "Потому что он возит грузы". – "А как называется человек, который водит грузовик? " – "Шофер". – "Как ты думаешь, должен ли шофер знать части своей машины? " – "Да". – "Зачем? " – "Чтобы починить ее, если она сломается". – "Давай проверим, сможешь ли ты починить машину, хорошо ли ты знаешь ее части. Я буду шепотом называть части этого грузовика, а ты громко повторяй за мной и показывай их на грузовике".

### **"Кто стонал? "**

*Цель игры* – дифференцировать звуки по высоте звучания (высокий, низкий) .

*Ход игры.* Покажите ребенку картинку и попросите его рассмотреть ее внимательно. Задайте вопрос по ее содержанию: "Как ты думаешь, почему у мальчика щека завязана платком? "

"У мальчика болят зубы. Ему очень больно и он стонет: "О-о-о" (стон мальчика имитируйте высоким голосом) .Обратите внимание ребенка на изображение мужчины, сидящего около мальчика. Спросите ребенка, указав на изображение: "Как ты думаешь, почему этот мужчина сидит около мальчика? " Выслушайте ответ и скажите: "У мужчины тоже болят зубы, и он стонет: "О-О-О" (стон передайте низким голосом) .Поинтересуйтесь у ребенка, что нужно делать, чтобы зубки не болели? Предложите поиграть, скажите: "Я закрою рот экраном и буду произносить звук О высоким и низким голосом, а ты должен угадать, кто стонет – мальчик или мужчина.

**Игра «Нелепица»** - логопед называет картинку то правильно, то

# РАЗВИТИЕ ВОСПРИЯТИЯ ЗВУКОВ РЕЧИ

неправильно;

«**Найди нужную картинку**»- называются слова, сходные по звучанию;

«**Выбери похожие слова**» с использованием картинок-карточек;

**Поэт**

*Цель.* Учить подбирать нужное по смыслу и звучанию слово.

*Описание игры.* Логопед читает двустишие, выделяя голосом последнее слово в первой строке, и предлагает выбрать для рифмы одно слово из предложенных:

Шепчет ночью мне на ушко сказки разные.

(перина, подушка, рубашка)

Без ключа, ты мне поверь, не откроешь эту.

(тумбочку, дверь, книгу)

От грязнули даже стол поздним вечером.

(сбежал, ушел, ускакал)

Две сестрички, две лисички отыскали где-то.

(спички, щетку, ложку)

Тебе кукла, а мне - мячик. ты девочка, а я.

(игрушка, медведь, мальчик)

Говорила мышка мышке: до чего люблю я.

(сыр, мясо, книжки)

Серый волк в густом лесу встретил рыжую.

(лису, белку)

Опустела мостовая, и уехали.

(автобусы, трамваи, такси)

### **Игра «Подбери нужное слово»**

Взрослый читает стихотворение. Ребенок должен выбрать из слов, близких по звуковому составу, нужное в соответствии с данным определением понятия.

Я опять задачу дам—всё расставить по местам:

Что скатали мы зимой?.

Что построили с тобой?.

На крючок в реке попал?.

Может всё, хоть ростом мал?.

(Слова для подстановки: ДОМ, КОМ, ГНОМ, СОМ)

### **Дифференциация по ритму:**

#### **Игра «Кто стучится? »**

*Цель:* развитие слухового восприятия, дифференциация ритмических рисунков.

*Оборудование:* иллюстрация к сказке «Три поросенка»

*Описание игры:* Логопед говорит детям, что поросенок ждет гостей – своих братьев.

Один поросенок стучится в дверь так: /- /- / (логопед отстукивает ритм, второй так: /- //, а волк стучится так: //- /. Логопед предлагает внимательно послушать ритм и определить, кто стучится.

#### **Игра «Капельки»**

*Цель:* развитие слухового восприятия, дифференциация ритмических рисунков.

*Оборудование:* картинки с изображением ритмов в виде капель: капля – хлопок в ладоши, тире (черточка) – пауза.

*Описание игры:* логопед объясняет ребенку, что капельки поют свои песни по этим картинкам. Логопед показывает картинку и отхлопывает соответствующий ритм. Потом он просит ребенка послушать ритм и показать картинку, которая подходит к этому ритму: /-/, //, /-/-/, /-//.

#### **Осторожные птицы**

# РАЗВИТИЕ ФИЗИОЛОГИЧЕСКОГО ДЫХАНИЯ

Цель. Закрепление представления по теме «Птицы».

Оборудование. Музыкальные духовые игрушки: дудочки, саксофоны и т. п.

Описание игры. Педагог рассказывает детям о том, что дикие гуси очень осторожны. У них есть вожак. Если стая во время перелёта опускается на какой-нибудь лужок поест/р/ь или отдохнуть, вожак все время настороже. Он следит не грозит ли птицам опасность. В случае опасности вожак пронзительно кричит, и вся стая стремительно поднимается в воздух. «Давайте и мы поиграем в таких осторожных птиц», - предлагает детям педагог. Дети выбирают вожака. Остальным детям раздают музыкальные игрушки и разрешают негромко в них подуть. Так, негромко наигрывая на своих дудочках, дети изображают гусей, которые спокойно щиплют траву. Вожак не щиплет траву: он внимательно следит, нет ли опасности. Вдруг вожак подаёт тревожный сигнал (сильно дует в дудочку). Все дети бегут с своим местам (стульчикам).

При повторении игры вожака меняют. Необходимо напомнить, что все дети должны дуть в свои дудочки спокойно, не напрягаясь, ровно, не заглушая друг друга. Только вожаку разрешается подуть 2-3 раза в свою дудочку очень сильно. Летом игру лучше проводить на воздухе.

### **Чей пароход лучше гудит?**

Цель. Развитие длительного плавного выдоха. Активизация мышц губ.

Оборудование. Каждому ребёнку дается чистый пузырек (высота пузырька 7 см, диаметр горлышка 1 – 1,5 см).

Описание игры. Педагог говорит: «Дети, посмотрите, как гудит мой пузырёк, если я в него подую (гудит). Загудел, как пароход. А как у Миши загудит пароход?» Педагог по очереди вызывает всех детей, а затем предлагает погудеть всем вместе.

Следует помнить: чтобы пузырек загудел, нижняя губа должны слегка касаться края его горлышка. Струя воздуха должна быть сильной. Каждый ребёнок может дуть лишь несколько секунд.

### **Чья птичка дальше улетит?**

### **Узнай цветок**

Цель. Закрепление представлений по теме «Цветы». Развитие обоняния и глубокого вдоха.

Оборудование. Два-три живых цветка, наиболее знакомых детям, например: ландыш, фиалка, сирень.

Описание игры. Педагог вносит в комнату букет цветов. Дети вспоминают их названия и по очереди нюхают цветы, стараясь запомнить запах. После этого педагог прячет букет за спину, подходит к одному из детей, предлагает закрыть глаза и дает понюхать один цветок из всего букета.

Если ребёнок по запаху определит цветок, то он становится водящим, если нет, остается на месте. Необходимо, чтобы нюхая цветок, дети делали глубокий вдох, не поднимая плеч, затем медленный, плавный выдох.

Цветы можно заменить листьями с определённым запахом (смородины, тополя, черемухи).

### **Узнай ягоду.**

Цель. Закрепление представлений по теме «Ягоды». Развитие обоняния и глубокого вдоха.

Оборудование. Наиболее распространенные в данной местности ягоды, обладающие достаточно сильным запахом, например: черная смородина, земляника, малина.

Описание игры. На столе тарелочка с ягодами. Педагог предлагает понюхать ягоды и запомнить их запах. Затем вызывается один ребёнок к столу. Педагог предлагает ему закрыть глаза, подносит к его лицу одну из тарелочек и спрашивает, какие ягоды на тарелке. Для этого ребёнок, не открывая глаз, делает глубокий вдох носом. Ягоды можно заменить фруктами, которые лучше разрезать, чтобы сильнее был запах.

**Цель.** Развитие длительного плавного выдоха. Активизация мышц губ.

**Оборудование.** Фигурки птичек, вырезанные из тонкой бумаги и ярко раскрашенные.

**Описание игры.** Птичек ставят на стол у самого края. Педагог вызывает детей попарно. Каждый ребёнок садится напротив птички. Педагог предупреждает, что продвигать птичку можно лишь на одном выдохе, дуть несколько раз подряд нельзя. По сигналу «Полетели» дети дуют на фигурки. Остальные дети следят, чья птичка дальше улетит (проскользит по столу).

### **Одуванчики.**

**Цель.** Развитие длительного плавного выдоха. Активизация мышц губ.

**Описание игры.** Игру проводят на даче, на воздухе. Когда дети находятся на поляне, воспитатель просит каждого ребёнка сорвать по одуванчику и всем по очереди подуть на них. Дуть на одуванчик надо так, чтобы слетели все пушинки. Сдуть все пушинки с одуванчика нужно с 1 – 3 раз.

### **Надуй игрушку.**

**Цель.** Развитие сильного плавного выдоха. Активизация мышц губ.

**Оборудование.** Надувные игрушки небольших размеров: лошадки, лебеди, жирафы и т. п.

**Описание игры.** Детям раздают хорошо промытые резиновые надувные игрушки. Они должны их надуть, набирая воздух через нос и медленно выдыхая его через рот в отверстие игрушки. Тот, кто правильно выполнит задание, может играть с надутой игрушкой.

### **Что мы делали – не скажем, а что делали – покажем**

**Цель.** Развитие дыхания, сообразительности и наблюдательности детей.

**Оборудование.** Шары.

**Описание игры.** Выбирают водящего, он выходит за дверь. Оставшиеся дети сговариваются, какое движение они будут выполнить. Потом приглашают водящего. Он говорит:

Здравствуй, дети!

### **Капитаны**

**Цель.** Чередование длительного плавного и сильного выдоха. Активизация мышц губ.

**Оборудование.** Таз с водой и бумажные кораблики.

**Описание игры.** Дети сидят большим полукругом. В центре на маленьком столе стоит таз с водой. Педагог предлагает детям покататься на кораблике из одного города в другой, обозначив города значками на краях таза. Чтобы кораблик двигался, нужно на него дуть, не торопясь, сложив губы, как для звука ф. Кораблик при этом движется плавно. Но вот налетает порывистый ветер. «П-п-п...» - губы складываются, как для звука п. Или дуть, вытягивая губы тру-бочкой, но не надувая щёк.

Вызванный ребёнок дует, сидя на придвинутом к столу стульчике. При повторении игры нужно пригнать кораблик к определённому месту (городу).

### **Пузырь.**

**Цель.** Развитие длительного плавного выдоха. Активизация мышц губ. Автоматизация и дифференциация звуков с – ш.

**Описание игры.** Дети стоят тесным кругом, наклонив голову вниз, имитируя пузырь. Затем, повторяя за педагогом «Раздувайся, пузырь, раздувайся большой, оставайся такой, да не лопайся», дети поднимают голову и постепенно отходят назад, образуя большой круг. По сигналу воспитателя «Воздух выходит» или «Пузырь лопнул» дети идут к центру круга, произнося с (или ш), подражая выходящему воздуху. После сигнала «Лопнул» нужно следить, чтобы дети не бежали, а шли (воздух медленно выходит: сс

Где вы были,

Что вы видели?

Дети хором отвечают:

Где мы были – не скажем,

А что делали – покажем.

Если водящий отгадал выполняемое детьми движение, то выбирается новый водящий. Если не смог отгадать, снова водит.

Игра проводится несколько раз. Педагог следит за правильностью дыхательных пауз в тексте и имитационных упражнениях. Могут быть использованы следующие варианты.

Дети могут:

делать утреннюю гимнастику. Подняться на носки, руки вверх – вдох, опускаясь – выдох. Поднять руки над головой – вдох, опускаясь – выдох. Развести руки в стороны – вдох, опускаясь – выдох. Вытянуть руки вперед перед собой – вдох, опустить по бокам – выдох. Руки на поясе. Обвести локти назад – вдох, поставить руки в исходное положение – выдох;

1. лепить снежную бабу. А потом греть озябшие руки: дышать на руки;
2. раздувать угасающий костёр. Для этого дети садятся на корточки вокруг «костра» и дуют (набрать воздух через нос и медленно

3. готовится к празднику. Надувать шары;

4. пилить дрова. Для этого дети становятся парами, перекрещивают руки и имитируют пилку дров: руки на себя – вдох, руки от себя – выдох;

5. рубить дрова. Дети поднимают и сцепляют руки над головой – вдох, наклоняясь вперед – выдох.

# РАЗВИТИЕ РЕЧЕВОГО ДЫХАНИЯ

## **Приятный запах.**

Цель. Развитие фразовой речи на плавном выдохе.

Оборудование. Один душистый цветок (ландыш, сирень, жасмин и т. д.), или надушенный носовой платок или фрукты (мандарин, яблоко, лимон).

Описание игры. Дети по очереди подходят к вазочке с цветком и нюхают его. На выдохе произносят с выражением удовольствия слово или фразу: «Хорошо; Очень хорошо; Очень приятный запах; Очень ароматный цветок (ароматное яблоко)» и т. д.

Первоначально детям предлагают предложения. В дальнейшем они в зависимости от речевых возможностей сами придумывают предложения.

## **Соседи**

Цель. Правильное построение фразы. Совершенствование ориентации в пространстве.

Оборудование. Детские стульчики, бубен.

Описание игры. Детям дается задание назвать своего соседа справа. Дети по очереди говорят, например: «Я сижу с Вовой». Когда все дети назовут своего соседа, педагог дает сигнал бубном. Дети разбегаются по комнате. Они могут взять игрушки и некоторое время поиграть. По новому сигналу дети должны сесть именно с тем соседом, которого они назвали. Кто ошибся, проигрывает.

При повторении игры ответы детей усложняются: Я сижу с Вовой и Женей; Я сижу рядом с Вовой и Женей; Справа – Вова, мой сосед слева – Женя.

### **Придумай фразу**

Цель. Развитие фразовой речи. Правильное построение предложений.

Оборудование. Сюжетные картинки из лото «Что мы делаем».

Описание игры. Показывается одна сюжетная картинка. Педагог придумывает по ней короткую фразу (из двух-трех слов), затем предлагает детям дополнить его фразу одним новым словом. Каждый вызванный ребёнок удлиняет фразу ещё на одно слово.

Например, педагог говорит: Таня играет. Ребёнок повторяет предложение: Таня играет и добавляет на улице. Следующий повторяет Таня играет на улице и добавляет в песочнице.

Выигрывает тот, кто придумает последнее слово к предложению и произнесет всю фразу правильно. Короткие фразы (три-четыре слова) произносятся на одном выдохе, а длинные – с паузой через три-четыре слова. Когда дети овладеют правилами игры, можно предложить им придумывать и удлинять фразы без картинок.

### **Обгони**

Цель. Развитие ритмичной и выразительной речи. Воспитание координированных движений.

Оборудование. Детские стульчики (пенёк, брёвнышко или скамеечка на участке, в лесу).

Описание игры.

**Вариант 1.** Дети стоят или сидят на бревнышке, травке или стульчиках. Напротив в 10 – 15 шагах один стульчик (пенёк). Выбираются двое водящих с помощью считалочки. Они становятся напротив стульчика (пенька). Педагог вместе со всеми детьми произносит стишок:

Девочке на ручку бабочка села.  
Девочка бабочку поймать не успела.

После слов «поймать не успела» водящие бегут к пеньку. Кто успеет сесть на него первым, тот выиграл.

**Вариант 2.** Эту игру можно сопровождать и другим стихотворением:

Бабка сеяла горох, уродился он не плох,

Уродился он густой... ты постой.

В этом случае стишок говорит водящий. В процессе игры педагог следит, чтобы дети правильно делали дыхательные паузы. Эти игры можно использовать и для автоматизации разных звуков.

### **Волшебное зеркало**

Цель. Развитие ритмичной, выразительной речи и координации движений.

Описание игры. Дети стоят в кругу или сидят на стульчиках. Водящий подходит к одному из ребят и говорит:

Ну-ка, зеркальце, смотри!

Все нам верно повтори!

Встану я перед тобой,

Повторяй-ка все за мной!

Водящий произносит любую фразу, сопровождая её какими-либо движениями. Тот, к кому он обратился, должен точно повторить и фразу, и движение. Если ребёнок допустил ошибку, он выбывает из игры. Новым водящим становится тот, кто выполнит все без ошибок. Педагог следит за правильностью дыхательных пауз и фразовой речи детей.

### **Дождик, дождик**

Цель. Развитие ритмичной и выразительной речи, координации движений и ориентировки в пространстве.

Оборудование. Детские стулья.

Описание игры. Стулья расставлены по кругу, на один меньше, чем играющих детей. Дети ходят в середине круга и говорят хором (или один):

Дождик, дождик, что ты льешь?

Поголудать нам не даешь?

После слов «поголудать нам не даешь» дети бегут к стульчикам. Кому стульчика не хватило, тот проиграл. Игра повторяется несколько раз.

### **Палочка-выручалочка.**

Цель. Развитие ритмичной и выразительной речи, координации движений и ориентировки в пространстве.

Оборудование. Палочка (толщина 3-4 см, длина 30-40 см).

Описание игры. Игра проводится на участке, на полянке. Дети стоят тесной группой. Выбираются водящий и ведущий. Ведущий берет палочку и вместе со всеми детьми произносит слова:

Палочка-выручалочка,

Среди бела дня

Выручай меня!

За берёзу, за рябину –

Далеко тебя закину.

Кто за палкой гонится,

От того хоронятся.

После слов «от того хоронятся» ведущий кидает палку. Водящий бежит за ней. Остальные дети разбегаются и прячутся. Подняв палку, водящий идёт искать детей. Кого найдет первым, тот становится водящим, кого последним, тот ведущий.

### **Песенка стрекозы.**

Цель. Развитие ритмичной, выразительной речи и координации движений.

Описание игры. Дети становятся в круг, произносят хором стихотворение, сопровождая слова движениями:

Я летала, я летала, устали не знала.

Села, посидела, опять полетела.

Я подруг себе нашла, весело нам было.

Хоровод кругом вела, солнышко светило.

(Дети плавно взмахивают руками.

Опускаются на одно колено.

Вновь делают летательные движения руками.

Берутся за руки и водят хоровод.)

Игра может быть использована для дифференциации звуков р – л. в этом случае дети произносят стишок не хором, а по одному.

### **Повар**

Цель. Развитие ритмичной, выразительной речи и координации движений.

Оборудование. Поварской колпак.

Описание игры. Все дети становятся в круг. Водящий ходит за кругом. У него в руках поварской колпак. Дети хором произносят стихотворение:

Будем в повара играть,

Никому нельзя зевать.

Если повар будешь ты,

То скорей кругом иди.

После слов «скорей кругом иди» водящий останавливается и надевает колпак на рядом стоящего ребёнка. Получивший колпак и водящий становятся спиной друг к другу и по сигналу педагога идут по кругу. Кто первый обойдет (не бежать!) круг, тот выиграл.

### **Определи место игрушки**

Цель. Развитие речевого дыхания. Закрепление умения строить развернутую фразу.

Оборудование. Игрушки: машина, пирамида, мяч, мишка, кукла и др.

Описание игры. Педагог раскладывает на столе в один ряд различные детские игрушки. Вызывая ребёнка, он спрашивает у него: «Между какими игрушками стоит пирамида?» ребёнок должен дать полный ответ: «Пирамида стоит между машиной и мячом». После двух-трех ответов воспитатель меняет игрушки местами. Постепенно при повторении игры игрушки по одной можно заменять другими.

Методические указания. Перед проведением игры педагог напоминает детям, что нужно говорить неторопливо, выразительно, не отделяя паузами одно слово от другого, а всю фразу говорить, как одно длинное слово. Отвечать на вопрос надо полным ответом, например: «Мяч лежит между куклой и мишкой». Правильно ответивший получает фант. Затем определяется победитель.

### **Стайка**

Цель. Развитие ритмичной и выразительной речи. Активизация словаря по теме «Птицы». Воспитание спортивной сноровки.

Описание игры. Дети выбирают водящего. Педагог вместе с детьми произносит считалочку:

Пой-ка, подпевай-ка, десять птичек – стайка:

Эта птичка – соловей, эта птичка – воробей,

Эта птичка - совушка, сонная головушка.

Эта птичка – свистель, эта птичка – коростель,

Эта птичка – скворушка, серенькое перышко.

Эта – зяблик, эта – стриж, эта – развеселый чиж.

Ну, а эта – злой орлан. птички, птички – по домам!

Дети после этих слов разбегаются, а водящий («злой орлан») старается кого-нибудь поймать.

### **Светофор**

Цель. Закрепление представлений о правилах уличного движения.

Оборудование. Три картонных кружка диаметром 15 см: зеленый, красный желтый. Мел или палочка.

Описание игры. Перед началом игры педагог рассказывает о назначении светофора и правилах уличного движения. Затем дети разучивают стихотворение «Светофор»:

Красный – ясно, Путь опасный.

Желтый – тоже подожди!

А зеленый впереди – проходи!

Затем педагог мелом на полу или палочкой на земле чертит дорогу и переход. Около перехода становится водящий с кружками. Дети, стоя в шеренге по одному, несколько раз переходят дорогу туда и обратно, если водящий показывает зеленый кружок. Затем водящий поднимает красный кружок. Дети останавливаются и произносят первые две строчки стиха хором. Красный кружок сменяется желтым. В этом случае они произносят следующие две строчки стихотворения. И, наконец, загорается зеленый свет. Дети произносят последние две строчки.

Если кто-то из детей не успевает перейти за время произнесения последних строчек стихотворения, водящий спрашивает: «Где ты был до сих пор?» Опоздавший отвечает: «Задержал светофор».

## **Аист**

Цель. Развитие выразительности речи, сочетание речи с движениями. Закрепление понятия «право – лево».

Оборудование. Шапочка аиста, корзиночка.

Описание игры. Один ребёнок изображает аиста. Ему надевают шапочку аиста. В нескольких шагах от него другой ребёнок с корзиночкой. Он заблудился в лесу. Увидев аиста, ребёнок обращается к нему:

Аист, аист длинноногий, покажи домой дорогу.

Аист отвечает: топай правой ногой,

Топай левой ногой, снова – правой ногой,

Снова – левой ногой, после – правой ногой,

После – левой ногой, вот тогда придешь домой!

Ребёнок с корзиночкой выполняет все движения, о которых ему говорит аист, а затем садится на место.

# РАЗВИТИЕ ГОЛОСА

### **Успокой куклу**

Цель. Развитие тембра голоса.

Описание игры. Дети сидят на стульях полукругом. На руках у них куклы. Воспитатель говорит: «Куклы плачут, надо их успокоить. Посмотрите, как я укладываю свою куклу спать (укачивает куклу, негромко напевая на звуке а мотив знакомой колыбельной песни). А теперь вы покачайте». Дети по очереди, а затем вместе укачивают кукол, произнося звук а.

### **Перебежки**

Цель. Развитие силы голоса. Активизация мышц губ.

Оборудование. Мел, стульчики.

Описание игры. Дети расходятся по своим домам (очерченные кружки, углы комнаты, стулья). По сигналу педагога один из детей называет другого по своему выбору: «Ау, ау, Петя». Петя в свою очередь отвечает ему: «Ау, ау, Вова», и они быстро меняются местами. Тогда Петя выбирает другого товарища и таким образом меняется с ним местами.

### **Эхо**

Цель. Развитие силы голоса и речевого дыхания.

Описание игры. Дети становятся в два ряда лицом друг к другу. Одна группа детей то тихо, то громко произносит: а, другая тихо отзывается: а.

Можно играть, употребляя гласные звуки, а также сочетания

### **Вьюга**

Цель. Развитие силы голоса и речевого дыхания. Активизация мышц губ.

Оборудование. Сюжетная картинка «Вьюга».

Описание игры. Педагог показывает картинку, на которой нарисована вьюга. Дети, сидящие в ряд, изображают вьюгу, воющую в ненастный вечер. По сигналу воспитателя «Вьюга начинается» тихо говорят: у-у-у...; по сигналу «Сильная вьюга» громко говорят: у-у-у...; по сигналу «Вьюга кончается» говорят тише; по сигналу «Вьюга кончилась» замолкают.

Желательно, чтобы дети меняли силу голоса за один выдох не менее 2-3 раз. В этом случае удобнее словесные указания педагога заменить дирижированием: плавное движение руки вверх – дети говорят громче, плавное движение руки вниз – дети говорят тише.

### **Гудок**

Цель. Развитие силы голоса и речевого дыхания. Активизация мышц губ.

Описание игры. Дети становятся в ряд лицом к педагогу и поднимают руки через стороны вверх, прикасаются ладонями, но не производят хлопка. Затем медленно опускают через стороны вниз. Одновременно с опусканием рук дети произносят звук у сначала громко, а затем постепенно все тише. Опустив руки, замолкают.

Вначале педагог сам показывает действия, затем вызывает двух детей, которые вместе с ним выполняют действия и произносят звук, остальные дети делают только движения руками. Потом играет вся группа.

### **Кто кого**

Цель. Развитие силы голоса и речевого дыхания. Активизация мышц губ и нижней челюсти.

Описание игры. Педагог вызывает двух детей ставит их лицом друг к другу. По сигналу педагога дети одновременно начинают протяжно произносить сначала тихо затем громко гласные звуки а, о, у, и, э. кто дольше тянет звук, тот выигрывает. Сначала победителя определяет педагог. Затем можно поручить детям определять, кто победил. Педагог должен следить только за тем, чтобы дети не понижали силу голоса до конца заучивания и не перенапрягли мышцы шеи.

## **Дует ветер**

Цель. Развитие силы голоса и речевого дыхания.

Описание игры. Дети и педагог стоят по кругу. Педагог говорит: «Пошли мы летом на прогулку в лес». Все берутся за руки и ведут хоровод, а педагог продолжает: «Идем полем, светит солнышко, дует легкий ветерок и колышет травку, цветочки». Педагог и дети останавливаются. «Ветерок дует тихо, вот так: в-в-в» (тихо и длительно произносит звук в). Дети повторяют за ним. Затем движение хоровода продолжается под неторопливую речь педагога: «Пришли в лес. Набрали много цветов, ягод. Собрались идти обратно. Вдруг подул сильный ветер: в-в-в...» - педагог громко и длительно произносит этот звук. Дети останавливаются и повторяют звук за педагогом.

Методическое указание. Педагог следит, чтобы все дети, повторяя за ним, соблюдали ту же силу голоса.

## **Узнай по интонации**

Цель. Воспитание выразительности речи и мимики.

Описание игры. Каждый ребёнок по очереди или больного, или сердитого, или удивленного, или веселого человека. При этом нужно произносить с определенной интонацией коротенькие слова:

Ай-ай-ай! Ой-ой-ой! Ах! ах! ах! Ох! ох! ох!

Остальные дети должны отгадать по выражению лица, всей позы говорящего и интонации, кого изображает ведущий. Можно предложить детям объяснить подробнее поведение ведущего: отчего он грустный или чему он удивляется и т. д. За выразительностью речи и за подробный рассказ дети поощряются.

## **Медведь и елка**

Цель. Воспитание выразительности речи и умения изменять тембр голоса.

Оборудование. Маска медведя и любого другого животного (волка, лисы, петуха, зайки и др.).

Описание игры. Педагог выбирает двух детей: один будет медведем, другой, например, волком. Из разных концов комнаты они должны идти навстречу друг другу. При встрече между ними происходит диалог:

Волк. Ты куда идешь, медведь?

Медведь. В город, елку приглядеть.

Волк. Да на что тебе она?

Медведь. Новый год встречать пора.

Волк. Где поставишь ты её?

Медведь. В лес возьму, в своё жильё.

Волк. Что ж не вырубил в лесу?

Медведь. Жалко. Лучше принесу.

Произнося этот диалог, дети должны подражать голосам зверей, т. е. изменять тембр голоса. Кто наиболее удачно это сделает, поощряется. Игру повторяют, но медведь может повстречаться с другим зверем.

## **Волк и семеро козлят**

Цель. Развитие высоты голоса и выразительности. Совершенствование фразовой речи.

Оборудование. Маски животных.

Описание игры. Дети предварительно должны быть знакомы со сказкой, хорошо знать слова козы и волка, ответы козлят. Между детьми педагог распределяет роли и раздает маски. Начинается игра-инсценировка. Педагог обращает внимание детей на характер голосов. Коза и козлята должны говорить тоненькими, высокими голосами, а волк – сначала грубым, низким голосом, а потом более высоким.

## **Игра по сказке «Три медведя»**

Цель. Развитие высоты голоса и выразительности. Совершенствование фразовой речи.

Оборудование. Маски медведей, стол с тремя чашками и тремя ложками, три стула.

Описание игры. Педагог рассказывает сказку «Три медведя». Затем предлагает детям инсценировать её. Выбирают трёх медведей: Михаила Ивановича, Настасью Петровну и Мишутку. Расставляют мебель и посуду. Педагог предлагает вспомнить, что говорили медведи. Он обращает внимание детей на то, какими голосами они говорили.

Поощряют тех детей, которые удачно подражали голосам медведей.

Аналогичные игры-драматизации можно использовать в работе и над другими известными детям темами: «Колобок», «Терем-теремок» и др.

Ой-ой-ой!

# **РАЗВИТИЕ СЛУХОВОГО ВНИМАНИЯ**

### **Где позвонили?**

Цель. Определение направления звука.

Оборудование. Звоночек (или колокольчик, или дудочка, или бубен и т. д.).

Описание игры. Дети сидят группами в разных местах комнаты, в каждой группе какой-нибудь звучащий инструмент. Выбирается водящий. Ему предлагают закрыть глаза и угадать, где позвонили, и показать направление рукой. Если ребенок правильно укажет направление, педагог говорит: «Пора» - и водящий открывает глаза. Тот, кто звонил, встает и показывает звоночек или дудочку. Если водящий укажет направление неправильно, он снова водит, пока не угадает.

### **Скажи, что ты слышишь**

Цель. Накопление словаря и развитие фразовой речи.

Описание игры. Педагог предлагает детям закрыть глаза, внимательно послушать и определить, какие звуки они слышали (щебет птиц, сигнал машины, шорох падающего листа, разговор прохожих и т. д.). Дети должны ответить целым предложением. Игру хорошо проводить на прогулке.

### **Тихо – громко!**

Цель. Развитие координации движений и чувства ритма.

Оборудование. Бубен, тамбурин.

Описание игры. Педагог стучит в бубен тихо, потом громко и очень громко. Соответственно звучанию бубна дети выполняют движения: под тихий звук идут на носочках, под громкий – полным шагом, под более громкий – бегут. Кто ошибся, тот становится в конце колонны. Самые внимательные окажутся впереди.

### **Наседка и цыплята.**

Цель. Закрепление понятий о количестве.

Оборудование. Шапочка курицы из бумаги, маленькие карточки с разным количеством нарисованных цыплят.

Описание игры. Два стола составляются вместе. За стол садится наседка (ребёнок). Около стола садятся и цыплята. У цыплят карточки, на которых нарисовано разное число цыплят.

Каждый ребёнок знает, сколько цыплят на его карточке. Наседка стучит по столу, а цыплята слушают. Если она, например, постучит 3 раза, ребёнок, у которого на карточке три цыплёнка, должен пропищать 3 раза (пи-пи-пи).

### **Кто что услышит?**

Цель. Накопление словаря и развитие фразовой речи.

Оборудование. Ширма, разные звучащие пред-меты: звонок, молоток, трещотка с камешками или го-рохом, труба и т. д.

Описание игры. Педагог за ширмой стучит мо-лотком, звенит в звонок и т. д., а дети должны отгадать, каким предметом произведен звук. Звуки должны быть ясные и контрастные.

### **Продавец и покупатель**

Цель. Развитие словаря и фразовой речи.

Оборудование. Коробки с горохом и различной крупой.

Описание игры. Один ребёнок – продавец. Перед ним две коробки (затем число их можно увеличить до четырёх-пяти), в каждой разный вид продуктов, например горох, пшено, мука и пр. Покупатель входит в магазин, здоровается и просит отпустить ему крупу. Продавец предлагает найти её. Покупатель должен по слуху определить, в какой коробке нужна ему крупа или другой требуемый товар. Воспитатель, предварительно познаколив детей с продуктами, помещает продукты в коробку, встряхивает и дает возможность детям при-слушаться. К издаваемому каждым продуктом звуку.

### **Найди игрушку.**

Цель. Развитие координации движений.

Оборудование. Небольшая яркая игрушка или кукла.

Описание игры.

**Вариант 1.** Дети стоят полукругом. Педагог показывает игрушку, которую они будут прятать. Водящий ребёнок или уходит из комнаты, или отходит в сторону и отворачивается, а в это время педагог прячет у кого-нибудь из детей за спиной игрушку. По сигналу «Пора» водящий идет к детям, которые тихо хлопают в ладоши. По мере того как водящий приближается к ребёнку, у которого спрятана игрушка, дети хлопают громче, если отдаляется, хлопки стихают. По силе звука ребёнок отгадывает, к кому он должен подойти. После того как будет найдена игрушка, водящим назначается другой ребёнок.

**Вариант 2.** Дети сидят на стульчиках полукругом. Один ребёнок водит (он уходит в другую комнату или отворачивается). Воспитатель прячет куклу. По сигналу водящий входит, а дети ему говорят:

Кукла Таня убежала,

Вова, Вова, поищи,

Как найдешь её, то смело

С нашей Таней попляши.

Если водящий оказывается в том месте, где спрятана кукла, дети громко хлопают в ладоши, если отдаляется, хлопки стихают.

Ребёнок находит куклу и пляшет с ней, все дети хлопают в ладоши.

### **Часовой.**

Цель. Развитие ориентации в пространстве.

Оборудование. Повязки.

Описание игры. Посредине площадки чертят круг. В середине круга ребёнок с завязанными глазами (часовой). Все дети с одного конца площадки должны пробраться тихонько через круг на другой конец. Часовой слушает. Если услышит шорох, кричит: «Стоп!» Все останавливаются. Часовой идет на звук и старается отыскать, кто шумел. Найденный выходит из игры. Игра продолжается дальше. После того как будут пойманы четыре – шесть детей, выбирается новый часовой, и игра начинается сначала.

#### **Где звенит?**

Цель. Развитие ориентации в пространстве.

Оборудование. Колокольчик или погремушка.

Описание игры. Педагог дает одному ребёнку колокольчик или погремушку, а остальным детям предлагает отвернуться и не смотреть, куда спрячется их товарищ. Получивший колокольчик прячется где-либо в комнате или выходит за дверь и звонит. Дети по направлению звука отыскивают товарища.

#### **Где постучали?**

Цель. Развитие ориентации в пространстве.

Оборудование. Палочка, стульчики, повязки.

Описание игры. Все дети сидят на стульчиках. Один (водящий) выходит в середину круга, ему завязывают глаза. Педагог обходит весь круг за спинами детей и кому-то из них дает палочку, ребёнок стучит ею о стул и прячет её за спину. Все дети кричат: «Пора». Водящий должен искать палочку. Если он её находит, то садится на место того, у кого была палочка, а тот идет водить; если не находит, продолжает водить.

### **Жмурки с колокольчиком.**

Цель. Развитие ориентировки в пространстве.

Оборудование. Колокольчик, повязки.

Описание игры. Вариант 1. Играющие сидят на скамейках или стульях по одной линии или полукругом. На некотором расстоянии от играющих лицом к ним стоит ребёнок с колокольчиком.

Одному из детей завязывают глаза, и он должен найти ребенка с колокольчиком и дотронуться до него; тот же старается уйти (но не убежать!) от водящего и при этом звонит.

Вариант 2. Несколько детей с завязанными глазами стоят в кругу. Одному из детей дают в руки колокольчик, он бежит по кругу и звонит. Дети с завязанными глазами должны его поймать.

### **Жмурки с голосом**

Цель. Найти товарища по голосу и определить направление звука в пространстве.

Оборудование. Повязки.

Описание игры. Водящему завязывают глаза, и он должен поймать кого-нибудь из бегающих детей. Дети тихо переходят или перебегают с одного места на другое (лают, кричат петухом, кукушкой, зовут водящего по имени). Если водящий кого-нибудь поймает, пойманный должен подать голос, а водящий угадывает кого он поймал.

### **Скажи, что звучит**

Цель. Развитие слухового внимания.

Оборудование. Колокольчик, барабан, дудочка и пр.

Описание игры. Дети сидят на стульях полукругом. Педагог сначала знакомит их со звучанием каждой игрушки, а затем предлагает каждому по очереди отвернуться и отгадать звучащий предмет. Для усложнения игры можно ввести дополнительные музыкальные инструменты, например, треугольник, металлофон, бубен, погремушку

### **Встречай гостей!**

Цель. Развитие слухового внимания.

Оборудование. Колпачок с бубенчиками для петрушки, шапочки с ушками для зайки и мишки, различные озвученные игрушки (погремушка, дудочка и др.)

Описание игры. Педагог объявляет детям, что к ним сейчас придут гости: петрушка, зайка и мишка. Он выделяет троих ребят, которые заходят за ширму и переодеваются там. Петрушка получает колпачок с бубенчиками, зайка – шапочку с длинными ушками, а мишка – шапочку медведя. Педагог предупреждает малышей, что мишка придет с погремушкой, петрушка – с барабаном, а зайка – с балалайкой. Малыши должны по звуку отгадать, какой гость идет. Прежде чем выйти к детям, звери подают звуки за ширмой, каждый на своем инструменте. Дети должны угадать, кто идет. Когда все гости в сборе, малыши становятся в круг, а петрушка, мишка и зайка пляшут, как умеют. Затем выбираются новые гости, и игра повторяется. При повторении игры можно дать гостям другие звучащие игрушки.

### **Ветер и птицы**

Цель. Развитие координации движений.

Оборудование. Любая музыкальная игрушка (погремушка, металлофон и др.) и стульчики (гнезда).

Описание игры. Педагог распределяет детей на группы: одна группа – птички, другая – ветер; и объясняет детям, что при громком звучании музыкальной игрушки будет дуть «ветер». Та группа детей, которая изображает ветер, должна свободно, но не шумно бегать по комнате, а другая (птички) прячется в свои гнезда. Но вот ветер утихает (музыка звучит тихо), дети, изображающие ветер, тихо усаживаются на свои места, а птички должны вылетать из своих гнезд и порхать.

Кто первый заметит изменение в звучании игрушки и перейдет на шаг, тот получает награду: флажок или веточку с цветами и т. п. С флажком (или с веточкой) ребёнок будет бегать при повторении игры, но если он окажется не внимательным, флажок передается новому победителю.

### **Солнце и дождик**

Цель. Развитие координации и темпа движений.

Оборудование. Тамбурин или бубен.

Описание игры. Педагог говорит детям: «Сейчас мы с вами пойдем гулять. Дождя нет. Погода хорошая, светит солнце, и можно собирать цветы. Вы гуляйте, а буду звенеть тамбурином, вам будет весело гулять под его звуки. Если начнется дождь, я начну стучать в тамбурин. А вы, услышав, должны скорее идти в дом. Слушайте внимательно, как я играю».

Воспитатель проводит игру, меняя звучание тамбурина 3 – 4 раза.

### **Угадай, что делать**

Цель. Развитие координации движений.

Оборудование. По два флажка каждому ребёнку, тамбурин или бубен.

Описание игры. Дети сидят или стоят полукругом. У каждого в руках по два флажка. Педагог громко ударяет в тамбурин, дети поднимают флажки вверх и машут ими. Тамбурин звучит тихо, дети опускают флажки. Необходимо следить за правильной посадкой детей и правильным выполнением движений. Менять силу звука не более 4 раз, чтобы дети могли легко выполнять движения.

### **Узнай по звуку**

Цель. Развитие фразовой речи.

Оборудование. Различные игрушки и предметы (книжка, бумага, ложка, дудки, барабан и т. п.).

Описание игры. Играющие садятся спиной к ведущему. Он производит шумы и звуки разными пред-метами. Тот, кто догадывается, чем ведущий производит шум, поднимает руку и, не оборачиваясь, говорит ему об этом.

Шумы можно производить разные: бросать на пол ложку, ластик, кусок картона, булавку, мяч и т. п.; ударять предмет о предмет, перелистывать книгу, мять бумагу, рвать её, разрывать материал, мыть руки, подметать, строгать, резать и т. п.

--	--

