***Быстрова Г.А., Сизова Э.А., Шуйская Т.А. «Логопедические игры и задания»***

*«Посмотри и скажи».*

Цели:

1. Учить взаимодействовать друг с другом и с взрослыми.

2. Развивать зрительное, слуховое внимание.

Логопед раздает детям игрушки и предлагает по очереди выполнить с игрушками какое-либо действие. Остальные дети по демонстрации составляют предложение.

- Витя, возьми стул. Посади на стул мишку. Что сделал Витя?

— Витя посадил мишку на стул.

— Оля, попроси кубик у Лены.

Что сделала Оля? Лена? И т. д.

*«Моё желание»*

Цель: Обучать умению использовать речевые вариативные формулы (просьба, благодарность)

Оборудование: предметные картинки с изображением стакана, чашки, кружки и т.д.

Ход игры: Дети разбиваются на команды (по числу картинок), получают от логопеда картинку. Логопед просит представить, что на улице жарко, хочется пить, каждый может пожелать чего угодно, но только в той посуде, которая изображена на картинке, доставшейся его команде. Выигрывает та команда, которая высказала больше всего желаний и правильно просит. Примерные желания: «Я бы выпил стакан воды. Я бы хотела чашку чая. Я выпил бы кружку холодного молока», «Дайте, пожалуйста, молока», «Дайте, пожалуйста, чай», «Спасибо за компот» и т.д.

*« В ресторане»*

Цель: Обучать умению использовать речевые вариативные формулы (просьба, благодарность)

Оборудование: предметные картинки или наборы кукольной (детской) посуды.

Ход игры: Выбирается ребёнок на роль официанта, остальные дети рассаживаются за столами. Официант обходит столы и собирает заказы, которые тут же «выполняет». Примерный диалог:

Клиент: Принесите мне, пожалуйста, тарелку супа, порцию картофеля, два кусочка хлеба и стакан сока.

Официант: Вот ваша тарелка супа, порция картофеля, два кусочка хлеба и стакан сока.

Клиент: Спасибо.

*«Почтальон приносит почту»*

Цели:

1. Развитие диалогической речи.

2. Обогащение словаря.

Оборудование: сумка, газета, журнал, письмо, от¬крытка, коробочка-бандероль, коробка-посылка.

Ход игры: среди детей выбирают почтальона, остальные дети распределяют между собой роли дедушки, бабушки, папы, мамы, дочери, сына (доче¬рей и сыновей). Приходит почтальон:

— Я принес почту. Для кого эта газета?

— Эта газета для дедушки! (почтальон отдает газету). Это дедушкина газета.

- Для кого пришел журнал?

— Журнал пришел для мамы! Это мамин журнал (почтальон вручает журнал маме) и так далее.

Игра продолжается до тех нор, пока почтальон не раздаст всю почту.

*Составление коллективного рассказа «Прогулка в лес».*

Цели: 1. Обучение изменению им. сущ. по числам.

2. Развитие коммуникативных навыков.

Оборудование: природный материал, предметные картинки.

Ход занятия: Дети разбирают со стола природный материал и картинки, после чего логопед объявляет, что все сегодня будут участвовать в составлении рассказа «Прогулка в лес», а поможет в этом тот материал, который находится в руках у каждого ребенка. Условие одно: когда ребенок описывает свой материал, он должен употребить наречие «много». Рассказ начинает логопед: «Осенью мы очень любим прогулки в лес. Осенний воздух полезный, бодрящий, а красота вокруг стоит необычайная, можно много интересного увидеть, много природного материала собрать... (Здесь к рассказу подключаются ребята). В лесу много деревьев, осенью на них и под ними много разноцветных листьев. Я собрала много красивых, ярких листьев. А я собрал мною грибов. А я повстречал в лесу много птиц... и т. п.

***Максаков А.И., Тумакова Г.А. 'Учите, играя' - Москва: Просвещение, 1983***

*Кого как зовут?*

Наглядный материал. Кукла, игрушечные животные: кошка, собака, корова, коза и др.

Цель: 1.Расширять словарь. Учить изменять имена детей (суффиксальное образование Леночка…)

2.Учить детей обращаться друг к другу, к педагогам по имени, имени отчеству.

Дети сидят на стульчиках, поставленных полукругом перед столом, на котором разложены игрушки. Воспитатель подходит к кому-либо из них и спрашивает, как его зовут. Ребенок называет себя. Если он молчит, то взрослый помогает ему: "Тебя зовут Леночка, Вовочка?" Он просит назвать свои имена еще нескольких детей, а затем спрашивает 2- 3 детей, как зовут других малышей, например девочку с красным бантиком, мальчика в белой рубашке. После этого воспитатель показывает куклу и говорит: "Эту куклу зовут Аленка. Как ее зовут?" Дети отвечают. "А это кто?" - спрашивает он и показывает кошку. "Киска". - говорят малыши. "Эту кошку зовут Мурка, Мурочка". Дети повторяют кличку кошки. Затем педагог показывает собаку, корову, козу, других животных, предлагает малышам придумать им клички или сам называет их и просит повторить 3-4 детей. Дети повторяют вслед за воспитателем.

Педагог следит, чтобы дети отчетливо и громко называли свои имена, имена товарищей, куклы, клички животных.

*Возьми игрушку*

Наглядный материал. Игрушки или предметы, названия которых состоят из 3-4 слогов: крокодил, Буратино, Чебурашка, Дюймовочка и пр.

Цели: 1. Учить говорить тихим голосом, шепотом.

2. Учить внимательно слушать собеседника.

Дети сидят полукругом перед столом, на котором разложены игрушки. Воспитатель шепотом называет один из предметов, лежащих на столе, рядом сидящему ребёнку, тот так же, шепотом, должен назвать его соседу. Слово передается по цепочке. Ребенок, который услышал слово последним, встает, подходит к столу, отыскивает данный предмет и громко называет его.

Воспитатель следит, чтобы все дети, произнося слова шепотом, выговаривали их достаточно отчетливо.

***Селивёрстов В.И. Речевые игры с детьми.***

*Чай Танечке*

Цели. 1. Автоматизация звука ч в предложениях.

2.Развитие коммуникативных навыков.

Оборудование. Кукольный чайный сервиз, четыре куклы, печенье, булочки, калачи из пластилина.

Описание игры. Дети сидят перед столом педагога. На нем стоит кукольный стол с чайным сервизом, вокруг которого на стульчиках сидят четыре куклы. Педагог говорит: «Дети, давайте дадим куклам ласковые имена». Дети их называют: «Танечка, Валечка, Анечка, Манечка». Затем педагог вызывает одного ребенка и предлагает ему налить чай из чайника в чашку Танечке. Ребенок свои действия сопровождает словами: «Я беру чайник и наливаю чай в чашку Танечке. Даю Танечке печенье». Посадив ребенка на место, педагог спрашивает других детей: «Что делал Петя?» Дети отвечают. Затем вызывается другой ребенок, и ему педагог предлагает выполнить задание.

*Спрячу куклу Машу*

Цель.

1. Дифференциация звуков ш—ч в тексте.

2.Обучение игровому взаимодействию.

3. Развитие пространственной ориентировки.

Оборудование. Кукла.

Описание игры. Дети сидят на стульчиках полукругом. Ведущий держит в руках куклу и говорит, что кукла Маша сейчас спрячется, а кто-нибудь один из детей – будет ее искать. Ребенка, желающего искать куклу, отправляют в другую комнату, а куклу прячут. Ребенок возвращается, дети говорят:

Спрячем куклу Машу, Спрячем куклу нашу. Валя к кукле подойдет, Валя куколку возьмет. С куклой Машей Валечка попляшет. Хлопнем в ладошки, Пусть попляшут ножки.

Ребёнок ищет куклу, а дети помогают словами: вправо, влево, ближе, дальше…

Ребенок находит куклу, пляшет с ней, остальные дети хлопают в ладоши.

*Коршун*

Цели. 1. Дифференциация свистящих и шипящих звуков.

2. Развитие диалогической речи.

Описание игры. Один из играющих — коршун, он, наклонившись к земле, роет ямочку. К коршуну подходит наседка с цыплятами, которые держат друг друга за талию или платье.

Наседка. Коршун, коршун, что ты делаешь?

Коршун. Ямочку копаю.

Наседка. Что в ней ищешь?

Коршун. Камешек.

Наседка. Зачем тебе камешек?

Коршун. Чтобы носик точить.

Наседку. Зачем тебе носик точить?

Коршун. Чтобы твоих детушек клевать.

После этих слов коршун бросается на цыплят. Они убегают в курятник (место, отгороженное чертой или стульями), коршун пытается их поймать.

*Хозяйка, волк и гуси*

Цели. 1. Дифференциация свистящих и шипящих звуков.

2. Развитие диалогической речи.

3. Обучение игровому взаимодействию.

Описание игры. Один ребенок — волк, другой — хозяин или хозяйка, все остальные дети — гуси. Для гусей отводится дом, а для волка рисуют в стороне кружок. Это гора, за которой волк подстерегает гусей. Хозяйка гонит гусей пастись, затем возвращается домой и говорит:

— Гуси-гуси, домой!

— Зачем? — спрашивают гуси.

— Серый волк под горой!

— Что он делает?

— Гусей щиплет.

— Каких?

— Серых да белых — все домой!

И гуси бегут домой, а волк их ловит. Пойманных гусей волк отводит к себе в дом.

Хозяйка снова гонит гусей пастись, и снова волк их ловит по дороге домой.

Так продолжается до тех пор, пока все гуси не попадают к волку. Тогда хозяйка отправляется разыскивать своих гусей.

— Волк, ты видел моих гусей? — спрашивает она.

— А какие были гуси? — спрашивает волк.

— Серые, да белые, да пестрые, — отвечает хозяйка.

Волк указывает дорожку, по которой побежали гуси (показывает любое направление). В это время дети, изображающие гусей, начинают хлопать в ладоши, словно гуси крыльями.

— Что это такое? — спрашивает хозяйка.

— Ложки падают с полки, — объясняет волк. Хозяйка уходит по указанной дороге и снова возвращается к волку и повторяет те же вопросы. Во второй раз гуси топают ногами.

— Что это такое? — спрашивает хозяйка.

— Это лошади на конюшне топают, — объясняет волк.

Хозяйка опять уходит и возвращается с прежними расспросами. На третий раз гуси начинают шипеть.

—Что это такое? — спрашивает хозяйка.

— Это щи кипят, — отвечает волк.

Хозяйка собирается уходить, а гуси начинают громко кричать: «Га, га, га...» Она идет отбирать своих гусей. Тогда волк приказывает гусям крепко сцепить руки. Хозяйка пытается разнять руки. Тот, у кого это ей удастся сделать, ее гусь. Тот, у кого она не может их разнять, остается у волка.

Затем назначаются новый волк и новая хозяйка, и игра повторяется.

Отбор гусей производится таким образом: на землю кладут доску или рисуют линию. Хозяйка проходит по ней медленно, приставляя пятку одной ноги к носку другой, и говорит: «Вот так, мои гуси!» Следом за нею идет волк быстрыми шагами, бегом, не считаясь с линией. Затем по очереди проходят гуси: кто сумеет пройти, как хозяйка, идет к ней, кто побежит, как волк, или оступится, идет к волку. Затем считают, у кого больше осталось гусей: у волка или у хозяйки. Тот, у кого больше, выиграл.

*Лиса и волк*

Цель.

1. Дифференциация свистящих и шипящих звуков.

2. Развитие диалогической речи.

Оборудование. Два костюма (волка и лисы). У лисы рыжий комбинезон, у волка серый.

Описание игры. Один ребенок изображает лису, другой — волка.

Серый волк в густом лесу

Встретил рыжую лису.

Волк. Лизавета, здравствуй!

Лиса. Как дела, зубастый?

Волк. Ничего идут дела. Голова еще цела.

Лиса. Где ты был?

Волк. На рынке.

Лиса. Что купил?

Волк. Свининки.

Лиса. Сколько взяли?

Волк. Шерсти клок — Ободрали правый бок. Хвост отгрызли в драке.

Лиса. Кто отгрыз?

Волк. Собаки.

Лиса. Жив ли, милый куманек?

Волк. Еле ноги уволок. Как, кума, твои дела?

Лиса. На базаре я была.

Волк. Что ты так устала?

Лиса. Уток я считала.

Волк. Сколько было?

Лиса. Семь с восьмой.

Волк. Сколько стало?

Лиса. Ни одной.

Волк. Где же эти утки?

Лиса. У меня в желудке.

*Теремок*

Цели.

1. Автоматизация свистящих и шипящих звуков.

2. Развитие диалогической речи.

3. Обучение игровому взаимодействию.

Оборудование. Шапочки или маски для зверей.

Описание игры. Дети становятся в круг. В середине круга стоят стулья. Это теремок. К теремку по очереди подбегают звери. Первой подбегает мышка-норушка и спрашивает: «Терем-теремок, кто в тереме живет?» Никто ей не отвечает, мышка-норушка влезает в теремок и остается в нем жить. Второй скачет лягушка-квакушка и спрашивает: «Терем-теремок, кто в тереме живет?» Ей отвечает мышка-норушка: «Я мышка-норушка, а ты кто?» — «Я лягушка-квакушка». — «Иди ко мне жить».

Бежит зайка-трусишка и спрашивает: «Терем-теремок, кто в тереме живет?» — «Я мышка-норушка, я лягушка-квакушка, а ты кто?» — «Я зайка-трусишка»,— «Иди к нам жить».

Бежит лисичка-сестричка. Подбегает к теремку и спрашивает: «Терем-теремок, кто в тереме живет?» Ей отвечают: «Я мышка-норушка, я лягушка-квакушка, я зайка-трусишка, а ты кто?» — «Я лисичка-сестричка». — «Иди к нам жить».

Появляется медведь, подходит к теремку и спрашивает: «Терем-теремок, кто в тереме живет?» — «Я мышка-норушка, я лягушка-квакушка, я зайка-трусишка, я лисичка-сестричка, а ты кто?» — «Я медведь, всех вас давишь». При этих словах он обхватывает руками теремок, а все звери разбегаются в разные стороны. На этом игра кончается.

*Будильник*

Цели.

1. Автоматизация звука р.

2. Формирование произвольности поведения.

Описание игры. Все дети ложатся спать (садятся на стульчики). Один ребенок — будильник. Педагог говорит, в котором часу надо детей разбудить, и начинает медленно считать. Когда он произносит назначенное для подъема время, будильник начинает трещать: р-р-ррр... Все дети встают.