**Игровые приёмы, используемые в старшем дошкольном возрасте**

РЕЧЕВЫЕ ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ СЛУХОВОГО ВНИМАНИЯ.

**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 вызывает другого по своему выбору «Ay, ay, Петя». Петя в свою очередь отвечает ему: «Ay, ay, Вова», и они быстро меняются местами. Тогда Петя выбирает другого товарища и таким же 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

ау, уа, ив, но и т.д.

 **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, плавным движением руки.

**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.

**Где позвонили?**

Цель. Определение направления звука.

Оборудование. Звоночек или колокольчик, или дудочка и т.п.

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 услышали: щебет птиц, сигнал машины, шорох падающего листа, разговор прохожих и т.д.). Дети должны ответить целым предложением.

**Наседка и цыплята.**

Цель. Закрепление понятий о количестве.

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

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

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

**Продавец и покупатель.**

Цель. Развитие словаря и фразовой речи.

 Оборудование. Коробки с горохом и различной крупой.

Описание игры. Один ребенок — продавец. Перед ним коробки, в каждой разный вид продуктов, например, горох, пшено, мука. Покупатель входит в магазин, здоровается и просит взвесить ему крупу. Продавец предлагает найти ее. Покупатель должен по слуху определить, в какой коробке нужная ему крупа или другой требуемый товар. Воспитатель, предварительно ознакомив детей с продуктами, помещает продукты в коробку, и дает возможность детям прислушаться к издаваемому продуктом звуку.

**Жмурки с колокольчиком.**

Цель. Развитие ориентации в пространстве.

 Оборудование. Колокольчик, повязки.

 Описание игры. Вариант 1. Играющие сидят на скамейках или стульях по одной линии или полукругом. На коротком расстоянии от играющих лицом к ним стоит ребенок 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 бегает по кругу и звонит. Дети с завязанными глазами должны его поймать.

 РАЗВИТИЕ РЕЧЕВОГО СЛУХА.

**Улиточка.**

Цель. Узнать товарища по голосу.

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 сахара, кусочек пирога, угадай, кто я?

Тот, чей голос улитка узнала, сам становится улиткой.

**Лягушка.**

Цель. Узнать товарища 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,

Увидала комара, Закричала ...

Тот, на кого он указал, в этот момент, говорит:

«Ква - ква - ква».

По голосу водящий должен определить, кто лягушка.

РАЗВИТИЕ ФОНЕМАТИЧЕСКОГО ВОСПРИЯТИЯ

**Кто больше?**

Цель. Нахождение звука в названиях предметов по картине. Оборудование. Сюжетная картина, на которой изображены предметы с определенным звуком.

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

**Поймай 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 ребенок получает очко. Выигрывает

тот, кто наберет больше очков.

**Найди место для своей картинки.**

Цель. Активизация словаря, дифференциация разных звуков.

Оборудование. Картинки, в названии которых, например, есть 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 показывать 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 ее 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.

**Звенит-жужжит.**

Цель. Дифференциация звуков з - ж.

Описание игры. Выбирается водящий. Он выходит из комнаты. Оставшиеся дети придумывают каждый по одному слову, в названии которого есть звук з

или ж. Водящий, вернувшись, подходит к каждому ребенку, 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 ответы водящего, и придуманные детьми слова.

РАЗВИТИЕ ЗВУКОВОГО АНАЛИЗА И СИНТЕЗА.

 **«Ловишка из круга»**

Цель: автоматизация и дифференциация звуков л-ль, р-рь; учить понимать и использовать в речи глаголы; развитие произвольной памяти, фонематического слуха; воспитание выдержки, честности, быстроты, увертливости.

Оборудование: у детей фанты.

Описание игры. Дети стоят по кругу, взявшись за руки. Ловишка, назначенный логопедом, находится в центре круга. Играющие двигаются по кругу и говорят:

 «Мы веселые ребята,

 Любим бегать и скакать.

 Ну, попробуй нас догнать!

 Раз, два, три – лови!»

 На последнем слове все разбегаются, а ловишка догоняет их. Пойманный временно отходит в сторону. Игра продолжается, пока ловишка не поймает 3-4 детей. Ловишка забирает у пойманных фанты. Чтобы продолжить игру, пойманные дети должны получить назад свои фанты, выполнив задание логопеда. Ловишка спрашивает у логопеда: «Что должен сделать этот фант?» Логопед дает каждому фанту задание. Дети его запоминиют, а затем выполняют. Игра возобновляется

 РАЗВИТИЕ СЛОГОВОГО АНАЛИЗА И СИНТЕЗА.

**«Один, два, три»**

Цель: определение количества слогов в словах, воспитание произвольного внимания, упражнение в построении и перестроении.

Оборудование: доска или подставка, крупные предметные картинки.

Описание игры. Дети ходят врассыпную. На сигнал логопеда: «Внимание!» – дети смотрят на выставленную на доске картинку и строятся в колонну по одному, парами или тройками в зависимости от количества слогов в названии предмета на картинке.

РАЗВИТИЕ ЛЕКСИКО - ГРАММАТИЧЕСКОГО СТРОЯ РЕЧИ.

**«Земля, вода, огонь, воздух»**

Цель: активизировать словарь детей за счет существительных по темам «Рыбы», «Птицы», «Дикие и домашние животные», учить бросать мяч точно в руки и ловить его, прижимая к груди; развивать внимание, быструю реакцию.

Оборудование: мяч.

Описание игры. Играющие становятся в круг, в середине его стоит ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из слов: земля, вода. Воздух, огонь. Если водящий сказал слово «земля», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-нибудь домашнее или дикое животное; на слово «вода» играющий отвечает названием какой-нибудь

рыбы; на слово «воздух» - названием птицы. При слове «огонь» все должны быстро повернуться кругом, помахивая руками, как бы стараясь потушить огонь. Затем мяч возвращают водящему. Ошибающийся выбывает из игры.

 **Дни недели.**

Обучает ритму.

- Называйте дни недели, хлопая ладошами в такт слогам, в то время как дети запоминают, а затем угадывают, кокой день вы прохлопываете.

- Хлопайте в ладоши, по слогам называя дни недели сначала громким голосом, затем тихим и нормальным.

 **Построение предложений.**

Обучает структуре предложений.

- Скажите детям, что вы собираетесь построить предложение. Используя для этого слова «кролик», «морковка».

- Придумайте предложение, используя оба эти слова, например: «Кролик ел морковку». Предлагайте другие слова.

 **Бинокль.**

Развивает речевые навыки.

- Это популярная игра, причём она очень эффективна для развития языковых навыков.

-Каждый ребёнок выбирает себе партнёра. Партнёры усаживаются лицом друг к другу. В каждой паре один ребёнок изображает пальцами бинокль и описывает своего напарника, сидящего напротив.

- Затем позвольте второму ребёнку описать своего партнёра.

**Горячие буквы.**

Учить распознавать буквы.

- Усадите детей в круг и раздайте им карточки, на каждой написана буква. Сообщите детям, что сейчас будет звучать музыка, а они в это время должны передавать карточки. Как только музыка прекращается, дети должны немедленно прекратить передавать карточки. Ребёнок должен назвать букву, которая у него осталась.