***РЕЧЕВЫЕ ИГРЫ С ДЕТЬМИ В ГРУППЕ КОМПЕНСИРУЮЩЕЙ НАПРАВЛЕННОСТИ***

В программе «Коррекция нарушений речи», М,Просвещение,2008г. (Авторы: [Филичева Татьяна Борисовна](http://www.labirint.ru/authors/27917/), [Чиркина Галина Васильевна](http://www.labirint.ru/authors/36167/), [Туманова Татьяна Володаровна](http://www.labirint.ru/authors/55867/)), представлены коррекционно-развивающие программы, содержание которых включает новые вариативные формы организации ранней коррекции отклонений речевого развития у детей.

Реализовывать все задачи и принципы в работе с детьми можно путем стимуляции психического и личностного развития ребенка с отклонениями в речи, и через КОРРЕКЦИОННЫЕ ИГРЫ, предложенные **Селиверстовым В.И.** для развития речи детей.

Эти игры можно включать в групповые, подгрупповые и индивидуальные занятия , как физминутку, релаксацию и орг. момент.

РАЗВИТИЕ СЛУХОВОГО ВНИМАНИЯ

 ***Где позвонили?***

Цель. Определение направления звука.

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

Описание и г р ы. Дети сидят группа­ми в разных местах комнаты, в каждой группе есть 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. 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 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, по­стучит 3 раза, ребенок, у которого на кар­точке три цыпленка, должен пропищать 3 раза (пи-пи-пи).

***Кто что услышит?***

Цель. Накопление словаря и развитие фразовой речи.

Оборудование. Ширма, разные зву­чащие предметы: звонок, молоток, трещот­ка **с** камешками или горохом, труба и т.д.

Описание игры. Педагог за ширмой стучит молотком, звонит 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 ребенок — продавец. Перед ним две коробки (затем число их можно увеличить до четырех-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 ее. Покупатель должен по слуху опре­делить, в какой коробке нужная ему крупа или другой требуемый товар. Воспитатель, предварительно познакомив детей с про­дуктами, помещает в коробку, встряхивает и дает возможность детям прислушаться 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, которою они будут прятать. Водя­щий ребенок 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 ребенку, у которого спря­тана игрушка, дети хлопают громче, если от­даляется, хлопки стихают. По силе звука ре­бенок отгадывает, к кому он должен подой­ти. После того как будет найдена игрушка, водящим назначается другой ребенок.

*Вариант 2.* Дети сидят на стульчиках по­лукругом. Один ребенок 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 ее, то смело

С нашей Таней попляши.

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

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

***Часовой***

Цель. Развитие ориентации в прост­ранстве.

Оборудование. Повязка на глаза.

Описание игры. Посередине пло­щадки чертят круг, В середине круга ребе­нок с завязанными глазами (часовой). Все дети с одного конца площадки должны про­браться тихонько через круг на другой конец. Часовой слушает. Если услышит шо­рох, кричит: "Стой!" 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 ребенку 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 в кругу 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, ребенок сту­чит ею о стул и прячет ее за спину. Все дети кричат : "Пора". Водящий должен искать палочку. Если он ее находит, то садится на место того, у кого была палочка, а тот идет водить, если не находит, продолжает во­дить.

***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 некотором 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.

***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.

***Встречайте 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 приедут 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 две 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) ребенок бу­дет бегать при повторении игры, но если он окажется невнимательным, флажок переда­ется новому победителю.

***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 и др.

***Солнце или 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 я 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".

***Угадай, что делать***

Цель. Развитие координации движе­ний.

Оборудование. По два флажка каж­дому ребенку, 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 предметами. 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, мяч и т.п., ударять предмет о предмет, пере­листывать книгу, мять бумагу, рвать ее, раз­рывать материал, мыть руки, подметать.

Тот, кто больше отгадает различных шу­мов, считается наиболее внимательным и в награду получает фишки или маленькие звездочки.

***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. Ребенок вытягивает одну картинку так, чтобы остальные дети ее не видели. Он подражает крику животного и его движениям, а остальные дети должны угадать, какое это животное.

РАЗВИТИЕ РЕЧЕВОГО СЛУХА

***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 ребенок остается в центре круга. Дети идут по кругу и произносят:

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 ребенок 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.

***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 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: "ку-ка-ре-ку", "ав-ав-ав" или "мяу-мяу" и т.п. Водя­щий должен угадать, кто из детей кричал. Если угадает, то становится в круг. Тот, ко го узнал, будет водящим. Если не угадает, то останется водить еще 3 раза, а затем его меняет другой.

 ***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.

***Улавливай шепот***

Цель. Развивать остроту слуха.

Описание игры. *Вариант 1.* Играю­щие разбиваются на две равные группы и строятся в одну шеренгу. Ведущий отходит на определенное расстояние, становится напротив и четким, внятным шепотом (уло­вимым только в том случае, 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 ребенка. В конце иг­ры педагог объявляет, кто был самым вни­мательным.

 ***Горшочек***

Цель. Закрепление представлений "го­рячий — холодный". Развитие координации движений рук.

Оборудование. Мяч.

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

Кто ошибется и дотронется 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: машины, 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, приносит два гриба и говорит, что она сделала. Если ребенок хо­рошо справился с поручением, дети в знак поощрения аплодируют ему, если неточно выполнил задание, указывают на ошибку и вместе с ним считают принесенные игруш­ки. Когда дети перенесут все игрушки, они могут поиграть с ними.

***Слушай и выполняй***

Цель. Развитие понимания словесных конструкций 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. Ребенку нужно проделать движения в той последовательности, в какой они были на­званы, а затем самому перечислить последо­вательность проделанных упражнений. За правильное, точное выполнение задания ребенок 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.п. Остальные дети следят за правильностью выполнения. Не­правильно выполнивший задание платит фант.

***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 комплекта лото). Педагог спрашивает: "У кого собака?" У кого окажется картинка с собакой, поднимает ее 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 детьми, педа­гог откладывает в сторону. В дальнейшем ведущим можно выбрать ребенка.

***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 ребенок. Необходимо, чтобы у ре­бенка, который будет водить, был достаточ­ный 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 еще 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 считаются проигрышем (нужно платить фант). В зависимости от ре­чевых возможностей детей слова подбира­ются разной сложности. Победитель тот, кто потерял меньше фантов.

***Красный*—*белый***

Цель. Нахождение звука в словах, вос­принятых на слух.

Оборудование. По два кружка на каждого ребенка (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 — под­нимают белый кружок.

 ***Где звук?***

Цель. Нахождение места звука в слове.

Оборудование. Полоска из цветного картона, разделенная на 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 или в середи­не, фишка ставится на первую, последнюю или среднюю часть полоски. Можно ограни­читься только одной большого формата по­лоской на столе педагога или раздать каждо­му ребенку 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).

***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 р (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.

***Кто внимательнее?***

Цель. Активизация словаря, автомати­зация разных звуков.

Оборудование. Картинки на опреде­ленный 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 произнесенных 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 начина­лись со звука *с.* Назовите мне их". Дети вспоминают и называют их. А потом они сами должны придумать 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 определялся по количеству набранных фан­тов.

***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 и ж. 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.

***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 ребенка 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 ребенок 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 повторить и с другими зву­ками) .

***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.

***Отстукивание слогов***

Цель. Обучение слоговому анализу слов.

Оборудование. Барабан, бубен.

Описание игры. Дети садятся в ряд. Педагог объясняет, что каждому ребенку будет дано слово, которое он должен отсту­чать или отхлопать. Произносит отчетливо и громко слово, например, колесо. Вызван­ный ребенок 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 вы будете 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 вводят трехсложные и односложные слова *(ма-шина, стол, дверь).* Только после такой предварительной работы можно дать детям самостоятельно придумывать слова, кото­рые надо передавать по телеграфу.

 ***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, 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 ребенка. Вызванный должен угадать слово, которое ему отстучат, на­звать его и отстучать. Когда дети усвоят иг­ру, ведущим можно выбрать кого-нибудь из детей.

 ***Слова-переверт ы ши***

Цель. Активизация словаря, обучение слоговому анализу слова.

Описание игры. Один ребенок 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 перевертывании не допус­калось ошибок.

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

РАЗВИТИЕ АРТИКУЛЯЦИОННОЙ МОТОРИКИ

***Вкусное варенье!***

Цель. Активизация мышцы языка.

Описание игры. Воспитатель пока­зывает картинку, изображающую девочку, которая ест варенье и говорит: "Оно очень вкусное! У девочки испачкалась верхняя гу­ба. Слижем языком оставшееся варенье с верхней губы. Вот так." Показывая, как на­до слизать варенье, педагог делает движе­ние широким языком по верхней губе вверх и вниз (а не из стороны в сторону), верх- нюю губу не втягивает внутрь рта. "А теперь слижите варенье вы", — говорит педагог. При повторении игры необходимо следить, чтобы дети не помогали языку нижними зу­бами (работает только язык, а губы и ни­жняя челюсть неподвижны).

***Почистили зубы***

Цель. Активизация мышц языка.

Описание игры. Дети сидят на стуль­ях лицом к педагогу. Показывая картинку, он говорит: "Посмотрите, как мальчик чис­тит зубы. Мы сейчас с вами тоже почистим зубы, только не щеткой, а языком. Посмот­рите, как чищу зубы я. (Чистит языком верхние зубы с внутренней стороны.) А те­перь все почистим верхние зубы, чтобы они были еще чище. Вот какие чистые зубы ста­ли у всех детей".

Педагог вызывает по очереди детей, они показывают, как умеют чистить языком зу­бы. "Чистить зубы языком надо при откры­том рте. Следите, чтобы язык скользил по внутренней стороне верхних резцов вправо и влево, а нижняя челюсть и губы были не­подвижны. Губы в улыбке, зубы видны", — говорит педагог.

 ***Лошадка***

Цель. Активизация кончика языка.

Описание игры. Дети строятся в ко­лонну, они лошадки. По сигналу педагога "Поехали" дети идут друг за другом и цока­ют языком, подражая топоту копыт лоша­дей. По сигналу "Стоп" лошадки останавли­ваются. Педагог говорит: "А теперь прове­рим, чья лошадка лучше умеет цокать копы­тами". Воспитатель берет двух детей, и они, прищелкивая языком, идут навстречу друг другу. Остальные слушают, Так, чередуясь, проходят все дети.

Надо следить, чтобы дети щелкали кон­чиком языка за верхними зубами. Кончик языка надо поднимать прямо, не поворачи­вая его. Если у ребенка не получается при­щелкивание, то можно с ним выполнить следующее упражнение: положить на кон­чик языка сливочную тянучку или ириску и попросить присосать ее к нёбу.

 ***Прятки***

Цель. Активизация корня языка. Описание игры. Дети сидят лицом к педагогу, который предлагает им поиграть в прятки. Но прятаться будем не мы, а наши язычки. Посмотрите, как спрячется мой язычок, вы его даже не увидите". (Показы­вает.) Дети должны сидеть спокойно, голову держать прямо. Педагог следит, чтобы они не закрывали рот, когда отодвигают язык назад. Кончик языка при этом все время на­ходится внизу.

***Веселый язычок***

Цель. Активизация мышц языка.

Описание игры. *Вариант 1.* Дети си­дят на стульчиках лицом к педагогу. Педа­гог говорит: "Жил язычок в своем домике. Проснулся и осмотрелся. Выглянул за калиточку (язычок высовывается из открыто­го рта), посмотрел наверх, светит ли сол­нышко (кончик языка поднимается вверх), потом посмотрел вниз, нет ли луж на земле (кончик языка опускается вниз). Понрави­лось язычку на улице и захотел он погулять (кончик языка поворачивается вправо, вле­во, вверх, вниз). Устал язычок и решил по­есть, чтобы сил больше набрать. И стал мо­лочко лакать, как кошечка (языком произ­водит ласкательные движения). Наелся язычок, а губки испачкал молочком. Почи­стил губки, сначала верхнюю, потом ни­жнюю (облизывание кончиком языка верхней и нижней губы). А теперь почис­тил зубки верхние и нижние (такое же об­лизывание зубов под губами). Сделал все язычок и опять решил поиграть. Увидал ка­чели и стал качаться на них (поднимание и опускание лопатообразного языка и верх­ней и нижней губе при раскрытом рте) вверх-вниз, вверх-вниз, все выше и выше (постепенно поднимается высунутый язык к носу и опускается к подбородку). Пере­стал качаться на качелях и решил покатать­ся на лошадке (щелкает кончиком языка за верхними зубами). Устал язычок и пошел в свой домик спать. Закрыл калиточку (язык распластать во рту и сомкнуть губы)".

*Вариант 2.* Дети сидят на стульчиках ли­цом к педагогу. Педагог говорит: "Жил язычок в своем домике, никуда не выходил. Надоело ему сидеть дома. Захотелось поиг­рать и порезвиться. Открыл он свой домик, высунул широкий хвостик и опять спрятал­ся в домике (педагог открывает рот, высо­вывает широкий язык и опять его втягива­ет. Дети повторяют упражнение, а педагог регулирует ритм словами "выбежал из до­мика — спрятался в домик", "выбежал из домика — спрятался в домик"). Сначала язычок бегал медленно, а потом забегал вперед-назад все быстрее и быстрее, как будто котенок молоко лакает". Педагог производит языком быстрые четкие дви­жения, дети повторяют.

***Закрытые ворота***

Цель. Активизация мышц языка.

Описание игры. Дети сидят на стуль­чиках лицом к педагогу. Педагог говорит: "Жил язычок в своем доме и захотел погу­лять. Стал открывать свой домик, а ворота не открываются. Язычок то одну дверцу по­толкает, то другую (язычок упирается то в верхние, то в нижние зубы). Толкал, толкал двери и открыл маленькую щелочку. Стал с трудом вылезать из своего домика. Смотри­те, дети, как вылезает язычок из домика (пе­дагог показывает детям, как с силой просо­вывать язык между зубами). И пока выле­зал, дверки все шире и шире открывались. Язычок вылез весь на улицу".

***Игра в хоккей***

Цель. Активизация мышц языка.

Описание игры. Дети сидят на стуль­чиках лицом к педагогу. Педагог говорит: "Дети, вы знаете, как играют в хоккей?" (Объясняет.) Вот мы сейчас с вами поигра­ем в хоккей. Только клюшкой у нас будет язычок, шайбой — фасоль, а полем — рот. Вот мы и будем шайбу (фасоль) гонять по полю (во рту) клюшкой (язычком). (Педагог показывает, как нужно делать это упражне­ние. Потом раздает детям фасолинки.) Ну, дети, начинайте игру, а я буду наблюдать, кто быстрее гоняет шайбу.

 ***Маятник***

Цель. Активизация мышц языка.

Описание игры. Дети сидят на стуль­чиках лицом к педагогу. Показывая игрушку часы-ходики, он говорит: "Посмотрите, как у часов ходит маятник. Мы тоже сейчас по­играем в часики, а маятником у нас будет язычок. Посмотрите, какой длинный маят­ник (педагог высовывает язык, не прикаса­ясь к зубам). А теперь маятник будет ходить "тик-так" (показывает, как язык отклоняется то вправо, то влево. Сначала медленно, а по­том все быстрее и быстрее). А теперь все вы­суньте язычок-маятник и покажите, как хо­дят часики". Дети выполняют упражнение. При движении язык не прикасается к губам.

 ***Фокус***

Цель. Активизация кончика языка. Подготовка к произношению звука ш.

Описание игры. Улыбнуться, приот­крыть рот, приблизить широкий кончик языка к верхней губе и сдуть ватку с кончи­ка носа. Воздух должен идти посредине языка, а вата лететь прямо вверх. Нижней челюстью не помогать. Для игры-соревно­вания вызываются два ребенка. Выигрыва­ет тот, кто верно выполнит все условия игры и у кого ватка взлетит выше.

***Губы круглые, как бублик***

Цель. Активизация мышц губ.

Описание игры. Педагог показывает детям картинку, на которой нарисован круглый бублик, и говорит: "Дети, а кто мо­жет губы сделать такими же круглыми, как бублик?" Чтобы губы были круглые, педагог шепотом говорит: о. Затем по очереди вы­зывает нескольких детей и предлагает всем сделать круглые губы. Необходимо, чтобы дети делали упражнение без напряжения. В движениях участвуют лишь губы; рот при­открыт, нижняя челюсть не должна выдви­гаться вперед.

***Кто умеет улыбаться?***

Цель. Активизация мышц губ.

Оборудование. Петрушка, куклы.

Описание игры. Дети сидят полукру­гом. Педагог говорит: "Когда мы радуемся, мы улыбаемся. Вот так (показывает). Когда мы хорошо улыбаемся, видны наши зубки. Улыбнитесь, дети. Ребята, сейчас к нам в гости придет Петрушка. Давайте все хоро­шо ему улыбнемся (дети улыбаются, педагог показывает Петрушку. Затем прячет его.). Дети, Петрушка спрятался, и вы спрячьте свои зубы, закройте их губками. А когда он снова покажется, опять улыбнитесь ему" (игра повторяется 3 — 4 раза). Педагог сле­дит за тем, чтобы дети улыбались естествен­но, без напряжения и зубы не сжимали, а слегка сближали.

***Слоники***

Цель. Активизация мышц губ.

Описание игры. Педагог показывает детям картинку, на которой нарисован слон, и говорит: "Дети, видите, какой у сло­ника хоботок, а кто из вас может вытянуть губки хоботком (дети вытягивают губы при сжатых челюстях). А теперь наши слоники будут "пить воду" своими хоботками (при вдохе "пьют воду"). Набрали воды, а теперь "побрызгаем себя водичкой". Поднимите хоботок вверх". (При выдохе пропускать воздух через сжатые зубы, имитируя выпу­скание воды.)

 ***В лесу***

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

Оборудование. Две корзиночки.

Описание игры. В кругу детей стоят мальчик и девочка. У них в руках корзиноч­ки для ягод. Все дети ходят по кругу и гово­рят:

Летом Вова и Марина В лес ходили за малиной. Оли кричали в лесу...

После этих слов девочка и мальчик сна­чала по очереди, а потом вместе громко го­ворят: "Ау!"

Потом выбирается другая пара детей, и игра повторяется.

 ***Эхо***

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

Описание игры. Педагог распреде­ляет детей на две группы, одна группа гово­рит:

Мы в лес пойдем,

Грибов найдем.

Ребят мы громко позовем: "Ау! Ау! Ау!"

Никто не отзывается,

Лишь эхо откликается.

Вторая группа после этого говорит очень тихо: "Ау, ау, ау". Потом дети меняются ро­лями.

***Кто лучше сделает дудочку?***

Цель. Активизация мышц губ.

Описание игры. Дети сидят полукру­гом лицом к педагогу. Он показывает им картинку, на которой нарисована дудочка, и предлагает детям сделать дудочку губами, вытянув их вперед. "Посмотрите, дети, ка­кую я сделаю дудочку" (вытягивает губы вперед).

По сигналу педагога "Дудочка играет" де­ти вытягивают губы вперед, по сигналу "Дудочка замолчала губы приводят в нормаль­ное положение,

***Спрячем зубки***

Цель. Активизация мышц губ.

Описание игры. Дети сидят на стуль­ях лицом к педагогу, а он им говорит: "По­смотрите, как я умею показывать зубки (по­казывает). А теперь спрячем зубки, закроем их, чтобы не было видно. Покажите, ребята, зубки. Вот так. А теперь спрятались зубки. Закрыли их губами. Не видно зубов".

Педагог проводит игру несколько раз, увеличивая время показа верхних зубов до 4 — 6 секунд. Дети должны сидеть спокойно. Движения верхней губой выполняются спо­койно, без напряжения, зубы не нужно сжимать.

***Кто умеет смеяться без голоса?***

Цель. Активизация мышц губ.

Описание игры. Дети сидят перед педагогом, который спрашивает: "Кто из вас умеет смеяться, но только так, чтобы я не слышала вашего голоса, но видела, что вы смеетесь? Посмотрите, как я тихо смеюсь (показывает, произнося про себя звук *э).* А теперь посмеемся все вместе, но чтобы я не слышала вашего голоса". Потом педагог вы­зывает тех детей, у которых получается луч­ше, и они показывают всем детям, как мож­но смеяться без голоса. Необходимо, чтобы дети смеялись без напряжения, т.е. не мор­щили нос, не растягивали сильно губы, не открывали широко рот.

***Кормление птенцов***

Цель. Активизация мышц нижней че­люсти.

Описание игры. Дети сидят на стуль­ях лицом к педагогу, который показывает картинку, на которой изображена птичка, кормящая птенцов. Педагог говорит: "Сей­час мы поиграем. Вы будете птенчиками, а я — мамой-птичкой. Птичка принесла зер­нышки, и все птенчики открыли клювы. Съели зернышки и закрыли клювы". Дети выполняют эти движения. Игру можно про­водить несколько раз. Дети должны сидеть прямо, спокойно. Голову держать прямо, не кивать ею во время открывания и закрыва­ния рта. Движение выполняет только ни­жняя челюсть, язык и губы спокойны. Рот открывается спокойно, без напряжения.

РАЗВИТИЕ ФИЗИОЛОГИЧЕСКОГО ДЫХАНИЯ

***Осторожные птицы***

Цель. Закрепление представлений 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 перелета опускается на какой-нибудь лу­жок поесть 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 подает тревожный сигнал (сильно дует в дудочку). Все дети бегут к своим местам (стульчикам).

При повторении игры вожака меняют. Необходимо напомнить, что все дети долж­ны подуть 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.

***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 ребенок 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 опре­деленным 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 ребенок к столу. Педагог пред­лагает ему закрыть глаза, подносит к его лицу одну из тарелочек и спрашивает, ка­кие ягоды на тарелке. Для этого ребенок, не открывая глаз, делает глубокий вдох но­сом.

Ягоды можно заменить фруктами, кото­рые лучше разрезать, чтобы сильнее был за­пах.

***Чей пароход лучше гудит?***

Цель. Развитие длительного плавного выдоха. Активизация мышц губ.

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

Описание игры. Педагог говорит: "Дети, посмотрите, как гудит мой пузырек, 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 должна слегка касаться края его горлышка. Струя воздуха должна быть сильной. Каждый ребенок может дуть лишь несколько секунд.

***Чья птичка дальше улетит?***

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 ребенок 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 ребен­ка 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.