

**Муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение Балаганский Детский сад №3**

***Паспорт проекта***

«Дышим легко,

говорим красиво, болеем мало».

Подготовила и провела:

воспитатель 2 мл. группы

Куимова Н.И.

2018-2019г.

***Актуальность.***

   Часто ли мы обращаем внимание на то, как мы дышим? Думаю, вряд ли. Это такой привычный и естественный процесс, что мы его практически не замечаем. Но согласно международным исследованиям, большинство из нас дышит поверхностно, что не очень хорошо для нашего здоровья.

Дошкольный возраст является решающим этапом в формировании фундамента физического и психического здоровья ребенка. В этот период идет интенсивное развитие органов и становление функциональных систем организма. Проводимый опрос родителей позволил сделать вывод об их недостаточной осведомленности в вопросе о причинах речевого недоразвития, частых простудных заболеваний и роли дыхания в этом. У большинства детей с речевыми нарушениями наблюдается слабое поверхностное дыхание. А для произнесения целого ряда звуков, таких, как свистящие, шипящие, сонорные, необходимо наличие сильной направленной воздушной струи, поэтому перед педагогом встает задача формирования у детей сначала физиологического, а затем на его основе речевого дыхания. Речевое дыхание существенно отличается от неречевого дыхания. В отличие от физиологического дыхания, происходящего автоматически, речевое дыхание является произвольным. При физиологическом дыхании вдох и выдох осуществляются через нос, причем вдох равен по продолжительности выдоху. При речевом дыхании после короткого глубокого вдоха следует пауза и лишь затем длительный выдох, в момент которого и осуществляется речевой акт.

   Комплекс мероприятий по формированию у детей правильного дыхания с активным вовлечением в процесс родителей, нацеленный не только на речевое развитие детей, но и на профилактику простудных заболеваний.

***Цель проекта****:* расширение представлений родителей о речевом и соматическом здоровье детей через изучение дыхательного аппарата.

В соответствии с поставленной целью мною определены следующие ***задачи проекта:***

-создавать доверительные отношения в процессе совместной деятельности:      воспитатель – родители

-обучать доступным средствам, развивающим речевое дыхание через игру;

-познакомить с нетрадиционной методикой оздоровления по системе А. Н. Стрельниковой «Парадоксальная дыхательная гимнастика»;

-пропагандировать знания и навыки, полученные в рамках проекта, в кругу семьи и ближайшего окружения.

***Ожидаемые результаты:***

Формирование представлений родителей о значимости проведения дыхательных упражнений для речевого и соматического здоровья. Овладение родителями средствами, развивающими речевое дыхание. Освоение родителями методики оздоровления по системе А.Н. Стрельниковой.

***Этапы реализации проекта:***

I. Подготовительный этап:

определение проблемы;

опрос родителей;

изучение литературы.

 II. Основной этап реализации проекта:

папки – передвижки;

памятки для родителей;

консультации для родителей;

совместное изготовление дидактических пособий по формированию речевого дыхания.

III. Заключительный этап.

Спортивное мероприятие совместно с родителями (в теплое время на улице)

Родительское собрание

***Аннотация проекта***

-Структура и содержание проекта заключается в осознанном управлении всеми фазами дыхания через тренировку дыхательных мышц и регулировку работы дыхательного центра.

- Проект позволяет нацелить не только на речевое развитие  
детей, но и активно вовлечь их на профилактику простудных  
заболеваний.

**Паспорт проекта**

-Тип: практико-ориентированный.

-По времени: долгосрочный.

-По характеру контактов: открытый.

-По методу: творческий.

-По количеству участников -групповой.

Участники проекта: дети, воспитатель, родители.

Характер содержания: ребенок и семья, ребенок и организм.

**Сроки реализации проекта:** сентябрь-май.

**Педагогические принципы.**

-Целенаправленность проекта на актуальные проблемы воспитания и развития;

- Вариативность содержания форм и методов работы;

-Комплексность;

-Сотрудничество.

**Условия реализации** **проекта**

-Интерес детей к дыхательным упражнениям;

-Методические разработки;

-Предметно-развивающая среда группы (свистки, вертушки, ленточки и т.д.)

**Проблемная ситуация**

1)Чем обусловлена необходимость работы над правильным дыханием?

2)Какие создать условия для развития правильного дыхания?

3)Как организовать работу, чтобы избежать утомляемости и эффективно проводить оздоровительную работу по снижению заболеваемости детей?

4) Как организовать предметно-развивающую среду, чтобы она способствовала проведению занятий дыхательной гимнастики (развитию воздушной струи) ?

Литература.

1. И.Н. Кочеткова. Парадоксальная гимнастика Стрельниковой. М.
2. Нищева Н. В. Система коррекционной работы в логопедической группе для детей с общим недоразвитием речи. СПб.
3. Харченко Т. Е. «Бодрящая гимнастика для дошкольников» Изд. : Санкт – Петербург Детство
4. Агаджанян НА, Власова И.Г., Ермакова Н.В., Торшин В.И.. Основы физиологии человека.- М.: Издательство РУДН, 2001.
5. Белякова Л.И., Гончарова Н.Н., Шишкова Т.Г.. Методика развития речевого дыхания у дошкольников с нарушениями речи. - М.: Книголюб, 2004.
6. Пирогов И.. Оздоровительное дыхание. - М, 2000.
7. Селиверстов В.И.. Речевые игры с детьми.- М., 1994.
8. Семенова Н.А.. Дыхательная гимнастика А.Н. Стрельниковой.- М.-СПб., 2003.
9. Тилл М.. Целебная сила дыхания.- Мн., 2003.
10. Учебник здоровья для детей младшего школьного и старшего дошкольного возраста.- СПб.: " Сентябрь", 2003.
11. Фомичева М.Ф. Воспитание у детей правильного произношения.- М, 1998.

Приложение 1.



 





Приложение 2. Селиверстов В.И.. Речевые игры с детьми

**ЗВУКОПРОИЗНОШЕНИЕ**

**ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ**

**РАЗВИТИЕ СЛУХОВОГО ВНИМАНИЯ**

***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.1 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!***

Ц е л ь. Развитие координации движений и чувства ритма.

Оборудование. Бубен, маракасы.

Описание игры. Педагог стучит в бубен тихо, лотом 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 колоны. Самые внимательные окажутся впереди.

***Наседка и цыплята***

Цель. Закрепление понятий о количестве.

Оборудование. Шапочка курицы из бумаги, маленькиекарточки 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 продукты 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. Вариант1. Дети стоят полукругом. Педагог показывает игрушку, которую 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. Посредине 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. Вариант1. 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.

Вариант2. 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».

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

***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, булавку, мяч и т.п., ударять предмет о предмет, перелистывать книгу, мять бумагу, рвать ее, разрывать материал, мыть руки, подметать, строгать, резать и т.п.

***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.

***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 j должен подать голос заранее условленным образом: «ку-ка-ре-; ку», «ав-ав-ав» или «мау-мяу» и т.п. Водящий должен угадать, кто,| из детей кричал. Если угадает, то становится в круг. Тот, кого! узнали, 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 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. Вариант1. 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.

Вариант2. 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, дети 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 инструкций и фра­зовой речи.

О б о р уд о в а н и е. Различные мелкие предметы или игрушки (фанты).

Описание игры. Вариант1. 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.

***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 ее 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 ребенка.

***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.

***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/» (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 определяется по количеству набранных фантов.

***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-ши-на, 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-перевертыши***

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.

***Вкусное варенье!***

Цель. Активизация мышц языка.

Описание игры. Воспитатель показывает картинку, изображающую девочку, которая есть 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), верхнюю 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. Вариант1.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 лакательные 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 к 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. Они 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 груши I, 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 тубы 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.

***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.

***Подвижная игра «У медведя во бору»:***

У медведя во бору Грибы, ягоды беру, А медведь ворчит и на нас рычит:

Р-р-р (или у-у-у).

Условия игры известны. Как только медведь начинает рычать, дети убегают от него за черту — домой. Медведь ловит их.

Игра может быть использована как отдых, как начало или конец занятия.

Логопедические цели:1) автоматизация звука/»  
изолированного и в тексте; 2) развитие фразовой речи; 3)  
развитие дыхания; 4) развитие голоса; 5) нормализация темпа и  
ритма речи......

Цели физического развития: развитие общих движений, скорости реакции, собранности.

Цели умственного развития: может служить началом или завершением беседы о диких животных и растительности леса.

***Сюжетно-ролевая игра «Автобус»***

Посредине комнаты в  
длину выстраивают несколько стульчиков (по числу играющих).  
Два стульчика с одной стороны, один — с другой. Между ними  
проход для кондуктора. Дети садятся лицом вперед по ходу автобуса. Впереди водитель. Кондуктор продает билеты, спрашивая, кто до какой остановки едет. Вся игра соответственно оформляется и заранее подго­тавливается. В зависимости от логопедических целей для автоматизации разных звуков в словах и фразах подбирают названия остановок: «Грибное», «Рынок», «Лодочная станция», «Луг», «Зоопарк», «Центр» и т.д. Пассажиры едут каждый до своей остановки. В дороге кондуктор интересуется, с какой целью каждый из них едет. (Водитель негромко

имитирует звук мотора *—ррр).* На обратном пути пассажиры вновь занимают свои места. Возвращаются. Происходит обмен впечатлениями.

Могут быть различные варианты: для накопления словаря и

развития фразовой речи по одной теме, например, «Цветы».

Соответственно меняются названия остановок: «Ромашки»,

«Розы», «Георгины», «Гвоздики» и т.д. Или для закрепления

какого-либо одного звука, для развития звукового анализа.

В этом случае пассажиру в автобусе не выдадут билет, пока он сам не придумает свою остановку, чтобы в названии был необходимый звук.

Цели умственного воспитания: развитие представлений о простейших явлениях природы и общественной жизни, наблюдательности, представлений по теме «Транспорт», «Цветы» и пр.

Цели нравственного воспитания: развитие представлений о норме и правилах поведения в общественных местах.

***Дидактическая игра «Чудесный мешочек»***

может выступать и как основное занятие и как начало или конец его.

Логопедические цели разнообразны: развитие звукового анализа, закрепление звуков в словах, предложениях, в связном тексте, совершенствование словаря и фразовой речи.

Цели умственного воспитания: развитие внимания, осязания, представлений, наблюдения и сравнения, воображения.

Все указанные цели на одном занятии, конечно, реализованы быть не могут. Здесь указаны возможные и, естественно, неполные варианты и цели каждой игры.

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.

***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 крут. 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: ***ссс*** или **шиш).**

***Что мы видели — 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 выполнять. Потом приглашают водящего. Он говорит:

Здравствуйте, дети! 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:***

1) 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. Отвести локти назад — вдох, поставить руки в исходное положение — выдох;

2) лепить снежную бабу. А потом греть озябшие руки: дышать  
на руки;

3) раздувать угасающий костер. Для этого дети садятся на  
корточки вокруг «костра» и дуют (набрать воздух через нос и  
медленно выдыхать через рот, надувая щеки);

4) готовиться к празднику. Надувать шары;

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

6) 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.п.), 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.

***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 ребенок удлиняет фразу еще на одно слово.

Например, педагог говорит: *Таня играет.* Ребенок повторяет предложение *Таня играет* и добавляет *на улице.* Следующий повторяет предложение *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.

***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 от меня Вова, слева от меня Женя; Мой сосед справа* — *Вова, мой сосед слева* — *Женя.*

***Обгони***

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

Оборудование. Детские стульчики (пенек, бревнышко или скамеечка на участке, в лесу).

Описание игры. Вариант1. Дети стоят или сидят на бревнышке, травке или стульчиках. Напротив в 10 — 15 шагах один стульчик (пенек). 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 неплох, Уродился он густой... Мы помчимся, 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 ее какими-либо движениями. Тот, к кому он обратился, должен точно повторить и фразу, и движение. Если ребенок допустил ошибку, он выбывает из игры. Новым водящим становится тот, кто все выполнит 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? Погулять нам не даешь?

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

***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 стишка 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 успеет перейти за время произнесения последних строчек стихотворения, водящий спрашивает: «Где ты был до сих пор?» Опоздавший отвечает: «Задержал светофор».

***Стайка (салочки)***

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 — свиристель, 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.

***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 ребенка, он спрашивает у него: «Между какими игрушками стоит пирамида?» Ребенок 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.

***Аист***

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

Оборудование. Шапочка аиста, корзиночка.

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

Аист, аист длинноногий, Покажи домой дорогу.

Аист отвечает:

Топай правою ногой, Топай левою ногой, Снова — правою ногой, Снова — левою ногой, После — правою ногой, После — левою ногой, Вот тогда придешь домой!

Ребенок 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 с.

***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, иа,ио* 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: плавное движение руки

вверх — дети говорят громче, плавное движение руки вниз — дети говорят тише.

***Гудок***

Цель: Та же, что и в предыдущей игре.

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 и 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 звучания и не перенапрягали 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 дети, повторяя за ним, соблюдали ту же силу голоса.

***Узнай по интонации***

Цель. Воспитание выразительности речи и мимики.

Описание игры. Каждый ребенок по очереди изображает 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 вырази­тельность 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.

В о л к. Да на что тебе она?

Медведь. Новый год встречать пора.

Волк. Где поставишь ты ее?

Медведь. В лес возьму, в свое жилье.

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.

ИГРЫ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ ПРАВИЛЬНОГО ЗВУКОПРОИЗНОШЕНИЯ

АВТОМАТИЗАЦИЯ И ДИФФЕРЕНЦИАЦИЯ ШИПЯЩИХ ЗВУКОВ *Ш,* Ж, *Ч, Щ*

***Тишина***

Цель. Автоматизация звука *ш.*

Описание игры. Водящий стоит у одной стены, а все остальные дети — у противоположной. Дети должны тихо, на цыпочках подойти к водящему; при каждом неосторожном движении водящий издает предостерегающий звук *ш-ш-ш,* и нашумевший должен остановиться. Кто первым тихо дойдет до водящего, сам становится водящим.

***Лес шумит***

Цель. Автоматизация звука *ш.*

Описание игры. Педагог вспоминает с детьми, как летом они ходили в лес и видели там высокие деревья, у них зеленые верхушки, веточек и листьев много. Набежит ветерок и колышет верхушки деревьев, а они качаются и шумят: *ш-ш-ш.*

*Педагог предлагает детям поднять руки вверх, как веточки у деревьев, и пошуметь, как деревья, когда на них дует ветер: ш-ш-ш...*

*Вариант. Педагог расставляет детей-«деревья» так, чтобы они могли свободно двигать руками. На слова «шуми, ветерок» дети разводят руки в стороны и равномерно машут ими, одновременно произнося ш-ш-ш. Если педагог скажет: «Ветер веет», дети подражают шелесту ветра звуками ф-ф-ф-ф и еще быстрее машут руками.*

***Поезд***

Цель. Автоматизация звука *ш* в слогах и словах. Описание игры. Дети становятся друг за другом, изображая поезд. Впереди поезда паровоз (кто-либо из детей). Поезд отправляется по команде «Пошел, пошел, пошел». Темп постепенно ускоряется. Подъезжают к станции (условленное место или постройка из кубиков) и говорят; «Пришел, пришел, пришел» (замедленно: *ш, ш, ш* — выпустил пар). Затем дается звонок, свисток — и движение возобновляется.

Примечание. Можно ввести в игру семафор, продажу билетов. Можно усложнить игру—дети будут изображать разные поезда, например скорый и товарный. Скорый движется под звуки *шу-шу-шу* (быстро), товарный — *шшшу-шшшу* (медленно).

***Тише, тише: Маша пишет!***

Цель. Автоматизация звука *ш* в предложениях. Описание игры. Дети, взявшись за руки, ходят вокруг Маши или Миши (такое имя дается любому выбранному ребенку) и тихо говорят: «Тише, тише: Маша пишет, наша Маша долго пишет, а кто Маше помешает, того Маша догоняет».

После этих слов дети бегут в домик (отведенное педагогом место), а тот, кого Маша поймает, должен придумать и ска­зать слово со звуком *ш.* Потом выбирают новую Машу (или Мишу).

Примечание. Педагогу нужно следить за тем, чтобы дети говорили неторопливо, четко, вполголоса. Если ребенок затрудняется придумать слово со звуком а/, ему помогают дети или педагог, задав наводящий вопрос («Что ты надеваешь на голову, когда идешь гулять?»).

Машей или Мишей выбираются самые ловкие дети.

***Маленькие ножки бежали по дорожке***

Цель. Автоматизация звука *ш* в связном тексте. Описание игры. Дети строятся в колонну. Педагог пред­лагает всем показать свои ноги. Дети показывают их. Педагог говорит, что ножки у них маленькие, но бегают быстро. Дети бегут и приговаривают:

Маленькие ножки бежали по дорожке, Маленькие ножки бежали по дорожке. Затем воспитатель говорит, что у медведя ноги большие и идет он медленно: Большие ноги шли по дороге, Большие ноги шли по дороге.

Дети несколько раз выполняют со словами ритмичные подражательные движения, то быстрые и легкие, то медленные и тяжелые.

***По ровненькой дорожке***

Цель. Автоматизация звука *ш* в связном тексте.

Описание игры. Дети сидят на скамейках или траве. Педагог зовет их погулять. Дети идут шеренгой или свободно группируются около педагога. Ритмично шагают под слова:

По ровненькой дорожке, По ровненькой дорожке Шагают наши ножки, Раз, два, раз два...

Затем педагог и дети начинают прыгать на двух ногах, слегка продвигаясь вперед и приговаривая при этом:

По камешкам, по камешкам, По камешкам, по камешкам.

Затем педагог произносит: «В яму бух!» Дети присаживаются на корточки. «Вышли из ямы», — говорит педагог. Дети под­нимаются и идут, весело приговаривая вместе с педагогом: «По ровненькой дорожке...» Движения повторяются.

Затем текст изменяется:

По ровненькой дорожке,

По ровненькой дорожке...

Устали наши ножки,

Устали наши ножки.

Вот наш дом,

Там мы живем.

На слова «устали наши ножки» педагог, а за ним и дети слегка замедляют движения и с окончанием текста останавливаются. Затем бегут к скамейкам домой и садятся на них. Игру можно повторить 3—4 раза.

***Кот на крыше***

Цель. Автоматизация звука *ш* в связном тексте.

Описание игры. На стуле или скамеечке сидит с закрытыми глазами один из играющих. Он кот. Остальные дети — мышки. Они тихо подходят к коту и, грозя друг другу пальцем, говорят хором вполголоса:

Тише, мыши... Тише, мыши... Кот сидит На нашей крыше.

Мышка, мышка, берегись И коту не попадись...

После этих слов кот просыпается, говорит «мяу», вскакивает и гонится за мышками. Мышки убегают. Нужно отметить чертой мышкин дом — норку, куда кот не имеет права забегать. Игру, можно проводить, пока все мышки, кроме одной, не будут пойманы. Мышка, которую кот не поймал, будет водить, т.е. она будет котом, и игра начинается сначала. Все мышки, которых поймали, должны произнести два-три слова со звуком *ш.* (Игру можно провести и для дифференциации звуков *ш—с).*

***Мухи в паутине***

Цель. Автоматизация звука *ж.*

Описание игры. Часть детей изображает паутину. Они образуют круг и опускают руки. Другие дети изображают мух. Они жужжат: *ж-ж-ж...,* влетая в круг и вылетая из него. По сигналу воспитателя дети, изображающие паутину, берутся за руки. Те, которые не успели выбежать из круга, попадают в паутину и выбывают из игры. Игра продолжается до тех пор, пока все мухи не будут пойманы.

***Пчелы и медвежата***

Цель. Автоматизация звука *ж.*

Описание игры. Играющие дети делятся на две группы: одна группа — пчелы, другая — медвежата. Пчелы влезают на гимнастическую стенку (или стульчики). Это улей. Медвежата прячутся за деревом (скамейкой). Услышав сигнал «Пчелы, за медом!», дети спускаются на пол, убегают в сторону и, как пчелы, перелетают с цветка на цветок. Медвежата в это время перелезают через скамейку и на четвереньках идут к улью. На сигнал «Мед­веди идут!» пчелы возвращаются со звуком *ж-ж-ж-ж.* А медвежата быстро выпрямляются и убегают. При повторении игры дети меняются ролями.

***Пчелки собирают мед***

Цель. Автоматизация звука *ж.*

Описание игры. Одна группа детей изображает цветы. Им педагог надевает на голову веночек из цветов (ромашки, васильки и т.п.). Другая группа детей — пчелы, которые собирают с цветов мед. Пчелки летают вокруг цветка и жужжат: *ж-ж-ж...*

По сигналу педагога они летят в улей. Затем дети меняются ролями.

***Жуки***

Цель. Автоматизация звука *ж* в связном тексте.. Описание игры. Дети (жуки) сидят в своих домиках (на стульях) и говорят:

Я жук, я жук, Я тут живу, Жужжу, жужжу:

По сигналу педагога жуки летят на поляну. Там они летают, греются на солнышке и жужжат: *ж-ж-ж...* По сигналу «Дождь» жуки летят в домики (стулья).

***Пирожок***

Цель. Автоматизация звука *ж* в предложениях.

|  |
| --- |
|  |

Описание игры. Играющие встают друг за другом в один ряд, обхватив друг друга. Передний — булочник, все стоя­щие за ним — печь, кроме последнего, он пирожок.

Подходит водящий (покупатель) и спрашивает: Где мой; пирожок?» Булочник отвечает: «Он за печкой лежит». А пирожок кричит: «И бежит, и бежит!». С этими словами пирожок отрывается: от общей цепи и бежит, старается встать перед булочником так, чтобы покупатель не успел его поймать. Булочник тоже старается помочь пирожку. Если пирожок успеет встать в начале цепи, он становится булочником, а если его поймают — покупателем, а покупатель — булочником.

Покупатель снова приходит за пирожком, а пирожком будет тот, кто оказался в цепи последним. Задерживать покупателя нельзя, и пирожку не разрешается убегать далеко от цепи.

***Прогулка в лес***

Цель. Дифференциация звуков *ш—ж.*

Описание игры. В одном углу комнаты стоят дети, в другом — в два или три ряда стулья, это лес. Педагог говорит: «Дети, сейчас мы пойдем на прогулку в лес. Там посидим, отдохнем и послушаем, что делается в лесу». Дети идут и тихо садятся на стулья. Педагог продолжает: «В лесу тихо. Но вот налетел легкий ветерок и закачал верхушки деревьев». Дети: *ш-ш-ш...* «Пролетел ветерок, и опять в лесу стало тихо. Слышно, как в высокой траве на поляне жужжат жуки: *ж-ж-ж...* Как жужжат жуки? Дети: *ж-ж-ж...* Отдохнули ребята в лесу, набрали цветов и пошли домой. После прогулки педагог спрашивает: «Кто помнит, как шумели деревья?» Дети: *ш-ш-ш... —* «А как жужжали жуки?» Дети: *ж-ж-ж...*

***Жадный кот***

Цель. Дифференциация звуков *ш—ж.*

Описание игры. Выбирают водящего. Он кот. Кот садится в угол и говорит: «Я ужасно жадный кот, всех мышей ловлю — и в рот». Остальные дети — мышки. Они проходят мимо кота и испуганно шепчут: «Тише, тише, кот все ближе, ближе». Дети дважды произносят эти слова. С последними словами кот выска­кивает и ловит мышей. Кто попался коту в лапы, должен

произести 5—10 раз слова «тише» и «ближе». Затем роль кота пере­дается

***Воробушки***

Цель. Автоматизация звука *ч* в звукоподражании. Описание игры. Дети (воробушки) сидят на стульчиках (в гнездышках) и спят. На слова педагога

В гнезде воробушки живут И утром рано все встают

дети раскрывают глаза, громко поют:

Чирик-чик-чик, чирик-чик-чик!

Так весело поют. (Заканчивает педагог).

После этих слов дети разбегаются по комнате. На слова педагога «В гнездышко полетели!» возвращаются на свои места.

***Колечко***

Цель. Автоматизация звука *ч* во фразах.

Оборудование. Колечко.

Описание игры. Дети сидят, сложив руки лодочкой. У водящего в руках колечко. Он подходит к каждому и как будто вкладывает колечко в руки. При этом он неторопливо рассказывает любой стишок. Когда водящий всех детей обойдет, он должен сказать: «Колечко, колечко, выйди на крылечко!» Тот, у кого колечко, должен быстро встать и отбежать от своего места. Все дети внимательно следят за действиями водящего и после его конечных слов должны удержать обладателя колечка. Если ребенку с колечком удается выбежать, он становится водящим.

***Чай Танечке***

Цель. Автоматизация звука *ч* в предложениях.

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.

***Мяч***

Цель. Автоматизация звука с в словах и предложениях. Описание игры. Дети стоят по кругу. Играют в мяч.

Мячик мой, лети высоко *(бросок вверх),*

По полу беги скорей *(катит мяч по полу),*

Скок об пол, смелей, смелей *(бросок 4 раза об пол)*

***Лиса***

Цель. Автоматизация звуков с, *с'* в тексте.

Описание игры. Ребенок (лиса) сидит за кустом. У него жгут. Остальные дети — куры. Куры гуляют по полю, клюют зерна и червяков. Куры приговаривают:

Лиса близко притаилась — Лиса кустиком прикрылась. Лиса носом повела — Разбегайтесь кто куда.

При слове «разбегайтесь» лиса выбегает и ловит кур. Тот, кого поймает, становится лисой.

***Сова***

Цель. Автоматизация звуков с, с' в тексте, Описание игры. Прежде чем проводить игру, детям

показывают картинку с изображением совы, рассказывают об этой птице.

Игра проводится следующим образом. Выбирается один из детей, он — сова. Остальные дети — птички. Сова сидит на дереве (стуле). Дети бегают вокруг нее, затем осторожно к ней прибли­жаются и говорят:

Сова, сова, сова, совиные глаза,

На суку сидит,

Во все стороны глядит,

Да вдруг как слетит ...

На слове «слетит» сова слетает с дерева и начинает ловить птичек, которые от нее убегают. Пойманная птичка становится совой. Игра повторяется.

***Ванька, встань-ка***

Цель. Автоматизация звуков с, с'в тексте.

Описание игры. Дети делают движение: встают на носки и возвращаются в исходное положение. Затем приседают, опять встают на носки, приседают. Движения сопровождаются словами:

Ванька, встань-ка, Ванька, встань-ка, Приседай-ка, приседай-ка, Будь послушен, ишь какой, Нам не справиться с тобой.

***Бараны .***

Цель. Автоматизация звука *р* в тексте. Ход игры. Несколько пар детей, стоя друг против друга, взявшись за руки, образуют ворота. Остальные (бараны) подходят к воротам, стучат в них (топают ногами). Бараны. Тра-тра-тра, тра-тра-тра, Открывайте ворота! Ворота. Рано, рано, вы, бараны,

**•Мы, веселые ребята, Любим бегать и играть. Ну, попробуй нас догнать! Ну, попробуй нас догнать!**

**Сказав последние слова, дети опускают руки и убегают, а во­дящий ловит кого-нибудь. Пойманный водит, и игра повторяется.**

Погреем ручки

**Цель. Постановка и автоматизация отдельного звука *х.***

**Описание игры. Дети сидят на стульях. Педагог пока­зывает картинку, на которой нарисованы дети, лепящие снежную бабу, и говорит: «Лепили дети снежную бабу. Хорошая вышла. Руки у них замерзли. Давайте погреем их, подышим на ручки, чтобы они согрелись. Вот так». (Показывает). Затем дети греют руки по очереди и все вместе, произнося звук х.**

***Кому что нужно?***

**Цель. Автоматизация звука х в словах и предложениях.**

Описание игры. Педагог ставит на доске картинки и говорит: «Сейчас вы услышите маленькие рассказы. К каждому рассказу должна подходить одна из этих картинок. Вы угадаете какая и назовете ее.

**Стали дети украшать елку. Повесили много игрушек. Осталось**

**Повесить что? (Хлопушку).**

**Пришел доктор к больному ребенку. Что он надел? (Халат)» и т.д. Победитель тот, кто больше даст правильных ответов.**

**Что мы видели — 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 выполнять. Потом приглашают водящего. Он говорит:

Здравствуйте, дети! 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.