

### **Игра «Я быстрее».**

*Цель:* развивать речь, память, внимание.

*Описание:* встать рядом с ребенком. Выбрать предмет, находящийся в некотором отдалении. Объяснить ребенку, что победит тот, кто первым дойдет до этого предмета, но делать шаг можно только в том случае, если названо слово из выбранной категории, например: «Все круглое (теплое, мягкое)», «Домашние или дикие животные», «Посуда», «Мебель» и т. п.

### **Игра «Что, где, когда».**

*Цели:* развивать речь; помочь усвоению грамматических форм слов.

*Описание:* бросая мяч ребенку, задать вопросы:

- Где растут ветки? (На дереве.)
- Где растут деревья? (В лесу.)
- Где растут листья? (На ветке.)
- Где живут рыбы? (В реке.)

### **Игра «Волшебный сундучок».**

*Цели:* развивать внимание, память, навык классифицирования предметов, помочь освоению правильного употребления родовых местоимений.

*Описание:* положить в картонную коробку несколько разных предметов. Педагог говорит: «Я нашла волшебный сундучок! Давай посмотрим, что же там лежит». Доставая предметы по одному, дать им краткую характеристику: «Смотри - это мяч, какой он круглый, красный! А вот - машина, она с кузовом и колесами. Да здесь еще и лото есть. Какое оно разноцветное, с разными картинками! И еще - ложка, большая папина ложка». Сложить все предметы в коробку и предложить ребенку угадать по описанию предмет. «Она с кузовом и с колесами; оно разноцветное и с картинками и т. п.», выделяя интонацией местоимения «он, она, оно». После того как все предметы вновь будут выложены, предложить ребенку забрать игрушки. Если вместе с игрушками он заберет и ложку, обратить на это его внимание.

### **Игра «Спасибо, Маша!».**

*Цели:* способствовать сенсорному развитию; помочь освоению родовых окончаний прилагательных.

*Описание:* прочитать ребенку потешку, сопровождая ее действиями и побуждая к этому же ребенка.

Маша кашу варила, *Выполнить круговые движения рукой, имитирующие размешивание каши.*

Федота кормила. *Выполнить движения рукой, имитирующие кормление ложкой.*

Федот компот варил. *Сымитировать «размешивание» в другую сторону.*

Машу поил. *Сымитировать питье из воображаемого стакана.*

«Спасибо, Маша! *Наклонить голову.*

Спасибо, Федот! *Выполнить поклон головой.*

Вкусная каша!

Вкусный компот!

Спросить у ребенка, что еще может быть вкусным, перечисляя слова разного рода: «Яблоко какое? Вкусное! Суп какой? Вкусный! Слива какая? И т. д.».

### **Игра «Полезные «прятки».**

*Цели:* развивать внимание; познакомить со значением предлогов под, на, в.

*Описание:* предложить ребенку поиграть в «прятки со сказкой». Придумать короткий рассказ, в котором ребенок будет выполнять то, о чем будет говориться в рассказе. Например: «Жил-был мальчик (имя ребенка). Однажды они с мамой играли в прятки. Думал-думал (имя) и решил спрятаться под стол. Смотрит мама - нет ее мальчика. Где же он? Может быть, под диваном? Посмотрела - нет его там. А может быть, под стулом? И там нет. А-а, вот он где - под столом!» Далее педагог рассказывает о том, как мальчик спрятался в шкаф или притаился за занавеской. И т. д.

### **Игра «Перепутанная сказка».**

*Цель:* развивать речь, воображение, память.

*Описание:* начать рассказывать ребенку сказку о Красной Шапочке. В том месте истории, где девочка должна встретить волка, изменить сюжет: «Идет она по лесу, и вдруг навстречу ей - Колобок!» В зависимости от настроения ребенка моделировать дальнейшее развитие событий. Вполне возможно, что ребенок захочет послушать сказку в традиционном варианте, в этом случае предложить ему напомнить ее продолжение. А можно предложить ребенку пофантазировать на тему «Красная Шапочка и Колобок (семеро козлят, Ниф-Ниф и т. п.)». Выслушать все предложения ребенка, спросить его, почему он хочет, чтобы тот или иной герой поступил именно так. Совместными усилиями вывести счастливый финал истории.

### **Игра «Поезд особого назначения».**

*Цель:* развивать фонематический слух.

*Игровой материал и наглядные пособия:* картонные коробки.

*Описание:* сделать поезд с вагонами из картонных коробок. Объяснить, что поезд возит только особые грузы, сегодня, например, он повезет только те предметы, которые начинаются на букву А. Помочь ребенку собрать необходимые вещи, выделить первый звук каждого слова.

### **Игра «Один - много».**

*Цели:* развивать речь, внимание; познакомить с формами слов во множественном числе.

*Игровой материал и наглядные пособия:* парные карточки с изображением одиночных и множественных предметов.

*Описание:* разложить перед ребенком карточки с изображениями нескольких предметов. У педагога - карточки с одиночными предметами. Показывая ребенку карточку, нужно спросить: «У меня есть яблоко, а у тебя есть яблоко?» Помочь ребенку найти карточку с изображением нескольких яблок. Дать образец ответа: «У меня - яблоко, а у тебя - яблоки!» Использовать изображения предметов, множественное число которых

образуется с помощью разных окончаний: дом - дома, нога - ноги, лицо - лица и т. п.

### **Игра «Поезжай!».**

*Цель:* развивать навык правильного употребления форм глаголов.

*Описание:* педагог разыгрывает игровую ситуацию: к ребенку подъезжает игрушечный зайка на машине, сообщает, что он едет на стройку, и просит погрузить кубики в кузов машины. После загрузки машины помахать зайке рукой и сказать: «Ну, поезжай, зайка». Затем приезжают мишка, кукла и другие игрушки. Побуждать ребенка говорить не «Ехай!», а «Поезжай!». Если ребенок ошибся, поправить его.

### **Игра «Кто к нам пришел?».**

*Цель:* развивать речь, логическое мышление.

*Описание:* спрятать игрушку-котенка. Спрятанный котенок забыл, какое он животное, но знает, что мама у него - кошка, а папа - кот. Обыграть ситуацию с цыпленком, теленком и т. п.

### **Игра «Где лежал мячик?».**

*Цель:* развивать речь, навыки ориентирования в пространстве.

*Описание:* положить на стол небольшой мяч. Вокруг него разложить несколько знакомых ребенку предметов. Поинтересоваться: «Где лежит мячик?» - «На столе». Задать вопрос по-другому: «Около чего лежит мячик?», «Перед чем лежит мячик?», «За каким предметом лежит мячик?», «Недалеко от чего лежит мячик?», «Напротив чего лежит мячик?» и т. п.

### **Игра «Магазин».**

*Цель:* развивать слуховое восприятие, внимание.

*Описание:* предложить ребенку поиграть в магазин. Разложить на импровизированных витринах «товары»: игрушки, книжки, посуду и т. д. «Покупателями» могут быть педагог с ребенком, куклы, мягкие игрушки. Купить понравившуюся вещь можно при одном условии: «покупатель» произносит звук, с которого начинается название «товара»: машина - «м», тарелка — «т» и т. д.

### **Игра «Украсть слово».**

*Цели:* помочь выучить буквы; развивать мелкую моторику.

*Игровой материал и наглядные пособия:* лист бумаги, крупа (разноцветные пуговицы).

*Описание:* крупными буквами написать знакомое ребенку короткое слово («мама», «папа», «кот» и т. п.). Прочитать слово и предложить ребенку украсить надпись, обкладывая буквы по контуру крупой или пуговицами. Остановить ребенка, если он захочет начать с последней или средней буквы, объяснить, что все слова читаются слева направо. Выложив буквы, прочитать слово еще раз.

### **Игра «Путаница».**

*Цель:* развивать речь, внимание, логическое мышление.

*Описание:* прочитать ребенку короткие стихотворения, делая паузу перед произнесением последнего слова. Стихи рифмованы таким образом, что последняя рифма не всегда соответствует смыслу текста.

Знает это ребенок любой –  
У апельсина цвет... (голубой - оранжевый).

Корова мычит,  
Поросенок хрюкает,  
Тигр рычит,  
А собака... (мяукает - лает).

Как на нашей улице  
Крякали две... (курицы - утки).

Известно каждому ребенку,  
Что лошадь - мама... (жеребенка).

Цыплята знают, что поутру  
Их папу все слышат! Ведь он... (кенгуру - петух).

### **Игра «Небывальщина».**

*Цель:* развивать речь, логическое мышление, внимание.

*Описание:* Прочитать ребенку стихотворение К. И. Чуковского «Путаница». Предложить расставить все по своим местам, объясняя свой выбор.

1) Поздней осенью медведь  
Любит в речке посидеть,  
А зимой среди ветвей  
«Га-га-га» - пел соловей.

Быстро дайте мне ответ:  
Это правда или нет?

Н. Станкевич

2) Рады, рады, рады  
Светлые березы,  
И на них от радости  
Вырастают розы.

Рады, рады, рады  
Темные осины,  
И на них от радости  
Растут апельсины.

К. Чуковский

3) Ехала деревня  
Мимо мужика,  
Вдруг из-под собаки  
Лают ворота.  
Крыши испугались,  
Сели на ворон.  
Лошадь подгоняла  
Мужика кнутом.

## *Русская народная небывальщина*

### **Игра «Опиши предмет».**

*Цель:* развивать речь, логическое мышление, навык классифицирования.

*Описание:* предложить ребенку описать какой-либо знакомый ему предмет. На первых занятиях лучше всего использовать предметы, находящиеся перед глазами (игрушки, мебель, одежду). Учитывать ребенка давать развернутую характеристику объекта. Стоит обратить внимание на следующую схему-алгоритм, созданную В. Н. Григорьевым.

1. Предмет, класс, к которому он принадлежит, составные части предмета.

2. Форма, цвет, размер, материал.

3. Функции предмета.

4. Сравнительный анализ - по форме, цвету, материалу, функциям.

При этом взрослый должен обязательно учитывать индивидуальные особенности ребенка, уровень его развития. Использовать слова, доступные пониманию ребенка. Наглядно демонстрировать все, о чем рассказывается. Задать ребенку наводящие вопросы, подсказать, если он затрудняется с ответом. Игру можно организовать в форме сказки.

### **СКАЗКА О СТУЛЕ**

Жил-был стул. Это был совсем старый стул. Вместе с другими стульями он стоял около стола. Однажды мимо проезжал зайка на детской машинке. Он ехал так неосторожно, что стукнулся о ножку стула. Потерев шишку на голове, малыш возмутился: «Ты кто? Чего ты дерешься?»

«Я - мебель, - ответил стул, - и вовсе я не дерусь! Это ты о мою ножку стукнулся». «Ничего себе ножка! Целый столб! Да еще и не один!» — воскликнул зайка. «Конечно, - ответил стул, - у меня их целых четыре штуки».

«А зачем тебе столько ножек? - поинтересовался зайчик, - ты же не ходишь!» «Да, к сожалению, я не хожу, - грустно согласился стул, — но мне надо крепко стоять на ногах, чтобы люди, которые на меня садятся, не падали». «Гляди-ка! - изумился заяц, - на тебя еще и садятся?» «Конечно, ведь для этого я и нужен, - важно пояснил стул, - у меня есть широкое сиденье, на котором удобно сидеть, и высокая спинка, чтобы не упасть». «Вот ты какой полезный, - восхитился зайка. - А я думал, что ты как стол, только меньше. Ведь Ваня всегда кладет на тебя игрушки или книжки. А Ванина мама забирается на тебя с ногами, когда ей надо достать что-нибудь с верхней полки. А ты, оказывается, такой же, как кресло и табурет, ведь на них тоже сидят!»

### **Игра «Расскажи мне... (описание по картинке)».**

*Цели:* развивать речь, внимание, аналоговое мышление, воображение, расширять словарный запас.

*Игровой материал и наглядные пособия:* сюжетная картинка.

*Описание:* предложить ребенку рассказать о том, что он видит на картинке: в целом, детально. Задать ему наводящие вопросы. Например: на картинке изображена девочка, ведущая за руку маленького мальчика.

Спросить ребенка: почему девочка ведет мальчика за руку? (Потому что он маленький. Потому что он не знает, куда идти. Потому что он не хочет идти и т. п.) Кто эта девочка? (Сестра мальчика. Соседка. Дочка маминой подруги и т. п.) Куда идут девочка с мальчиком? (Домой. В детский сад. На прием к врачу. И др.)

Дать ребенку задание описать девочку, мальчика. Сравнить их. (Девочка выше мальчика, у нее длинные светлые волосы, а у мальчика - темные, короткие.) Рассмотреть одежду детей, обувь. Держат ли они что-нибудь в руках? Где они идут, что их окружает. Поинтересоваться у ребенка, где, по его мнению, в это время находится мама мальчика? (На работе, дома, у бабушки, в магазине и т. д.) А папа? Учить ребенка замечать детали, делать выводы, сопоставлять, проводить аналогии. Задавая вопросы, употреблять такие фразы, как: «А ты как считаешь?», «Ты уверен, что...», «Может быть, ты думаешь по-другому?» Помогать ребенку правильно строить фразы, употребляя нужные слова.

### **Игра «Что нужно человеку».**

*Цель:* развивать речь, воображение, память.

*Описание:* нарисовать человечка. Предложить ребенку придумать ему имя. С подсказки ребенка нарисовать все то, что необходимо человеку: дом, одежду, посуду, игрушки, друзей и т. д. Сочинить сказку о приключениях своего персонажа. Пусть ваш ребенок придумает маршруты и события для нарисованного героя. Составит ему режим дня, меню, опишет его действия. Предложить ребенку рассказать о человечке кому-нибудь из членов семьи.

### **Игра «Опиши куклу».**

*Цель:* развивать внимание, наблюдательность, память.

*Описание:* показать ребенку куклу, пусть он ее внимательно рассмотрит. Затем спрятать игрушку и спросить ребенка, какого цвета было платье на кукле, длинное или короткое, с пуговицами или без и т. п. Повязать кукле бантик, но так, чтобы ребенок этого не видел. Вновь показать куклу и поинтересоваться, что изменилось в ее облике. По мере усвоения ребенком правил игры за одно занятие можно менять по несколько деталей, меняя кукле прическу, снимая и надевая носочки, туфельки, шарфики и т. п.

### **Игра «Вам письмо!».**

*Цель:* развивать речь, воображение.

*Описание:* написать ребенку красочное письмо от имени его любимого персонажа (героя мультфильма, сказки, стихотворения). Запаковать в конверт и торжественно вручить. Прочитать письмо и предложить ребенку вместе сочинить ответное письмо. Придумать тему послания, например: «Опиши, какие игрушки у тебя есть», «Расскажи, что ты любишь делать» и т. д. Запишите все то, что ребенок хотел бы рассказать своему новому другу. При этом громко проговорить и показать ребенку то, что вы пишете. Возможно, адресат снова захочет написать ребенку.

### **Игра «Что с чем можно делать?».**

*Цель:* развивать речь (употребление существительных в творительном падеже без предлогов), воображение.

*Описание:* рассказать ребенку короткую историю: «Жил - был мальчик по имени (можно вставить имя ребенка). Ему было три года. Однажды бабушка подарила мальчику лопату. Задумался малыш: «Что же мне с ней делать?» Предложить подумать о том, что можно делать лопатой. Помочь ребенку, выдвигая версии поочередно. Задать вопросы о способах использования разных предметов: «Что можно делать ложкой (красками, клеем, нитками и т. п.)?»

### **Игра «Кому бы позвонить?».**

*Цели:* развивать речь; заложить основы этикета.

*Игровой материал и наглядные пособия:* игрушка-телефон.

*Описание:* предложить ребенку «позвонить» кому-нибудь по телефону (бабушке, дедушке, другу, игрушке и т. п.). Педагог исполняет роль собеседника. Обратить внимание ребенка на необходимость здороваться, говорить «спасибо» и «пожалуйста», поддерживать разговор. Поинтересоваться, что бы ребенок хотел спросить у бабушки (зайки, лисички и т. д.), что может рассказать о себе, о маме, папе и т. д. Напомнить ребенку о необходимости говорить «до свидания» по окончании разговора.

### **Игра «Причины катастрофы».**

*Цели:* развивать речь; помочь освоить категорию «причина - следствие».

*Описание:* прочитайте рассказ Я. Тайца.

#### **КУБИК НА КУБИК**

Маша ставит кубик на кубик, кубик на кубик, кубик на кубик. Построила высокую башню. Прибежал Миша:

- Дай башню!
- Не дам!
- Дай хоть кубик!
- Один кубичек возьми!

Миша протянул руку - и хватить самый нижний кубик. И вмиг - трах-тарах! - вся Машина башня раз-ва-ли-лась!

Предложить ребенку попробовать сделать так же. Построить башню и выдернуть нижний кубик; кубик из середины; снять верхний кубик. Объяснить ребенку причину разрушения башни.

### **Игра «Зоопарк».**

*Цель:* развивать речь, память.

*Игровой материал и наглядные пособия:* игрушки-животные (карточки с изображениями животных, овощей и фруктов).

*Описание:* предложить ребенку показать кукле зоопарк. Разместить животных или карточки с их изображением в виде небольшой аллеи. Попросить ребенка рассказать кукле всё, что он знает о каждом звере, помочь ему строить рассказ. Объявить обед в зоопарке. Дать ребенку картинки с продуктами и поручить «покормить» каждое животное тем, что оно любит. Задать провокационные вопросы: «Бананы мы отдадим зайцу? А вот эту красивую морковку, наверное, съест собака, да?»

### **Игра «Докажи!».**

*Цель:* развивать речь, память, умение анализировать, приводить и отстаивать доводы.

*Описание:* начать игру так: «Мне кажется, что мама теленка - лошадь. Ведь у них есть копыта, они покрыты шерстью, едят сено и т. п.». Побудить ребенка объяснить вам, что теленок - детеныш коровы, а не лошади: у лошади нет рогов, у теленка нет гривы, лошадь ржет, теленок мычит и т. п. «У воробья есть клюв и перья, значит его мама - курица». Контрфакты: разный размер, воробей летает - курица нет, воробей чирикает - курица квохчет, кудахчет и т. д. Продолжить игру с ребенком, помогая ему сделать тот или иной вывод. Противопоставлять можно разные объекты и категории, например, «медведь живет в норе», «хлеб растет на дереве» и т. п. Каждую игру следует доводить до логического завершения, чтобы у ребенка формировались верные образы рассматриваемых объектов.

#### **Игра «Мимо леса, мимо поля».**

*Цель:* развивать речь, память, воображение.

*Описание:* предложить ребенку отправиться в путешествие на поезде или на машине. Сесть рядом, изобразить рев мотора или стук колес, гудок паровоза. Сказать: «Смотри - мы проезжаем мимо речки! Я вижу, как там плещется рыба! Вон плывет маленькая рыбка - пескарь, а за ним гонится большая щука и т. д.». «Проехать» мимо леса, мимо деревни, мимо зоопарка и т. п. Если ребенок не может описать что-либо, задать ему наводящие вопросы: «Мы едем мимо леса, ты видишь кого-нибудь? Я вижу зайца. Никак не могу рассмотреть - он один или с зайчонком?»

#### **Игра «Вредности».**

*Цели:* развивать речь; познакомить с антонимами.

*Описание:* предложить ребенку поиграть во «вредности».

- Бумага белая, - говорит педагог.
- Нет, она черная! - возражает ребенок.
- Баба-яга злая.
- Нет, она добрая!
- Наш дом высокий.
- Нет, он низкий. И т. д.

#### **Игра «Опять вредности!».**

*Цели:* развивать речь; познакомить с глаголами с противоположным значением.

*Описание:* называя действия, попросить ребенка делать все наоборот.

- Я сейчас открою дверь.
- А я ее закрою.
- Я пришью пуговицу.
- А я ее оторву.
- Я буду говорить.
- А я буду молчать. И т. п.

### **Игры на развитие звуковой культуры речи**



### **«Что звучит? »**

Цель: Продолжать учить вычленять и узнавать звуки отдельных музыкальных инструментов.

Ход: Воспитатель показывает музыкальные инструменты поочередно и демонстрирует, как они звучат. Затем воспитатель предлагает отгадать загадки. Закрывает ширму и действует с разными инструментами, а дети распознают, чему принадлежат разные звуки.

### **«Что звучит?»**

Цель: Познакомить детей со звуками окружающего мира, учить их вычленять и узнавать.

Ход: Воспитатель показывает предметы поочередно и демонстрирует, как они звучат. Затем воспитатель предлагает отгадать загадки. Закрывает ширму и действует с разными предметами, а дети распознают, каким предметам принадлежат разные звуки. Объясняет, что звуков в мире много и все звучат по-своему.

### **Игра «Громко - тихо»**

Цель. Учить детей соотносить характер своих действий со звучанием бубна. Воспитание у детей умения переключать слуховое внимание.

Подготовительная работа. Приготовить по 2 флажка на каждого ребенка.

Ход: Дети сидят полукругом. У каждого в руках по 2 флажка. Если педагог громко звенит бубном, дети поднимают флажки вверх и машут ими, если тихо - держат руки на коленях.

Методические указания. Взрослому необходимо следить за правильной осанкой детей и правильным выполнением движений; чередовать громкое и тихое звучание тамбурина надо не более четырех раз, чтобы дети могли легко выполнять движения.

### **«Громко — тихо»**

Цель. Учить детей менять силу голоса: говорить то громко, то тихо. Воспитание умения менять силу голоса.

Подготовительная работа. Педагог подбирает парные игрушки разных размеров: большую и маленькую машины, большой и маленький барабаны, большую и маленькую дудочки.

Ход: Взрослый показывает 2 машины и говорит: «Когда едет большая машина, она подает сигнал громко: «би-би». Как подает сигнал большая машина?» Дети громко произносят: «би-би». Педагог продолжает: «А маленькая машина сигнализирует тихо: «би-би». Как сигнализирует маленькая машина?» Дети тихо произносят: «би-би». Педагог убирает обе машины и говорит: «Сейчас будьте внимательны. Как только поедет машина, вы должны дать сигнал, не ошибитесь, большая машина сигнализирует громко, а маленькая - тихо».

Аналогично обыгрываются остальные игрушки.

Методические указания. В зависимости от количества детей в группе на занятии можно использовать одну пару игрушек или 2-3. Следить, чтобы при тихом произнесении звукоподражаний дети не переходили на шепот.

**Листопад** (аналогично проводится игра «Сдуй перышко») Цель: обучение плавному, свободному выдоху; активизация губных мышц. Оборудование: вырезанные из тонкой двухсторонней цветной бумаги желтые, красные, оранжевые листочки; ведерко. Ход игры: Педагог выкладывает на столе листочки, напоминает детям про осень.

- Представьте, что сейчас осень. Красные, желтые, оранжевые листья падают с деревьев. Подул ветер - разбросал все листья по земле! Давайте сделаем ветер - подуем на листья! Взрослый вместе с детьми дует на листья, пока все листочки не окажутся на полу. При этом необходимо следить за правильностью осуществления ротового выдоха, а также за тем, чтобы дети не переутомлялись. - Все листики на земле... Давайте соберем листочки в ведерко. Педагог и дети собирают листочки. Затем игра повторяется снова.

### **Перышко, лети!**

**Цель:** развитие сильного плавного направленного выдоха; активизация губных мышц.

**Оборудование:** птичье перышко.

**Ход игры:** Подбросьте перышко вверх и дуйте на него, не давая упасть вниз. Затем предложите подуть ребенку. Обратите его внимание на то, что дуть нужно сильно, направляя струю воздуха на перышко снизу вверх.

### **Летят снежинки**

Цель: формирование плавного длительного выдоха; активизация губных мышц.

Оборудование: кусочки ваты.

Ход игры: Взрослый раскладывает на столе кусочки ваты, напоминает детям про зиму.

- Представьте, что сейчас зима. На улице снежок падает. Давайте подуем на снежинки!

Взрослый показывает, как дуть на вату, дети повторяют. Затем все поднимают вату, и игра повторяется снова.

### **«Бабочка, лети!»**

Цель. Добиваться длительного, непрерывного ротового выдоха.

Подготовительная работа. Приготовить 5 бумажных ярко окрашенных бабочек. К каждой привязать нитку длиной 50 см и прикрепить их к шнуру на расстоянии 35 см друг от друга. Шнур натянуть между двумя стойками так, чтобы бабочки висели на уровне лица стоящего ребенка.

Ход: Дети сидят на стульях. Взрослый говорит: «Дети, посмотрите, какие красивые бабочки: синие, желтые, красные! Как их много! Они как живые! Посмотрим, могут ли они летать. (Дует на них.) Смотрите, полетели.

Попробуйте и вы подуть. У кого дальше полетит?» Взрослый предлагает детям встать по одному возле каждой бабочки. Дети дуют на бабочек.

Методические указания. Игру повторяют несколько раз, каждый раз с новой группой детей. Нужно следить, чтобы дети стояли прямо, при вдохе не поднимали плечи. Дуть следует только на одном выдохе, не добирая воздуха. Щеки не надувать, губы слегка выдвинуть вперед. Каждый ребенок может дуть не более десяти секунд с паузами, в противном случае у него может закружиться голова.

### **Звуки вокруг нас.**

Цель: развитие правильного речевого дыхания – пропевание на одном выдохе гласных звуков А, О, У, Ы.

Ход игры: Педагог предлагает детям поиграть в такую игру.

– В мире вокруг нас слышатся самые разные звуки. Как малыш плачет? «А-А-А!» А как вздыхает медвежонок, когда у него зуб болит? «О-О-О!» Самолет в небе гудит: «У-У-У!» А пароход на реке гудит: «Ы-Ы-Ы!» Повторяйте за мной.

Педагог обращает внимание детей на то, что произносить каждый звук следует долго, на одном выдохе.

### **Змейка.**

Цель: развитие правильного речевого дыхания – длительное произнесение на одном выдохе согласного звука Ш.

Ход игры: Предложите малышам поиграть в змей. Игра проводится на ковре.

– Давайте поиграем в змей! Вылезли змейки из нор и греются на солнышке. Змеи шипят: «Ш-Ш-Ш!»

Напомните детям, что следует вдохнуть побольше воздуха и шипеть долго. Во время длительного произнесения звука Ш добирать воздух нельзя.

### **Насос.**

Цель: развитие правильного речевого дыхания – длительное произнесение на одном выдохе согласного звука С.

Ход игры: Предложите малышам поиграть в насосы. Игра проводится на полу и сопровождается движениями, имитирующими накачивание колеса при помощи насоса.

– Кто из вас любит кататься на велосипеде? А на машине? Все любят. Но иногда колёса у машин и велосипедов прокалываются и сдуваются. Давайте возьмем насосы и накачаем колёса – вот так! «С-С-С» – работают насосы!

Педагог показывает движения насоса и объясняет, что следует вдохнуть побольше воздуха, пока насос работает, а затем постепенно плавно выдыхать его, произнося звук С. Добирать воздух во время произнесения звука нельзя. Насос может продолжать работать после паузы, когда ребенок сделает следующий вдох. Необходимо следить, чтобы во время игры дети не перенапрягались.

### **Сдуй шарик.**

Цель: развитие правильного речевого дыхания – длительное произнесение на одном выдохе согласного звука Ф.

Ход игры: Предложите малышам поиграть в такую игру: стоя на ковре, расставьте руки широко в стороны – получился шар, затем произносите длительно звук Ф, одновременно сводя руки перед собой – шарик сдувается. В конце обнимите себя за плечи – шарик сдулся.

– Давайте поиграем в шарики! Разведите руки в стороны – вот так! Вот какие большие шары получились. Вдруг в шарике образовалась маленькая дырочка, и он стал сдуваться... Воздух выходит из шарика: Ф-Ф-Ф! Сдулся шарик!

Напомните детям, что следует вдохнуть побольше воздуха, пока шарик надут, а затем постепенно плавно выдыхать его, произнося звук Ф. Добирать воздух нельзя.

### **Игры на развитие грамматического строя речи**

#### **Чего не стало?**

Цель: Упражняться в образовании форм родительного падежа множественного числа существительных.

Материал: Пары предметов: матрешки, пирамидки (большая и маленькая), ленточки (разного цвета и разного размера—длинная и короткая), лошадки, утята (любые игрушки), Петрушка, мешок.

Ход игры: Перед детьми появляется Петрушка с мешком. Он говорит, что принес ребятам игрушки. Дети рассматривают игрушки. Называют их. Выставляют на столе.

— Запомните, какие предметы на столе. Здесь пирамидки, матрешки, утята. Петрушка с вами поиграет. Он будет прятать игрушки, а вы должны будете говорить, каких игрушек не стало: матрешек, пирамидок, утят или чего-то другого.

На столе остаются три пары предметов: матрешки, пирамидки, лошадки. Дети закрывают глаза. Прячем матрешек, а на их место кладем ленточки. («Кого не стало?») Затем прячем ленточки, а на их место ставим пирамидки. («Чего не стало?») И т. д. Наконец убираем все игрушки и спрашиваем: «Каких игрушек не стало?»

#### **"Чего не стало"**

Цель: учить детей образовывать существительные родительного падежа единственного числа

Оборудование: сюжетная картинка, цветные картинки в любом количестве.

Ход игры:

Вариант 1. Играют взрослый и ребёнок.

Перед ребёнком лежит сюжетная картинка, например «В гостях у Чебурашки». Сказочный герой Муравей приходит в гости к Чебурашке с подарками. Ребёнок раскладывает подарки по комнате. Ребёнок перечисляет их, рассматривает. Затем даётся время на запоминание ребёнку. После этого предлагается закрыть ребёнку глаза. В это время взрослый убирает одну

картинку или переворачивает её дном вверх. Задаёт ребёнку вопрос: «Чего не стало? ». Ребёнок открывает глаза, разглядывает и отвечает, например: «Не стало смородины» и так далее.

Вариант 2. Ребёнок-ребёнок.

Принцип игры тот же. Только играют двое детей. Каждый по очереди является ведущим. Один ребёнок закрывает глаза, второй прячет картинку. И наоборот, меняются ролями. Детям очень интересно угадывать и прятать картинки. Игра проходит быстро и занимательно.

### **«Один – много»**

**Цель:** Учить употреблять существительное единственного и множественного числа.

**Оборудование:** карточки с изображением предметов в единственном и множественном числе.

**Ход:** У детей карточки с изображением одного предмета и много предметов.

1. Задача детей назвать, что на картинке. Образец: У меня один кубик и много кубиков.

2. Изменить слова так, чтобы они обозначали много предметов. Образец: шар – шары, кубик – кубики.

3. Изменить слова так, чтобы они обозначали один предмет. Образец: деревья - дерево, утята- утенок.

### **«Чудесный мешочек»**

**Цель:** В ходе проведения игры дети учатся определять, что это за предмет, по характерным внешним признакам, то есть по форме. Также ее можно использовать для развития речи и воображения.

**Оборудование: Непрозрачный мешок.** Для малышей его рекомендуется сшить из ярких тканей (чтобы увеличить интерес к происходящему), а для более старших детей – из темной.

**Предметы.** Они должны соответствовать определенной теме (овощи, геометрические фигуры, животные, буквы или цифры) и иметь ярко выраженные различия формы.

**Ход игры.** Смысл игры очень прост: необходимо опустив руку в мешок, нащупать предмет и назвать его, не видя, что это конкретно. Чтобы дети не путались, сначала можно класть 1 предмет, а потом, когда они научатся так играть, уже несколько.

Играющим, кроме основного задания, могут быть даны дополнительные:

- описать попавшийся предмет (цвет, размер, вкус, материал) или животное (что оно делает, где живет);
- рассказать, из какой сказки этот предмет или герой;
- описать его так, чтобы другие дети отгадали его;
- назвать слова на данную букву;

Для совсем маленьких деток можно предложить таким образом выбрать игрушку, с которой он потом будет играть. Для этого им сначала показывают

предметы, которые кладутся в мешочек, а потом каждый по очереди достает свой.

**Что где лежит.**

**Цели:**

- закрепить знание о необходимости поддерживать порядок в группе;
- уточнить знания о расположении предметов в группе;
- закрепить представление о том, что содержание вещей в порядке помогает сохранить здоровье.

**Оборудование:** предметные картинки с изображением игрушек, посуды, одежды, обуви, книг, фотографии групповой мебели, игровых и других зон по видам детской деятельности.

**Содержание игры.**

Воспитатель рассматривает с детьми фотографии групповой мебели и зон по видам деятельности, уточняет их назначение. Раскладывает фотографии по столам, раздает детям предметные картинки и предлагает навести порядок - разложить предметы по местам.

**«Помоги найти маму»**

**Цель:** учить различать и называть животных и их детенышей, домашних птиц и их птенцов. Закреплять правильное произношение звуков. Развивать интонационную выразительность.

**Оборудование:** картинки, изображающие животных и их детенышей, птиц и их птенцов

**Ход:** Попробуйте показать, например, маму — собаку и предложите выбрать из двух вариантов — щенка и гусенка, например, чья это мама и наоборот. Постепенно добавляйте все больше и больше животных.

У всех детей предметные картинки с детенышами животных. Воспитатель: «Кто у тебя нарисован, Коля? (цыпленок) Кто у цыпленка мама? (курица). Позови, цыпленок, свою маму (пи-пи-пи). Воспитатель имитирует кудахтанье курицы.

Воспитатель: Это коза (показ картинки). Она как кричит? Кто у нее детеныш? Как он кричит? Это овца (показ картинки). Как она блеет? А ее детеныш – ягненок как кричит? и т.д.

Воспитатель раздает детям картинки с изображением животных и птиц. Детеныши гуляют (дети выходят из-за столов), травку щиплют, крошки щиплют. Чья мама или чей папа позовет детеныша. Тот должен покричать – ответить им – и побежать – поставить картинку рядом с ними. Побежали детки к своим мамам.

Воспитатель произносит крик животного или птицы. Ребенок, у которого изображен детеныш или птенец произносит звуки и ставит картинку.

Со старшими детьми можно перевернуть все карточки другой стороной и предложить открывать по две карточки по очереди, кто составит первым больше пар животных и назовет их, тот и выиграл.

**Оборудование:** картинки, изображающие животных и их детенышей.

## **Игры на расширение и активизацию словарного запаса**

### **«Кто это? Что это?»**

**Цель:** Называть слова, обозначающие одушевленные и неодушевленные имена существительные.

**Оборудование:** картинки с изображением предметов, животных, людей, птиц.

**Ход:** Педагог объясняет детям, что все предметы имеют свое название, и называет разные предметы. Вокруг нас много предметов. И о каждом из них можно спросить. Я вас буду спрашивать, а вы отвечайте одним словом: «Что это?» Показывает на картинку с изображением неодушевленного предмета или на сам предмет. Дети называют предметы. Показывает одушевленный предмет или картинку и спрашивает: «Кто это?».

2. Рассмотреть картинки. Назвать те, которые обозначают живые (неживые) предметы. Поставить к ним вопрос.

3. Педагог называет слова вразброс, обозначающие одушевленные и неодушевленные предметы. Дети ставят к ним вопросы: яблоко – «что это?», собака – «кто это?».

### **«Кто что делает?»**

**Цель:** Познакомить со словами, обозначающими действие. Учить употреблять в речи глаголы, правильно задавать к ним вопросы.

**Оборудование:** картинки с изображением различных действий.

**Ход:** Педагог показывает детям с разными сюжетами. Дети ставят к ним вопросы или называют действие.

1. Ребенку предлагается назвать, что делает на картинке человек (животное).

2. На столе разложены несколько картинок. Предлагается ребенку найти заданное действие. Найди картинку, на которой девочка прыгает. Что делает девочка?

### **«Назови ласково»**

**Цель:** Познакомить со структурой слова в процессе образования существительных с уменьшительно-ласкательными суффиксами.

**Оборудование:** картинки с изображением разных по размеру предметов.

**Ход:** Педагог объясняет детям, что они будут играть в «ласковые имена».

Хоровод водили, ласковыми были,

В кружок вызывали, имя называли.

Выйди, Леночка, в кружок!

Возьми, Леночка, флажок.

Дети называют ласково имя ребенка, передавая флажок ребенку, стоящему рядом.

Детям раздаются картинки с изображением больших и маленьких предметов.

Назови предметы по образцу: стол – столик.

### **«Части суток»**

**Цель:** создать условия для усвоения детьми понятий «Утро», «День», «Вечер», «Ночь» и правильной их последовательности.

Игру обычно проводим утром, на ковре. Как дополнительный, стимульный материал сделаны картинки с изображением деятельности детей в различное время суток (ночь – малыш спит, утро – малыш умывается, потягивается или делает зарядку, день – малыш играет или гуляет, вечер – играет дома или идет с мамой домой) .

Начинаем игру с вопроса: Когда мы спим? (после ответов детей, первый ребенок получает картинку «Ночь», одевает ее на себя) .

Продолжаем: Когда заканчивается НОЧЬ, наступает УТРО. Мы просыпаемся, потягиваемся, умываемся (сопровождаем соответствующими движениями) и идем в детский сад. (Второй ребенок получает картинку «Утро», одевает ее на себя). ДНЕМ все ребята играют (хлопают в ладоши) и гуляют (топают ногами). (Третий ребенок получает картинку «День», одевает ее на себя) Ну, а ВЕЧЕРОМ, все ребята бегут к маме! (дети раскрывают руки к объятьям). Потом снова наступает НОЧЬ (дети складывают ладошки под щечку, и закрывают ненадолго глаза). Когда дети научились по картинкам определять части суток и правильно выполняют соответствующие движения.

#### **«Части суток»**

**Цель:** закреплять знания о частях суток; упражнять в сопоставлении картинки с частями суток: утро, день, вечер, ночь.

**Игровые правила:** по слову, которое произносит педагог, показывать карточку и объяснять, почему он ее поднял.

**Игровое действие:** поиск нужной картинки. На столе у играющих разные картинки, отражающие жизнь детей в детском саду. К каждой части суток должно быть несколько сюжетных картинок. Дети выбирают себе картинку, внимательно рассматривают ее. На слово «утро» все дети, в руках у которых соответствующие картинки, поднимают их и каждый объясняет, почему он думает, что у него изображено утро: дети приходят в детский сад, их ждет воспитатель, они делают утреннюю гимнастику, умываются, завтракают, занимаются и др. Затем педагог говорит слово «день». Поднимают картинки те, у кого есть изображение какого-либо события или деятельности детей в это время суток: на прогулке, трудятся на участке, обедают, спят.

Педагог. Вечер.

Дети поднимают соответствующие карточки.

Почему ты показал эту карточку?

Ребенок. Потому что за детьми пришли мамы, на улице темно.

Педагог. Ночь.

Дети поднимают карточки с изображением спящих ребят.

Так закрепляются знания детей о частях суток. За каждый правильный ответ дети получают фишки: розовая фишка - утро, голубая - день, серая - вечер, черная - ночь.

Затем все карточки перемешиваются, и игра продолжается, но слова называются в другой последовательности: педагог сначала называет «вечер», а потом «утро», тем самым усиливая внимание к словесному сигналу.



### **«Скажи какой?»**

**Цель:** развитие у детей тактильных ощущений, обогащение и активизация словаря.

Задачами данного пособия являются: развитие тактильной памяти, мыслительных операций, мелкой моторики, импрессивной и экспрессивной речи; фантазии и воображения (все зависит от поставленных задач в дидактической игре).

Интеграция областей: «Коммуникация», «Познание».

**Ход:** Детям раздаются карточки с изображением разного настроения людей, состояния предметов.

Ребенок должен назвать определения в сравнении (здесь девочка веселая, а на другой картинке девочка грустная).

Усложнение: ребенку дается задание подобрать несколько определений к предмету (мяч – круглый, резиновый, синий, большой).

### **«Какое время года?»**

**Цель:** Учить детей разбираться в изменениях погоды по сезонам, поведению растений и животных, а также жизни людей в разное время года.

**Задание:** необходимо подбирать картинки и предметы, соответствующие времени года.

**Правила:** вспоминать о том, что бывает и в какое время года; в группе помогать друг другу; в индивидуальном порядке можно играть с родителями и пользоваться их подсказками.

**Материал:** круглый диск, разделенный на четыре части. Каждую из частей разукрасить или обтянуть тканью, которая по цвету отвечает времени года (белый – зима; зеленый – весна, розовый или красный – лето, а желтый или оранжевый – осень). Такой диск будет символизировать «Круглый год». На каждую часть нужно подобрать несколько серий картинок с соответствующей тематикой (изменения природы, животные и птицы, люди, работающие на земле, развлекающиеся дети).