**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ**

**«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №27**

**с углубленным изучением отдельных предметов эстетической направленности»**

**170028, г.Тверь, Тверская область ул. Орджоникидзе, 39**

**Тел. (4822) 43-09-53**

****

**Играем и развиваемся!**

**Сборник игр для детей**

**Подготовила:**

**Педагог-психолог Кислякова Е.А.**

**2018г.**

Содержание

Игры на развитие воображения\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_3

Игры на развитие памяти и внимания\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_8

Игры, развивающие внимание и слуховое восприятие\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_12

Игры, развивающие речь\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_17

ИГРЫ, РАЗВИВАЮЩИЕ СИЛУ ГОЛОСА И ТЕМП РЕЧИ\_\_\_\_\_\_\_\_\_31

ИГРЫ, РАЗВИВАЮЩИЕ РЕЧЕВОЕ ДЫХАНИЕ\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_33

ИГРЫ, ФОРМИРУЮЩИЕ ПРАВИЛЬНОЕ ЗВУКОПРОИЗНОШЕНИЕ\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_39

Игры, на развитие мышления у детей\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_46

Развитие памяти\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_62

Интернет ресурсы\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_73

**Игры на развитие воображения**

Воображение играет большую роль в формировании личности ребенка. Для его развития существуют специальные игры, которые помогают постепенно усваивать принцип замещения одних предметов другими. Также занятия подобного рода способствуют формированию умения одушевлять предметы по принципу условности.

**Оживление предметов. Тема «одежда»**Представить себя новой шубой; потерянной варежкой; варежкой, которую вернули хозяину; рубашкой, брошенной на пол; рубашкой, аккуратно сложенной.
Представить: пояс - это змея, а меховая рукавичка - мышонок. Каковы будут ваши действия?

**Имитация действий. Тема "посуда"**Варим суп. Показать: вы моете и вытираете руки перед приготовлением пищи. Наливаете воду в кастрюлю. Зажигаете горелку газовой плиты и ставите кастрюлю на конфорку. Чистите и режете овощи, засыпаете их в кастрюлю, солите, помешиваете суп ложкой, черпаете суп поварешкой.
Показать, как надо осторожно нести чашку, наполненную горячей водой. Представить и показать: вы поднимаете горячую сковороду, передаете по кругу горячую картофелину.

**Пластический этюд.**
Слушать стихотворение и выполнять действия в соответствии с его содержанием.
**Пельмени.**Я три горсточки муки
Сыплю в миску из руки,
Подолью воды немножко
Размешаю тесто ложкой,
Все с яйцом я перетру,
Тесто я руками мну.
Разделяю на кусочки,
Делаю я колобочки.
Мясорубку покручу,
Фарш мясной я получу.
Отделяю фарша горстку,
На кружок кладу я горку,
Я края соединяю,
Пальчиками их сжимаю,
Покажу свое уменье -
Вылеплю я сто пельменей!
(И. Лопухина)

**Тема "Домашние птицы"**Представить себя заботливой хозяйкой. Показать: вы ухаживаете за птицами: сыплете им зерно, наливаете воду.
Выразить состояние хозяйки, у которой пропали гуси. Обыгрывание народной песенки "Жили у бабуси два веселых гуся".
Изобразить домашних птиц:

* заботливого петуха, который нашел зернышко и отдает его курочкам;
* гордого и смелого петуха, который охраняет свое семейство;
* сердитую гусыню, которая вытянула шею и грозно шипит, защищая своих гусят;
* индюка, распушившего хвост.

**Тема "Домашние животные"**Изобразить:

* ласковую кошечку,
* игривого жеребенка;
* довольную, полакомившуюся капустой козочку;
* бодливую корову,
* грозного быка;
* поросенка, валяющегося в грязи;
* верблюда, идущего по пустыне.

**Обыгрывание ситуаций.**
Кошка и мышка. Изобразить мышонка, попавшего в лапы кошки, и довольную кошку. Показать хитрого мышонка, убежавшего от кошки, и огорченную кошку.

Передать движением, мимикой или иным способом бычка и ежика (по содержанию стихотворения).

**Ежик и бычок.**
Встретил ежика бычок,
И лизнул его в бочок.
Но, лизнув его, бычок,
Уколол свой язычок.
А колючий еж смеется:
"В рот не суй что попадется!"
(А. Воронько)

**Тема "Дикие животные"**Передать мимикой и движением поведение зверей: енот-полоскун полощется в воде, барсук прячется в норе, ежик ищет место для зимней спячки, лось-великан ходит по болоту, белочка грызет орешки.

**Обыгрывание ситуаций**.
*Медведь в берлоге.*

 Осень. Медведь выбирает место для берлоги, ложится и засыпает. Зима. Медведь находится в зимней спячке.
Весна. Медведь просыпается, вертит головой, вытягивает поочередно ноги, зевает, потягивается, а затем выходит из берлоги. Лето. Медведь лакомится малиной и ловит рыбу.
*Медвежата и пчелы.*

Медвежата мед искали, дружно дерево качали. Показать, как раскачивается дерево. Изобразить, как медведь залезает на него, запускает лапу в улей, ест сладкий мед, выражая удовольствие. Пчелы нападают и жалят медведя, ему больно. Показать, как медведь отмахивается, бежит, а затем прыгает в воду. Изобразить: вам жалко медведя.
*Олени в тундре.*

Трав копытами касаясь, ходит по тундре рогатый красавец. Показать оленей, идущих на водопой летом и разгребающих снег в поисках ягеля в зимнее время.

Изобразить движением, мимикой или другим способом птиц и зверей (зайца, медведя, лису и других) по содержанию стихотворений.

**Шумный Ба-Бах**В очень громких сапогах
Ходит по лесу Ба-Бах!
И, заслышав этот звук,
В ветках спрятался Тук-тук,
На сосну вбежал Цок-Цок,
В чащу кинулся Прыг-скок;
Чик-чиришка в листьях - порх!
Шебуршонок в норку - шорх!
Тихо-тихо все сидят
И, хихикая, следят,
Как шумит в лесу Ба-Бах
В очень громких сапогах.
(Дж. Ривз)

**Мишка**Бедный мишка заболел-
Мишка много меда ел.
Мишка плачет и кричит:
- У меня живот болит!
Мишка стонет,
Слезы льет -
У него болит живот.
Непослушный
Жадный мишка,
Съел лесной малины
Лишко.
(Ф. Бобылев)

**Игра "Найди зайчика"**Для игры понадобится чистый носовой платок. Следует взять его за 2 соседних конца, заглянуть за него с обеих сторон и спросить: "А где наш зайчик? Куда он убежал?". После этого надо завязать концы платка в узлы так, чтобы они стали похожи на заячьи уши, и сказать: "А вот и зайчик! А где же у него хвост?" На оставшемся конце платка надо завязать небольшой узелок-хвостик: "А вот и хвостик! Давай его погладим".

**Пластические этюды. Тема "Птицы"**Изобразить журавля, который стоит на одной ноге, ходит по болоту, ловит лягушек.

**"Совушка-сова"**Перед началом игры следует показать ребенку сову и рассказать ему о ней. После этого надо взять небольшой резиновый мячик, нарисовать на нем глаза и клюв совы и прочитать про нее стихотворение, показывая ребенку мячик:

Ах, ты, совушка-сова,
Ты большая голова!
Ты на дереве сидела,
Головою ты вертела,
Во траву свалилася,
В яму покатилася!

**Игра "Солнечные зайчики"**Данное занятие подходит для солнечной погоды. Следует взять маленькое зеркало, пускать на стены и потолок солнечных зайчиков и вместе с малышом наблюдать за ними. В процессе игры можно прочитать ребенку стихотворение, например:

Скачут побегайчики -
Солнечные зайчики.
Мы зовем их - не идут.
Были тут - и нет их тут.
Прыг, прыг по углам.
Были там - и нет их там.
Где же зайчики? Ушли.
Вы нигде их не нашли?
(А. Бродский)

**Игры на развитие памяти и внимания**

**Запрещённые движения.**
Взрослый показывает ребёнку движение и говорит, что надо повторять все движения кроме этого. Затем начинает показывать разные движения, а ребёнок повторяет все кроме одного.

 **«На стол! Под стол! Стучать!»**
Игра развивает слуховое внимание ребенка.
Ребенок должен выполнять словесные команды взрослого, при этом взрослый старается его запутать. Сначала взрослый говорит команду и сам ее выполняет, а ребенок повторяет за ним. Например: взрослый говорит: «Под стол!» и руки прячет под стол, ребенок за ним повторяет. «Стучать!» и начинает стучать по столу, ребенок за ним повторяет. «На стол!» – руки кладет на стол, ребенок за ним повторяет и так далее. Когда ребенок привыкнет повторять движения за взрослым, взрослый начинает его путать: говорит одну команду, а выполняет другое движение. Например: взрослый говорит: «Под стол!», а сам стучит по столу. Ребенок должен делать то, что говорит взрослый, а не то, что он выполняет.

**Игра "Фотоаппараты"**
Игра на развитие памяти и внимания.
1-ый вариант: детям на секунду показывается карточка с любым изображением, должны как можно подробнее описать его.
2-ой вариант: показывается картинка с изображением какого-либо сюжета (30 секунд), после чего дается другая, подобная первой картинка, но на ней некоторые предметы отсутствуют или заменены на что-то другое. Надо сказать, что изменилось

**Игра "Опиши соседа"**
Игра на развитие памяти, внимания, наблюдательности.
В принципе, описывать можно что угодно, а не только соседа. Игра удобна тем, что проводить ее с ребенком можно где угодно - на прогулке, дома. Можно устроить что-то типа соревнования. Вместе с ребенком выбираете знакомый вам обоим предмет, человека…все, что угодно. И нужно припомнить как можно больше отличительных его свойств, признаков. Называть можно по одному признаку, по очереди. Проигравшим считается тот, кто не сможет вспомнить что-нибудь об этом предмете, когда будет его очередь.

**Развивающая игра "Кукловод"**
Игра на развитие двигательной памяти.
*Вариант 1.* Взрослый - "кукловод" завязывает глаза ребенку и "водит" его, как куклу, по несложному маршруту, держа за плечи, в полном молчании: 4-5 шагов вперед, остановка, поворот направо, 2 шага назад, поворот налево, 5-6 шагов вперед и т. д.
Затем ребенку развязывают глаза и просят самостоятельно найти исходную точку маршрута и пройти его от начала до конца, вспоминая свои движения.
*Вариант 2.* Дети могут делать такие упражнения парами: один человек - "кукловод", другой - "кукла".
*Вариант 3*. Движения постепенно можно усложнять, увеличивая продолжительность маршрута и включая ряд несложных физкультурных упражнений: наклонить "куклу", согнуть руки, заставить присесть, сделать полный оборот через левое плечо и т.д.

**Игра "Сделай, как я!" (со спичками)**Играть можно взрослому с ребенком, а можно научить детей, чтобы они играли парами. Каждому игроку выдается по 6 спичек. Один, ведущий, выкладывает из 6 спичек произвольную композицию, затем на одну-две секунды показывает ее партнеру.
Партнер из своих спичек выкладывает точно такую же фигуру по памяти. Затем игроки меняются ролями. При успешном выполнении условия количество спичек постепенно увеличивается до 12-15.
Примечание: использовать можно не только спички, но и счетные палочки, пуговицы, бусинки, карандаши, руки и т.д.

**Развивающая игра "Пуговица"**
Играют два человека. Перед ними лежат два одинаковых набора пуговиц, в каждом из которых ни одна пуговица не повторяется. У каждого игрока есть игровое поле - это квадрат, разделенный на клетки. Начинающий игру выставляет на своем поле 3 пуговицы, второй игрок должен посмотреть и запомнить, где какая пуговица лежит. После этого первый игрок закрывает листком бумаги свое игровое поле, а второй должен на своем поле повторить то же расположение пуговиц.
Чем больше в игре используется клеток и пуговиц, тем игра становится сложнее.
Эту же игру можно использовать в работе на развитие памяти, пространственного восприятия и мышления.
**Игра Б. П. Никитина "Обезьянки"**
Что надо для игры
Играть в "Обезьянку" дети могут начиная с 2 - 3 лет и старше. Играть можно и с одним малышом, но, если число участников больше, - интереснее.
Играющие садятся вокруг низкого стола на маленькие стулья или скамейки, чтобы ноги доставали до пола и можно было руки прятать под стол.
"Сегодня мы будем играть в "Обезьянку", - говорит взрослый. - Но сначала послушайте сказку про обезьянку: сидела в комнате маленькая обезьянка и не знала, что ей делать. В комнате было тихо-тихо, и, хотя она вертела головой во все стороны, ничего интересного она не увидела. И стало ей скучно-скучно... И вдруг услышала она за дверью чьи-то шаги, спряталась в уголок и стала внимательно смотреть. Открылась дверь, вошел маленький мальчик, подошел к буфету, открыл дверцу и что-то достал в красивой бумажке. Как только мальчик отвернулся, обезьянка подскочила к буфету, открыла дверцу и тоже достала что-то в красивой бумажке. Мальчик разворачивает красивую бумажку - и она тоже. Мальчик откусывает кусочек, и обезьянка откусывает; мальчик улыбается, и обезьянка улыбается. Это оказалась шоколадная конфета. И так обезьянке понравилось, что она стала все-все делать точь-в-точь, как мальчик.
А вы сумеете делать так, как обезьянка? Я буду мальчиком, а вы - обезьянками. "
И дальше начинается игра, и все зависит от ведущего, что он приготовил для "обезьянок" и для "мальчика". Можно использовать для этой игры кирпичики (удобны деревянные или пластмассовые размером 20x40x80 мм или 15x30x60 мм).
Каждый играющий, т. е. "мальчик" и "обезьянки", берут по 2 кирпичика. В начале игры "мальчик" поднимает оба кирпича вверх над головой и, когда видит, что все "обезьянки" сделали так же, быстро прячет руки с кирпичами под стол.
Игра заключается в том, что "мальчик" строит из двух кирпичиков какую-то модель, а "обезьянки" глядят на него и делают быстро точно такую же. А так как каждый кирпич можно положить на стол тремя способами (плашмя, на ребро и на торец) и кирпичи можно по-разному ставить один относительно другого (снизу, сверху, рядом, сбоку, спереди, сзади, под углом 90 градусов и 45 градусов и т. д.), то получается много разных моделей.
Вот как выглядит игра со стороны. "Мальчик" медленно, чтобы "обезьянки" успевали и увидеть, и сделать то же самое, вынимает из-под стола руку и ставит первый кирпич на торец. Затем, не торопясь, кладет на него плашмя второй кирпич, так что получается буква Т.
- Какие внимательные все "обезьянки"! - говорит "мальчик", видя, что все малыши сделали Т точно, как он. И тогда быстро схватывает кирпичики и прячет их снова под стол. Так же быстро схватывают и прячут под стол кирпичики и "обезьянки".
Видя, что все опять смотрят на него, "мальчик" достает сразу оба кирпича, но один кладет плашмя на стол, а второй на ребро рядом, так что получается игрушечный "диван".
Игру можно и нужно оживлять главным образом одобрительными замечаниями в адрес "обезьянок", ставить кирпичики иногда подчеркнуто медленно или, наоборот, очень быстро, со стуком о стол или, наоборот, так осторожно, чтобы никто не услышал звука. Цель игры - развить внимание ребенка, научить его точно копировать действия ведущего. Ведущими могут быть сами дети, правда, это потребует от них большой находчивости и сообразительности.
Игру можно усложнять разными способами: к двум кирпичам добавить третий, и тогда модели станут не только сложнее, но и разнообразнее. Можно один из кирпичиков заменить кубиком, цилиндром, пирамидой, призмой. Можно взять вместо кирпичиков кубики из игры "Сложи узор". Тогда "обезьянки" должны следить не только за положением кубиков, но и за цветом верхних граней (кубики можно положить то красной, то синей, то желтой гранью вверх или двухцветными гранями и т. д.).
Игру следует проводить не часто - раз в месяц или реже, но это зависит от желания малышей и изобретательности ведущего.
Источник: "Ступеньки творчества или развивающие игры " Б. П. Никитин

**Игры, развивающие внимание и слуховое восприятие**

 **КТО ЧТО УСЛЫШИТ?**Цель: развитие слухового внимания, пополнение активного словаря, развитие фразовой речи.
Материал: ширма, различные звучащие предметы: звонок, молоточек, трещотка с камешками или горохом, труба, звонок, бубен и т.д.
Ход игры: взрослый за ширмой стучит молоточком, звенит в звонок, стучит в бубен и т. д. и предлагает детям отгадать, каким предметом произведён звук. Звуки должны быть ясными и контрастными, чтобы ребёнок мог их угадать.

**УЗНАЙ ПО ЗВУКУ**Цель: развитие слухового внимания и фразовой речи.
Материал: различные игрушки и предметы, которыми можно производить характерные звуки (книжка, бумага, ложка, дудка, барабан и т. д.).
Ход игры: ребёнок садится спиной к взрослому, который производит шумы и звуки разными предметами. Если ребёнок догадывается, чем произведён звук, он поднимает руку и говорит об этом взрослому, не оборачиваясь.
Шумы можно производить самые разные: бросать на пол ложку, мяч, бумагу; ударить предметом о предмет, перелистывать книгу, рвать или мять бумагу и т. п.
За каждый правильный ответ ребёнок получает в награду цветные фишки или маленькие звёздочки.

**УГАДАЙ, ЧТО ДЕЛАТЬ**Цель: развитие у детей умения переключать слуховое внимание; развитие координации движений, умения соотносить свои действия со звучанием бубна.
Материал: бубен, два флажка.
Ход игры: у ребёнка в руках два флажка. Если взрослый громко звенит в бубен, ребёнок поднимает флажки вверх и машет ими, а если бубен звучит тихо — опускает флажки вниз.
Взрослый следит за правильной осанкой детей и точным выполнением движений.
Чередовать громкое и тихое звучание бубна нужно не более 4 раз, чтобы ребёнок мог легко выполнять упражнение.

**СОЛНЦЕ ИЛИ ДОЖДИК?**
Цель: развитие у детей умения переключать слуховое внимание, выполнять действия согласно различному звучанию бубна.
Материал: бубен, картинки с изображением прогулки детей при ярком солнце и дожде (дети бегут под навес).
Ход игры: взрослый говорит ребёнку: «Сейчас мы с тобой пойдём на прогулку. Дождя нет, погода хорошая, светит солнышко, и можно собирать цветы. Ты гуляй, а я буду бубном звенеть, и тебе веселее будет гулять под его звуки. Если начнётся дождь, я буду в бубен стучать, а ты, услышав стук, беги в дом. Слушай внимательно, когда бубен звенит и когда я стучу в него». Взрослый повторяет игру, меняя звучание бубна 3—4 раза.

 **КТО ВНИМАТЕЛЬНЫЙ?**
Цель: развитие остроты слуха, умения правильно воспринимать словесную инструкцию независимо от силы голоса, которым её произносят.
Материал: кукла, игрушечный мишка, машинка.
Ход игры: ребёнок сидит на расстоянии 2—3 м от взрослого, а на столе лежат игрушки. Взрослый предупреждает ребёнка: «Сейчас я буду давать тебе задания, говорить буду шёпотом, поэтому сидеть надо тихо, чтобы было слышно. Будь внимательней!» Затем говорит:
— Возьми мишку и посади в машину.
— Возьми мишку из машины.
— Посади в машину куклу.
— Покатай куклу в машине.
Ребёнок должен услышать, понять и выполнить эти команды. Задания нужно давать краткие и простые, а произносить их тихо, но очень чётко.

**БЕГИ НА НОСОЧКАХ**Цель: развитие слухового внимания, координации и чувства ритма.
Материал: бубен (тамбурин).
Ход игры: взрослый стучит в бубен тихо, громко и очень громко. Соответственно звучанию бубна ребёнок выполняет движения: под тихий звук идёт на носочках, под громкий — полным шагом, под более громкий — бежит.

**ГДЕ ПОЗВОНИЛИ?**
Цель: развитие направленности слухового внимания , умения определять направление звука, ориентации в пространстве.
Материал: звоночек.
Ход игры: ребёнок закрывает глаза, а взрослый тихо встаёт в стороне от ребёнка (слева, справа, сзади) и звенит в звоночек. Ребёнок, не открывая глаза, должен рукой указать направление, откуда доносится звук. Если он указывает верно, взрослый говорит: «Правильно!» Ребёнок открывает глаза, взрослый поднимает и показывает звоночек. Если ребёнок ошибается, то отгадывает ещё раз. Игру повторяют 4-5 раз.
Необходимо следить, чтобы ребёнок во время игры не открывал глаза. Указывая направление звука, он должен повернуться лицом к тому месту, откуда слышен звук. Звонить надо не очень громко.

**УГАДАЙ, НА ЧЁМ ИГРАЮ?**
Цель: развитие устойчивости слухового внимания, умения различать инструмент на слух по его звучанию.
Материал: музыкальные игрушки: барабан, гармоника, бубен, органчик, дудочка и другие.
Ход игры: взрослый поочерёдно показывает ребёнку музыкальные инструменты и спрашивает их названия. Если ребёнок не знает, взрослый называет инструменты и знакомит с их звучанием.
Ребёнок слушает и рассматривает инструменты. Когда взрослый убедится, что ребёнок усвоил названия инструментов и запомнил их звучание, игрушки убирают за ширму. Взрослый повторяет там игру на разных инструментах, а ребёнок по звуку пытается угадать, «чья песенка слышна».
Если ребёнок легко справляется с заданием, его можно усложнить*.***ЦАПЛИ И ВОРОБУШКИ**Цель: развитие умения определять темп звучания бубна, обучение ребёнка выполнять действия согласно темпу звучания бубна.
Материал: бубен, две картинки (шагающая цапля, скачущий воробей)
Ход игры: взрослый показывает ребёнку картинку с цаплей и говорит: «У цапли ноги длинные, она ходит важно, медленно, как зазвучит сейчас бубен». Взрослый медленно стучит в бубен, а дети подражают медленной походке цапель.
Потом взрослый показывает картинку, на которой нарисован скачущий воробей, и говорит, что воробей прыгает так быстро, как зазвучит сейчас бубен. Он быстро стучит в бубен, а ребёнок скачет, как воробушек. Затем взрослый меняет темп звучания бубна, а ребёнок соответственно ходит, как цапля, или прыгает, как воробей. Звучание бубна меняется 4—5 раз.

**СДЕЛАЙ ТО, ЧТО Я СКАЖУ**Цель: формирование умения дослушивать задание до конца, осмысливать его и выполнять соответствующие действия. Различать противоположные по значению действия (подняться вверх — спуститься).
Материал: кубики, две матрёшки, две куклы в платьях разного цвета, тазик с водой, кроватка, машина.
Ход игры: взрослый строит лесенку из кубиков. У её основания и на верхней ступени ставит по матрёшке (можно взять любые другие небольшие фигурки). Затем взрослый просит ребёнка: «Помоги матрёшке спуститься с лесенки!» Если ребёнок всё делает правильно, его хвалят и просят рассказать, как матрёшка спускалась с лесенки (прыг-прыг-прыг). Ребёнку предлагаются следующие задания:
- попроси водичку умыть куклу в красном платье (ребёнок находит куклу и умывает её водой из тазика, приговаривая; «Водичка, водичка, умой кукле личико!»);
- помоги матрёшке подняться по лесенке (взрослый учит ребёнка сопровождать подъём матрёшки словами: вверх, вверх... и наверху);
- куклу в зелёном платье уложи в кроватку и укачай (ребёнок и взрослый вместе напевают: «А- а, а-а, люли, дети все уснули»);
- матрёшку, которая стоит на лесенке, покатай на машине (ребёнок катает и приговаривает: «Вперед — назад, вперед — назад»).
Можно придумать и другие задания. Если ребёнок отвлекается и не дослушивает до конца задание, его повторяют ещё раз.

**КТО РАССКАЗЫВАЕТ?**
Цель: закрепление умения ребёнка различать овощи и фрукты по внешнему виду, развитие слухового внимания.
Материал: фрукты и овощи на подносе (яблоко, огурец, морковь и т. д.).
Ход игры: принимают участие несколько человек. Все берут с подноса по одному предмету и называют его: «У меня яблоко! У меня морковка! У меня большой огурец! А у меня маленький огурец!» (Взрослый подсказывает, что маленький огурец можно назвать «огурчик», и дети повторяют новое слово.) Взрослый ставит одного из детей рядом с собой и спиной к остальным. (Фрукты и овощи опять лежат на подносе.) Кто-нибудь из детей подходит к столу, берёт с подноса фрукт или овощ и говорит: «Я взял и держу в руке яблоко». Затем кладёт его на поднос и возвращается на место. «Угадай, кто держал в руке яблоко и сказал тебе об этом?» — спрашивает взрослый. Если ребёнок узнает товарища по голосу, все хлопают в ладоши, и узнанный занимает место водящего. Если ребёнок ошибается, то водит ещё раз.

**СНЕГ**
Цель: развитие у ребёнка способности понимать инструкции взрослого, выполнять соответствующие движения, использовать в речи предлоги.
Материал: белые платочки.
Ход игры: взрослый читает стихотворение А. Барто:
Снег, снег кружится,
Белая вся улица!
Собралися мы в кружок,
Завертелись, как снежок!
Взрослый во время чтения делает круговые движения кистями рук и кружится. Затем предлагает ребёнку превратиться в снежинку: надевает ему на головку или даёт в руки белый платочек.
Снова читает стихотворение, и ребёнок повторяет за взрослым движения снежинки.
После чтения стихотворения взрослый прячет ребёнка-снежинку (за шкаф, под стол или за дверь) и спрашивает: «Куда залетела белая снежинка?»
Ребёнок отвечает: «За шкаф!» Вновь взрослый прячет снежинку и спрашивает, куда она залетела. Ребёнок каждый раз отвечает на вопрос, используя соответствующие предлоги.
Стихотворение читается 3—4 раза, столько же «прячется снежинка».

**Игры, развивающие речь**

Данные игры по развитию речи детей дошкольного возраста, позволяют ребенку научиться сравнивать предметы, объекты, явления, способствуют развитию речи, наблюдательности и умению познавать многоплановую сущность окружающей действительности.

## "Подбор прилагательных"

Эта игра интересна детям любого возраста, имеет несколько степеней сложности игры: малышам необходим наглядный единичный образ, старшим детям — словесный и не менее 2—3 образов. Содержание же игры заключается в следующем: ведущий показывает игрушку, картинку или называет слово, а участники по очереди называют как можно больше признаков, соответствующих предложенному объекту. Выигрывает тот, кто назовет для каждого из предъявленных предметов как можно больше признаков. "Собака" — большая, лохматая, добрая, веселая, охотничья, старая и т. п.

## "Что бывает?"

## К исходному слову-прилагательному подбирают существительное. Например, "зеленый" — помидор, ель, трава, дом и т. д. Эмоционально привлекательной основой и стимулом участия в игре могут служить поэтические произведения.

В последующем детям можно предложить назвать все, что бывает веселым, грустным, злым, добрым, тихим, громким, пушистым, гладким, холодным, шершавым, колючим, быстрым, скользким, удивленным, спокойным, торжественным, шаловливым, смешным, таинственным, светлым и пр. При этом необходимо удостовериться, что смысл слова понимается и ребенком, и взрослым идентично.

## "Узнавание"

Цель игры — узнать предмет, объект по группе прилагательных, эпитетов или по группе слов-действий. Предлагаемые в качестве исходной опоры слова должны быть связаны с чувственным и практическим опытом ребенка.

Например:

* "зеленая, кудрявая, стройная, белоствольная" — береза;
* "сверкает, землю согревает, тьму разгоняет" — солнце.

Игры со словами нужно постепенно усложнять, не только увеличивая словарный запас ребенка, но и тренируя у него способность, легко находить нужное слово. Чтобы ребенок без особых затруднений "вычерпывал" из памяти необходимое слово, надо разнообразить варианты игр ("Какое бывает?", "Что делает?"). В дальнейшем основным правилом таких игр становится отсутствие повторов.

## "Цепочка слов"

Эта игра используется с детьми старшего дошкольного возраста и проводится, в основном, в словесном варианте, так как предугадать детские ответы и быстро подобрать к ним соответствующие картинки бывает достаточно сложно. Суть игры заключается в подборе слов — существительных и прилагательных, характеризующих в своем объединении какой-либо объект сходными качественными признаками.

Например:

* холодный — ветер, мороженое, вода, батарея;
* мокрый — одежда, волосы, бумага, асфальт;
* не умеет плавать — кирпич, земля, шуруп

 То есть дети составляют своеобразный "поезд" из слов, где слова-вагончики соединены между собой.

Например, исходное слово — "кошка".

Кошка, какая?
Пушистая, ласковая, разноцветная...
Что еще бывает разноцветным?
Радуга, платье, телевизор...
Каким еще может быть платье?
Шелковым, новым, прямым...
Что еще может быть прямым?
Линия, дорога, взгляд... и т. д.

## "Кто что делает"

Эта игра обогащает лексический запас детей словами-действиями (глаголами) и позволяет не только активизировать монологическую речь, но и выразительность неречевых средств воздействия на слушателей. В рамках этого варианта существует несколько способов организации игрового действия.

а) Для игры необходим набор предметных картинок (картина, молоток, зонт, часы, кошка, собака, клубок ниток, газета и пр.). Детям показывают картинки (по одной) и задают вопросы: "Что с этим можно делать? Для чего это нужно?" Можно поступить и следующим образом: задать вопросы, отражающие конкретное использование предмета, а дети указывают на ту или иную картинку. Например: "Что можно повесить на стену? Из чего можно связать шарф? Где можно спрятаться от дождя? Кто дом сторожит? Что можно читать? Кто мышей ловит? Как узнать, сколько времени? Чем гвозди забивать?"

б) Со старшими дошкольниками игра может проводиться без наглядной основы. Ведущий называет предмет, явление, объект, а игроки по очереди называют действие, выполняемое этим объектом, и слово-существительное для следующего игрока. Например, ведущий говорит: "Машина". Ребенок отвечает: "Едет. Художник". Следующий игрок: "Рисует. Рука" и т. д. В дальнейшем к одному слову-существительному придумывают несколько глаголов. Например, "ветер" — воет, пыль поднимает, листья срывает, парус надувает, крылья ветряной мельницы вертит, освежает, тучи разгоняет и т. п.

в) Игру можно усложнить за счет использования невербальных средств выразительности: жестов, мимики, пантомимики. Задача детей — назвать деятельность по одному или нескольким действиям. Например, взрослый поднимает обе руки — это действие может обозначать и поднятие какого-либо предмета, и вывешивание белья на веревку, и пр.; или поднимает руку, один палец кладет на нижний правый угол воображаемой страницы, переворачивая ее — это может обозначать либо чтение книги, либо просмотр тетради, журнала.

г) Более сложный вариант игры заключается в совмещении словесных описаний и неречевых средств выразительности. Для организации игрового действия необходимы мягкие игрушки — кошка и собака. После того как дети познакомились с ними — рассмотрели, поиграли, — предложите описать их внешний вид, повадки, местожительство, показать, что делает кошка, когда ее гладят. Когда она видит мышку? Когда видит нитку с бантиком? Когда видит собаку? Что еще умеет делать кошка? Что умеет собака? Как она ведет себя, когда видит кошку? Хозяина? Когда получает кусок мяса?

Обязательно похвалите ребенка, если он нашел удачное слово, движение, позу, жест, проявил активность и заинтересованность в поиске выразительных средств. Так развивается детская наблюдательность, точность восприятия и мыслительная активность (память, воображение). В следующий раз можно использовать другие объекты, но они должны быть хорошо знакомы ребенку. Характер предлагаемых заданий и вопросов может расширяться, а в последующем и придумываться самими детьми.

## "Подбор объектов к действию"

Ребенку предлагают назвать объекты, совершающие те или иные действия.

Например:

* "кто и что плавает?" — человек, доска, собака, корабль;
* "греет?" — солнце, печь, грелка;
* "летает?" — самолет, птица, бабочка, муха, пушинка, воздушный шар, листья желтые с деревьев.

## Игра "Добавь слово"

## Эта игра развивает память, умение классифицировать предметы по группам и может проводиться в разных вариантах.

**Вариант 1**.

 Взрослый начинает игру: "В корзину я положил яблоки". Ребенок продолжает, повторяя все сказанное ранее и добавляя свое слово, соответствующее названному первым участником игры: "В корзину я положил яблоки и лимоны". Следующий играющий повторяет предложение и добавляет слово от себя. И так далее.

**Вариант 2.**

 Добавление слов осуществляется на основе заданной буквы или использования последовательности букв в алфавите. (Если на очередную букву сложно подобрать слово-название, то она пропускается. При этом, если игра проводится со старшими дошкольниками, то вполне допустимо использование опорной таблицы с изображением букв алфавита.) В первом случае это будет звучать так: "В корзину я положил арбуз, ... ананас, ... абрикос, ... апельсин" и т. д. Во втором так: "На столе стоит ваза, а в ней — апельсины, бананы, виноград, груша ..."

## Игра "Дополни предложение"

Главным правилом является не только запоминание и воспроизведение всего сказанного ранее, но и забота о том, чтобы предложение не потеряло смысл и партнеры по игре могли продолжить его как можно дольше. Содержание же игры состоит в следующем: водящий называет любое слово, а каждый из участников по очереди добавляет к нему свое слово, повторяя целиком предыдущее. При распространении предложения слова могут быть размещены в различных его местах (в начале, конце, середине), но добавлять их необходимо с учетом смыслового содержания.

Например, исходное слово «солнце»

####  светило солнце;ярко светило солнце;на небе ярко светило солнце;на небе ярко светило весеннее солнце;на небе ярко светило и играло весеннее солнце;на небе ярко светило и играло лучами весеннее солнце;на небе ярко светило и играло золотыми лучами весеннее солнце;на голубом небе ярко светило и играло золотыми лучами весеннее солнце;на голубом небе ярко светило и играло своими золотыми лучами весеннее солнце;на голубом небе ярко светило и играло своими золотыми лучами ласковое весеннее солнце...

**Что за предмет?**
Цель: учить называть предмет и его описывать.
Ход.
Ребёнок вынимает из чудесного мешочка предмет, игрушку, называет его (это мяч). Вначале игрушку описывает воспитатель: «Он круглый, синий, с жёлтой полосой и т.д.»

**Угадай игрушку**
Цель: формировать у детей умение находить предмет, ориентируясь на его основные признаки, описание.
Ход.
На обозрение выставляются 3-4 знакомые игрушки. Воспитатель сообщает: он обрисует игрушку, а задача играющих, прослушать и назвать этот предмет.
*Примечание:* сначала указываются 1-2 признака. Если дети затрудняются 3-4.

**Кто больше увидит и назовёт**
Цель: учить обозначать словом и действием части и признаки внешнего вида игрушки.
Ход.
*Воспитатель:* У нас в гостях кукла Оля. Оля любит, когда её хвалят, обращают внимание на её одежду. Доставим кукле удовольствие, опишем её платье, туфельки, носочки.

**Сорока**
Цель: соотносить глагол с действием, которое он обозначает и с субъектом, который это действие производил.
Материал: иголки, очки, мыло, звонок, щётка, утюг. Кисть, веник, игрушка – птица Сорока.
Ход.
*Воспитатель:* Пока вы были дома, в детский сад прилетела сорока и собрала в свою сумку разные вещи. Давайте посмотрим, что она взяла
(Воспитатель раскладывает предметы)

Далее происходит диалог между детьми и сорокой:

*Дети:*

Сорока, сорока
Отдай нам мыльце

*Сорока:*

Не дам, не отдам
Возьму ваше мыльце
Отдам моему сорочонку умыться.

*Дети:*

Сорока, сорока
Отдай нам иголку!

*Сорока:*

Не дам, не отдам.
Возьму я иголку
Сорочку сошью своему сорочонку.

*Дети:*

Сорока, сорока,
Отдай нам очки

*Сорока:*

Не дам, не отдам.
Я сама без очков,
Прочесть не могу сорочонку стихов.

*Дети:*

Сорока, сорока.
Отдай нам звоночек.

*Сорока:*

Не дам, не отдам.
Возьму я звоночек.
Отдам сорочонку – звони мой, сыночек.

*Воспитатель:*

Ты, сорока, не спеши
Ты у деток попроси.
Все тебя они поймут.
Всё что надо подадут.

*Воспитатель:*

Что ты хочешь сделать, сорока? (Почистить, погладить, покрасить…)

*Воспитатель:*

Дети, что для этого нужно сороке?
(Дети называют и приносят все предметы)

Сорока благодарит и улетает.

**Назови как можно больше предметов**
Цель: упражнять детей в чётком произношении слов.
Ход.
Воспитатель предлагает детям посмотреть вокруг себя и назвать как можно больше предметов, которые их окружают (назвать только те, что находится в поле их зрения)
Воспитатель следит, чтобы дети правильно и чётко произносили слова, не повторялись. Когда малыши не смогут больше ничего назвать сами, воспитатель может задавать им наводящие вопросы: «Что висит на стене?» и т.д.

**Олины помощники**
Цель: образовывать форму мн. Числа глаголов.
Материал: кукла Оля.
Ход.
- К нам пришла кукла Оля со своими помощниками. Я их вам покажу, а вы угадайте, кто эти помощники и что они помогают делать Оле.
Кукла идёт по столу. Воспитатель указывает на её ноги.
- Что это? (Это ноги)
- Они Олины помощники. Что они делают? (Ходят, прыгают, танцуют и т.д.)
Далее указывает на другие части тела и задаёт аналогичные вопросы, дети отвечают (руки берут, рисуют…; зубы жуют, кусают, грызут…; глаза смотрят, моргают…)

**Разноцветный сундучок**
Цель: учить детей при согласовании существительных среднего (женского) рода с местоимением ориентироваться на окончание слова.
Материал: шкатулка, предметные картинки по количеству детей.
Ход.

*Воспитатель:*

Я картинки положила
В разноцветный сундучок.
Ну-ка, Ира, загляни-ка,
Вынь картинку, назови.

Дети вынимают картинку и называют, что на ней изображено.

**Скажи, какой?**
Цель: Учить детей выделять признаки предмета.
Ход.
Воспитатель (либо ребёнок) вынимает из коробки предметы, называет их, а дети указывают на какой-либо признак этого предмета.
Если дети затрудняются, воспитатель помогает: «Это кубик. Какой он?»

**«Волшебный кубик»**
Игровой материал: кубики с картинками на каждой грани.
Правила игры. Ребёнок бросает кубик. Затем он должен изобразить то, что нарисовано на верхней грани, и произнести соответствующий звук.
Ход.
Ребёнок вместе с воспитателем произносит: «Вертись, крутись, на бочок ложись», - и кидает кубик. На верхней грани – например, самолёт. Воспитатель спрашивает: «Что это?» и просит сымитировать гул самолёта.
Аналогично разыгрываются и другие грани кубика

**«Необычная песенка»**
Правила игры. Ребёнок распевает гласные звуки на мотив любой знакомой ему мелодии.
Ход.
*Воспитатель.* Однажды жуки, бабочки и кузнечики поспорили, кто лучше всех споёт песенку. Первыми выступили большие, толстые жуки. Они важно пели: О-О-О. (Дети пропевают мелодию на звук О). Затем выпорхнули бабочки. Они звонко и весело запели песенку. (Дети исполняют ту же мелодию, но на звук А). Последними вышли музыканты-кузнечики, они заиграли на скрипочках – И-И-И. (Дети напевают эту же мелодию на звук И). Тут на полянку вышли все и начали распевку со словами. И сразу же все жуки, бабочки, кузнечики поняли, что лучше всех поют наши девочки и мальчики.

**«Эхо»**
Правила игры. Педагог громко произносит любой гласный звук, а ребёнок повторяет его, но тихо.
Ход.
Воспитатель громко говорит: А-А-А. ребёнок-эхо тихо отвечает: а-а-а. И так далее. Можно так же использовать сочетание гласные звуков: ау, уа, эа и т.д.

**«Садовник и цветы»**
Цель: закрепить знания детей о цветах (лесных ягодах, фруктах и т.д.)
Ход.
Пять, шесть играющих сидят на стульях, расставленных по кругу. Это цветы. У них всех есть название (можно, чтобы играющие выбрали картинку-цветок; ведущему показывать нельзя). Ведущий-садовник говорит: «я так давно не видел чудесный белый цветок с жёлтым глазком, похожим на маленькое солнышко, не видел ромашку». Ромашка встаёт и делает шаг вперёд. Ромашка, поклонившись садовнику, говорит: «Благодарю Вас, дорогой садовник. Я счастлива, что вы захотели взглянуть именно на меня». Ромашка садится на другой стул. Игра продолжается до тех пор, пока садовник не перечислит все цветы.

Содержание этой игры можно легко изменить: «»Садовник и фруктовые деревья», «Лесовик и лесные ягоды», «Дрессировщик и его звери» и т.д.

**«Кто больше действий назовёт»**
Цель: активно использовать в речи глаголы, образовывая различные глагольные формы.
Материал. Картинки: предметы одежды, самолёт, кукла, собака, солнце, дождь, снег.
Ход.
Приходит Неумейка и приносит картинки. Задача детей подобрать слова, которые обозначают действия, относящиеся к предметам или явлениям, изображённым на картинках.
*Например:*
- Что можно сказать о самолёте? (летит, гудит, поднимается)
- Что можно делать с одеждой? (стирать, гладить, зашивать)
- Что можно сказать о дожде? (идёт, капает, льёт, моросит, стучит по крыше)
И т.д.

**«Козлята и волк»**
Цель. Заканчивать сказку по её началу.
Материал. Фланелеграф и атрибуты к сказке «Коза с козлятами», зайчик
Ход.
Воспитатель рассказывает начало сказки, демонстрируя фигурки персонажей.
- Слушайте, что было дальше: Ушла коза снова в лес. Козлята остались дома одни. Вдруг в дверь снова постучали. Козлята испугались, попрятались. А это был маленький /показ/…(Дети договаривают: зайчик)
*Воспитатель:* зайчик говорит….
*Дети:* не бойтесь меня, это я – маленький зайчик.
Воспитатель: Козлята угостили его….
*Дети:* морковкой, капустой…
*Воспитатель:* потом они стали…
И т.д.

**«Разбуди кота»**
Цель. Активизировать в речи детей наименование детёнышей животных.
Материал. Элементы костюма животных (шапочка)
Ход.
Кто-то из детей получает роль кота. Он садится, закрыв глаза, (как бы спит), на стул в центре круга, а остальные, по желанию избрав роль какого-либо детёныша животного, образуют круг. Тот, на кого укажет жестом воспитатель, подаёт голос (издаёт звукоподражание, соответствующее персонажу).
*Задача кота:* назвать, кто его разбудил (петушок, лягушонок и т.д.). Если персонаж назван правильно, исполнители меняются местами, и игра продолжается.

**«Ветерок»**
Цель. Развитие фонематического слуха.
Ход.
Дети встают в круг. Педагог произносит разные звуки. Если услышите звук, например, у, поднимите руки и медленно покружитесь.
Произносятся звуки у, и, а, о, у, и, у, а. Дети, услышав звук у, делают соответствующие движения

**«Буратино-путешественник»**
Цель. Ориентироваться в значении глаголов.
Материал. Кукла Буратино.
Ход.
Буратино – путешественник. Он путешествует по многим детским садам. Он расскажет о своих путешествиях, а вы отгадаете, в каких комнатах детского сада или на улице он побывал.
- Зашёл в комнату, где дети засучивают рукава, намыливают руки, вытираются.
- Зевают, отдыхают, спят…
- Пляшут, поют, кружатся…
Был Буратино в детском саду, когда дети:
- приходят, здороваются… (Когда это бывает?)
- обедают, благодарят…
- одеваются, прощаются…
- лепят снежную бабу, катаются на санках

**«Прятки»**
Цель. Формирование морфологической стороны речи. Подвести детей к пониманию предлогов и наречий, имеющих пространственное значение (в, на, за, под, около, между, рядом, слева, справа)
Материал. Мелкие игрушки.
Ход.
Изготовленные заранее игрушки воспитатель прячет в разных местах групповой комнаты, а затем, собрав вокруг себя детей. Сообщает им: «Меня известили, что у нас в группе поселились непрошенные гости. Следопыт, который вёл за ними наблюдение, пишет, что кто-то спрятался в верхнем правом ящике письменного стола. Кто пойдёт на поиски? Хорошо. Нашли? Молодцы! А кто-то спрятался в уголке игрушек, за шкафом (Поиски). Кто-то под кукольной кроватью; кто-то на столе; что стоит справа от меня»
Т.О. дети отыскивают всех непрошенных гостей, прячут их в коробочку и договариваются, что снова поиграют с их помощью в прятки.

**«Почтальон принёс открытку»**
Цель. Учить детей образовывать формы глагола в настоящем времени (рисует, танцует, бежит, скачет, лакает, поливает, мяукает, лает, гладит, барабанит и.д.)
Материал. Открытки с изображением людей и животных, выполняющих различные действия.
Ход.
Игра проводится с небольшой подгруппой.
В дверь кто-то стучит.
*Воспитатель:*Ребята, нам почтальон принёс открытки. Сейчас мы их рассмотрим вместе. Кто на этой открытке нарисован? Правильно, Мишка. Что он делает? Да, барабанит. Эта открытка адресована Оле. Оля, запомни свою открытку. Вот эта открытка адресована Паше. Кто здесь изображен? А что он делает? И, ты, Петя, запомни свою открытку.
Т.О. рассматриваются 4-5 штук. И те, кому они адресованы, должны правильно назвать действия персонажа и запомнить изображение.
*Воспитатель:* Теперь я проверю, запомнили ли вы свои открытки? Снеговики танцуют. Чья эта открытка? И т.д.

**Опиши картину.**

Глядя на картинку, спрашивайте у ребенка, что он может сказать про изображенное животное, например (можно рассмотреть картинки из знакомых сказок). Вот лисичка, какая она: рыжая, пушистая, хитрая. Пусть ребенок сам охарактеризует животное. Если ему трудно - помогайте. Так расширится словарный запас. А детям постарше (4-5 лет) можно усложнить задание: пусть расскажут не отдельными словами, а целыми предложениями. Например: вот лиса. Она живет в лесу. У нее рыжая шубка… и так далее. Это способствует и развитию мышления.

**ИГРЫ, РАЗВИВАЮЩИЕ СИЛУ ГОЛОСА И ТЕМП РЕЧИ**

**ГРОМКО — ТИХО**
Цель: развитие умения менять силу голоса: говорить то громко, то тихо.
Материал: парные игрушки разных размеров (большая и маленькая собачки, барабаны, дудочки, кошечки и любые другие игрушки, звук которых можно имитировать).
Ход игры: взрослый показывает ребёнку двух собачек и говорит: «Бежит большая собачка, громко лает: «Ав-ав!» Как лает большая собака?» Ребёнок громко произносит: «Ав–ав!»
«А маленькая собачка лает тихо: «Ав-ав!» Как лает маленькая собачка?» Ребёнок тихо произносит: «Ав-ав!» Взрослый убирает собачек и говорит ребёнку: «Сейчас будь внимателен. Как только побежит собачка, ты должен сказать: «Аа-ав!» Не ошибись, помни, что большая собака лает громко, а маленькая собачка тихо».
 **ИДИТЕ С НАМИ ИГРАТЬ**
Цель: выработка умения пользоваться громким голосом.
Материал: игрушечные мишка, зайчик, лиса или другие звери.
Ход игры: на расстоянии 2—3 метров от ребёнка взрослый расставляет игрушки и говорит: «Мишке, зайке и лисичке скучно сидеть одним. Позовём их играть вместе с нами. Чтобы они услышали нас, звать надо громко, вот так: «Мишка, иди!» Ребёнок вместе со взрослым зовут мишку, зайку и лису и играют с ними. Взрослый следит за тем, чтобы ребёнок звал игрушку громко, но не кричал.

**НЕ РАЗБУДИ КУКЛУ**
Цель: развитие умения пользоваться тихим голосом.
Материал: кукла с закрывающимися глазами, кроватка с постельными принадлежностями, мелкие игрушки (например, кубик, мячик, машинка), а также коробка для игрушек.
Ход игры: взрослый ставит на кроватку коробку со спящей куклой и говорит: «Катя много гуляла, устала, пообедала и уснула. А нам надо убрать игрушки, но очень тихо, чтобы не разбудить Катю. Скажи мне тихо, какую игрушку надо убрать в коробку». Ребёнок тихо называет игрушку.
Взрослый следит, чтобы ребёнок говорил тихо, но не шептал.

**КТО КАК КРИЧИТ**
Цель: выработка умения повышать и понижать тон голоса, говорить «тоненьким» и низкий голосом.
Материал: картинки с изображениями дерева, забора, птицы, птенца, кошки, котёнка или такие же игрушки. Можно использовать игрушечных уточек, собачек, лошадок и других животных разных размеров.
Ход игры: взрослый начинает рассказ, сопровождая его показом соответствующих картинок или игрушек, и произносит звукоподражания.
«Утром рано на даче мы вышли погулять и услышали, как кто-то пищит «пи-пи-пи» (произносит звукоподражание «тоненьким» голосом). Это птенчик сидит на дереве, пищит и ждёт, когда ему мама червячка принесёт. Как тоненько пищит птенчик?» Ребёнок говорит тоненько «пи-пи-пи».
«В это время прилетела птичка, дала птенчику червячка и запищала «пи-пи-пи» (взрослый произносит звукоподражание более низким голосом). Как мама-птичка пищит?» Ребёнок повторяет «пи-пи-пи ».
«Птичка улетела, мы пошли дальше и слышим, как кто-то у забора тоненько кричит «мяу-мяу-мяу» (звукоподражание произносится «тоненьким» голосом). На дорожку выскочил котёнок. Как он мяукал?» Ребёнок воспроизводит образец взрослого. «Котёнок маму-кошку звал, она услышала, бежит по дорожке и мяукает «мяу-мяу-мяу» (звукоподражание произносится более низким тоном). Как кошка мяукает?» Ребёнок повторяет «мяу-мяу-мяу».
Взрослый продолжает: «А сейчас я покажу, кто к нам в гости пришёл». Он достаёт кошку, показывает, как они идут по столу, и спрашивает: «Как кошечка мяукает?» Ребёнок, понижая голос, говорит « мяу-мяу-мяу ».
Затем взрослый достает котёнка, птицу и птенца, а ребёнок подражает их голосам в нужной тональности.
Надо следить, чтобы ребёнок не кричал, а говорил спокойно, повышая и понижая голос в доступных для него пределах.
Аналогично используются и другие игрушки.
Можно использовать одну пару или 2—3. При тихом произношении звукоподражаний ребёнок не должен переходить на шёпот.

**ДУЕТ ВЕТЕР**
Цель: изменение силы голоса, умение в зависимости от ситуации пользоваться громким или тихим голосом.
Материал: 2 картинки, на одной изображён лёгкий ветерок, качающий травку, цветы, а на другой — сильный ветер, качающий деревья.
Ход занятия: ребёнок сидит на стуле, взрослый показывает ему картинки и говорит: «Пошли мы летом на прогулку в лес. Идём полем, светит солнышко, дует лёгкий ветерок и колышет травку и цветочки. Он дует тихо-тихо, вот так: «у-у-у». (Взрослый тихо и длительно произносит звук «У».) Затем продолжает рассказ: «Пришли мы в лес, набрали цветов и ягод, собрались идти домой. Вдруг подул сильный ветер, он громко загудел «у-у-у». (Взрослый громко и длительно произносит этот звук.)
Ребёнок повторяет за взрослым, как дует лёгкий ветерок и как гудит сильный ветер. Затем взрослый показывает картинки, уже не произнося звуков, а ребёнок подражает соответствующему ветру самостоятельно. Взрослый следит, чтобы, повторяя за ним, ребёнок соблюдал ту же силу голоса.

**ИГРЫ, РАЗВИВАЮЩИЕ РЕЧЕВОЕ ДЫХАНИЕ**

 **ЧЕЙ ОДУВАНЧИК УЛЕТИТ ДАЛЬШЕ?**
Цель: развитие у ребёнка умения длительно и плавно выдыхать воздух через рот, активизация мышц губ.
Ход игры: занятия проводятся на воздухе: в саду, у пруда, где есть одуванчики.
Взрослый предлагает ребёнку сорвать отцветший одуванчик и подуть на него так, чтобы слетели все пушинки.
Ребёнок может сделать это, дунув на цветок 3—4 раза.

**ВОДИЧКА**
Цель: развитие речевого дыхания (произнесения звука на одном выдохе, протяжно), формирование правильного произношения звука «С».
Материал: кран с водой, картинка с изображением умывающихся детей.
Ход игры: взрослый открывает кран с водой и обращает внимание ребёнка на то, как «поёт» текущая из крана вода («С-с-с»). Затем показывает картинку с изображением умывающихся детей и читает потешку:
Водички, водичка,
Умой моё личико,
Чтобы глазки блестели,
Чтобы щёчки краснели,
Чтоб смеялся роток,
Чтоб кусался зубок!
(Русская народная песня)
Взрослый вместе с ребёнком повторяет потешку 3—4 раза и в заключение игры предлагает ему «спеть» песенку водички. Ребёнок поёт «длинную песенку», т е. произносит звук «С» протяжно.

**ПУЗЫРЬ**
Цель: развитие речевого дыхания и звукового аппарата.
Ход игры: играют несколько человек. Они становятся тесным кругом и надувают «пузырь»: наклонив голову вниз, дуют в кулачки, составленные «трубочкой» (один на один).
При каждом раздувании все делают шаг назад, выпрямляются, набирают воздух, затем снова наклоняются и произносят «ф-ф-ф», выдувая воздух и свою «трубочку». Так повторяется 3—4 раза.
Затем дети берутся за руки и двигаются назад, расширяя круг и говоря:
«Раздувайся, пузырь, раздувайся большой,
Оставайся такой, да не лопайся!»
Образуется большой растянутый круг. Ведущий дотрагивается до соединения рук и говорит: «Воздух, выходи!» Все дети сбегаются к центру и произносят звук «т-с-с-с-с», изображая выходящий воздух. Затем игра возобновляется.

**СНЕЖИНКИ**
Цель: развитие речевого дыхания, формирование умения делать плавный и длительный выдох (не добирая воздуха).
Материал: несколько рыхлых кусочков ваты.
Ход игры: взрослый показывает кусочек ваты и говорит детям: «На улице сегодня чудесная погода. Снежок падает! Оля оделась и пошла гулять. Большая и красивая снежинка опустилась на Олину варежку. Оля подула на неё (дует на кусочек ваты), и снежинка полетела. А ты хочешь подуть на снежинку?»
Взрослый даёт ребёнку небольшие рыхлые кусочки ваты и показывает, как надо дуть. Упражнение выполняется 2—3 раза.

**ВЕТЕРОК**
Цель: развитие речевого дыхания, а также закрепление у ребёнка понятия об основных цветах.
Материал: три бумажных султанчика красного, жёлтого и зелёного цвета. (К палочкам длиной 13—15см приклеить или привязать 6—7 полосок тонкой цветной бумаги. Длина полоски 4—5 см, ширина 0,5см).
Ход игры: Взрослый объясняет ребёнку, что султанчики - это деревья с листьями, и задаёт вопросы, на которые малыш отвечает:
— Какого цвета листья на дереве?
— Зелёного.
— А на этом дереве какие листочки?
— Жёлтые.
— На третьем дереве какого цвета листочки?
— Красные.
Взрослый дует на «листочки», показывая ребёнку, как они шелестят, и предлагает ему подуть на султанчики. Ещё раз повторяет вопрос, какого цвета каждый султанчик, и проверяет, правильно ли ребёнок держит султанчик перед собой. (Расстояние от «листочков» до губ ребёнка должно быть около 8—10 см.)
Ребёнок дует на султанчики, отдыхает и дует снова. Затем взрослый предлагает посмотреть и послушать, как шелестят «на деревьях» красные, жёлтые и зелёные листочки. При этом он следит, чтобы ребёнок выдыхал воздух только через рот, дул долго (больше секунды), не добирал воздуха, плавно выдыхал, не поднимая плеч. Если ребёнок выдыхает слабо, игру повторяют ещё раз.
В конце занятия взрослый и ребёнок одновременно дуют на листочки, и взрослый ещё раз спрашивает, какого цвета листочки «на деревьях».
Затем султанчики убирают и читают потешку:
Мотылёк-витилёк,
Принеси нам ветерок!
Вей, вей, ветерок,
Натяни парусок!

**ПАРОВОЗ**
Цель: развитие речевого дыхания.
Материал: игрушечный паровозик или картинка с изображением паровоза.
Ход игры: взрослый показывает ребёнку паровозик или картинку, напоминает, как паровоз гудит (протяжно произносит звук «У»), и предлагает так же протяжно и громко повторить этот звук.
Взрослый следит, чтобы при воспроизведении звука «У» ребёнок складывал губы «трубочкой».
В конце игры ребёнок и взрослый идут по комнате «паровозиком», и ребёнок громко подражает гудку паровоза.
Взрослый читает стихотворение:
Загудел паровоз
И вагончики повёз.
Чох-чох, чу-чууу!
Я далёко укачу-ууу!
(Т. Волгина)

**ОСЕННИЕ ЛИСТЬЯ**Цель: обучение плавному, свободному выдоху.
Материал: вырезанные из тонкой бумаги жёлтые и красные листочки, ведёрко или ваза, где стоят листья.
Ход игры: взрослый говорит, показывая ребенку ведёрко: «Смотри, ведёрко! А что в ведёрке? Листья. Вот какие они красивые! Какие у нас листья?» Ребёнок отвечает: «Очень красивые листья!»
Взрослый произносит с ребёнком эту фразу несколько раз, следя за тем, чтобы ребёнок произносил её выразительно.
«Листья, которые мы собрали, — продолжает взрослый, — упали с дерева. Подул ветер и сорвал их с дерева. Они закружились и опустились на землю. Сейчас я дам тебе красивые жёлтые листочки, а ты сделаешь ветерок, и твои листочки будут кружиться в воздухе». Ребёнок дует на листочки так, чтобы они полетели. Упражнение повторяется 2—3 раза.

**ЧЬЯ ПТИЧКА ДАЛЬШЕ УЛЕТИТ?**Цель: выработка длительного, направленного, плавного ротового выдоха. Активизация мышц губ.
Материал: фигурки птичек, вырезанные из тонкой бумаги и ярко раскрашенные.
Ход игры: двух птичек ставят на стол у самого края на расстоянии 30см друг от друга. Двое детей садятся напротив птичек. По сигналу «Птички полетели!», дети начинают дуть на фигурки птиц, а остальные следят, чья птичка дальше улетит (проскользит к противоположному краю стола).
Взрослый следит за тем, чтобы дети не надували щеки, когда дуют на бумажных птичек. Ребёнка предупреждают, что передвигать фигурку можно только на одном выдохе, а дуть несколько раз подряд нельзя. После этого дети проверяют, у кого птичка улетела дальше всех, и продолжают игру.
Малыши не должны сильно напрягаться.

**БАбОЧКА, ЛЕТИ!**
Цель: выработка длительного непрерывного ротового выдоха.
Материал: две — три бумажные ярко окрашенные бабочки (к каждой бабочке привязывают нитку длиной 50см и прикрепляют их к шнуру на расстоянии 30см друг от друга. Шнур натянут между двумя стойками так, чтобы бабочки висели на уровне лица стоящего ребёнка).
Ход игры: ребёнок сидит на стуле, а взрослый рассказывает: «Посмотри, какие красивые бабочки: красная, жёлтая, голубая. Как их много. Они как живые? Посмотрим, могут ли наши бабочки летать. (Дует на бабочек.) Смотри, полетели! Попробуй и ты подуть! Какая бабочка улетит дальше?»
Ребёнок встаёт возле бабочек и дует на них. Необходимо следить, чтобы ребёнок стоял прямо, при вдохе не поднимал плечи, дул на одном выдохе, не добирая воздух, не надувал щёки, а губы слегка выдвигал вперёд. Дуть ребёнок должен не более 10 секунд с паузами, чтобы не закружилась голова.

**КАПИТАНЫ**
Цель: развитие умения сочетать произнесение звука с началом выдоха, чередование длительного, плавного и сильного выдоха. Развитие умения длительно произносить звук «Ф» на одном выдохе и многократно произносить звук «П» (П-п-п) на одном выдохе. Активизация мышц губ.
Материал: таз с водой и бумажные кораблики.
Ход игры: на маленьком столе стоит таз с водой, где плавает бумажный кораблик. Ребёнок сидит на стульчике и дует на кораблик, произнося звук «Ф» или «II». Взрослый предлагает ребёнку покататься на кораблике из одного города в другой, обозначив города значками на краях таза. Взрослый поясняет ребёнку, что для того чтобы кораблик двигался, нужно дуть на него не торопясь, сложив губы, как для произнесения звука «Ф».
Можно дуть просто — вытягивая губы трубочкой, но не надувая щёки. Кораблик при ровном «ветре» двигается плавно и уверенно плывёт к цели.
«Но вот налетает порывистый ветер, — говорит взрослый, — он дует неровно «П — п — п». Ребёнок повторяет и стремится пригнать кораблик к определённому месту.
Взрослый следит за тем, чтобы при произнесении звука «Ф» ребёнок не надувал щеки; звук «П» произносил на одном выдохе 2—3 раза и тоже не надувал при этом щёк. Заканчивая игру, ребёнок и взрослый вместе поют:
Ветер, ветерок,
Натяни парусок!
Кораблик гони
До Волги-реки!

**ПОДУЙ НА ШАРИК,
ПОДУЙ НА ВЕРТУШКУ,
ПОДУДИ В РОЖОК**
Цель: выработка длительного непрерывного ротового выдоха.
Материал: воздушный шарик, вертушка, рожок.
Ход игры: на уровне лица ребёнка подвешивается воздушный шарик, а перед ним на столе кладут вертушки и рожок. Взрослый показывает, как надо дуть на воздушный шарик, чтобы он высоко взлетал, и предлагает ребёнку повторить свои действия. Затем взрослый дует на вертушку, чтобы она завертелась, дудит и рожок, а ребёнок подражает этим действиям.

**ПТИЦЕФЕРМА**
Цель: развитие речевого дыхания, обучение ребёнка на одном выдохе произносить 3- 4 слога.
Материал: игрушечные утка, гусь, цыплёнок, петух.
Ход игры: взрослый показывает ребёнку игрушки и 3—4 раза подряд воспроизводит их «голоса». (Показывает, как крякает утка, как кукарекает петух, как кудахчет курица и т. д.) Затем игрушки убирают, и взрослый говорит: «Пошли мы с тобой на птичий двор, а навстречу нам (показывает курицу) идёт курочка. Как она поздоровается с нами?» Ребёнок отвечает: «Ко-ко-ко, куд-куда, куд-куда!»
Аналогичные вопросы задаются обо всех птицах, а ребёнок старается правильно воспроизводить их голоса.

**ИГРЫ, ФОРМИРУЮЩИЕ ПРАВИЛЬНОЕ ЗВУКОПРОИЗНОШЕНИЕ**

**ЧАСЫ ТИКАЮТ**
Цель: развитие звукопроизношения, закрепление правильного произношения звука «К», звука «Т» (Ть). Развитие голосового аппарата, выработка умеренного темпа речи, умения произносить слова быстро и медленно, громко и тихо.
Материал: большие и маленькие часы (настоящие или игрушечные).
Ход игры: взрослый показывает ребёнку настольные часы и приглашает послушать, как они «разговаривают». Он говорит: «Это — часы. Когда они идут, то тикают «Тик-так, тик-так». Взрослый предлагает ребёнку воспроизвести тиканье часов; если у ребёнка недостаточно чёткое звукопроизношение, упражнение повторяют несколько раз. Взрослый продолжает рассказывать: «Часы бывают разные: большие часы висят ни стене или стоят на столе, а маленькие часики люди носят на руке (показывает). Большие часы тикают громко (произносит «Тик-так» громко), а маленькие часики — тихо (произносит «Тик-так» тихо)». Затем взрослый предлагает ребёнку воспроизвести тиканье больших и маленьких часов.
Далее взрослый говорит: «Большие часы, когда идут, тикают медленно». Произносит «Тик-так» в слегка замедленном темпе и предлагает ребёнку вместе воспроизвести медленное тиканье больших часов.
«Теперь послушай, как тикают маленькие часики», — говорит взрослый и произносит «Тик-так» в слегка ускоренном темпе, а потом предлагает воспроизвести тиканье больших и маленьких часов, т.е. проговорить эти звукоподражания быстро и медленно. Взрослый следит за правильным и чётким произношением звуков «К» и «Т» (Ть).

**ЛОШАДКА**
Цель: обучение отчётливому произношению звука «И».
Материал: игрушечная лошадка.
Ход игры: взрослый показывает ребёнку лошадку и объясняет, что лошадка кричит «И-и- и», а ребёнок повторяет 2—3 раза.
Далее взрослый предлагает поиграть в заводных лошадок, «заводит» ребёнка-«лошадку» ключиком, и тот произносит «И-и-и». Если ребёнок не хочет больше играть, можно сказать, что «лошадка сломалась».
 **«У ЛЯЛИ БОЛЯТ ЗУБЫ»**
Цель: обучение отчётливому произношению звука «О», округляя при этом губы.
Материал: кукла, матрёшки.
Ход занятия: взрослый показывает ребёнку куклу, матрёшек и рассказывает: «Смотрите, в гости к матрёшкам идёт кукла Ляля. Она стонет: «О-о-о, о-о-о», у Ляли болит зуб. Как стонет Ляля?»
Ребёнок произносит: «О-о-о, о-о-о».
Воспитатель говорит, что сейчас полечит зуб и Ляля престанет плакать. Он «лечит» больной зуб, потом укачивает куклу, предлагая ребёнку подпевать: «О-о-о, о-о-о, о-о-о». Кукла «засыпает», и к ней «подходят» матрёшки. Ребёнок рассказывает им, что у Ляли болел зуб, она стонала «О-о-о». Матрёшка «просит» повторить, как стонала Ляля. Взрослый следит, чтобы ребёнок произносил звук «О», округляя губы.

**ОСЛИК**Цель: обучение ребёнка правильному произношению звуков «И» и «О» (слитно, на одном выдохе), активизация в речи ребёнка слов «длинный», «короткий».
Материал: игрушечные ослик и зайчик или картинки с их изображениями.
Ход игры: взрослый предлагает ребёнку вспомнить, как кричит лошадка (протяжно произносит звук «И»), как стонала кукла Ляля, когда у неё болел зуб (произносит протяжное «О»). Затем показывает ослика и говорит: «Это ослик. Посмотрите, какие у него длинные-длинные уши! Какие уши?» Ребёнок отвечает. Ребёнку предлагают погладить ослика, потрогать его длинные уши. Взрослый продолжает рассказ: «Когда ослик хочет есть, он кричит «И-и-ио-о-о». Как кричит ослик?» Ребёнок отвечает.
Надо обращать внимание на громкость и протяжность произнесения звуков и следить, чтобы ребёнок произносил их на одном выдохе.
«И-я-и-о-о-о, и-и-и-о-о-о!» — кричит ослик. Грустно ему одному и он приглашает кого-нибудь поиграть с ним», — продолжает взрослый.
«Смотрите, зайчик скачет и говорит:
- Здравствуй, ослик Длинные уши!
- Здравствуй, заинька Короткий хвостик».
«Как зайчик назвал ослика?», «А что ответил заиньке ослик?», «Какой хвост у зайчика?», «А у ослика?» Ребёнок отвечает на вопросы и повторяет крики ослика.

**ГОСТИ**Цель: обучение правильному и отчётливому произношению звука «М» (Мь), закрепление произношения звука «У»; активизация в речи ребёнка слов «рога», «бодается», «острые когти», «мурлычет», «фыркает», наблюдение за тем, чтобы ребёнок согласовывал слова в предложении.
Материал: игрушки — домашние животные (корова, коза, кошка) или картинки с их изображениями.
Ход игры: Взрослый показывает ребёнку корову и спрашивает: «Кто это?» Выслушав ответ, говорит: «Когда корова гуляет и жуёт травку, она мычит «М-м-у-у, м-м-у-у-у». Как она мычит?» Ребёнок отвечает.
Далее взрослый показывает козу, задаёт аналогичные вопросы ребёнку, выслушивает ответы и продолжает: «Да, это коза. Она тоже даёт молоко, но коза не умеет мычать, она кричит «М-м-е-е, м-м-е-е-е». Как коза кричит?» Ребёнок отвечает.
«А вот и кошечка пришла, её зовут Мурка. Посмотрите, какая она красивая» Мурка очень любит молоко, и, когда хочет есть, она мяукает «Мяу-мяу». Скажите, как зовут кошку? А как она мяукает?»— спрашивает взрослый. Ребёнок отвечает.
Затем взрослый произносит чистоговорку и повторяет её хором с ребёнком:
Идёт корова по дорожке и мычит: «Мм-уу, мм-ууу» — молока кому?
«Мурка замяукала, — продолжает взрослый,— это она молока просит.
«Мяу, мяу, молочка хочу!» Как она молока просит? » Ребёнок отвечает, а взрослый следит за правильным произношением звука «М» (Мь) и чётким, внятным произнесением слов.
Продолжая занятие, взрослый показывает картинки с изображением коровы, козы, кошки, предлагает назвать животных и изобразить, кто как кричит. Затем просит показать, у кого из них есть рога (ребёнок показывает корову и козу), и объясняет: «Корова и коза бодаются, а кошка бодаться не умеет, у неё рожек нет. Но если кошку обижают, она больно царапается. У кошки на лапках есть коготки-царапки. Что может делать кошка?» Ребёнок отвечает.
«У маленького котёнка на лапках тоже есть коготки - царапки. К тому же очень острые», — говорит взрослый, а ребёнок повторяет сначала вместе с ним, затем один. Заканчивая занятие, взрослый предлагает рассмотреть картинки и игрушки, отвечает на вопросы.

**МЫШКА**
Цель: формирование правильного и отчётливого произношения звука «П» (Пь), отчётливого произношения слов, воспитание звуковой культуры речи.
Материал: игрушечная мышка.
Ход игры: раздаётся писк «Пи-пи-пи», взрослый говорит, что прибежала мышка, предлагает её поискать. Ребёнок заглядывает под стул. Появляется игрушечная мышка, спрашивает: «Дети, кот ушёл?» И просит: «Вы его не зовите, я кота боюсь!»
Взрослый предлагает попищать, как мышка, ребёнок повторяет писк. «Мышонок любит играть в прятки, — говорит взрослый. — Сейчас я спрячу его в ладошке и спрошу, где мышонок? А он ответит мне: «Пи-пи-пи».
Ребёнок пищит за мышонка, которого прячут 4—5 раз. Затем мышонка угощают крошками сыра, а он благодарит: «Спасибо, очень вкусный был сыр. Я сыр очень люблю. А вы что любите есть? Вы, наверное, очень любите суп? Давайте скажем: «Уп-уп-уп» — мы любим суп!»
Взрослый дважды повторяет чистоговорку, затем ребёнок повторяет её самостоятельно:
Мышка, мышка, на горошку,
Вылей воду на дорожку!
 **АВТОМОБИЛЬ**
Цель: формирование у ребёнка правильного и отчётливого произношения звука «Б» (Бь), развитие умения произносить отдельные звукоподражания громко и тихо.
Материал: кукла, маленькая и большая машины.
Ход занятия: кукла «спрашивает» у ребёнка, знает ли он, как сигналит машина. Если ребёнок затрудняется с ответом, взрослый подсказывает: «Би-и-и-п, би-и-и-п» — и предлагает повторить сначала вместе с ним, а потом отдельно.
Взрослый показывает большую машинку, а затем маленькую и говорит: «Большая машина гудит громко, послушай, как (произносит звукоподражание чуть громче обычного), а маленькая гудит тихо (воспроизводит сигнал вполголоса)». Ребёнку предлагается повторить звукосочетания то громко, то тихо.
Ребёнку, склонному к тихой речи, предлагают произносить их громко, а говорящему громко, крикливо — тихо.

**БАРАБАН**
Цель: продолжение формирования правильного и отчётливого произношения звука «Б» (Бь), обучение регулированию силы голоса.
Материал: игрушечный барабан.
Ход игры: взрослый показывает барабан, барабанит, сопровождая свои действия словами:
«Бам, бам, бам! Так поёт барабан». Затем спрашивает у ребёнка: «Как поёт барабан?» Ребёнок сначала вместе с взрослым, а затем один воспроизводит нужные звукосочетания. Сначала с произвольной громкостью, затем, по заданию взрослого, громко или тихо.
Взрослый добивается, чтобы ребёнок правильно и чётко произносил звук «Б» (Бь), а звукоподражания — громко и тихо.

**ОТГАДАЙ, КТО К НАМ ПРИШЁЛ**
Цель: формирование чёткого произношения звуков «М», «П», «Б», (Мь, Пь, Бь), обучение отчётливому и внятному произношению отдельных звукосочетаний, развитие способности воспринимать различные звуки, различать на слух близкие по звучанию звукоподражания, дифференцировать громкость их произношения; закрепление в речи ребёнка названия отдельных предметов, животных, птиц.
Материал: игрушки, использовавшиеся на предыдущих занятиях (корова, коза, кошка, мышка, курица, барабан, звонок), или картинки.
Ход игры: взрослый показывает игрушку (или картинку) корову и предлагает вспомнить, как она мычит. Ребёнок произносит звукосочетание. «А как кричит коза?» — спрашивает взрослый, показывая соответствующую игрушку. Ребёнок произносит: «Мее-е-е».
Затем взрослый предлагает ему помяукать, как котята, попищать, как мышата, вспомнить, как гудит машина, как стучит барабан. Взрослый следит, чтобы ребёнок чётко и правильно произносил звуки, отчётливо, правильно и достаточно громко выговаривал звукоподражания. Далее взрослый предлагает ребёнку отгадывать по звукоподражаниям животных и предметы:
— «Му-у-у, му-у-у», — кто это мычит?
— «Мяу-мяу», — кто это к нам пришёл?
— Кто подошёл к Кате и сказал «Ме-е-е, ме-е-е»?
— А кто это спрятался от Кати и пищит: «Пи-пи-пи»?
— «Ко-ко-ко», — кто это остановился рядом с Катей?
— «Ква-ква-ква», — а это кто?
— «Ку-ку, ку-ку», — а это чей голос?
— «Тик-так, тик-так», — что это?
Взрослый произносит и другие звукоподражания («га-га-га», «пф пф» и т. д.), а ребёнок отгадывает, чей голос он слышит. Меняя высоту голоса, взрослый просит определить, какая мышка пищит; большая или маленькая. «Би-ип, би-и-и—п. Что это?» — меняя громкость при произношении данного звукосочетания, взрослый предлагает угадать, какая машина гудит (большая или маленькая).
Взрослый добивается, чтобы дети внимательно слушали, точно и правильно называли слова, к которым относятся те или иные звукосочетания, чтобы по громкости голоса определяли, взрослое это животное или детёныш, какие размеры предмета.

Вариант: взрослый предлагает ребёнку подражать знакомым звукам, например: «Как звонит звонок?» — «Динь, линь!» «Как крякает утка?» — «Кря-кря-кря».
 **СТОИТ ДОМИК**
Цель: развитие речевого аппарата, закрепление произношения звуков в звукоподражательных словах. Дальнейшее обучение ребёнка умению различать по внешнему виду и «голосу» животных, птиц и правильно называть их.
Материал: игрушечный домик, кукла, игрушечные гусь, утка, индюк, собака или картинки с их изображением.
Ход игры: взрослый показывает ребёнку игрушки и рассказывает: «Вот домик. В нём живёт маленькая Оленька (показывает куклу). Мимо идут гуси и кричат: «Га-га-га! Идём плавать и нырять!»
«Как и что они кричат?» Ребёнок повторяет. «Не ходите плавать и нырять, оставайтесь со мной», — просит гусей Оленька, но гуси уходят. Мимо утки идут, переваливаются, тихонько переговариваются; «Кряк-кряк-кряк! Идём плавать и нырять!» Как и о чём переговариваются утки?»
Ребёнок повторяет: «Не ходите плавать и нырять, поиграйте со мной», — просит уточек Оленька, но утки её не понимают.
Тут индюк появился. «Я буду с тобой играть!» — сказал он Оленьке, но девочка индюка испугалась, играть с ним отказалась. Индюк очень рассердился и закричал: «Бал-бал-бал! Какая глупая девочка!»
«Бал-бал-бал!» И ушёл.
Что кричал сердитый индюк?» Ребёнок повторяет.
«Грустно Оленьке одной. Вдруг совсем рядом залаял щенок: «Тяф-тяф-тяф! Давай с тобой играть, маленькая девочка!» Оленька обрадовалась. Они в прятки поиграли и в салочки. Устали, сели рядышком, и щенок решил остаться у Оленьки насовсем».

**Игры, на развитие мышления у детей**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Эта игра развивает ассоциативное мышление у детей. Она очень интересна и, к тому же, поможет родителям (если они будут присутствовать) лучше узнать своего ребенка, его мысли, настроение. Она очень похожа на игру «Города», в которой ребята поочередно называют города, название которых начинается на последнюю букву предыдущих наименований.

Игра заключается в том, что все удобно рассаживаются, и им предлагается любое слово. Затем один из ребят говорит слово, первым пришедшее ему в голову после того, как он услышал предложенное. Следующий участник называет слово, которое у него ассоциируется с предыдущим. Ассоциации довольно забавны и нередко вызывают вопрос: «Почему?», на что участник может либо объяснить ход своих мыслей, либо отказаться это делать. Эта игра выявляет неизвестные ранее черты характера ребенка, поэтому поприсутствовать при ее проведении родителям очень и очень полезно.

**Игра "Данетка"**

Суть этой замечательной игры для всех заключается в том, что ведущий загадывает слово или рассказывает условия какой-то совершенно необычной ситуации, а игроки (дети или взрослые) должны разгадать слово или объяснить ситуацию, задавая такие вопросы, на которые можно дать один из пяти ответов: "да"; "нет"; "и да и нет"; "об этом нет информации"; "это не существенно".

Вопросы в "данетке" формулируются непосредственно в процессе игры. Цель "данеток" - научить детей задавать сильные вопросы, научить отыскивать критерии классификации любых объектов окружающего мира, научиться слушать других, быть внимательным (не повторять вопросы).

Достоинства "данеток":

1. У игры "Данетка" нет ограничений по возрасту. Эта игра достаточно азартна и интересна детям и взрослым. Вся хитрость в выборе действительно интересного объекта для данной категории играющих.

2. Игра "Данетка" абсолютно проста в проведении. Например: "Я загадал растение средней полосы. За десять вопросов определите растение, которое я загадал".

3. Легко варьировать уровень трудности игры. Например, исходная ситуация: "Я загадал одного из героев сказки ''Семеро козлят''" - это просто. А вот "Я загадал философский термин" - это сложнее.

Визуальные "данетки".

На столе раскладывают много предметов или картинок. Задают вопрос: "Какой предмет я загадал?" Возможные отсекающие вопросы:
· Предмет лежит в правой половине стола? "Да".
· Предмет лежит в верхней четверти стола? "Нет" и т. д.
Сократив поле поиска по "территориальному" признаку, можно использовать видовые признаки: форма, цвет, вес.

Ситуативные "данетки".

Ситуативные "данетки" отвечают на вопросы: Как это могло произойти?
Как выбраться из тупика? Как объяснить странное поведение человека? Ситуативные "данетки" развивают умение находить причинно-следственные связи.

Например, объясните ситуацию:
1. Один человек выкопал картофель, а другой его за это крепко поколотил.
2. Человек очень любил летать, но с некоторого времени перестал пользоваться самолетом.
3. Сначала они набили друг другу по огромной шишке, поссорились, потом познакомились, а потом поженились. Как это могло произойти?

Придумать тему ситуативной "данетки" ("Загадалки") без навыка бывает не просто. Если вам трудно придумать ситуацию, поручите это детям. Превратите процесс придумывания тем ситуативных "данеток" в веселое упражнение по развитию остроумия.

Можно предложить такой алгоритм. Сначала придумывается необычная ситуация, потом она описывается и задается вопрос: как такое могло произойти? Например, "Подул ветер и человек опоздал на совещание". А ситуация могла разыгрываться таким образом. Автомобиль, на котором надо было ехать этому человеку на совещание, выезжал из гаража. Подул ветер, незакрепленные ворота гаража пришли в движение и покалечили автомобиль.

Если придумать ситуацию будет трудно, то возьмите готовую ситуацию из литературного произведения, например сказки. Из сказки выбирается ключевая или необычная ситуация и обыгрывается таинственными вопросами.

Самое простое - это задумать героя известного детям литературного произведения, - сказки, стихотворения, басни, даже песни (Татьяна Ларина, Буратино, Черномор, Иванушка-дурачок).

1. Испекли его для людей, а съела его лиса. (Колобок)
2. Сначала она его сильно полюбила и объяснилась в любви, а он ответил отказом, потом он ее полюбил, объяснился в любви, но она ответила отказом. (Евгений Онегин)
3. Сначала он ее поймал, поговорил и отпустил. Потом она сама к нему приплывала, делала подарки, но обиделась и уплыла. (Золотая рыбка)
4. Сначала его сделали, чтобы съесть, но не съели, потом он убежал и его съели. (Колобок)
5. Один гений сказал второму, что он гений, за что и был отравлен вторым. ("Моцарт и Сальери" А.С. Пушкин)
6. Кто-то похвастался и остался без завтрака. ("Ворона и Лиса" И. А. Крылов)
7. Четверо зверей-музыкантов забрались друг на друга и сильно напугали разбойников. (Бременские музыканты)
8. Все лягушки квакают. Но одна лягушка квакнула так, что шлепнулась с большой высоты в болото. В чем дело? (Лягушка-путешественница)

Темы для "данеток" и возможные продолжения игры.

Какой овощ я задумал?
- Это корнеплод? (Морковь, свекла, редис)
- Это листовой овощ? (Капуста, салат)
- Это плодовый овощ? (Помидоры, огурцы)

Какое имя я загадал?
- Это мужское имя?
- Имя начинается с гласной?
- В нашей группе есть такое имя?

Какую часть одежды я задумал?
- Это верхняя одежда?
- Это мужская одежда?

Какую сказку я задумал?
- Это русская сказка?

Какую историческую личность я задумал?
- Это мужчина?

Какое дело я делаю утром обязательно?
Какой цвет я задумал?
Какое свойство мороженого, лампочки, арбуза, карандаша я загадал?
Какую страну я задумал?
Какого писателя, сказочника, поэта, ученого я задумал?
Какую известную битву я задумал?

**Игра "Черный ящик".**

Детям показывают "черный ящик" или просто сумку, портфель и предлагают за 10 вопросов отгадать - что там? И т. д.
- Там рукотворный предмет? Там что-то мягкое? Там что-то металлическое? И т. д.

 **Игра "Картинки-загадки".**

Из группы детей выбирается один водящий, остальные садятся на стулья, они должны отгадывать. Учитель имеет большую коробку, в которой лежат маленькие картинки с изображением различных предметов (можно использовать картинки от детского лото).
Водящий подходит к учителю и берет одну из картинок. Не показывая ее остальным детям, он описывает предмет, нарисованный на ней. Дети предлагают свои версии. Следующим водящим становится тот, кто первый отгадал правильный ответ.

**Игра "Парные картинки"**

(развитие мыслительных операций анализа и синтеза).

Используются картинки из двух наборов детского лото. Группа детей делится пополам. Каждый ребенок получает по четыре картинки. Дети из первой группы по очереди описывают предмет, нарисованный на одной из имеющихся у них картинок, не показывая их. Тот ребенок, у которого, по его мнению, есть эта картинка, показывает ее. Если ответ правильный, обе картинки откладываются в сторону (в общую коробку, например). Если ответ неправильный, первый ребенок повторяет свое описание, сделав его более подробным и детализированным.
После того как все дети из первой группы описали по одной картинке, роли меняются. Теперь дети из второй группы также по очереди описывают свои картинки, а дети из первой группы отгадывают их.

 **Игра "Определи игрушку".**

Каждый ребенок приносит какую-либо игрушку. Из группы выбирается один водящий. На 3-5 минут он выходит за дверь. В его отсутствие учитель с ребятами придумывает какую-либо историю, в которой главным персонажем выступает одна из принесенных игрушек.

Все игрушки, в том числе и выбранный игровой персонаж, расставлены на столах или стульях. Приглашается водящий ребенок. Ребята из группы поочередно рассказывают ему придуманную историю, не называя главного персонажа, а замещая его название местоимением "он" или "она". История рассказывается в течение 3-5 минут. Водящий должен показать игрушку, являющуюся главным персонажем рассказанной истории.
Если угадывание произошло правильно, выбирается другой водящий, и игра повторяется. Если ответ неправильный, ребята дополняют рассказанную историю так, чтобы помочь водящему новыми деталями, не называя при этом задуманную игрушку.

**Игра "Угадай игрушку".**

Выбирается один водящий, который выходит на 2-3 минуты из комнаты. В его отсутствие из детей выбирается тот, кто будет загадывать "загадку". Этот ребенок должен жестами и мимикой показать, какую игрушку он задумал. Например, задумана игрушка "зайка". Ребенок прыгает, "грызет морковку" и т. д. Водящий должен отгадать игрушку, выбрать ее, взять в руки и громко назвать. Остальные дети хором говорят "Правильно!" или "Неправильно!".
Если ответ правильный, выбирается другой водящий и другой ребенок, который будет загадывать "загадку". Если ответ неправильный, показать "загадку" предлагается другому ребенку, и так до тех пор, пока не будет получен правильный ответ.

**Игра "Лишняя игрушка".**

Дети приносят с собой игрушки из дома. Группа ребят делится на две подгруппы. Первая подгруппа на 2-3 минуты выходит из комнаты. Вторая подгруппа отбирает 3 игрушки из тех, что принесены. При этом две игрушки должны быть "из одного класса", а третья - из другого. Например, с куклой и зайчиком кладут мячик.
Входит первая группа и, посовещавшись, берет "лишнюю игрушку" - ту, которая, по их мнению, "не подходит". Так, в данном примере "лишняя игрушка" - это мячик (кукла и зайка - живые, а мячик - нет).
Если ребята легко справляются с тремя игрушками, их число можно увеличить до 4 - 5, но не более 7-ми. Игрушки можно заменить картинками из детского лото (тогда игра будет называться "Лишняя картинка").
Эту игру можно проводить с ребенком и индивидуально.

**Игра "Перечисли предметы".**

Из группы детей выбирается один водящий. Он выходит из комнаты на 2 минуты. В это время на стол в комнате кладутся 7 предметов и задумывается ситуация. Например, дети задумывают ситуацию "Я иду гулять", тогда на столе должны лежать 7 предметов из одежды.
Приглашается водящий, ему рассказывается ситуация и разрешается в течение 1-2 минут осмотреть стол. Затем он поворачивается к столу спиной, а лицом к группе детей и начинает перечислять вещи на столе. После каждого правильного ответа группа говорит "Правильно!", после неправильного - "Неправильно!". Если водящий перечислил не все предметы, группа говорит, какие предметы он забыл.

 **Игра "Противоположность".**

Ведущий показывает группе детей одну картинку. Задача состоит в том, чтобы назвать слово, обозначающее противоположный предмет. Например, ведущий показывает предмет "чашка".
Дети могут назвать следующие предметы: "доска" (чашка выпуклая, а доска прямая), "солнце" (чашку делает человек, а солнце - это часть естественной природы), "вода" (вода - это наполнитель, а чашка - это форма) и т. д.

Каждый ребенок по очереди предлагает свой ответ и обязательно объясняет, почему он выбрал именно такой предмет.
Примечание: игра подходит и для индивидуальных занятий с ребенком.

**Игра "Придумай загадку".**

Из группы детей выбирается водящий. В его задачу входит придумать загадку. Группа должна эту загадку отгадать. Далее другой ребенок придумывает загадку и т. д. Дети 6-ти лет любят придумывать загадки, игра проходит оживленно.
Примечание: игра подходит и для индивидуальных занятий с ребенком.

**Игра "Простые рисунки".**

Такие рисунки состоят из контуров геометрических фигур, дуг и прямых. В них при создании не закладывается никакого определенного значения. Простые рисунки нужно разгадывать, т. е. находить в них смыл, отвечать на вопрос "Что это такое?".
Правила игры просты: нужно сказать, что за предмет изображен на рисунке. Чем больше решений, тем лучше. Единственное ограничение: не нужно поворачивать рисунки. Занятие очень увлекательное! В эту игру можно играть всей семьей или использовать ее как интересное и полезное времяпрепровождение на детских праздниках.
Представьте, вам кажется, что перечислены уже все варианты, как вдруг обнаруживается еще один! Такие моменты доставляют особенно большое удовольствие.
Мы предлагаем вам для игры 40 простых рисунков. Вот они.


Приводите столько вариантов решений, сколько сможете. Если кончились мысли по поводу одного рисунка, перейдите ко второму, а через некоторое время вернитесь к первому рисунку.
Рекомендуем также сделать вот что: придумайте как можно больше ответов к одному рисунку и запишите их. Затем предложите своим родителям, друзьям, родственникам, знакомым решить тот же самый рисунок. После этого сравните ответы. Они совпали? Нет?! Прекрасно - есть возможность сравнить их качество и оригинальность. Помните, что оригинальность решения наиболее важна в этой игре.
Вы можете сами придумать сколько угодно простых рисунков и разгадывать их. Однако хотим предостеречь от одной распространенной ошибки: создавая новый рисунок, не закладывайте в него заранее никакого смысла. Это может сильно помешать в дальнейшем при разгадывании. Никаких других ограничений нет.

**Игра "Кто кем (чем) будет?"**

Игра хороша тем, что можно играть и компанией и вдвоем с ребенком где угодно. Задавайте друг другу вопросы, следите, чтобы малыш, отвечая на вопрос, грамотно склонял имена существительные.
Кем будет яйцо? (может быть птенцом, крокодилом, черепахой, змеей.)
- цыпленок - петухом;
- мальчик - мужчиной;
- теленок - коровой или быком - бумага - книгой
- снег -водой
- вода - льдом
- семечко - цветком
- мука - блинчиками
и т. д.
Игра-наоборот: "Кто кем был?".
- лошадь - жеребенком
- цветок – семенем

 **Игра "Жили-были...".**

Игра на развитие мышления, смекалки, закрепление знаний об окружающем мире. Играть можно вдвоем с ребенком или компанией, задавая вопросы по очереди.
Смысл игры объяснять долго - мы просто приведем примеры.
Для деток поменьше вопросы простые, для более старших посложнее - со "степенью трудности" определитесь сами.
Взрослый задает вопрос "Жил-был цыпленок, что с ним потом стало?" - "Он стал петушком".
"Жила-была тучка, что с ней потом стало?" - "Из нее дождик пролился"
"Жил-был ручеек, что с ним стало?" - "Зимой замерз", "Засох в жару".
"Жило-было семечко, что с ним потом стало?" - "Из него цветок вырос"
"Жил-был кусочек глины, что с ним потом стало?" - "Из него сделали кирпич (вазу...).

**Игра "Третий лишний".**

В этой игре дети учатся классифицировать предметы по признакам, заданным в условиях.

Детям 3-5 лет условия более простые.
Например:
Взрослый говорит три слова - сова, ворона, лиса. Ребенок должен быстро в уме проанализировать эти три слова и определить, что все три слова относятся к живой природе, однако, сова и ворона - птицы, а лиса - нет. Следовательно, лиса здесь лишняя.

Еще примеры для младших дошкольников:
- молоко, сок, хлеб - все три слова означают съедобное. Но молоко и сок - пьют, а хлеб кушают.
- машина, лошадь, трамвай;
- шапка, платок, сапоги;
- роза, береза, ёлка.

Для детей 5-7 лет задания усложняются:
- дождь, снег, река;
- врач, турист, шофер;
- тень, солнце, планета;
- мороз, вьюга, январь;
- камень, глина, стекло;
- дверь, ковер, окно;
- море, река, бассейн.

 **Игра "Какое что бывает?".**

Играя в эту игру, дети научатся сравнивать, обобщать свойства предметов и, наконец, понимать значение таких понятий как высота, ширина, длина; классифицировать предметы по форме, размеру, цвету. Сначала вопросы задает взрослый, а ребенок отвечает. Потом нужно дать возможность ребенку проявить себя.

Примеры:
- Что бывает высоким? (дерево, столб, человек, дом). Здесь уместно спросить, что выше - дерево или дом; человек или столб.
- Что бывает длинным? (коротким)
- Что бывает широким (узким)?
- Что бывает круглым (квадратным)?

В игру можно включать самые разные понятия: что бывает пушистым, мягким, твердым, острым, холодным, белым, черным и т.д.

 **Упражнение "Кто без чего не обойдётся".**

Помогает ребёнку научиться выделять существенные признаки. Взрослый зачитывает ряд слов. Из этих слов надо выбрать только два, самых важных, без чего главный предмет не может обойтись. Например, сад… какие слова самые главные: растения, садовник, собака, забор, земля? Без чего сада быть не может? Может ли быть сад без растений? Почему?.. Без садовника… собаки… забора… земли?.. Почему?"
Каждое из предполагаемых слов подробно разбирается. Главное, чтобы ребёнок понял, почему именно то или иное слово является главным, существенным признаком данного понятия.

Примерные задания:
Сапоги (шнурки, подошва, каблук, молния, голенище)
Река (берег, рыба, рыболов, тина, вода)
Город (автомобиль, здание, толпа, улица, велосипед)
Игра (карты, игроки, штрафы, наказания, правила)
Чтение (глаза, книга, картинка, печать, слово)
Война (самолёт, пушки, сражения, ружья, солдаты)
Школа (учитель, ученики, столы, стулья, книги, тетради)

Второй вариант. Называем слова, и спрашиваем: чего не может быть без этого предмета, для чего или кого оно самое главное?
Например: вода, провод, карандаш, стекло, кирпич.

**Живое - неживое.**

Знакомим ребенка с понятиями "одушевленный" и "неодушевленный".
Сначала объясняем, что все живые предметы мы называем "КТО", а неживые "ЧТО". Приводим несколько примеров.
Затем играем в вопросы и ответы. Можно использовать книжки с сюжетными картинками.
Что растет? Кто растет?
Кто летает? Что летает?
Кто плавает? Что плавает?
Кто самый большой? Что самое большое?
И т.д.

**Что снаружи, что внутри?**

Взрослый называет пару предметов, а ребенок говорит, что может быть снаружи, а что - внутри. Дом - шкаф; книга - шкаф; сумка - кошелек; кошелек-деньги; кастрюля - каша; аквариум - рыбы; будка - собака; нора - лиса.
Затем поменяйтесь ролями - пусть ребенок загадывает пары слов.

**"Кто это?" знакомимся с профессиями**

Для игры хорошо иметь карточки с изображением людей разных профессий и инструментов.
1 вариант: Задаем вопросы: кто лечит больных? Кто учит детей в школе? Кто готовит обед? Кто работает на тракторе? Кто разносит письма и газеты? Кто шьет платье?
2 вариант: Вопросы: что делает дворник? Что делает доктор? Что делает электромонтер? Что делает учитель? Что делает шофер? Что делает маляр? Что делает парикмахер?
3 вариант: Придумываем загадки. Например: этот человек работает на улице, у него есть метла, лопата.
4 вариант: "Кому что нужно?" Что нужно почтальону? Что нужно парикмахеру? И наоборот: кому нужны ножницы? Кому нужна иголка?

**Отгадай предмет по его частям.**

В эту игру можно играть в двух вариантах.
Первый вариант - с использованием карточек с картинками. Участникам игры раздаются карточки с изображением различных предметов - мебель, овощи, животные, транспорт и т.д. Ребёнок, не показывая свою карточку другим игрокам, и не говоря, что именно нарисовано, называет части предмета. Тот, кто первым догадается, о чем идет речь, забирает карточку себе и получает одно очко.
Второй вариант - без карточек. Смысл игры остается тот же. Этот вариант хорош тем, что играть можно вдвоем с ребенком где угодно. Например, по дороге в детский сад, сидя в очереди к врачу и т.п.

Примеры:
Четыре ноги, спинка, сиденье.
Цифры, стрелки.
Буквы, картинки, листы.
Ствол, ветки, листья.
Корень, стебель, листья, лепестки.
Экран, кнопки, электрический шнур, пульт.
Носик, ручка, крышка, электрический шнур.
Лапы, хвост, ошейник.
Лапы, хвост, хобот.
На первый взгляд все кажется, слишком просто? Но на самом деле не все дети могут описывать предметы. Попробуйте!

**Отгадай предмет по описанию.**

Условия игры те же, что и в предыдущей. Но задача здесь сложнее. Нужно не только найти правильные определения предметов, но и правильно согласовать по родам прилагательные и существительные, а также знать такие понятия как мебель, овощи, фрукты, насекомые, домашние и дикие животные и т.п.
Дикое животное, живет в лесу, большое, лохматое, любит мед.
Дикое животное, хитрая, рыжая, с пушистым хвостом.
Насекомое, с разноцветными крыльями, похожа на цветок.
Транспорт, большой, тяжелый, с крыльями и хвостом.
Овощ, красного цвета, круглый, его кладут в салат и в борщ.
Сладкая, маленькая, в красивой бумажке.

 **Сложи картинку.**

Для игры понадобятся картинки со схематическими изображениями предметов: вагончик, грибок, кораблик, снеговик, цыпленок, домик. Кроме рисунков, необходимо приготовить вырезанные из плотной бумаги геометрические фигуры - круги, квадраты, треугольники, трапеции.
Покажите ребенку одну картинку, рассмотрите из скольких частей состоит предмет, какие они по форме. Затем предложите найти такие же среди геометрических фигур и попросите ребенка попробовать сложить картинку из геометрических фигур по образцу.

**Давай придумывать (с 3лет).**

Развиваем абстрактное мышление, речь.
Для игры понадобится набор предметов разной формы (палочки, шар, кольцо, коробочки, цилиндр) и карточки с изображением разных предметов определенной формы - зеркало, карандаш, яйцо, яблоко.
ВАЖНО! изображения на картинках должны быть похожи на предметы.
Например:

* карандаш, удочка, иголка, нож - по форме похожи на палочку;
* ваза, стакан, наперсток - полый цилиндр.
Игра проводится примерно так - дети (или ребенок) садятся перед столом, у каждого набор предметов. Взрослый садится напротив, у него карточки с картинками. Взрослый показывает карточки по одной и спрашивает: " У кого предмет похож на такой карандаш?" Ребенок, у которого палочка, отвечает: "У меня!" и получает карточку с изображением карандаша.
Вариант наоборот: У детей карточки с картинками, а у взрослого разные предметы.
Дети с 5 лет могут играть в эту игру самостоятельно и без картинок, придумывая, на что может быть похож тот или иной предмет.

 **"Я луна, а ты звезда".**

Игра на развитие логического мышления, быстроты реакции.
Вариант для игры вдвоём: Один говорит, например: "Я - гроза!". Другой должен быстро ответить что-либо подходящее, к примеру: "А я - дождь". Первый продолжает тему: "Я - большая туча!". Ему можно быстро ответить:
"Я - осень". И так далее...

Вариант для игры группой: В игре должно быть не меньше шести человек.
Все, кроме одного садятся на стулья в кружок. В середине стоят три стула, на одном из них сидит кто-то из детей. Он говорит, например: " Я - пожарная команда!". Кто-нибудь из детей, кому первому придет в голову что-нибудь подходящее, садится рядом на свободный стул и говорит: "Я - шланг". Другой спешит на второй стул и говорит: "А я - пожарник". Ребёнок - "пожарная команда должен выбрать одного из двух, например: "Я беру шланг". Он обнимает "шланг" и они садятся на стулья к другим детям. Оставшийся один ребёнок должен придумать что-нибудь новое, например: "Я - швейная машина!" и игра продолжается...

 **Сравнение предметов.**

Французский философ Гельвеции писал: "Что такое ум сам по себе? Способность подмечать сходства и различия, соответствия и несоответствия, которые имеют между собой различные предметы".
Сравнивать - значит указать сходства и различия.
Например: сравним огурец и помидор.
Сходства: и то и другое овощ, растут на грядках.
Различия: цвет, форма, вкус.
Сравнение лежит в основе всех великих изобретений. Известно, что "парашютики" растений типа одуванчика натолкнули на мысль о создании парашюта. Идея конструкции висячего моста пришла в голову изобретателю, когда он наблюдал паутину. Создать форму крыла аэроплана помогло сравнение с крылом птицы.
Сравнивая, ребенок не только познает мир, но и развивается умственно: он учится выяснять причины сходства и различия предметов и явлений.
Сначала надо хвалить ребенка даже за попытку сравнить один предмет с другим.
Еще лучше, если ребенок сможет подобрать действительно удачное сравнение. Задавайте ребенку вопросы, побуждающие объяснять различие и сходство. Предлагайте ему самостоятельно искать объекты для сравнения.

Прочтите стихи, которые знакомят с неожиданными сравнениями.
На свете все на все похоже...
(Р. Сеф)

На свете все
На все
Похоже:
Змея -
На ремешок
Из кожи;
Луна -
На круглый глаз
Огромный;
Журавль -
На тощий
Кран подъемный;
Кот полосатый -
На пижаму;
Я - на тебя,
А ты - на маму.

Чем отличаются.
(Р. Сеф) Чем отличаются кильки от речки,
Чем отличается хлев от овечки,
Чем отличается повар от ужина -
Спрашивать так интересно и нужно.

Разговор в сумерках.
Б. Заходер, (Из Джо Уоллеса)

Воскликнул Кролик:
- Мне везет!
Я превратился
В вертолет!
Плати морковку за билет -
И облетишь
Весь белый свет! -
А Гриб сказал:
- Я стал зонтом,
Ведь я всю жизнь
Мечтал о том!
Отныне
В дождик проливной
Кто хочешь
Прячься подо мной! -
Олень сказал:
- Чего я жду?
Я вешалкой служить иду!
Но без конфетки
Ни за что
Не буду отдавать
Пальто! -
Вдруг все услышали Сову:
- Довольно бредить наяву!
Ложитесь спать.
Одним сычам
Прилично ухать по ночам! -
И все решили,
Что Сова
Вполне права,
Вполне права.
Вам тоже спать давно пора.
Спокойной ночи, детвора.

## Развитие памяти Мнемотехника —  это технология развития памяти. Задачи Во-первых, надо обратить внимание на совершенствование восприятия: зрения, слуха, тактильных ощущений, обоняния, вкусовых ощущений... На занятиях должно быть использовано множество разнообразных средств для тренинга названных чувств. Во-вторых, необходимо сформировать у детей навыки запоминания любой информации. Эффективны следующие методы: • метод "крокирования" (от франц. croquis — чертеж, схема, набросок); • метод, использующий образное мышление (эйдетизм); • метод ассоциативных цепочек (или метод "чепухи"); • метод трансформации (превращения); • метод Цицерона; • метод опор. В-третьих, наша задача — научить детей управлять своим вниманием, сделать его послушным. Кроме того, есть еще целый ряд оригинальных упражнений, стимулирующих интеллектуальное развитие ребенка. Когда начинать заниматься мнемотехникой? Мнемотехникой можно начинать заниматься с раннего возраста, но рациональнее вводить ее в занятия с детьми 4-5 лет, когда у них накоплен основной словарный запас. Как заниматься? Предлагаем вашему вниманию наш опыт организации занятий. Шаг1. Необходимо провести тестирование зрительной и слуховой памяти, а также внимания детей (варианты тестирования даются в курсе "Методика мнемотехники"). Результаты фиксируются. Шаг 2. На основании результатов тестирования составляется целевой перспективный план (на 10-12 опорных занятий). Структура занятий 1-е занятие 1. Игра "Фотоаппараты" — на развитие внимания. (Детям на секунду показывается карточка с любым изображением, должны как можно подробнее описать его.) 2. Упражнение "Рисуем слова" — подготовка к методу крокирования. 3. Игра "Кукловоды", активизирующая двигательную память. (Подробное описание игры см. ниже.) 4. Игра "Объяснялки", развивающая фантазию. (См. телепередачу "Устами младенца". Суть ее в том, чтобы по краткому описанию определить, о чем речь.) 5. Упражнение, активизирующее "двуполушарную" деятельность мозга (двумя руками синхронно рисовать различные геометрические фигурки). 2-е занятие 1. Игра "Опиши соседа", развивающая внимание (припоминать нужно с закрытыми глазами). 2. Обучение методу ассоциативных цепочек (метод "чепухи"), использовать мнемотаблички из 16 картинок. 3. Упражнение "Прятки" на развитие тактильного восприятия (используются 10-12 тактильных дощечек; подробное описание упражнения см. ниже). 4. Игра "Повтори движение" (вариант игры Б. П. Никитина "Обезьянки"). 3-е занятие 1. Упражнение "Волшебный круг", вырабатывающее навык сосредоточения. (Подробное описание упражнения см. ниже.) 2. Развиваем фантазию — "На что похожа цифра?" 3. Закрепление метода "чепухи" в процессе восприятия слуховой информации. (Произносится произвольный ряд из 15 и более слов.) 4. Игра со спичками "Не урони" — на развитие мелкой моторики. (Подробное описание игры см. ниже.) 5. Тренинг метода "чепухи" на любом коллаже. 4-е занятие 1. Игра "Слухачи", активизирующая способность управлять слуховым вниманием. (Подробное описание игры см. ниже.) 2. Развиваем фантазию и внимание — игра "Сделай, как я!" (Подробное описание игры см. ниже.) 3. Пантомима "Мишки в лесу", стимулирующая образное мышление (эйдетику). 4. Знакомство детей с коллекцией запахов. Используются 20 флаконов с травами (в дальнейшем "запахи" служат пособием для совершенствования обоняния и для формирования навыков запоминания любой информации). 5. Упражнение на разработку сложнокоординированных движений — одновременное вращение рук в противоположных направлениях и т. д. ****Игра «Прятки» (с тактильными дощечками)****Цель игры: совершенствовать тактильное восприятие.Ход игры: Ребенку дается в руки одна тактильная дощечка для «ощупывания», затем ее прячут в ряду других 10-12 дощечек за ширмой или под платком, и ребенок, не видя, на ощупь должен найти, узнать свою дощечку.****Игра со спичками на развитие мелкой моторики «Не урони!»****Ход игры: Спички высыпают из коробка, пустой коробок и крышечку ставят на стол узкой длинной гранью, параллельно друг другу. Ребенок берет 4 спички большим и указательным пальцами правой руки и кладет на коробок или крышечку, стараясь не уронить.Если получилось, то левой рукой теми же пальцами перекладывает спички на другой коробок.Если справился, то пробует проделать то же средним и большим пальцами обеих рук (попеременно). И далее — безымянным и большим, мизинцем и большим. (Если хоть одна спичка упадет, надо начинать сначала.)Если удалось все проделать до конца успешно, добавляется еще одна спичка (4 + 1 = 5 спичек) и т. д. Обычно дети удерживают максимум 8 спичек.****Игра «Волшебный круг»****Цель: развивать навык сосредоточения.Воспитатель предлагает детям направить «лучик своего внимания» на нарисованную в круге (диаметром 25 см) звездочку («постарайтесь не отвлекаться, смотрите только на звездочку...») и удерживает их внимание как можно дольше (от 10 до 30 секунд); затем переводит «лучик внимания» на червячка (время то же), затем на крестик.., затем на палочку... и, наконец, в точку.

## ****Игра «Слухачи»****Цель: та же, развивать навык сосредоточения.Детям предлагается послушать звуки, которые «живут» только в групповой комнате, затем переключить слуховое внимание на звуки, «живущие» внутри детского сада (исключая группу), затем — на звуки на территории детского сада (вне здания), затем — на звуки на дороге...По окончании цепочки переключения слухового внимания обсудить с детьми все услышанные ими звуки.

## Найди игрушку

Цель игры: развить память, внимание, аналитические способности.
Необходимые материалы и наглядные пособия: игрушка.

Ход игрыЗавяжите глаза вашему ребенку (или нескольким детям) и объясните, что сейчас вы спрячете его игрушку, которою ему затем необходимо будет найти. При этом вы не прячете игрушку, а кладете ее па самое видное место. Когда вы развяжете ему глаза, он должен приступить к поискам. Если в игре участвует несколько детей, то победителем окажется тот участник, который первым найдет «спрятанную» игрушку.

**ОПРЕДЕЛИ НА ОЩУПЬ**

Цель игры: развить память, внимание, наблюдательность, восприятие формы и качества предмета.
Необходимые материалы и наглядные пособия: стол, 10—15 различных предметов.

Ход игры
На столе нужно разложить все предметы. Затем в течение нескольких минут дать возможность ребенку изучить эти предметы (если он совсем маленький, можно предоставить больше времени и дать возможность ему поиграть с этими предметами). Затем вы должны завязать ему глаза и внести среди этих предметов какие-то изменения. Вы можете заменить один предмет другим, можете поменять их местами и т. д. Ваш малыш должен обнаружить все изменения и рассказать вам о них. Если с закрытыми глазами ему это не удается, можно проводить это упражнение и с открытыми глазами.

**ПОИСК ПО ПАМЯТИ**

Цель игры: развить память, координацию, внимание.
Необходимые материалы и наглядные пособия: различные предметы (мягкие игрушки, кубики, машинки). Желательно подготовить какой-нибудь приз.

Ход игры
Эту игру необходимо проводить в помещении, которое хорошо знакомо вашему ребенку.
Разложите все выбранные игрушки па полу. Сообщите вашему малышу, что сейчас ему необходимо запомнить, где лежат игрушки, так как позже ему предстоит найти их все с закрытыми глазами. На запоминание дайте 2—3 минуты. Затем завяжите ему глаза, покрутите несколько раз вокруг своей оси и начинайте засекать время поиска.
Эту игру можно усложнить.

Во-первых, можно не показывать ребенку разбросанные игрушки, т. е. сначала нужно завязать ему глаза, а уже затем раскидать все предметы. Во- вторых, можно сократить время поиска. В этом варианте комната должна быть максимально безопасной, чтобы ребенок не мог пораниться.

**НАТЮРМОРТ**

Цель игры: развить зрительную память, внимание, умение сосредоточиться, аналитические способности.
Необходимые материалы и наглядные пособия: поднос или большая пластмассовая тарелка, 5—10 небольших предметов, которые можно разложить на этом подносе.

Ход игры
Сядьте за стол, поставьте на пего поднос и разложите на нем все выбранные вами предметы. В течение 1 минуты ваш ребенок должен запомнить местонахождение всех предметов. Затем вы убираете все предметы и предлагаете ему самостоятельно разложить их в том же порядке.

Второй вариант не требует фактического воспроизведения. Поднос закрывается платком, а ваш малыш должен словами описать местонахождение всех предметов. В этом случае можно легко проверить точность его памяти. Кроме того, этот вариант способствует расширению словарного запаса и развитию речи.

Третий вариант этой игры рассчитан на участие в ней большего количества участников. Все предметы в этом случае передаются по кругу, и каждый участник должен назвать одно определение, характеризующее этот предмет. Последний игрок должен высказать окончательное предположение о том, что это за предмет. Если он затрудняется, то ему должны помочь остальные участники игры.

Каждый новый круг должен начинаться с нового человека, чтобы окончательное решение каждый раз высказывал новый, участник.

**ПЕРЕВЕРТЫШ**

Цель игры: развить речь, внимание, умение сосредоточиться, мышление.

Ход игры

Суть этой игры состоит в произнесении слов по буквам, и наоборот. Ее можно проводить как в компании, так и наедине с вашим малышом.
Методические указания: начинать эту игру лучше с небольших слов (из 3—4 букв), постепенно увеличивая их количество в слове. Параллельно с увеличением количества букв нужно увеличивать скорость их произнесения.

Если ваш ребенок уже знает алфавит, то можно попрактиковаться в его быстром произнесении. Сначала в прямом, затем в обратном порядке.

**СЛОВЕСНЫЙ ХУДОЖНИК**

Цель игры: развить память, внимание, речь, расширить словарный запас, творческое мышление.
Необходимые материалы и наглядные пособия: картина или репродукция.

Ход игры
Суть этой игры заключается в словесном описании какой-либо картины.
Предложите вашему ребенку рассмотреть и запомнить выбранную вами картину. Если эту игру вы проводите в первый раз, то необходимо разобрать ее совместно. Проанализируйте ее, разберите то, что происходит на ней, по возможности придумайте рассказ. Затем уберите картину и попросите словесно по памяти воспроизвести все то, что на ней нарисовано.

Постепенно ваша помощь должна становиться минимальной.
Методические указания: для первых игр выбирайте картины с явным сюжетным содержанием. Позже можно использовать пейзажи, натюрморты.
В эту игру можно внести творческий момент, если после ее окончания и подробного анализа попросить вашего малыша придумать, что могло произойти на этой картине дальше, и уже самому это нарисовать.

**ЛЮБИМЫЙ МУЛЬТФИЛЬМ**

Цель игры: развить память, внимание, творческие способности.
Необходимые материалы и наглядные пособия: хорошо знакомый вам и вашему ребенку мультфильм на видеокассете или DVD.

Ход игры
Суть этой игры состоит в том, чтобы озвучить по памяти знакомый мультфильм.
Вначале можно посмотреть выбранный мультфильм. Он должен быть не очень длинным (1—2 минуты). Просмотрев его, попросите вашего малыша пересказать вам содержание этого мультфильма как можно подробнее, желательно с точным цитированием слов основных персонажей. Если он затрудняется, помогайте ему, задавайте наводящие вопросы, акцептируйте его внимание на отдельных деталях.

Затем расскажите ему о том, что сейчас вы снова включите мультфильм, но при этом отключите звук. И реплики всех персонажей нужно будет произносить ему самому. Объясните ему, что главное — не пропускать слова мультяшных героев. Если какие-то из них забыл, то нужно тут же их придумать.

Если в первый раз озвучивание получилось не совсем удачно, можно его повторить, перед этим просмотрев мультфильм повторно.

**ЗАПАЗДЫВАЮЩЕЕ ЗЕРКАЛО**

Цель игры: развить внимание, координацию, умение сосредоточиться. Игра способствует общению и пониманию.
Необходимые материалы и наглядные пособия: стулья, количество которых соответствует количеству участников игры.

Ход игры
Сначала в этой игре необходимо выбрать ведущего. Им может быть как ребенок, так и взрослый (сначала даже лучше, если это будет кто-то из старших). Ребята усаживаются на стулья в одну линию. Все внимание каждого участника должно концентрироваться на его соседе справа.

Первым садится ведущий, он и начинает игру, показывая какое-нибудь движение (например, поднимает левую руку). Затем это движение повторяет его сосед слева, и так по очереди до конца цепочки. Когда последний участник будет показывать это движение, ведущий уже должен будет показать какое-нибудь новое (например, встать и сесть). С каждым разом движения должны усложняться, а темп игры — ускоряться.

Во время игры старайтесь следить за осанкой детей. Они должны сидеть прямо. У них сразу возникнет желание подсмотреть новое движение у ведущего. Это неправильно, каждому ребенку нужно дождаться, когда это движение выполнит его сосед, и затем вовремя и правильно его повторить.

**ГОРНАЯ ТРОПИНКА**

Цель игры: развить внимание, память, умение концентрироваться.
Необходимые материалы и наглядные пособия: 2 листа бумаги и 2 карандаша.

Ход игры
В этой игре могут принимать участие, как минимум, два игрока.

Всем участникам раздаются листы бумаги и карандаши. Каждый самостоятельно рисует свою тропинку. Главное условие: она должна состоять из ровных линий. Количество этих линий может быть различным. Начинать можно с 5 линий, постепенно усложняя до 10—20

После того как ребята нарисовали свою тропинку, нужно разделиться на пары (если количество игроков больше 4). В каждой паре выбирается участник, который будет первым начинать игру. Этот ребенок (или взрослый), прикрывая свой рисунок руками, должен словами его описать (например, первая линия идет наверх, вторая — влево, третья — вниз, четвертая — влево, пятая — наверх). Второй участник должен запомнить этот рисунок, не записывая его. Если с первого раза он не запомнил, то можно еще раз повторить. После этого он должен проговорить рисунок этой тропинки, но в обратном порядке.

После того как это задание выполнено, ребята меняются ролями. Теперь первый участник запоминает тропинку, а второй участник ее описывает.

**ЭМОЦИИ**
**(первый вариант)**

Цель игры: развить внимание, творческое мышление, навыки художественной импровизации.
Необходимые материалы и наглядные пособия: 6 карточек, на которых должны быть схематично изображены различные состояния человека. Например, радость, грусть, улыбка, слезы, удивление, злость. Возможны и другие эмоции, и другое количество карточек. Незнакомый рассказ или сказка.

Ход игры
Этот вариант более простой. Все карточки отдаются ребенку. Затем ведущий начинает читать сказку или рассказ, герои которого испытывают те чувства, которые изображены па карточках. Ребенок должен внимательно слушать, и в тот момент, когда услышит о том, что кто-то из героев заплакал или засмеялся, он должен поднять карточку, изображающую это состояние. В этой игре необходимо следить, чтобы ребенок не отвлекался и поднимал правильные карточки.

**ЭМОЦИИ**
**(второй вариант)**

Цель игры: развить внимание, творческое мышление, навыки художественной импровизации.

Необходимые материалы и наглядные пособия: 6 карточек, на которых должны быть схематично изображены различные состояния человека (например, радость, грусть, улыбка, слезы, удивление, злость). Возможны и другие эмоции, и другое количество карточек.

Ход игры
Ребенок должен придумать рассказ, в котором герои испытывают чувства, изображенные на карточках. Эта игра творческая и требует большей эрудиции.

**ЛОГИЧЕСКИЕ ПАЗЗЛЫ**

Цель игры: развить внимание, усидчивость, аккуратность, целеустремленность, аналитические способности.
Необходимые материалы и наглядные пособия: чистые листы бумаги, цветные карандаши, ножницы, небольшой рассказ из нескольких предложений.

Ход игры
Эту игру можно проводить как в два, так и в один этап. Сначала разберем двухэтапную игру. Первый этап в ней включает подготовительную часть работы.
Дайте ребенку цветные карандаши и чистый лист бумаги. Предложите ему нарисовать какой-нибудь рисунок. Когда он выполнит это задание, разделите рисунок на равные части (например, на 9 частей). Возьмите ножницы и предложите ребенку самому разрезать картинку.

Следите, чтобы он правильно пользовался ножницами и не поранился.
Затем предложите ему отдохнуть, а сами в этот момент на обратной стороне элементов рисунка напишите приготовленный заранее текст — по одному предложению на каждом элементе. Причем располагаться предложения должны так, чтобы ребенок, сложив их в правильный текст и перевернув, получил свою картинку.

Второй вариант проще по скорости выполнения. Картинку здесь ребенок не рисует. Вам нужно самим ее найти. Это может быть старая раскраска или какие-нибудь иллюстрации. Дальнейший ход игры как в первом варианте.

Интернет ресурсы:

Сhttp://www.planeta-baby.ru/razvitie-rechi.htm

<http://www.razumniki.ru/igra_razvitie_rechi.html>

[http://www.teremoc.ru/razvgame/razvhttp://www.teremoc.ru/razvgame/razvgame.htmgame.htmhttp://childish.fome.ru/ras-12-76.html](http://www.teremoc.ru/razvgame/razvhttp%3A//www.teremoc.ru/razvgame/razvgame.htmgame.htmhttp%3A//childish.fome.ru/ras-12-76.html)

<http://adalin.mospsy.ru/l_01_00/l_01_01b.shtml>

<http://www.child-psy.ru/igra/210.html>

http://nashi-detochki.ru/igryrazn.php?id=6

**Источник: Ирина БОДРОВА, преподаватель-методист образовательного центра "Гармония"**

##