

Развитие речевого слуха

Игры в группе

«Улавливай шепот»

Цель: развивать остроту слуха.

Описание игры:

Вариант 1. Играющие разбиваются на две группы и строятся в одну шеренгу. Ведущий отходит на определенное расстояние, становится напротив и внятным четким шепотом отдает команды («Руки вверх», «Руки в стороны» «Кругом» и другие, более сложные. Постепенно отходя все дальше, ведущий делает все менее уловимым и усложняет команды.

Вариант 2. Все дети сидят по кругу. Ведущий голосом обычной громкости просит выполнить какое-нибудь движение, а затем едва уловимым шепотом произносит имя (фамилию) того, кто должен выполнить. Если ребенок не расслышал свое имя, ведущий вызывает другого. В конце игры педагог объявляет, кто был самым внимательным.

«Слушай и выполняй»

Цель: развитие понимания словесных инструкций и фразовой речи.

Оборудование: различные мелкие предметы или игрушки (фанты).

Описание игры: педагог называет 1-2 раза несколько различных движений (одно-пять), не показывая их. Ребенку нужно проделать движения в той последовательности, в какой они были названы. А затем самому перечислить последовательности проделанных упражнений за правильное, точное выполнение задания ребенок поощряется: за каждое правильно выполненное действие - очко (фант). Набравший большее количество очков – победитель.

«Кто летит (бежит, идет, прыгает)?»

Цель: накопление и уточнение слов, обозначающих предмет и действия предметов.

Описание игры: в начале игры водящим должен быть педагог, в дальнейшем, когда дети освоятся с игрой, водящим может быть ребенок. Необходимо, чтобы у ребенка, который будет водить, был достаточный запас слов.

Все дети сидят полукругом, водящий стоит к ним лицом. Он предупреждает детей: «Я буду говорить: птица летит, самолет летит, бабочка летит, ворона летит и т.д. а вы каждый раз поднимайте руку. Но внимательно слушайте, что я

говоря: я могу сказать и неправильно, например, кошка летит. Тогда руки поднимать нельзя» в конце игры педагог называет самых внимательных.

Игры на улице

«Угадай, чей голосок»

Цель: определить товарища по голосу. Развитие координации движений.

Описание игры: Дети стоят в кругу, водящий (по назначению педагога) в центре круга с закрытыми глазами. Педагог, не называя имени, указывает рукой на кого-нибудь из играющих. Тот произносит имя стоящего в центре. Последний должен угадать, кто его назвал. Если стоящий в центре отгадал, он открывает глаза и меняется местами с тем, кто назвал его по имени. Если же он ошибся, педагог предлагает ему снова закрыть глаза, и игра продолжается. Педагог предлагает детям разбежаться по площадке. По сигналу «Бегите в круг!» дети занимают свои места в кругу. Один ребенок остается в центре круга. Дети идут по кругу и говорят:

Мы немного порезвились,
По местам все разместились,
Ты загадку отгадай,
Кто тебя позвал, узнай!

Игра повторяется несколько раз.

«Улиточка»

Цель: узнать товарища по голосу.

Описание игры: Водящий (улиточка) становится в середине круга, ему завязывают глаза. Каждый из играющих, изменяя голос, спрашивает:

Улиточка, улиточка,
Высунь-ка рога,
Дам тебе я сахару,
Кусочек пирога,
Угадай, кто я?

Тот, чей голос узнала улитка, сам становится улиточкой.

«Лягушка»

Цель: узнать товарища по голосу.

Описание игры: дети стоят в кругу, а один с завязанными глазами стоит внутри круга и говорит:

Вот лягушка по дорожке
Скачет, вытянувши ножки,
Увидала комара,
Закричала...

Тот, на кого он указал в этот момент, говорит: «Ква-ква-ква!» По голосу водящий должен определить, кто лягушка.

Развитие фонематического слуха

Игры в группе

«Поймай рыбку»

Цель: активизация словарного запаса, автоматизация отдельных звуков.

Оборудование: небольшие картинки, на которых с обратной стороны прикреплены кнопки или скрепки, коробка и удочка с магнитом.

Описание игры: дети по очереди вылавливают удочкой различные картинки.

Называют их. Определяют наличие или отсутствие заданного звука, его место в слове. За правильный ответ ребенок получает очко. Выигрывает тот, кто больше наберет очков.

«Сыщики»

Цель: развитие фонематического слуха и восприятия, нахождение заданного звука, среди других.

Описание игры: педагог предлагает детям стать сыщиками. Их задача состоит в том, что они должны будут найти нужный звук среди других звуков. Для этого нужно будет закрыть глаза и внимательно слушать звуки. Как только они услышат нужный звук, нужно хлопнуть в ладошки.

Если ребенок ошибся, он выбывает из игры. В конце определяется самый лучший сыщик.

«Паровозик»

Цель: нахождение места звука в слове.

Оборудование: паровоз с тремя вагонами. Вагоны – места звука в слове: начало слова, середина и конец слова; предметные картинки.

Описание игры: педагог раздает детям картинки и предлагает отправиться в путешествие на необычном паровозике. Для того, чтобы правильно занять места в вагонах нужно определить место заданного звука в слове. Дети рассматривают свои картинки, называют их и определяют место звука в слове, затем помещают картинку в кармашки на вагончиках. Затем контролер (педагог) проверяет, правильно ли дети заняли места в поезде.

«Найди домик для картинки»

Цель: активизация словаря, дифференциация разных звуков.

Оборудование: два домика с окошками, картинки с опорными звуками.

Описание игры: педагог рассказывает детям, что звуки, прогуливаясь, заблудились и не могут найти свои домики. Нужно назвать каждую картинку, определить наличие заданных звуков и поместить в соответствующий домик.

«Звенит – жужжит»

Цель: дифференциация звуков з – ж.

Описание игры: выбирается водящий. Он выходит из комнаты. Оставшиеся дети придумывают каждый по одному слову, в названии которого есть звук **з** или **ж**. Водящий, вернувшись, подходит к каждому ребенку, и тот говорит ему слово. Если водящий слышит в слове звук **з**, то он говорит: «звенит», если в слове слышится звук **ж**, то говорит «жужжит». Оцениваются и ответы водящего и слова, придуманные детьми.

«Телеграф»

Цель: обучение слоговому анализу слов.

Описание игры: педагог говорит: «Дети, сейчас мы с вами поиграем в телеграф. Я буду называть слова, а вы будете по очереди их передавать в другой город».

Первые слова педагог произносит по слогам сам и сопровождает их хлопками.

Сначала детям дают двусложные слова, подбирая их по степени сложности (папа, мам, окно, кровать). Затем постепенно вводятся трехсложные слова и односложные слова (ма-ши-на, стол, дверь). Только после такой

предварительной работы можно дать детям самостоятельно придумывать слова, которые надо передать по телеграфу.

«Угадай слово»

Цель: составление слов с определённым количеством слогов.

Описание игры: дети сидят за столами. Педагог говорит: «Сейчас мы с вами будем отгадывать слова. Я вам не назову их, а только передам по телеграфу – отстучу, а вы должны подумать и сказать, какие это могут быть слова» если же дети затрудняются назвать слово, педагог снова отстукивает слово и произносит его первый слог. Игра повторяется, но теперь педагог вызывает одного ребенка. Вызванный должен угадать слово, которое ему отстучат, назвать его и отстучать для проверки. Когда дети усвоят игру, ведущим можно выбрать кого-нибудь из детей.

«Слова-перевертыши»

Цель: активизация словаря, обучение слоговому анализу слова.

Описание игры: один ребенок выходит из комнаты, а остальные дети загадывают короткое слово, зовут водящего и говорят ему, например *лок (кол), мод (дом), зако (коза), сако (коса)* и др. Водящий должен отгадать загаданное слово.

Педагог следит, чтобы загадывались доступные для играющих слова и при перевертывании не допускалось ошибок.

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

«Соберем урожай»

Цель: автоматизация звука; дифференциация звуков; закрепление лексической темы; определение место звука в слове.

Оборудование: дерево с липучками на кроне (крона меняется в соответствии с временем года), предметные картинки на липучках.

Описание игры: педагог объясняет, что пришла пора собирать урожай с волшебных деревьев. А волшебные они, потому что на них созревают необычные плоды – предметные картинки. Нужно собрать в корзину плоды с картинками с соответствующим звуком (или двумя опорными звуками в разные корзинки), определить место звука в слове, составить с ним предложение.

Такое дерево можно использовать для закрепления лексических тем, автоматизации звука или дифференциации звуков.

Весной урожай не собираем, а наоборот сажаем.

«Украсим елочку»

Цель: та же, что и в предыдущей игре.

Оборудование: елочка с пришитыми пуговицами, предметные картинка на шариках с петельками.

Описание игры: к празднику нужно нарядить елочку необычными игрушками. Нужно повесить на неё только те шарики, в которых есть определенный звук (или картинки определенной темы).

После праздника можно наоборот снимать игрушки с елочки либо с картинками на заданный звук, либо дифференцируемые звуки, либо картинки одной лексической темы.

Развитие физиологического дыхания

Игры в группе

«Чья птичка дальше улетит?»

Цель: развитие длительного плавного выдоха. Активизация мышц губ.

Оборудование: фигурки птичек, вырезанные из тонкой бумаги и ярко раскрашенные.

Описание игры: птичек кладут на стол у самого края. Педагог вызывает детей попарно. Каждый ребенок садится напротив птички. Педагог предупреждает, что передвигать птичку можно лишь на одном выдохе, дуть несколько раз подряд нельзя. По сигналу «Полетели» дети дуют на фигурки. Остальные дети следят, чья птичка дальше улетит.

Варианты игры: чья лягушка дальше прыгнет? Чей утенок дальше нырнет? Чья рыбка дальше заплывет?

«Надуй игрушку»

Цель: развитие сильного плавного выдоха. Активизация мышц губ.

Оборудование: надувные игрушки небольших размеров: лошадки, лебеди, жирафы и т.п.

Описание игры: детям дают резиновые, хорошо промытые надувные игрушки. Они должны их надуть, набирая воздух через нос и медленно выдыхая его через рот в отверстие игрушки. Тот, кто правильно выполнит задание, может поиграть с надутой игрушкой.

«Капитаны»

Цель: чередование длительного плавного и сильного выдоха.

Оборудование: таз с водой и бумажные кораблики.

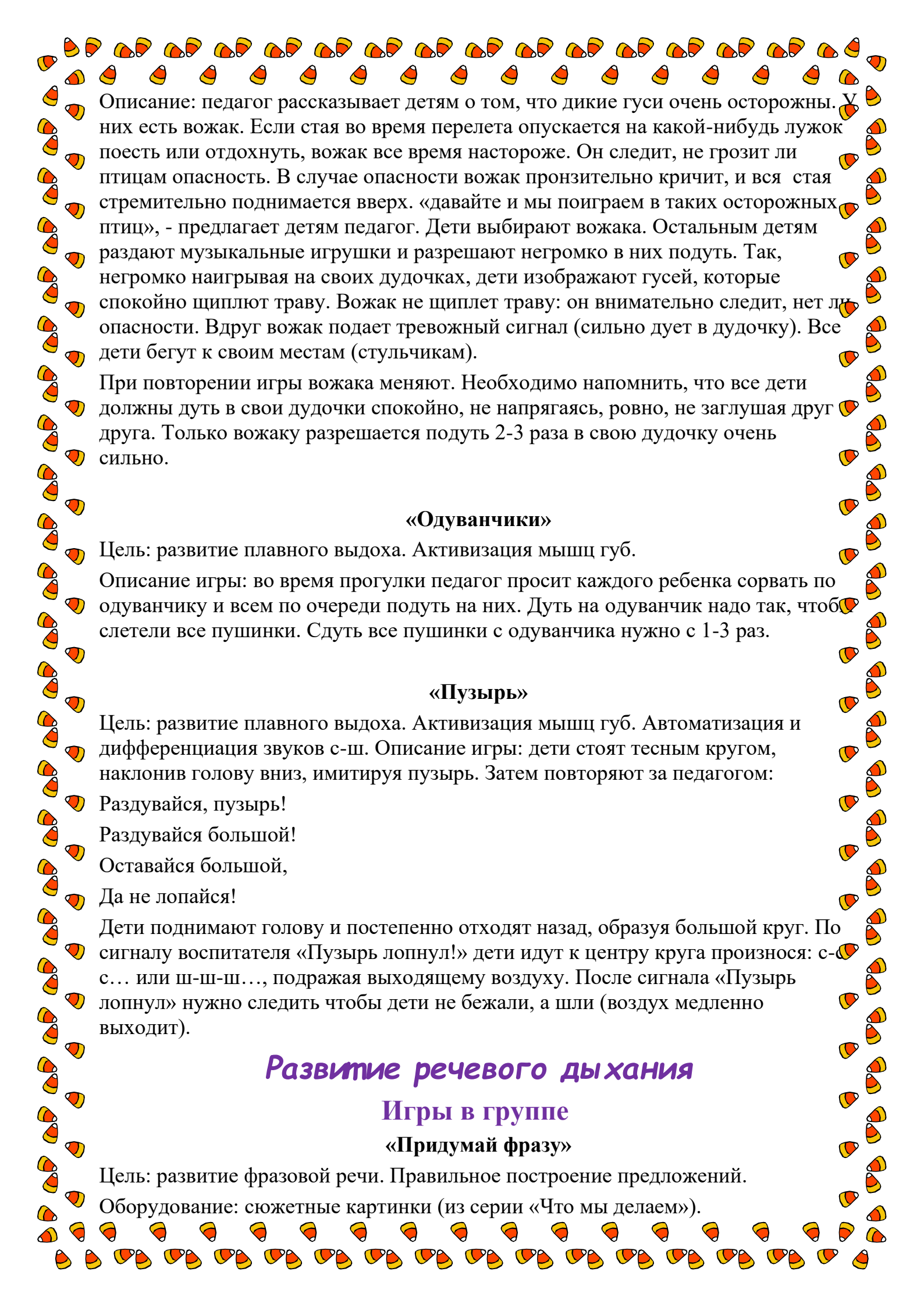
Описание игры: дети сидят большим полукругом. В центре на маленьком столе стоит таз с водой. Педагог предлагает детям покататься на кораблике из одного города в другой, обозначив города флажками на краях таза. Чтобы кораблик двигался, нужно на него дуть не торопясь. Кораблик при этом двигается плавно. Но вот налетает порывистый ветер (ребенок по команде дует сильнее). Так нужно пригнать свой кораблик к назначенному городу.

Игры на улице

«Осторожные птицы»

Цель: закрепление представлений по теме «Птицы».

Оборудование: музыкальные духовые игрушки: дудочки, саксофоны и т.п.



Описание: педагог рассказывает детям о том, что дикие гуси очень осторожны. У них есть вожак. Если стая во время перелета опускается на какой-нибудь лужок поесть или отдохнуть, вожак все время настороже. Он следит, не грозит ли птицам опасность. В случае опасности вожак пронзительно кричит, и вся стая стремительно поднимается вверх. «давайте и мы поиграем в таких осторожных птиц», - предлагает детям педагог. Дети выбирают вожака. Остальным детям раздают музыкальные игрушки и разрешают негромко в них подуть. Так, негромко наигрывая на своих дудочках, дети изображают гусей, которые спокойно щиплют траву. Вожак не щиплет траву: он внимательно следит, нет ли опасности. Вдруг вожак подает тревожный сигнал (сильно дует в дудочку). Все дети бегут к своим местам (стульчикам).

При повторении игры вожака меняют. Необходимо напомнить, что все дети должны дуть в свои дудочки спокойно, не напрягаясь, ровно, не заглушая друг друга. Только вожаку разрешается подуть 2-3 раза в свою дудочку очень сильно.

«Одуванчики»

Цель: развитие плавного выдоха. Активизация мышц губ.

Описание игры: во время прогулки педагог просит каждого ребенка сорвать по одуванчику и всем по очереди подуть на них. Дуть на одуванчик надо так, чтобы слетели все пушинки. Сдуть все пушинки с одуванчика нужно с 1-3 раз.

«Пузырь»

Цель: развитие плавного выдоха. Активизация мышц губ. Автоматизация и дифференциация звуков с-ш. Описание игры: дети стоят тесным кругом, наклонив голову вниз, имитируя пузырь. Затем повторяют за педагогом:

Раздувайся, пузырь!

Раздувайся большой!

Оставайся большой,

Да не лопайся!

Дети поднимают голову и постепенно отходят назад, образуя большой круг. По сигналу воспитателя «Пузырь лопнул!» дети идут к центру круга произнося: с-с... или ш-ш-ш..., подражая выходящему воздуху. После сигнала «Пузырь лопнул» нужно следить чтобы дети не бежали, а шли (воздух медленно выходит).

Развитие речевого дыхания

Игры в группе

«Придумай фразу»

Цель: развитие фразовой речи. Правильное построение предложений.

Оборудование: сюжетные картинки (из серии «Что мы делаем»).

Описание игры: показывается одна сюжетная картинка. Педагог придумывает по ней короткую фразу (из 2-3 слов), затем предлагает детям дополнить его фразу одним новым словом. Каждый вызванный ребенок удлиняет фразу еще на одно слово.

Выигрывает тот, кто придумает последнее слово к предложению и произнесет всю фразу правильно.

«Соседи»

Цель: правильное построение фразы. Совершенствование ориентации в пространстве.

Оборудование: детские стульчики, бубен.

Описание игры: детям дается задание назвать своего соседа справа. Дети по очереди говорят, например: «Я сижу с Вовой». Когда все дети назовут своего соседа, педагог дает сигнал бубном. Дети разбегаются по комнате. Они могут взять игрушки и некоторое время поиграть. По новому сигналу дети должны сесть именно с тем соседом, которого они называли. Кто ошибся, проигрывает.

Игры на улице

«Волшебное зеркало»

Цель: развитие ритмичной, выразительной речи и координации движений.

Описание игры: дети стоят в кругу. Водящий подходит к одному из ребят и говорит:

Ну-ка, зеркальце, смотри!

Все за нами повтори!

Встану я перед тобой,

Повторяй-ка ты за мной!

Водящий произносит любую фразу, сопровождая какими-либо движениями. Тот, к кому он обратился, должен точно повторить движение и фразу. Если ребенок ошибся, он выбывает из игры. Новым водящим становится тот, кто выполнит все без ошибок. Педагог следит за правильностью дыхательных пауз и фразовой речи детей.

«Песенка стрекозы»

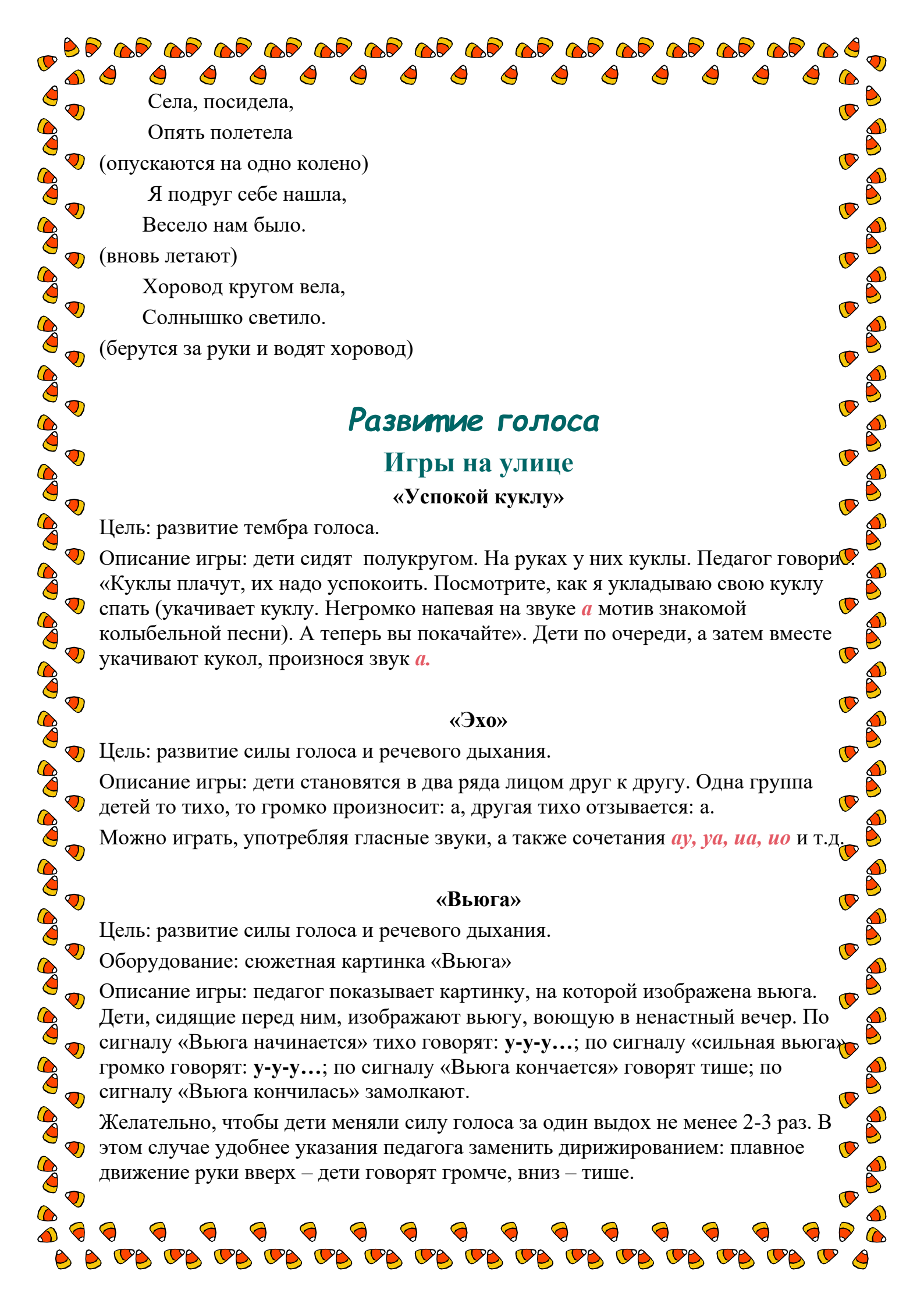
Цель: развитие ритмичной, выразительной речи и координации движений.

Описание игры: дети становятся в круг, произносят хором стихотворение, сопровождая слова движениями:

Я летала, я летала,

Устали не знала

(дети плавно взмахивают руками)



Села, посидела,
Опять полетела
(опускаются на одно колено)
Я подруг себе нашла,
Весело нам было.
(вновь летают)
Хоровод кругом вела,
Солнышко светило.
(берутся за руки и водят хоровод)

Развитие голоса

Игры на улице

«Успокой куклу»

Цель: развитие тембра голоса.

Описание игры: дети сидят полукругом. На руках у них куклы. Педагог говорит: «Куклы плачут, их надо успокоить. Посмотрите, как я укладываю свою куклу спать (укачивает куклу. Негромко напевая на звуке **а** мотив знакомой колыбельной песни). А теперь вы покачайте». Дети по очереди, а затем вместе укачивают кукол, произнося звук **а**.

«Эхо»

Цель: развитие силы голоса и речевого дыхания.

Описание игры: дети становятся в два ряда лицом друг к другу. Одна группа детей то тихо, то громко произносит: а, другая тихо отзывается: а.

Можно играть, употребляя гласные звуки, а также сочетания **ау, уа, иа, ио** и т.д.

«Вьюга»

Цель: развитие силы голоса и речевого дыхания.

Оборудование: сюжетная картинка «Вьюга»

Описание игры: педагог показывает картинку, на которой изображена вьюга. Дети, сидящие перед ним, изображают вьюгу, воющую в ненастный вечер. По сигналу «Вьюга начинается» тихо говорят: **у-у-у...**; по сигналу «сильная вьюга» громко говорят: **у-у-у...**; по сигналу «Вьюга кончается» говорят тише; по сигналу «Вьюга кончилась» замолкают.

Желательно, чтобы дети меняли силу голоса за один выдох не менее 2-3 раз. В этом случае удобнее указания педагога заменить дирижированием: плавное движение руки вверх – дети говорят громче, вниз – тише.



«Узнай по интонации»

Цель: воспитание выразительности речи и мимики.

Описание игры: каждый ребенок по очереди изображает или больного, или сердитого, или удивленного, или веселого человека. При этом нужно произнести с определенной интонацией коротенькие слова:

Ай-ай-ай!

Ой-ой-ой!

Ах! Ах! Ах!

Ох! Ох! Ох!

Остальные дети должны отгадать по выражению лица, всей позы говорящего и интонации, кого изображает ведущий. Можно предложить детям объяснить подробное поведение ведущего: отчего он грустный или чему он удивляется и т.д. За выразительность речи и за подробный рассказ дети поощряются.