Дидактические игры как одна из возможностей активизации учебной деятельности на занятиях по предметам общеобразовательного цикла.

Одним из средств активизации учебной деятельности на занятиях по предметам общеобразовательного цикла являются дидактические игры.

Современная дидактика, обращаясь к игровым формам обучения на занятиях, справедливо усматривает в них возможности эффективной организации взаимодействия педагога и обучающихся, продуктивной формы их общения с присущими им элементами соревнования, непосредственности, неподдельного интереса.

Игра - творчество, игра - труд. Обучающихся в игре сначала привлекают поставленная задача и трудность, которую можно преодолеть, а затем радость открытия и ощущение преодоления препятствия. Именно поэтому у всех людей независимо от возраста игра всегда вызывает интерес.

В процессе игры у обучающихся вырабатывается умение концентрировать внимание, мыслить самостоятельно, появляется стремление к знаниям. Увлекшись, обучающиеся легче познают и запоминают новое, ориентируются в необычных ситуациях, развивают фантазию. Даже самые пассивные из обучающихся включаются в игру с огромным желанием, прилагая все усилия, чтобы не подвести товарищей по игре. Во время игры обучающиеся, как правило, очень внимательны, сосредоточенны и дисциплинированны.

Включение в занятия дидактических игр и игровых моментов делает процесс обучения интересным и занимательным, создает у обучающихся бодрое рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала. Разнообразные игровые действия, при помощи которых решается та или иная умственная задача, поддерживают и усиливают интерес обучающихся к общеобразовательным предметам.

Все структурные элементы дидактической игры должны быть взаимосвязаны между собой. Без игрового замысла и игровых действий, без организующих игру правил, дидактическая игра или невозможна, или теряет свою специфическую форму, превращаясь в простое выполнение указаний, упражнений. Поэтому, при подготовке к занятию, содержащему дидактическую игру, необходимо составить краткую характеристику хода игры (сценарий), указать временные рамки игры, учесть уровень знаний и возрастные особенности обучающихся, реализовать межпредметные связи.

Сочетание всех элементов игры и их взаимодействие повышают организованность игры, ее эффективность, приводят к желаемому результату.

Во время проведения игровых ситуаций очень важно следить за сохранением интереса обучающихся к игре. При отсутствии интереса или его угасании ни в коем случае не следует принудительно навязывать игру обучающимся, так как игра «по обязанности» теряет свое дидактическое, развивающее значение, в этом случае из игровой деятельности выпадает самое ценное - ее эмоциональное начало. При потере интереса к игре преподавателю следует своевременно предпринять действия, ведущие к изменению обстановки. Этому могут служить эмоциональная речь, приветливое отношение, поддержка отстающих участников игры.

Преподаватель сам должен в определенной степени включаться в игру, иначе руководство и влияние его будут недостаточно естественными. Умение включаться в игру - тоже один из показателей педагогического мастерства. Интересная игра, доставившая обучающимся удовлетворение, оказывает положительное влияние и на проведение последующих игр.

При организации дидактических игр необходимо продумывать следующие вопросы:

Какие умения и навыки обучающиеся освоят в процессе игры?

Какому моменту игры надо уделить особое внимание?

Какие воспитательные цели преследуются при проведении игры?

Как организовать участие в игре максимального количества обучающихся?

Какие дидактические материалы и пособия понадобятся для игры?

Как с наименьшей затратой времени ознакомить обучающихся с правилами игры?

На какое время должна быть рассчитана игра? Будет ли она занимательной, захватывающей?

Как организовать наблюдение за обучающимися, чтобы выяснить, все ли включились в работу?

Какие выводы следует сообщить обучающимся после игры (лучшие моменты, недочеты, результаты усвоения теоретических знаний, отметки участникам игры и др.)?

**Виды дидактических игр.**

Игровая деятельность — это особая сфера человеческой активности, в которой личность не преследует никаких других целей, кроме получения удовольствия, удовольствия от проявления физических и духовных сил. Природа создала детские игры для всесторонней подготовки к жизни. Поэтому они имеют генетическую связь со всеми видами деятельности человека и выступают как специфически детская форма и познания, и труда, и общения, и искусства, и спорта. Отсюда и названия игр: познавательные, интеллектуальные, строительные, игра-труд, игра-общение, музыкальные игры, художественные, игры-драматизации, подвижные, спортивные...

Принято различать два основных типа игр: игры с фиксированными, открытыми правилами и игры со скрытыми правилами.

Примером игр первого типа является большинство дидактических, познавательных и подвижных игр, сюда относят также развивающие интеллектуальные, музыкальные, игры-забавы, аттракционы.

Ко второму типу относят игры сюжетно-ролевые. Правила в них существуют неявно. Они — в нормах поведения воспроизводимых героев: доктор сам себе не ставит градусник, пассажир не летает в кабине летчика.

Сюжетно-ролевые игры.

Одной из первых форм игровой деятельности является сюжетно-ролевая игра. Сюжетно-ролевая игра оказывает положительное влияние на развитие речи. В ходе её ребёнок вслух разговаривает с игрушкой, говорит за себя и за неё, подражает гудению самолёта, голосам зверей и т.д. В процессе игры воспитатель много разговаривает с детьми, в результате чего у ребёнка возникает потребность в речевом общении. Таким образом, в сюжетно-ролевой игре развивается речевая активность детей. Обучение детей сюжетно-ролевой игре необходимо сопровождать рассказом о содержании действий. Для усвоения названий предметов и действий с ними большое значение имеет активное манипулирование ими самими детьми. Играя с игрушкой и одновременно слушая логопеда. Ребёнок быстро и хорошо запоминает её название.

Необходимым условием успешного развития речи детей в сюжетно-ролевой игре является подбор разнообразных игрушек: кукол, одежды для них, наборов посуды, мебели, овощей и фруктов, машинок. Наряду с сюжетными игрушками, изображающими реальные предметы, дети используют в игре предметы, которые замещают реальные (кубики, шарики, палочки и т.д.). Сюжетно-ролевые игры организуют логопед и воспитатель. Обучение детей практическим действиям проводится логопедом в форме занятия, а дальнейшее развитие игры, её обогащение осуществляется воспитателем.

Дидактические игры различаются по обучающему содержанию, познавательной деятельности детей, игровым действиям и правилам, организации и взаимоотношениям детей, по роли преподавателя. Перечисленные признаки присущи всем играм, но в одних отчетливее выступают одни, в других — иные. В различных сборниках указано более 500 дидактических игр, но четкая классификация игр по видам отсутствует. Часто игры соотносятся с содержанием обучения и воспитания. В этой классификации можно представить следующие типы игр:

игры по сенсорному воспитанию,

словесные игры,

игры по ознакомлению с природой,

по формированию математических представлений и др.

Иногда игры соотносятся с материалом:

игры с дидактическими игрушками,

настольно-печатные игры.

Словесные игры. Они отличаются от всех остальных игр тем, что в них нет опоры на наглядность, все игровые и обучающие задачи осуществляются в мыслительном пане. Именно поэтому эти игры больше подходят для детей, начиная с 4–х лет. Среди словесных игр много народных, в которых используются потешки, прибаутки, загадки и др. произведения устного народного творчества. Но многие ошибаются, предполагая, что словесные игры применяются с целью только развития речи. Это далеко не так. Словесные игры решают такие задачи: формирование слухового внимания и развитие фонематического слуха, активизация словарного запаса развитие и совершенствование мыслительных операций ребёнка, выработка быстроты реакции, воспитание чувства юмора.

Игры с предметами (игрушками). Эти игры обязательно содержат дидактический материал: игрушки, природные объекты (макеты овощей, фруктов или настоящие жёлуди, шишки, семена, листья и т.д.); реальные предметы (предметы быта, орудия труда, произведения декоративно-прикладного искусства и т.д.). Применяя одни и те же предметы для разных возрастов можно решать разные обучающие задачи. Например, игра «Чудесный мешочек» — дети младшего дошкольного возраста учатся просто называть слова, расширяя свой словарный запас, а дети старшего дошкольного возраста учатся составлять связный рассказ по предметам, развивая свою связную речь.

Настольно-печатные игры. Тематика, содержание, оформление настольно-печатных игр настолько велико, что иногда в магазине не знаешь, чему больше отдать предпочтение. Настольно-печатные дидактические игры идеальны для умственного воспитания детей, они расширяют и систематизируют представления дошкольников об окружающем, способствуют развитию памяти, внимания, воображения, мышления ребёнка. К настольно-печатным дидактическим играм относятся: лото, домино, вкладыши, пазлы, лабиринты, разрезные картинки, складные кубики.

Такая группировка игр подчеркивает их направленность на обучение, познавательную деятельность детей, но не раскрывает в достаточной мере основы дидактической игры — особенностей игровой деятельности детей, игровых задач, игровых действий и правил, организацию жизни детей, руководство воспитателя. Условно можно выделить несколько типов дидактических игр, сгруппированных по виду деятельности учащихся.

Игры-путешествия.

Игры-поручения.

Игры-предположения.

Игры-загадки.

Игры-беседы (игры-диалоги).

Игры-путешествия имеют сходство со сказкой, ее развитием, чудесами. Игра-путешествие отражает реальные факты или события, но обычное - раскрывает через необычное, простое—через загадочное, трудное — через преодолимое, необходимое — через интересное. Все это происходит в игре, в игровых действиях, становится близким ребенку, радует его. Цель игры-путешествия — усилить впечатление, придать познавательному содержанию чуть-чуть сказочную необычность, обратить внимание детей на то, что находится рядом, но не замечается ими. Игры-путешествия обостряют внимание, наблюдательность, осмысление игровых задач, облегчают преодоление трудностей и достижение успеха. Игры-путешествия всегда несколько романтичны. Именно это вызывает интерес и активное участие в развитии сюжета игры, обогащение игровых действий, стремление овладеть правилами игры и получить результат: решить задачу, что-то узнать, чему-то научиться. Роль педагога в игре сложна, требует знаний, готовности ответить на вопросы детей, играя с ними, вести процесс обучения незаметно.

Игра-путешествие — игра действия, мысли, чувств ребенка, форма удовлетворения его потребностей в знании. В названии игры, в формулировке игровой задачи должны быть "зовущие слова", вызывающие интерес детей, активную игровую деятельность. В игре-путешествии используются многие способы раскрытия познавательного содержания в сочетании с игровой деятельностью: постановка задач, пояснение способов ее решения, иногда разработка маршрутов путешествия, поэтапное решение задач, радость от ее решения, содержательный отдых. В состав игры-путешествия иногда входит песня, загадки, подарки и многое другое. Игры-путешествия иногда неправильно отождествляются с экскурсиями. Существенное различие их заключается в том, что экскурсия — форма прямого обучения и разновидность занятий. Целью экскурсии чаще всего является ознакомление с чем-то, требующим непосредственного наблюдения, сравнения с уже известным. Иногда игру-путешествие отождествляют с прогулкой. Но прогулка чаще всего имеет оздоровительные цели. Познавательное содержание может быть и на прогулке, но оно является не основным, а сопутствующим.

Игры-поручения имеют те же структурные элементы, что и игры-путешествия, но по содержанию они проще и по продолжительности короче. В основе их лежат действия с предметами, игрушками, словесные поручения. Игровая задача и игровые действия в них основаны на предложении что-то сделать: "Помоги Буратино расставить знаки препинания", "Проверь домашнее задание у Незнайки".

Выполнение просьбы или поручения помогает проверить понимание ребенком обращенной речи, способствует активизации собственной речи детей в ее обращенной и повествовательной форме. С этой целью ребенка просят не только выполнить какое-то действие, но и обратиться с просьбой к товарищу или взрослому, а в дальнейшем рассказать, что он сделал (принес, пошел и т.д.).

Одновременно с речевым развитием происходит формирование у детей ориентировки в окружающем, поскольку правильное выполнение поручений детьми зависит от знания ими названий предметов, их признаков, мест расположения. В дальнейшем выполнение просьбы или поручения может быть связано с употреблением отраженной речи: ребенку следует что-то попросить у товарища, спросить о чем-то няню и т.д. Постепенно усложняются и обращения логопеда, и побудительная речь ребенка.

Таким образом, обучение детей путем поручения приводит к формированию у них умения самостоятельно выражать просьбу.

Игры-предположения "Что было бы..?" или "Что бы я сделал...", "Кем бы хотел быть и почему?", "Кого бы выбрал в друзья?" и др. Иногда началом такой игры может послужить картинка. Дидактическое содержание игры заключается в том, что перед детьми ставится задача и создается ситуация, требующая осмысления последующего действия. Игровая задача заложена в самом названии "Что было бы..?" или "Что бы я сделал...". Игровые действия определяются задачей и требуют от детей целесообразного предполагаемого действия в соответствии с поставленными условиями или созданными обстоятельствами. Дети высказывают предположения, констатирующие или обобщенно-доказательные. Эти игры требуют умения соотнести знания с обстоятельствами, установления причинных связей. В них содержится и соревновательный элемент: "Кто быстрее сообразит?".

Игры-загадки. Возникновение загадок уходит в далекое прошлое. Загадки создавались самим народом, входили в обряды, ритуалы, включались в праздники. Они использовались для проверки знаний, находчивости. В этом и заключается очевидная педагогическая направленность и популярность загадок как умного развлечения. В настоящее время загадки, загадывание и отгадывание, рассматриваются как вид обучающей игры. Основным признаком загадки является замысловатое описание, которое нужно расшифровать (отгадать и доказать). Описание это лаконично и нередко оформляется в виде вопроса или заканчивается им. Главной особенностью загадок является логическая задача. Способы построения логических задач различны, но все они активизируют умственную деятельность ребенка. Детям нравятся игры-загадки. Необходимость сравнивать, припоминать, думать, догадываться - доставляет радость умственного труда. Разгадывание загадок развивает способность к анализу, обобщению, формирует умение рассуждать, делать выводы, умозаключения.

Игры-беседы (диалоги). В основе игры-беседы лежит общение педагога с детьми, детей с педагогом и детей друг с другом. Это общение имеет особый характер игрового обучения и игровой деятельности детей. В игре-беседе воспитатель часто идет не от себя, а от близкого детям персонажа и тем самым не только сохраняет игровое общение, но и усиливает радость его, желание повторить игру. Однако игра-беседа таит в себе опасность усиления приемов прямого обучения. Воспитательно - обучающее значение заключено в содержании сюжета—темы игры, в возбуждении интереса к тем или иным аспектам объекта изучения, отраженного в игре. Познавательное содержание игры не лежит "на поверхности": его нужно найти, добыть—сделать открытие и в результате что-то узнать.

Ценность игры-беседы заключается в том, что она предъявляет требования к активизации эмоционально-мыслительных процессов: единства слова, действия, мысли и воображения детей. Игра-беседа воспитывает умение слушать и слышать вопросы учителя, вопросы и ответы детей, умение сосредоточивать внимание на содержании разговора, дополнять сказанное, высказывать суждение. Все это характеризует активный поиск решения поставленной игрой задачи. Немалое значение имеет умение участвовать в беседе, что характеризует уровень воспитанности. Основным средством игры-беседы является слово, словесный образ, вступительный рассказ о чем-то. Результатом игры является удовольствие, полученное детьми.

Перечисленными типами игр не исчерпывается, конечно, весь спектр возможных игровых методик. Однако на практике наиболее часто используются указанные игры, либо в "чистом" виде, либо в сочетании с другими видами игр: подвижными, сюжетно-ролевыми и др.

**История возникновения дидактических игр.**

История дидактических игр началась много веков назад. Создавались они первоначально народом. Люди заметили, что ребёнок обучается всему лучше, когда он играет с различными предметами. Поэтому большинство дидактических игр и по сей день отражают особенности национального характера: быт, природу, особенности труда и т.д. Дидактическая игра должна быть динамичной. Для того, чтобы дидактические игры несли в себе воспитательное и обучающее значение, обогащали социальный опыт ребёнка игра должна отражать какой-либо случай из жизни, происшествие, которое, в свою очередь, вызывает у ребёнка яркий эмоциональный отклик. Самые распространённые народные дидактические игры, которые дошли до нашего времени и применяются с самых первых дней жизни – «Ладушки», «Сорока – сорока», «Гули – гули», «Прыгунки» и т.д. С течением времени народные игры подвергается изменениям, которые вносят сами дети. Современные производители игрушек разрабатывают очень интересный и красочный материал для дидактических игр. В 1763 г., в Англии была разработана очень интересная дидактическая игра, которая заинтересовала как детей, так и взрослых – «Пазлы» (от англ. puzzle – игра на выдержку). Первые пазлы были сделаны из красного дерева и представляли из себя географическую карту, разрезанную по границам стран. Во второй половине XIXв. пазлы появились в Европе и Америке. Их начали делать из картона и тематика пазлов расширилась. Дидактические игры, также как и игрушки отражают изменения в обществе. Например, первоначально материал к дидактическим играм делался из доступного материала, современные же игры чаще встречаются в электронном виде, в виде компьютерных игр.

**Условия успешного речевого развития ребёнка-дошкольника.**

**Образовательная область «Коммуникация»**

**Цель: овладение конструктивными способами и средствами взаимодействия с окружающими людьми через решение следующих задач:**

* цель обучения должна быть эмоционально значима для него - достигнув цели, ребёнок ждёт похвалы или удивления взрослого;
* в памяти лучше сохраняется тот материал, который поразил и увлёк ребёнка;
* дети очень любят соревнования и игру;
* во многом внимание дошкольников зависит от изобретательности взрослых, их фантазий;
* в дошкольном учреждении должны быть созданы условия для развития речи детей в общении со взрослыми и сверстниками;
* обеспечить развитие звуковой культуры речи со стороны детей в соответствии с возрастными особенностями;
* обеспечить условия для обогащения словаря в соответствии с возрастными особенностями
* создать условия для овладения детьми грамматическим строем речи;
* развивать связную речь с учётом их возрастных особенностей;
* уделить специальное внимание развитию у детей понимания речи (упражнять в выполнении словесных инструкций);
* приобщать детей к культуре чтения художественной литературы.

**Основные функции дидактической игры.**

**Дидактическая игра представляет собой многоплановое, сложное педагогическое явление: она является и**

* игровым методом обучения детей дошкольного возраста
* формой обучения
* самостоятельной игровой деятельностью
* средством всестороннего воспитания личности ребёнка

**Из чего состоят дидактические игры для дошкольников?**

(структура дидактической игры)

1. Обучающая задача (дидактическая задача) – это основной компонент дидактической игры и именно ему подчинены все остальные компоненты. Обучающая задача для детей проговаривается как игровая. Например, в игре «Сложи картинку», обучающая задача – развивать мышление, внимание, усидчивость, а игровая задача (для ребёнка) – соединить части картинки, чтобы получилась целая, чтобы было красиво или, ещё лучше – собрать по частям коврик для куклы и т.д.

2. Игровые действия – методы проявления активности ребёнка. Другими словами – это то, что необходимо сделать для того, чтобы достигнуть результата, чтобы выполнить игровую задачу. Существуют возрастные различия игровых действий детей. Для детей младшего дошкольного возраста результат не важен, их увлекает сам процесс игры. Поэтому игровые действия достаточно просты и однотипны, например, собирают и разбирают пирамидку, перекладывают картинки, узнают и называют предметы, подражают звукам животных и т.д. А вот для детей среднего и старшего дошкольного возраста (примерно с четырёх лет) результат игры очень важен и им нравятся игры сложные, которые состоят из нескольких игровых действий. Например, в играх типа «лото» дети не просто перечисляют предметы на карточках или на фишках, они узнают предметы, соотносят их с предметами на карточке и стараются выиграть, закрыв игровое поле. После четырёх лет дети также любят игры-инсценировки и сюжетно-дидактические игры, в которых нужно выполнять роли и соответственно осуществлять цепочку действий следуя выполняемой роли.

3. Правила игры. Они обеспечивают реализацию игрового содержания. Правила должны выполнять все участники игры. В одой и той же игре могут быть разные правила. Если правил не будет, то игры не получится. Игровые правила направляют дидактическую игру в нужное русло, устанавливают и регулируют отношения между играющими, ограничивают двигательную активность детей. Благодаря правилам в игре решается дидактическая задача, а значит, ребёнок достигает нужной цели, поставленной в игре.

Все компоненты дидактической игры связаны между собой. Дидактическая задача определяет игровые действия, а правила помогают выполнять игровые действия и решить поставленную задачу.

Самое главное, к чему следует Вам стремиться, предлагая ребёнку дидактическую игру, чтобы он в дальнейшем играл самостоятельно и самостоятельно мог организовать игру со своими друзьями.

**Проведение дидактических игр:**

* ознакомление детей с содержанием игры, с дидактическим материалом;
* объяснение хода и правил игры;
* показ игровых действий;
* определение роли воспитателя в игре, его участие в качестве играющего, болельщика или арбитра;
* подведение итогов игры.

**Основные виды дидактических игр по развитию речи:**

* игры с предметами (игрушки, природный материал и т.д.)
* настольно-печатные игры;
* словесные игры;
* сюжетно-ролевые игры.

**Задания по развитию речи**

«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.

«Пропущенные слова».

Вы произносите предложение, а ребенок вставляет пропущенное слово. Например: «На пороге сидела и жалобно мяукала ...»; «Кошка поймала в саду ...»; «Шерсть у кошки ..., коготки ...»; «Дождик прошел, и из-за туч показалось ...»; «Дворник взял метлу, он будет ...»; «Пришел почтальон, он принес ...». В дальнейшем ребенок и взрослый могут поменяться ролями: ребенок придумывает предложение, а взрослый заканчивает его.

«Распространение предложений».

Детям предлагают закончить начатое взрослым предложение, опираясь на наводящие вопросы. Например: «Дети идут ... (куда? зачем?)», «Садовник поливает ... (что? где? когда? зачем?) и т. п. В дальнейшем распространение осуществляется детьми самостоятельно, без помощи ориентирующих вопросов.

«Добавление придаточных предложений».

Этот вариант, помимо обогащения грамматического опыта, может служить своеобразным тестом, позволяющим выявить тревожность ребенка по отношению к различным жизненным ситуациям. Например, взрослый говорит: «Сегодня надо затопить печь, потому что ...»; «Коля не пошел сегодня в детский сад потому, что ...»; «Мама сказала дочке, что ...»; «Мы завтра пойдем в лес, если ...».

«Синонимические ряды».

Перед тем как начать игру, вместе с детьми выясните значение, сходство и отличие по содержанию слов, которые предполагается использовать. Например, что обозначают, чем похожи и отличаются следующие слова: «бор — лес — роща»; «дом — терем — дворец»; «большой — огромный — громадный» и т. п. После этого вместе придумайте и назовите слова, обозначающие разные названия леса, жилищ, величины, и объясните их содержание. Так в словарный запас ребят войдут слова, имеющие тонкие оттенки значений.

В следующий раз попытайтесь охарактеризовать более сложные слова, например «шорох — лепет — шелест — шум», и предложите детям подумать, каким словом лучше передать тревогу человека, вслушивающегося в тишину ночного леса. (Скорее всего, ребята выберут слово «шорох».) Какое слово, «лепет» или «шелест», точнее передает разговор листьев утром, в первых лучах ласкового солнца? А для тихого, печального вечера подойдет «шорох» или «шелест»? Перед близкой грозой, под бурным ветром листья «шумят» или «шелестят»? Тут важное значение имеет не только различие в смысловых оттенках слов, но и в их звучании. Например, слово «шорох» таит в себе возможность передавать состояние тревоги (столкновение шипящего «ш» и глухого «х» с резким «р»), а слово «лепет» — что-то нежное, мягкое, ласковое, заключенное в звучании мягких «л» и «п» перед гласным «е».

Подобным образом можно помочь детям осознать и то, как выражают отношение различные суффиксы и приставки (не называя детям этих терминов). Например, словесный ряд: борода — бородушка — бородка — бородища. Как назвать бороду Деда Мороза, который приносит новогодние подарки? А бороду нечесаного и страшноватого Лешего? А как лучше сказать про нарядного петуха? А про доктора Айболита? В дальнейшем, когда подобные задания не будут вызывать у детей затруднений, можно варьировать содержание заданий.

«Иносказание».

Игроки загадывают слово, к которому можно подобрать несколько синонимов. Каждый игрок предлагает водящему свой вариант предложения, в котором вместо задуманного слова используется его синоним. По этим предложениям нужно догадаться, какое слово загадано. Например, задумано слово «холодный». Варианты предложений, придуманных детьми, могут быть такими: «Сегодня прохладный день»; «В стакане ледяной сок» и т. п. Если водящий затрудняется назвать исходное слово, оно либо называется, и совместно обсуждаются причины, приведшие к неудаче, либо слово меняется и загадывается другое.

«Кто откуда»

Цель этой игры по развитию речи — научить детей выявлять закономерности, связи и отношения между объектами. Например, знакомя детей с животным миром, обратите их внимание на то, что сфера обитания накладывает определенный отпечаток на внешний вид животного: у птиц — крылья, у рыб — плавники и т. д. Поскольку условия обитания задаются и внешней средой, то и животные, обитающие в различных географических, климатических условиях, по-разному приспосабливаются к ним.

**Развитие связанной речи**

«Задом наперед»

Для игры подбирают несколько пар изображений: гриб маленький — гриб большой; бабушка вяжет носки — носки связаны; девочка спит — девочка играет в куклы и т. п. Игровая задача состоит в придумывании двух рассказов, историй по картинкам, расположенным в прямом и обратном порядке (при этом второй рассказ ребенка должен быть действительно обратным первому, а не его повторением или продолжением).

Например, у ребенка две картинки, на одной из которых изображено гнездо с яйцом, на другой — летящая птица. В этой последовательности мини-рассказ будет звучать приблизительно так: «В гнезде лежало яичко. Из него вылупился птенчик. Птенчик вырос и стал летать». Если картинки поменять местами, то и рассказ, соответственно, несколько изменится: «Летела птичка, увидела на дереве удобное место для домика. Свила она гнездо, снесла яичко и стала своих деток высиживать».

«История, рассказанная с окончания»

Это более сложный вариант игры, и, следовательно, первые рассказы будут составлены вами с участием ребенка, с постепенным переходом к самостоятельному повествованию. Для того чтобы рассказывание истории в обратной последовательности не вызвало у ребенка слишком больших затруднений, можно использовать вопросы - опору, отражающие повествование прямого рассказа, по которым рассказывание новой истории осуществляется, начиная с последнего. Например:

1 (4). Что подарили Варе?

2 (3). Каким был подарок?

3 (2). Что с ним сделала Варя, как играла?

4 (1). Что сказала мама?

Рассказ будет звучать примерно так:

«Убирай свои карандаши, — сказала мама, — пора спать». Варя раскрасила траву, дерево и крышу дома. Стала Варя рисовать новыми карандашами. Карандаши были яркими и красивыми. Варе подарили коробку цветных карандашей.

«Отрицание»

Эта игра стимулирует речевую свободу ребенка, учит его исследовать возможности слов, овладевать ими, осваивать и применять неизвестные ранее склонения, смыслы и оттенки слов. Если к слову добавить частицу "нет" или приставку "анти", то предмет обыденный, не заслуживающий особого внимания, вдруг превращается в фантастический. Например, нож — ненож, антинож. Если рассмотреть основную функцию ножа — резать, разделять, то ненож или антинож — это нечто такое, что соединяет, то есть выполняет обратную функцию. Как пользоваться таким ножом? Где и как его можно применить?

С помощью отрицательных частиц можно придумать целую страну наоборот, где все будет жить и действовать совершенно иначе.

«Объединение»

Ребенку предлагают называть не только противоположные свойства, но и придумывать такие предметы, объекты или явления, которые бы одновременно совмещали в себе выявленные свойства. Для начала объединяют как минимум два прямо противоположные качества, а затем их исходное количество постепенно увеличивается.

Например, что может быть одновременно: холодным и горячим (ребенок, солнце, термос, печь, холодильник, чашка с чаем); черным и белым (тельняшка, телевизор, зебра); быстрым и медленным; хрупким и прочным; большим и маленьким; узким и широким; богатым и бедным; острым и тупым; высоким и низким; выше стола, но ниже шкафа; горячее батареи, но холоднее солнца; шире лопаты, но уже стола и т. д.

Пары противоположных свойств (большой — маленький, быстрый — медленный, громкий — тихий, сильный — слабый, добрый — злой) ребенок может использовать и применительно к себе. Таким образом происходит воображаемая реализация собственных желаний, которые ребенок не всегда имеет возможность осуществить в действительности.

Предложите ребенку выбрать из названных или придумать свою пару противоположных качеств и составить предложение, рассказ, мотивируя свой выбор характером выполняемых при этом действий, поступков. Например, ребенок объясняет: «Я хочу быть большим, чтобы уметь делать все, что делают взрослые, и хочу быть маленьким, чтобы играть с моими друзьями» и т. п.

«Хорошо — плохо»

Дети выявляют положительные и отрицательные свойства, функции какого-либо предмета, явления, ситуации, поступка и пр. Например, карандаш, что в нем нравится и что нет (что хотели бы оставить в нем без изменения и что изменить)?

Нравится: длинный, можно пользоваться, как линейкой, указкой; деревянный — легкий, легко точится; красный — можно рисовать салют, цветы, помидор; острый — можно тонкие линии рисовать, точки.

Не нравится: деревянный — легко ломается, теряется, чтобы его изготовить надо много деревьев срубить; длинный — не помещается в пенал, мешает в кармане; острый - можно уколоться, пораниться или нечаянно сделать дырку на бумаге; красный — рисует только одним цветом, нельзя нарисовать небо, траву.

После того как дети научатся без затруднений выявлять противоречивые свойства, функции предмета, можно предложить им разрешить выявленное противоречие: карандаш должен быть острым, когда рисует, и не должен быть острым, когда рисование закончено. Как быть? Что можно придумать?

«Маятник»

В этом варианте игры для каждого выявленного свойства предмета, явления называется противоположное. Например:

— Сегодня идет дождь, это хорошо, почему?

— Деревья поливает, можно по лужам босиком бегать.

— Деревья поливаются — это плохо, почему?

— Они могут погибнуть, когда много воды.

— Деревья погибнут - это хорошо, почему?

— Из бревен можно будет дом построить.

И т. д.

«Чересчур»

Этот вариант игры знакомит детей с диалектическим законом перехода количества в качество. Например:

— Если съесть одну конфету — вкусно, приятно. А если много?

— Испортятся зубы, их надо будет лечить. Может живот заболеть.

— Одна таблетка (в соответствии с рецептом врача) — хорошо, помогает снять боль. А когда сразу много таблеток съешь?

— Можно стать еще больней, даже отравиться и умереть.

— Один лист бумаги легко рвется. А когда много -- целая пачка?

— Ее трудно порвать или совсем невозможно.

Анализировать можно и так: например, сугробы в зимнем лесу.

— Хорошо, когда в лесу много сугробов. Почему?

— Весной снег растает, будет много воды, деревья смогут впитывать влагу и быстро расти.

— А что будет, если лес окажется по самую макушку в снегу?

— Он весной может захлебнуться от воды, ведь ее будет очень много. Снег будет медленно таять, и деревья могут погибнуть.

— Это страшно для настоящего леса, а если лес необычный — фантастический?

— Тогда он превратится в подводный.

— А если снега мало?

— Лесу будет холодно, деревья могут замерзнуть и погибнуть. Весной будет мало воды,будет засуха.

— А если лес — одно дерево?

— Хорошо, когда из одного дерева целый лес вырастает. У него сильные, мощные корни — им надо много веток-стволов прокормить. Вот они и растут — силы набираются. Это могут быть и разные деревья на одном могучем стволе — получается целый цветущий дерево-сад.

— А что плохого в таком лесу? и т.д.

«Лавина слов»

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 ...»

« БЕСКОНЕЧНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ»

Эта игра отличается от предыдущей некоторой сложностью, так как 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...

«ЛАСКОВОЕ ИМЯ»

Каждому ребенку придумывают новое имя на основе использования первой буквы настоящего имени. Например: Надя — нежная, надежная, неунывающая; Саша — смелый, сильный, стойкий; Лена — ласковая, любознательная. Имя можно придумывать и на основе ассоциации с каким-либо растением, животным, явлением. Например: Зина — зорька красная; Раиса — радуга; Надя — незабудка; Катя — кошечка (она ходит тихо-тихо, ее совсем не слышно, как кошку, у которой на лапках мягкие подушечки); Коля — колокольчик; Саша — солнышко и т. п.

ХОЧУ БЫТЬ... Эта игра позволяет ребятам осмыслить присущие человеку качества, свойства, черты характера, их необходимость, содержание, направленность. Детям предлагают различные свойства, характеристики, качества, например: сильный, красивый, быстрый, невидимый, толстый, высокий, железный, крикливый, спо-койный, везучий и т. п. Из этих качеств ребенок выбирает любое, понравившееся ему, и объясняет, почему он хотел бы стать таким и где это свойство может пригодиться. Например, ребенок говорит: «Я хочу быть большим, чтобы дотянуться до тучки и посмотреть на дождик сверху»; или: «Я хочу быть невидимым, чтобы дикие звери в лесу не увидели меня, а я мог за ними спокойно наблюдать» и т. п. Вполне может быть объяснимо и желание детей иметь прямо противоположные качества. Например, ребенок хочет одновременно быть большим (чтобы делать все, что могут делать взрослые) и оставаться маленьким (чтобы играть с друзьями).

«СТРАННОЕ ДЕЛО»

Странное дело,

А может быть, нет —

Жил-был

На свете

Когда-то сапожник.

Был он сапожником

Сорок пять лет.

Но про него говорили:

«Художник!»

(Почему?)

Странное дело,

А может быть, нет —

Жил-был

На свете

Когда-то художник.

Был он художником

Семьдесят лет.

Но про него говорили:

«Сапожник!»

(Почему?)

Странное дело!?

А может быть, нет?

Р. Сеф

Это стихотворение позволяет детям подойти к пониманию переносного смысла многих выражений, имеющих отношение к характеристикам человеческих качеств, таких, как «железные нервы», «стальной характер», «медвежья услуга», «дикий нрав» и т. п.

«УГАДАЙ НАСТРОЕНИЕ»

Сначала детей знакомят с различными эмоциональными состояниями (радость, грусть, испуг, безразличие, возмущение и т. п.), анализируют средства выражения, позволяющие окружающим правильно понять их. Затем предлагаются различные ситуации, к которым необходимо подобрать наиболее соответствующее настроение, состояние, чувство. Например, ситуация «заблудились в лесу» — какое настроение, чувство возникает сразу (грусть, страх, испуг); какое качество человека больше всего пригодится в данной ситуации (решительность, находчивость, смелость и т. п.).

«Если бы...»

Предложите детям пофантазировать на самые разнообразные темы:

«Если бы я был волшебником» (каким? зачем? что делал бы? и т. п.);

«Если бы вдруг исчезло время» (что в этом хорошего? что плохого?);

«Если бы я оказался на необитаемом острове» (что бы стал делать?);

«Если бы у меня было много денег» (на что бы их потратил?);

«Если бы я стал невидимым» (для чего использовал бы это свойство?);

«Если бы вдруг ученые вывели новый-вид семени, из которого может вырасти растение до неба» (как семя будет выглядеть? какие условия ему будут нужны для роста?);

«Если весна не наступит совсем» (что произойдет с растениями, животными, людьми? каким будет лето?);

«Если бы я стал выше дома» (что нового бы увидел вокруг? какую и кому мог бы оказать помощь?);

«Если бы я был размером с муравья» (как все вокруг бы изменилось, почему?);

«Если вдруг игрушки оживут и заговорят» (что они могут рассказать?);

«Что произойдет, если люди перестанут ссориться и начнут дружить» (что для этого могут сделать дети?) и т. д.

«Давай поговорим»

Этот вариант игры не требует никакой специальной подготовки. Дети любят беседовать со взрослыми «по душам» — ведь можно так много узнать и друг о друге, и об окружающем. К тому же у нас очень часто не хватает времени просто поговорить с ребенком, а эта игра как раз и предоставляет такую возможность. Играть в нее можно парами, группами. Начиная игру, взрослый говорит, например: «Я бы хотел быть вороном». И, обращаясь к ребенку, спрашивает его: «Как ты думаешь, почему?»

— Чтобы жить сто лет.

— Какая от этого польза?

— Можно много узнать интересного, много хороших дел сделать.

После этого ребенок может поделиться своими желаниями, но сильно настаивать на этом нельзя — он должен сам захотеть рассказать, кем бы хотел быть и для чего.Ценность таких игр заключается в том, что они всегда дают взрослым пищу для размышления. На основе детских ответов взрослый имеет возможность выявить уровень общего развития ребенка.

«Любимцы»

Предложите детям рассказать о своих питомцах, дайте ребенку возможность поделиться своими чувствами от общения с животными. Они могут описать внешний вид, размеры, привычки, характер, способы ухода, интересные случаи из жизни животных. Только после этого можно предложить ряд вопросов на осмысление и подвести итог, каких животных можно держать дома: «Дома можно держать самых разных животных. Попугаи, хомяки, кошки, собаки, свинки — все эти животные отличаются друг от друга, но их объединяет то, что они являются домашними любимцами.

Давайте попытаемся назвать все качества, которые делают их таковыми.

Можем ли мы определить, принадлежит животное к домашним или нет, если знаем, какую пищу оно употребляет? Можно ли по цвету определить принадлежность к домашним животным?

А если знаем, где спит животное? Теперь мы знакомы со многими признаками. Можете ли вы назвать такие из них, которые не относятся к домашним животным? Давайте попробуем дать определение, кого можно назвать домашними животными».

«Объяснялки»

Вариант 1. «Прямая трактовка». Здесь предполагается полное объяснение понятий. Вот так дети объясняют значение некоторых:

Музей — это место, куда ходят посмотреть картины, новую выставку, узнать о многом и получить удовольствие.

Облако — это такой пушистый, мягкий воздух, похожий на подушку, которая часто меняет свою форму. Это часть неба, которую ночью трудно увидеть, если нет звезд и луны, но можно догадаться, что она есть наверху.

Вариант 2. «Скрытая трактовка»

Это своеобразные загадки -рассуждения детей, которые бывают достаточно необычны, оригинальны, но, в любом случае, они, во-первых, служат показателем развития мышления ребенка (его смысловой стороны), а во-вторых, требуют от взрослого «перестройки» собственного мышления, чтобы понять логику рассуждений малыша и увидеть мир его глазами. Попробуйте вот по таким коротким репликам-рассуждениям детей сразу догадаться, «что бы это значило»:

— у всех одна;

— у каждого своя.

Затрудняетесь? Тогда попытайтесь увязать ваше предположение со следующими дополнениями:

— это родитель детей;

— у нее бывает по два сына или дочки.

Догадались?! Конечно же, это самый близкий и любимый человек на свете — мама.

А вот так дети объясняют, что такое «детский сад»:

— туда ходят маленькие дети;

— такой домик, где дети работают дольше, чем взрослые;

— там можно играть, рисовать и обязательно слушаться, кушать и спать.

развитие навыков устной речи

«Воспроизведение»

Детям называют слово и предлагают охарактеризовать его (т. е. рассказать, что они знают о нем). Например, солнце — теплое, садится, греет землю, лучистое; кошка — мягкая, пушистая, с коготками, усатая, разноцветная. Общее количество впервые предъявляемых слов — около 10, в дальнейшем их число возрастает постепенно (но не более 20). После того как каждое из них будет объяснено, раскрыто ребенком, ему предлагают вспомнить или нарисовать все названные взрослым слова. Исходный набор и детские характеристики, данные каждому слову, могут быть использованы и в качестве опоры для составления рассказов.

«Почемучка»

Ответить на все детские вопросы не только сложно, но и практически невозможно. Любопытство ребенка не может быть полностью удовлетворено, да и не всякую информацию он принимает, потому что живет в другом, наполовину фантастическом мире. Но из этого не следует, что вопросы детей надо игнорировать.

Попытайтесь направить детскую любознательность в исследовательское русло при помощи встречного вопроса: «А ты сам как думаешь, почему?» И тогда, возможно, он самостоятельно сможет найти ответ на многие свои вопросы, да и вы будете иметь возможность лучше узнать интересы малыша, понять его внутренний мир. «Почемучка» учит ребят не только отвечать на вопросы, но и самостоятельно их задавать, правильно формулируя, развивает воображение.

Вопросы могут быть самыми разными, но они должны обязательно учитывать интересы ребенка: «Почему бывает дождь?», «Почему деревья большие, а кустарники маленькие?», «Почему солнце светит только днем, а луна ночью?», «Почему лето и зима никак не встретятся?», «Почему карандаш рисует, оставляя след на бумаге, а палочка нет?», «Почему резиновый мячик прыгает лучше деревянного?», «Для чего кошке мягкие лапки?», «Почему птичка летает, а собака нет?», «Почему не бывает мыльного дождя, под которым можно мыться?» и т. п.

«Ассоциации»

«Найди пару». Детям называют около 10 различных слов: существительные, прилагательные, глаголы, наречия, предлоги, междометия. Их задача состоит в том, чтобы каждому слову подобрать пару на основе первой возникшей ассоциации — назвать «дополняющее» слово. Полученный набор фраз может быть использован в качестве опоры для придумывания связного рассказа, истории, сказки.

«Интервью»

Эта игра развивает у ребят умение формулировать и задавать вопросы, правильно отвечать на них, быть внимательными к деталям. Для начала брать интервью у ребенка может взрослый, в дальнейшем инициатива переходит к детям. Эмоциональным стимулятором в игре может служить микрофон или нечто, имитирующее его, — гимнастическая булава, цилиндр из детского строительного набора и т. п.

Брать интервью у ребенка можно не только как у определенного реального человека, но и как у артиста, музыканта, строителя, сказочного персонажа..., то есть задавая ему какую-либо роль, по которой он и будет отвечать.

«Оживление»

Эта игра очень эффективна в работе с детьми, ведь им от природы свойствен аниматизм — одушевление всех предметов и явлений окружающей действительности. Именно этот прием лежит в основе сказки — литературного жанра, пользующегося у ребят особой любовью. Предложите детям представить, что тот или иной предмет вдруг ожил и заговорил — и тут же родится множество интересных историй.

СКАЗКА О МЕЛЕ

Жил-был в картонной коробке кусочек мела. За свою короткую жизнь он ни разу не сдвинулся с места, а только лежал и мечтал.

И вот "однажды его самое заветное желание начало сбываться.

Когда Алена помогала маме убирать в шкафу, она увидела коробочку, взяла ее, открыла, а мел и говорит:

— Не мейхай мне мечтать, девочка.

— Хватит лежать без дела, — говорит Алена, — давай-ка лучше поиграем.

— А я не умею играть, я умею только мечтать, — ответил ей мел.

— Ничего, я тебя научу, — взяла Алена мел и начала рисовать. И мел сразу увидел, что он очень талантливый и больше не захотел жить в коробке.

«Небылицы»

«Странные рассказы». Ребенку предлагают послушать один из коротких рассказов: «Летом, когда ярко светило солнце, ребята вышли на прогулку. Сделали из снега горку и стали кататься с нее на санках»; «Наступила весна. Все птицы улетели на север. Грустно стало детям. Решили они смастерить скворечники. Готовые домики для птиц дети развесили на веревке, и в них поселились котята. Детям стало снова весело»; «У Вити сегодня день рождения. Он принес в детский сад угощения для своих друзей: яблоки, соленые конфеты, сладкие лимоны, груши и печенье. Дети ели и удивлялись. Чему же они удивлялись?»

**Обучение грамоте и развитию фонематического слуха детей . Игры, способствующие отработке навыка выделения в слове первого гласного звука.**

РАЗВИТИЕ ПРАВИЛЬНОГО ЗВУКОПРОИЗНОШЕНИЯ.

1 мл.гр.

**Сказка «Поспешили - насмешили»**

**Цель.** Развивать речевой слух и речевую активность детей, побуждать произносить звуки по подражанию. Развитие у детей умения правильно произносить звуки по подражанию. Развитие речевого слуха. Подготовительная работа. Приготовить для по­каза на фланелеграфе дом, в окно которого выглядывает медведь; лягушку, мышку, курицу, гуся, корову. Продумать вопросы по тексту сказки.

Краткое описание:

Прискакала лягушка к медвежьему дому. Заквакала под окном: «Ква-ква-ква - к вам в гости пришла!» Прибежала мыш­ка. Запищала: «Пи-пи-пи - пироги у вас вкусны, говорят!» Ку­рочка пришла. Заквохтала: «Ко-ко-ко - корочки, говорят, рас­сыпчаты!» Гусь приковылял. Гогочет: «Го-го-го - горошку бы поклевать!» Корова пришла. Мычит: «Му-му-му - мучного пои­лица попить бы!» Тут медведь из окна высунулся. Зарычал: «Р-р-р-р-р-р-р-р-р!» Все и разбежались. Да зря трусишки поспешили. Дослушали бы, что медведь сказать хотел. Вот что: «Р-р-р-р-р-рад гостям. Заходите, пожалуйста!»

Методические указания. Следует сопровождать рассказывание сказки показом ее персонажей на фланелеграфе. Звукоподражания нужно произносить четко, выделяя гласные звуки.

**Стихотворение А. Барто «Кто как кричит?»**

Цель. Добиваться правильного воспроизведения детьми различных звукоподражаний. Развитие способности к звукоподражанию, а также речевого слуха.

Подготовительная работа. Приготовить игрушки: петуха, курицу, кошку, собаку, утку, корову. Продумать вопросы к тексту стихотворения, чтобы в ответах дети активно использовали звукоподражания.

Ку-ка-ре-ку!

Кур стерегу.

Кудах-тах-тах!

Снеслась в кустах.

Мур-муррр!

Пугаю кур.

Ам-ам!

Кто там?

Кря-кря-кря!

Завтра дождь с утра!

Му-му-у!

Молока кому?

Методические указания. Читать стихотворение надо выразительно, во время чтения показывать детям соответствующие игрушки.

**Рассказ «Песня-песенка»**

Цель. Развивать речевой слух и речевую активность, побуждать детей произносить звуки и звукосочетания по подра­жанию. Уточнение звукопроизношения у детей. Развитие речевого слуха.

Подготовительная работа. Подобрать следующие игрушки: большую куклу, петуха, кошку, утку, медведя, лягушку. Продумать вопросы по рассказу так, чтобы в ответах детей были звукоподражания, которые в нем даны.

Запела девочка песенку. Пела-пела и допела.

- Теперь ты, петушок, пой!

- Ку-ка-ре-ку! - пропел петушок.

- Ты спой, Мурка!

- Мяу, мяу, - спела кошка.

- Твоя очередь, уточка!

- Кря-кря-кря, - затянула утка.

- И ты. Мишка!

- Ряв-ряв-р-я-яв! - зарычал медведь.

- Ты, лягушка, спой!

- Ква-ква-квак-к-к! - проквакала квакушка.

- А ты, кукла, что споешь?

- Ма-а-ма-а-ма! Ма-ма! Складная песенка!

Методические указания. Педагогу следует сопровождать свой рассказ показом игрушек-персонажей; звукоподражания произносить четко, того же добиваться от детей при ответах на вопросы по рассказу.

РАЗВИТИЕ СИЛЫ ГОЛОСА.

**Игра «Идите с нами играть»**

Цель. Учить детей говорить громко. Выработка умения пользоваться громким голосом.

Подготовительная работа. Подобрать игрушки: мишку, зайку, лису.

Краткое описание:

Дети сидят полукругом. Взрослый на расстоянии 2-3 м от детей расставляет игрушки и говорит: «Мишке, зайке и лисичке скучно сидеть одним. Позовем их играть вместе с нами. Чтобы они нас услышали, звать надо громко, вот так: «Миша, иди!» Дети вместе с воспитателем зовут мишку, лису, зайку, по­том играют с ними.

Методические указания. Следить, чтобы дети, когда зовут игрушки, говорили громко, а не кричали.

**Игра « Не разбуди Катю»**

Цель. Учить детей говорить тихо. Воспитание умения пользоваться тихим голосом.

Подготовительная работа. Взрослый приготавливает куклу с закрывающимися глазами, кроватку с постельными принадлежностями; мелкие игрушки, например кубик, ма­шинку, башенку и др., а также коробку для игрушек.

Краткое описание:

Педагог ставит к себе на стол кроватку со спящей куклой и говорит: «Катя много гуляла, устала. Пообедала и уснула. А нам надо убрать игрушки, но только тихо, чтобы не разбудить Катю. Идите ко мне, Оля и Петя. Оля, скажи тихо Пете, какую игрушку надо убрать в коробку». Так педагог вызывает всех детей по двое, и они убирают игрушки, расставленные на столе.

Методические указания. Следить, чтобы дети говорили тихо, но не шепотом.

**Игра «Громко — тихо»**

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

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

Краткое описание:

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

Аналогично обыгрываются остальные игрушки.

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

**РАЗВИТИЕ РЕЧЕВОГО ДЫХАНИЯ.**

**Игра «Пускание корабликов»**

Цель. Добиваться от каждого ребенка умения длительно произносить звук ф на одном выдохе или многократно произно­сить звук п (п-п-п) на одном выдохе. Воспитание умения сочетать произнесение звука с началом выдоха.

Подготовительная работа. Взрослый готовит таз с водой и бумажные кораблики.

Краткое описание:

Дети сидят большим полукругом. В центре на маленьком столе стоит таз с водой. Вызванные дети, сидя на стульчиках, дуют на кораблики, произнося звук ф или п.

Педагог предлагает детям покататься на кораблике из одного города в другой, обозначив города значками на краях таза. 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 щек. Кораблик при этом двигается плавно. Но вот налетает порывистый ветер. «П-п-п...» - дует ребенок. (При повторении игры нужно пригнать кораблик к определенному месту.)

Методические указания. Следить, чтобы при про­изнесении звука ф дети не надували щеки; чтобы дети произно­сили звук п на одном выдохе 2-3 раза и не надували при этом щеки.

**Игра «Птицеферма»**

Цель. Развитие речевого дыхания. Учить детей на одном выдохе: произносить 3-4 слога.

Подготовительная работа. Подобрать звучащие игрушки: курицу, петуха, утку, гуся, цыпленка.

Краткое описание:

Взрослый показывает детям игрушки и воспроизводит 3 - 4 раза подряд их звучание. Игрушки убирают. Педагог говорит: «Пошли мы с вами на птицеферму. Идем, а навстречу нам... (показывает курицу) курица. Как она поздоровается с нами?» Дети: «ко-ко-ко».

«Пошли мы дальше. Навстречу нам гусь. Как он поздоровается с нами?» Дети: «га-га-га». Далее педагог последовательно показывает оставшиеся игрушки, а дети произносят соответствующие звукоподражания.

Методические указания. Сначала говорят все участники игры, потом можно спросить трех-четырех детей по одному. Следить, чтобы звукоподражания (ко-ко-ко, га-га-га, пи-пи-пи, ку-ка-ре-ку, кря-кря-кря) дети произносили на одном вы­дохе. Одни дети могут произносить 2-3 звукоподражания, другие – 3 - 4.