

Игры для развития
речи малышей
с 3-х до 5-ти лет

Придумываем рассказ

Взрослый читает предложения, дети вставляют подлежащее, сказуемое, пояснительные слова и т. д. За основу можно взять рассказы Сутеева, Бианки.

Например: «На пороге сидела и жалобно мяукала... (кто?).

Кошка сидела перед чашкой с молоком и жадно... (что делала?)

Кошка поймала в саду... (кого?).

Шерсть у кошки... (какая?), когти... (какие?).

Кошка лежала с котятами... (где?).

Котята играли мячиком... (как?).



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
самое большое? и т. п.

Спрягаем и склоняем..

Для игры Вам понадобятся фишки или другие предметы, с помощью которых можно подсчитывать очки. Играть в эту игру можно и вдвоем, и большим количеством.

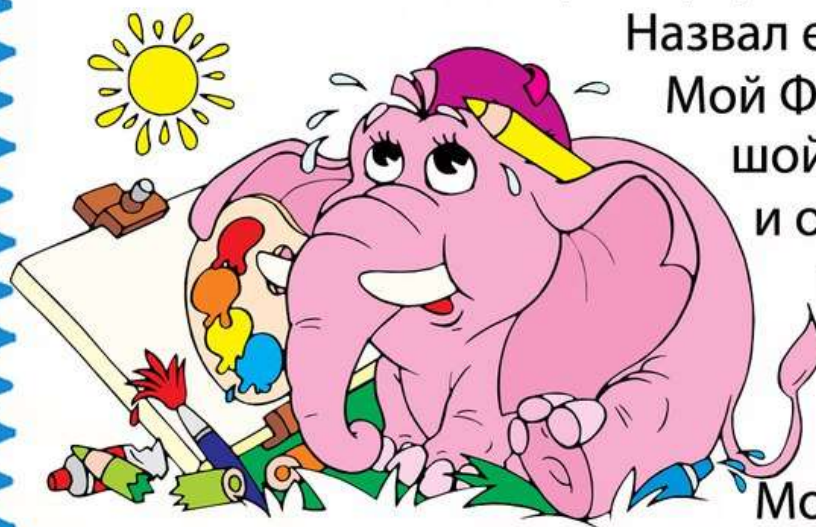
Ведущий задаёт вопросы, Игроки по очереди отвечают и за каждый правильный ответ получают фишку. Например:

- Что можно купить? (платье, костюм, брюки)
- Что можно варить?
- Что можно читать?
- Чем можно рисовать?
- Чем можно писать?
- Что может летать?
- Чем можно кушать?
- Что может плавать? И т. д.



Угадай, кто мой друг.

Для этой игры понадобятся карточки с изображениями животных, Для каждой игры-занятия отдельная тема - домашние животные, дикие животные, птицы, рыбы и т.д. Каждый ребенок должен выбрать карточку с животным так, чтобы не видели остальные дети и придумать животному имя. Теперь нужно дать время для составления рассказа о его жизни. Например, ребенок выбрал картинку со слоном.



Назвал его Филя. Затем рассказывает о нем:

Мой Филя живет в Африке, он очень большой и добрый, он любит кушать фрукты и овощи. Филя даже выступает в цирке и так далее.

Остальные дети пытаются угадать, о каком животном идет речь.

Можно изобразить походку животного.

Чем пахнет?

Приготовьте предметы со специфическим запахом - мыло, обувной крем, чеснок, лимон и др. С детьми до 4 лет стоит заранее рассмотреть все предметы, обговорить, что съедобное, вместе понюхать и попытаться определить запах - кислый, горький, сладкий, приятный - неприятный, съедобный - несъедобный.

Затем завяжите ребёнку глаза и предложите по запаху определить каждый предмет.



«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?

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?



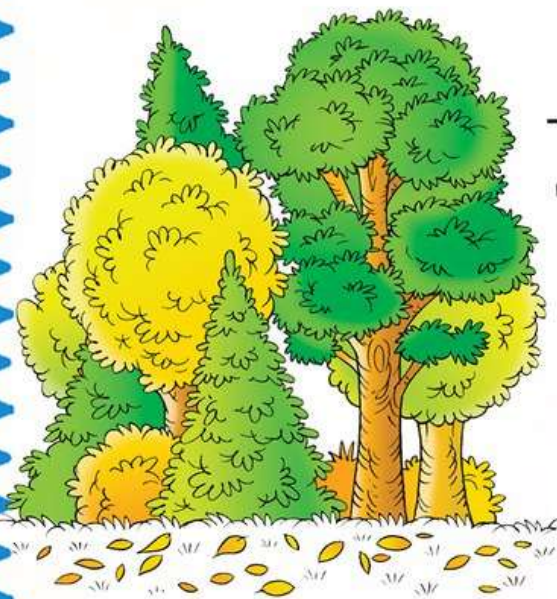
Какое что бывает?

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.



Кто больше?

Перед детьми ставится какой-нибудь предмет, обладающий как можно большим количеством признаков - например, мяч - круглый, блестящий, твёрдый, гладкий или наоборот - мягкий, шершавый. Машинка - большая, маленькая, блестящая, сверкающая, светлая, темная, одноцветная (разноцветная).

Задание детям :

1. Кто больше назовет свойства предмета.
2. Кто больше назовет возможных действий с предметом.



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



Жили-были...

Игра на развитие мышления, смекалки, закрепление знаний об окружающем мире. Играть можно вдвоем с ребенком или компанией, задавая вопросы по очереди.

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 стало?" - "Из него сделали кирпич, (вазу...)..."

Отгадай предмет по описанию.

Нужно не только найти правильные определения предметов, но и правильно согласовать по родам прилагательные и существительные, а так же 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 и т.п.



Шаги. (Кто быстрее доберется до...)

Игроки становятся рядом, договариваются о том, где будет финиш (на расстоянии 8-10 шагов). И оговаривают тему шагов. Например "Вежливые слова". Каждый ребенок может сделать шаг, лишь назвав какое-нибудь вежливое слово. Даем минуту на размышление и "Старт!"

Другие темы: "Все круглое", "все горячее", "все мокрое". "Ласковые слова для мамы". "Слова утешения" и т.д.

Вариант: Дети встают парами друг против друга и делают шаги навстречу. Условия игры те же: шаг можно сделать, только сказав нужное слово.



Отвечай быстро!

Играть можно вдвоем и компанией. Один из игроков называет три прилагательных, обозначающие различные характерные свойства какого-либо предмета - цвет, вкус, размер и т.п.

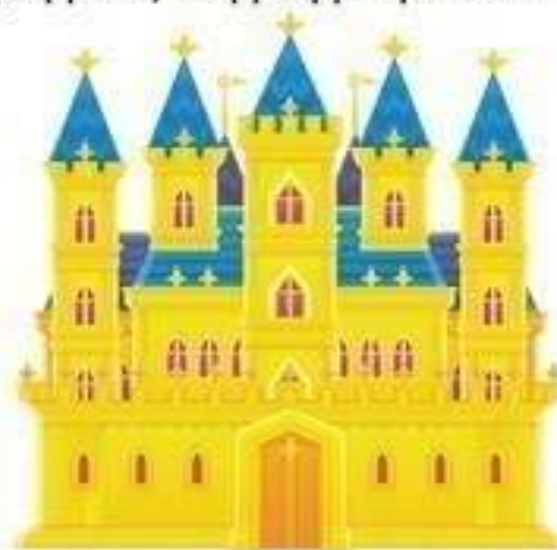
Второй игрок должен быстро назвать предмет, подходящий этим признакам:

Звонкий, быстрый, веселый ... (мяч)

Высокий, прочный, кирпичный ... (дом)

Рыжая, пушистая, хитрая... (лиса)

Зеленая, колючая, нарядная... (ёлка)



Внимание! Розыск!

(Развиваем связную речь, внимание и наблюдательность)

В эту игру играют не меньше 5 человек. Иначе не интересно.

Ведущий говорит: Я разыскиваю подругу (друга).

У неё голубые глаза, темные длинные волосы, она любит кошек и терпеть не может молоко.

Тот, кто первым догадается, о ком из детей идет речь, становится ведущим.

В игре с маленькими детьми допускается описывать одежду.



ИСПРАВЬ ОШИБКУ

Цель: учить видеть несоответствие изображенных на рисунке признаков знакомых объектов и назвать их. Взрослый показывает картинку и предлагает ребенку найти неточности: цыпленок красного цвета клюет морковку; медвежонок с ушами зайца; лиса синяя без хвоста и т.п. Ребенок исправляет: цыпленок желтый, клюет зернышки; у медвежонка круглые маленькие ушки; у лисы длинный хвост и рыжая шубка.



ЧТО НАПУТАЛ БУРАТИНО

Цель: находить ошибки в описании и исправлять их. В гости к детям приходит Буратино со своим другом утенком. Рассказывая про своего друга, Буратино делает ошибки и допускает неточности в описании, например:
"У утенка синий клюв и маленькие лапы, он кричит "мяу!".
"У зайца маленькие ушки, он зеленый".
"У кошки колючая шубка".
Ребенок исправляет неточности.



КТО БОЛЬШЕ УВИДИТ И НАЗОВЕТ

Цель: выделять и обозначать словом внешние признаки предмета. Взрослый с детьми рассматривают куклу, называют предметы одежды и внешнего вида (глаза, волосы). Затем приходит зайчик. Они говорят, что у него серая (мягкая, пушистая) шубка, длинные уши, одним словом можно сказать: заяц длинноухий (длинноухий). А хвост у зайца (короткий), значит, он короткохвостый. Кошка гладкая, пушистая, лапы у нее белые, значит, она... белоланая. За правильные ответы кукла дает ребенку флажки (ленточки, колечки от пирамидки).



КАКАЯ КУКЛА

Цель: учить называть разнообразные признаки внешнего вида игрушки или объекта. Взрослый говорит, что куклу назвали некрасивой, и она огорчилась. Надо ей помочь и рассказать о ней, какая она красивая.
- Кто это? (Кукла.) Какая она? (Нарядная, красивая.)
Что Таня умеет делать? (Играть, рисовать, петь, танцевать.) Давай вместе расскажем про Таню. Взрослый начинает: "Наша Таня... (самая красивая). У нее... (нарядное платье красного цвета, белый бантик, коричневые туфельки, белые носочки)".
От называния видимых и ярких признаков (цвет, форма, величина) нужно переходить к перечислению свойств, внутренних качеств предмета, его характеристике, сравнению (например, в игре "Кто больше скажет слов о яблоке, какое оно, а какой апельсин?"; "Сравните апельсин и яблоко. Чем они похожи и чем отличаются?").



Игровое упражнение «Кто это? Что это? Отвечай быстро.»

Цель: 1. Формировать быструю реакцию на слово.

2. Развивать умение разгадывать загадки.

3. Развивать воссоздающее воображение.

4. Освоить умение характеризовать кого-либо или что-либо.

Ход игры: воспитатель произносит начало фразы, дети четко и быстро продолжают:

Звонкий, быстрый, веселый -

Вкусный, алый, сочный -

Желтые, красные, осенний -

Холодный, белый, пушистый -

Бурый, косопалый, неуклюжий -

Желтые, красные, зеленые -

Ветвистая, зеленая, колючая -

Старый, кирпичный, двухэтажный -

Чистое, голубое, горное -

Пугливая, беленькая, маленькая -

Старательный, послушный, вежливый -

Зеленый, продолговатый, сочный -

Аккуратная, послушная, веселая -

Задиристый, драчливый, взъерошенный -

Белое, пушистое, легкое -

Маленькая, серенькая, пугливая -

Новая, интересная, библиотечная -

Красное, спелое, сладкое -

Белый, пушистый, лесной -

Белоствольная, высокая, стройная -



Игра «С чем я играю, с кем дружу?»

Цель: 1. Упражнять детей в составлении распространенного предложения.

2. Закрепить в речи окончания существительных в творительном падеже.

3. Закрепить понятие о живых и неживых предметах.

4. Учить детей отвечать на вопросы полным ответом.

5. Развивать наблюдательность, мышление.

Материал: картинки, изображающие девочку Машу, картинки, изображающие живые и неживые предметы.

Ход игры: в центре картинка, изображающая девочку Машу.

Рядом картинки, изображающие игрушки, детей, животных.

Девочка Маша предлагает детям показать и рассказать с чем она играет и с кем дружит.

Я сейчас вам покажу,

С чем играю, с кем дружу...

Я уверена, нетрудно отгадать загадку...

Сможет каждый объяснить мне по порядку.

Воспитатель выбирает две картинки, изображающие живой и неживой предметы и спрашивает у детей: «С кем дружит Маша?»

Ребенок отвечает: «Маша дружит с мальчиком». – «С чем играет Маша?»

– «Маша играет с куклой». Далее дети самостоятельно выбирают картинки, выкладывают их на столе и составляют предложения.



Дидактическая словесная игра «Кто что делает»

Цель: уточнить названия отдельных действий, связанных с животными, птицами, насекомыми.

Материал: мяч

Ход игры: дети встают в круг. Воспитатель бросает мяч одному из детей и произносит: «кот». Ребенок отвечает: «мяукает» и т.д.

Например, корова - мычит, собака - лает, конь - ржет,

петух - кукарекает, утка - крикает, голубь - воркует,

кукушка - кукует, гусь - гогочет, комар - пищит, бабочка - порхает,

курица - квохчет, кудахчет, птичка - поет, щебечет, ворона - каркает,

кузнечик - стрекочет, воробей - чирикает



Дидактическая игра «Отгадай загадку про машину»

Цель: развивать литературное творчество детей, совершенствовать монологическую речь детей.

Материал: картинки с изображением разных видов машин, транспортных средств.

Ход игры: вначале проводится вступительная беседа о назначении разных видов транспорта, дети выясняют их отличие друг от друга.

–А теперь мы будем загадывать загадки друг другу о машинах,

не называя их. Вначале надо сказать какой это транспорт: грузовой, пассажирский, специальный или военный. Потом надо рассказать какой он: наземный, подземный, железнодорожный, водный, воздушный. А в конце скажите, какую пользу он приносит.



Узнай и назови овощи

Цели:

- закрепить знание названий овощей, учить узнавать их по описанию воспитателя;
- продолжать формировать представление о пользе овощей для здоровья.

Оборудование: картинки или муляжи овощей.

Содержание игры.

Воспитатель рассматривает картинки, уточняет названия овощей, затем, убрав наглядный материал, поочередно дает описание овощей по схеме: размер, цвет, форма, запах, вкус.

При повторном проведении игры вместо описания могут быть использованы стихотворные загадки.



Куда положить урожай Зайчика

Цели:

- закрепить обобщающие понятия "овощи" и "фрукты";
- упражнять в умении их дифференцировать.

Оборудование: игрушка зайчик, картинки или муляжи овощей и фруктов, ваза, корзина.

Содержание игры.

Воспитатель говорит, что Зайчику нужно разложить урожай, но он забыл, куда что нужно положить, и предлагает помочь ему.

Рассматривает с детьми урожай, который вырастил Зайчик, уточняет названия, предлагает положить фрукты в вазу, а овощи - в корзину.



КТО БОЛЬШЕ СЛОВ СКАЖЕТ

Цель: называть качества, признаки и действия животных, обращая внимание не только на внешний вид героев, но и на черты характера.

Взрослый показывает картинку - например, белочку - и предлагает сказать о ней, какая она, что умеет делать, какая она по характеру, тем самым давая простор для подбора слов разных частей речи и называя не только внешние черты персонажа: белочка рыжая, пушистая, шустрая, быстрая, смелая, сообразительная; она карабкается на сосну, собирает грибы, накалывает их для просушки, запасает шишки, чтобы на зиму были орехи. Аналогично дается задание и про других зверят: зайчик - маленький, пушистый, пугливый, дрожит от страха; мышонок - с длинным хвостом, любопытный.



РУЧКА-НОЖКА

Цель: познакомить с разными значениями слов "ручка", "ножка".

- Отгадайте загадку: одной ручкой всех встречает, другой провожает, всем, кто придет, ручку подает. (Дверная ручка.)

- У каких предметов есть ручка? Что можно делать ручкой?

- Нарисуй предметы, у которых есть ручка.

- Закончи предложения: ручка нужна, чтобы...

За ручку можно...

- А какие предметы мы называем словом "ножка"?

- Нарисуй предметы, у которых есть ножка.



КОГО И ЧТО МОЖНО ГЛАДИТЬ

Цель: познакомить детей с многозначным глаголом "гладить".

- Помните, мы с вами говорили, что ежа нельзя погладить. А кого можно погладить? (Зайчика, котенка, ребенка.) А что можно погладить? (Брюки, платье, юбку.) Как одним словом все это назвать? (Одежда.)

Глажу платье утюгом,

А кота и кошку,

Что гуляют под окном,

Глажу я ладошкой.

- Что делает котенок, когда его гладят?

(Мурлычет, выгибает спинку.)

У каких предметов есть спина, а у каких спинка?

У собачки, у дивана...



КАК СКАЗАТЬ ПО-ДРУГОМУ

Цель: заменять многозначные слова в словосочетаниях.

- Скажи по-другому! Часы идут... (ходят). Мальчик идет... (шагает). Снег идет... (падает). Поезд идет... (едет, мчится). Весна идет... (наступает). Пароход идет... (плывет).

Закончи предложения. Мальчик пошел... Девочка ушла...

Люди вышли... Я пришел... Саша идет медленно, а Вова

идет... Можно сказать, что он не идет, а...



Игра «Что перепутал Незнайка?»

Цель: 1. Закрепить навык составления распространенного предложения по схеме: живой предмет – действие – неживой предмет.

2. Закрепление навыков анализа предложения.

3. Развивать слуховое внимание, учить воспринимать структуру предложения на слух, улавливать ошибки и анализировать их.

Материал: большой и малый фланелеграфы, картинки, изображающие Незнайку.

Ход игры: на большом фланелеграфе – Незнайка. Малый фланелеграф свободен для работы. Воспитатель рассказывает детям, как Незнайка выполнял домашнее задание: придумывал предложения.

(Демонстрируется наглядно нарушенная схема предложения).

На большом фланелеграфе составляются предложения, в которых слова следуют атипично, или слова поставлены таким образом, что изменяется смысл.

Например: Ловит девочка мячик. Цветок мальчик поливает.

Воспитатель предлагает детям подумать, за что Незнайка получил двойку и помочь ему исправить ошибки.

Дети объясняют, что перепутал Незнайка и составляют из картинок правильные предложения на мало фланелеграфе



Дидактическая словесная игра

«Кто как охотится и убегает от врага»

Цель: уточнить названия действий, связанных с животными (зверь, птица, насекомое), подбирать близкие по смыслу слова (синонимы).

Материал: мяч

Ход игры: дети встают в круг, воспитатель бросает мяч, задает вопрос, дети отвечают.

кошка – (как передвигается?) - крадется

собака – догоняет, прыгает, ловит

кузнечик – прыгает

заяц – скачет, прыгает и т.д.



Дидактическая игра «Отрицание»

Цель: 1. Стимулировать речевую свободу ребенка.

2. Учить исследовать возможности слов, овладевать ими, осваивать и применять неизвестные ранее склонения, смыслы и оттенки слов.

Ход игры: вначале дети называют прямое действие, предмет, качество предмета (Мама расставляет чашки. В комнате горит свет. Чашки стоят в шкафу.).

А затем то же самое проговаривают с отрицательной приставкой «не».

Находят синоним слова в русском языке

(Мама не расставляет чашки. Она убирает их.

В комнате не горит свет. В комнате темно.

И т.д.)



Игра «Что делают предметы?»

Цель: 1. Познакомить детей со словами, обозначающими действие предметов, закрепить графическое обозначение действия.

2. Закрепить в речи согласование существительного с глаголом.

3. Закрепить порядок следования слов в предложении типа: предмет-действие.

Материал: магнитная доска, картинки – силуэты с изображением действий: стоит, идет, сидит, спит, лежит; картинки с изображением предметов.

Ход игры: воспитатель объясняет детям, что они ежеминутно совершают действия. «Что ты делаешь?» - спрашивает логопед ребенка –

«Сажу», «Стою» и т.д. На магнитную доску наклеивают картинки –

силуэты, обозначающие данные действия. Воспитатель поясняет, что все предметы в данную минуту тоже что-то делают.

Вот книга. Что она делает? – книга лежит.

(На доску приклеивают картинку «книга» и рядом силуэт

с изображением действия «лежит». Другие предложения

дети составляют по аналогии: Стол стоит.

(подбираются соответствующие картинки) и т.д.



СРАВНИ КУКОЛ

Цель: учить детей соотносить предметы с разными характеристиками.

Взрослый предлагает рассмотреть двух кукол и сказать, чем они отличаются. Дети дают куклам имена (Катя и Таня) и говорят: У Тани светлые и короткие волосы, у Кати - темные и длинные, у Тани голубые глаза, у Кати - черные, Таня в платье, а Катя в брюках, у кукол разная одежда.

- Куклы захотели поиграть, они взяли... (мячики).

Этот мячик... (круглый, резиновый, синий, маленький).

А другой мячик... (большой, красный).

Что можно делать с мячами... (кидать, бросать, ловить, подкидывать, подбрасывать)?

- Посмотрите на этот мячик. Он больше, чем синий, но меньше, чем красный. Какой он? (Средний.)



СРАВНИ ЗВЕРЕЙ

Цель: учить сравнивать разных животных, выделяя противоположные признаки.

Взрослый предлагает рассмотреть мишку и мышку.

- Мишка большой, а мышка... (маленькая). Еще, какой Мишка... (толстый, толстопоятый, косолапый)?

А мышка, какая... (маленькая, серенькая, быстрая, ловкая)? Что любит Мишка... (мед, малину), а мышка любит... (сыр, сухарики).

- Лапы у Мишки толстые, а у мышки... (тоненькие).

Мишка кричит громким, грубым голосом, а мышка... (тоненьким).

А у кого хвост длиннее? У мышки хвост длинный, а у Мишки ... (короткий).



СРАВНИ МЕДВЕЖАТ

Цель: учить различать предметы (игрушки) по характерным признакам.

Взрослый предлагает рассмотреть двух медвежат разной окраски: один черный и большой, другой - коричневый и маленький.

- Назовите, кто это и чем они отличаются. Один медведь большой, он черный.

- Как его можно назвать, чтобы было видно, что он черный? (Черныйш.) Что он может делать? (Рычать, есть малину, мед, бегать.)

- Как назвать другого медведя, чтобы было понятно, что он маленький? (Малыш.)



КУКЛА: ВЕСЕЛАЯ И ГРУСТНАЯ

Цель: познакомить детей с противоположными состояниями: веселый - грустный.

Стала девочка Маша играть со своими куклами Катей и Таней и заметила, что Катя все время веселая, а Таня грустная. Как ты думаешь, почему? (Катю обидели, ей стало больно, она загрустила.)

Какими другими словами сказать, что Катя грустная, какая она? (Печальная, расстроенная.) Что Катя делает? (Грустит, печалится, огорчается.) Что надо сделать, чтобы развеселить Катю? (Рассказать веселую сказку, поиграть с ней, посмотреть мультфильм.) Какими стали Катя и Таня? (Веселыми, радостными.)



**«ПОСМОТРИ ВНИМАТЕЛЬНО И НАРИСУЙ,
ЧТО ЗАПОМНИЛ»**

Цель игры: развитие у детей способности смотреть и запоминать увиденное, активизация внимания и зрительной памяти.

Перед ребенком кладется карточка с изображением какой-то фигуры. Он внимательно смотрит на эту фигуру в течение 10 секунд. Затем карточка переворачивается изображением вниз, а на своем листе бумаги ребенок рисует то, что запомнил.



**«ИСПОЛЬЗУЯ АЛФАВИТ, НАПИШИ СЛОВО,
КОТОРОЕ ЗАШИФРОВАНО ЧИСЛАМИ»**

Цель игры: расширение объема внимания и возможностей его распределения, развитие мыслительных способностей. У каждого из детей альбомный лист с напечатанным крупно алфавитом. Все буквы обозначены цифрами, например А-1 Б-2 В-3 Г-4 Д-5 и так до конца алфавита. Каждому ребенку выдается карточка размером 15х6 см, где числами закодировано слово. Например: 12,16,14,15,1,20,1. Дети, пользуясь алфавитом, расшифровывают слово и читают его.

Примечание: карточек с закодированными словами должно быть много. Каждому ребенку даются две-три карточки с разными словами. Так как темп работы у всех детей разный, заодно и то же время один успеет выполнить только одно задание, а другой расшифрует три и более карточки. Поэтому целесообразно всегда иметь под рукой запасные варианты



«КАКОЕ СЛОВО ЗДЕСЬ ЗАШИФРОВАНО»

Цель игры: стимулирование распределения внимания, умения сосредоточиться.

На одном из бланков, предложенных ребенку, нарисованы различные фигуры (стрелка, крестик, флажок, квадрат, треугольник и т.д.), до 6-8 фигур. Под ними определенные буквы.

На втором бланке зашифрованы слова с помощью этих фигур. Ребенок должен расшифровать слова, изображенные фигурами, с помощью первого бланка, где под ними написаны буквы

В



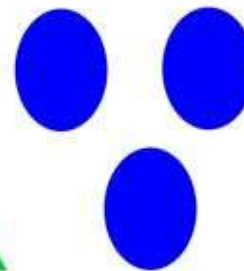
А

**«НАРИСУЙ 3 ТРЕУГОЛЬНИКА, 1 КРУГ, 2 ОВАЛА.
ЧЕТВЕРТУЮ ФИГУРУ ЗАЧЕРКНИ»**

(Даются еще два-три варианта задания.)

Цель игры: развитие слухового внимания и памяти.

Примечание: если дети затрудняются в выполнении задания, количество предлагаемых фигур можно уменьшить



1. Кто громче

Цель игры:

- тренировка носового дыхания, смыкания губ.

Необходимые материалы. Фанты-жетоны.

Ход игры. Ведущий показывает детям, как играть: выпрямить спину, губы сомкнуть, указательный палец левой руки поместить на боковую сторону носа, плотно прижимая левую ноздрю, глубоко вдохнуть правой ноздрей (рот закрыт) и произносить (выдыхать) «м-м-м», одновременно похлопывая указательным пальцем правой руки по правой ноздре. В результате чего получается длинный скандированный выдох. Звук «м-м-м» надо направлять в нос, он быть звучным. Затем прижимается правая ноздря и так же на выдохе с произнесением «м-м-м» надо похлопать указательным пальцем по левой ноздре. Игра повторяется несколько раз. После каждого раза тому, кто произнес звук «м-м-м» правильно и громче всех, вручается фант. После окончания игры подсчитываются фанты и объявляется победитель.



3. Побулькаем

Цели игры:

- восстановление носового дыхания;
- формирование ритмичного выдоха и его углубление.

Необходимые материалы. стакан или бутылочка, наполненные на треть водой, соломинка (коктейльная трубочка), фанты (жетоны, фантики),

Ход игры.

Перед каждым ребенком на столике стоят бутылочки с водой и соломинкой. Ведущий, у которого тоже есть бутылочка с соломинкой, показывает, как нужно правильно дуть в стакан через соломинку, чтобы за один выдох получилось долгое бульканье: глубоко вдыхает через нос и делает глубокий длинный выдох в трубочку, чтобы получился долгий булькающий звук. Затем каждый пробует сделать то же самое. Ведущий следит за правильностью выполнения задания. После того как каждый из детей попробовал, по команде ведущего все дети начинают вдыхать и затем булькать. Тот, у кого получилось побулькать дольше всех, получает фант.



2. У кого шарик выше

Цели игры:

- улучшение функции дыхания;
- повышение тонуса;
- адаптация дыхания и организма в целом к физическим нагрузкам.

Необходимый материал. Воздушный шарик.

Ход игры.

На небольшом расстоянии от головы ребенка висит воздушный шарик. Ребенок должен подойти и, подпрыгнув, подуть на шарик. У кого шарик отлетел дальше, тот и побеждает.



4. Экспресс

Цель игры:

- улучшение функции дыхания;
- развитие умения действовать в коллективе, реагировать на сигнал.

Ход игры.

Дети становятся в затылок друг другу. Стоящий впереди изображает паровоз. Эту роль вначале может выполнить ведущий. Он гудит и отправляется в путь. Дети слегка сгибают руки в локтях. Подражая гудку («гу-гу»), они начинают двигаться вперед сначала медленно, затем ускоряют шаг и бегут. После слов ведущего: «Поезд приехал на станцию» дети замедляют ход и начинают пятиться до сигнала «Приехали!».



Дидактическая игра «Четвертый лишний»



Дидактическая игра «Четвертый лишний»

