|  |
| --- |
| ***Картотека речевых игр*** |

|  |
| --- |
| ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЕ   ИГРЫ  Предполагают подготовку органов речи и слуха ребёнка к восприятию правильного звука и к правильному артикуляционному укладу, необходимому для его воспроизведения. Поэтому на первом месте стоят игры по развитию слуха. Подбор игр идет в строгой последовательности:  сначала для развития слухового внимания, т.е. умения различать неречевые звуки по их звукочастотным свойствам;  затем для развития речевого слуха, т. е. умения ребёнка различать голоса людей, понимать смысл фразы говорящего;  и лишь после этого следует переходить к развитию фонематического слуха, т. е. умению слышать составные части слова.  РАЗВИТИЕ СЛУХОВОГО ВНИМАНИЯ  Игры №   1 - 18  № 1  Где позвонили?  Цель. Определение направления звука.  Оборудование. Звоночек (или колокольчик, или дудочка, или бубен и т. д.).  Описание игры. Дети сидят группами в разных местах комнаты, в каждой группе какой-нибудь звучащий инструмент. Выбирается водящий. Ему предлагают закрыть глаза и угадать, где позвонили, и показать направление рукой. Если ребенок правильно укажет направление, педагог говорит: «Пора» - и водящий открывает глаза. Тот, кто звонил, встает и показывает звоночек или дудочку. Если водящий укажет направление неправильно, он снова водит, пока не угадает.  № 2  Скажи, что ты слышишь  Цель. Накопление словаря и развитие фразовой речи.  Описание игры. Педагог предлагает детям закрыть глаза, внимательно послушать и определить, какие звуки они услышали (щебет птиц, сигнал машины, шорох падающего листа, разговор прохожих и т. д.). Дети должны ответить целым предложением. Игру хорошо проводить на прогулке.  №  3  Тихо – громко!  Цель. Развитие координации движений и чувства ритма.  Оборудование. Бубен, тамбурин.  Описание игры. Педагог стучит в бубен тихо, потом громко и очень громко. Соответственно звучанию бубна дети выполняют движения: под тихий звук идут на носочках, под громкий – полным шагом, под более  громкий – бегут. Кто ошибся, тот становится в конце колонны. Самые внимательные окажутся впереди.  № 4  Наседка и цыплята.  Цель. Закрепление понятий о количестве.  Оборудование. Шапочка курицы из бумаги, маленькие карточки с разным количеством нарисованных цыплят.  Описание игры. Два стола составляются вместе. За стол садится наседка (ребёнок). Около стола садятся и цыплята. У цыплят карточки, на которых нарисовано разное число цыплят.  Каждый ребёнок знает, сколько цыплят на его карточке. Наседка стучит по столу, а цыплята слушают. Если она, например, постучит 3 раза, ребёнок, у которого на карточке три цыплёнка, должен пропищать 3 раза (пи-пи-пи).  № 5  Кто что услышит?  Цель. Накопление словаря и развитие фразовой речи.  Оборудование. Ширма, разные звучащие пред-меты: звонок, молоток, трещотка  с  камешками или го-рохом, труба и т. д.  Описание игры. Педагог за ширмой стучит мо-лотком, звенит в звонок и т. д., а дети должны отгадать, каким предметом произведен звук. Звуки должны быть ясные и контрастные.  № 6  Продавец и покупатель  Цель. Развитие словаря и фразовой речи.  Оборудование. Коробки с горохом и различной крупой.  Описание игры. Один  ребёнок – продавец. Перед ним две коробки (затем число их можно увеличить до четырёх-пяти), в каждой разный вид продуктов, например  горох, пшено, мука и пр. Покупатель входит в магазин, здоровается и просит отпустить ему крупу. Продавец предлагает найти её. Покупатель должен по слуху определить, в какой коробке нужная ему крупа или другой требуемый товар. Воспитатель, предварительно познакомив детей с продуктами, помещает продукты в коробку, встряхивает  и дает возможность детям при-слушаться. К издаваемому каждым продуктом звуку.  № 7  Найди игрушку.  Цель. Развитие координации движений.  Оборудование. Небольшая яркая игрушка или кукла.  Описание игры.  Вариант 1. Дети стоят полукру-гом. Педагог показывает игрушку, которую они будут прятать. Водящий ребёнок или уходит из комнаты, или отходит в сторону и отворачивается, а в это время педагог прячет у кого-нибудь из детей за спиной игрушку. По сигналу «Пора» водящий идет к детям, которые тихо хлопают в ладоши. По мере того как водящий приближается к ребёнку, у которого спрятана игрушка, дети хлопают громче, если отдаляется, хлопки стихают. По силе звука ребёнок отгадывает, к кому он должен подойти. После того как будет найдена игрушка, водящим назначается другой ребёнок.  Вариант 2. Дети сидят на стульчиках полукругом. Один ребёнок водит (он уходит в другую комнату или отворачивается). Воспитатель прячет куклу. По сигналу водящий входит, а дети ему говорят:  Кукла Таня убежала,  Вова, Вова, поищи,  Как найдешь её, то смело  С нашей Таней попляши.  Если водящий оказывается в том месте, где спрятана кукла, дети громко хлопают в ладоши, если отдаляется, хлопки стихают.  Ребёнок находит куклу и пляшет с ней, все дети хлопают в ладоши.  № 8  Часовой.  Цель. Развитие ориентации в пространстве.  Оборудование. Повязки.  Описание игры. Посредине площадки чертят круг. В середине круга ребёнок с завязанными глазами (часовой). Все дети с одного конца площадки должны пробраться тихонько через круг на другой конец. Часовой слушает. Если услышит шорох, кричит: «Стоп!» Все останавливаются. Часовой идет на звук и старается отыскать, кто шумел. Найденный выходит из игры. Игра продолжается дальше. После того как будут пойманы четыре – шесть детей, выбирается новый часовой, и игра начинается сначала.  №  9  Где звенит?  Цель. Развитие ориентации в пространстве.  Оборудование. Колокольчик или погремушка.  Описание игры. Педагог дает одному ребёнку колокольчик или погремушку, а остальным детям предлагает отвернуться и не смотреть, куда спрячется их товарищ. Получивший колокольчик прячется где-либо в комнате или выходит за дверь и звонит. Дети по направлению звука отыскивают товарища.  № 10  Где постучали?  Цель. Развитие ориентации в пространстве.  Оборудование. Палочка, стульчики, повязки.  Описание игры. Все дети сидят на стульчиках. Один (водящий) выходит в середину круга, ему завязывают глаза. Педагог обходит весь круг за спинами детей и кому-то из них дает палочку, ребёнок стучит ею о стул и прячет её за спину. Все дети кричат: «Пора». Водящий должен искать палочку. Если он её находит, то садится на место того, у кого была палочка, а тот идет водить; если не находит, продолжает водить.  № 11  Жмурки с колокольчиком.  Цель. Развитие ориентировки в пространстве.  Оборудование. Колокольчик, повязки.  Описание игры. Вариант 1. Играющие сидят на скамейках или стульях по одной линии или полукругом. На некотором расстоянии от играющих лицом к ним стоит ребёнок с колокольчиком.  Одному из детей завязывают глаза, и он должен найти ребенка с колокольчиком и дотронуться до него; тот же старается уйти (но не убежать!) от водящего и при этом звонит.  Вариант 2. Несколько детей с завязанными глазами стоят в кругу. Одному из детей дают в руки колокольчик, он бегает по кругу и звонит. Дети с завязанными глазами должны его поймать.  № 12  Жмурки с голосом  Цель. Найти товарища по голосу и определить направление звука в пространстве.  Оборудование. Повязки.  Описание игры. Водящему завязывают глаза, и он должен поймать кого-нибудь из бегающих детей. Дети тихо переходят или перебегают с одного места  на другое (лают, кричат петухом, кукушкой, зовут водящего по имени). Если водящий кого-нибудь поймает, пойманный должен подать голос, а водящий угадывает кого он поймал.  №  15  Скажи, что звучит  Цель. Развитие слухового внимания.  Оборудование. Колокольчик, барабан, дудочка и пр.  Описание игры. Дети сидят на стульях полукругом. Педагог сначала знакомит их со звучанием каждой игрушки, а затем предлагает каждому по очереди отвернуться и отгадать звучащий предмет. Для усложнения игры можно ввести дополнительные музыкальные инструменты, например, треугольник, металлофон, бубен, погремушку и др.  № 13  Встречай гостей!  Цель. Развитие слухового внимания.  Оборудование. Колпачок с бубенчиками для петрушки, шапочки с ушками для зайки и мишки, различные озвученные игрушки (погремушка, дудочка и др.)  Описание игры. Педагог объявляет детям, что к ним сейчас придут гости: петрушка, зайка и мишка. Он выделяет троих ребят, которые заходят за ширму и переодеваются там. Петрушка получает колпачок с бубенчиками, зайка – шапочку с длинными ушками, а мишка – шапочку медведя. Педагог предупреждает малышей, что мишка придет с погремушкой, петрушка – с барабаном, а зайка – с балалайкой. Малыши должны по звуку отгадать, какой гость идет. Прежде чем выйти к детям, звери подают звуки за ширмой, каждый на своем инструменте. Дети должны угадать, кто идет. Когда все гости в сборе, малыши становятся в круг, а петрушка, мишка и зайка пляшут, как умеют. Затем выбираются новые гости, и игра повторяется. При повторении игры можно дать гостям другие звучащие игрушки.  №  14  Ветер и птицы  Цель. Развитие координации движений.  Оборудование. Любая музыкальная игрушка (погремушка, металлофон и др.) и стульчики (гнезда).  Описание игры. Педагог распределяет детей на группы: одна группа – птички, друга – ветер; и объясняет детям, что при громком звучании музыкальной игрушки будет дуть «ветер». Та группа детей, которая изображает ветер, должна свободно, но не шумно бегать по комнате, а другая (птички) прячется в сои гнезда. Но вот ветер утихает (музыка звучит тихо), дети, изображающие ветер, тихо усаживаются на свои места, а птички должны вылетать из своих гнезд и порхать.  Кто первый заметит изменение в звучании игрушки и перейдет на шаг, тот получает награду: флажок или веточку с цветами и т. п. С флажком (или с веточкой) ребёнок будет бегать при повторении игры, но если он окажется не внимательным, флажок передается новому победителю.  № 16  Солнце и дождик  Цель. Развитие координации и темпа движений.  Оборудование. Тамбурин или бубен.  Описание игры. Педагог говорит детям: «Сейчас мы с вами пойдем гулять. Дождя нет. Погода хорошая, светит солнце, и можно собирать цветы. Вы гуляйте, а буду звенеть тамбурином, вам будет весело гулять под его звуки. Если начнется дождь, я начну стучать в тамбурин. А вы, услышав, должны скорее идти в дом. Слушайте внимательно, как я играю».  Воспитатель проводит игру, меняя звучание тамбурина 3 – 4 раза.  № 17  Угадай, что делать  Цель. Развитие координации движений.  Оборудование. По два флажка каждому ребёнку, тамбурин или бубен.  Описание игры. Дети сидят или стоят полукругом. У каждого в руках по два флажка. Педагог громко ударяет в тамбурин, дети поднимают флажки вверх и машут ими. Тамбурин звучит тихо, дети опускают флажки. Необходимо следить за правильной посадкой детей и правильным выполнением движений. Менять силу звука не более 4 раз, чтобы дети могли легко выполнять движения.  № 18  Узнай по звуку  Цель. Развитие фразовой речи.  Оборудование. Различные игрушки и предметы (книжка, бумага, ложка, дудки, барабан и т. п.).  Описание игры. Играющие садятся спиной к веду-щему. Он производит шумы и звуки разными пред-метами. Тот, кто догадывается, чем ведущий производит шум, поднимает руку и, не оборачиваясь, говорит ему об этом.  Шумы можно производить разные: бросать на пол ложку, ластик, кусок картона, булавку, мяч и т. п.; ударять предмет о предмет, перелистывать книгу, мять бумагу, рвать её, разрывать материал, мыть руки, подметать, строгать, резать и т. п.  Тот, кто больше отгадает различных шумов, считается наиболее внимательным и в награду получает фишки или маленькие звездочки.  РАЗВИТИЕ РЕЧЕВОГО СЛУХА  Игры   №  19 – 32  № 19  Кто это?  Цель. Закрепление понятий по теме «Животные и птицы». Формирование правильного звукопроизношения.  Оборудование. Картинки с изображением животных и птиц.  Описание игры. Педагог держит в руке несколько картинок с изображением животных и птиц. Ребёнок вытягивает одну картинку так, чтобы остальные дети её не видели. Он подражает крику животного и его движениям, а остальные дети должны угадать, какое это животное.  №  21  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 улитка узнала, сам становится улиткой.  № 20  Угадай, чей голосок  Цель. Определить товарища по голосу. Развитие координации движений.  Описание игры.  Вариант 1. Играющие сидят. Один из них становится (по назначению педагога) в центре круга и закрывает глаза. Педагог, не называя имени, указывает рукой на кого-нибудь из играющих. Тот произносит имя стоящего в центре. Последний должен угадать, кто назвал его. 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 ребёнок остается в центре круга.  Дети идут по кругу и говорят:  Мы немножко порезвились,  По местам все разместились.  Ты  загадку отгадай,  Кто позвал тебя, узнай!  Игра повторяется несколько раз.  Вариант 2. Оборудование. Мишка (кукла).  Описание игры. Дети сидят полукругом. Перед ними на некотором расстоянии спиной к детям сидит ребёнок с мишкой.  Педагог предлагает кому-нибудь из ребят позвать мишку.  Водящий должен угадать, кто его позвал. Он останав-ливается перед позвавшим и рычит. Тот, кого узнали, получает мишку, садится с ним на стульчик и водит.  №  22  Угадай, кто это  Цель. Воспитание слухового внимания.  Описание игры. Дети стоят по кругу. Водящий выходит в середину круга, закрывает глаза и затем идет в любом направлении, пока не натолкнётся на одного из детей, который должен подать голос заранее условленным образом: «кукареку», «ав-ав-ав» или «мяу-мяу» и т. д. Водящий должен угадать, кто из детей кричал. Если угадает, то становится в круг; тот, кого узнали, будет водящим. Если не угадает, то остается водить ещё 3 раза, а затем его меняет другой.  №  23  Лягушка  Цель. Узнать товарищу по голосу.  Описание игры. Дети стоят по 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.  №  24  Улавливай шепот  Цель. Развивать остроту слуха.  Описание игры. Вариант 1. Играющие разбиваются на две равные группы и строятся в одну шеренгу. Ведущий отходит на определенное расстояние, становится напротив и четким, внятным шепотом (уловимым только в том случае, если, если каждый активно вслушивается) отдает команды («Руки вверх, в стороны, кругом» и другие, более сложные). Постепенно отходя все дальше, ведущий делает свой шепот менее уловимым и усложняет упражнения.  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 ребёнка. В конце игры педагог объявляет, кто был самым внимательным.  №  25  Горшочек  Цель. Закрепление представлений «горячий – холодный». Развитие координации движений рук.  Оборудование. Мяч.  Описание игры. Дети садятся по кругу на полу и перекатывают  мяч. Если ребёнок катит другому мяч и говорит: «Холодный», второй ребенок может трогать мяч. Но если ему говорят: «Горячий», то он не должен трогать мяч.  Кто ошибается и дотрагивается до мяча, получает штрафное очко и должен поймать мяч, стоя на одном или обоих коленях (по усмотрению водящего).  №  26  Кто внимательный?  Цель. Развитие фразовой речи.  Оборудование. Различные игрушки: машинки,  куклы, кубики и т. п.  Описание игры. Педагог вызывает одного ребенка и дает ему задание, например взять мишку и посадить в машину. Педагог следит, чтобы дети сидели тихо, не подсказывали друг другу. Задания даются короткие и простые. Ребенок выполняет задание, а затем говорит, что он делал. Постепенно расстояние от детей до стола педагога увеличивается от 3 – 4 до 5 – 6 м. Выявляются победители.  № 27  Принеси игрушки  Цель. Развитие ориентации в пространстве и количественных представлений.  Оборудование. Мелкие игрушки.  Описание игры. Педагог садится за стол с детьми и просит каждого по очереди принести несколько игрушек из разложенных на другом столе: «Марина, принеси два гриба». Девочка идет, просит два гриба и говорит, что она сделала. Если ребенок хорошо справился с поручением, дети в знак поощрения аплодируют ему, если неточно выполнил задание, дети указывают на ошибку и вместе с ним считают принесенные игрушки. Когда дети перенесут все игрушки, они могут поиграть с ними.  №  28  Слушай и выполняй  Цель. Развитие понимания словесных инструкций и фразовой речи.  Оборудование. Различные  мелкие предметы или игрушки (фанты).  Описание игры.  Вариант 1. Педагог называет 1 – 2 раза несколько различных движений (одно – пять), не показывая их. Ребёнку нужно проделать движения в той последовательности, в какой они были названы. А затем самому перечислить последовательность проделанных упражнений. За правильное, точное выполнение задание ребёнок поощряется: за каждое правильно выполненное  действие – очко (фант). Набравший большее количество очков – победитель.  Вариант 2. Педагог дает одновременно двум-трем детям задания: «Петя, побегай», «Ваня, пойди в зал, открой там форточку», «Коля, подойди к буфету, возьми чашку и принеси Тане воды» и т. д. Остальные дети следят за правильностью выполнения. Неправильно выполнивший задание платит фант.  №  29  Хлопки  Цель. Развитие количественных представлений.  Описание игры. Дети сидят по кругу на небольшом расстоянии друг от друга. Педагог условливается с ними, что он будет считать до пяти, и, как только он произнесет число 5, все должны сделать хлопок. При произнесении других чисел хлопать не надо. Дети вместе с педагогом громко считают по порядку, одновременно сближая ладони, но не хлопая ими. Педагог 2 – 3 раза проводит игру правильно. Затем он начинает «ошибаться»: при произнесении числа 3 или какого-нибудь другого (но не 5) он быстро разводит и соединяет руки, как будто хочет сделать хлопок. Дети, которые повторили движения педагога и хлопнули в ладоши, делают шаг из круга и продолжают играть, стоя за кругом.  №  30  Лото  Цель. Учить правильно соотносить слово с изображением предмета.  Оборудование. Любое детское лото («Играем и работаем», «Картинное лото», «Лото для самых маленьких»).  Описание игры. Детям раздают большие карты, а маленькие берет педагог и называет последовательно каждую из них. Говорит четко, повторяет 2–3 раза. Ребенок, у которого находится называемый предмет, поднимает  руку и говорит: «У меня…» - и называет предмет.  В более упрощенном виде эта игра проводится на «Картинках малышам». Дети получают по пять-шесть карточек этого лото и раскладывают их  на своих картах (нужно взять два лото). Педагог спрашивает: «У кого собака?» У кого окажется картинка с собакой, поднимает её и называет.  Первые две-три игры педагог сидит перед детьми так, чтобы они видели его артикуляцию, но затем он садится за их спиной, и игра продолжается на слуховом внимании. Карточки, пропущенные ребятами, педагог откладывает в сторону. В дальнейшем ведущим можно выбрать ребёнка.  №  31  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 ребёнок. Необходимо, чтобы у ребенка, который будет водить, был достаточный запас слов.  Все дети сидят или стоят 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 говорю: я могу сказать и неправильно, например, кошка летит, тогда руки поднимать нельзя. В конце игры педагог называет более внимательных.  В начале игры педагог говорит медленно, останавливаясь после каждой фразы, давая детям подумать, правильно ли соотнесен предмет с его действием. В дальнейшем можно говорить быстро и в конце концов ввести ещё одно усложнение – водящий сам каждый раз поднимает руку независимо от того, следует это делать или нет.  №  32  Запомни   слова  Цель. Накопление словаря.  Развитие памяти.  Описание игры. Ведущий называет пять-шесть слов, играющие должны повторить их в том же порядке. Пропуск слова или перестановка считается проигрышем (нужно платить фант). В зависимости от речевых возможностей детей слова подбираются разной сложности. Победитель тот, кто потерял меньше фантов. |