|  |
| --- |
| **РАЗВИТИЕ РЕЧЕВОГО СЛУХА** |
| **[http://logopeddoma.ucoz.com/_nw/1/s60042462.jpg](http://logopeddoma.ucoz.com/_nw/1/60042462.jpg)**  **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 ребенок 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 ребенок с мишкой.  Педагог предлагает кому-нибудь из ребят позвать мишку.  Водящий должен угадать, кто его позвал. Он останавливается перед позвавшим и рычит. Тот, кого узнали, получает мишку, садится с ним на стульчик и водит.  **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.  **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 натолкнется на одного из детей, который должен подать голос заранее условленным образом: «кукареку», «ав-ав-ав» или «мяу-мяу» и т. п. Водящий должен угадать, кто из детей кричал. Если угадает, то становится в круг; тот, кого узнали, будет водящим. Если не угадает, то остается водить еще 3 раза, а затем его меняет другой.  **Лягушка**  **Цель**. Узнать товарища 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.  **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 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 ребенка. В конце игры педагог объявляет, кто был самым внимательным.  **Горшочек**  **Цель**. Закрепление представлений «горячий — холодный». Развитие координации движений рук.  **Оборудование**. Мяч.  **Описание** **игры**. Дети садятся по кругу на полу и перекатывают мяч. Если ребенок катит другому мяч и говорит: «Холодный», второй ребенок может трогать мяч. Но если ему говорят: «Горячий», то он не должен трогать мяч.  Кто ошибется и дотронется до мяча, получает штрафное очко и должен поймать мяч, стоя на одном или обоих коленях (по усмотрению водящего).  **Кто внимательный?**  **Цель**. Развитие фразовой речи.  **Оборудование**. Различные игрушки: машины, 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.  **Принеси игрушки**  **Цель.** Развитие ориентации в пространстве и количественные 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, приносит два гриба, и говорит, что она сделала. Если ребенок хорошо справился поручением, дети в знак поощрения   аплодируют   ему, неточно выполнил   задание,  дети   указывают   на ошибку и вместе с ним считают   принесенные   игрушки. Когда дети перенесут все игрушки, они могут поиграть с ними.  **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. Ребенку нужно проделать   движения в той последовательности,   в какой они были названы. А затем самому перечислить   последовательность проделанных упражнений. За правильное, точное выполнение задания   ребенок   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.п. Остальные  дети следят за правильностью, выполнения. Неправильно выполнивший задание платит фант.  **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 произнесёт 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.  **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 ее 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 ребенка.  **Кто летит (бежит, идет, прыгает)?**  **Цель**. Накопление и уточнение слов, обозначающих предмет и действия предметов.  **Описание** **игры**. В начале игры водящим должен быть педагог, в дальнейшем, когда дети освоятся с игрой, водящим может быть ребенок. Необходимо, чтобы у ребенка, который будет водить, был достаточный запас слов.  Все дети сидят 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 еще одно усложнение — водящий сам каждый раз поднимает руку независимо от того, следует это делать или нет.  **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. | |