



## **Пояснительная записка.**

Программа реализует художественно-творческое направление в 1-9 классах в соответствии с:

1. Федеральным государственным образовательным стандартом обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями).
2. Учебным планом Государственного бюджетного общеобразовательного учреждения «Казанская школа № 12 для детей с ограниченными возможностями здоровья».
3. Планом воспитательной работы.

Программа разрабатывается с учётом, этнических, социально-экономических и иных особенностей региона, запросов семей и других субъектов образовательного процесса на основе системно-деятельностного и культурно-исторического подходов.

Данная программа направлена на достижение результатов освоения основной образовательной программы и осуществляется в формах, отличных от классно-урочной.

Сущность и основное назначение программы заключается в обеспечении дополнительных условий для развития интересов, склонностей, способностей обучающихся с умственной отсталостью, организации их свободного времени.

- программа ориентирована на создание условий для: творческой самореализации обучающихся с умственной отсталостью в комфортной развивающей среде, стимулирующей возникновение личностного интереса к различным аспектам жизнедеятельности: позитивного отношения к окружающей действительности;
- социального становления обучающегося в процессе общения и совместной деятельности в детском сообществе,
- активного взаимодействия со сверстниками и педагогами; профессионального самоопределения, необходимого для успешной реализации дальнейших жизненных планов обучающихся.

### **Цели программы:**

1. создание условий для достижения обучающегося необходимого для жизни в обществе социального опыта и формирования принимаемой обществом системы ценностей;

2. создание условий для всестороннего развития и социализации каждого обучающегося с умственной отсталостью;
3. создание воспитывающей среды, обеспечивающей развитие социальных, интеллектуальных интересов учащихся в свободное время;
4. коррекция всех компонентов психофизического, интеллектуального, личностного развития обучающихся с умственной отсталостью с учетом их возрастных и индивидуальных особенностей;
5. развитие активности, самостоятельности и независимости в повседневной жизни;
6. развитие возможных избирательных способностей и интересов ребенка в разных видах деятельности;
7. формирование основ нравственного самосознания личности, умения правильно оценивать окружающее и самих себя, формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
8. развитие трудолюбия, способности к преодолению трудностей, целеустремленности и настойчивости в достижении результата;
9. расширение представлений ребенка о мире и о себе, его социального опыта;
10. формирование положительного отношения к базовым общественным ценностям;
11. формирование умений, навыков социального общения людей;
12. расширение круга общения, выход обучающегося за пределы семьи и образовательной организации;
13. развитие навыков осуществления сотрудничества с педагогами, сверстниками, родителями, старшими детьми в решении общих проблем;
14. укрепление доверия к другим людям;
15. развитие доброжелательности и эмоциональной отзывчивости, понимания других людей и сопереживания им.

Под системой художественно-творческого воспитания мы понимаем совокупность образовательно-педагогических технологий и методического обеспечения по реализации творческого потенциала участников образовательного процесса.

**Цель программы** – создание условий для формирования и развития творческих умений и коммуникативных навыков учащихся с нарушениями интеллекта, обеспечивающих в дальнейшем их успешную социальную адаптацию.

**Задачи:**

1. Способствовать коррекции дефектов физического и психического развития школьников.

2. Формировать у учащихся эстетическую восприимчивость, умение видеть и понимать красивое в искусстве, природе, повседневной жизни.
3. Развивать и совершенствовать эмоциональную сферу школьников, вызывать у них эстетические чувства и переживания.
4. Содействовать развитию элементарных творческих способностей (наклонностей).
5. Создание благоприятных условий для раскрытия индивидуального творческого потенциала каждого из воспитанников, независимо от сенсорных, интеллектуальных, речевых и двигательных возможностей, методом дифференцированного подхода.
6. Развития речи как средства общения.
7. Воспитание доброжелательности и контактности в отношениях со сверстниками, навыков коллективной творческой деятельности, ответственного отношения к результатам своей работы и работы всего коллектива.

Недостатки познавательной, эмоционально-волевой и двигательной сферы воспитанников обусловили использование в школе, где обучаются дети с умственной отсталостью:

- более элементарный, чем в обычной школе уровень содержания эстетического воспитания;
- рациональное использование разнообразных и отвечающих возможностям учащихся форм, методов и средств воспитания и обучения;
- коррекционно-развивающий характер всех учебно-воспитательных мероприятий.

#### **Актуальность.**

Актуальностью данной программы является использование современной театральной технологии при обучении и воспитании детей с интеллектуальными нарушениями, с целью формирования коммуникативной функции речи.

#### **Особенности реализации программы.**

##### **Формы работы:**

Реализуя систему художественно-творческого воспитания, используются три формы организации этой работы:

- массовая (общешкольные праздники, творческие отчеты, соревнования общественно полезные практики, конкурсы, викторины, беседы);
- групповая (занятия кружков, студий, секций);
- индивидуальные (кружки по швейному делу, по выразительному чтению).

##### **Средства художественно-творческого воспитания:**

- предметно-развивающая среда;
- художественно-творческая направленность учебно-воспитательного процесса;
- дополнительное образование;
- самодеятельность.

#### **Средствами приобщения к прекрасному являются:**

- изобразительное искусство (живопись, скульптура);
- драматургия (театр);
- архитектура; литература;
- телевидение, СМИ;
- музыка различных жанров;
- природа.

#### **К методам относятся:**

- личный пример;
- беседы;
- школьные уроки и занятия в кружках, студиях;
- экскурсии;
- посещение театра, выставок, музеев, фестивалей;

**Эффективность работы по эстетическому воспитанию в образовательных учреждениях для детей с ОВЗ зависит от следующих условий:**

- методического обеспечения;
  - педагогического мастерства;
  - взаимодействия с семьей;
  - взаимодействие с учреждениями дополнительного образования.
- Поговорим подробнее о средствах художественно-эстетического воспитания.

#### **Место курса в плане.**

Программа рассчитана для учащихся 1-9 классов, для 3 возрастных групп: 1-3 класс, 4-6 класс, 7-9 класс. На реализацию программы внеурочной деятельности отводится 2 час в неделю. Занятия проводятся по 90 минут.

60% содержания планирования направлено на активную двигательную деятельность учащихся, работу по звукопроизношению, работу над образом. Это: культура и техника речи, ритмопластика. Остальное время отводится на репетиции, показ спектаклей, подготовка костюмов, посещение театров проведение тематических бесед, просмотр электронных презентаций и сказок, заучивание текстов, репетиции.

#### **Планируемые результаты освоения программы:**

### **Обучающиеся будут знать:**

1. правила поведения зрителя, этикет в театре до, во время и после спектакля;
2. виды и жанры театрального искусства (опера, балет, драма; комедия, трагедия; и т.д.);
3. скороговорки, стихи, песни и чётко произносить в разных темпах.

### **Обучающиеся будут уметь:**

1. владеть комплексом артикуляционной гимнастики;
2. обыгрывать предложенный образ;
3. произносить скороговорку и стихотворный текст в движении;
4. произносить одну и ту же фразу или скороговорку с разными интонациями;
5. читать наизусть стихотворный текст, правильно произнося слова и расставляя логические ударения;
6. строить диалог с партнером на заданную тему;
7. составлять диалог между сказочными героями.

### **Предполагаемые результаты реализации программы.**

В результате реализации программы у обучающихся будут сформированы УУД.

### **Личностные результаты:**

1. потребность сотрудничества со сверстниками, доброжелательное отношение к сверстникам, бесконфликтное поведение, стремление прислушиваться к мнению друг друга;
2. целостность взгляда на мир средствами литературных произведений;
3. этические чувства, эстетические потребности, ценности и чувства на основе опыта слушания и заучивания произведений художественной литературы;
4. осознание значимости занятий театральным искусством для личного развития.

**Метапредметными результатами** изучения курса является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД).

### **Регулятивные УУД:**

1. понимать и принимать учебную задачу, сформулированную учителем;
2. планировать свои действия на отдельных этапах работы над пьесой;
3. осуществлять контроль, коррекцию и оценку результатов своей деятельности;
4. анализировать причины успеха/неуспеха, осваивать с помощью учителя позитивные установки типа: «У меня всё получится», «Я ещё многое смогу».

### **Познавательные УУД:**

1. пользоваться приёмами анализа и синтеза при чтении и просмотре видеозаписей, проводить сравнение и анализ поведения героя;
2. понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий;
3. проявлять индивидуальные творческие способности при чтении по ролям и инсценировании.

**Коммуникативные УУД:**

1. включаться в диалог, в коллективное обсуждение, проявлять инициативу и активность
2. работать в группе, учитывать мнения партнёров, отличные от собственных;
3. обращаться за помощью;
4. формулировать свои затруднения;
5. предлагать помощь и сотрудничество;
6. слушать собеседника;
7. договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности, приходить к общему решению;
8. формулировать собственное мнение и позицию;
9. осуществлять взаимный контроль;
10. адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

## Календарно-тематический план

1 возрастная группа

1-3 класс (40 часов).

№ п/п	Кол-во часов	Содержание	Характеристика деятельности обучающихся
1.	1	Вводное занятие.	Знакомятся новыми участниками, правилами поведения. Игра «Вместе весело играть!» Знакомство ребенка в игровой форме с самим собой и с окружающим миром. Контактные, сюжетно-ролевые игры. Игры-упражнения на развитие слухового, зрительного внимания.
		<b>Основы театральной культуры (9 часов).</b>	
2.	2	Да здравствует театр!	Знакомство с понятием «Театр» (драматический, комедийный, кукольный).
3.	2	Структура театра, основные профессии.	Знакомятся с со структурой театра. Знакомство с профессиями : актер, режиссер, сценарист, художник, гример.
4.	1	Оформление и технические средства сцены.	Знакомство с оформлением сцены.
5.	2	Культура поведения в театре, на сцене и зрительном зале.	Выполнение упражнений на выработку правил поведения в театре, зрительном зале, на сцене. Участвуют в ролевой игре, разыгрывая ситуации поведения в театре.
6.	2	Экскурсия в	Коллективно под руководством педагога посещают театр.



		драматический, кукольный театр (заочная и очная в сопровождении родителей).	
		<b>Культура и техника речи (30 часов).</b>	
7.	2	Работа над упражнениями, развивающими грудной резонатор.	Выполнение упражнений «Дышим правильно», «Паровоз», «Сдуй шарик» и т.д.
8.	3	Работа над органами артикуляции.	Выполнение упражнений для развития мышц язык, упражнения в четкости произнесения согласных звуков в слогах, упражнения в четкости произнесения слов со стечением согласных звуков. Речевая гимнастика.
9.	4	Упражнения в четкости и ясности произнесения звуков и слов во фразовой речи.	Выполнение упражнений в четкости произнесения звуков и слов.
10.	3	Работа над дикцией.	Участвуют в игре «Забавные чистоговорки», «Веселые сочинялки».
11.	3	Работа над дикцией.	Участвуют в игре «Говорилки».
12.	3	Работа над дикцией и развитием внимательности.	Участвуют в играх «Отгадай слово!», «Летает, не летает!».
13	3	Работа над развитием связной речи.	Участвуют в играх со словами, развивающие связную речь «Скажи какой», «Кто больше увидит и назовет», «Кто что умеет делать».
14	4	Сценические этюды на	Участвуют в играх «Веселые обезьянки», «Угадай, что я делаю».

		воображение.	
15.	3	Освоение сценического пространства.	Упражнения и игры одиночные – на выполнение простого задания, на основе предлагаемых обстоятельств, на освоение сценического.
16.	2	Работа над образом.	Работа над образами: я – предмет, я – стихия, я – животное, я – фантастическое животное, внешняя характеристика.
		Итого: 40 часов	

### Календарно-тематический план

2 возрастная группа

4-6 класс (40 часов).

№ п/п	Кол-во часов	Содержание	Характеристика деятельности обучающихся
		<b>Основы театральной культуры (2 часа).</b>	
1.	2	Роль театра в культуре.	Участники приобретают навыки, необходимые для верного сценического общения.
		<b>Культура и техника речи (16 часов).</b>	
2.	2	Работа над упражнениями, развивающими грудной резонатор.	Выполнение упражнений «задуй свечу», «Летает, не летает», «Сдуй шарик» и т.д.
3.	2	Работа над органами артикуляции.	Выполнение упражнений для развития мышц язык, упражнения в четкости произнесения согласных звуков в слогах, упражнения

			в четкости произнесения слов со стечением согласных звуков. Речевая гимнастика.
4.	2	Упражнения в четкости и ясности произнесения звуков и слов во фразовой речи.	Выполнение упражнений в четкости произнесения звуков и слов.
5.	2	Работа над дикцией.	Участвуют в игре «Попробуй, повтори (скороговорки).
6.	3	Работа над развитием связной речи.	Участвуют в играх со словами, развивающие связную речь «Опиши предмет», «Угадай, что я задумала».
7.	2	Сценические этюды на воображение.	Участвуют в играх «Поварята», «Любитель - рыболлов» и т.д.
8.	1	Освоение сценического пространства.	Упражнения и игры одиночные – на выполнение простого задания, на основе предлагаемых обстоятельств, на освоение сценического.
9.	2	Работа над образом.	Работа над образами: «Одно и тоже по-разному», «Превращение предмета».
		<b>Ритмопластика (12 часов).</b>	
10.	1	Тренировка ритмичности движений.	Участвуют в играх «Походка», «Превращение».
11.	1	Совершенствование осанки и походки.	Участвуют в играх «Я правильно двигаюсь».
12.	2	Язык жестов. Мимика. Анализ мимики лица.	Участвуют в играх «Зеркало».
13.	1	Музыкально-пластическая импровизация.	Участвуют в играх «Метелица», «Морское путешествие».
14.	1	Обыгрывание элементов	Участвуют в играх «Войди в образ»

		КОСТЮМОВ.	
15.	4	Имитация поведения животного.	Участвуют в играх «Я кот».
16.	2	Работа над координацией движений. Игра «Не упади». Упражнения для развития гибкости.	Участвуют в играх «Не упади». Упражнения для развития гибкости.
		<b>Театральная игра (10 часов).</b>	
17.	10	Работа над серией мини-спектаклей.	Участвуют в распределении ролей, выбирая для себя более подходящую роль. Учатся распределяться на «сцене», чтобы выделялся главный персонаж.
		Итого: 40 часов	

**Календарно-тематический план**  
**3 возрастная группа**  
**7-9 класс (40 часов).**

№ п/п	Кол- во часов	Содержание	Характеристика деятельности обучающихся
		<b>Культура и техника речи (8 часов).</b>	
1.	1	Работа над упражнениями, развивающими грудной резонатор.	Выполнение упражнений «Прыг, шмыг и голосистое горлышко».
2.	1	Работа над органами артикуляции.	Выполнение упражнений для развития мышц язык, упражнения в четкости произнесения согласных звуков в слогах, упражнения в четкости произнесения слов со стечением согласных звуков. Речевая гимнастика.
3.	1	Упражнения в четкости и ясности произнесения звуков и слов во фразовой речи.	Выполнение упражнений в четкости произнесения звуков и слов «Горячий картофель», «Цепочка от А до Я».
4.	1	Работа над дикцией.	Участвуют в игре «Попробуй, повтори (скороговорки).
5.	1	Работа над развитием связной речи.	Участвуют в играх со словами, развивающие связную речь «Расскажи какой он», «Опиши воображаемый предмет».
6.	1	Сценические этюды на воображение.	Участвуют в играх «Карусель», «Сам себе режиссер».
7.	1	Освоение сценического	Упражнения и игры одиночные – на выполнение простого

		пространства.	задания, на основе предлагаемых обстоятельств, на освоение сценического.
8.	1	Работа над образом.	Работа над образами: я – предмет, я – стихия, я – животное, я – фантастическое животное, внешняя характеристика.
		<b>Ритмопластика (5 часов).</b>	
9.	1	Тренировка ритмичности движений.	Участвуют в играх «Походка», «Превращение».
10.	1	Совершенствование осанки и походки.	Участвуют в играх «Я правильно двигаюсь».
11.	1	Язык жестов. Мимика. Анализ мимики лица.	Участвуют в играх «Зеркало».
12.	1	Музыкально-пластическая импровизация.	Участвуют в играх «Я – Певец, гимнаст, укротитель тигров».
13.	1	Работа над координацией движений	Участвуют в играх «Медведи в клетке». Упражнения для развития гибкости.
		<b>Театральная игра (27 часов).</b>	
14.	1	Знакомство со сценарием сказки "Кот в сапогах».	Эмоционально описывать главных и второстепенных героев. Просмотр фильма «Кот в сапогах». Пересказать сюжет пьесы с целью выявления основной темы, главных событий.
15.	1	Распределение функциональных обязанностей между участниками.	Участвуют в распределении ролей, выбирая для себя более подходящую роль.

16.	1	Обсуждение декораций, костюмов, сценических эффектов, музыкального сопровождения.	Разучивание ролей, изготовление костюмов.
17.	1	Обсуждение предлагаемых обстоятельств, особенностей поведения каждого персонажа на сцене. Обсуждение персонажей и эмоциональной окраски каждого образа.	Учатся распределяться на «сцене», чтобы выделялся главный персонаж.
18.	3	Воспроизведение в действии отдельных событий и эпизодов. Отработка ролей. Работа над мимикой, пластикой.	Разучивание ролей
19.	2	Индивидуальная подготовка главных исполнителей.	Разучивание ролей.
20.	2	Подбор музыки. Разучивание песен и танцев.	Разучивание песен.
21.	2	Коллективное изготовление декораций, костюмов.	Изготовление костюмов, декораций.
22.	2	Отработка эпизода №1 спектакля (мельница, деление наследства).	Учатся распределяться на «сцене», чтобы выделялся главный персонаж.

23.	2	Отработка эпизода №2 спектакля (дворец, трон, король, принцесса).	Учатся распределяться на «сцене», чтобы выделялся главный персонаж.
24.	2	Отработка эпизода №3 спектакля (знакомство короля, принцессы с «Маркизом Карабасом»).	Учатся распределяться на «сцене», чтобы выделялся главный персонаж.
25.	2	Отработка эпизода № 4 спектакля (замок Людоеда).	Учатся распределяться на «сцене», чтобы выделялся главный персонаж.
26.	2	Репетиция спектакля.	Учатся распределяться на «сцене», чтобы выделялся главный персонаж.
27.	2	Генеральная репетиция. Оформление сцены.	Учатся распределяться на «сцене», чтобы выделялся главный персонаж.
28.	1	Премьера спектакля.	Выступление перед учащимися и родителями.
29.	1	Анализ выступления.	
		Итого: 40 часов	



## Структура курса

№	Раздел программы	Содержание раздела
	Основы театральной культуры.	Дети приобретают навыки, необходимые для верного сценического общения. Участвуют в этюдах для выработки выразительной сценической жестикуляции. Знакомятся с современным, кукольным, музыкальным, цирковым театрами. В процессе дискуссии делятся своим жизненным опытом. Знакомятся с основными профессиями: актер, режиссер, сценарист, художник, гример.
2.	Ритмопластика.	Упражнения, направленные на развитие у детей чувства ритма. Упражнения, в основе которых содержатся абстрактные образы (огонь, солнечные блики, снег). Основы актёрского мастерства. Мимика. Театральный этюд. Язык жестов. Ритм. Импровизация. Обыгрывание элементов костюмов.
3.	Культура и техника речи.	Упражнения и игры на развитие грудного резонатор, артикуляционного аппарата, мышц языка. Упражнения в четкости и ясности произнесения звуков и слов во фразовой речи, дикции, связной речи. Освоение сценического пространства. Работа над образом. На практических занятиях рассматриваются приемы релаксации, концентрации внимания, дыхания; снятия эмоциональных зажимов.

4.	Театральная игра.	Участвуют в распределении ролей, выбирая для себя более подходящую роль, отработка ролей. Учатся распределяться на «сцене», чтобы выделялся главный персонаж. Обсуждение костюмов, декораций.
----	-------------------	---

## **Заключение.**

Работа по художественно-творческому воспитанию в течение многих лет дает свои результаты. К концу обучения повышается уровень воспитанности учащихся, дети становятся коммуникабельными, снимается зажатость, развиваются способности общаться и жить среди людей.

Вывод: все эстетические мероприятия помогают сплотить детский коллектив, учат общению, дают возможность проявить свои способности, самоутвердиться, получить заряд бодрости и радости.

## Литература

1. Доронова Т.Н. Играем в театр: Театрализованная деятельность детей 4-6 лет. Методическое пособие для воспитателей дошкольных образовательных учреждений. М.: "Просвещение" 2004.
2. Иванова Г.П. Театр настроений. Коррекция и развитие эмоционально-нравственной сферы у дошкольников. М.: Издательство "Скрипторий 2003", 2006.
3. Кошманская И. П. Театр в детском саду. Ростов на/Д: Изд-во "Феникс", 2004.
4. Мерзлякова С.И. Фольклор-Музыка-Театр. Программы и конспекты занятий педагогов дополнительного образования, работающих с дошкольниками: Программно-методическое пособие – М.: 1999.
5. Мочалов Ю.А. Первые уроки театра. М.:1986г.
6. Опарина Н. А. Театр-Это волшебный край! М.: "Социум" 1999г.
7. Поляк Л.Я. Театр сказок. Спб: "Детство-Пресс", 2001г.
8. Сорокина Н.Ф. Играем в кукольный театр. Программа "Театр -Творчество -Дети": Пособие для воспитателей, педагогов дополнительного образования и музыкальных руководителей детских садов. – М.: 2004.
9. Чурилова Э.Г. Методика и организация театрализованной деятельности дошкольников и младших школьников: Программа и репертуар. М.: Гуманит. Изд. Центр ВЛАДОС, 2003.
10. Щеткин А.В. Театральная деятельность в детском саду. Для занятий с детьми 5-6 лет/Под редакцией О.Ф.Горбуновой. М.: Мозаика – Синтез, 2008.

## Приложение 1

### **Методики изучения особенностей коммуникативной компетенции.**

Для изучения особенностей коммуникативной компетенции у детей с умеренной умственной отсталостью использовались следующие методики:

#### **Методика «Рукавички» для изучения общения со сверстниками в совместной деятельности (Г. А. Цукерман).**

**Цель:** выявление уровня сформированности действий по согласованию усилий в процессе организации и осуществления сотрудничества (кооперация).

**Оборудование:** силуэтные изображения рукавичек, 2 набора по 6 карандашей.

I этап. Двум детям одного возраста дают по одному изображению рукавички и просят украсить их, но так, чтобы они составили пару, были одинаковые. Поясняют, что сначала договориться, какой узор рисовать, а потом приступать к рисованию. Дети получают по одинаковому набору карандашей.

II этап. Аналогичен первому, но детям дают один набор карандашей, предупреждая, что карандашами нужно делиться.

III этап аналогичен первому, а IV – II. Но в них участвуют дети разного возраста.

Во всех этапах дети выполняют задание самостоятельно.

Обработка данных. Анализируют, как протекало взаимодействие детей в каждой серии, по следующим признакам:

1. Умеют ли дети договариваться, приходить к общему решению, как они это делают, какие средства используют: уговаривают, убеждают, заставляют и т.д.
2. Как осуществляют взаимный контроль по ходу выполнения деятельности: замечают ли друг у друга отступления от первоначального замысла, как на них реагируют.
3. Как относятся к результату деятельности, своему и партнера.
4. Осуществляют ли взаимопомощь по ходу рисования. В чем это выражается.

5. Умеют ли рационально использовать средства деятельности (делиться карандашами во II и IV этапах).

Определяют, как зависят эти показатели от возрастного состава пар испытуемых. Делают выводы о сформированности коммуникативных умений у детей.

## Приложение 2.

### Игры по звукоподражанию.

#### Упражнение 1. Вызывание гласных звуков.

1. Широко открываем рот, громко поём:
  - А-а-а!
  - Как мама укачивает малыша?
  - А-а-а!
2. Округляем губы, громко поём:
  - О-о-о!
  - Как плачет мальчик, у которого болит зуб?
  - О-о-о!
3. Вытягиваем губы трубочкой, громко поём:
  - У-у-у!
  - Как гудит паровоз?
  - У-у-у!
4. Растягиваем губы в улыбку, громко поём:
  - И-и-и!
  - Как кричит лошадка?
  - И-и-и!
5. Дети заблудились в лесу. Они кричат:
  - Ау! Ау!
6. Малыш плачет:
  - Уа! Уа!
7. Ослик кричит:
  - Иа! Иа!

#### Упражнение 2. Работа над гласными звуками.

1. Упражнение «Лесенка». Поём гласные звуки так, как будто голос поднимается и опускается по лесенке (повышение и понижение тона):
  - А-а-а!
  - - О-о-о! И т.д.
2. Пение на мягкой атаке голоса цепочек гласных звуков:
  - А-о-у-и!
  - У-а-и-о! И т.п.
3. Работа с картинками. Показываем ребёнку картинки и задаём вопросы:
  - Как мама укачивает малыша?
  - А-а-а!
  - Как гудит паровоз?
  - У-у-у! И т.п.

### Упражнение 3. Работа над звукоподражаниями.

- |  |  |
|--|--|
| 1. Это корова. Корова мычит:<br>- Му-му-му!<br>- Как мычит корова?       | 4. Это овечка. Овечка кричит:<br>- Бе! Бе! Бе!<br>- Как кричит овечка? |
| 2. Это коза. Коза кричит:<br>пищит:<br>- Ме-ме-ме!<br>- Как кричит коза? | 5. Это цыплёнок. Цыплёнок<br>- Пи! Пи! Пи!<br>- Как пищит цыплёнок?    |
| 3. Это кошка. Кошка кричит:<br>- Мяу! Мяу!<br>- Как кричит кошка?        | 6. Это собака. Собака лает:<br>- Ав! Ав! Ав!<br>- Как лает собака?     |

### Упражнение 4. Работа над звукоподражаниями.

- |   |  |
|---|--|
| 1. Это курочка. Курочка кричит:<br>квакает:<br>- Ко! Ко! Ко!<br>- Как кричит курочка? | 4. Это лягушка. Лягушка<br>- Ква! Ква! Ква!<br>- Как квакает лягушка?  |
| 2. Это гусь. Гусь кричит:<br>- Га! Га! Га!<br>- Как кричит гусь?                      | 5. Это утка. Утка крякает:<br>- Кря! Кря! Кря!<br>- Как крякает утка?  |
| 3. Это кукушка. Кукушка кукует:<br>- Ку! Ку!<br>- Как кукует кукушка?                 | 6. Это петушок. Петушок поёт:<br>- Ку-ка-ре-ку!<br>- Как поёт петушок? |

### Упражнение 5. Работа над звукоподражаниями.

- |   |  |
|---|--|
| 1. Мальчик играет на дудочке:<br>- Ду-ду-ду!<br>- Как играет мальчик?       | 4. Девочка звонит в колокольчик:<br>- Динь! Динь! Динь!<br>- Как звонит колокольчик? |
| 2. Мальчик играет на барабане:<br>- Бум! Бум! Бум!<br>- Как играет мальчик? | 5. Папа стучит молотком:<br>- Тук! Тук! Тук!<br>- Как папа стучит молотком?          |
| 3. Машина гудит:<br>барабане,<br>- Би-би-би!<br>колокольчик,                | 6. Дать ребёнку поиграть на<br>дудочке, позвонить в                                  |

Как гудит машина?

постучать молотком, произнося звукоподр.

### Упражнение 6. Вызывание междометий.

- |  |  |
|--|--|
| 1. Мячик упал в воду:<br>- Ах! Ах! Ах!   | 3. Девочки качаются на качелях:<br>- Ух! Ух! Ух! |
| 2. У девочки болит зуб:<br>- Ох! Ох! Ох! | 4. Папа рубит дрова:<br>- Эх! Эх! Эх!            |



### Упражнение 7.

- |  |   |
|--|---|
| 1. Мальчик погоняет лошадку:<br>слогов:<br>- Но! Но! Но!<br>- Как мальчик погоняет лошадку?        | 5. Проговариваем цепочки<br>НА-НА-НА<br>НО-НО-НО<br>НУ-НУ-НУ<br>НЕ-НЕ-НЕ<br>НИ-НИ-НИ<br>НЯ-НЯ-НЯ  |
| 2. Девочка наказывает куклу:<br>- На! На! На!<br>- Как девочка наказывает куклу?                   | 6. Рисуем девочек,<br>называем:<br>- Нана, Нина, Нонна,<br>Предлагаем ребёнку<br>назвать девочек. |
| 3. Дядя погоняет ослика:<br>- Ну! Ну! Ну!<br>показываем,<br>- Как дядя погоняет ослика?            |   |
| 4. Малыш не хочет есть:<br>Анна, Инна.<br>- Не! Не! Не!<br>показать и<br>- Как капризничает малыш? |   |

### Упражнение 8 .Развитие зрительного внимания.

Ставим на стол три-четыре игрушки, называем их вместе с ребёнком:

- Ляля, Киса, Зая, би-би.

Просим ребёнка отвернуться, убираем одну игрушку, просим ребёнка повернуться, спрашиваем:

- Что я убрала?

Ребёнок отвечает:

- БИ-БИ. и т.п.

### Упражнение 9.

- |  |  |
|--|--|
| 1. Малыш топают:<br>ТОП-ТОП-ТОП<br>- Как топают малыш? | 4. Часы бьют:<br>БОМ-БОМ-БОМ<br>- Как бьют часы?           |
| 2. Вода капает:<br>КАП-КАП-КАП.<br>- Как капает вода?  | 5. Охотник стреляет:<br>ПИФ-ПАФ<br>- Как стреляет охотник? |
| 3. Часы тикают:<br>ТИК-ТАК<br>- Как тикают часы?       | 6. Зайчик прыгает:<br>ПРЫГ-ПРЫГ<br>- Как прыгает зайчик?   |

### Упражнение 10.

Девочка заблудилась в лесу. Она кричит:

- Папа! Ау!      - Дядя! Ау!
- Мама! Ау!      - Катя! Ау!

- Тётя! Ау!
- Нина! Ау!

Помоги девочке, покричи вместе с ней.

### **Упражнение 11.**

Показываем ребёнку картинку, рассказываем:

- У Кати Ляля. Ляля: «Уа-Уа!»

Катя: «А-А-А!» Ляля бай-бай!

- Катя, дай Лялю!
- Тётя, на Лялю!

Просим ребёнка повторить.

### **Упражнение 12.**

Показываем ребёнку картинку, рассказываем:

- Это Вова. У Вовы би-би.
- Вова, дай би-би.
- Тётя, на би-би.
- Мама, на би-би.
- Папа, на би-би.

Просим ребёнка повторить.

### **Упражнение 13.**

Ребёнок марширует вместе со взрослым, взрослый проговаривает:

Вот солдатики идут,  
Вот идут, идут, идут.  
Ружья на плечах несут,  
Вот несут, вот несут.

Продолжая маршировать, ребёнок проговаривает вместе со взрослым:

Тра-та-та! Тра-та-та!  
Тра-та-та! Тра-та-та!

### **Упражнение 14.**

Ребёнок марширует вместе со взрослым, взрослый проговаривает:

Вот охотник в лес идёт,  
Он идёт, он идёт.  
Волка серого убьёт,  
Он убьёт, он убьёт.

Продолжая маршировать, ребёнок проговаривает вместе со взрослым:

Пиф-пиф-паф!  
Пиф-пиф-паф!  
Пиф-пиф-паф!  
Пиф-пиф-паф!

## **I этап: упражнения на развитие дыхания.**

### **Упражнение 1.**

Описание упражнения: Встать прямо. Правую руку положить на область движения диафрагмы. Сделать выдох и, когда появится желание вдохнуть, сделать глубокий вдох носом так, чтобы было приятное, легкое ощущение вдоха, без напряжения. Выдыхать следует через рот. Затем выждать естественную в цикле дыхания паузу, снова сделать вдох и затем выдох.

Упражнение нужно проделать три раза без перерыва.

При выполнении упражнения необходимо стараться делать так, чтобы двигалась диафрагма и оставались спокойными плечи.

### **Упражнение 2.**

Описание упражнения: Стоять прямо. После предварительного выдоха взять дыхание через нос плечи должны быть спокойны. Прежде чем начать выдох, сделать небольшую остановку, которая будет являться подготовкой к выдоху. Положение мышц диафрагмы при остановке перед выдохом будем называть «опорой дыхания». Научиться сохранять опору дыхания при выдохе очень важно, так как правильная опора дыхания организует работу голосовых связок на хорошей воздушной струе. После остановки начать выдох через узкое отверстие, образованное губами. Выдох идет легко, постепенно и плавно. Упражнение проделать три-четыре раза. Следить за тем, чтобы не было напряжения в верхней части грудной клетки и в шее. Освободить мышцы шеи, покачивая головой вправо, влево, по кругу, вниз. Прodelать это упражнение также можно сидя.

### **Упражнение 3.**

Описание упражнения: Медленный вдох через нос и медленный выдох через узкое отверстие, образованное губами, на свечу, которая стоит недалеко от клиента («Свеча», в данном случае, может быть и воображаемой). Пламя ее должно плавно отклониться по ходу течения воздушной струи. Затем снова сделать медленный вдох и дуть также медленно на свечу, которая стоит дальше, чем в первом случае. Снова медленный вдох и медленный выдох на свечу, стоящую уже на более далеком расстоянии. Голову вперед не тянуть.

### **Упражнение 4.**

Описание упражнения: Делать быстрый вдох носом, затем паузу и быстрый выдох на свечу, стоящую близко, чтобы загасить ее. Отодвинуть свечу и, делая быстрый вдох и выдох, также загасить свечу. Поставить свечу еще дальше, сделать вдох и снова загасить свечу.

### **Упражнение 5.**

Описание упражнения: для того чтобы приучить клиента к контролю над взаимосвязью произвольного вдоха и выдоха, подчиним их счету. Определим

длительность вдоха на счет "три", а длительность выдоха – на счет "шесть". Чтобы зафиксировать состояние мышц после вдоха в момент подготовки их к выдоху, даем маленькую паузу на счет "один". Все упражнение будет протекать в такой последовательности: вдох – три единицы, пауза – одна единица, выдох шесть единиц. Вдох делать носом, а выдох ртом. Упражнение выполняется три-четыре раза.

### **Упражнение 6.**

Описание упражнения: полный вдох берется на три единицы, с остановками после каждой единицы, таким образом, вдох происходит в несколько приемов. Во время остановки сохраняется то положение дыхательных мышц, на котором их застает остановка. Вдох делать носом, выдох - через узкое отверстие губ длительностью десять-двенадцать единиц. Последовательность упражнения: вдох – одна остановка – вдох – одна остановка – вдох – одна остановка – выдох десять-двенадцать единиц.

### **II этап: развитие двигательного праксиса.**

Упражнения начинаются с развития общей моторики, затем осуществляется плавный переход к формированию тонкой дифференцированной моторики пальцев рук и мимического праксиса.

### **Упражнение 1.**

Описание упражнения: Ходьба на месте. На вдох поднять правую ногу, на выдох опустить. Повторять упражнения с каждой ногой, счет ведется до десяти;

### **Упражнение 2.**

Описание упражнения: Упражнение проводился стоя. Сначала следует поднять параллельно прямые руки, в это время ладони вперед, пальцы разогнуты. После отведение прямых рук, при этом ладони вверх, пальцы разогнуты. Далее происходит сгибание рук в локтевых суставах без отведения локтей от туловища, с одновременной супинацией предплечья и кисти; разгибание рук в локтевых суставах, и удержание их перед собой под прямым углом по отношению к туловищу ладони находятся в том же положении.

Упражнения на развитие мелкой моторики проводятся после серии упражнений на развитие общей моторики. Вначале используются простые упражнения, которые усложняются по мере усвоения их всеми членами группы. В зависимости от степени поражения мозга одна рука, как правило, бывает паретична или парализована, поэтому рекомендуются пассивные движения для поврежденной руки, которые выполняются с помощью здоровой руки. Пассивная гимнастика подготавливает руку клиента к

лучшему выполнению активных упражнений. Упражнения необходимо выполнять с работающей руки, далее закрепить их пораженной рукой.

В число упражнений на развитие мелкой моторики входят упражнения на освоение необходимых бытовых навыков: обращение с кухонными предметами, домашней техникой. Восстановление бытовых движений проводится в обыгрывании ситуаций.

### **Упражнение 3.**

Описание упражнения: так, клиент может имитировать под музыку с четким ритмом ритуал заваривания чая и размешивания сахара. Среди реквизитов обстановки используются заварочные чайники, бокалы, чайные ложки, сахарница и один большой пустой чайник. При помощи сохранной руки снимается крышка с заварочного чайника, и кладется справа от себя.

Имитируя движения заваривания чая горячей водой, используется пораженная рука, при необходимости сохранная рука помогает. Накрывает крышкой заварочный чайник. В процессе выполнения упражнения клиенты сидят в кругу, затем передают большой чайник по кругу. После заваривания чая клиент берет стоящий перед ним стакан, и имитирует наливание чая, и когда, по мнению клиента, стакан наполнен, он ставит заварочный чайник в сторону, берет чайную ложку и повторяет набирание сахара из сахарницы в стакан. Упражнение завершается размешиванием сахара.

### **Упражнение 4.**

Описание упражнения: Навык перелистывания страниц книги. Клиенты продолжают сидеть за столом, но столе лежат книги (не менее 8 страниц из твердой бумаги). Клиент начинает перелистывать книгу, после того как он закончил, закрывает книгу и кладет ее справа от себя, берет новую книгу, а предыдущая книга переходит к следующему клиенту. Упражнение повторяется в течение пяти раз за занятие.

Так же особая роль уделяется развитию мимики, поэтому на логоритмических занятиях используются мимические упражнения. Так, перед каждым клиентом во время работы ставится зеркало, с помощью которого они повторяют продемонстрированные упражнения.

### **Упражнение 5.**

Описание упражнения: перед зеркалом зажмурить глаза и вести счет до пяти, открыть глаза. Далее закрывать глаза по очереди.

### **Упражнение 6.**

Описание упражнения: поднять брови после опустить. Далее следует нахмурить брови. Счет ведется до пяти.

### **Упражнение 7.**

Описание упражнения: далее следует надуть щеки и сдуть. После надувать каждую щеку по очереди. Счет ведется до пяти.

### **Упражнение 8.**

Описание упражнения: упражнение закрепляется демонстрацией эмоциональных состояний: радость, удивление, страх, гнев и т. д.

Используя упражнения, клиенты в течение логоритмического занятия улучшают дыхание как диафрагмальное, так и речевое. Восстанавливается общее моторное состояние, мелкая моторика, а использование мимических упражнений положительно влияет на мышцы лица при лицевом парезе. Работа дополняется использованием артикуляционных упражнений.

Использование логоритмических упражнений у клиентов с моторной афферентной афазией при проведении логопедического занятия создает благоприятный эмоциональный фон, это способствует более эффективному усвоению 10 предложенных упражнений, что повышает различные речевые показатели. Использование музыки при проведении логопедической работы с применением логоритмических упражнений положительно влияет на мотивацию в коррекции и способствует более эффективному закреплению результатов.

Занятие должно быть выстроено динамично, со сменой заданий и тематикой, вызывающей интерес у ребенка. Начать его необходимо с ритмической разминки, целью которой является развитие координированных движений под музыку, а также умение менять ритм и темп в соответствии со сменой музыки. Например, марши со сменой направления.

В репертуар можно включить «Марш», муз. М. Робера, «Шагают девочки и мальчики», муз. В. Золотарева.

Далее целесообразно использовать упражнения на развитие мышечного тонуса. Целью этих упражнений является снижение мышечного тонуса. Полезно чередовать упражнения на напряжение и расслабление мышц. Репертуар: «Качание рук», польск. нар. мел. в обработке В. Иванникова.

На следующем этапе включаются упражнения, развивающие чувство ритма в заданном темпе. Это - различные звучащие жесты, отхлопывание, отстукивание с переходом к ритмичному пропеванию слогов, слов и песенок.

Например, всем известное упражнение «Василек». Ва-си-лек, ва-си-лек. В этом могут помочь такие упражнения, как «Дудка», «Кукушечка» муз Е. Тиличевой, сл. М. Долинова.

Далее вводятся упражнения на координацию речи с движением. На качелях я лечу. – Дети, стоя, покачиваются с ноги на ногу. Вверх – вниз, вверх – вниз. – Поднимают и опускают руки. Я пою, смеюсь, кричу. – Покачиваются.

Вверх – вниз, вверх – вниз. – Поднимают и опускают руки. (Л. Дымова).

У детей с невротической формой заикания подобные упражнения не вызывают особых сложностей, в то время как для детей с неврозоподобной формой заикания эти упражнения достаточно сложны и требуют длительной проработки.

Следующий вид деятельности логоритмического занятия – пение. Его основная цель – стабилизация речевого дыхания и сохранение нужного темпа речи. Произведение должно отличаться удобным ритмом. Давно замечено, что при пении и пропевании заикание значительно нивелируется. Песни следует выбирать с удобным темпом и диапазоном, такие как «Спят деревья на опушке», муз. М. Иорданского, сл. И. Черницкой, «Улетают журавли», муз. В. Кикто и другие.

Для закрепления полученных навыков в конце занятия используется игра, которая может помочь детям ориентироваться в пространстве. Например, «Звероловы и звери», муз. Е. Тиличевой, «Пастух и козлята», рус нар. мел. в обработке М. Красева.

Таким образом, занятия для заикающихся детей гораздо продуктивнее, если детей разделить на подгруппы, в зависимости от особенностей заикания. И соединение детей в одну группу происходит после анализа достигнутых результатов в каждой подгруппе.

Планомерная и последовательная работа помогает детям улучшать свою речь. А как известно, именно чистая и правильная речь является залогом успешной коммуникации в дальнейшем.

### Приложение 3.

#### Дидактические игры по формированию грамматического строя речи.

##### Подбери признак.

**Цель:** учить согласовывать прилагательные с существительными.

**Ход игры:** учитель называет слово и задаёт вопросы (какой? какая? какие? какое?), ребёнок отвечает.

Куртка (какая?) – красная, теплая, зимняя...

Сапоги (какие?) – коричневые, удобные, теплые...

Шарф (какой?) – пушистый, вязанный...

Перчатки (какие?) – кожаные, белые...

Шляпа (какая?) – черная, большая...

Туфли (какие?) – осенние, красивые...

Платье (какое?) – новое, нарядное, зеленое...

Рубашка (какая?) – белая, праздничная...

Шуба (какая?) – меховая, теплая...

##### Назови ласково.

**Цель:** учить детей образовывать слова при помощи уменьшительное-ласкательных суффиксов.

**Оборудование:** мяч.

**Ход игры:** учитель произносит фразу и бросает мяч ребенку. Предложите ребенку вернуть вам мяч и изменить фразу так, чтобы слова в ней звучали ласково.

Шуба теплая – шубка тепленькая

Лиса хитрая – лисичка хитренькая

Заяц белый – зайчик беленький

Сапоги чистые – сапожки чистенькие

Ветка короткая – веточка коротенькая

Шишка длинная – шишечка длиненькая

Ворона черная – вороненок черненький

Снег белый – снежок беленький.

##### Посчитай.

**Цель:** упражнять в согласовании существительных с числительными 1-2-5.

**Ход игры:** учитель называет один предмет, дети отвечают, как будет звучать 1-2-5 предметов.

Один мяч, два мяча, пять мячей.

Одна кукла, две куклы, пять кукол.

Одно облако, два облака, пять облаков.



### **Какой? Какая? Какое?**

**Цель:** закрепить умение соотносить предмет и его признак. Закрепить согласование прил. с сущ. в роде, числе.

**Материал:** картинки с изображением дерева, гриба, пня, солнца, девочки, корзинки, картинки – символы качества предметов.

**Ход игры:** в центре – картинки с изображением предметов, отдельно – символы качеств. Детям предлагается найти предметы, к которым можно задать вопрос «какой?» и ответить на вопрос, подбирая символы качеств. (Пень – какой? Пень – низкий, твердый, круглый и т.д.). Аналогична работа с предметами женского и среднего рода.

### **Узнай по описанию.**

**Цель:** учить составлять описательные загадки о ягодах, фруктах и т.д.

**Ход игры:** учитель просит детей самостоятельно составить описательную загадку о ягодах или фруктах: «Овальный, твердый, желтый, кислый, кладут в чай» (Лимон).

### **Где начало рассказа?**

**Цель:** учить передавать правильную временную и логическую последовательность рассказа с помощью серийных картинок.

**Ход игры:** ребенку предлагается составить рассказ, опираясь на картинки. Картинки служат своеобразным планом рассказа, позволяют точно передать сюжет, от начала до конца. По каждой картинке ребёнок составляет одно предложение и вместе они соединяются в связный рассказ.

### **Закончи предложение.**

**Цель:** формировать умение подбирать родственные слова, образованные от слова *гриб*, в соответствии со смыслом стихотворения.

**Материал:** текст стихотворения.

Как-то раннею порой вдруг полился дождь...*грибной*.

И из дома в тот же миг в лес отправился...*грибник*.

Чтобы принести улов, взял корзину для...*грибов*.

Долго шёл он в глушь лесную - поляну там искал...*грибную*.

Вдруг под ёлочкой на кочке видит маленький...*грибочек*.

И обрадовался вмиг наш удачливый...*грибник*.

Как ему не веселиться, если здесь в земле...*грибница!*

Стал заглядывать под ёлки, под берёзы и дубы,

Собирать в свою корзину все съедобные...*грибы*.

А когда собрал их много, то отправился домой,

И мечтал он всю дорогу, как он сварит суп...*грибной*.

Много он собрал грибов, и грибочков, и грибков,

А тому, кто долго ищет, попадётся и...*грибнице!*

### Раздели на группы.

**Цель:** закреплять умение пользоваться притяжательными местоимениями и разделять слова по родовым признакам.

**Материал:** карточки с картинками грибов; две корзинки.

**Ход игры:** учитель предлагает детям из банка предметных картинок выбрать грибы, про каждый из которых можно сказать «он мой» и положить в одну корзинку. В другую – положить картинки с грибами, про каждый из которых можно сказать «она моя».

### Близкие слова.

**Цель:** формировать умение подбирать синонимы к словам. Развивать точность выражения мыслей при составлении предложений.

**Материал:** фишки.

Осенью дни пасмурные, ... *серые, унылые* ...

Осенью часто погода бывает холодной, ... *ветреной, дождливой* ...

Осенью настроение грустное, ... *печальное, тоскливое* ...

Осенью дожди частые, ... *холодные, проливные* ...

Небо покрывают серые тучи, ... *тёмные, дождевые* ...

В начале осени бывают ясные дни, ... *безоблачные, светлые* ...

Поздней осенью на улице холодно, ... *пасмурно, ветрено* ...

### Чей? Чья? Чьё?

**Цель:** формировать умение образовывать притяжательные прилагательные.

**Ход игры:** учитель называет слово и задаёт вопрос (чей? чья? чьё?), ребёнок отвечает.

Шарф (чей?) – мамин,

Шляпка (чья?) – бабушкина,

Поднос (чей?) – дедушкин,

Книга (чья?) – бабушкина,

Тапочек (чей?) – дедушкин.

### Доскажи словечко.

**Цель:** закрепление употребления в речи существительных в родительном падеже множественного числа.

**Ход игры:** детям читают вслух знакомые стихотворные строчки, не договаривая последнего слова (Это слово стоит в родительном падеже множественного числа). Дети добавляют недостающее слово и получают за каждый правильный ответ фишку. Выигрывает тот, кто получит больше фишек.

Даю вам честное слово:

Вчера в половине шестого.

Я видел двух свинок.

Он сказал: «Ты злодей,

Пожираешь людей,

Так, за это мой меч –

Без шляп и ... (ботинок)

\*\*\*

Постой, не тебе ли  
На прошлой неделе.

Я выслал две пары  
Отличных ... (калош)

\*\*\*

Робин Бобин Барабек.  
Скушал сорок ... (человек)

Твою голову с ... (плеч)

\*\*\*

Муравей, муравей  
Не жалеет ... (лаптей)

\*\*\*

Где убийца, где злодей?  
Не боюсь его ... (когтей)

### **Кого я вижу? Что я вижу?**

**Цель:** различение в речи форм винительного падежа одушевленных и неодушевленных существительных, развитие кратковременной слуховой памяти.

**Ход игры:** в эту игру лучше играть на прогулке, чтобы перед глазами было больше объектов для наблюдения. Играть может несколько человек. Перед началом игры договариваются, что будут называть предметы, находящиеся вокруг. Первый играющий произносит: «Я вижу... воробья» и бросает мяч любому игроку. Тот должен продолжить: «Я вижу воробья, голубя» – и бросает мяч следующему.

Если кто-то не может продолжить перечисление объектов, которых можно наблюдать в данной ситуации, он выходит из игры. Начинается следующий тур, составляется новое предложение, и так далее.

### **Прятки.**

**Цель:** учить понимать и правильно использовать в речи предлоги с пространственным значением (в, на, около, перед, под).

**Ход игры:** в гостях у детей Мишка и Мышка. Зверята стали играть в прятки. Мишка водит, а мышка прячется. Дети закрывают глаза. Мышонок спрятался. Дети открывают глаза. Мишка ищет: «Где же мышонок? Он, наверняка, под машинкой. Нет. Где же он, ребята? (В кабине) И т.д.

### **Объясните, почему...**

**Цель:** научить правильно, строить предложения с причинно-следственной связью, развитие логического мышления.

**Ход игры:** учитель объясняет, что дети должны будут закончить предложения, которые начнет говорить ведущий, используя слово «потому что». Можно подобрать несколько вариантов к одному началу предложения, главное, чтобы они все правильно отражали причину события, изложенного в первой части. За каждое правильно выполненное продолжение игроки получают фишку. Выигрывает тот, кто соберёт больше фишек.

Незаконченные предложения для игры:

Вова заболел... (простыл).  
Дети легли спать... (поздно).  
Лед на реке растаял... (тепло).

Мама взяла зонт... (идёт дождь).  
Очень хочется пить... (жарко).  
Деревья сильно закачались... (дует ветер).

Стало очень холодно... (пошёл снег).

### **Вы хотите? – Мы хотим.**

**Цель:** упражнять в образовании форм глагола «хотеть» (хочу – хочет, хотим – хотят).

**Ход игры.** учитель обращается к детям:

- Мы умеем делать много разных дел: умеем бегать, прыгать, петь, танцевать, играть. Я хочу поиграть в игру. А вы хотите? (Ответы).

- Как правильно сказать? (*Мы хотим*). Подумайте, что каждый из вас хочет сделать – погулять, похлопать в ладоши, попрыгать или ещё чего-нибудь. Вы можете спросить своих товарищей, хотят ли они это же сделать или хочу ли это сделать я. Если спросите и ответите правильно, можете исполнит своё желание.

- Я хочу похлопать в ладоши, а ты, Оля, хочешь?

- Хочу.

- Похлопай. Кто тоже хочет похлопать? Как много детей хотят того же.

Скажите о своём желании все вместе: «Мы хотим похлопать». Похлопайте. А что хочешь сделать ты, Вова? Кто ещё хочет? Пожалуйста, скажите о своём желании вместе: «Мы хотим...». Повернитесь друг к другу и подумайте, как нужно сказать. Пожалуйста, Тамара и Серёжа нам что-то хотят сказать вместе. (*Мы хотим покататься на велосипеде*).

- Молодцы. Ещё кто уже подготовил свой совместный ответ, что они хотят сделать?

И так далее.

### **Добавь слова.**

**Цель:** научить составлять распространенные предложения.

**Ход игры:** «Сейчас я скажу предложение. Например, «Мама шьёт платье».

Как ты думаешь, что можно сказать о платье, какое оно? (шёлковое, летнее, легкое, оранжевое). Если мы добавим эти слова, как изменится фраза?» Мама шьёт шёлковое платье. Мама шьёт летнее платье. Мама шьёт лёгкое платье.

Мама шьёт оранжевое платье.

Предложения для игры:

Девочка кормит собаку.

Пилот управляет самолётом.

Мальчик пьёт сок.

### Родственники.

**Цель:** упражнять в подборе однокоренных слов.

Медведь – медведица, медвежонок, медвежий, медведишка ...

Волк – волчица, волчонок, волчище, волчий, волчишко...

Лиса – лис, лисичка, лисёнок, лисонька, лисушка....

### Кто где живёт?

**Цель:** упражнять в употреблении предложного падежа существительного.

Лиса живёт в норе.

Медведь зимует в... .

Волк живёт в ... .

Белка живёт в ... .

Ёжик живёт в ... .

### Образуй слова.

**Цель:** расширять и активизировать словарный запас. Упражнять в образовании действительных причастий настоящего времени.

**Материал:** предметные картинки перелетных птиц, мяч.

Поет	<i>Поющая</i>
Щебечет	<i>Щебечущая</i>
Улетает	<i>Улетающая</i>
Кормит	<i>Кормящая</i>
Плывет	<i>Плывущая</i>
Кричит	<i>Кричащая</i>
Голодает	<i>Голодающая</i>

### Улетели пицы.

**Цель:** упражнять в словоизменении: употребление родительного падежа имен существительных в единственном и множественном числе.

Нет (кого?) – нет лебедя, утки ... .

Нет (кого?) – нет лебедей, уток ... .

### Исправь ошибку.

**Цель:** учить понимать значение притяжательных местоимений.

**Ход игры:** учитель заведомо говорит неправильно, а ребенок, если слышит ошибку, исправляет ее.

На столе лежит много **карандашов**.

Карлсон съел много **конфетов**.

Произнести несколько предложений правильно, пусть ребенок поразмышляет. В шкафу стоит много книг.

Необходимо следить за речью ребенка, употребление существительных множественного числа в родительном падеже вызывает много трудностей.

Моя сапоги, мой шапка, мое перчатки, мои шарф ... .

### **Измени слово.**

**Цель:** упражнять в падежном и предложном согласовании.

Изменить слово «окно» в контексте предложения.

В доме большое ... . В доме нет ... . Я подошел к ... . Я мечтаю о большом ...  
. У меня растут цветы под ... .

### **Кем ты будешь?**

**Цель:** закрепить употребление глаголов в будущем времени (буду летать, лечить, водить ...).

**Ход игры:** в начале занятия воспитатель читает отрывок из произведения В.Маяковского «Кем быть?».

После этого предлагает детям помечтать, кем они хотят быть, кем работать.

- Я буду летчиком, летать на самолетах.

- Я буду врачом, лечить детей.

- Я буду учить детей, учительницей работать.

Учитель следит за правильным построением предложений.

### **Какое это блюдо? Посуда?**

**Цель:** упражнять в образовании относительных прилагательных.

Какой суп из ... (фасоли, гороха, рыбы, курицы, свеклы, грибов, овощей)?

Какая каша из ... (пшеница, геркулеса, манки ... )?

Какое варенье из ... (яблока, сливы, абрикоса, малины ... )?

Какой сок из ... (моркови, груши, апельсина ... )?

Какая посуда бывает ... (стеклянная, металлическая, керамическая, фарфоровая, глиняная, пластмассовая)? Привести примеры. Почему она так называется? (Стеклянная – сделана из стекла.)

### **Скажи наоборот.**

**Цель:** учить подбирать антонимы к словам.

Взлет – посадка

Взлетать – приземляться

Приезжать – ... .

Приплывать – ... .

### **Скажи по-другому.**

**Цель:** учить подбирать синонимы к словам.

Ехать – ... , мчаться – ... , нестись – ... , гнать – ... , тащиться – ... , передвигаться – ... .

### **Составь фразу.**

**Цель:** закрепить умение образовывать предложения из слов.

**Ход игры:** предложить детям придумать предложения, используя следующие слова:

забавный щенок

полная корзина

спелая ягода  
колючий куст

веселая песня  
лесное озеро

**Скажи одним словом.**

**Цель:** упражнять в образовании сложных прилагательных.

**Материал:** мяч.

У сороки белые бока, поэтому ее называют ... (белобокая).

У синицы желтая грудь, поэтому ее называют ... (желтогрудая).

У снегиря красная грудь, поэтому его называют ... (...).

У дятла красная голова, поэтому его называют ... (...).

У вороны черные крылья, поэтому ее называют ... (...).

У дятла острый клюв, поэтому его называют ... (...).

**Кому что нужно.**

**Цель:** упражнять в образовании сложных прилагательных.

**Материал:** мяч.

У сороки белые бока, поэтому ее называют ... (белобокая).

У синицы желтая грудь, поэтому ее называют ... (желтогрудая).

У снегиря красная грудь, поэтому его называют ... (...).

У дятла красная голова, поэтому его называют ... (...).

У вороны черные крылья, поэтому ее называют ... (...).

У дятла острый клюв, поэтому его называют ... (...).

## **Приложение 4.**

### **Упражнения для развития мышц языка.**

Язык принимает активное участие в образовании большинства звуков речи. От его работы во многом зависит отчетливость речи. Особые трудности возникают при произнесении слов со стечением согласных, когда необходимо быстро переключить движение языка с одного положения на другое. Для укрепления мышц языка, улучшения его подвижности и переключаемости, перед тем как использовать упражнения в произнесении звуков, слов и фраз со стечением согласных, четко отработайте следующие движения.

1. Высуньте язык наружу и произведите им движения влево, вправо, вверх, вниз.
2. Высуньте наружу язык и произведите круговые движения слева направо, затем наоборот – справа налево.
3. При открытом рте и слегка высунутом языке сделайте его широким, узким, чашечкой (кончик и боковые края слегка приподняты).
4. Слегка приподнятым напряженным кончиком языка "почистите" верхние зубы с наружной и внутренней стороны, в направлении от внутренней стороны зубов к наружной и наоборот.

Контроль за правильностью выполнения движений осуществляйте при помощи зеркала. Добейтесь, чтобы все движения языком выполнялись легко и свободно, без особого напряжения.

### **Упражнения в четкости произнесения согласных звуков в слогах.**

Прочтите слоги.

1. па, по, пу, пы, пэ  
пя, пё, пю, пи, пе  
та, то, ту, ты, тэ  
тя, тё, тю, ти, те  
са, со, су, сы, сэ  
ся, сё, сю, си, се  
жа, жо, жу, жи, же
2. ап, оп, уп, ып, эп  
ат, от, ут, ыт, эт  
ас, ос, ус, ыс, эс  
аш, ош, уш, ыш, эш

### **Упражнения в четкости произнесения слов со стечением согласных звуков.**

Прочтите вслух слова со стечением двух, трех и четырех согласных звуков: вход, вложить, поклажа, турист, карта, клумба, служба, хвост,



смахнуть, смекнуть, собрать, плотва, штамп, прыщ, чванливый, взвод, вплавь, вплести, вправить, сдвинуть, искра, раскармливать, холст, взгляд, гротескный, груздь, застлать, мгновение, сгладить, столбняк, сгладить, столбняк, ствол, ястреб, костры, шпроты, всплыть, вскрыть, здравница, схватка, встретить, надсмотрщик, обмундирование, острастка, метростроевец, дуршлаг, странствие, транскрипция.

### **Упражнения в четкости и ясности произнесения звуков и слов во фразовой речи.**

Для отработки четкости и ясности произнесения согласных звуков и слов полезно использовать скороговорки, которые построены на сочетании согласных звуков, трудных для произношения. Чтение скороговорок следует начинать в замедленном темпе, отчетливо произнося при этом каждое слово и каждый звук. Постепенно ускоряйте темп, но следите за тем, чтобы четкость и ясность произнесения не снижалась.

Прочтите скороговорки.

Прохор и Пахом ехали верхом.

Галка села на палку, палка ударила галку.

От топота копыт пыль по полю летит.

У быка бела губа была тупа.

Водовоз вез воду из водопровода.

У Фени фуфайка, у Фаи туфли.

На семеро саней по семеро в сани уселись сами.

Цыпленок цапли цепко цеплялся за цепь.

Пришел Прокоп - кипел укроп. Ушел Прокоп - кипел укроп. Как при Прокопе кипел укроп, так и без Прокопа кипел укроп.

Мамаша Ромаше дала сыворотку из-под простокваши.

Зажужжала пчела, дожужжалась паука.

Чешуя у щучки, щетина у чушки.

Сшит колпак не по-колпаковски, переколпаковать бы колпак, да перевыколпаковать.

На дворе трава, на траве дрова: раз дрова, два дрова - не руби дрова на траве двора.

Корабли лавировали, да не вылавировали.

Всех скороговорок не перескороговоришь, не перевыскороговоришь.

Небольшие скороговорки произносите на одном выдохе. Соблюдайте плавность и слитность их произнесения.

Дальнейшее закрепление хорошей дикции осуществляется при чтении вслух поэтических и прозаических текстов. При этом первое время необходимо продолжать следить за работой губ, языка, нижней челюсти, за

отчетливым произнесением гласных звуков (ударных и безударных), за четким произнесением согласных, но не допускать при этом усиленного или подчеркнутого их произнесения.

Каждое упражнение отрабатывается до тех пор, пока оно не будет выполняться легко и свободно, без особого напряжения.

При работе над дикцией необходимо учитывать правильное использование речевого дыхания и голоса. Так, при произнесении скороговорок необходимо правильно доносить их содержание, уместно делать паузы, своевременно добирать воздух.

Занятия по отработке хорошей дикции проводятся ежедневно по 10-15 минут. Переход к следующему упражнению осуществляется только после того, как будет достаточно четко отработано предыдущее.

## Приложение 5

### Игра с пальчиками.

**Цель игры:** приучать слушать речь, понимать, о чем говорится в потешке, соотносить слова с действиями пальцев.

*Слова:*

«Пальчик-мальчик,  
палец и, обращаясь к  
Где ты был?» —  
«С этим братцем —  
В лес ходил,  
С этим братцем—  
Щи варил,  
С этим братцем —  
Кашу ел,  
С этим братцем—  
Песни пел!»

*Движения:*

Воспитатель показывает большой  
нему, загибает по очереди палец.

«Какую песенку пел он с маленьким братцем?» – спрашивает учитель, обращаясь к детям. Дети предлагают спеть знакомую песенку («Серенькая кошечка», «Калинка»), и пальчики «пляшут» (дети поднимают руки и «пританцовывают» пальчиками).

Учитель может использовать и другую потешку о пальчиках. Поочередно загибая свои пальцы, он говорит:

Этот пальчик хочет спать,  
Этот пальчик – прыг в кровать!  
Этот пальчик прикорнул.  
Этот пальчик уж заснул.

Остается один большой палец. Учитель, обращаясь к нему, говорит:

Тише, пальчик, не шуми,  
Братиков не разбуди.

После небольшой паузы, разгибая все пальцы и поднимая вверх руку, он весело заканчивает:

Встали пальчики. Ура!  
В детский сад идти пора.

### «Конь».

**Цель игры:** развивать речь детей, упражнять их в правильном звукопроизношении.

**Ход игры:** дети становятся друг за другом и изображают скачущих лошадок. Учитель становится так, чтобы дети его видели, и вместе с детьми произносит слова потешки (слова заранее заучиваются на занятии).

Слова:

Топ-топ-топ!

Ты скачи в галоп.

Ты лети, конь, скоро-скоро,

Через реки, через горы,

Все в галоп, в галоп, в галоп.

Гоп-гоп-гоп!

Тпру! – говорит учитель.

Игру можно повторить, меняя бейка.

Движения:

Дети скачут по комнате, имитируя бег лошадки. Бег все убыстряется.

Дети останавливаются и тоже произносят «тпру...».

впереди стоящего ребенка.

### «Хохлатка».

**Цель игры:** упражнять детей в выразительном чтении стихотворения, закрепить знания о повадках курицы-наседки.

**Ход игры:** учитель показывает картинку, на которой изображена курочка с цыплятами, рассказывает, как любит своих цыплят курочка, как они гуляют, выходят щипать траву, ищут червячков. «Послушайте, детки я вам прочитаю стишок об этой курочке. Ее называют хохлаткой. Посмотрите, вот у нее хохолок торчит. Видите? Поэтому ее и называют хохлаткой.

По дворику хохлатка,

По дворику мохнатка

С цыплятами идет.

Чуть дети зазеваются,

Шалят и разбегаются,

Сейчас к себе зовет:

«Куда? Остановитесь!

Куда, куда? Вернитесь!

Не смейте убежать!»

- Давайте теперь поиграем. Я буду курочка-хохлатка, а вы мои цыплятки.

Пойдемте гулять. Когда я скажу: «Вернитесь! Не смейте убежать!» — вы все прибежите ко мне». Курочка с цыплятками гуляет по дворику: ходят, собирают зернышки, затем расходятся в разные стороны.

Учитель приговаривает слова-потешки. Дети стараются повторять за ней.

Когда дети разойдутся по всей комнате, учитель останавливается и,

обращаясь к ним, произносит:

Куда? Остановитесь!

Куда, куда? Вернитесь!

Не смейте убежать!

Цыплятки бегут к своей маме. Игру можно повторить 3-4 раза.

### «Сова».

**Цель игры:** приучать детей слушать стихотворение, понимать его смысл и действовать по сигналу.

**Ход игры:** дети, взявшись за руки, становятся в круг. Учитель считалкой выбирает сову. Она садится на стул в середине круга.

*Слова воспитателя и детей:*

В лесу темно,  
Остановившись,  
Все спят давно.  
Все птицы спят,  
Одна сова не спит,  
Летит, кричит.  
Совушка-сова,  
неё большая голова.

Большая голова,  
сторонам.  
На суку сидит,  
Головой вертит,  
Во все стороны глядит,  
Да вдруг — как полетит!

Услышав слова «как полетит», дети убегают, а сова их догоняет.  
Желательно, чтобы до игры воспитатель показал детям картинку с изображением совы, рассказал об этой птице.

*Движения:*

Дети ходят по кругу.

Изображают спящих птиц.

Сова показывает, какая у

Вертит головой, смотрит по

### «Игра в поезд».

**Цель игры:** закреплять знания детей о таком транспорте, как поезд, вызвать воспоминания о поездках детей на поезде, упражнять в правильном произношении звуков.

**Ход игры:** учитель изображает паровоз. Он становится впереди колонны детей. Дети изображают вагоны.

«Дети, – говорит он, – посмотрите, какой у нас длинный поезд. Сейчас мы поедem на нем. Покажите, как колеса двигаются (дети, согнув руки в локтях, двигают ими вперед-назад и приговаривают: «Гу-гу-гу»). Поехали!

Вот поезд наш едет,  
Колеса стучат,  
А в поезде этом ребята сидят.  
«Гу-гу-гу, гу-гу-гу», –  
Пыхтит паровоз,

Далеко, далеко

Ребят он повез.

- Стоп! Остановка! Кто хочет гулять? Скорей выходите!» Дети выходят из поезда, гуляют, собирая грибы, ягоды. На гудок паровоза («у-у-у-у!») они снова становятся в колонну и едут дальше. Учитель предлагает произносить стишок о поезде всем вместе.

В этой игре может быть использован и другой текст:

Загудел паровоз

И вагончики повез:

«Чах-чах,

Чу-чу-чу,

Далеко я укачу!»

Или:

Вагончики зеленые

Бегут, бегут, бегут,

А круглые колесики

Все тук, да тук, да тук.

### «Курочка-рябушечка».

**Цель игры:** развивать у детей речевую активность, отрабатывать с ними вопросительную интонацию, упражнять их в правильном звукопроизношении.

**Ход игры:** учитель показывает картинку с изображением рябенькой курочки и объясняет, почему её называют «рябушечкой», затем предлагает детям поиграть. Считалкой выбирают курочку.

Учитель надевает ей шапочку, ставит перед детьми и начинает задавать вопросы. Курочка отвечает на них по подсказке учителя:

- Курочка-рябушечка, куда ты пошла?

- На речку.

- Курочка-рябушечка, зачем ты пошла?

- За водичкой.

- Курочка-рябушечка, зачем тебе водичка?

- Цыпляток поить.

- Курочка-рябушечка, как цыплятки просят пить?

- Пи-пи-пи-пи! (Это произносят все дети.)

При повторном проведении игры учитель предлагает детям: «Давайте все вместе спросим у курочки, куда она пошла?» Дети вместе с учителем, стараясь воспроизвести вопросительную интонацию, спрашивают: «Курочка-рябушечка, куда ты пошла?» и т. д. Лучше выбирать курочкой детей застенчивых, робких, молчаливых.

### «Кто больше заметит небылиц?».

**Цель:** учить детей замечать небылицы, нелогические ситуации, объяснять их; развивать умение отличать реальное от выдуманного.

**Ход игры:** дети, садятся так, чтобы на столе можно было откладывать фишки, учитель объясняет правила игры:

- Сейчас я прочту вам отрывок из стихотворения Корнея Чуковского «Путаница» В нем будет много небылиц. Постарайтесь их заметить и запомнить. Кто заметит небылицу, положит фишку, заметит ещё одну небылицу, положит вторую фишку рядом и т.д. Кто заметит больше небылиц, тот и выигрывает. Фишку можно положить только тогда, когда ты сам заметил небылицу.

Сначала читается небольшая часть этого стихотворения, медленно, выразительно, акцентируются места с небылицами.

После чтения учитель спрашивает детей, почему стихотворение называется «Путаница». Затем того, кто отложил меньше фишек, просит назвать замеченные небылицы. Дети, у которых больше фишек называют те небылицы, которые не заметил первый отвечающий. Повторять сказанное нельзя. Если ребенок положил больше фишек, чем небылиц в стихотворении, учитель говорит ему, что он не выполнил правила игры, и предлагает быть более внимательным в другой раз.

Затем читается следующая часть стихотворения. Надо следить за тем, чтобы дети не утомлялись, т.к. игра требует большого умственного напряжения. Заметив по поведению детей, что они устали, учитель должен прекратить игру. В конце игры следует похвалить тех, кто заметил больше небылиц и правильно их объяснил.

### «Гуси-гуси».

**Цель игры:** развивать у детей диалогическую речь, добиваться, чтобы речь их была выразительной.

**Ход игры:** при помощи считалки выбирают хозяйку гусей и волка. Гуси находятся в одном конце комнаты, хозяйка – в другом, волк – в стороне.

Слова хозяйки гусей:

Гуси! Гуси!

Есть хотите?

Ну, летите!

Почему?

Ну, летите как хотите,  
Только крылья сберегите!

Ответы гусей:

Га-га-га!

Да-да-да!

Нам нельзя!

Серый волк под горой,  
Не пускает нас домой!

Гуси бегут к хозяйке, а волк старается их поймать и увести к себе. Когда волк поймает несколько гусей, хозяйка ищет их, а затем выручает, предлагая убежать от волка. Волк их ловит, но всех поймать не может, кто-то убегает.

### **«Коршун».**

**Цель игры:** упражнять детей в диалогической речи, учить быстро реагировать на словесный сигнал.

**Ход игры:** учитель рассказывает детям о коршунах, о том, что они иногда нападают на насекомое с цыплятами и уносят цыплят. «Сегодня мы поиграем в игру, где цыплята должны убежать от коршуна. Вот послушайте, какой разговор был у наседки с коршуном», – говорит учитель.

- Коршун, коршун, что ты делаешь? – спрашивает наседка.

- Ямочку копаю, – отвечает коршун.

- Что в ней ищешь?

- Камешек.

- Зачем тебе камешек?

- Чтобы носик точить.

- Зачем тебе носик точить?

- Чтобы твоих детушек клевать.

«Сейчас мы считалочкой выберем коршуна, наседку, а все остальные будут цыплятами, – продолжает учитель. – Как только вы услышите слова «детушек клевать», бегите в курятник, вот сюда (показывает на место, обведенное мелом или окруженное стульями). Наседка будет защищать своих цыплят, прогонять коршуна: «Кыш, кыш, злой коршун». Старайтесь не попадаться в лапы коршуну».

Роль наседки в первый раз берет на себя учитель. При повторном проведении игры и коршуна, и наседку выбирают из числа играющих.

### **«Что подарили Наташе?».**

**Цель игры:** побуждать детей рассматривать предметы, вспоминать качества тех предметов, которые ребенок в данный момент не видит.

**Ход игры:** учитель рассказывает: «Прислала бабушка Наташе подарок.

Смотрит Наташа: лежит в корзиночке что-то круглое, гладенькое, зеленое, а с одного бока красное, откусишь его – вкусное сочное. Растет на дереве.

«Забыла, как это называется», – подумала Наташа. Дети, кто поможет ей вспомнить, как называется то, что ей бабушка прислала?»

Другой вариант. Учитель вспоминает: «Однажды в детский сад пришел гость. Одет он был в красивую шубу, шапку, валенки. У него была длинная белая борода, белые усы, брови. Глаза добрые. В руках он держал мешок. Как вы думаете, кто был нашим гостем? Что у гостя в мешке? Какой был праздник в детском саду?»



Такие разговоры-загадки учитель может вести о разных предметах и явлениях.

#### **«Режим дня».**

**Цель:** учить передавать правильную временную и логическую последовательность рассказа с помощью серийных картинок

**Ход игры:** 8-10 сюжетных или схематических картинок о режиме дня. Предложить рассмотреть, а затем расположить в определённой последовательности и объяснить.

#### **«Зоопарк».**

**Цель:** развитие умения строить рассказ-описание с опорой на картинку

**Ход игры:** дети садятся в круг, получая по картинке, не показывая, их друг другу. Каждый должен описать своё животное, не называя его, по такому плану:

1. Внешний вид.
2. Чем питается.

Для игры используются "игровые часы". Вначале крутят стрелку. На кого она укажет, тот начинает рассказ. Затем вращением стрелки определяют, кто должен отгадывать описываемое животное.

#### **«Распространи предложение».**

**Цель:** развитие у детей умения строить данные предложения со словами-предметами, словами-признаками, словами-действиями.

**Ход игры:** детям предлагается продолжить и закончить начатое взрослым предложение, опираясь на наводящие вопросы. Например, учитель начинает предложение так: «Дети идут ... (Куда? Зачем?)» Или более усложненный вариант: «Дети идут в школу, чтобы ...» Этот вариант помимо обогащения грамматического опыта может служить своеобразным тестом, позволяющим выявить тревожность ребенка по отношению к различным жизненным ситуациям.

#### **«Хороший – плохой».**

**Цель:** развитие логического мышления, умения описывать героев, строить рассказ-рассуждение.

**Ход игры:** в процессе этой игры осуществляют попытку выявить позитивные и негативные черты характера героев, оценить их деятельность. Например, за что можно похвалить Кикимору, или что хорошего в том, что Змей Горыныч имеет три головы?

#### **«Что сначала, что потом».**

**Цель:** учить составлять небольшой рассказ по картинкам, выделяя начало и конец действия и правильно называть их.

**Ход игры:** детям раздают по две картинки с изображением двух последовательных действий (мальчик спит и делает зарядку; девочка обедает и моет посуду; мама стирает и вешает белье и т. п.). Ребенок должен назвать действия персонажей и составить короткий рассказ, в котором должны быть четко видны начало и конец действия.

#### **«Расскажем про Олю и зайчика».**

**Цель:** составлять совместный повествовательный текст, учить заканчивать интонационно предложения рассказа по опорным картинкам.

**Ход игры:** учитель предлагает рассказать про Олю. Сопровождает свой рассказ картинками: «Как-то раз Оля (проснулась, сделала зарядку и решила пойти в лес). Она пригласила на прогулку (брата Колю). Дети взяли с собой (мячи, прыгалки). На полянке (они увидели зайчика), который (так испугался, что не мог двигаться). И вдруг (заяц побежал от ребят). А Оле и Коле (стало очень весело)».

#### **«Сравни животных».**

**Цель:** учить детей сравнивать разных животных из сказок, выделяя противоположные признаки, опираясь на книжные иллюстрации из сказок.

**Ход игры:** учитель предлагает детям рассмотреть Мишку и мышку из сказки «Теремок».

- Мишка большой, а мышка ... (маленькая). Какой еще Мишка? (толстый, толстопятый, косолапый). А какая мышка? (Маленькая, серенькая, быстрая, ловкая.) Что любит Мишка? (Мед, малину). А мышка любит (сыр, сухарики).  
- Лапы у Мишки толстые, а у мышки (тоненькие). А у кого хвост длиннее? У мышки хвост длинный, а у Мишки ... (короткий).

Аналогично можно сравнить и других животных из сказок – лису и зайца, волка и медведя.

#### **«Опиши куклу».**

**Цель:** учить называть разнообразные признаки внешнего вида игрушки или объекта.

**Ход игры:** учитель показывает куклу и просит рассказать о ней, какая она.

- 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 платьице красного цвета, белый бантик, коричневые туфельки, белые носочки)».

#### **«Даша не боится мороза».**

**Цель:** учить составлять описательный рассказ.

**Ход игры:** учитель сообщает: - Ребята, наша кукла Даша собирается на улицу. Что ей надеть, чтобы не замёрзнуть? (Ответы детей).

Учитель демонстрирует называемые детьми вещи, спрашивает, что это, и следит, чтобы дети называли цвет одежды, её отличительные признаки, в том числе и функциональные.

- Какое это пальто? (Зимнее, тёплое.)

- Какого цвета? (Ответы детей)

- Что есть у пальто? (Воротник, карманы, рукава, пуговицы.)

- Зачем нужен шарф? (Чтобы его повязать на шею, чтобы было тепло, чтобы не дуло, чтобы не заболеть.)

- Что ещё мы наденем на куклу, чтобы она не замёрзла? (Жёлтую вязаную шапочку. Тёплые, шерстяные варежки)

- Тёплое пальто, вязаная шапка, шарф, шерстяные варежки - это одежда, зимняя одежда. Что можно делать с одеждой? (Покупать, терять, мять, шить, рвать, чинить, дарить, вешать, складывать, стирать, прятать и т. д.).

### **«Расскажем про белочку».**

**Цель:** Составлять совместный рассказ, соблюдая структуру высказывания.

**Ход игры:**

- Давай еще раз посмотрим на белочку (вспомни, какая она, что умеет делать) и составим рассказ про белочку, которая встретила волка. Сначала скажи, какая была белочка? (Смелая, веселая, шустрая, находчивая.) А волк какой? (Злой, сердитый, недобрый.) Я начну рассказывать, а ты заканчивай. Как-то раз белочка побежала погулять (и шишек набрать). Она залезла (на высокую сосну). А на сосне шишек (много, видимо-невидимо). Только сорвала первую шишку (увидела волка). Но белочка (не испугалась). Она бросила (шишку прямо на волка). На лбу у него (выросла шишка). Давайте нарисуем белочку, сосну, волка и шишку.

### **«Составь сказку про Машу».**

**Цель:** составлять совместный рассказ, соблюдая структуру высказывания.

**Ход игры:** учитель спрашивает: «Зачем Маша пошла в лес? Зачем вообще ходят в лес? (За грибами, ягодами, цветами, погулять.) Что с ней могло случиться? (Заблудилась, встретила кого-то.).

### **«Если бы...».**

**Цель:** развитие у детей связной речи, воображения, высших форм мышления – синтеза, прогнозирования, экспериментирования.

**Ход игры:** учитель предлагает детям пофантазировать на такие темы, как:

«Если бы я был волшебником, то ...».

«Если бы я стал невидимым ...».

«Если весна не наступит никогда ...».

Помимо развивающей направленности, эта игра имеет и диагностическое значение.

### **«Закончи сам».**

**Цель:** развитие у детей воображения, сказочной речи.

**Ход игры:** учитель рассказывает детям начало сказки или рассказа, а детям дается задание продолжить или придумать концовку.

### **«Найди картинке место».**

**Цель:** научить соблюдать последовательность хода действия.

**Ход игры:** перед ребенком выкладывают серию картинок, но одну картинку не помещают в ряд, а дают ребёнку с тем, чтобы он нашёл ей нужное место. После этого просят ребёнка составить рассказ по восстановленной серии картинок.

Наборы серийных картинок для выкладывания

### **«Исправь ошибку».**

**Цель:** научить устанавливать правильную последовательность действия.

**Ход игры:** перед ребёнком раскладывают серию картинок, но одна картинка лежит не на своем месте. Ребёнок находит ошибку, кладёт картинку на нужное место, а затем составляет рассказ по всей серии картинок.

### **«Какая картинка не нужна?».**

**Цель:** научить находить лишние для данного рассказа детали.

**Ход игры:** перед ребёнком выкладывают серию картинок в правильной последовательности, но одну картинку берут из другого набора. Ребёнок должен найти ненужную картинку, убрать ее, а затем составить рассказ.

### **«Отгадай-ка».**

**Цель игры:** обучать детей описывать предмет, не глядя на него, находить в нем существенные признаки; по описанию узнавать предмет.

**Ход игры:** учитель напоминает детям, как они рассказали о знакомых предметах, загадывали и отгадывали о них загадки и предлагает: «Давайте поиграем. Пусть предметы нашей комнаты расскажут о себе, а мы по описанию отгадаем, какой предмет говорит. Надо соблюдать правила игры: когда будете рассказывать о предмете, не смотрите на него, чтобы мы сразу не отгадали. Говорите только о тех предметах, которые находятся в комнате».

После небольшой паузы (дети должны выбрать предмет для описания, приготовиться к ответу) учитель кладет камешек на колени любому играющему. Ребёнок встает и дает описание предмета, а затем передает камешек тому, кто будет отгадывать.

Отгадав, ребёнок описывает свой предмет и передаёт камешек другому играющему, чтобы тот отгадал.

План описания предмета:

- Он разноцветный, круглой формы.

- Его можно бросать вверх, катать по земле, а в группе нельзя им играть, так как можно разбить стекло.

#### **«Нарисуй сказку».**

**Цель:** научить составлять рисуночный план к тексту, использовать его при рассказывании.

**Ход игры:** ребёнку читают текст сказки и предлагают ее записать с помощью рисунков. Таким образом, ребёнок сам изготавливает серию последовательных картинок, по которым потом рассказывает сказку. Сказка должна быть краткой.

Конечно, можно ребёнку помочь, показать, как схематично нарисовать человека, домик, дорогу; определить вместе с ним, какие эпизоды сказки обязательно надо изобразить, т.е. выделить главные повороты сюжета.

#### **«Фотограф».**

**Цель:** научить составлять описание картины с опорой на фрагменты данной картины.

**Ход игры:** учитель просит ребёнка рассмотреть большую картинку, а также маленькие предметные картинки рядом с ней. «Фотограф сделал много снимков одного листа. Вот это общая картина, а это части той же самой картины. Покажи, где находятся данные фрагменты на общей картине. Расскажи теперь, о чем эта картина. Не забудь описать те детали, которые фотограф снял отдельно, значит, они очень важные».

#### **«Чего на свете не бывает».**

**Цель:** научить находить и обсуждать ошибки, при рассматривании картинки-нелепицы.

**Ход игры:** рассмотрев картинку-нелепицу, попросить ребёнка не просто перечислить неправильные места, но и доказать, почему данное изображение ошибочное. Тогда получится полное описание картины, да еще и с элементами рассуждения.

#### **«Как ты узнал?».**

**Цель:** учить подбирать доказательства при составлении рассказов, выбирая существенные признаки.

**Ход игры:** перед детьми находятся предметы или картинки, которые им предстоит описывать. Ребёнок выбирает любой предмет и называет его. Ведущий спрашивает: «Как ты узнал, что это телевизор?» Играющий должен описать предмет, выбирая только существенные признаки, отличающие этот предмет от остальных. За каждый правильно названный признак получает фишку. Выигрывает тот, кто наберёт больше всего фишек.

### **«А я бы...».**

**Цель:** развитие творческого воображения, обучение свободному рассказыванию.

**Ход игры:** после прочтения ребёнку сказки предложите ему рассказать, что бы он сделал, если бы попал в данную сказку и стал бы одним из главных персонажей.

### **«Придумай рекламу книге (платью и т.д.)».**

**Цель:** развитие умения описывать предмет

**Ход игры:** ребенок должен рассказать о предмете коротко, ясно, обращая внимание на характерные детали.

### **«Продавец и покупатель».**

**Цель:** развитие умения составлять рассказ-описание

**Ход игры:** на столе или полке, мольберте выставлено несколько похожих по назначению, но разных по внешнему виду предметов (картинок с изображением данных предметов). Ребенок должен так описать предмет, чтобы «продавец» понял, о каком предмете идет речь. Название предмета можно не называть. Пусть другие дети тоже догадаются, о чем идет речь.

### **«Кто нужнее?» («Кто (что) лучше?»).**

**Цель:** научить детей составлять описательные рассказы и пользоваться речью-доказательством.

**Ход игры:** спор животных, времен года и т.д.

### **«Рисунки по кругу».**

**Цель:** учить детей составлять рассказы, действовать по сигналу.

**Ход игры:** в этой игре предполагается участие как минимум 3-5 детей. Каждый ребенок получает чистый лист бумаги и простой карандаш. По сигналу взрослого дети начинают рисовать. Через 1-2 минуты подается условный сигнал, и каждый из детей передает свой лист сидящему справа от него ребенку. Получив от соседа начатый рисунок, ребенок продолжает его в течение 1-2 минут и вновь по сигналу передает дальше. И так несколько раз (в зависимости от количества участников игры), до тех пор, пока к нему не вернется лист, на котором он первым начинал рисовать в свою очередь, служат великолепной опорой для придумывания небылиц, фантастических рассказов и прочих продуктов детского литературного творчества.

### **«Что общего».**

**Цель:** научит сравнивать, использовать рассказы-доказательства.

**Ход игры:** эта игра предполагает сравнительный анализ различных сказочных сюжетов с точки зрения сходства и отличия между ними. Например, чем похожи сказки «Теремок» и «Варежка», «Морозко» и «Госпожа Метелица»?

### «Заколдованное место».

**Цель:** научить детей подбирать нетипичные свойства к выбранному объекту, представлять и объяснять их, составляя новый текст сказки.

**Ход игры:** учитель предлагает выбрать сказку, определит место и время происходящего, выбрать какой-либо момент, ситуацию. Детям дается задание: придумать необычное свойство для данного места, которое помогло бы герою сказки. Для этого дети называют два предмета и перечисляют их свойства, которые потом переносят на место действия в сказке.

Дети рассказывают текст сказки, полученный на основе измененного места. Например: Красная Шапочка идет по лесной тропинке и встречается с волком. Лес, взял свойства лампочки, стал светящимся, ослепил волка и спас Красную Шапочку.

### «Закончи сказку».

**Цель:** учить придумывать различные варианты окончания сказок.

**Ход игры:** учитель рассказывает детям начало какой-либо сказочной истории или знакомой сказки до того момента, пока не появятся все герои, и не возникнет проблемная ситуация. Детям предлагается продолжить сказку, придумать новое окончание, схематично изобразив его.

### «Сочиним сказку с помощью книги».

**Цель:** научить детей связывать в единую сюжетную линию наугад выбранных героев и действия. Закрепить представления детей об особенностях композиции сказок (зачин, концовка), формировать умение передавать специфику сказочного жанра.

**Ход игры:** предложить небольшой группе детей сочинить сказку (историю) с помощью какой-либо книги. Ведущий задает вопрос детям, ответ на который «находит» какой-либо ребенок в результате указанного им слова на открытой странице текста. Ответы, найденные в книге, постепенно собираются детьми в единую сюжетную линию. Дети придумывают названия, производят оценку и выбирают наилучшее, и рассказывают составленную сказку. Примерная цепочка вопросов при составлении сказки с детьми младшего возраста:

1. Жил-был...кто?
2. С кем он дружил...?
3. Пришел злой ... кто?
4. Кто помог друзьям спастись?

Примерная цепочка вопросов при составлении сказки детьми старшего возраста:

1. Жил-был... кто?
2. Какой он был (какое добро умел делать)?
3. Пошел гулять (путешествовать, смотреть)... куда?

4. Встретил злого... кого?
5. Какое зло этот отрицательный герой всем делал (или умел делать)?
6. Был у нашего героя друг... кто?
7. Какой он был? Как мог помочь главному герою?
8. Что стало со злым героем?
9. Что наши друзья стали делать?

#### **«Найди героя».**

**Цель:** учить детей определять основного положительного героя сказки.

**Ход игры:** детям предлагается вспомнить знакомые сказки (3-4). Определить в каждой сказке основного положительного героя, перечислить его действия на протяжении всей сказки. Оценить его поступки с позиции «хорошо – плохо» и сделать вывод о том, что основным героем является носителем добра.

#### **«Герои бывают разные».**

**Цель:** учить детей определять в сказках положительных и отрицательных героев.

**Ход игры:** учитель раздает каждому ребенку комплект фишек (темного и светлого тонов) и объясняет, что темная фишка обозначает зло или злое дело, а светлая фишка обозначает добрые дела и поступки. На доске схематично или с помощью картинок обозначены главные герои сказки.

Учитель предлагает отгадать, с какой сказкой они сегодня будут играть. Рассказывает сказку. По ходу сюжета детям предлагается определить поступки героев (к схеме каждого героя кладется соответствующая его поступку фишка) и объяснить, на основании каких действий героя складывается его характер. С помощью фишек «добрых и злых дел» делается вывод, что в сказках есть положительные и отрицательные герои.

#### **«Старая сказка на новый лад».**

**Цель:** учить детей менять свойства известного героя и выстраивать новый вариант его действий.

**Ход игры:** учитель предлагает выбрать сказку, определить героя, перечислить его характерные особенности. Детям дается задание: придумать необычное свойство для данного героя. Для этого дети называют два предмета и перечисляют их свойства, которые потом переносят на героя. Дети продумывают новый текст сказки.

#### **«Сказка переехала».**

**Цель:** учить определять место и время происходящего, подбирать необычные места и время действий для знакомых героев.

**Ход игры:** учитель предлагает вспомнить знакомые сказки и назвать место и время действия происходящего. Выбрать одну из сказок и переселить сказку



(ее героев) в другое время и место. Дети должны описать, как изменится сюжет сказки, зарисовать ее или изобразить схематично.

Например: Жили старик со старухой у синего моря...в наши дни. Что будет просить старуха? Колобок живет на 10 этаже с лифтом.

«Путешествие в гости к сказке».

Из какой сказки?

Вспомни и назови сказки. Тебе помогут сказочные герои.

- Царь, три сына, стрела, болото, лягушка («Царевна-лягушка»),
  - Царь, три сына, Иванушка, конек-горбунок, царевна («Конек-горбунок»),
  - Отец, мачеха, три дочери, царь, принц, фея («Золушка»).
  - Злая мачеха, две дочери, дед мороз («Морозко»). Выигрывает тот, кто назовет больше сказок. Затем дети по образцу загадывают свои загадки.
- «Узнай нас».

Послушайте стихи. Назовите героев сказок.

На сметане мешен

Круглый бок, румяный бок

Покатился... (Колобок)

Бабушка девочку очень любила.

Шапочку красную ей подарила.

Девочка имя забыла свое.

А ну, подскажите имя ее

(Красная Шапочка)

Она красива и мила

А имя ее от слова

«зола» (Золушка)

Лечит маленьких детей,

Лечит птичек и зверей.

Сквозь очки свои глядит

Добрый доктор... (Айболит)

- В какой сказке есть чудесный пенек, где сесть мохнатому не лень? Только вот одна беда, не мог он скушать пирожка («Машенька и медведь»).

- Хитрый гость так часто ходит, что-нибудь с собой уносит. Полежит, переспит и хозяев обхитрит («Лисичка со скалочкой»).

- Быстро лето пролетело, осень вслед ушла. Работа закипела – за дело принялись друзья. Заготовили все впрок. Нос не сунет серый волк. Живите на здоровье! Построено ... («Зимовье»).

- Дом построили друзья, жили весело, пока не пришел под вечерок Мишка, Мишенька-другок. Был и низок и высок расчудесный ... («Теремок».).
- Назовите, пожалуйста, имя сказочной героини, которая путешествует в ступе, помогая движению помелом. (Баба Яга.).
- В какой сказке девочка за свое трудолюбие и доброту получила сундучок с богатством? («Морозко».).
- В какой сказке к маленькому, безобидному герою прилипают разные звери? («Бычок - смоляной бочок».).

#### **«Изменение ситуации в знакомых сказках».**

**Цель:** научить детей придумывать, творческому пересказу.

**Ход игры:**

- «Давайте сделаем так, что когда Золушка убегала от принца, у нее потерялась не туфелька, а что-то другое. И поэтому чему-то другому принц также нашел ее».
- Что же потеряла Золушка, а как ее нашел принц?  
Это может быть кольцо, поясок от платья или что-то другое.
- «Посадил дед не репку, а...» Что?» Рассказываем новую сказку.
- «Испекла бабка не колобок, а...» Что?».

Затем подводим детей к самостоятельному изменению сказки и рассказу новой.

#### **Серия «Игры с моделями», «Говорящие рисунки» (пиктограмма).**

**Цель:** закреплять умение детей «читать» по модели, сочинять сказки, рассказы по модели.

**Ход игры:** «Когда-то давным-давно люди не знали букв и не умели писать, а истории, которые происходили и которые надо было сохранить и запомнить, они рисовали. Такой вид записи называли пиктографией и им пользовались в древних странах - в Египте, Японии и Китае».

- Объясните ребенку, что при таком способе передачи информации рисунки должны быть очень простыми и в то же время понятными. Только тогда они будут «говорящими».
- Попробуйте нарисовать начало одной из историй, допустим, такой: «Жили-были дед и баба. Испекли они Колобка, а он убежал в лес...»
- Как видите, запись очень схематична, но полностью отражает все то, что произошло. Придумайте вместе с ребенком, как можно нарисовать историю про Буратино и Дюймовочку.

Взрослые предлагают поиграть в нарисованные истории. Выбирают знакомую сказку и дети отражают ее содержание в рисунках-схемах. Затем «читают» истории. Придумывают по схемам свои сказки.

### **«Составь портрет героя».**

**Цель:** учить самостоятельно, составлять характеристики персонажей, включая черты характера и действия, совершаемые им.

**Ход игры:** учитель проводит беседу с детьми по сказке. Рассматривает персонажи, обговаривает черты характера и действия героев (действия героев выделяются по ходу всей сказки и каждому из выделенных действий обязательно дается характеристика). В конце беседы составляется портрет понравившегося героя.

**«Я дам характеристику герою, а вы скажите, кто это»,  
или «Угадай героя».**

**Цель:** учить узнавать персонажа по предложенному описанию. Формировать умение устанавливать причинно-следственные связи и зависимости.

**Ход игры:** учитель использует портреты героев, составленные детьми ранее. Он предлагает описание, а дети отгадывают.

Например: сказка «Колобок», учитель предлагает детям следующий портрет, кто это: «Она была голодна, и, чтобы поесть, пела сладким голосом, хвалила кого-то, терпеливо слушала его песенку, притворялась, что плохо слышит». После того как дети отгадали героя, им предлагается объяснить его характер и описать связи: «Лиса-сладкоголосая, потому что пела сладким голосом; льстивая, потому, что хвалила Колобка; терпеливая, потому что принималась петь несколько раз, чтобы добиться своей цели: притвора, потому что на самом деле слышала хорошо».

### **«Отгадай, кто с кем связан».**

**Цель:** учить детей устанавливать родственные или эмоциональные связи между героями литературных произведений.

**Ход игры:** учитель предлагает набор картинок с изображением волшебных предметов (черный плащ, волшебная палочка, ступа и т.д.). Детям необходимо выбрать картинки, соответствующие тому или иному сказочному персонажу: Усложнения игры:

1. Превращение в сказочного персонажа и показ действиями его образа.
2. Представление возможных волшебных преобразований окружающего мира.
3. Изобразительная деятельность: рисование волшебного предмета и его хозяина.

## Приложение 6

### Игры на развитие фонематического слуха.

#### Кто что услышит?

**Цель:** накопление словаря и развитие фразовой речи.

**Материал:** ширма, разные звучащие предметы: звонок, молоток, трещотка с камешками или горохом, труба и т.д.

**Ход игры:** педагог за ширмой стучит молотком, звонит в звонок и т.д., а дети должны отгадать, каким предметом произведен звук. Звуки должны быть ясные и контрастные.

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, треугольный металлофон, бубен, погремушку и др.

#### Угадай что делать.

**Цель:** развитие координации движений.

**Материал:** по два флажка каждому ребенку, тамбурин или бубен.

**Ход 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 и 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.

#### Солнце или дождик.

**Цель:** развитие координации и темпа движений.

**Материал:** бубен.

**Ход игры:** педагог говорит детям: «Сейчас мы с вами пойдем гулять. Дождя нет. Погода хорошая, светит солнце, и можно собирать цветы. Вы гуляйте, а я буду звенеть бубном, вам будет весело гулять под его звуки. Если начнется дождь, я начну стучать в бубен. А вы, услышав, стук бегите скорее идти в дом. Слушайте внимательно, как я играю».

#### Угадай, кто это?

**Цель:** воспитание слухового внимания.

**Ход 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: «ку-ка-ре-ку», «ав-ав-ав» или «мау-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 останется водить еще 3 раза, а затем его меняет другой.

### **Чей голос?**

**Цель:** различать взрослых животных и детенышей по звукоподражаниям, соотносить названия взрослого животного и его детеныша.

**Материал:** игрушки: мышка и мышонок, утка и утенок, лягушка и лягушонок, корова и теленок.

В гости к детям приходят и приезжают звери. Звери хотят поиграть. Дети должны отгадывать, чей голос услышали.

— Му-у-у — кто так мычит? (Корова.) А кто мычит тоненько? (Теленок.)

### **Улиточка.**

**Цель:** узнать товарища по голосу.

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.

### **Лягушка.**

**Цель:** узнать товарища по голосу.

**Ход 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.

### **Исправь ошибку незнайки.**

**Цель:** упражняться в подборе слов по смыслу, исправлении речевых ошибок, умении контролировать чужую речь.

Незнайка произносит высказывания, в которых содержатся лексические или грамматические ошибки. Ребенок должен заметить и исправить ошибку.

Например:

- Я весь босой.
- Я уложил (уложил) мишку спать.
- Я заключаю (закрываю) дверь.
- Это я проснул (разбудил) Буратино.
- Ребята, идите шепотом (медленно).

### **Красный – белый.**

**Цель:** нахождение звука в словах, воспринятых на слух.

**Оборудование:** по два кружка на каждого ребенка (красный и белый).

**Ход игры:** педагог предлагает детям внимательно вслушиваться и определять, в каком слове есть заданный звук. Если в слове заданный звук есть, дети должны поднять красный кружок, если нет — поднимают белый кружок.

### **Кто больше слов придумает?**

**Цель:** активизация словаря, автоматизация разных звуков.

**Оборудование:** мяч, фанты.

**Описание игры.** Педагог называет какой-нибудь звук

и просит детей придумать слова, в которых встречается этот звук. Затем дети образуют круг. Один из играющих бросает кому-нибудь мяч. Поймавший мяч должен сказать слово с условленным звуком. Он получает фант. Тот, кто не придумал слово или повторяет уже сказанное кем-либо, фанта не получает. Победитель определяется по количеству набранных фантов.

### **Телеграф.**

**Цель:** обучение слоговому анализу слов.

**Описание игры:** педагог говорит: «Дети, сейчас мы 1 нами поиграем в телеграф. Я буду называть слова, а вы будете по очереди их передавать по телеграфу в другой город». Первые слова педагог произносит по слогам сам и сопровождает их хлопками. Сначала детям дают двусложные слова, подбирая их по степени трудности (папа, мама, окно, кровать). Затем постепенно вводят трехсложные и односложные слова (ма-ши-на, стол, дверь). Только после такой предварительной работы можно дать детям самостоятельно придумывать слова, которые надо передавать по телеграфу.

### **Слова-перевертыши.**

**Цель:** активизация словаря, обучение слоговому анализу слова.

**Ход игры:** один ребенок выходит из комнаты, а остальные дети загадывают короткое слово, зовут водящего и говорят ему, например, лок (кол), мод (дом), зако (коза), сако (коса) и др. Водящий должен отгадать загаданное слово. Педагог следит, чтобы загадывались доступные для играющих слова и при перевертывании не допускалось ошибок.

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

## Приложение 7.

### Театральные игры

#### Театральная игра «Веселые обезьянки».

**Цель.** Развивать внимание, наблюдательность, быстроту реакции, память.

**Педагог.** Представьте, что вы все обезьянки и сидите в клетке в зоопарке. Одного из вас мы выбираем на роль посетителя зоопарка. Он будет стоять в центре и делать различные движения и жесты. «Обезьянки» передразнивают посетителя, точно повторяют его жесты и движения. С помощью считалки выбирают «посетителя»:

Над лучами, над водой

Хлынул дождик проливной.

А потом повисло

В небе коромысло.

Ребятишек радует

Золотая радуга.

(М. Лопыгина. Радуга)

«Посетители» в течение игры меняются несколько раз.

#### Театральная игра «Поварята».

**Цель.** Развивать внимание, наблюдательность, быстроту реакции, память.

Дети делятся на две команды (рассчитываются на первый-второй). Первая команда готовит первое блюдо, а вторая – салат. Каждый ребенок придумывает, каким продуктом он будет: луком, морковью, свеклой, капустой, петрушкой, перцем, солью и т. п. – для первого блюда; картофелем, огурцом, луком, горошком, яйцом, майонезом и т. п. – для салата.

Затем все дети становятся в круг – получается «кастрюля» – и поют песню (импровизация):

Сварить можем быстро мы борщ или суп

И вкусную кашу из нескольких круп,

Нарезать салат и простой винегрет,

Компот приготовить – вот славный обед.

Дети останавливаются, а ведущий (педагог) по очереди называет, что он хочет положить в кастрюлю. Узнавший себя ребенок входит в круг. Когда все «компоненты» блюда окажутся в круге, ведущий предлагает приготовить другое блюдо.

#### Театральная игра «Угадай, что я делаю».

**Цель.** Развивать память, воображение детей.

Дети встают в круг. Каждый ребенок принимает определенную позу и оправдывает ее:



- стоит с поднятой рукой (кладу книгу на полку, достаю конфету из вазы в шкафчике, вешаю куртку, украшаю елку и т. п.);
- стоит на коленях, руки и корпус устремлены вперед (ищу под столом ложку, наблюдаю за гусеницей, кормлю котенка, натираю пол и т. п.);
- сидит на корточках (смотрю на разбитую чашку, рисую мелом и т. п.);
- наклонился вперед (завязываю шнурки, поднимаю платок, срываю цветок и т.п.).

Педагог предлагает ребятам повторить игру «Угадай, что я делаю?» в движении.

Дети ходят свободно по залу под музыку. Как только музыка заканчивается, ребята останавливаются, принимают определенные позы, затем оправдывают их (собираю цветы, наклонился за грибом и т. д.).

### **Театральная игра «Любитель-рыболов».**

**Цель.** Развивать воображение, музыкальный слух, память, общение, умение действовать с воображаемыми предметами.

**Ход:**

1. Этюд «Любитель-рыболов».
2. Разучивание текста и мелодии песни «Любитель-рыболов», муз. Н. Старокадомского, сл. А. Барто.

Дети сидят в творческом полукруге. Педагог спрашивает: «Кто такой рыболов? (Человек, который любит проводить свободное от работы время на озере, на реке за удочкой.) Поэтесса Агния Барто написала стихотворение «Любитель-рыболов», а композитор Старокадомский сочинил музыку к этим словам. Послушайте эту песенку».

Педагог исполняет песню «Любитель-рыболов»:

С утра сидит на озере  
 Любитель-рыболов,  
 Сидит, мурлычет песенку,  
 А песенка без слов:  
 Песенка чудесная –  
 И радость в ней, и грусть,  
 И знает эту песенку  
 Вся рыба наизусть.  
 Тра-ля-ля,  
 Тра-ля-ля,  
 Тра-ля-ля,  
 Тра-ля-ля,  
 Тра-ля-ля,  
 Тра-ля-ля.

Как песня начинается,  
Вся рыба расплывается.  
Озеро глубокое,  
Удачный будет лов.  
Сейчас поймает окуня  
Любитель-рыболов.  
Тра-ля-ля,  
Тра-ля-ля,  
Тра-ля-ля,  
Тра-ля-ля,  
Тра-ля-ля,  
Тра-ля-ля.

Этюд «Любитель-рыболов».

Дети изображают, как собираются на рыбалку и берут с собой удочку, банку для червей, ведро для пойманной рыбы. Они идут по воображаемому лугу, останавливаются, кладут удочки, ведро, копают червяков и складывают их в банку.

### **Театральная игра «Одно и то же по-разному».**

**Цель.** Развивать воображение, фантазию детей.

Дети в творческом полукруге. Один ребенок придумывает свой вариант поведения, а дети должны догадаться, чем он занимается и где находится (человек идет, сидит, бежит, поднимает руку, слушает и т. д.).

Одно и то же действие в разных условиях выглядит по-разному. Дети делятся на творческие группы, и каждая получает определенное задание.

I группа получает задание сидеть. Возможные варианты:

- сидеть у телевизора;
- сидеть в цирке;
- сидеть в кабинете врача;
- сидеть у шахматной доски;
- сидеть с удочкой на берегу реки и т. п.

II группа получает задание идти. Возможные варианты:

- идти по дороге;
- идти по горячему песку;
- идти по палубе корабля;
- идти по бревну или узкому мостику;
- идти по узкой горной тропинке и т.д.

III группа получает задание бежать. Возможные варианты:

- бежать, опаздывая в театр;

- бежать от злой собаки;
- бежать, попав под дождь;
- бежать, играя в жмурки, и т.д.

IV группа получает задание размахивать руками. Возможные варианты:

- отгонять комаров;
- подавать сигнал кораблю, чтобы заметили;
- сушить мокрые руки и т.д.

V группа получает задание ловить зверюшку. Возможные варианты:

- ловить кошку;
- ловить попугайчика;
- ловить кузнечиков и т.д.

Педагог и зрители отмечают, кто правильно выполнил задание.

### **Театральная игра «Превращение предмета».**

**Цель.** Развивать воображение, фантазию детей.

Сначала педагог объясняет детям: «В театре зритель верит в то, во что верит актер. Сценическое отношение – это умение с помощью веры, воображения и фантазии изменить свое отношение к предмету, месту действия или партнерам, меняя соответствующим образом свое поведение, оправдывая условное превращение».

Педагог берет какой-либо предмет и кладет его на стол или передает по кругу от одного ребенка к другому. Каждый ребенок должен действовать с предметом по-своему, оправдывая его новое предназначение, чтобы была понятна суть превращения. Варианты превращения разных предметов:

- карандаш или палочка: ключ, отвертка, вилка, ложка, градусник, зубная щетка, кисточка для рисования, дудочка, расческа и т.д.;
- маленький мячик: яблоко, ракушка, снежок, картошка, камень, ежик, колобок, цыпленок и т.д.;
- записная книжка: зеркальце, фонарик, мыло, шоколадка, обувная щетка, игра и т.д.

Можно превращать стул в пенек; в этом случае дети должны оправдывать условное название предмета. Например, большой стул может быть превращен в королевский трон, памятник и др.

### **Театральная игра «Кругосветное путешествие».**

**Цель.** Развивать фантазию, умение оправдывать свое поведение.

Дети в творческом полукруге. Педагог предлагает им отправиться в кругосветное путешествие: «Ребята, перед вами стоит задача: придумать, где будет проходить ваш путь пустыне, по горной тропе, по болоту; через лес, джунгли, через океан на корабле».

Дети предлагают маршрут кругосветного путешествия, используя декорации корабля, избушки. Итак, маршрут кругосветного путешествия составлен, и дети начинают играть. В игре используются музыка народов мира, шумовые эффекты – гром, дождь, шум бури, шторм, костюмы и маски.

В конце игры, сидя у воображаемого костра, дети поют песню «Любитель-рыболов». Педагог аккомпанирует на музыкальном инструменте.

### **Театральная игра «Метелица».**

**Цель.** Учить детей ориентироваться в окружающей обстановке, развивать внимание и наблюдательность, музыкальную память, умение верно интонировать мелодию и действовать с воображаемыми предметами.

Игра проводится под хоровую песню. Дети встают в круг, рассчитываются на первый-второй, идут по кругу с песней:

Вдоль по улице метелица метет,

Скоро все она дорожки заметет,

Аи, жги, жги, жги, говори,

Скоро все она дорожки заметет.

На слова «Аи, жги...» дети начинают крутить руками перед собой.

Запряжемте-ка мы в сани лошадей.

В лес поедем за дровами поскорей.

Аи, жги, жги, жги, говори,

В лес поедем за дровами поскорей!

Игроки под первыми номерами становятся «конями», а игроки под вторыми номерами – «возчиками». «Возчики» запрягают «коней» – берут их за вытянутые назад руки или за пояс и начинают двигаться гуськом неторопливым бегом по кругу, припевая:

Рысью, рысью, друг за другом поспешим

И скорехонько до леса докатим.

Аи, жги, жги, жги, говори,

И скорехонько до леса докатим.

Дети останавливаются, разъединяют руки, поворачиваются внутрь круга и поют:

Топорами мы ударим дружно в лад,

Только щепочки по лесу полетят.

Аи, жги, жги, жги, говори,

Только щепочки по лесу полетят.

Дети соединяют пальцы рук перед собой и поднимают их вверх, затем начинают резко опускать руки вниз в такт музыки, подражая ударам топора:

А с дровами мы тихонечко пойдём,

А руками-то прихлопывать начнем.

Аи, жги, жги, жги, говори,  
А руками-то прихлопывать начнем.

«Возчики» опять запрягают своих «коней» и начинают двигаться по кругу рысцой в такт песни, на последних строках хлопают в ладоши в такт музыки. Далее дети поют:

А ногами-то притопывать все враз,  
Ну, мороз, теперь не страшен ты для нас.  
Аи, жги, жги, жги, говори,  
Ну, мороз, теперь не страшен ты для нас.

Все усиленно топают ногами, двигаясь друг за другом, и на последних словах песни останавливаются.

### **Театральная игра «Морское путешествие».**

**Цель.** Дать детям возможность представить себя в образе матросов. Развивать фантазию и воображение, внимание, память, общение.

«Бескозырка белая»:

Бескозырка белая,  
В полоску воротник,  
Мы, ребята смелые,  
Спросили напрямик.  
С какого, парень, года,  
С какого парохода,  
И на каких морях  
Ты побывал моряк.  
Ленты за плечами,  
Как флаги за кормой.  
Смело отвечает  
Товарищ молодой.  
Мы, друзья со флота,  
Недавно из похода!  
Одиннадцать недель  
Гостили на воде.  
С водопада падали,  
Сидели на мели,  
А сколько мы товарищей  
Хороших завели.  
А сколько песен спели,  
А сколько рыбок съели,  
Одних пятнистых щук  
Поймали сорок штук.

Дети строятся и по команде педагога: «Свистать всех наверх» поднимаются на корабль, где распределяют обязанности капитана, помощника капитана, рулевого, моториста.

Капитан дает команду: «Отдать швартовые!».

Матросы. Есть! Отдать швартовые! (Поднимают веревки).

Капитан. Поднять якоря!

Матросы. Есть! Поднять якоря!

Капитан. Подать склянку!

Помощник капитана. Есть! Склянка! (Бьет в рынду.)

Капитан. Малый вперед!

Матросы (высунув голову из иллюминатора). Есть! Малый вперед!

Капитан. Полный вперед!

Матрос. Есть! Полный вперед!

Капитан. Песню за-пе-вай!

Матросы поют вместе с педагогом песню «Бескозырка белая».

Капитан. Машина, стоп!

Моторист. Есть! Стоп!

Капитан. Отдать швартовые!

Матросы. Есть! Отдать швартовые! (Сбрасывают веревку.)

Капитан. Отдать якоря!

Матросы. Есть! Отдать якоря!

Капитан. Товарищи матросы, смирно! Равнение на середину! Товарищ педагог, корабль благополучно прибыл в пункт назначения.

Капитан называет свое имя и фамилию.

Педагог. Вольно! Спасибо за путешествие.

Все вместе. Служим театральной деятельности.

Педагог приглашает всех сойти с корабля.

### **Театральная игра «Карусель».**

**Цель.** Воспитывать музыкальность, внимание, умение соизмерять свои действия с действиями товарищей. Работать над дикцией и голосом.

Дети в творческом полукруге. Педагог предлагает им рассчитаться на первый-второй. Первые и вторые номера образуют два круга, встав лицом к центру. Вторые номера во внутреннем круге берутся за руки, первые – во внешнем круге делают полшага влево с тем, чтобы каждый из них стоял напротив соединенных рук игрока внутреннего круга. Все поют хором (на мотив русской народной песни «Во саду ли, в огороде»): «Вот на площади – веселье...».

При этом дети из внутреннего круга поднимают соединенные руки вверх и отходят на 4 шага назад, а игроки внешнего круга проходят под

руками к центру, делая 4 шага. Затем со словами: «Запестрели карусели...», делая 4 шага, возвращаются на свои места, причем дети, образовавшие внутренний круг, берутся за руки и поднимают их вверх, пропуская под руками игроков, находящихся снаружи.

Далее дети поют:

А народ жужжит, как шмель,  
Ах, какая карусель!

Дети повторяют предыдущие движения. После этого ребята, стоящие в наружном круге, поворачиваются направо, правую руку вытягивают в стороны, а левую кладут на соединенные руки игроков, стоящих во внутреннем круге. Дети из внутреннего круга крепко держатся за руки. Оба круга идут вправо сначала медленно, а потом все быстрее и быстрее, произнося хором:

Еле-еле, еле-еле

Завертелись карусели.

А потом кругом, кругом,

Все бегом, бегом, бегом.

Дети бегут, двигаясь по кругу без песни (речитатива). Музыка повторяется.

Педагог.

Тише, тише, не спешите,

Карусель остановите.

Дети замедляют бег и переходят на ходьбу со словами:

Раз и два, раз и два – вот и кончилась игра.

«Карусель» останавливается. Дети отдыхают на стульчиках, затем меняются местами: игроки наружного круга становятся во внутренний круг и берутся за руки, игроки внутреннего круга встают снаружи и опускают руки.

Играть можно без музыкального сопровождения или под мелодию «Как у наших у ворот» или «Во саду ли, в огороде».

При исполнении первого куплета можно упростить движение: один круг двигается в одну сторону, другой – в другую, а затем наоборот. Дети крепко должны держаться за руки.

### **Театральная игра «Сам себе режиссер».**

**Цель.** Создавать условия для импровизации мини-спектакля.

Дети делятся на группы и самостоятельно сочиняют сюжеты мини-спектаклей; распределяют роли, уточняют вместе с педагогом развитие сюжета и фантазируют предлагаемые обстоятельства.

Педагог будит творческое воображение и фантазию организаторов (режиссеров) мини-спектаклей, задает вопросы: «Какой это герой?»

(Ленивый или трудолюбивый, добрый или злой, голодный или сытый, глупый или умный.)

### **Игра «Угадай, кто я».**

Игра проходит веселее, когда в ней принимает участие много ребят. С помощью считалки выбирают водящего. Ему завязывают глаза. Дети берутся за руки и встают в круг вокруг водящего. Водящий хлопает в ладоши, а дети двигаются по кругу.

Водящий хлопает еще раз – и круг замирает. Теперь водящий должен указать на какого-либо игрока и попытаться угадать, кто он. Если ему удастся сделать это с первой попытки, то игрок, угаданный им, становится водящим. Если же водящий с первой попытки не угадал, кто перед ним, он имеет право дотронуться до этого игрока и попробовать угадать второй раз.

В случае правильной догадки водящим становится ребенок, которого опознали. Если же водящий так и не смог правильно догадаться, он водит по второму кругу.

Вариант игры. Можно ввести правило, по которому водящий может попросить игрока что-либо произнести, например, изобразить животное: прогавкать или мяукнуть. Если водящий не узнал игрока, он водит еще раз.

### **Игра «Цепочка слов от А до Я».**

Играющие садятся в кружок и по часовой стрелке называют: первый называет слово на букву о, например, арбуз, второй на последнюю букву этого слова, на з – заяц, третий – на ц, цапля, четвертый – яблоко и т.д.

### **Игра «Горячий картофель».**

Традиционно в игре используется настоящий картофель, но его можно заменить теннисным мячиком или волейбольным мячом.

Дети садятся в круг, водящий находится в центре. Он бросает «картошку» кому-нибудь из игроков и тут же закрывает глаза. Дети перебрасывают «картошку» друг другу, желая, как можно быстрее от нее избавиться (как будто это настоящая горячая картошка). Вдруг ведущий произносит: «Горячий картофель!» Игрок, у которого оказалась в руках «горячая картошка», выбывает из игры. Когда в кругу остается один ребенок, игра прекращается, и этот игрок считается победившим.

### **Игра «Музыкальный стул».**

Несколько стульев ставят в круг, спинками внутрь; стульев должно быть на один меньше, чем игроков. Звучит музыка, дети медленно идут вокруг стульев. Когда музыка прекращается, игроки должны попытаться занять стулья. Тот, кому не досталось стула, выбывает из игры. Убирают один стул, так как игроков стало на одного меньше, и игра продолжается.

Выигрывает тот, кто остался один и сидит на последнем стуле.



### **Игра «Проверка памяти».**

Педагог кладет на поднос несколько разных предметов и накрывает их полотенцем. Дети садятся в круг, педагог открывает перед ними поднос на несколько секунд, затем накрывает вновь полотенцем и уносит. Дети получают задание нарисовать как можно больше предметов, которые они запомнили.

### **Игра «Музыкальный стул».**

Несколько стульев ставят в круг, спинками внутрь; стульев должно быть на один меньше, чем игроков. Звучит музыка, дети медленно идут вокруг стульев. Когда музыка прекращается, игроки должны попытаться занять стулья. Тот, кому не досталось стула, выбывает из игры. Убирают один стул, так как игроков стало на одного меньше, и игра продолжается.

Выигрывает тот, кто остался один и сидит на последнем стуле.

### **Игра «Угадай, кто главный!».**

Дети с помощью считалки выбирают водящего. Он на одну минуту покидает комнату, а в это время дети назначают «главного». Когда ведущий возвращается, по его команде «главный» начинает делать различные движения, например, качать головой, топтать ногами, хлопать в ладоши, а дети должны повторять эти движения за «главным». Они должны это делать так, чтобы водящий не догадался, кто эти действия придумывает.

Задача водящего — попытаться быстро отгадать, кто «главный», и если ему это удалось, то «главный» становится водящим в следующем кону.

### **Игра «Краски».**

Дети выбирают по жребию «хозяина» и «покупателя». Остальные игроки – «краски». Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его «хозяину», он приглашает «покупателя».

«Покупатель стучит»:

Тук, тук!

Кто там?

Покупатель!

За чем пришел?

За краской.

За какой?

За голубой.

Если голубой краски нет, «хозяин» говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси!» или «Скачи на одной ножке по голубой дорожке, принеси мне голубые сапожки!» Если же «покупатель» угадал цвет краски, то игрока-«краску», он забирает себе.

Когда «покупатель» отгадает несколько красок, он становится «хозяином», а «хозяин» выбирает из числа угаданных красок. При большом количестве участников можно выбрать двух покупателей. Сначала с «хозяином» разговаривает один «покупатель», затем другой. Они подходят по очереди и выбирают краски. Выигрывает «покупатель», который угадал больше красок.

Игра может быть усложнена тем, что покупателю предлагается «поймать» угаданную «краску». При этом в комнате определяются границы, до которых можно ловить играющих.

#### **Игра «Поехали-поехали».**

Дети встают в круг, в середине встает водящий. Дети должны его внимательно слушать, следить за ним, но думать и показывать нужные движения самостоятельно. Задача водящего – говорить одно, а показывать другое. Он ходит по кругу и похлопывает руками по коленям, приговаривая «Поехали-поехали». Ребята повторяют движения за ним. Неожиданно для играющих он кричит «Самолет!», а показывает на пол, дети же должны показать вверх, так как самолеты летают в небе. Водящий может крикнуть «Нога!», а схватить себя за нос. Дети должны показать то, что называет, а не показывает ведущий. Слова могут быть разные: ракета, вертолет, собака, чайка, поезд, лошадь, глаз, лоб, нос, рука, лев. В определенный момент показ движений должен стать обманным. Тот, кто ошибся, выходит из игры. Таким образом выявляется самый внимательный ребенок.

#### **Игра «Кто из нас самый наблюдательный?».**

Эту игру любят все дети и охотно играют в нее. Выбирают водящего, который внимательно осматривает играющих: их одежду, обувь, кто где сидит или стоит, запоминает позы игроков. Водящий выходит из комнаты. Ребята меняются местами; изменяют позы, переобуваются; обмениваются кофточками, сумочками, ленточками, платочками, шарфиками. Входит водящий и ищет изменения. Чем больше изменений он находит, тем лучше, тем он наблюдательнее.

#### **Игра «Подскажи словечко».**

Ведущий выразительно читает несложный текст, дети должны подсказать слово, подходящее по смыслу и рифме.

Можно придумать простенькую мелодию, если вы готовитесь заранее, или подобрать что-то по ходу игры. Музыка всегда оживляет обстановку, все могут хлопать в ладоши в такт музыке.