***Консультация для педагогов «Развиваем речь народными играми в совместной деятельности»***

К 5 годам у детей отмечается существенное улучшение произносительной стороны речи, у большинства заканчивается процесс становления звукопроизношения. Речь в целом становится чище, отчетливей. Возрастает речевая активность. Дети начинают овладевать монологической речью, однако в структурном отношении она не всегда совершенна и чаще всего имеет ситуативный характер. Увеличение доли активной лексики в словарном запасе ребёнка, употребление предложений более сложной структуры (пятилетние дети могут строить высказывания из 10 и более слов) – часто одна из причин увеличения количества грамматических ошибок. Предотвратить подобные явления, а также успешно справиться с возникающими проблемами помогает работа по развитию речи в свободное от занятий время.

Одной из форм работы по успешному развитию речи в свободное время являются народные игры. В работе можно использовать игры, которые предлагаю вашему вниманию:

***«Огородник»***

Задачи:

закрепить знания об огородных растениях;

развивать речевой слух.

Оборудование:

Палка.

*Ход игры:*

Каждый играющий называет себя каким-нибудь овощем (репой, редькой, луком, морковью, редисом и т.д). Все образуют круг. Ведущий исполняет роль огородника. Он становится в центр круга и стучит палкой по полу (по земле). Завязывается диалог.

Дети:

*Кто там?*

Ведущий:

*Огородник.*

Дети:

*За чем пришёл?*

Ведущий:

*За репой!*

Услышав ответ, дети завязывают огороднику глаза и, приплясывая и запевая, начинают водить хоровод.

*Сверху репа зелена,*

*Посерёдке толста,*

*К концу остра,*

*Прячем хвост под себя.*

*Кто к ней ни подойдет,*

*Всяк за вихор возьмет.*

Тот, на кого жестом покажет ведущий, подаёт голос, стараясь изменить его: «Я репа, ау!» Задача «огородника» - отгадать, кто из ребят назвал себя «репой». Если угадает, «репа» убегает чтобы он не поймал её и не оттрепал за вихор.

***«Бабушка Маланья»***

Задача:

Развивать умение соотносить слово с выразительным движением рук.

*Ход игры:*

Играющие дети, образовав хоровод и поставив в его середину ведущего, запевают.

(Пение дети сопровождают выразительными движениями в соответствии с текстом).

*У Маланьи, у старушки,*

*Жили в маленькой избушке*

*Семь сыновей,*

*Все без бровей,*

*С такими ушами,*

*С такими глазами,*

*С такой головой,*

*С такой бородой.*

*Ничего не ели,*

*На неё глядели,*

*Делали вот так.*

Присаживаются на корточки, согнутыми руками подпирают подбородок. Ведущий показывает какое-нибудь движение, все его повторяют. Затем по считалке выбирают другого ведущего и игра повторяется.

***«Полетушки»***

Задача:

Учить соотносить действие с глаголом.

*Ход игры:*

Дети рассаживаются вокруг стола, положив на него руку. Водящий, назвав какую-нибудь птицу или летающее насекомое (синица, воробей, ворона, кукушка, муха и т.д.), должен поднять руку, изображая полёт, и быстро опустить на стол. Дети повторяют его действия. Если кто-то прозевает или «полетит» тогда, когда водящий обманывает (называет нелетающее животное или какой-либо предмет), то делает залог – фант, разыгрываемый в конце игры. Разумеется, задание должно носить шуточный характер: прокукарекать, прокуковать и т.п.

Например:

Водящий (поднимает руку).

*Сова летит, сама летит!*

(Дети поднимают и опускают руку).

*Петушок летит, сам летит!*

(Дети поднимают и опускают руку).

*Козлик летит!*

(Кто из детей полетит козликом, тот отдаёт залог – фант).

***«Горелки»***

Задачи:

расширять словарный запас;

развивать ловкость, умение следовать правилам игры;

воспитывать честность.

*Ход игры:*

Играющие встают парами друг за другом. Впереди всех на расстоянии двух шагов находится водящий-горелка.

Играющие (нараспев)

*Гори, гори ясно,*

*Чтобы не погасло.*

*Стой подоле,*

*Едут там трубачи*

*Да едят калачи.*

*Погляди на небо:*

*Звёзды горят,*

*Журавли кричат:*

*«Гу-гу, убегу».*

*Раз, два, не воронь,*

*А беги, как огонь!*

Затем дети, стоящие в последней паре, бегут с двух сторон вдоль колонны. Горелка старается запятнать одного из них. Если бегущие игроки успели взять друг друга за руки, прежде чем одного из них настигает горелка, они становятся первой парой, а горелка вновь «горит», и игра повторяется.

Если горелке удаётся запятнать одного из бегущих, он встаёт с ним впереди всей колонны, а тот, кто остался без пары, становится водящим.

Горелка не должен оглядываться. Он устремляется за убегающими сразу же, как только они пробегут мимо него.

***«Почта»***

Задачи:

развивать диалогическую речь, фантазию, умение придумывать разнообразные задания для выкупа фантов;

воспитывать дружелюбие.

*Ход игры:*

Игра начинается с переклички.

Водящий:

Динь, динь, динь!

Дети:

Кто там?

Водящий:

Почта!

Дети:

Откуда?

Водящий:

Из города…

Дети:

А что в городе делают?

Водящий может сказать, что в городе танцуют, поют, прыгают и т.д. Все играющие действуют в соответствии с его словами. Тот, кто плохо выполняет задание, отдает фант. Игра заканчивается, как только водящий наберет 5 фантов, для выкупа которых он придумывает интересные задания: рассказать смешную историю, вспомнить загадку, показать движения животного и т.п. Затем выбирают нового водящего, и игра повторяется.

Задания могут придумывать и сами участники игры.

***«Коршун»***

Задачи:

закреплять умение применять в игре считалки;

тренироваться в беге цепочкой, держась за пояс друг друга;

развивать мелодичность (напевность) речи.

*Ход игры:*

Играющие выбирают «коршуна» и «наседку», остальные – «цыплята». Коршун роет ямку, а наседка с цыплятами ходит вокруг него.

Наседка: (нараспев)

*Вокруг коршуна хожу,*

*По три денежки ношу,*

*По копеечке,*

*По копеечке.*

«Коршун» продолжает рыть землю, ходит вокруг ямки, встает, машет крыльями, приседает. «Наседка» с «цыплятами» останавливается.

*Коршун, коршун, что ты делаешь?*

Коршун:

*Ямку рою.*

Наседка:

*На что тебе ямка*?

Коршун:

*Копеечку ищу.*

Наседка:

*На что тебе копеечка?*

Коршун:

*Иголочку ищу?*

Наседка:

*Зачем тебе иголочка?*

Коршун:

*Мешочек сшить.*

Наседка:

*Зачем мешочек?*

Коршун:

*Камешки класть.*

Наседка:

*Зачем тебе камешки?*

Коршун:

*В твоих деток кидать.*

Наседка:

*За что?*

Коршун:

*Ко мне в огород лазят!*

Наседка:

*Ты бы делал забор выше,*

*Коли не умеешь, так лови их.*

«Коршун» старается поймать «цыплят», «наседка» защищает их, отгоняя его.

*Ши-ши, злодей!*

Пойманный «цыпленок» выходит из игры, а «коршун» продолжает свою охоту. Игра прекращается, когда поймано несколько «цыплят».

«Цыплятам» следует крепко держать друг друга за пояс. Тот, кто не удержался в цепи, должен постараться встать на свое место. «Наседка», защищая «цыплят» от «коршуна», не имеет права отталкивать его руками.

***«Пчелки и ласточка»***

Задача:

закреплять умение проговаривать звук [з] в словах.

*Ход игры:*

«Пчелы» (летая по поляне, напевают)

*Пчелки летают,*

*Медок собирают!*

*Зум, зум, зум!*

*Зум, зум, зум!*

*Ласточка* (сидит в своем гнезде и слушает их песенку).

Ласточка встанет – пчелку поймает. (Вылетает из гнезда и ловит «пчел».)

Пойманный играющий становится «ласточкой», и игра повторяется.

«Пчелам» следует летать по всей площадке. «Гнездо ласточки» должно быть на возвышении.

***«Волк»***

Задача:

развивать умение во время игры соблюдать правила и занимать всю отведенную площадку.

*Ход игры:*

Все играющие перевоплощаются в «овец», кто-то один в «волка».

Овцы:

Разреши нам, волк, погулять в твоем лесу!

Волк:

Гуляйте, гуляйте!

Но только траву не щипать, а то мне не на чем будет спать.

Овцы: (забывают обещание и щиплют траву, напевая)

*Щиплем, щиплем травку,*

*Зелёную муравку,*

*Бабушке на рукавички,*

*Дедушке на кафтанчик,*

*Серому волку*

*Грязи на лопату!*

Разозленный «волк» выскакивает на поляну за добычей. Пойманный игрок становится «волком», и игра возобновляется.

Гуляя по лесу, «овцы» должны расходиться по всей площадке.

***«Птицелов»***

Задачи:

закреплять знания о птицах;

тренироваться действовать строго по сигналу.

*Ход игры:*

Играющие выбирают себе названия птиц, крику которых могут подражать. Встают в круг, в центре которого – птицелов с завязанными глазами.

Птицы (летая вокруг птицелова, произносят нараспев)

*В лесу, во лесочке,*

*На зеленом дубочке*

*Птички весело поют.*

*Ай! Птицелов идет!*

*Он в неволю нас возьмет!*

*Птицы, улетайте!*

По хлопку «птицелова» в ладоши, играющие останавливаются на месте, и он начинает искать «птиц». Найденный должен сымитировать крик выбранной птицы так, чтобы «птицелов» угадал ее название и имя игрока. Затем пойманный становится «птицеловом».

Играющие не должны прятаться за предметы, встречающиеся на пути, и обязаны останавливаться на месте точно по сигналу.

***«Стадо»***

Задача:

развивать двигательные навыки: прыжки, бег, ходьбу.

*Ход игры:*

Играющие выбирают «пастуха» и «волка», все остальные становятся «овцами». Жилище «волка» в лесу, а у «овец» два дома на противоположных концах площадки.

Овцы: (громко зовут пастуха)

*Пастушок, пастушок,*

*Заиграй во рожок!*

*Травка мягкая,*

*Роса сладкая,*

*Гони стадо в поле*

*Погулять на воле!*

«Пастух» выгоняет «овец» на луг, они ходят, бегают, прыгают, щиплют травку. По сигналу «пастуха» «Волк!» все бегут в дом на противоположную площадку. «Пастух» встает на пути хищника, защищая «овец». Все, до кого дотронулся «волк», выходят из игры.

Во время перебежки «овцам» не позволено возвращаться в тот дом, из которого они вышли. «Пастух» может только заслонять «овец» от «волка», но не должен задерживать его руками.

Буду рада, если мой опыт в использовании народных игр в развитии речи вам будет полезен.

Материал:

М.Ф.Литвинова Русские народные подвижные игры. М.,1986.

А.И.Максаков Правильно ли говорит ваш ребенок? М.,1988.