

КАРТОТЕКА ИГР И УПРАЖНЕНИЙ ДЛЯ ДЕТЕЙ С НАРУШЕНИЕМ СЛУХА

*Игры, упражнения
для развития слухового восприятия*

Кто это?

Цель: учить различать при ограниченном выборе голоса птиц и животных.

Оборудование: пластинки или кассеты с записанными звуками птиц и животных, картинки с подписями, игрушки.

Речевой материал: будем играть, слушайте, пластинка (кассета, да, нет верно, неверно, корова, дятел, кукушка, собака, кошка, лягушка)

Кто играл?

Цель: учить определять направление звука: слева или справа.

Оборудование: барабан (или бубен, гармоника и т.п.), платок, таблички.

Речевой материал: будем играть, слушайте, барабан (бубен, гармошка...), кто играл?, где звучало?, да, нет, верно, неверно, справа, слева.

Угадай, это марш или вальс?

Цель: учить различать на слух контрастные музыкальные ритмы.

Оборудование: проигрыватель или магнитофон, пластинки или кассеты, таблички.

Речевой материал: будем слушать, что звучит?, что вы слышали?, будем танцевать, танцуйте, да, нет, верно, неверно, пластинка (кассета), марш, вальс.

Один или много

Цель: Учить отличать на слух однократные и многократные звучания.

Оборудование: барабан, счетный материал, таблички.

Речевой материал: будем играть, слушайте, да, нет, верно, неверно, покажите, один, много.

Покажи игрушку

Цель: учить детей выполнять определенное действие в момент начала звучания игрушки и прекращать его при завершении звучания.

Оборудование: барабан, небольшие игрушки, большой экран или ширма.

Речевой материал: будем играть, слушайте, да, нет верно, неверно.

Высоко-низко

Цель: учить различать на слух высокие и низкие звучания.

Оборудование: пианино, игрушки - птичка и мишка, таблички.

Речевой материал: будем играть, слушайте, да, нет, верно, неверно, птичка, мишка, покажите, высоко, низко.

Код игры: дети располагаются вокруг музыкального инструмента. При высокой интонации звука дети говорят «птичка», при низкой - «медведь».

Это барабан

Цель: вызвать интерес к звучащим игрушкам, учить извлекать их звучание.

Оборудование: барабан, игрушечные барабаны.

Речевой материал: будем играть, играйте, да, нет, верно, неверно, молодец, барабан.

Какая чашка (стакан) звучит?

Цель: учить различать на слух высокие и низкие звучания.

Оборудование: четыре одинаковых чашки или стакана, в двух немного воды (одинаково в каждой), в двух других вода налита почти до краев, таблички.

Речевой материал: будем играть, слушайте, как звучало?, да, нет, верно, неверно, чашка, покажите, высоко, низко.

Код игры: учитель поочередно стучит по стаканам с различным количеством воды, затем показывает таблички. Когда он бьет по стаканам с небольшим количеством воды показывает карточку высоко, по полным низко, затем стаканы убираются за ширму и дети по звуку должны угадать какой это стакан.

Пароходы

Цель: учить различать на слух громкие и тихие звучания.

Оборудование: две игрушки - большой и маленький пароходы.

Речевой материал: будем играть,, слушайте, да, нет, верно, неверно, громко, тихо.

Покажи флаг

Оборудование: флажки по два на каждого ребенка; на одном флажке один кружок (звездочка, айчик...), на втором - два, два таких же больших флажка, таблички.

Речевой материал: будем играть. Слушайте, да, нет, верно, неверно, флаг, покажите, один, два.

Мы танцуем

Цель: учить детей выполнять определенное действие в момент начала звучания игрушки и прекращать его при завершении звучания.

Оборудование: пианино, дудка, цветные ленточки, платочки, большой экран или ширм

Речевой материал: будем играть, слушайте, да, нет, верно, неверно.

Код игры:
педагог играет на музыкальном инструменте, а в другой руке держит платочек. Как только игра прекращается учитель прячет платочек за спину. Дети должны по звуку мелодии определить, когда надо прятать платочек, а когда им размахивать без помощи педагога.

Похлопаем

Цель: учить детей выполнять определенное действие в момент начала звучания игрушки и прекращать его при завершении звучания.

Оборудование: бубен, большой экран или ширма.

Речевой материал: будем играть, слушайте, да, нет, верно, неверно.

Мы слушаем музыку

Цель: учить различать на слух громкие и тихие звучания.

Оборудование: пианино, платочки, (ленточки...) для каждого ребенка, таблички громко, тихо.

Речевой материал: слушайте, громко, тихо, верно, неверно, да, нет.

Это бубен

Цель: учить детей выполнять определенное действие в момент начала звучания игрушки и прекращать его при завершении звучания.

Оборудование: бубен.

Речевой материал: будем играть, играйте, да, нет, верно, неверно, молодец, бубен.

Разбудим куклу

Цель: развивать внимание детей к звукам окружающего мира.

Оборудование: кукла, часы, будильник, пылесос, телефон, картинки с подписями: часы, телефон, пылесос.

Речевой материал: будем играть, да, нет, верно, неверно, слушайте, кукла спит, кукла не спит, часы, пылесос, телефон.

Две собаки

Цель: учить различать на слух громкие и тихие звучания.

Оборудование: игрушки - большая собака и маленькая собачка, таблички громко и тихо.

Речевой материал: будем играть, слушайте, да, нет, верно, неверно, маленькая собака, большая собака, громко, тихо.

Код игры:

педагог на глазах у детей заводит будильник и ставит его рядом со спящей куклой. Когда будильник прозвенит педагог спрашивает «Что звучало?»

Дети отвечают будильник. Затем учитель говорит «Кукла проснулась». Так повторяется несколько раз.

Затем детям предлагается самим определять что звучит будильник и что кукла просыпается.

Игры, упражнения на развитие неречевого слуха

Тук-тук-тук

Цель: Учить прислушиваться к неречевым звукам, привлекать внимание и интерес к ним; показать, что речевые звучания могут сообщать о чем-то, предупреждать.

Оборудование: кукла, мишка.

Код игры: (в игре участвуют двое взрослых)

Дети сидят на стульях, один педагог вместе с ними. Раздается стук в дверь. Педагог прислушивается, прикладывает палец к губам, всем видом показывает интерес к звуку. Стук повторяется, усиливается.

Педагог встает, идет к двери, открывает ее. Входит второй взрослый с куклой (мишкой) в руках.

Радостно: «Это кукла пришла! Кукла стучала!»-говорит педагог. Кукла предлагает вместе с детьми поплясать.

Словарь: будем играть; кто там?; кукла, мишка, привет, слушайте.

Что гудит?

Цель: учить прислушиваться к неречевым звукам, вызывать внимание и интерес к ним; показать, что неречевые звуки могут сообщать о чем либо, предупреждать.

Оборудование: машина грузовая или легковая, клаксон или дудка имитирующая звук клаксона, кукла или мишка.

Код игры: дети сидят на стульчиках вместе с одним педагогом. Раздается гудок машины. Педагог обращает внимание детей на звук за дверью, прислушивается. Гудок машины повторяется, входит второй педагог и привозит машину, сопровождая действия гудением машины. Педагог говорит детям: «Это машина! Машина гудит!». В конце игры детям предлагают покатать в машине куклу или мишку.

Словарь: машина, кукла, мишка, слушайте.

Мы гуляем и поем

Цель: Учить соотносить длительность звучания с длиной дорожки. Способствуют установлению связи между моторными и речевыми компонентами. Развивать мелкую моторику.

Оборудование: две прямые дорожки, вырезанные из грубой наждачной бумаги (шириной 2 см и длиной 5 и 20 см)

Код игры: Педагог говорит детям «наши пальчики пойдут гулять». Затем взрослый берет ребенка за ведущую руку, выдвигает его указательный и средний пальцы вперед, накладывает свою ладонь сверху и проводит пальцами ребенка по короткой дорожке, пропевая: «а-а». Затем педагог говорит «Это короткая дорожка. Вот она».

Взрослый кладет перед ребенком длинную дорожку и говорит: «Это длинная дорожка». Сопровождает свою речь длительным звучанием «А-А-А-А-А». Проводит пальцами ребенка по всей длине дорожки. Долго идем - долго поем.

Словарь: будем играть; слушай, длинная дорожка, короткая дорожка, а-а, А-А-А-А-А.

Звени, колокольчик

Цель: учить определять направление в пространстве; продолжать развивать слуховое внимание; действовать по звуковому сигналу

Оборудование: колокольчик с достаточно громким и приятным звуком.

Код игры: Дети гурьбой стоят около педагога. Педагог показывает колокольчик, называет его, просит прислушаться к тому, как звенит колокольчик. Дает детям позвенеть. Потом предлагает детям поиграть: дети должны отвернуться или закрыть глаза, а взрослый тихо отойти и позвенеть колокольчиком. После этого дети должны открыть глаза или повернуться и быстро подбежать к педагогу. Если дети не смогут выполнить просьбу педагога, то необходимо привлечь к игре второго взрослого. Педагог недалеко отходит от детей и останавливается на видном месте. Что бы дети могли проверить правильность своих действий зрительно. В дальнейшем расстояние увеличивается, как позволяет уровень остаточного слуха детей.

Словарь: будем играть; колокольчик, слушайте, я тут, я там

На чем играл Зайка?

Цель: Учить различать звучание двух различных музыкальных инструментов (барабана и гармошки); развивать слуховое внимание.

Оборудование: ширма или экран, игрушечный зайка (мишка, кукла или другая игрушка), барабан, гармошка.

Код игры: педагог показывает поочередно барабан и гармошку, называет их. Показывает их звучание, дает детям самим извлечь звучание этих музыкальных инструментов. Ставит оба инструмента на стол. Играть на барабане и гармошке. Приходит Зайка (Мишка или кукла) и говорит, что хочет поиграть, только он спрячется, а дети должны будут угадать, на чем Зайка будет играть. Педагог ставит на стол ширму или экран, закрывает от детей Зайку и инструменты. Бьет по барабану, снимает ширму и

спрашивает, на чем играл Зайка. Дети отвечают или показывают. Зайка снова стучит по барабану в присутствии детей. В третий раз Зайка играет за ширмой на гармошке.

Словарь: Зайка (Мишка, кукла), слушайте, барабан, гармошка, та-та-та, ля-ля-ля

Коробочки

Цель: находить и показывать направление звучания игрушки, учить выбирать из двух (трех, четырех) коробочек звучащую; обозначать звучащую игрушку звукоподражанием «тук-тук»; повышать коммуникативные возможности ребенка.

Оборудование: две (три, четыре) одинаковые коробочки (баночки) одного цвета; одну из них наполнить камушками.

Код игры: Игра проводится за столом. Сядьте с ребенком друг напротив друга. Возьмите пустую коробочку. Потрясите ею: «Ничего нет!» Возьмите другую коробочку, потрясите: «Тук-тук, тук-тук! Ты слышишь? Камушки стучат». Поставьте две коробочки на стол и несколько раз поменяйте их местами так, чтобы ребенок их видел: «Где камушки? Найди, где камушки стучат?» Нужно дать ребенку по очереди потрясти все коробочки и показать на ту, которая заполнена камушками.

Словарь: будем играть; коробочка, слушай, тук-тук, там нет, там.

Ножки топают, ручки хлопают

Цель: учить соотносить звучание игрушки с самой игрушкой; Учить обозначать действия звукоподражаниями (хлопаем: оп-оп; топаем: топ-топ); Учить соотносить свои действия с действиями педагога; вырабатывать согласованность действий со словами потешки.

Оборудование: две картинки - на одной изображение кисти рук; на другой- ступни; небольшая ширма.

Код игры:

Педагог четко и выразительно читает двустихие:

Мы хлопаем руками: оп-оп-оп!

Мы топаем ногами: топ-топ-топ!

Чтение стихов педагог сопровождает действиями- на слова «оп-оп-оп!» хлопает в ладоши; а на слова «топ-топ-топ!» топает ногами. Предлагает детям поиграть вместе. Взрослый читает стихи, не договаривая звукоподражаний, стимулируя желание повторить звукоподражания самим.

При необходимости педагог помогает детям: показывает сначала одну картинку: «Это рука. Где у тебя рука? Вот рука.» Аналогично повторяется работа по второй картинке. Затем рядом кладет две картинки и проверяет, различают ли дети картинки: «Где рука? Где нога?» Дети должны пальцем или глазами указать нужную картинку.

На следующем этапе проводят работу за ширмой с четким указанием. Если дети правильно показали, то нужно выложить обе картинки на стол, а за ширмой спрятать руки, ноги- под стол. Педагог говорит детям: «Слушайте!» хлопает за ширмой руками и говорит: «Руки хлопают». Топает под столом ногами и произносит: «Ноги топают».

Затем игра усложняется. Взрослый просит детей угадать: «Что я буду делать: ручками хлопать или ножками топать?» Дети должны повторить, какие действия выполняет за ширмой педагог.

Словарь: ноги, топ-топ-топ; руки, оп-оп-оп; слушайте, Где рука? Где нога? Вот рука. Вот нога.

Барабан (тихо - громко)

Цель: учить различать по громкости звучания контрастные звуки: тихий и громкий; показывать большие и маленькие игрушки (барабан) на картинке; уметь соотносить громкость звучания и размер предмета (большой барабан издает громкий звук; маленький барабан - тихий звук).

Оборудование: барабан, барабанные палочки, настольная ширма, две картинки с изображением большого и маленького барабанов.

Код игры: Положить перед ребенком обе картинки с изображением большого маленького барабанов.

Барабан нужно спрятать за ширму. Дать установку: «Слушай!» Показать картинку маленького барабана и постучать тихонько - «Это стучит маленький барабан». Показать картинку большого барабана и

громко постучать. «Это стучит большой барабан». Несколько раз дать ребенку прослушать различные звучания барабана и подкреплять звучания показом картинки. Потом попросить малыша узнать, где маленький барабан, а где большой. Просить ребенка внимательно слушать стук барабана и показать, такой барабан стучал. Со временем нужно познакомить ребенка с терминами «громко» и «тихо».

Словарь: будем играть; слушай; барабан, маленький, большой, громко, тихо, стучит.

Шагаем и прыгаем

Цель: Различать звучание различных инструментов и действовать на каждое звучание по-разному: под звуки барабана- шагать, под звуки бубна- прыгать.

Оборудование: барабан, бубен.

Код игры:

1 вариант: Дети стоят в ряд, повернувшись к педагогу. Он стоит около маленького стола, на нем лежат музыкальные инструменты- бубен и барабан. Педагог объясняет, что под бубен нужно прыгать, а под звуки барабана- шагать. Показывает, как это делать: берет в руки барабан, ударяет по нему и одновременно шагает на месте; берет в руки бубен, играет и прыгает в такт ударам. Затем дети подражают действиям педагога: шагают под звуки барабана и прыгают под бубен.

2 вариант: Дети действуют самостоятельно, а не по подражанию педагогу. Взрослый просит детей внимательно слушать: если он будет играть на барабанае, надо будет шагать, а если он будет бить в бубен, то нужно будет прыгать. С окончанием звучания необходимо прекратить свои действия. Перед звучанием того или иного инструмента педагог делает паузы. Если дети часто ошибаются и не знают, что надо делать, педагог может переходить к подражанию или использует знакомые детям игрушки, которые позволят детям выполнять нужные действия по подражанию.

3 вариант: Игра проводится так же, как и во втором варианте, но дети стоят шеренгой спиной к педагогу и не видят, на чем играет педагог.

Словарь: будем играть; барабан, бубен, слушайте.

Веселый Мишка

Цель: продолжать вырабатывать отношение к звуку как значимому сигналу; Учить реагировать на звук. Учить вырабатывать условно двигательный рефлекс (реакцию) на начало звучания.

Оборудование: Разные музыкальные инструменты (барабан, бубен, гармошка, барабан, металлофон).

Код игры: Дети сидят на стульях в ряд. Педагог говорит, что сейчас придет веселый Мишка. Он будет ударять в бубен (барабан, , играть на гармошке, дудочке). Педагог объясняет (в доступной форме, демонстрирует наглядно все действия с привлечением еще одного взрослого), что как только прозвучат звуки, надо быстро повернуться. Педагог становится за спинами детей на таком расстоянии, чтобы они, обернувшись, могли увидеть Мишку. Педагог ударяет в бубен и быстро достает из-за спины Мишку. Мишка кланяется и снова прячется. Игра повторяется с другими инструментами.

Словарь: будем играть; мишка, бубен, гармошка, барабан, дудочка, привет, слушайте.

на развитие речевого слуха

Кто за дверью? Кто там?

Цель: учить прислушиваться к речевым звукам, соотносить их с предметами; учить произносить звукоподражания.

Оборудование: игрушки (кошка, собака, птичка, петух, корова и т.д.)

Код игры: В игре участвуют двое взрослых: один находится за дверью, держит игрушку и падает сигнал. Дети сидят на стульях. За дверью раздается «мяу», педагог прислушивается и просит детей послушать. Снова слышится «мяу». Педагог спрашивает, кто бы это мог быть, и независимо от ответа открывает дверь и приносит кошку, она мяукает. Педагог просит детей сказать, как мяукает кошка. Дети повторяют: «мяу, мяу». На последующих занятиях приходят другие животные (каждый раз : кто-то один) и игра проводится так же.

Словарь: будем играть; слушайте, привет, кошка (собака, петух, корова, мышка и т.д.), мяу (ав-ав; пи-пи; му-му и т.д.).

Какая у меня картинка?

Цель: учить определять слова, резко различные по звуковому составу; развивать слуховое внимание.

Оборудование: листы с изображением двух (трех) предметов, названия которых имеют резко различный звуковой состав (дом, самолет; шар, кукла), маленькие карточки с изображениями тех же предметов.

Код игры: Игра проводится индивидуально и подгруппами. Педагог садится напротив ребенка и предлагает ему отгадать (узнать), какие картинки он держит в руке. Кладет перед ребенком карту с двумя (тремя) изображениями и называет одно из них. Ребенок показывает на картинку и по мере возможности повторяет слово. Педагог проверяет правильность ответа и, если предмет назван (показан) верно, отдает ребенку маленькую карточку. В противном случае просит еще раз внимательно послушать. Лишь убедившись в том, что ребенок правильно опознает изображение, он отраженно повторяет слово. При повторном проведении игры слова произносятся так, чтобы ребенок не видел, так говорит педагог, т.е. взрослый встает за спиной или закрывает лицо экраном.

Словарь: будем играть; слушайте, названия тех предметов, которые изображены на картинках.

Передай колокольчик

Цель: формировать у детей предпосылки к общению, учить обращаться друг к другу; предлагать выполнять простейшее действие. Учить запоминать имена детей в группе.

Оборудование: колокольчик.

Код игры: Дети сидят полукругом на стульях. В середину встает педагог с колокольчиком в руках. Он звонит в колокольчик и говорит: «Кого я позову, тот тоже будет звонить в колокольчик. Маша, иди, возьми колокольчик». Девочка звонит в колокольчик и зовет следующего, называя его по имени. Если дети не могут называть имен, то можно пользоваться указательным жестом.

Словарь: будем играть; колокольчик, слушайте, имена детей, возьми, дай, на, спасибо.

Позови

Цель: формировать у детей предпосылки к деловому общению, учить детей обращаться друг к другу, запоминать имена друг друга, запоминать имена товарищей.

Оборудование: мяч.

Код игры: Дети сидят за столами. Педагог рассматривает с ними новый яркий мяч. Вызывает одного ребенка и предлагает ему поиграть вместе мячом - покатать его друг другу. Затем говорит: «Я играла с Колей. Коля, с кем хочешь поиграть? Позови». Мальчик зовет товарища, называет его имя, прочитывая по табличке. Также повторяется с другим ребенком. Задание можно усложнить, попросив ребенка повторить имя, которое педагог называет за экраном.

Словарь: будем играть; мяч, слушайте, имена детей и педагогов.

Кошки

Цель: учить определять направление звука, обозначать звучащую игрушку звукоподражанием. Учить различать громкость звучания и соотносить громкость звучания с различными по величине игрушками предметами).

Оборудование: две одинаковые игрушки - кошки (если игрушки не звучат, то нужны две пищалки с одинаковым звучанием); лучше взять две резиновые кошки, два домика большой и маленький.

Код игры: Педагог говорит детям, подкрепляя свою речь показом игрушек и действием с ними. «Вот кошка (демонстрирует первую игрушку), Кошка живет в большом доме. Кошка кричит громко: «МЯУ! МЯУ! МЯУ!». После этого педагог демонстрирует другую кошку и сажает ее в маленький дом, тихо говорит «мяу! мяу! мяу!» После показа и игры, просит детей повторить, как кричит одна и другая кошки. Когда дети правильно ответят, то просит детей отличить на слух различные по громкости звукоподражания.

Усложнение: по мере обучения детей знакомят с названиями «тихо», «громко».

Словарь: кошка, мяу-мяу-мяу, МЯУ-МЯУ-МЯУ, дом, большой, маленький, слушайте; тихо; громко.

Птицы

Цель игры: учить различать звукоподражания; опознавать на слух звукоподражания; подражать действиям взрослых.

Оборудование: картинки с изображением птиц - гуся, курицы, петуха; утки; маски - шапочки; игрушки - птицы.

Код игры: Педагог просит всех детей подойти к нему. Предлагает рассмотреть картинки; называет птиц; произносит звукоподражания. Дети повторяют за взрослым звукоподражания и названия птиц. Педагог приглашает детей поиграть: берет картинку с изображением одной из птиц, не показывает ее детям. Громко произносит определенные звукоподражания (ГА-ГА-ГА; КО-КО-КО; КУ-КА-РЕ-КУ) той птицы, которая изображена на картинке. Дети опознают звучания и выполняют похожие движения, повторяют звукоподражания.

Словарь: гусь; курица; петух; утка; будем играть; будем слушать; встаньте; слушайте; кто это?

Кто пришел в гости? Кто это? Кто там?

Цель: учить соотносить звук с образом звучащей игрушки; учить показывать на картинке звучащую игрушку; Учить обозначать предмет облегченным словом (звукоподражанием); развивать устойчивость внимания.

Оборудование: настольная ширма, две (три) игрушки: кошка, собака, поросенок, мышка; картинки с их изображением.

Код игры: Педагог говорит детям: «Кто это пришел к нам в гости? Давайте послушаем и посмотрим. Мяу-мяу! Это кошка пришла». Выкладывает изображение кошки перед детьми. Аналогично обыгрываются остальные изображения игрушек. Необходимо проверить различают ли дети изображения; точно ли знают, кто изображен на картинке. Педагог задает наводящие вопросы: «Где кошка? Где собака? Где мышка?» После того, как взрослый приходит к убеждению, что дети не ошибаются, можно переходить к следующему этапу работы.

Педагог говорит: «Сейчас мы будем слушать. Послушайте, как мяукает кошка - мяу-мяу! Послушайте, как лает собака: ав-ав! Послушайте, как пищит мышка-пи-пи!» Дети повторяют звукоподражания.

Следует работа с настольно ширмой. Педагог прячет игрушки за ширмой, но перед детьми выкладываются изображения игрушек. За ширмой педагог произносит звукоподражания и дети показывают, кто кричал. На следующем этапе дети сами должны будут повторить звукоподражания по просьбе педагога.

Словарь: будем играть; слушайте, кошка, мяу-мяу; собака, ав-ав; мышка, пи-пи; Кто там? Кто это? Вот кошка, вот собака; вот мышка.

Кто в домике живет? Кто там?

Цель игры: Учить различать и опознавать на слух и на слуху - зрительной основе звукоподражания. Соотносить определенные звукоподражания с игрушкой. Учить обозначать предмет облегченным словом (звукоподражанием); развивать устойчивость внимания.

Оборудование: домик или ширма с домиком; звучащие игрушки (утка, собака, кошка, курица, мышка и пр.); картинки с их изображением.

Код игры: Педагог показывает детям домик, называет его (дом)и объясняет, что в нем кто - то живет (спрятался).

1 вариант: (различение и усложнение - опознавание на слуху - зрительной основе с опорой на картинку).

Перед детьми выложены картинки с изображением различных животных. Затем предлагает детям прислушаться и громко произносит различные звукоподражания. Детям следует узнать кто спрятался в домике? После того, как дети определяют (показывают, по возможности), педагог показывает звучащую игрушку. Дети повторяют знакомые звукоподражания.

2 вариант: (различение и усложнение - опознавание на слух) Педагог предлагает детям прислушаться и громко произносит различные звукоподражания. Детям следует узнать кто спрятался в домике?

После того, как дети определяют, педагог показывает звучащую игрушку (соотносят ее). Дети повторяют знакомые звукоподражания.

Словарь: будем играть; будем слушать; дом; кто там?; кто это?; ав-ав; мяу; пи- пи; га - га; кря - кря; собака; кошка; утка; гусь; мышка.

Принеси игрушки

Цель игры: развивать слуховое восприятие и память; учить ориентироваться в пространстве" повторять названия игрушек (или словаря по темам)

Оборудование: мелкие игрушки или муляжи; предметные картинки (по темам изучения)

Код игры: Педагог садится за стол с детьми и просит каждого принести одну игрушки или знакомый предмет. "Катя, принеси мяч!" Ребенок выполняет задание, приносит мяч. Все рассматривают предмет, проговаривают его название. Педагог просит следующего ребенка принести другую игрушку (мишка, машина, петух, слон и т. д.). Дети находят и приносят знакомые игрушки, проговаривая названия вслух.

Усложнение - постепенно перед детьми в ряд располагаются игрушки. Педагог просит угадать, название какой игрушки он произнесет (отрабатывается навык воспроизведения речи на слух и на слуху - зрительной основе). Дети угадывают, находят и показывают определенную игрушку.

Усложнение - педагог просит определенного ребенка найти нужную игрушку. "Таня, где мишка?" Дети должны не только найти игрушку, но и узнать к кому обращается взрослый.

Словарь: будем играть, будем слушать, будем говорить, дай, на, вот, там, тут; где?; названия игрушек предметов по определенным темам).

Едем на лошадке

Цель: Учить подражать действиям взрослого; учить подражать различным движениям (хлопать в ладоши, постукивать кулачками); различать громкость и слитность звучаний, произнесение слогов (с ИСА); различать размеры игрушек (большой, маленький).

Оборудование: картинка с изображением лошадки и игрушки собаки (2 шт.) маленькая и большая.

Код игры: педагог просит всех детей встать в круг (хоровод), взяться за руки и выполнять те движения, которые выполняет он сам. Произносит стихотворение, дети (по возможности) повторяют.

Едем - едем на лошадке

по дорожке гладкой.

В гости нас звала соседка

кушать пудинг сладкий.

Мы приехали к обеду,

А соседки дома - нету!

Две собаки у порога

Нам сказали очень строго:

АВ-АВ-АВ!!! (громко произносят с движением)

ав-ав-ав!!! (тихо произносят с движением)

АВ-АВ-АВ!!! (громко произносят с движением)

ав-ав-ав!!! (тихо произносят с движением)

Словарь: будем играть; будем слушать; лошадка; собака большая; собака маленькая; АВ-АВ-АВ; ав-ав-ав; встаньте; круг; дом.

Игры, упражнения для знакомства детей со звучащими игрушками

Цель: учить детей различать звучащие игрушки при постепенно увеличивающемся выборе: из 2-4.

Это барабан

Цель: вызвать интерес к звучащим игрушкам, учить извлекать их звучание.

Оборудование: барабан, игрушечные барабанчики.

Код игры:

Дети полукругом стоят или сидят перед педагогом. Взрослый достает из коробки барабан. Педагог учит детей стучать деревянной палочкой по барабану. Остальные дети имитируют движение или стучат пальцами по игрушечным барабанам (по ладони). Педагог стимулирует детей к сопровождению движений произнесением слогов та-та-та, бум-бум-бум.

Что звучало?

Цель: обучение различению на слух звучащих игрушек.

Код игры:

Дети стоят полукругом перед педагогом. У педагога барабан и дудка. Он стучит по барабану, дети в ответ шагают на месте, произносится та-та-та. Педагог на глазах детей в разной последовательности играет на барабане, дудке. Дети в ответ воспроизводят определенное действие, сопровождая его произношением слогов. Если кто-то из детей ошибается, педагог в момент звучания также начинает производить нужное движение.

Педагог устанавливает ширму, стучит за ней в барабан. Дети воспринимают звучание на слух, начинают шагать на месте, произнося та-та- та.

Игры, упражнения для обучения детей умению реагировать на начало и конец звучания

Цель: учить детей выполнять определенное действие в момент начала звучания игрушки и прекращать его при завершении звучания.

Мы танцуем

Цель: учить детей выполнять определенное действие в момент начала звучания игрушки и прекращать его при завершении звучания.

Оборудование: пианино, дудка, цветные ленточки, платочки, экран или ширма.

Код игры:

Дети полукругом стоят перед педагогом, у каждого в руках ленточки или платочки. Педагог одной рукой начинает играть на пианино, а второй - размахивать платочком. Затем он прекращает игру и опускает руку, пряча за спину платочек.

Педагог учит детей в момент начала игры на пианино размахивать платочком над головой и убирать его за спину, когда звучание прекращается.

По мере того, как дети овладевают этим умением, видя игру педагога на пианино, звучание начинает предъявляться и только на слух (педагог прячется за экраном или ширмой). Вместо платочков у детей могут быть флажки, куклы и т.д.

Похлопаем

Цель: учить детей выполнять определенное действие в момент начала звучания игрушки и прекращать его при завершении звучания.

Оборудование: бубен, ширма.

Код игры:

Игра проводится аналогично играм, описанным выше. В ответ на удары по бубну дети хлопают в ладоши перед грудью.

Игры, упражнения на развитие слухового внимания и слуховой памяти

Угадай, где спрятали?

Код игры:

Предлагают водящему закрыть глаза или повернуться спиной к детям. В это время дети прячут игрушку (в шкаф, за штору, за спину одного из детей). Предлагают водящему найти игрушку, ориентируясь на силу ударов в барабан. Если ребенок подходит близко к тому месту, где спрятана игрушка, барабан бьет громко, если удаляется - тихо.

Чтобы поддерживать у детей интерес к игре, можно варьировать звуки, направляющие поиски ребенка (ударять в бубен, в ладоши, стучать молоточком по столу). Необходимо, чтобы сила звука менялась плавно: от сильного к среднему, тихому

Угадай, у кого колокольчик?

Код игры:

Дети встают в круг, незаметно для водящего они передают за спиной друг у друга колокольчик. Водящий должен отгадать и показать, за спиной какого ребенка звенел колокольчик.

Что звучит?

Код игры:

На столе расставляются несколько предметов (или озвученных игрушек). Манипулируя с предметами (стучит карандашом о стакан, гремит коробкой с кнопками, погремушкой), педагог предлагает детям внимательно слушать и запоминать, какой звук издает каждый предмет. Затем прикрывают предметы ширмой, а дети отгадывают, что звенит или гремит.

Последним вариантом игры может быть следующий: в ряд ставят несколько игрушек или предметов. Слева направо каждый последующий предмет должен все больше быть похож на предыдущий по звучанию. Например: стакан, чашка, кружка металлическая, кружка керамическая и т.д. Количество звучащих предметов надо постепенно увеличивать от 2 до 5

Ау

Код игры:

Дети по очереди называют имя водящего (он стоит к ним спиной). Водящий на слух определяет и показывает, кто его позвал. Последний вариант усложнения этой игры состоит в том, что водящий произносит «Ау», то громко, то тихо, а дети отгадывают, далеко или близко он находится.

Три медведя

Код игры:

Перед детьми выставляют трех медведей (большого, среднего, маленького). Затем рассказывают сказку «Три медведя», произнося соответствующие реплики и звукоподражание то очень низким, то средним по высоте, то высоким голосом. Дети угадывают, кто из медведей это говорил.

Игры, упражнения для развития речи

Поезд

Цели: учить детей глобальному чтению; учить отвечать на вопросы.

Оборудование: игрушечный поезд с пятью-шестью вагонами, игрушки (волк, лиса, заяц, собака, кошка и др.), таблички с названиями игрушек, прикрепленные к вагонам поезда.

Речевой материал: будем играть; поезд едет. Собака, кошка, заяц, лиса, волк едут в гости к кукле.

Покажи собаку (кошку...). Где едет лиса (волк, заяц...)? Верно, неверно.

Код игры

Дети полукругом стоят или сидят перед педагогом. Педагог достает из красивой коробки игрушки, вместе с детьми называет их, дает игрушку каждому ребенку. Взрослый показывает детям поезд, к каждому вагончику которого прикреплена табличка с названием животного (СОБАКА, КОШКА, ВОЛК, ЛИСА...). Педагог говорит детям: «Будем играть. Лиса, заяц, волк... едут в гости к кукле. Где едет лиса (волк, заяц и т.д.)?» Ребенок, у которого данная игрушка, подходит к поезду, находит вагон с табличкой ЛИСА, «усаживает» в него игрушку и вместе с педагогом сопряженно-отраженно прочитывает табличку. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не разместят своих животных по вагонам. После этого поезд уезжает.

Нарисуй дорожку

Цели: совершенствовать навык глобального чтения, учить понимать и выполнять поручения, развивать мелкую моторику.

Оборудование: лист белого картона с прорезями с двух сторон для домиков и табличек. С одной стороны в прорези вставлены домики с открывающимися окнами (в каждом окошке изображение игрушки: кукла, кот, рыба, мишка и т.д.), а с другой стороны в случайной последовательности в прорези вставлены таблички с названиями этих игрушек.

Речевой материал. *Вот дом. Что там? Открой. Там кукла (рыба, кот, мишка...). Нарисуй дорожку. Покажи куклу (кота, рыбу и т.д.).*

Код игры

Дети стоят около доски. На доске закреплен лист картона, на котором с одной стороны расположены домики с открывающимися окошками, а с другой - в случайной последовательности таблички с названиями игрушек. Педагог говорит: «Будем играть. Вот дом (указывает на один из домиков). Что там? « Педагог просит ребенка подойти к домику и открыть окошко. Ребенок самостоятельно (или отраженно-сопряженно) называет, кто «живет» в домике (например, «Там кукла»). Далее педагог просит ребенка найти соответствующую табличку, при этом он показывает на столбик, где написаны названия игрушек. После того, как ребенок правильно показал табличку, педагог просит его нарисовать дорожку: «Нарисуй дорожку». Ребенок рисует дорожку фломастером от домика до соответствующей таблички. Педагог прочитывает со всеми детьми название данной игрушки. Дальше дети открывают другие окошки и подбирают таблички с названиями обитателей домика, рисуют дорожки.

Карусель

Цели: учить детей глобальному чтению; учить отвечать на вопросы.

Оборудование: изображение карусели на картоне, фотографии детей, таблички с именами детей.

Речевой материал: *имена детей. Это карусель. Будем играть. Кто это? Это Оля...Где Оля Катя...)? Оля (Катя...) катается.*

Код игры

Дети стоят полукругом около педагога. Педагог закрепляет на столе или на доске изображение карусели, сделанной из картона. Желательно закрепить карусель таким образом, чтобы можно было ее вращать. В каждое «сиденье» карусели вставлена табличка с именем ребенка, а на столе у педагога разложены фотографии детей. Педагог говорит: «Это карусель. Будем играть». Далее он просит одного ребенка взять табличку со своим именем, прочитать ее, подобрать к табличке фотографию и положить ее на «сиденье» карусели. Таким же образом дети размещают все фотографии на свои места в карусели. После этого карусель можно запустить.

После остановки карусели игру можно продолжить, только на этот раз педагог раздает детям таблички с именами друг друга, помогает каждому ребенку прочитать имя. Затем ребенок указывает на того, чье имя написано на табличке, и подкладывает табличку к фотографии. Когда со всем фотографиям будут подобраны таблички, карусель снова запускается.

Мишкин дом

Цели: расширять словарь, совершенствовать глобальное чтение детей, учить отвечать на вопросы педагога.

Оборудование: игрушечный мишка, игрушечная мебель (стол, стул, шкаф, диван, кровать, буфет), картонный или пластмассовый дом с окнами, дверью, со съёмной крышей или раздвигающимися стенами, платок.

Речевой материал. *Это дом. Тут живет мишка. Что там? Что это? Стол, стул, шкаф, диван, кровать, буфет. Поставь стол (стул...).*

Код игры

Дети полукругом располагаются вокруг стола педагога. На столе стоит картонный дом и рядом с ним игрушечный мишка. Педагог показывает на дом и говорит: «Это дом. Тут живет мишка». Дети повторяют фразы за педагогом.

Педагог показывает на игрушечную мебель, накрытую платком: «Что там?» Он снимает платок и называет каждый предмет мебели, дети воспроизводят слова сопряженно-отраженно. Педагог заводит мишку в дом через дверь, указывает на окно: «Смотрите. Что там?» Педагог снимает крышу дома или раздвигает стены: «Смотрите». Каждый ребенок по очереди подходит к дому и заглядывает внутрь. Внутри комнаты располагаются таблички с названиями мебели. Педагог предлагает ребенку взять одну из табличек и подобрать соответствующий предмет мебели. Когда ребенок подберет предмет мебели, название повторяется со всеми детьми. Далее взрослый, показывая рукой внутрь дома, говорит: «Поставь стул (стол, шкаф и т.д.) тут».

Игра продолжается до тех пор, пока дети не поставят всю мебель на свои места в комнате. Педагог сообщает: «Дом красивый. Мишка будет тут жить».

Семья

Цели: расширять словарь, совершенствовать глобальное чтение детей, учить отвечать на вопросы педагога.

Оборудование: фланелеграф, картонный дом с окошками, под каждым окошком сделаны прорези, в которые можно вставить таблички, картинки с изображением членов семьи.

Речевой материал. *Это дом. Тут живет мама (папа, девочка, мальчик, бабушка, дедушка). Кто это? Где живет мама (папа и т.д.)?*

Код игры

На фланелеграф прикрепляется картонный дом с окошечками. Под каждым окном закреплена табличка с названием члена семьи. Педагог раздает детям картинки с изображением членов семьи, спрашивая: «Кто это?» На картинках изображены бабушка, дедушка, мама, папа, девочка, мальчик. Затем педагог указывает на дом и сообщает: «Будем играть. Это дом. Тут живет мама, папа, бабушка, дедушка, мальчик, девочка. Где живет мама?» Тот ребенок, у которого картинка с изображением мамы, подходит к фланелеграфу и прикрепляет данную картинку в то окошечко, под которым прикреплена соответствующая табличка. Далее педагог вместе с детьми прочитывает эту табличку. Игра продолжается до тех пор, пока все члены семьи не займут свои места в домике.

Книга куклы

Цели: совершенствовать навык глобального чтения; учить выполнять поручения, отвечать на вопросы педагога.

Оборудование: кукла с сумкой, набор табличек, книжка-самоделка с изображением мальчика (девочки), который выполняет разнообразные действия. Под рисунками приклеена полоска плотной бумаги для того, чтобы можно было вставить табличку.

Речевой материал. *Кукла пришла в гости. Кукла будет играть с ребятами. Это книга. Что там? Что делает мальчик? Мальчик бежит (идет, стоит, упал). Иди, беги, прыгай, ползи.*

Код игры

Дети стоят полукругом около педагога. Педагог показывает куклу и говорит: «Кукла пришла в гости. Кукла будет играть с ребятами». Затем педагог указывает на сумку, которую «держит» кукла и

спрашивает: «Что там?» Дети повторяют данный вопрос за педагогом. Кукла «достает» из сумки таблички с названиями действий (иди, беги...), дает детям поручения. Педагог вместе с детьми прочитывает каждую табличку, закрепляет ее в наборном полотне. Дети выполняют соответствующие действия. Далее педагог еще раз заглядывает в сумку, достает из нее книжку и спрашивает: «Что это?» Дети самостоятельно или вместе с педагогом говорят «Это книга». Педагог открывает книгу, показывает детям картинку на первой странице и спрашивает детей: «Что делает мальчик?» Ребенок должен ответить (например: «Мальчик бежит»), взять из наборного полотна соответствующую табличку и закрепить ее в книжке. Аналогично проводится работа и с последующими изображениями.

Лото

Цели: расширять словарь, совершенствовать глобальное чтение детей, учить отвечать на вопросы педагога.

Оборудование: пять предметных картинок с изображением домашних животных (например, лошадь, корова, коза, свинья, собака), большая карта-лото, на которой написаны названия предметных картинок.

Речевой материал: *Кто это? Лошадь, коза, свинья, собака, корова. Собаки нет.*

Код игры

Ребенок сидит за столом. Перед ним лежит большая карта-лото, на которой написаны названия домашних животных. Педагог говорит: «Будем играть», показывает картинку и спрашивает: «Кто это?» Ребенок называет картинку самостоятельно либо сопряженно-отраженно. Педагог просит найти название картинки на карте лото: «Где лошадь?» Ребенок должен найти соответствующую табличку и прочесть ее. Педагог отдает ему картинку, которую ребенок подкладывает к табличке.

В середине игры педагог показывает картинку, названия которой на большой карте лото нет. Ребенок должен определить и сказать, что эта картинка лишняя: «Собаки нет». Затем игра продолжается.

Огород

Цели: развитие навыка глобального чтения, расширение представлений об окружающем, развитие внимание.

Оборудование: большая карта с изображением огорода (на каждой «грядке» нарисован пустой кружок, под ним написано название овоща), маленькие картинки с изображением картофеля, моркови, свеклы, капусты, лука, огурца, помидора.

Речевой материал: *картофель, капуста, морковь, свекла, лук, огурец, помидор. Это огород. Тут растет капуста, лук... Что там? Что это? Где растет...?*

Код игры

На столе у педагога лежит большая картина с изображением огорода. В конверте у педагога маленькие картинки с изображением овощей. Он говорит: «Это огород (показывает на большую картину). Тут растет капуста, свекла...» Далее педагог достает из конверта маленькую картинку с изображением, например, огурца и спрашивает детей: «Что это? Где растет огурец?» Один из детей подходит к большой картине, находит пустой кружок, под которым написано ОГУРЕЦ и кладет изображение огурца на пустой кружок. Затем педагог предлагает кому-то из детей достать из конверта картинку с изображением другого овоща, назвать его, а затем найти грядку, на которой он растет. Детям задаются вопросы: «Что это? Где растет?» Игра продолжается до тех пор, пока не будут закрыты все пустые кружки на картине с изображением огорода.

Шкаф с вещами

Цели: совершенствовать навык глобального чтения; учить выполнять поручения, отвечать на вопросы педагога.

Оборудование: шкаф из набора игрушечной мебели с полками и открывающимися дверьми, набор одежды для куклы, таблички с названиями предметов одежды.

Речевой материал. *Кукла неаккуратная. Тут платье, штаны, кофта, майка, шапка. Положи майку...*

Повесь платье...

Код игры

На столе у педагога стоит шкаф, а вокруг него разбросана кукольная одежда. Педагог говорит детям: «Кукла неаккуратная. Одежда разбросана. Одежду нужно положить в шкаф». Педагог открывает дверцы шкафа и показывает детям, что на полках и на вешалках есть таблички с названиями одежды. Затем он просит одного из детей взять, например, платье и повесить в шкаф («Никита, возьми платье. Повесь в шкаф»). Ребенок находит вешалку, к которой прикреплена табличка «ПЛАТЬЕ», и вешает платье куклы на эту вешалку. В случае затруднений можно взять из шкафа вешалку с табличкой и к ней подобрать соответствующий предмет. Затем другие дети точно также вешают или складывают вещи куклы в шкаф на свои места. В процессе игры можно провести уточнение значений слов «положи-повесь» («Положи майку. Повесь платье»).

Нарисуй картинку

Цели: развивать навык глобального чтения, учить детей отвечать на вопросы педагога, развивать связную речь детей.

Оборудование: фланелеграф, изображения объектов (дом, дерево, трава, солнце, девочка, мальчик, мяч), вырезанные из картона и наклеенные на фланель, таблички с названиями этих объектов.

Речевой материал: *дом, цветы, трава, мяч, солнце, девочка, мальчик играет. Будем делать картину.*

Где цветы?... Возьми цветы... Мальчик и девочка играют в мяч.

Код игры

Дети стоят полукругом около фланелеграфа. К фланелеграфу прикреплены таблички с названиями рисунков, а сами рисунки лежат на столе недалеко от фланелеграфа. Педагог говорит детям: «Будем делать картину. Что написано?» Например, педагог указывает на табличку «ЦВЕТЫ», прикрепленную на фланелеграфе. После того как табличка будет прочитана, педагог снимает ее с фланелеграфа и на место этой таблички прикрепляет соответствующий рисунок, т.е. цветы. Далее ребенок читает любую из оставшихся табличек, находит нужное изображение и заменяет табличку рисунком. Так постепенно складывается картина. После того, как картина будет полностью собрана, педагог вместе с детьми еще раз уточняет названия различных объектов, включает слова в состав предложений, демонстрирует их на табличках или записывает их на доске. Предложения прочитываются всеми детьми. В зависимости от уровня развития речи текст может быть больше или меньше. Например. «Наступила весна. Светит солнце. Растут трава, цветы. Мальчик и девочка играют в мяч». Затем текст прочитывается педагогом вместе с детьми.

На следующем занятии можно предложить детям подобрать предложения из текста к картинке на фланелеграфе (Светит солнце...).

Разложи фрукты

Цели: расширять словарь, развивать навык глобального чтения.

Оборудование: картинки с изображениями фруктов (виноград, лимон, яблоко, слива, груша) или мелкие муляжи, поднос, фланелеграф, игрушечные корзинки или вырезанные из картона. К каждой

корзинке прикреплена табличка с названием того или иного фрукта.

Речевой материал: яблоко, слива, груша, лимон, виноград. Что это? Что тут? Положи правильно.

Возьми грушу... Тут лежит груша (яблоко...).

Код игры

Дети сидят за своими столами. Педагог показывает поднос, на котором лежат муляжи или картинки с изображением фруктов. Взрослый предъявляет детям поочередно все фрукты и о каждом из них спрашивает: «Что это?» Дети называют фрукты.

Далее педагог ставит корзинки на стол (или прикрепляет изображения корзинок на фланелеграф). Он раздает детям муляжи или картинки с изображением фруктов: «Маша, возьми грушу». После того, как ребенок правильно выбрал картинку, педагог предлагает положить ее в корзинку с соответствующей надписью. Ребенок читает надписи на корзинках и кладет картинку с изображением фрукта в нужную корзинку. Педагог вместе с детьми прочитывает слово, прикрепленное к корзинке и уточняет: «Тут лежит груша (яблоко)». Таким же образом другие картинки с изображением фруктов раскладываются по корзинкам.

День рождения лисы

Цели: совершенствовать навык глобального чтения, активизировать словарь детей, учить понимать вопросы и отвечать на них.

Оборудование: игрушки (лиса, кошка, волк, медведь, заяц, собака), таблички с названиями животных, игрушечный стол и стулья.

Речевой материал: лиса, медведь, кошка, волк, заяц, собака. У лисы день рождения. К лисе пришли гости. Лиса не умеет читать. Помогите лисе. Кто это?

Код игры

Перед детьми на столе стоит игрушечный стол и стулья. На каждом стульчике лежит табличка с названием того или иного животного. Появляется лиса. Педагог говорит детям: «У лисы день рождения. К лисе пришли гости».

Далее педагог указывает на стульчики с табличками, говорит: «Лиса не умеет читать. Помогите лисе. Посмотрите, кто тут». Дети рассматривают и читают таблички. За ширмой на другом столе находятся животные, которые пришли к лисе на день рождения. Дети вместе с педагогом называют животных. Затем педагог предлагает детям: «Давайте посадим животных на свои места». Он предлагает кому-то из детей взять табличку, найти соответствующую игрушку и разместить ее на стуле. Игра продолжается до тех пор, пока дети не посадят за стол всех животных. Затем еще раз уточняется, кто пришел к лисе в гости, что делали гости на дне рождения.

Найди картинку

Цели: активизировать словарь, совершенствовать навык глобального чтения, развивать внимание.

Оборудование: картинки с изображением посуды (по пять картинок у каждого ребенка), таблички с названием посуды.

Речевой материал: чашка, ложка, тарелка, блюдце, чайник, кастрюля. Покажите картинку. У кого такая картинка? Иди вперед.

Код игры

Дети встают в шеренгу; у каждого ребенка в руках по пять картинок с изображением посуды. Педагог стоит на расстоянии 1,5-2 м от детей. Взрослый говорит: «Будем играть», показывает детям табличку с названием посуды: «Читайте». Дети читают табличку вместе с педагогом, затем взрослый спрашивает: «У кого такая картинка? Покажите картинку». Если ребенок правильно показал картинку, он делает один шаг вперед. Тот, кто показал неправильно, остается на месте. Побеждает тот, кто первый дойдет до педагога.

Найди маску животного

Цели: совершенствовать навыки глобального чтения учить выполнять поручения педагога, отвечать на вопросы.

Оборудование: маски животных (кошки, собаки, белки, лисы, волка), таблички с названиями животных, корзинка.

Речевой материал: *Вот корзина. Это кошка, собака, белка, волк. Возьми такую маску. Кто ты?*

Я - лиса (волк...). Наденьте маски. Будем водить хоровод.

Код игры

На столе у взрослого разложены маски. Педагог показывает детям корзинку с табличками, которую он держит в руках и говорит: «Будем играть. Вот корзина. Тут таблички. Аня, возьми табличку». Ребенок берет табличку и читает совместно с педагогом. Затем взрослый предлагает: «Возьми такую маску». Ребенок берет маску, называет ее («Это волк») и садится на свой стульчик. В конце игры взрослый задает вопрос каждому ребенку вопрос: «Кто ты?». Ребенок самостоятельно или с помощью педагога произносит: «Я - лиса...», надевает маску животного. Затем дети водят хоровод.

Делай как мы

Цели: совершенствовать навык глобального чтения, учить выполнять поручения, активизировать словарь.

Оборудование: маленькие игрушки (зайчик, мишка, волк, собака, ежик), таблички с названием действий.

Речевой материал: *заяц, мишка, волк, собака, еж, прыгайте, бегите, стойте, идите, танцуйте, верно, неверно. К нам пришли гости. Кто это?*

Код игры

Дети сидят за своими столами. Педагог сообщает детям: «К нам пришли гости. Кто это?». Взрослый показывает каждую игрушку, дети называют ее. Затем педагог ставит игрушку на стол напротив детей. Рядом с каждой игрушкой педагог кладет табличку, на которой написано какое-либо действие. Далее взрослый говорит: «Будем играть. Ребята, встаньте. Идите ко мне». После того, как дети встали полукругом около педагога, взрослый берет игрушку (например, зайчика) и показывает ребятам его табличку. Дети выполняют соответствующее действие.

Угадай

Цель: развитие мелкой моторики, обучение глобальному чтению, пониманию вопросов и ответов на них.

Оборудование: черно-белые картинки с изображениями животных, таблички с названиями животных.

Код игры

В основе этой игры лежит соотнесение положения пальцев с особенностями внешнего вида некоторых животных. На наборном полотне выставляются картинки или пиктограммы с изображениями животных, на столах у детей - таблички их названиями. С начала учитель уточняет названия животных: указывает на картинку и спрашивает: «Кто это?». Дети находят на столе нужную табличку и прочитывают ее вместе с педагогом. Затем педагог воспроизводит положение пальцев обеих рук, передающее особенности животного (складывает пальцы, изображая клюв гуся, или делает движения двумя пальцами, демонстрируя заячьи ушки.) после чего педагог предлагает детям воспроизвести движения пальцев, а затем указать на табличку с названием животного. Дети воспроизводят движения пальцев. Указывают на соответствующую табличку и прочитывают ее.

Почтальон

Цели: совершенствовать навыки глобального чтения учить выполнять поручения педагога, отвечать на вопросы.

Оборудование: конверты по числу детей, костюм почтальона, игрушки (мяч, рыба, кукла, машина, лодка), таблички, на которых написаны поручения.

Речевой материал: *рыба, кукла, машина, лодка, иди, дай, возьми, убери, покажи, имена детей. Что*

там?

Код игры

Дети сидят за своими столами. Входит «почтальон» с сумкой (воспитатель или педагог в костюме почтальона) и говорит: «Привет! Сумка тяжелая. Что там?» «Почтальон» достает из сумки по одной игрушке, спрашивая детей: «Что это?» Затем «почтальон» вынимает из сумки конверты и показывает их детям. Дети, прочитав имя на конверте, указывают на ребенка, которому адресовано письмо. «Почтальон» отдает конверт этому ребенку, тот открывает конверт и достает из него табличку с поручением, например: «Возьми лодку». Табличка прочитывается, затем ребенок выполняет поручение. Игра продолжается до тех пор, пока «почтальон» не раздаст все «письма» детям.

Поезд

Цель: обучение детей чтению и ответам на вопросы.

Оборудование: игрушечный поезд (5-6 вагонов), игрушки (волк, заяц, лиса, кошка и т.д.), таблички с названиями игрушек, прикрепленные к вагонам поезда.

Код

Дети сидят или стоят перед учителем. Учитель достает из красивой коробки игрушки и называет их вместе с детьми, дает игрушку каждому ребенку. Учитель показывает детям поезд с табличками, говорит: «Будем играть. Лиса, волк, заяц... едут в гости к кукле. Где едет лиса (заяц, волк...)?» Ребенок, у которого находится называемая игрушка, подходит к поезду и сажает в вагон с аналогичной табличкой игрушку. Вместе с педагогом ребенок прочитывает табличку. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не разместят животных по вагонам. После этого поезд уезжает.

Поле чудес

Цели: расширять словарь, совершенствовать глобальное чтение детей, учить отвечать на вопросы педагога.

Оборудование: волчок со стрелкой, предметные картинки по числу детей (например, кофта, штаны, шуба, пальто, шапка, шарф), набор табличек с названиями предметов.

Речевой материал. *Это юла. Я буду крутить юлу. Что у тебя? Кофта, штаны, шуба... Найди картинку. Покажи кофту (штаны...).*

Код игры

На столе у каждого ребенка лежит набор предметных картинок. У педагога на столе стоит волчок, к которому прикреплена стрелочка. Вокруг волчка лежат 5-6 табличек с названиями предметов. Педагог говорит детям: «Будем играть. Я буду крутить юлу». После остановки волчка педагог демонстрирует табличку, на которую указала стрелка, и прочитывает табличку вместе с детьми. Педагог спрашивает: «Где такая картинка? Покажите». Дети должны выбрать из набора соответствующую картинку и поднять ее, чтобы педагог мог оценить правильность выбора. Затем педагог закрепляет в наборном полотне картинку и под ней табличку. Далее педагог вызывает одного ребенка, чтобы тот раскрутил волчок. Игра продолжается до тех пор, пока не будут прочитаны все таблички.

Данная игра может быть проведена и на другом тематическом материале, количество табличек может быть увеличено по усмотрению педагога.

Разноцветные флажки

Цели: развивать навык глобального чтения, учить понимать и выполнять поручения, развивать восприятие цвета.

Оборудование: по пять флажков разного цвета (красный, синий, зеленый, желтый, черный), таблички с названиями цветов.

Речевой материал: *зеленый, синий, красный, желтый, черный. У кого такой флажок? Покажи флажок. У меня синий (зеленый...) флажок. Идите по кругу.*

Код игры

Дети сидят за своими столами. У каждого ребенка на столе лежат по два флажка разных цветов. Педагог показывает табличку с названием того или иного цвета, прочитывает ее со всеми детьми и затем спрашивает: «У кого такой флажок? Покажите». Если дети хорошо запомнили обозначения цвета

в письменной форме, можно предложить только таблички, а затем, после подбора соответствующего флажка, прочитывать их вместе с детьми. Дети должны поднять флажок и сказать, какого он цвета («У меня синий флажок»). В конце игры педагог предлагает взять флажки определенного цвета и с ними пройти по кругу.

Магазин

Цели: совершенствовать навык глобального чтения, активизировать словарь детей, учить понимать вопросы и отвечать на них.

Оборудование: три полки, натуральные или нарисованные на ватмане, игрушки или картинки с изображением игрушек (могут быть картинки с изображением посуды, одежды и др.), таблички с названиями игрушек.

Речевой материал: *матрешка, лопата, машина, кукла, рыба, пирамида. Это магазин. Я буду продавцом. Какую игрушку ты хочешь? Я купил зайку...*

Код игры

На столе стоят полки с игрушками. В случае их отсутствия можно прикрепить к доске лист бумаги, на котором нарисовано три полки, к которым прикреплены картинки с изображением игрушек. Рядом с полками на столе лежат таблички с названиями игрушек. Взрослый показывает на полки и говорит: «Будем играть. Это магазин. Я буду продавцом. Саша, какую игрушку ты хочешь?» Ребенок подходит к полкам, берет одну из табличек с названием игрушки, которую хочет купить. В зависимости от речевых возможностей одни дети могут ограничиваться только названием игрушки, другие использовать фразу «Я хочу (купить) куклу». Ребенок отдает табличку взрослому. Продавец берет игрушку с полки, просит ребенка сказать, что он купил. Игра продолжается, пока не будут «распроданы» все игрушки.

Игры, упражнения направленные на развитие дыхания

Правильное дыхание

Обращаем внимание детей на то, сто вдох делаем **носом**, а выдох ртом. Медленно, спокойно делаем вдох и выдох, вдох и выдох. Следим, чтобы плечи не поднимались. Следим за осанкой. Выполняем 3-4 раза не больше.

Задуй свечу

Дети имитируют задувание свечи и дуют на указательный палец. Затем на все пальцы по переменному. Выдох должен быть сильный и длительный.

Горячая монета

Дети представляют, что на ладони у них горячая монета. Они хотят её остудить. Выдохи частые короткие.

Зайка

Детям рассказывают, что под кустом притаился зайка. Он прячется от волка. Как зайка дышит. Быстрый вдох, небольшая задержка дыхания, медленный спокойный выдох.

Одуванчик

Дети делают медленный вдох и быстрый выдох. Как будто пытаются дуть на одуванчик.