**Дидактические игры для дошкольников с нарушениями слуха.**

**Сборник игр для педагогов и родителей / Под ред. Л.А. Головчиц. – М.: ООО УМИЦ «ГРАФ ПРЕСС», 2003.**

Оглавление

**ВВЕДЕНИЕ……………………………………………………………………….2**

**1. ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ ПО РАЗВИТИЮ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ ДЕТЕЙ**………………………...3

*1.1. РАЗВИТИЕ МЕЛКОЙ МОТОРИКИ…*………………………………………4

*1.2. РАЗВИТИЕ ВОСПРИЯТИЯ*

1.2.1. ВОСПРИЯТИЕ ЦВЕТА……………………………………………………9

1.2.2. ВОСПРИЯТИЕ ФОРМЫ…………………………………………………16

1.2.3. ВОСПРИЯТИЕ ВЕЛИЧИНЫ…………………………………………….25

1.2.4. ВОСПРИЯТИЕ ПРОСТРАНСТВЕННЫХ ОТНОШЕНИЙ…………….29

1.2.5. РАЗВИТИЕ ТАКТИЛЬНО-ДВИГАТЕЛЬНОГО ВОСПРИЯТИЯ И ВИБРАЦИОННОЙ ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТИ………………………………….36

*1.3. РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ И ПАМЯТИ………………………………………….*42

*1.4. РАЗВИТИЕ МЫШЛЕНИЯ И ВООБРАЖЕНИЯ……………………………...*48

**2. ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ ПО РАЗВИТИЮ СЛУХОВОГО ВОСПРИЯТИЯ**……………………………………………….56

 *2.1. РАЗВИТИЕ НЕРЕЧЕВОГО СЛУХА*……………………………………………

2.1.1. ЗНАКОМСТВО ДЕТЕЙ СО ЗВУЧАЩИМИ ИГРУШКАМИ…………58

2.1.2. ОБУЧЕНИЕ ДЕТЕЙ УМЕНИЮ РЕАГИРОВАТЬ НА НАЧАЛО И КОНЕЦ ЗВУЧАНИЯ…………………………………………………………….59

2.1.3. ОБУЧЕНИЕ РАЗЛИЧЕНИЮ НА СЛУХ ЗВУЧАЩИХ ИГРУШЕК…..61

2.1.4.ОБУЧЕНИЕ РАЗЛИЧЕНИЮ НА СЛУХ ДЛИТЕЛЬНОСТИ ЗВУЧАНИЙ

2.1.5. ОБУЧЕНИЕ РАЗЛИЧЕНИЮ НА СЛУХ СЛИТНЫХ И ПРЕРЫВИСТЫХ ЗВУЧАНИЙ…………………………………………………66

2.1.6. ОБУЧЕНИЕ РАЗЛИЧЕНИЮ НА СЛУХ ТЕМПА ЗВУЧАНИЙ………68

2.1.7. РАЗЛИЧЕНИЕ НА СЛУХ ГРОМКОСТИ ЗВУЧАНИЙ………………..70

2.1.8. ОБУЧЕНИЕ РАЗЛИЧЕНИЮ НА СЛУХ ВЫСОТЫ ЗВУЧАНИЙ…….75

2.1.9. ОБУЧЕНИЕ РАЗЛИЧЕНИЮ НА СЛУХ КОЛИЧЕСТВА ЗВУЧАНИЙ77

2.1.10. ОБУЧЕНИЕ РАЗЛИЧЕНИЮ НА СЛУХ МУЗЫКАЛЬНЫХ РИТМОВ

2.1.11. РАЗЛИЧЕНИЕ НА СЛУХ ГОЛОСОВ ПТИЦ И ЖИВОТНЫХ………79

2.1.12. ОБУЧЕНИЕ ОПРЕДЕЛЕНИЮ НАПРАВЛЕНИЯ ИСТОЧНИКА ЗВУКА……………………………………………………………………………80

*2.2. РАЗВИТИЕ РЕЧЕВОГО СЛУХА………………………………………………..81*

**3. ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ПО РАЗВИТИЮ РЕЧИ**…………………..85

ЛИТЕРАТУРА………………………………………………………………….111

**ВВЕДЕНИЕ**

Игра доставляет радость и удовольствие ребенку. Однако не меньшее значение имеет то, что игра является источником умственного, речевого развития. С ее помощью можно развивать те качества и процессы, которые имеют значение для формирования представлений и усвоения ребенком знаний, необходимых для учебы в школе и дальнейшей жизни.

Для ребенка с нарушенным слухом игра имеет, пожалуй, еще большее значение, так как она не только способствует его умственному, речевому, эмоциональному развитию, но и позволяет преодолеть отставание в развитии от нормально слышащих детей, связанное с потерей или нарушением слуха, недоразвитием речи и словесного общения.

В этом сборнике представлены дидактические игры, которые могут широко использоваться в дошкольных учреждениях и в семье для разностороннего развития ребенка с нарушенным слухом.

В первой части книги содержатся дидактические игрыи упражнения по *развитию познавательных способностей* дошкольников с нарушениями слуха. Познавательные способности - это те психологические качества, которые определяют быстроту и прочность усвоения новых умений, возможностей их использования для решения разнообразных практических и мыслительных задач. Эти игры направлены на развитие восприятия, внимания и памяти, мышления, воображения. С помощью этих игр может быть преодолено неблагополучие в умственном развитии глухого или слабослышащего ребенка, возникшее из-за задержек в его воспитании и обучении и включающее применение коррекционно-развивающих методов и приемов. Развитие умственных способностей ребенка с нарушенным слухом тесно взаимосвязано с формированием его речи.

В специальный раздел выделены игры по *развитию слухового восприятия* детей с нарушенным слухом, их наличие поможет педагогам сделать эти занятия более интересными и привлекательными для детей. В соответствии с задачами и программой по развитию слухового восприятия дошкольников с нарушенным слухом предложены игры-упражнения, направленные на развитие неречевого и речевого слуха детей. В процессе интересных игровых заданий осуществляется знакомство детей со звучащими игрушками, проводится обучение различению на слух их звучаний, длительности, интенсивности, высоты, количества, темпа, слитности звучаний, различению музыкальных ритмов, голосов птиц и животных. Часть игр направлена на развитие речевого слуха детей: обучение различению, опознаванию и распознаванию слов, фраз.

В третьем разделе сборника представлены игры*по развитию речи***,**направленные на формирование словаря, работу над значениями слов и выражений, активизацию их в разных видах речевой деятельности. В процессе дидактических игр осуществляется формирование разных форм словесной речи (устной, письменной, дактильной); развитие связной речи детей, как разговорной, так и описательно-повествовательной.

Представленные в сборнике игры можно использовать на разнообразных педагогических занятиях сурдопедагога и воспитателей, в свободное время в детском саду и дома.

*Авторский коллектив:*Л. А. Головчиц, канд пед.наук, доцент МПГУ; Л. В. Дмитриева, педагог-психолог ГОУ № 1635 «Начальная школа-детский сад» для детей с нарушениями слуха (Москва); В. Л. Казанская, доцент МПГУ; Е. В. Каширская, учитель-дефектолог ГОУ № 1635 «Начальная школа-детский сад» для детей с нарушениями слуха; Т. А. Осипова,учитель-дефектолог ГОУ № 1635 «Начальная школа-детский сад» для детей с нарушениями слуха; Н. Д. Шматко, зав. лабораторией Института коррекционной педагогики РАО.

1. Дидактические игры и упражнения по развитию познавательных способностей детей

В данном разделе книги представлены игры, направленные на умственное воспитание дошкольников с нарушениями слуха и способствующие развитию восприятия, внимания, памяти, мышления, воображения.

Выделены следующие группы игр:

1.      Игры на развитие мелкой моторики

2.      Игры на развитие восприятия

3.      Игры на развитие внимания и памяти

4.      Игры на развитие мышления и воображения

Данные группы игр выделены условно, потому что в каждой игре может быть определено несколько целей. Это и развитие внимания, мелкой моторики, мышления и других психических процессов. В процессе использования предлагаемых игр происходит развитие интереса к игровой деятельности, установление контакта взрослого с ребенком, взаимодействие детей между собой. В процессе подбора и описания игр учтены особенности познавательного развития детей раннего и дошкольного возраста с нарушенным слухом.

Игры первой группы направлены на развитие моторики рук и пальцев, они имеют значение для развития внимания, ориентировки детей на свойства предметов и игрушек. Эти игры особенно важны для детей с нарушениями слуха, так как свойственные для многих детей нарушения мелкой моторики в дальнейшем отрицательно сказываются и на формировании двигательной основы речи.

Целью игр и упражнений по развитию восприятия является усвоение детьми представлений о цвете, форме, величине, пространственных отношений предметов. В процессе их использования детей учат выделять свойства предметов, соотносить их между собой, знакомят с сенсорными эталонами, учат ориентировке в окружающем пространстве, в плане-схеме, в частях собственного тела. В ходе использования игр данной группы помимо зрительного развивается тактильно-двигательное восприятие: детей учат различать на ощупь предметы различной величины, структурной, текстурной и температурной поверхности. В качестве методических приемов используется выбор предметов по подражанию, по образцу, словесной инструкции или описанию.

Следующая группа игр направлена на развитие внимания, они формируют у дошкольника умение сосредотачиваться на определенных сторонах предметов и явлений, способствуют переходу от непроизвольного к произвольному вниманию. В процессе их использования дети учатся запоминать изображения предметов, их внешние признаки и названия, узнавать их после отсрочки, находить местоположение в пространстве, видеть разницу в деталях при сопоставлении.

При использовании игр на развитие мышления и воображения важно научить детей анализировать предметы и явления окружающего мира, находить сходное и отличное, распределять по группам и называть обобщающим словом, устанавливать последовательность событий и причинно-следственные связи между ними. В процессе использования игр происходит овладение тремя основными формами мышления: наглядно-действенным, наглядно-образным и элементами логического. Игры, представленные в данной группе, также направлены на развитие творческих способностей детей: использование символов и предметов-заместителей, создание новых образов по геометрическим формам или схемам и т.д.

Описание каждой игры включает: цели; оборудование; речевой материал, который готовится заранее и предъявляется в устной и (или) письменной форме; ход игры. В конце некоторых игр дан ее усложненный вариант, который может быть использован в работе с детьми на более продвинутом этапе обучения.

При необходимости педагоги могут варьировать цели проведения игр, оборудование, ход игр; могут расширять или, наоборот, сокращать объем речевого материала, в зависимости от слухо-речевых возможностей детей выбирать форму предъявления слов и фраз: устно, письменно (на табличках), устно-дактильно.

Игры и задания следует подбирать с учетом возрастных и индивидуальных возможностей детей, состояния их интеллектуального и речевого развития.

# 1.1. Развитие мелкой моторики

***Лови шарик***

Цели: развивать моторику пальцев рук, развивать интерес к общению в игре, выполнять точно инструкцию взрослого.

Оборудование: желобок, шарик,

Речевой материал: *шар, лови, кати, поймал, не поймал, упал, молодец.*

Ход игры

Педагог кладет шарик на желобок, говорит: «Будем играть! Смотри», — пускает шарик по желобку и обращается к ребенку: «Лови!». Если у ребенка не получается поймать шарик, педагог показывает, как это надо делать. После нескольких повторов ловли шарика ребенком педагог дает ему шарик и предлагает: «Кати!». Ребенок должен, подражая ранее виденным движениям педагога, прокатить шарик по желобку, а педагог - поймать шарик у другого конца желобка. Если у ребенка не получается прокатить шарик, педагог показывает, как это нужно делать, после чего ребенок вновь пробует самостоятельно осуществить прокат шарика по желобку.

***Мозаики***

Цели: развитие мелкой моторики пальцев рук, обучение ориентировке на плоскости, умению подбирать цвета по подражанию педагогу или по словесной инструкции.

Оборудование: плоские и объемные мозаики по количеству детей.

Речевой материал: *сложи узор, мозаика, рисунок, название предметов, изображенных на рисунке, названия основных цветов, там, рядом, слева, справа, один, одну, два, две, три, четыре, пять и т.д.*

Ход игры.

Возможно несколько вариантов проведения. Можно предложить детям вслед за педагогом составлять определенный рисунок, узор. А можно просто дать детям возможность собирать по собственному желанию, развивая творчество, воображение.

Можно предложить детям картинку с рисунком, узором и попросить их собрать такой же рисунок или узор из мозаики.

Для более развитых детей, знающих названия основных цветов, можно предложить выполнять рисунок, узор по инструкциям, предъявляемым устно и на табличках. Например: «Положи две синих, потом три зеленых, одну красную» и т.д.

***Переложи игрушки***

Цели: развивать координацию движений, согласованность движений обеих рук, учить брать мелкие предметы.

Оборудование: мелкие предметы (фишки, пуговицы, мозаика), подносы, прозрачные высокие бутылочки.

Речевой материал: *делай так, возьми, бросай.*

Ход игры

Целесообразно проводить данную игру на начальных этапах воспитания и обучения детей.

Дети сидят за столами, перед каждым ребенком прозрачная бутылочка, справа от него на небольшом подносе лежат мелкие предметы. Такие же предметы на столе у педагога. Он показывает пальцы рук, сложенные щепотью, берет мелкие предметы и бросает их в сосуд, обращая внимание детей, что второй рукой он держит сосуд. Потом просит их повторить его действия: «Посмотрите. Делайте так».

При необходимости педагог проводит индивидуальную работу с детьми. После того, как дети соберут предметы правой рукой, их высыпают на поднос и переставляют к левой руке. Теперь ребенок должен бросать предметы левой рукой, а держать сосуд правой.

Для усложнения задания можно использовать сосуд с узким горлышком, в который будет проходить большее количество мелких предметов (можно использовать бусины разного размера), но предметы большего диаметра проходить не будут. Их нужно либо убирать с горлышка, либо, на более продвинутом этапе, заранее определять, пройдет предмет в горлышко или нет, без пробы протолкнуть в сосуд.

Можно предложить ребенку складывать предметы в сосуд поочередно то левой, то правой рукой.

***Коврик для мамы***

Цели: продолжать развивать мелкие движения, целенаправленность действий в работе с бумагой; учить ценить результаты своего труда, понимать, что своей работой можно принести радость близким людям.

Оборудование: заготовки из плотной цветной бумаги (листы квадратной или прямоугольной формы с прорезями: в трех рядах по три прорези), по три полоски бумаги контрастных по оттенку и фону цветов на каждого ребенка, клей, кисточки, тряпочки.

Речевой материал: *подарок, коврик, полоски, бумага, клей, кисточка, тряпочка, красивый, аккуратно, приклей, возьмите, делайте так, повтори, вверх, вниз.*

Ход игры.

Педагог перед праздником 8-е Марта предлагает сделать мамам подарки (подарок можно приготовить к любому празднику). «Будем делать подарок маме. Это будет коврик. Коврик можно положить на стол. На коврик можно поставить вазу или положить бусы» и т.п. Педагог демонстрирует действия с готовым ковриком.

Затем он показывает, как продевать полоски бумаги в прорези заготовки. Он раздает детям заготовки и по одной полоске бумаги, помогает каждому продеть полоску в крайнюю прорезь, напоминает, что полоску нужно просовывать то вверх, то вниз. «Делайте так. Посмотри: вверх, вниз». Потом раздает по второй полоске бумаги и обращает внимание детей на то, что видимые части полосок должны чередоваться («Делай так. Так красиво»): там, где первая была внизу, вторая должна быть наверху и т.д. Когда все полоски будут продеты, педагог показывает, как подклеить концы бумаги с обратной стороны коврика. Раздает детям клей, кисточки и тряпочки: «Надо тут приклеить. Возьмите клей, кисточку. Приклейте». Когда коврики будут готовы, педагог вместе с детьми восхищается получившимися ковриками, говорит о том, что мамы будут очень рады получить их в подарок. Затем дети дарят коврики мамам (воспитателям, другим детям).

Можно коврик делать не только квадратным или прямоугольным, но и придавать форму какой-либо игрушки или овоща, или фрукта; яблока, помидора, мяча и пр.

С целью усложнения задания можно применять плетение коврика не из полосок бумаги, а из толстых нитей пряжи, закрепляя по краям узелками, которые помогает делать детям педагог.

***Поймай рыбку***

Цели: развивать движения кистей рук, формировать точность движений, развивать зрительное внимание.

Оборудование: игра «Поймай рыбку»: пластмассовые рыбки, аквариум, сачки.

Речевой материал: *рыбы, аквариум, рыбы живут тут, делайте так (лови рыбу), сачок, поймал, помоги*

Ход игры.

Педагог предлагает детям поиграть. «Будем ловить рыб. Рыбы живут в аквариуме» - предлагает детям сачком перенести рыбку например из банки в аквариум. Вначале он показывает, как надо ловить и переносить рыбок сачком («Делайте так»), затем дети действуют сами.

Другим вариантом игры может служить использование автоматической подставки, приводимой в движение поворотом ключика. На этой подставке установлены рыбки, имеющие магнит. Во время движения рыбки открывают и закрывают рот. У ребенка есть удочка с магнитом на конце лески (веревки). Когда рыбка открывает рот, ребенок должен успеть точно поднести к ней магнит и суметь вытащить ее до того, как она закроет рот. Пойманных рыбок складывают в баночку (коробку).

Возможен вариант соревнования двух детей или двух команд, в которых по очереди дети ловят рыбок. Выигрывает та команда, которая быстрее выловит всех рыбок, соблюдая правила (нельзя помогать рукой, ловить надо только удочкой).

***Кто скорее свернет ленту***

Цели: развивать моторику пальцев и кистей рук, формировать скорость и точность движений.

Оборудование: две ленты, закрепленные одним концом на палочках (длина 50 см), одинаковой ширины и одного цвета.

Речевой материал: *лента, делай так, держи, раз, два, три, крути, кто быстрее? Кто первый?*

Ход игры

Педагог вызывает к себе двух детей, демонстрирует ленты и говорит: «Будем играть. Это лента. Надо свернуть ленту. Кто свернет быстрее, тому подарок». «Раз, два, три - крути». Вначале педагог показывает, как надо крутить палочку, чтобы свернуть ленту.

Затем педагог предлагает двум детям выполнить показанное действие. Двое других детей помогают - они держат свободные концы лент, стоя на одной линии, отмеченной педагогом, стараясь с нее не сходить. Выигрывает тот, кто первым свернет ленту, крутя палочку и наматывая на нее ленту.

Можно также устроить соревнования команд. Детям дается большее число лент. По команде педагога сразу несколько человек одной команды и другой начинают скручивать ленты. Победителям призы - значок, наклейка или что-нибудь подобное.

Усложнением может быть задание свернуть ленту за определенное время. Например, педагог говорит: «Я буду считать (хлопать)». Педагог вместе с детьми начинает хлопать, ребенок скручивает ленту. Если успел - получает приз, не успел -лента переходит к другому ребенку и все начинается сначала.

***Шнуровки***

Цели: развивать мелкую моторику пальцев рук, вызывать интерес к игре.

Оборудование: различного рода шнуровки, готовые или выполненные педагогом (из картона, пластмассы, дерева с различными по длине, толщине, и материалу шнурками): пуговицы, «сапоги», картинки и т.д.

Речевой материал: *делайте так, узор, названия изображенных предметов, придумай.*

Ход игры

Вначале педагог может показывать детям, как надо продевать шнурок в отверстия, чтобы получить тот или иной рисунок, а затем дети вслед за педагогом повторяют его действия. После этого можно предложить детям просмотреть все от начала до конца, а потом точно также выполнить рисунок шнуровки. Потом можно предложить детям уже готовую Шнуровку и попросить подумать и сделать так самостоятельно (допускаются разные пробы).

Наконец, можно предложить детям шнуровку по их собственному желанию: «Придумай».

***Собери игрушку сам***

Цели: развитие мелкой моторики пальцев рук, привитие интереса к действиям с различными предметами, развитие внимания, памяти, мышления.

Оборудование: любые сборно-разборные игрушки (цветы с отстегивающимися лепестками, божья коровка с отстегивающимися лапами, головой, крыльями и др. и другие подобные игрушки, готовые или сделанные руками педагогов или родителей).

Речевой материал: *разбери, собери, названия игрушек, предлагаемых для сборки, делай так, верно, неверно.*

Ход игры

Педагог дает ребенку любую игрушку и предлагает внимательно ее рассмотреть, затем показывает, что эта игрушка «волшебная» - ее можно разобрать и снова собрать. Педагог помогает разобрать, а затем предлагает ребенку уже самостоятельно собрать игрушку, придав ей первоначальный вид.

Части игрушек могут быть на пуговицах, липучках, шнурках, крючках, кнопках.

***Накинь кольцо***

Цель: развитие общей и мелкой моторики.

Оборудование: кольцеброс.

Речевой материал: *кольцо, бросай, попал, не попал, встань тут, молодец.*

Ход игры

Педагог предлагает детям поиграть: «Будем бросать кольца. Вот так. Встань тут. Бросай. Надо попасть на палочку». Педагог демонстрирует бросок кольца, отмечает линией расстояние, необходимое для броска (сначала небольшое расстояние - 40 см, затем оно увеличивается до 1,5-2 м).

Правила игры устанавливает педагог. Он может предложить допустимое количество бросков, можно устроить соревнование команд.

***Бильбоке***

Цель: развивать мелкую моторику рук.

Оборудование: бильбоке. Бильбоке состоит из деревянной чашечки на палочке и шарика, укрепленного на шнуре и привязанного к концу палочки.

Речевой материал: *бросай, лови, шарик, попал, не попал.*

Ход игры

В игре могут принимать участие двое-трое детей. Играющие поочередно (по договоренности) подбрасывают шарик и ловят его чашечкой.

Каждый играющий имеет право три раза ловить шарик, после чего он передает игрушку следующему. Игра продолжается да тех пор, пока один из играющих не наберет условное количество попаданий. Он получает право начинать игру при ее повторении.

Можно выигравшему вручать приз - значок, наклейку.

Можно сопровождать игру произнесением слов, слогов на каждое движение.

***Лучинки***

Цель: развитие мелкой моторики рук, совершенствование умений ориентироваться на плоскости.

Оборудование: набор лучинок (30-40 штук длиной 10-15 см, окрашенных в три-четыре цвета).

Речевой материал: *сложи узор, делай так, сложи так, палочки, названия предметов.*

Ход игры

Группе детей (три-четыре человека), сидящих за столом, педагог показывает, какие узоры можно выложить из лучинок. Дети берут из коробки лучинки и выкладывают узоры по образцу педагога. «Делайте так». Затем педагог предлагает детям самим придумать, что можно выложить из лучинок; напоминает, какого цвета лучинки лучше использовать. «Сложи, что сам хочешь. Что ты сложил?»

После того как дети научатся выкладывать узоры, к имеющемуся набору добавляются лучинки разных размеров от 5 до 15 см, по несколько штук каждого размера. Педагог предлагает детям выкладывать несложные сюжеты, например дом с забором, дерево и т.п.

В игре возможен элемент соревнования, дети делятся на команды, определяется, кто быстрее соберет тот или иной узор.

# 1.2. Развитие восприятия

## 1.2.1. Восприятие цвета

***Цветные коврики***

Цель: учить детей дифференцировать цвета, отвлекаясь от формы предмета.

Оборудование: четыре листа картона красного, желтого, зеленого и синего цветов, изображения игрушек тех же цветов (однотонные).

Речевой материал: *коврик. Какого цвета? Красный, синий, желтый, зеленый.*

Ход игры

Педагог вместе с детьми рассматривает «коврики», предлагает подложить таблички с названиями соответствующего цвета. Затем предъявляются изображения игрушек (возможно называние игрушек с подбором табличек) и дифференциация их по цвету. Первые две-три картинки педагог может разложить сам, при этом необходимо указать на сходство по цвету игрушки и «коврика» (такой, не такой).

***Шарики***

Цели: учить детей дифференцировать не только различные, но и близкие цвета и оттенки. Учить осуществлять выбор этих цветов непосредственно по образцу и по памяти. Учить осуществлять выбор по цвету отвлекаясь от других свойств предмета.

Оборудование: демонстрационный набор и набор для каждого ребенка (плоскостные шары разной формы и величины, могут быть и одинаковые в зависимости от поставленной задачи по три оттенка основных цветов и более), приспособленные для работы с фланелеграфом, фланелеграф, таблички, карточка с нарисованными ленточками разного цвета размером 25x20 см (см. прил. 1)

Речевой материал: *шарики, веревочки (ленточки), какого цвета? Такой - не такой, красный, зеленый, желтый, синий, черный, белый (голубой, розовый, оранжевый, коричневый), подбери, привяжите ленточку.*

Ход игры

Педагог приносит конверт и предлагает детям посмотреть, что там (табличка «шары»), после чего дети рассматривают содержимое конвертов, лежащих у них на столах. Затем педагог прикрепляет один из шаров на фланелеграф и предлагает детям найти такой же *(дайте такой, такой, не такой, верно, неверно).*Выбранные детьми шары прикрепляются рядом с шаром педагога или на индивидуальные фланелеграфы (шары могут быть одинаковыми по форме и величине или разными, если ставиться задача отвлечения от других свойств). Для усложнения можно ввести выбор с отсрочкой.

***Другой вариант игры «Шарики»***

Педагог предлагает детям к надутым шарикам подобрать соответствующего цвета веревочки. Сначала по образцу: педагог сам показывает и говорит: «Вот желтый шарик. Какого цвета надо веревочку? Такую же. Одинаковую. Желтую». Привязывает к шарику веревочку. Затем дети самостоятельно подбирают веревочки к шарикам.

То же самое с картонной карточкой, только шарики подбираются к нарисованным разноцветным веревочкам.

*Усложнения:*— количество цветов:

·                  Красный-синий; желтый-зеленый;

·         Красный, синий, желтый, зеленый;

·         Красный, синий, желтый, зеленый, черный, белый;

·         Красный, синий, желтый, зеленый, черный, белый, оранжевый, голубой, розовый.

·         Сначала шарики одной формы, потом различной;

·         сначала шарики одного размера, потом разного;

·         можно заранее заведомо неправильно подложить шарики к веревочкам и предложить проверить соответствие или несоответствие ленточек и шариков, исправить ошибки.

***Пирамиды***

Цели: учить осуществлять выбор цвета, совершенствовать внимание детей.

Оборудование: пирамидки с колечками одинакового цвета, карточки с накладными колечками, коробка или корзинка.

Речевой материал: *будем играть, пирамида, колечко, названия цветов, у кого такой цвет? У кого такое? Назови цвет.*

Ход игры

Педагог дает каждому ребенку пирамидку, у всех детей пирамидки отличаются цветом. Себе педагог также берет пирамидку. Берет и снимает верхушку, называет цвет: «Красная». Кладет ее в корзинку и предлагает рядом сидящему ребенку проделать тоже самое. Постепенно все колечки со всех пирамид оказываются в корзинке. У детей остаются только палочки с основанием. Педагог на виду у детей перемешивает колечки в корзине, берет одно из них и показывает, показывая его детям: «У кого такое?» Дети должны узнать свой цвет и попросить это колечко: «Дай», по возможности назвать цвет колечка.

***Флажки***

Цели: продолжать учить детей выделять не только основные цвета но и их оттенки. Выделять цвет (по образцу и по памяти), отвлекаясь от других свойств предмета и с учетов этих свойств.

Оборудование: демонстрационный набор и набор флажков для каждого ребенка (флажки трех величин, квадратные, треугольные, прямоугольные, не менее 12 цветов - оттенки красного, синего, желтого, зеленого, коричневого), таблички.

Речевой материал: *какой по цвету? Названия формы флажков (треугольник, квадрат, прямоугольник), величины (большой, меньше, маленький), одинаковые, верно, не верно, такой, не такой.*

Ход игры

Педагог предлагает детям рассмотреть флажки, обращая внимание на свойства предметов (в зависимости от поставленной цели), уточняет представление о форме, величине (сравнение с эталонами формы, величины), уточняет значение слов, обозначающих форму, величину (треугольник, квадрат, прямоугольник; большой, меньше, самый маленький).

*1 вариант.*После подготовительных упражнений педагог расставляет стаканчики, в которые ставит флажки-образцы и просит детей найти такой же («дайте такой»). Дети расставляют свои флажки в стаканчики, ориентируясь на образец («такой, не такой, верно, не верно»).

*2 вариант.*Педагог показывает детям один из флажков, затем убирает его и после отсрочки просит детей найти такой же («такой, не такой, одинаковые»).

***Классификация «Что желтое, зеленое, синее, красное?»***

Цели: учить детей различать цвета, распределять картинки по соответствующим группам, опираясь на признаки цвета.

Оборудование: картинки с изображением различных предметов, имеющих ярко выраженный цвет (синий цветок, Желтый карандаш и т.д.) размером 10x10, карточки цветов 10x4 (см. прил. 2).

Речевой материал: *названия предметов, какой по цвету? (какого цвета), покажи, положи тут, названия цветов.*

Ход игры

Перед детьми (ребенком) кладется образец - цветная Карточка (ряд цветных карточек). Ребенку предлагаются по одной карточки, которые он (они) должен распределить по цвету в ту или другую группу, правильно соблюдая цветовой признак.

*Усложнения:*

·         количество цветов увеличивается;

·         сначала одинаковые предметы на картинках, отличающиеся только цветом, а потом разные предметы разных цветов;

·         самостоятельная  классификация карточек детьми без опоры на цветовые образцы: ребенку дается стопка картинок с предметами разного цвета и предлагается разложить так, как он считает нужным;

·         заведомо неправильная классификация - ребенок должен исправить ошибки и разложить верно.







Рис. 2. *К игре «Классификация «Что желтое, зеленое, синее,* *красное?»*

***Цветные картинки***

Цель: учить детей подбирать к предметам заместители по цвету.

Оборудование:

Десять (10x14 см) карточек разделенных пополам и окрашенных в два цвета (одна половина карточки одного цвета, другая - другого): красный и зеленый, зеленый и желтый, желтый и синий, синий и белый, белый и красный, красный и синий, зеленый и оранжевый, красный и желтый, белый и желтый, синий и желтый;

Десять цветных картинок (20x20 см), на которых изображены зеленая яблоня с красными яблоками, зеленая поляна с желтыми одуванчиками, желтая рожь с синими васильками, белые парусники на синей реке, белая машина «скорая помощь» с красными цифрами и крестом, красные рыбки в синей воде, зеленое дерево с оранжевыми апельсинами, осенний клен с желтыми и красными листьями, синяя речка с желтыми песчаными берегами, разрезанное яйцо (белое с желтком).

Речевой материал: *названия цветов, предметов, какого цвета? сравни, одинаковые.*

Ход игры

Педагог предлагает детям поиграть в лото: «Будем играть». Раздает детям картинки и просит их внимательно рассмотреть, сказать какие цвета есть на картинке. «Посмотри, какие тут цвета?» Затем, когда дети рассмотрели картинки, педагог показывает детям разноцветные картинки и предлагает детям поднять картинку, тем у кого совпадают цвета (вначале, как образец, педагог может сам показать соответствие одной из картинок с разноцветной карточкой). Тот ребенок, который нашел у себя на картинке соответствие цветов с разноцветной карточкой, поднимает Руку и забирает карточку себе. Например, если педагог показал карточку зелено-красную, то ребенок должен поднять картинку с зеленой яблоней и красными яблоками.

Если кто-нибудь из детей не берет свою карточку, то он выбывает из игры. Выигрывают те, которые подобрали карточки к своим картинкам. Если ребенок испытывает затруднение в подборе карточек, то педагог помогает ему, задавая вопрос: «Какого цвета карточка? Какие цвета у тебя? Сравни. Одинаковые или нет?»

При повторе игры дети меняются картинками.

***Аквариум***

Цели: Развивать зрительное восприятие, память, внимание, мелкую моторику пальцев рук, повторять количественный счет, знание цветов.

Оборудование: карточки с «Аквариумом» (размер аквариума 20x20 см), фломастеры или цветные карандаши (см прил. 3).

Речевой материал: *найди две одинаковые рыбки, названия цветов, числительные, раскрась, запомни, найди такую же, сколько?*

Ход игры: Педагог дает детям карточки с «Аквариумом и рыбками, и предлагает разного рода задания.

1.   Карточка цветная. Педагог предлагает ребенку внимательно рассмотреть картинку, найти и показать двух одинаковых рыбок. А на пустой картинке предлагает: «Найди (по контуру) две одинаковые рыбки. Раскрась их как хочешь»



Рис. 3. *К игре «Аквариум»*

2.   Педагог дает цветную картинку и показывает ребенку одну из имеющихся в «Аквариуме» рыбок, вырезанную и наклеенную на белый фон. «Найди такую же». Ребенок в «аквариуме» находит такую же. Педагог просит сказать: «Сколько тут таких рыбок? « (показывает образец) или: «Сколько зеленых? Синих?» и т.п.; «Посчитай всех оранжевых рыбок» и т.п.

3.  Педагог дает две карты: одну цветную, другую пустую. Дети рассматривают картинку в течение одной минуты, находят одинаковых рыбок. Затем, цветная картинка убирается и детям предлагается на пустой картинке найти этих рыбок и раскрасить их так же, как на цветной картинке.

4.  Педагог дает пустую картинку и предлагает: «Раскрась две рыбки зеленым цветом, четыре - коричневым, пять - синим» и т.п. Или просит ребенка раскрасить так, как он хочет. Затем задает вопрос: «Какого цвета большая рыба? Сколько рыбок красных?» и т.п.

***Треугольная мозаика***



*Рис. 4. К игре « Треугольная мозаика*

Оборудование: карточки с треугольной мозаикой по количеству детей (см. прил. 4), картонные аналоги разных цветов фломастеры или цветные карандаши по количеству детей (размер карточки 15x18 см).

Речевой материал: *название цветов, дорисуй, чтобы было красиво, нарисуй, закрась так же, слева - справа, вверху - внизу, числительные от 1 до 5 - 10, повтори так же.*

Ход игры

1.      Педагог раздает детям карточки с треугольной мозаикой

2.      Педагог раздает детям мозаику, в которой есть уже раскрашенные треугольники, но нужно установить определенную закономерность и раскрасить так, чтобы соблюсти эту закономерность. «Дорисуй, чтобы было красиво». Педагог следит за точностью выполнения задания помогает установить закономерность в случае затруднения детей. Можно предложить выложить из картонных аналогов мозаики вместо закрашивания.

3.      Педагог раздает детям по две карты с треугольной мозаикой; в одной уже дан образец раскрашивания, другая пустая, которую надо заполнить. «Раскрась так же. Какие цвета тебе нужны?» Можно предложить ребенку выложить узор из картонных треугольников по образцу.

4.      Педагог дает треугольную мозаику пустую, ребенку предлагается раскрасить ее по своему желанию, используя заданные цвета, например: красный, синий, голубой, желтый, зеленый. Ребенок должен придумать свой рисунок, узор.

5.      Педагог дает треугольную мозаику уже раскрашенную предлагает: «Посчитай, сколько тут желтых (красных синих и т.п.) треугольников? Выложи столько же (кар тонных) синих треугольников». Ребенок выкладывав на нераскрашеный вариант или просто на столе. «Сколько синих? Почему? Потому, что тут...»

6.      Педагог раздает пустую треугольную мозаику и просит детей: «Раскрась (в любом порядке) пять треугольников синим цветом, а три треугольника - желтым». И т.п.

7.      Педагог дает пустую мозаику и просит: «Раскрасьте вверху три желтых треугольника, внизу - пять треугольники зеленым цветом, слева два треугольника - красным, справа четыре - голубым, а посередине один синим цветом. Где раскрасил синим цветом? Сколько желтых треугольников? Какого цвета треугольник посередине?» И пр.

***Гномики***

Цели: развивать зрительное восприятие цвета, память, внимание, мелкую моторику пальцев рук.

Оборудование: карточки с рисунком (размер 15x18 см), картонные детали этой же карточки, фломастеры или цветные карандаши по количеству детей (см. прил. 5).

Речевой материал: *названия цветов, гномики, шарик, раскрась, положи такой же, по цвету, какого цвета.*



*Рис. 5. К игре «Гномики»*

Ход игры:

1.      Детям раздаются карточки с нераскрашенными шариками. «Посмотри, какого цвета костюм у гномика? Раскрась шарик также». Дети называют цвет и раскрашивают в нужный цвет шарики. Затем проверяют все вместе. «Почему шарик зеленый? Потому, что костюм зеленый». Вместо раскрашивания шарика в нужный цвет можно предложить ребенку подобрать шарик по цвету из картонных аналогов.

2.      Детям раздаются карточки с заведомо неправильно подобранными шариками (картонные детали накладываются на нераскрашенные шарики). Педагог говорит: «Нужно, чтобы шарики были такого же цвета как костюм. Верно я разложила? Исправьте ошибки». Дети находя ошибки и исправляют их, перекладывая шарики в нужное место, или находят ошибки зрительно и указывают (ручкой или пальцем), куда надо переставить шарики, какие шарики поменять местами.

3.      Детям раздаются карточки с нераскрашенными гномикам и шариками, к гномикам подставляются цифры. Педагог дает задание: «Раскрась костюм первого гномика желтым цветом, второго -...» после этого предлагается раскрасить шарики гномикам: «Какого цвета должен быть шарик пятого гномика? Почему?» Правильность выполнения может быть проверена по готовому раскрашенному образцу педагога. «Посмотри и сравни: у тебя так?»

4.      Карточка с гномиками используется просто как картинка для раскрашивания. Гномики могут быть пронумерованы. Затем могут задаваться вопросы: «Сколько гномиков ты раскрасил? Какой по цвету второй гномик? Какого цвета шарик у пятого гномика? Почему такой?» Педагог помогает в ответах на вопросы, если дети испытывают затруднения.

# 1.2.2. Восприятие формы

***Почтовый ящик***

Цель: различать форму на ощупь, соотносить плоскостную и объемную формы; учить при тактильном восприятии пользоваться методом проб.

Оборудование: почтовый ящик - коробка с различным количеством прорезей (от двух до десяти) различной конфигурации (круг, квадрат, прямоугольник, овал, полукруг треугольник, шестигранник, трапеция, звезда и т.п.), объемные фигурки, которые проталкиваются в отверстие, ширм или экран.

Речевой материал: *возьми, круг, овал, квадрат, треугольник, прямоугольник, протолкни, такой - не такой.*

Ход игры

Педагог предлагает ребенку протолкнуть геометрические формы в прорези коробки за экраном (или за ширмой или под салфеткой), не контролируя зрением (допускаются пробы). «Возьми круг, протолкни в коробку». «Смотреть нельзя!»

*Усложнение:*увеличивается количество прорезей в коробке.

***Дай такой***

Цель: учить детей при выборе формы по образцу отвлекаться от других признаков.

Оборудование: любой детский конструктор (мягкий из поролона, пластмассовый, деревянный).

Речевой материал: *посмотри, будь внимательным, найди такой же, дай такой, положи.*

Ход игры

Педагог складывает различные по форме детали от разных конструкторов в коробку (ящик, корзинку, мешочек), перемешивает их, а затем вынимает по одной детали, показывает ребятам и предлагает им найти среди своих деталей (у каждого ребенка так же стоит коробочка с различными деталями) такую же: «Дай такой же». Дети внимательно смотрят и находят необходимую деталь, показывая ее педагогу, говорят: «Вот такой же». Игра продолжается до тех пор пока все детали не будут выбраны из коробок.

*Усложнение:*сначала детям даются детали конструктора, идентичные по цвету и размеру деталям, находящимся у педагога на столе, а затем детали даются другого цвета и размеров. Ребенок должен, опираясь только на признак формы, предъявить требуемую деталь.

***Палочки***

Цель: учить детей схематически изображать различные предметы с помощью палочек разной величины, ориентируясь на форму предмета и отвлекаясь от других свойств предмета и деталей.

Оборудование: картинки с изображением разных предметов, палочки различной величины.

Речевой материал: *делайте так. Где такой? Покажите Названия изображаемых предметов.*

 Ход игры

*1 вариант.*Педагог раздает детям картинки (с табличками) и предлагает детям схематично изобразить предмет < помощью палочек («сделайте так»), если возникают затруднения, то педагог на примере одной картинки дает образец.

*2 вариант.*Перед детьми картинки с изображениями предметов. Дети называют предметы (по возможности), подбирают таблички. Затем подбирают парные схематичные изображения этих же предметов («где такой?», «покажите»), после чего воспроизводят схему с помощью палочек («сделайте так «), опираясь на образец или по памяти (с отсрочкой)

***Форма и цвет***

Цели: уточнить знания детей о различных геометрических формах, формах предметов, а так же о цветах (основных и их оттенках), игра направлена также на развитие внимания, мышления, памяти, воображения.

Оборудование: готовые карты от игры «Форма и цвет» Речевой материал: *названия геометрических форм: квадрат, круг, овал, треугольник, (прямоугольник не обозначается словом, но выделяется как геометрическая форма), кубик, шар (цилиндр, конус так же не называются), какой по форме? такой по форме; названия цветов: зеленый, желтый, голубой, синий, (розовый, красный, серый, черный, белый), у кого такой цвет? такой по цвету.*

Ход игры

1.      Педагог предлагает детям поиграть: «Будем играть!» «Надо отгадать, какой по цвету». Детям раздают кар ты - один ребенок получает одну карточку, она одного цвета, например, красная, у другого ребенка карта синяя и т.д. После этого педагог берет из коробки маленькие карточки, на которых изображены различные пред меты, разные по цвету. Педагог показывает одну из этих карточек и говорит, обращая внимание детей на цвет: «Посмотрите, у кого такой цвет?» Дети соотносят цвет предмета на карточке педагога с цветом свое: карты и при совпадении говорят: «У меня такой цвет. Желтый!» Педагог отдает карточку ребенку, тот кладет карточку на свою карту. Выигрывает тот, кто первым соберет карточки своего цвета. Количество карточек может изменять педагог.

2.      Педагог раздает детям маленькие карточки с изображениями различных предметов разного цвета. (Количество карточек может быть различным. Педагог берет карточки цветов. Затем предлагает детям: «У кого предмет такого цвета? « (« У кого предмет синего цвета? «). Дети должны внимательно рассмотреть имеющиеся у них карточки, поднять их и сказать (по возможности): «У меня синий мишка» («У меня предмет такого цвета»). Педагог проверяет правильность выбора карточки. Поскольку количество карточек одного и того же цвета у каждого ребенка различно, то дети должны быть особенно внимательны и поднимать все карточки такого цвета, который в данный момент показывает педагог.

3.      Педагог использует те же карточки с изображением предметов, детям раздает карты, на которых изображены геометрические формы. Предлагает детям: «У кого предмет такой формы?» («У кого такая форма?», «Какая форма?», «У кого такая?»). Дети должны внимательно рассмотреть предмет на карточке, определить, какую геометрическую форму напоминает этот предмет и ответить: «У меня такой формы». («У меня такая форма. Это круг».) Выигрывает тот, у кого раньше всех соберется необходимое количество карточек.

4.      Теперь педагог берет себе карты с геометрическими формами, а детям раздает карточки с изображением предметов. Педагог называет геометрическую форму и предлагает детям найти похожий на нее предмет на карточке: « Это квадрат. У кого такой?» («У кого похожий по форме?»).

*Усложнения*могут быть следующими: ~- увеличение числа карт для подбора к ним карточек; одновременное определение и цвета, и формы.

***Поиграй-ка***

Цели: учить детей выделять различную форму, соотносить цвета, развивать внимание.

Оборудование: картонные карты (6), полностью окрашенные в оранжевый, зеленый, желтый, синий, красный, фиолетовый цвет, имеющие посередине изображения животных, которых нужно закрыть квадратиком соответствующего цвета, карты, имеющие изображение животных на фоне различных геометрических фигур (5), которые необходимо накрыть, соответствующей геометрической формой (5) (треугольник, прямоугольник, круг, овал, квадрат).

Речевой материал: *названия цветов (желтый зеленый, синий, красный), названия геометрических фигур (круг, овал, треугольник, квадрат), спрячь, назови. Что это? Какой по цвету? В дальнейшем можно включить названия других цветов и форм.*

Ход игры

1.      Педагог дает ребенку шесть карт, окрашенных в различные цвета, предлагает внимательно рассмотреть их. Затем дает маленькие квадраты разных цветов и говорит: «Закрой окошко. Спрячь». Ребенок должен соотнести цвет маленького квадрата с цветом карты и аккуратно накрыть животное, спрятать его. После того, как ребенок выполнит задание, педагог проверяет правильность выбора цвета и просит назвать цвет: «Какой по цвету?» Ребенок отвечает либо устно, либо при помощи табличек (по усмотрению педагога). «Желтый (синий, красный, зеленый)»;оранжевый, фиолетовый можно не использовать при назывании.

2.      Педагог дает ребенку карты с изображением животных на фоне геометрических фигур, предлагает рассмотреть, обвести форму пальчиком. Затем дает геометрические фигуры из картона одного цвета и размера. Ребенок должен накрыть изображение на карте соответствующей геометрической фигурой. Проверяя правильность выбора фигуры, педагог просит ребенка называть геометрические фигуры: «Назови, что это?» Ребенок отвечает устно или табличками (по усмотрению педагога): «Это овал» (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник).

***Волшебные рамки и вкладыши***

Цели: совершенствовать умение выделять форму, зрительно соотносить рамку и вкладыш;  развитие внимания, памяти, мелкой моторики пальцев рук, тактильно-двигательного восприятия.

Оборудование: игра «Волшебные рамки вкладыши Монтессори» - 8 рамок, способных скрепляться между собой, 16 вкладышей. И рамки, и вкладыши пластмассовые. На вкладыше для удобства и развития мелкой моторики небольшой выступ, за который можно вставлять и вынимать вкладыш из рамки.

Речевой материал: *названия геометрических фигур: круг, овал, треугольник, квадрат, рамки, вкладыши, обведи, дорисуй, нарисуй, что изменилось, сделай так, повтори узор, числа в пределах сначала пяти, потом семи-десяти, посчитай, сколько, раскрась фигуру, названия знакомых предметов, что похоже на...? Кто быстрее? Бусы, подбери, сложи.*

 Ход игры

Возможно большое количество вариантов использования игры «Волшебные рамки и вкладыши». Вот несколько вариантов:

1.      Подбери вкладыши к рамкам

Педагог раздает детям рамки и вкладыши и предлагает вначале в какой-либо последовательности скрепить между собой рамки, а затем подобрать к ним соответствующие вкладыши: «Посмотри, сложи, подбери нужную форму». Дети берут по одному вкладышу и ищут подходящую рамку. На начальном этапе возможны пробы, затем ребенок должен уже визуально сразу определять к какой рамке подходит взятый им вкладыш. Знакомые геометрические формы могут быть названы детьми устно или по табличкам (круг, треугольник, квадрат, овал).

2.      Дайтакой

Педагог берет себе комплект игры и раздает детям. Затем предлагает детям показать такой же, как у него, вкладыш или рамку, или вкладыш в рамке. Дети внимательно смотрят, показывают такой же и тот, кто быстрее всех покажет такой же, получает фишку. Побеждает тот, у кого больше всех фишек.

3.      Соедини рамки между собой

Педагог берет себе комплект рамок и также раздает рамки детям. Затем предлагает детям создать такую же последовательность соединения рамок, как у него. Дети выполняют либо параллельно с выполнением последовательности педагогом, либо после того, как последовательность уже готова, воссоздают такую же. Педагог может менять как последовательность геометрических фигур на рамках, так и рисунок соединения рамок между собой.

4.      Кто быстрее

Педагог раздает детям рамки и вкладыши и предлагает поиграть. «Будем играть. Кто первый, кто быстрее, тому приз (значок, фишка, наклейка). Один, два, три!» Собирают дети, соревнуясь друг с другом. Педагог следит за правильным выполнением. Может придумать правила: например, можно брать только по одному вкладышу и только после вложения его в рамку брать следующий. Или вкладывать сразу двумя руками и т.п. Победителю все аплодируют. Таким же образом можно выстраивать определенную последовательность рамок: «Кто быстрее!»

5.      Бусы

Педагог предлагает детям нанизывать рамки на шнурок, создавая «бусы». Можно задавать определенную последовательность разными способами:

·         педагог показывает рамки одну за другой, ребенок в этой же последовательности нанизывает такие же рамки на шнурок;

·         педагог выкладывает последовательность, ребенок ее повторяет в своих «бусах»;

·         педагог выкладывает последовательность, предлагает ребенку ее запомнить, после этого убирает ее, и ребенок по памяти ее воссоздает на «бусах»;

·         как самый сложный вариант - собирать по табличкам.

Педагог предлагает ребенку таблички с названиями геометрических фигур, ребенок, прочитывая их, создает эту последовательность в «бусах».

6.      Узнай фигуру на ошупъ

Педагог кладет рамки под салфетку (за экран, ширму, в мешочек). Затем предлагает ребенку ощупать одну из рамок и определить какая фигура на ней. Ребенок внимательно ощупывает, не подглядывая, и отвечает, показывая такую же рамку из лежащих на столе открыто, или вкладыш для этой рамки, выбрав его среди других вкладышей, или показывая табличку с названием этой фигуры (по усмотрению педагога). За каждый правильный ответ ребенок получает фишку. Побеждает набравший большее число фишек, ему вручают приз - наклейку (значок, книжку и т.п.).

7.      Поиграй с завязанными глазами

Педагог завязывает ребенку глаза платком и предлагает, не опираясь на зрение, подобрать вкладыши к рамкам. При подборе допускаются пробы.

8.      Обведи контур фигуры

Педагог раздает либо рамки, либо вкладыши, листы бумаги и ручки или карандаши. Затем предлагает детям обвести контур фигуры либо по внешнему краю (вкладыши), либо по внутреннему (рамки). Педагог может задавать определенную последовательность при обведении фигур. «Обведи овал». (Это может быть сказано устно, написано на табличках, предъявлено в оригинале - педагог показывает рамку или вкладыш - «Обведи»).

9.      Раскрась фигуру

Педагог предлагает детям обвести ту или иную геометрическую фигуру и затем ее раскрасить аккуратно, не выходя за контур. «Обведи квадрат. Раскрась».

10.  Придумай картинку

Педагог предлагает детям сначала обвести какую-либо геометрическую фигуру: «Обведи круг». Затем предлагает детям подумать, вспомнить, какие предметы, похожие по форме на круг, они знают и дорисовать имеющийся у них круг. «Что похоже на круг. Дорисуй». «Нарисуй». Дети выполняют задание и отчитываются о том, что они нарисовали, отвечая на вопрос педагога: «Что это? Что ты нарисовал?». «Солнышко. Мяч». Дети могут использовать таблички, написанные педагогом, для ответа на вопрос при затруднении ответить самостоятельно. Вначале педагог может показать несколько вариантов дорисовывания, сравнить с реальными предметами. Затем дети должны выполнять задание самостоятельно. Педагог может направлять внимание детей на окружающие их предметы для выделения среди них предмета требуемой формы.

11.  Нарисуй орнамент

Педагог предлагает детям составить определенный или по желанию самих детей орнамент, используя рамки или вкладыши. «Нарисуй такой узор». «Сделай так». Дети на листе бумаги выполняют задание. В конце игры детские работы рассматриваются, дети дают отчет об использованных в орнаменте геометрических фигурах: «Это овал, потом квадрат, это круг и т.д.».

12.  Давай посчитаем

Педагог раздает детям рамки или вкладыши и предлагает обводить их, задавая определенное количество геометрических фигур: «Обведи два круга. Сколько кругов обвел? Теперь обведи один овал и два треугольника» и т.п. Дети (с помощью взрослого) дают отчет: «Я обвел один овал и два треугольника». Ответ сможет быть устным или при по-мощи табличек, заранее подготовленных педагогом.

13.  Что изменилось?

Педагог выкладывает в определенной последовательности рамки с вкладышами или без них, предлагает детям внимательно рассмотреть и запомнить порядок расположение рамок. Затем закрывает ширмой, за ширмой меняет порядок расположения рамок, отодвигает ширму и предлагает детям посмотреть все ли верно, как было: «Так было? Что изменилось?». Дети находят изменения и исправляют их. Они также могут сами из имеющихся у них рамок выкладывать последовательность, увиденную ими вначале.

***Квадраты (Треугольники)***

Цели: продолжать развивать зрительное восприятие формы, внимание, память, повторять цвета и их оттенки, названия геометрических фигур, цифры, совершенствовать умение ориентироваться на плоскости, развивать мелкую моторику пальцев pyк.

Оборудование: карточки с изображением двух больших квадратов (один без цифр, второй - с цифрами), разделенных на маленькие квадраты (треугольники) (размер квадратов 9x9 см), а также картонные эквиваленты квадратов (треугольников) различного цвета. Карандаши или фломастеры. Все по количеству детей (см. прил. 6).

Речевой материал: *названия цветов, названия цифр, большой, маленький, квадрат, треугольник, раскрась так же, порядковые числительные (первый, второй,... пятый),* *расставь цифры, разложи цвета так же, какой по цвету, положи на ..., проверь верно или нет.*

Ход игры

Педагог предлагает детям поиграть, дает задания:

1.      Раздаются карты с квадратами, картонные эквиваленты этих же квадратов (маленьких и больших) разных цветов. Детям предлагают: положить красный квадрат (треугольник) на цифру 2, синий квадрат (треугольник) на цифру 5 и т.д. Дети слушают и выполняют задания, педагог контролирует выполнение, его правильность. Таким же образом ребенку предлагается находить необходимый фломастер или карандаш и раскрашивать по заданию педагога тот или иной квадрат (треугольник): «Раскрась второй квадрат (треугольник) синим карандашом, а четвертый - зеленым».

2.      Предлагается раскрасить квадраты (треугольники) без цифр по заданию: «Раскрась большой квадрат (треугольник) желтым цветом, а маленькие - зеленым». Также можно предложить детям не закрашивать квадраты (треугольники), а накрывать их картонными аналогами: «Закрой большой квадрат (треугольник) синим, а маленькие - красным цветом».



*Рис. 6. К игре «Квадраты» («Треугольники»)*

3.      Педагог предлагает один из квадратов (без цифр) уже раскрашенный, а детям дает задание раскрасить так же второй квадрат (с цифрами). Затем, когда задание выполнено, педагог задает вопросы: «Какой по цвету первый квадрат (треугольник)? А пятый? Большой? Маленькие? Какой по счету красный квадрат (треугольник)?» и т.п.

4.      Педагог предлагает детям рассмотреть цвета на первом квадрате в течение 30 секунд, затем этот квадрат закрывается белым картоном так, чтобы дети не могли подсмотреть, и предлагается второй квадрат (с цифра ми) раскрасить так же, как был раскрашен первый квадрат. Когда все квадраты (треугольники) закрашены, педагог разрешает открыть первый квадрат и проверит правильность выполнения задания. Квадраты могут не закрашиваться, а закрываться картонными аналогами

5.      Педагог разбивает детей на пары и предлагает раскрасит первый квадрат так, как кому хочется, затем посмотреть на квадрат соседа в течение 30 секунд и после этого повторить на своем втором квадрате так же. Детям с боле< развитой речью педагог может задавать вопросы: «Каким цветом ты раскрасил третий квадрат (треугольник) Почему? («Потому, что у Кати так. Потому, что у Кати красный квадрат (треугольник)»). Вместо раскрашивания можно предложить детям закрывать квадраты (треугольники) картонными аналогами.

***Собери бусы***

Цели: развивать зрительное восприятие формы, память внимание, мелкую моторику пальцев рук, повторять названия цветов, геометрических фигур, совершенствовать умение выделять величину предметов.

Оборудование: карты с рисунком (размер карты 15х 18 см) картонные эквиваленты геометрических фигур, фломастера или цветные карандаши (см. прил. 7).

Речевой материал: *дорисуй бусы, названия геометрических фигур, цветов, собери бусы, что дальше, какой по цвету, какая по форме? Назови фигуру, покажи.*

Ход игры:

1.      Педагог раздает детям карты и предлагает дорисовать элементы уже имеющихся бус: «Посмотрите. Кукла порвала бусы. Никак не может собрать. Подумайте, какую фигуру надо дорисовать сначала? Потом? Какие бусы получились?» Педагог проверяет и помогает. В случае затруднений педагог первый вариант бус рисует сам, подсказывая закономерность распределения фигур на бусах. Можно не дорисовывать бусы, а выкладывать из имеющихся картонных деталей.

2.      Педагог раздает карточки, дети устанавливают закономерность, но указывают ее не дорисовывая и не выкладывая картонные детали, а л ишь пальчиком указывая нужную «бусину» из представленных под рисунком геометрических фигур.

3.      Педагог раздает карточки, дети дорисовывают бусы. Затем карточки закрываются, и ребенку предлагается на чистом листе бумаги воспроизвести варианты бус по памяти, соблюдая последовательность геометрических фигур, их величину и цвет. После этого все вместе проверяют правильность выполнения задания, сравнивая с образцом.

4.      Детям раздаются карточки, на которых бусы еще не начаты, но их детали внизу представлены. Сначала педагог просит внимательно рассмотреть имеющиеся геометрические фигуры и ответить: «Покажите красный маленький круг. Что это? Какого цвета? Какой по величине? и т.п. Затем дает задание: «Рисуем первые бусы. Сначала желтый большой квадрат, потом красный маленький треугольник, после синий маленький круг» и т. д. 3: тем вторые и третьи бусы.

Рис. 7. *К игре «Собери бусы»*



5.      Педагог раздает карточки, на которых бусы не начаты, но их элементы есть внизу рисунка, и предлагает из этих элементов составить свои бусы по желанию, а затем рассказать о них: «Я нарисовал бусы: желтый маленький квадрат, потом красный большой круг, потом синий маленький треугольник и т.д.». Можно не рисовать бусы, а выкладывать из картонных элементов.

# 1.2.3. Восприятие величины

***Три медведя***

Цель: учить выделять величину предмета, соотноси предметы по величине.

Оборудование: три игрушечных медведя разной величины, по три кровати, тарелки, чашки, стула соответствующей величины.

Речевой материал: *мишка, большой, поменьше, маленький стул, кровать, тарелка, чашка, ложка, сядь, ешь, ложись.*

Ход игры

Перед детьми появляются три медведя: «Тук-тук. Kто там? Вот Мишка. Мишка большой. Мишка - папа», «Тук-тук. Кто там? Вот Мишка. Поменьше. Мишка - мама», «Туктук. Кто там? Вот Мишка. Мишка маленький». Затем педагог предлагает детям рассадить медведей на стулья, обращая их внимание на соотношение величин: «Мишка, сядь! Мишка большой. Стул маленький. Мишка упал. Не верно. Вот большой стул. Мишка маленький - стул маленький».

Затем дети самостоятельно расставляют тарелки, раскладывают ложки («Кому большую тарелку, большую ложку?»), укладывают медведей спать.

***Домик для зайки***

Цель: учить детей ориентироваться на величину в игре.

Оборудование: домики разной величины, в дверном проеме которых изображены зайчики, прямоугольники-двери разной величины и цвета.

Речевой материал: *спрячь зайчиков, дверь, большой, маленький, вено, не верно, названия цветов.*

Ход игры

Педагог раздает детям домики: «спрячьте зайчиков». Дети должны подобрать «двери» для каждого домика, ориентируясь только на величину (домик и дверь могут быть разного цвета).

***Флажки***

Цель: формировать зрительную ориентировку на величину без учета других свойств предмета, а также с учетом всех свойств предмета (по памяти).

Оборудование: флажки разного цвета, формы, величины (по три квадратных, прямоугольных, треугольных флажка трех цветов и трех величин) для каждого ребенка и демонстрационный набор у педагога, три стаканчика, ширма.

Речевой материал: *какой по форме, цвету? Названия формы флажков (треугольник, квадрат, прямоугольник), величины (большой, меньше, маленький), одинаковые, верно, не верно, такой, не такой.*

Ход игры

*1-й вариант.*Педагог вместе с детьми рассматривает флажки, обращает их внимание на то, что флажки отличаются друг от друга по величине, затем выставляет три стаканчика и ставит в каждый по флажку-эталону, после чего дети самостоятельно расставляют свои флажки. Когда все флажки будут расставлены, педагог вместе с детьми уточняет принцип классификации: «Какой величины? Тут большие. Тут поменьше. Тут маленькие. Одинаковые. Верно, не верно».

*2-й вариант.*Педагог ставит в стаканчик один флажок и закрывает его ширмой, а после отсрочки предлагает детям найти такой же (ориентировка на форму, величину и цвет предмета): «такой, не такой, верно, не верно».

***Запомни и найди***

Цель: учить удерживать в представлении и мысленно соотносить между собой величины разных предметов, осуществлять выбор по представлению.

Оборудование: карты лото с изображением четырех-шести предметов разной величины по две на ребенка (один тот же предмет может быть изображен несколько раз, но рядом), маленькие карточки с изображением всех предметов, чистые листы плотной бумаги.

Речевой материал: *названия изображенных предметов, запомни, найди, у кого такой? Одинаковые, такой не такой.*

Ход игры

Педагог раздает детям по одному листу лото и по листу чистой бумаги, дети рассматривают картинки, по возможности называют, после чего все карты закрываются чистыми листами

Педагог поднимает одну маленькую карточку и показывает детям изображенный предмет, не называя его. Затем кладет ее на стол тыльной стороной вверх и спрашивает: «У кого такая?» (можно после отсрочки). Дети открывают свои карточки и ищут нужное изображение (можно отметить его фишкой), затем педагог показывает свою карточку и проверяет правильность выбора детей. Он обращает их внимание на величину: «верно, неверно, одинаковые, большая, маленькая

***Длинное - короткое***

Цели: формирование у детей восприятия различных качеств величины, в данном случае длины, совершенствование навыков сравнения путем наложения.

Оборудование: разные по длине капроновые и атласные ленты разных цветов, картонные полоски, игрушки.

Речевой материал: *лента, полоска, названия основных цветов, ищи, длинная, короткая, какая по длине? сравни скажи, где короче? Длиннее? названия игрушек, используемых в игре.*

Ход игры

У детей на столах набор дидактического материала (смотри оборудование). Перед педагогом также набор дидактического материала. Педагог рассказывает, что игрушки - мишка (толстый) и кукла (худая) - пришли в гости, предлагает детям подарить кукле и мишке ленты и подзывает двух детей, дает им ленты, свернутые в трубочки: одному - короткую (поясок для куклы), другому - длинную (поясок для мишки). С помощью педагога дети завязывают пояски на игрушках. «Завяжи ленту». Игрушки рады подаркам, танцуют. Затем педагог разыгрывает сценку с игрушками - кукла и мишка хотят поменяться поясками.

Педагог предлагает детям снять пояски и поменять их. «Поменяйте ленты игрушкам». При попытке обменять ленты дети с удивлением обнаруживают, что поменять нельзя - на мишке пояс куклы не завязывается, не сходится, а мишкин пояс можно несколько раз обернуть вокруг куклы. Педагог предлагает снять пояски, положить на стол и рассмотреть. «Посмотрите!» Кладет сначала рядом, а затем накладывает друг на друга, объясняет: «Эта лента длинная. Эта короткая». Важно указать детям, что измерение начинается от одной точки, например, края стола. После этого педагог показывает детям две картонные полоски (их длина такая же, как и у ленточек) - длинную и короткую. Подзывает детей, которым поручает сравнить полоски с лентами путем накладывания и сказать, какая полоска длинная, а какая - короткая. «Сравни. Где длинная полоска, где короткая? « (Дети могут подкладывать таблички). После того как дети усвоили разницу в длине, педагог дает им поручение: «Принеси синюю ленту, такую же, как эта полоска» и т.п. Причем ребенок должен сначала на зрительной основе выбрать нужную, по его мнению, ленточку и только после этого наложить эту ленту на полоску для подтверждения правильности выбора. Педагог проверяет выбор, одобряет или предлагает быть более внимательным. Затем дается поручение Другим детям. Дети называют выбранную ленту - длинная или короткая. Педагог вводит вопрос: «Какая по длине?» Сначала отвечает сам - «длинная (короткая)». Затем дети отвечают на вопрос (с помощью табличек и устно).

*Усложнение:*Увеличивается количество сравниваемых по длине ленточек (или других предметов), вводятся сравнительные степени прилагательных - длиннее, короче; превосходная степень - самая длинная, самая короткая (выбор необходимой ленты можно проводить только путем зрительно соотнесения, без накладывания на полоску) Может использоваться вариант этой игры «Кто быстрее? Детям дается поручение, которое они должны выполнить только после команды педагога: «Дай желтую ленту короткую (короче этой) и т.п.». «Раз, два, три... Ищи!» Победителю выдаются фишки или мелкие игрушки.

***Широкое - узкое***

Цели: формирование у детей представления о таком свойстве величины, как ширина, совершенствование прием сравнения предметов.

Оборудование: широкие и узкие ленты (одного цвета разной ширины, и разного цвета и разной ширины), игрушки, картонные полоски (по ширине совпадающие с лентами) таблички.

Речевой материал: *полоска, ленты, названия цветов, игрушек, какая по ширине? широкая, узкая, уже, шире, сама, узкая, самая широкая, сравни, дай, начинай искать, все, кто быстрей?*

Ход игры

Педагог предлагает детям поиграть - прокатить машины (2) по дорожкам-лентам. В ходе действий с машинами выясняется что по одной ленте могут проехать две машины, а по другой - нет. Ленты сравниваются, затем накладываются полоски, сравниваются. После этого педагог объясняет: «Эта полоска широкая. А эта узкая». Затем детям раздаются различные по шири не полоски и предлагается их сравнить между собой, сначала с помощью действий с предметами (матрешки и пр., как и с машинками), а затем с помощью картонных полосок и зрительно без сравнения путем накладывания. Затем педагог задает вопрос: «Какая по ширине?» Сначала показывает образец ответа сам, затем дети отвечают самостоятельно. Так же могут даваться поручения: «Дай широкую синюю полоску» и т.п.

Можно устроить соревнование «Кто быстрее выполнит все поручения». Педагог делит детей на две команды, пишет на табличках задания - поручения (в определенной последовательности для легкости проверки задания). После того как все дети готовы, педагог дает команду. «Раз, два, три, четыре, пять - начинай искать!» Дети после команды начинают по очереди выполнять поручения. Выбранные полоски выкладываются друг за другом на столе. Когда последний ребенок осуществил свой выбор в соответствии с поручением, он кричит: «Все!» Педагог дает возможность второй команде закончить, а после этого проверяет правильность выполнения поручений, хвалит или делает замечания. Выигравшая команда получает фишки по числу играющих.

*Усложнения:*- увеличение количества сравниваемых лент (или других предметов);

·     сначала сравниваются ленты одинакового цвета, но разные по ширине, затем разные и по цвету;

·     дается сравнительная и превосходная степень прилагательных.

***Высокое - низкое***

Цели: формирование у детей восприятия такого качества величины как высота, совершенствование навыков сравнения.

Оборудование: картонные елочки, таблички.

Речевой материал: *какая по высоте? Названия игрушек или их изображений, елка, высокая, низкая, самая высокая, самая низкая, ниже, выше, сравни.*

Ход игры

Игра проводится по аналогии с играми «Длинное - короткое» и «Широкое - узкое». Педагог предлагает детям сравнить сначала резко отличные по высоте елочки, говорит, что одна высокая, другая низкая. Могут вводится полоски. Также даются поручения.

*Усложнения:*сравнивается по величине (высоте) большее количество елочек;

·     сравниваются различные предметы (домик и елка, кукла и собака и т.п.);

·     дается превосходная и сравнительная степень прилагательных

# 1.2.4. Восприятие пространственных отношений

***Зарядка***

Цели: учить детей осознавать свое положение в пространстве, ориентироваться в схеме.

Оборудование: карточки со схематичным изображением человечков в разных статичных позах (демонстрационные раздаточные для каждого ребенка), таблички.

Речевой материал: *делай так, покажи такую картинку, правильно, неправильно.*

Ход игры

Педагог предлагает детям поиграть («будем играть») предъявляет карточку с человечком-схемой, дети находят в своем наборе парную (можно ввести отсрочку); «покажите такую картинку». Затем педагог, предлагая карточку-образец, просит детей воспроизвести позу: «Делайте так» (в качестве усложнения вводится отсрочка в воспроизведении)

***Шарик и кубик***

Цель: учить детей воспринимать пространственные отношения по вертикали (внизу-наверху), по горизонтали.

Оборудование: шарики и кубики для каждого ребенка и демонстрационные карточки с различными изображениями геометрических фигур относительно друг друга, круг и квадрат, таблички.

Речевой материал: *что это? Кубик, шарик, круг, квадрат. Похожи, делай так, внизу, наверху*

Ход игры

Педагог раздает детям кубики и шарики, предлагает назвать их: «Что это? Кубик. Шарик», затем дети соотносят объемные фигуры с их изображениями на плоскости. Педагог предъявляет одну из карточек с изображением квадрата и круга и предлагает расположить кубик и шарик самостоятельно: «Делайте так».

***Комната***

Цель: учить понимать план-схему. Закреплять ориентировку в пространстве помещений.

Оборудование: мебель (игрушки), план-схема, комната (коробка с обозначенными окнами и дверью), таблички.

Речевой материал: *комната, названия мебели, мебель, кукла, такой - не такой, поставь.*

Ход игры

Педагог предлагает детям расставить мебель в «комнате» по плану. Сначала дети соотносят предметы мебели с их изображениями на плане (такой, не такой, стол, стул, кровать, диван, шкаф), а затем расставляют мебель в соответствии с планом. Затем педагог предлагает кукле поиграть: он берет фишку, бросает ее, в зависимости от перемещения фишки передвигается кукла. Затем педагог перемещает только фишку, а куклу перемещают дети.

***Кукла Маша купила мебель***

Цель: учить детей ориентироваться в пространстве с помощью элементарного плана.

Оборудование: макет кукольной комнаты - большая коробка без крышки 50x50 см, с нарисованными по бокам окнами и дверями, кукольная мебель: стол, диван, стулья, табуретки (либо игрушечная либо изготовленная самостоятельно из любого пригодного для этого материала), вырезанные из картона геометрические фигуры, соответствующие по форме и величине предметам кукольной мебели (лист бумаги, изображающий кукольную комнату, где в соответствующих местах отмечены окна и двери, таблички).

Речевой материал: *комната, кукла Маша купила мебель, стол, стул, диван, кровать, шкаф, кресло, поставила мебель, красиво, мишке понравилось, какая фигура, посередине, рядом, около, под, окно, дверь, поставь, положи.*

Ход игры

Педагог на столе перед детьми располагает кукольную комету (коробку), сообщает детям, что кукла Маша купила себе Новую мебель и красиво расставила в комнате. «Маша купила мебель: стол, диван, стулья. Она красиво поставила мебель в комнате. Вот так». Педагог расставляет мебель, сопровождая репликами: «Стол посередине комнаты, рядом (около) со столом стул, у стены под окном - диван». Затем педагог сообщает, что в гости к Маше пришел мишка, посмотрел и ему очень понравилось, он захотел поставить у себя мебель так же как Маша. Педагог предлагает детям мишкину комнату лист бумаги и разъясняет, где окна, где дверь. Потом предлагает детям вместо предметов мебели использовать соответствующие им геометрические фигуры. «Подумай, какая фигура будет вместо стола, стула, дивана». Дети подбирают со ответствующую фигуру, педагог помогает (названия фигур может не называть). Затем дети по очереди размещают свои фигуры в соответствующих местах листа бумаги, таким об разом создавая план комнаты мишки. Педагог помогает, исправляет ошибки, обращает внимание детей на образец.

*Второй вариант*игры предполагает другую последовательность работы: построение комнаты по имеющемуся плану. Педагог сообщает детям, что мишка был в гостях (или магазине), ему понравилось, как стояла мебель, и он нарисовал план. Педагог говорит, что круг - это стол, квадрат стул, прямоугольник - диван. После этого предлагает детям опираясь на план, поставить в кукольной комнате мишки (коробке) кукольную мебель. Он также проверяет, исправляет ошибки, обращает внимание на план.

*Усложнения:*

·      увеличивается количество предметов мебели на плане или в комнате;

·     усложняется план, обставляется целая квартира.

***Где мишка?***

Цель: учить детей свободно пользоваться планом.

Оборудование: вырезанные из плотной бумаги изображения различных предметов мебели (не больше шести-семи предметов), большой лист бумаги - кукольная комната с на рисованными окнами и дверями, вырезанная из бумаги фигурка мишки такой величины, чтобы она могла закрываться любым предметом кукольной мебели, нарисованный листе бумаги план комнаты, на котором мебель обозначена геометрическими фигурами разной формы, маленький красный кружок, таблички.

Речевой материал: *мишка, названия предметов мебели, названия геометрических фигур, я спрячу, а ты ищи; спрячь под; где спрятался мишка?*

Ход игры

Педагог предлагает детям поиграть в игру, в которой надо прятать мишку. Мишка может прятаться под любой предмет в кукольной комнате. Сначала педагог сам прячет мишку, а ищет его кто-нибудь из детей. «Я спрячу мишку, а ты ищи». Помочь ребенку может план комнаты на листе бумаги, на котором педагог красным кружком отмечает тот предмет мебели (геометрическая фигуру), под которым спрятан мишка. Вызванный ребенок должен, пользуясь планом, найти мишку, отчитаться о том, где он нашел мишку, используя слова, а при необходимости подкрепляя их жестами: «Мишка под шкафом» и т.д. Дети отвечают отраженно за педагогом, потом по табличкам, затем - самостоятельно. Затем дети сами прячут мишку и отмечают его местонахождение на плане.

***Что там? Кто там?***

Цель: учить детей воспринимать пространственные отношения:

·     по вертикали - внизу, вверху;

·     по горизонтали - слева, справа, там, тут, рядом (около).

Оборудование: предметы или игрушки, лист бумаги с изображенными на них предметами или игрушками, таблички.

Речевой материал: *посмотри что там, кто там, тут, слева, справа, рядом, около, названия игрушек или предметов, названия предметов, изображенных на картинках, похожи так же.*

Ход игры

Педагог расставляет перед детьми игрушки, кладет лист бумаги. Берет игрушки, например дом, ставят на лист бумаги и говорит, демонстрируя табличку; «Дом справа». Потом берет другую игрушку, ставит слева и говорит: «Мишка, слева», показывает и дает табличку. Таким же образом в следующий раз объясняет расположение других игрушек: внизу, вверху, там, тут, рядом (около). Затем педагог предлагает Детям выполнять поручения: «Положи рыбу слева, кошку справа. Где кошка? Что там? Кто слева?» и т.п.

*Усложнения:*

·     сначала действия проводятся с реальными предметами или игрушками, затем педагог выкладывает предметы, а дети картинки;

·     детям предъявляется план-схема расположения предметов, они выкладывают у себя соответствующим образом картинки;

·     то же самое, что было описано выше, но план-схема предъявляется на короткое время (10-15 сек), затем убирается, дети выкладывают соответствующим образом картинки, в конце сравнивают с оригиналом. Задания могут предъявляться устно, дети воспринимают слухо-зрительно.

***Как пройти к зайке***

Цель: учить детей ориентироваться в пространстве схеме.

Оборудование: четыре больших листа картона 50x50 см изображением леса. На листах изображены разветвленные дорожки. В местах разветвления дорожек расставлены ориентиры: елочки, лиственные деревья, грибы, цветы. (Это могут быть объемные или плоскостные фигуры). На обратной стороне изображения или под объемным предметом прячется зайка. У нижнего конца дорожки (начала поиска) нарисована травка. Набор ориентиров и разветвление дорожек на каждом листе разные: восемь разных схем пути, по две задачи к каждому заданию. Каждая схема представляет собой ломаную линию, которая начинается от входа в лес (травки), проходит между несколькими ориентирами, меняет направление и заканчивается около елочки, под которой спрятан зайка. Схемы варьируются по количеству поворотов (от трех до шести поворотов) таблички.

Речевой материал: *подойти, внимательно посмотрите, что тут. В лесу спрятался зайка. Надо зайку найти. Он может быть тут или там. Нужно пройти по дорожке прямо, направо, налево, вниз, вверх, мимо елочки, дерева, цветка и т.д.*

Ход игры

Педагог перед началом игры раскладывает на столиках листы с изображением леса, приглашает детей подойти поближе и рассмотреть: «Подойти, внимательно посмотрите, что тут». Затем педагог рассказывает: «В лесу спрятался зайка. Надо зайку найти. Он может быть тут или там». Все вместе рассматривают схему, отмечают, мимо чего должна пройти дорожка к зайке.

Первоначально дается схема, в которой не больше трех поворотов дорожки. В последующих задачах количество поворотов увеличивается до шести. По первой схеме педагог помогает детям искать зайку. Следующую схему он уже дает кому-нибудь из детей, и ребенок ищет зайку самостоятельно. Если ребенок выполняет задание верно, он получает фишку, ему предлагается новая схема, а если ошибается - схему получает другой ребенок.

***Найди игрушку***

Цель: учить детей ориентироваться по плану в групповой комнате.

Оборудование: фланелеграф, вырезанные из картона один большой и восемь маленьких прямоугольников, шестнадцать маленьких квадратиков, обозначающих стол педагога, столики и стульчики детей; волчок или другая игрушка, которую прячут; маленький кружок красного цвета, с помощью которого на плане отмечается, куда спрятана игрушка.

Речевой материал: *посмотри, тут, там, слева, справа под, ищи, сравни, где? названия игрушек, используемых в игре.*

Ход игры

Игра проводится в групповой комнате. Дети рассаживаю за столиками, перед ними - фланелеграф. На фланелеграфе педагог при участии детей делает план комнаты: сначала он отмечает на плане расположение окон и дверей, затем помещает большой прямоугольник - стол педагога, далее - маленькие прямоугольники и квадратики - детские стульчики и столики. Приэтом называются имена детей, сидящих за каждым столиком.

Такое поэлементное составление плана облегчает ориентировку детей в одинаковых объектах, которыми являют детские столики.

Далее один из детей выходит из комнаты, а педагог вместе с остальными ребятами прячет игрушку, заранее условленную, делая отметку на плане красным кружком. Пользуясь этой отметкой, водящий отыскивает игрушку. Водящими по очереди становятся все дети. Педагог следит за выполнением, помогает при затруднениях, обращает внимание ребенка на окружающую обстановку и план.

*Усложнения:*

·    усложняется план-схема - на плане дается вся групповая комната;

·   отмечаются наиболее выделяющиеся в комнате предметы: мебель, телевизор и пр.

***Три медведя***

Цель: учить детей пользоваться моделью расположения предметов в пространстве.

Оборудование: два фланелеграфа, контурные изображения домика, двух-трех деревьев и бумажные фигурки трех медведей: большого, среднего и маленького, три бумажные полоски разной длины, таблички.

Речевой материал: *посмотри, большой, средний, мал кий, там, тут, слева, справа, из дома, медведь к дому, сделай также.*

Ход игры

Дети сидят перед фланелеграфами, которые стоят рядом друг с другом. На одном фланелеграфе размещаются домики*(в*центре) и деревья. В углу фигурки трех медведей. На другом - полоски разной длины (тоже в углу).

Педагог сообщает: «К нам в гости пришли три медведя. Они загадают загадки. Вы будете отгадывать. Надо узнать, куда и откуда они идут». Дети внимательно рассматривают фланелеграф с бумажными полосками и потом на другом фланелеграфе расставляют медведей также, как расположены бумажные полоски.

Ведущий (сначала это педагог) расставляет бумажные полоски в любом порядке и в любом месте фланелеграфа. Например, полоски размещаются в левой части фланелеграфа: сначала большая, потом маленькая, затем средняя. Затем кто-нибудь из детей расставляет также фигурки медведей на другом фланелеграфе. В данном случае фигурки должны стоять слева от домика: сначала большой мишка, потом маленький и, наконец, средний. Если ребенок ошибается, ему могут помогать остальные дети.

Когда фигурки будут расставлены, ребенок рассказывает, куда и откуда, в какой последовательности шли медведи (например, из леса домой, первым шел большой, за ним маленький и т.д.).

Далее ведущий расставляет полоски в другом месте фланелеграфа и в другой последовательности, и игра продолжается.

Возможен вариант соревнования: дети делятся на команды, кто быстрее и правильно справится с заданием получает фишки и право загадывать.

***Что внизу, что наверху***

Цель: продолжать учить детей ориентироваться в пространстве листа бумаги.

Оборудование: листы бумаги с картинками, расположенными внизу и наверху, таблички, белые пустые карточки, по размеру закрывающие изображенные на листах картинки.

Вечевой материал: *наверху, внизу, названия предметов, игрушек, изображенных на картинках, закрой, кто первый, вы* *выиграли, молодцы.*

Ход игры

Педагог раздает детям по одному-два листа с картинками (в дальнейшем можно увеличить количество листов с картинками), а также белые пустые карточки. Себе берет для образца лист с картинками, объясняет. «Тут наверху кукла, а внизу мяч». «Где кукла? Где мяч? « Педагог дает таблички «вверху» и «внизу». Затем поднимает табличку «вверху елка» и прочитав ее, накрывает соответствующую картинку на листе белой карточкой. Затем задания даются детям устно и на табличках. Дети внимательно слушают, смотрят на таблички, узнав свою картинку, накрывают ее белой карточкой и говорят: «У меня вверху машина (машина вверху)» и т.п.

Выигрывает тот, кто первым закроет свои картинки белыми карточками.

Возможен *вариант соревнования:*дети делятся на две команды, им раздается определенное равное количество листов с картинками, которые они должны накрыть белыми карточками. Выигравшая команда награждается аплодисментами остальных детей и педагога.

***Куда идет ежик?***

Цель: развивать зрительное восприятие, внимание, мелкую моторику пальцев рук, ориентировку на листе бумаги.

Оборудование: карточки с рисунками, фломастеры, карандаш или указка (рис. 9).

Речевой материал: *куда идет ежик? Гриб, ягоды, яблоко по какой дорожке? Раскрась, найди, названия цветов*



*Рис. 9. К игре «Куда идет ежик?»*

Ход игры;

1.   Педагог раздает детям карточки и предлагает проследить с помощью указки, карандаша или пальца куда же ведет каждая из трех дорожек. Ответы могут быть устные или письменные, могут складываться из разрезной азбуки. «Куда идет ежик по этой дорожке? К грибу. Что найдет ежик если пойдет по этой дорожке? Ягоды». И т.п. Дети могут проследить, куда ведут дорожки, но уже не указкой, а зрительно, называют ответ.

2.   Детям раздаются карточки и дается задание типа: «Найди дорожку к яблоку». Ребенок должен проверить (зрительно или с помощью указки) дорожки и найти нужную. «Эта дорожка к яблоку». Дорожки могут быть пронумерованы. Могут быть обозначены как верхняя, средняя и нижняя.

3.  Детям раздаются карточки, где дорожки не имеют цвета и дается задание: «Раскрась дорожку к яблоку синим цветом» и т.п. Дети, таким образом, должны проследить, куда ведут дорожки, выбрать нужную и раскрасить ее заданным цветом.

# 1.2.5. Развитие тактильно-двигательного восприятия и вибрационной чувствительности

***Что лежит в мешочке?***

Цели: учить осуществлять выбор по образцу, опираясь на тактильно-двигательный образ предмета, закреплять знание слов - названий предметов, формы, величины.

Оборудование: парные предметы - объемные геометрические формы (шар, кубик, овощ-яйцо, пирамида и др.), предметы разной величины (большие и маленькие шары, кубики, овощи, машинки, матрешки и др.), «чудесный мешочек», салфетка или ширма.

Речевой материал: *название игрушек, используемых в игре, кубик, шар, круглый, квадратный, треугольный, большой, маленький, угадал, что там?*

Ход игры

Дети сидят полукругом возле стола педагога. На столе под салфеткой или за ширмой несколько (два-три) предметов (например, шар, кубик и яблоко). У педагога «чудесный мешочек». Он просит одного из детей определить на ощупь, что лежит в мешочке. Потом снимает салфетку с предметов (или убирает ширму), лежащих на столе, и ребенок находит такой же предмет, какой он ощупывал в мешочке. Педагог предлагает детям проверить выбор, достает из мешочка кубик и показывает. «Верно? Угадал?». Дети называют предмет. Педагог хвалит ребенка и предлагает обследовать предмет, уточняет свойства предмета: например, выделяет грани у кубик

В следующий раз задача усложняется: для выбора дают только округлые или только угловатые предметы (например, под салфеткой у педагога - матрешка, яблоко, шар, а в мешочке - шар).

Далее задача усложняется: ребенку нужно установи различия не только по форме и предметной отнесенности, но и различия по величине (например, под салфетку кладут две матрешки (большую и маленькую), и деревянное яйцо). В остальном ход игры остается тем же.

Возможен *другой вариант.*Педагог предлагает дет разные игрушки, они их рассматривают, называют, определяют их форму и величину. Затем педагог складывает игру ки в мешок и предлагает одному из детей опустить в мешок руку и взять одну игрушку, определить, какая она по форме и по величине и сказать об этом вслух, не называя предмет. Дети должны угадать, что это. Когда большинство детей дали ответ, педагог предлагает ребенку, наконец, вытащить мешочка игрушку и посмотреть, верно ли он описал и вер ли отгадали предмет дети. Например, ребенок сообща «Круглый, маленький. Что это?» Дети: «Мяч». В случаях затруднений в назывании свойств предметов можно предложить детям выбрать таблички. Возможно увеличение количества предметов, определяемых на ощупь.

Таким же образом можно проводить классификацию предметов. В мешочек, например, кладут предметы кукольной бели и игрушки. Ребенок на ощупь должен определить, что у него в руках и положить к той или иной табличке (мебель, игрушки). Затем, когда все предметы будут выбраны из мерочка и подложены к двум ширмам, ширмы убираются и осуществляется проверка правильности классификации.

***Платочек для куклы***

Цель: узнавать знакомые предметы на ощупь, опираясь на один признак - фактуру материала.

Оборудование: три куклы в разных платочках: одна - в шелковом, другая - в шерстяном, третья - в вязаном (крупная вязка), «чудесный мешочек».

Речевой материал: *платочек, куклы пришли в гости, сними, найди на ощупь, завяжи кукле платок.*

Ход игры

Игра проводится сначала по два, а затем по три ребенка в подгруппе.

Педагог показывает детям трех кукол в платочках: на одной - шелковый платок, на другой тканевый - шерстяной, на третей - вязаный. Куклы здороваются с детьми, радуются, что пришли в гости. Педагог предлагает усадить кукол за стол и угостить их чаем; «Куклы - гости. Давайте угостим их чаем». «Надо снять платочки». Педагог предлагает каждому ребенку взять куклу и помочь ей снять платочек, усадить за стол. Педагог дает детям хорошо ощупать каждый платок, запомнить, у какой он куклы. Педагог предлагает сложить платки в мешочек. Затем педагог действует с куклами - пьет чай. Затем вместе с куклами педагог благодарит ребят за вкусный чай с пирогом и делает вид, что куклы собираются уходить, прося вернуть им платочки. Педагог предлагает на ощупь найти платочек для каждой куклы. «Дети, будьте внимательны. Найдите этой кукле платок». Ребята на ощупь отыскивают платочки в «чудесном мешочке» и с помощью педагога надевают их на кукол. После этого куклы прощаются, уходят.

*Обведи и нарисуй*

Цель: учить воспринимать предмет с помощью обводящего движения и использовать полученный образ в изобразительной деятельности (в рисунке); понимать, что обводящее его движение очерчивает контур предмета; называть предмет и его изображение.

Оборудование: экран или ширма, игрушки простой формы, листы бумаги и фломастеры по числу детей, таблички.

Речевой материал: *обведи, нарисуй бумага, фломастер, что ты нарисовал? Что там? Названия игрушек, вер неверно.*

Ход игры

Игра проводится индивидуально. Педагог помогает ребенку обвести за экраном предмет (например, мяч) и просит нарисовать его. Затем спрашивает ребенка, что он нарисовал что находится за экраном. («Обведи. Нарисуй. Что ты нарисовал? Что там? Назови»), в заключение педагог убирает экран и ребенок проверяет, этот ли он предмет нарисовал.

***Ощупай и слепи***

Цели: учить изображать полученные путем тактильно-двигательного восприятия образ предмета, понимать, что правильное обследование предмета оказывается необходимым для последующей деятельности.

Оборудование: «чудесный мешочек», предметы простой формы хорошо знакомые детям и легко воспроизводимые в лепке (шарик, мяч, морковка, яблоко, бублик, и пр.), пластилин, клеенка, салфетки по числу детей, таблички.

Речевой материал: *ощупай, что там, слепи такой что это? Названия предметов, правильно, угадал(а), угадал, возьми игрушку.*

Ход игры

*1-й вариант.*Педагог объясняет ребенку, что он дол; ощупать в мешочке предмет и, не называя, его вылепить. «Ощупай, что там. Мне не говори. Слепи такой же». «Я том посмотрю и угадаю, что лежит в мешочке». Ребенок выполняет задание. Когда лепка закончена, педагог называет игрушку и просит ребенка достать и показать игрушку, чтобы убедится в правильности выбора. «Я угадал(а)? Возьми игрушку. Что это? Да, я угадал(а). Это шар. Правильно.

*2-й вариант.*Игра проводится с подгруппой детей. Каждый из детей получает маленький мешочек, ощупывает в нем предмет и лепит его, а затем дети угадывают, что у кого мешочке, и сравнивают свою поделку с предметом.

По мере усвоения игры перед детьми ставятся более сложные задачи - обследование предметов, состоящих из нескольких частей, требующее не только восприятия формы, но и определения величины и пространственного расположения частей предмета (утенок, неваляшка, пирамидка из трех шаров и т.п.).

***Найди картинку***

Цели: соотносить тактильно-двигательный образ предмета со зрительным; называть предмет, опознанный на ощупь, и его изображение.

Оборудование: набор предметов-игрушек, их изображений, «чудесный мешочек», таблички.

Речевой материал: *посмотри, ощупай, будь внимательным; покажи, что там; скажите, что там; назовите, что в мешочке; верно, неверно, тут, там.*

Ход игры

Педагог размещает на доске наборное полотно (или использует фланелеграф) и выставляет на него три-четыре картинки. Затем предлагает кому-либо из детей ощупать предмет, находящийся в «чудесном мешочке», и показать его на картинке. «Ощупай. Покажи, что это». Ребенок показывает нужную (как он считает) картинку, не называя предмета, и педагог просит всех детей сказать, что в мешочке. Они называют предмет (устно и при помощи табличек), а ребенок после этого достает предмет из мешочка и показывает всем, проверяя таким образом правильность своего выбора.

***Большие и маленькие шары***

Цель: учить находить по словесной инструкции большие и маленькие предметы на ощупь.

Оборудование: три пары мишек и кукол разной величины (большой мишка и большая кукла, мишка и кукла среднего размера, маленький мишка и маленькая кукла), три шара (большой, средний, маленький) и другие игрушки (матрешки, утенок), «чудесный мешочек».

Речевой материал: *шарик, мяч, названия игрушек, большой, поменьше (средний), самый маленький, какой? Какая величине? Найди на ощупь, верно, неверно.*

Ход игры

Игра проводится с подгруппой детей. Дети сидят за столами парами, каждой паре педагог дает мишку и куклу (можно двух мишек или двух кукол) примерно одинакового размера: одной паре - больших, другой - средних, третьей - маленьких. Говорит, что кукла с мишкой хотят поиграть, покатать друг другу шарик (мячик), но шариков у них нет, их надо достать из мешочка: большим кукле и мишке - большой шарик, средним - шарик поменьше, а маленьким - самый маленький шарик. «Кукла с мишкой будут играть в мяч. Какой мишка? Какая кукла по величине? Дайте им мячик. Какой нужен мяч? Найди на ощупь». Один ребенок из каждой пар достает шарики. Когда дети получат шарики, они могут играть с ними, выполняя действия за игрушки: куклу и мишку - катают шарики от мишки к кукле и обратно.

***Холодно - горячо***

Цель: учить детей воспринимать температурные различия.

Оборудование: три бутылки с водой (холодной, теплой, горячей), чашки, ширма.

Речевой материал: *там вода, горячая, теплая, холод} где такая? такая, не такая.*

Ход игры

Перед детьми три стеклянных бутылки (с завинчивающимися крышками). Педагог предлагает прикоснуться к каждой бутылке, предъявляет слова, подкрепляя их табличками, «холодная», «теплая», «горячая».

Затем педагог за ширмой отливает часть воды из каждой бутылки в чашки, убирает ширму и предлагает детям определить, из какой бутылки вода в каждой чашке.

***Тактильное домино***

Цели: развивать тактильное восприятие, умение определять текстуру материала на ощупь.

Оборудование: набор деревянных домино из 24 штук размером 10x15 см с восемью различными текстурами, таблички.

Речевой материал: *домино, ощупай, положи такой же, найди такой же.*

развитие вибрационной чувствительности

Ход игры:

Педагог предлагает детям поиграть в новую игру. До этого дети должны быть знакомы с игрой в обычное детское домино. Для начала тактильное домино внимательно рассматривается и ощупывается детьми. Можно поиграть в него как в обычное один раз. Затем педагог завязывает детям глаза и предлагает играть на ощупь. «Ощупай. У тебя есть такой же? Положи сюда. Нет? Выбери тут такой». Педагог постоянно помогает, координирует игру.

***Тактильные яблоки***

Цель: развивать тактильно-двигательное восприятие.

Оборудование: 20 маленьких яблок из разного материала, прикрепленных к матерчатой яблоне (размет яблони: 60x58 см, размер яблок: 5,6x5,6 см) (см. рис. 10).

Речевой материал: *возьми яблоко, ощупай, найди такое же, верно, не верно.*

Ход игры

Педагог предлагает ребенку поиграть. Касаясь яблок на яблоне, дети должны определить идентичные пары. Проверить правильность выбора можно по идентичным рисункам, напечатанным на обратной стороне каждой пары.

Так же может быть использована различная крупа, зашитая в яблоки.



*Рис. 10. К игре «Тактильные яблоки*

*Шумящие коробочки*

Цель: развитие вибрационных ощущений, слухового в приятия.

Оборудование: два ящичка, в них по шесть коробочек, каждое наполнено каким-либо материалом, отличным от материала в других коробочках.

Речевой материал: *возьми, потряси, найди такую верно, неверно.*

Ход игры

Для каждого ребенка педагог должен приготовить 2 ящичка, в каждом из которых находится по 6 небольших коробочек. Каждая коробочка в наборе заполнена различным материалом и поэтому издает различные шумы и вибрации - от тихого до громкого. Наборы в обоих ящичках одинаковые. Коробочки в одном ящичке окрашены в красный цвет, а другом голубой. Ребенок берет из одного ящичка коробочку и из другого одну, трясет их, сравнивая между собой. Если шумы и вибрация совпадают, коробочки в паре откладываются в сторону. Это продолжается до тех пор, пока не будут подобраны все пары.

Вначале педагог показывает, что надо делать, как сравнивать.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| [onsbaby.ru](https://an.yandex.ru/count/8-Bm17AQ7mu40000Zh6tZvm5XPpK8vK1cm5kGxS293A8hy0wWOcZojG4c1gU0PsbGK8Bklc1hYh__6UI1wO7YhgvBIqEtBZr1VGElRcQmva9gW6bgHO83jq1tfxyUf6u3fjB0fVI000004WTZxm4FX05dxb6ru88aoUPO4ACbvSdjfhW2xMT40gWaz8phvUN9xESB0sqdH0AsPNMVDgGlH-KbWKNfu_egBrwaJu1fC00000J0QmMhlJG0WLlWEhX1B2qZAPt1R41iifJ00902Fdqq085Ru3guGJy1lsgsxs-kQL1GWkxz047djJRiEq4mV__________3yMF3ysykIqj3iwpz0Nq3j81q___________3-u1s_H1O17Ssx3j1DydyA00G1Zg0UMGyYljWoZndyS4zT6-FsD7q0Bst8_7wo-WLVUG61NueA1E0lkNboT-A000?test-tag=515121319270401&stat-id=1&)https://avatars.mds.yandex.net/get-direct/126208/A2FXFxhymMWMFVtHX9U_8g/y150Узнайте как **развить** твор­ческие способ­ности вашего малыша на сайте![Уход за малышом](https://an.yandex.ru/count/8-Bm1DaWwt040000Zh6tZvm5XPpK8vK1cm5kGxS293A8hy0wWOcZojG4c1gU0PsbGK8Bklc1hYh__6UI1wO7YhgvBIqEtBZr1VGElRcQmva9gX-bgHO83jq1tfxyUf6u3fjB0fVI000004WTZxm4FX05dxb6ru88aoUPO4ACbvSdjfhW2xMT40gWaz8phvUN9xESB0sqdH0AsPNMVDgGlH-KbWKNfu_egBrwaJu1fC00000J0QmMhlJG0WLlWEhX1B2qZAPt1R41iifJ00902Fdqq085Ru3guGJy1lsgsxs-kQL1GWkxz047djJRiEq4mV__________3yMF3ysykIqj3iwpz0Nq3j81q___________3-u1s_H1O17Ssx3j1DydyA00G1Zg0UMGyYljWoZndyS4zT6-FsD7q0Bst8_7wo-WLVUG61NueA1E0lkNboT-A000?test-tag=515121319270401&stat-id=1&)[Pure Protect](https://an.yandex.ru/count/8-Bm16-Q9fm40000Zh6tZvm5XPpK8vK1cm5kGxS293A8hy0wWOcZojG4c1gU0PsbGK8Bklc1hYh__6UI1wO7YhgvBIqEtBZr1VGElRcQmva9gY6bgHO83jq1tfxyUf6u3fjB0fVI000004WTZxm4FX05dxb6ru88aoUPO4ACbvSdjfhW2xMT40gWaz8phvUN9xESB0sqdH0AsPNMVDgGlH-KbWKNfu_egBrwaJu1fC00000J0QmMhlJG0WLlWEhX1B2qZAPt1R41iifJ00902Fdqq085Ru3guGJy1lsgsxs-kQL1GWkxz047djJRiEq4mV__________3yMF3ysykIqj3iwpz0Nq3j81q___________3-u1s_H1O17Ssx3j1DydyA00G1Zg0UMGyYljWoZndyS4zT6-FsD7q0Bst8_7wo-WLVUG61NueA1E0lkNboT-A000?test-tag=515121319270401&stat-id=1&)[Для принцессы и принца](https://an.yandex.ru/count/8-Bm15Ka1Sq40000Zh6tZvm5XPpK8vK1cm5kGxS293A8hy0wWOcZojG4c1gU0PsbGK8Bklc1hYh__6UI1wO7YhgvBIqEtBZr1VGElRcQmva9gYEbgHO83jq1tfxyUf6u3fjB0fVI000004WTZxm4FX05dxb6ru88aoUPO4ACbvSdjfhW2xMT40gWaz8phvUN9xESB0sqdH0AsPNMVDgGlH-KbWKNfu_egBrwaJu1fC00000J0QmMhlJG0WLlWEhX1B2qZAPt1R41iifJ00902Fdqq085Ru3guGJy1lsgsxs-kQL1GWkxz047djJRiEq4mV__________3yMF3ysykIqj3iwpz0Nq3j81q___________3-u1s_H1O17Ssx3j1DydyA00G1Zg0UMGyYljWoZndyS4zT6-FsD7q0Bst8_7wo-WLVUG61NueA1E0lkNboT-A000?test-tag=515121319270401&stat-id=1&)Скрыть рекламу:Не интересуюсь этой темой / Уже купилНавязчивое и надоелоСомнительного содержания или спамМешает просмотру контента

|  |
| --- |
| Спасибо, объявление скрыто. |

 | [**Развитие памяти**и психики ребенка](https://an.yandex.ru/count/8-Bm174wOcq40000Zh6tZvm5XPpK8vK1cm5kGxS293E8igbUu069bf1fcF__________3vu1dQr-OXMw-O6kAl_yPv87fXsAjSiyHH7SkQ3dNX6zlmyol0gg0QMbrPi7lAUia0VT0TwG9FIHk0wRImANqW0000187O-mKECq3v-rs7MI0fCdcGn2Z9MeABQOCWorarOAe95tAg-Lg2YpdSiAj9DM2jcMiMdQaDyQb91x3QU7ogYYrNfJfC00000J0Qxqq085Ru3guGImj8ocTmMn0RBAKm02G0ZvzD021M-0wk44_0RzgbIzlhcjVc8Lk_G11vxKsx3j1C7__________m_40SMF3yssopn54SwmcETU4T81q___________3-u1s_H1O17Ssx3j1DydyA00G1Zg0UMGyYljWoZndkW4zT6-FsD7q0Bst8_7wo-WLVUG61NueA1E0lkLg2XwAW00?test-tag=515121319270401&stat-id=1&)https://favicon.yandex.net/favicon/foxandkids.com[foxandkids.com/Центр-развития-детей](https://an.yandex.ru/count/8-Bm174wOcq40000Zh6tZvm5XPpK8vK1cm5kGxS293E8igbUu069bf1fcF__________3vu1dQr-OXMw-O6kAl_yPv87fXsAjSiyHH7SkQ3dNX6zlmyol0gg0QMbrPi7lAUia0VT0TwG9FIHk0wRImANqW0000187O-mKECq3v-rs7MI0fCdcGn2Z9MeABQOCWorarOAe95tAg-Lg2YpdSiAj9DM2jcMiMdQaDyQb91x3QU7ogYYrNfJfC00000J0Qxqq085Ru3guGImj8ocTmMn0RBAKm02G0ZvzD021M-0wk44_0RzgbIzlhcjVc8Lk_G11vxKsx3j1C7__________m_40SMF3yssopn54SwmcETU4T81q___________3-u1s_H1O17Ssx3j1DydyA00G1Zg0UMGyYljWoZndkW4zT6-FsD7q0Bst8_7wo-WLVUG61NueA1E0lkLg2XwAW00?test-tag=515121319270401&stat-id=1&)https://avatars.mds.yandex.net/get-direct/168197/h9i7ADH654v-gJTKIHhsUg/y300Прове­ренная годами методика обучения. Убедитесь сами на пробном уроке![Адрес и телефон](https://an.yandex.ru/count/8-Bm1BHQEo840000Zh6tZvm5XPpK8vK1cm5kGxS293E8igbUu069bf1fcF__________3vu1dQr-OXMw-O6kAl_yPv87fXsAjSiyHH7SkQ3dNX6zlmyol0gg1wMbrPi7lAUia0VT0TwG9FIHk0wRImANqW0000187O-mKECq3v-rs7MI0fCdcGn2Z9MeABQOCWorarOAe95tAg-Lg2YpdSiAj9DM2jcMiMdQaDyQb91x3QU7ogYYrNfJfC00000J0Qxqq085Ru3guGImj8ocTmMn0RBAKm02G0ZvzD021M-0wk44_0RzgbIzlhcjVc8Lk_G11vxKsx3j1C7__________m_40SMF3yssopn54SwmcETU4T81q___________3-u1s_H1O17Ssx3j1DydyA00G1Zg0UMGyYljWoZndkW4zT6-FsD7q0Bst8_7wo-WLVUG61NueA1E0lkLg2XwAW00?test-tag=515121319270401&stat-id=1&)Ростов-на-ДонуСкрыть рекламу:Не интересуюсь этой темой / Уже купилНавязчивое и надоелоСомнительного содержания или спамМешает просмотру контента

|  |
| --- |
| Спасибо, объявление скрыто. |

 | [Игрушки для **развития моторики**magnit-magic.ru](https://an.yandex.ru/count/8-Bm1DUgk6e40000Zh6tZvm5XPpK8vK1cm5kGxS293I8kzSeuWA9aSXdcF__________3vu1dQ2sd1Qw-O6kAl_yPv87fYsAi6CnOnBSjHPq1HAzipKd1Wkg0QMl0eaGlAk2S13T0TwG9FIHk0wRImANqW0000187O-oKGgf3P-zuorZ29CdcM92Z9pP3xQLmGIrcWS4e9OX4w-SsG-paTq4j9e71DcLQIRQaCG9b9p_6wUHgW6ee8p9KgJ000004m6i5gxqq085Ru3guGImj8ocTmMn0RBAKm0200ZvzD021M-0wk44_0RzgjkzlhcWjfmMk_G11vxKsx3j1C7__________m_5Zm_DisCnOnBEiHHq1HBI0TF__________m_k0TlqGM0HtDkmxGJV9_2W040OwW7baF8hxOCeyP3g0VNHlZzZHz02zjoFn-ile5Nta1WL-A2WJWBxdDaFUoe0?test-tag=515121319270401&stat-id=1&)https://avatars.mds.yandex.net/get-direct/236924/XoTUSNQRtEt1GYOcMOSrOw/y300Разви­вайте фантазию, мышление, **моторику**!Магнитный конструктор по лучшей цене!+Подарок[Скидка 53%](https://an.yandex.ru/count/8-Bm11_2STO40000Zh6tZvm5XPpK8vK1cm5kGxS293I8kzSeuWA9aSXdcF__________3vu1dQ2sd1Qw-O6kAl_yPv87fYsAi6CnOnBSjHPq1HAzipKd1Wkg1gMl0eaGlAk2S13T0TwG9FIHk0wRImANqW0000187O-oKGgf3P-zuorZ29CdcM92Z9pP3xQLmGIrcWS4e9OX4w-SsG-paTq4j9e71DcLQIRQaCG9b9p_6wUHgW6ee8p9KgJ000004m6i5gxqq085Ru3guGImj8ocTmMn0RBAKm0200ZvzD021M-0wk44_0RzgjkzlhcWjfmMk_G11vxKsx3j1C7__________m_5Zm_DisCnOnBEiHHq1HBI0TF__________m_k0TlqGM0HtDkmxGJV9_2W040OwW7baF8hxOCeyP3g0VNHlZzZHz02zjoFn-ile5Nta1WL-A2WJWBxdDaFUoe0?test-tag=515121319270401&stat-id=1&)[Лучшее предложение](https://an.yandex.ru/count/8-Bm15HYvEy40000Zh6tZvm5XPpK8vK1cm5kGxS293I8kzSeuWA9aSXdcF__________3vu1dQ2sd1Qw-O6kAl_yPv87fYsAi6CnOnBSjHPq1HAzipKd1Wkg2AMl0eaGlAk2S13T0TwG9FIHk0wRImANqW0000187O-oKGgf3P-zuorZ29CdcM92Z9pP3xQLmGIrcWS4e9OX4w-SsG-paTq4j9e71DcLQIRQaCG9b9p_6wUHgW6ee8p9KgJ000004m6i5gxqq085Ru3guGImj8ocTmMn0RBAKm0200ZvzD021M-0wk44_0RzgjkzlhcWjfmMk_G11vxKsx3j1C7__________m_5Zm_DisCnOnBEiHHq1HBI0TF__________m_k0TlqGM0HtDkmxGJV9_2W040OwW7baF8hxOCeyP3g0VNHlZzZHz02zjoFn-ile5Nta1WL-A2WJWBxdDaFUoe0?test-tag=515121319270401&stat-id=1&)[Бесплатная доставка](https://an.yandex.ru/count/8-Bm10d_3oS40000Zh6tZvm5XPpK8vK1cm5kGxS293I8kzSeuWA9aSXdcF__________3vu1dQ2sd1Qw-O6kAl_yPv87fYsAi6CnOnBSjHPq1HAzipKd1Wkg2gMl0eaGlAk2S13T0TwG9FIHk0wRImANqW0000187O-oKGgf3P-zuorZ29CdcM92Z9pP3xQLmGIrcWS4e9OX4w-SsG-paTq4j9e71DcLQIRQaCG9b9p_6wUHgW6ee8p9KgJ000004m6i5gxqq085Ru3guGImj8ocTmMn0RBAKm0200ZvzD021M-0wk44_0RzgjkzlhcWjfmMk_G11vxKsx3j1C7__________m_5Zm_DisCnOnBEiHHq1HBI0TF__________m_k0TlqGM0HtDkmxGJV9_2W040OwW7baF8hxOCeyP3g0VNHlZzZHz02zjoFn-ile5Nta1WL-A2WJWBxdDaFUoe0?test-tag=515121319270401&stat-id=1&)[Осталось 23 шт. ЖМИ](https://an.yandex.ru/count/8-Bm19mABLC40000Zh6tZvm5XPpK8vK1cm5kGxS293I8kzSeuWA9aSXdcF__________3vu1dQ2sd1Qw-O6kAl_yPv87fYsAi6CnOnBSjHPq1HAzipKd1Wkg3wMl0eaGlAk2S13T0TwG9FIHk0wRImANqW0000187O-oKGgf3P-zuorZ29CdcM92Z9pP3xQLmGIrcWS4e9OX4w-SsG-paTq4j9e71DcLQIRQaCG9b9p_6wUHgW6ee8p9KgJ000004m6i5gxqq085Ru3guGImj8ocTmMn0RBAKm0200ZvzD021M-0wk44_0RzgjkzlhcWjfmMk_G11vxKsx3j1C7__________m_5Zm_DisCnOnBEiHHq1HBI0TF__________m_k0TlqGM0HtDkmxGJV9_2W040OwW7baF8hxOCeyP3g0VNHlZzZHz02zjoFn-ile5Nta1WL-A2WJWBxdDaFUoe0?test-tag=515121319270401&stat-id=1&)Скрыть рекламу:Не интересуюсь этой темой / Уже купилНавязчивое и надоелоСомнительного содержания или спамМешает просмотру контента

|  |
| --- |
| Спасибо, объявление скрыто. |

 |

[Яндекс.Директ](https://direct.yandex.ru/?partner)

[1](https://studfiles.net/preview/1720772/) [2](https://studfiles.net/preview/1720772/page%3A2/) [3](https://studfiles.net/preview/1720772/page%3A3/) [4](https://studfiles.net/preview/1720772/page%3A4/) [5](https://studfiles.net/preview/1720772/page%3A5/) [6](https://studfiles.net/preview/1720772/page%3A6/) [7](https://studfiles.net/preview/1720772/page%3A7/) [Следующая >](https://studfiles.net/preview/1720772/page%3A9/)[< Предыдущая](https://studfiles.net/preview/1720772/page%3A7/)[8](https://studfiles.net/preview/1720772/page%3A8/) [9](https://studfiles.net/preview/1720772/page%3A9/) [10](https://studfiles.net/preview/1720772/page%3A10/) [11](https://studfiles.net/preview/1720772/page%3A11/) [12](https://studfiles.net/preview/1720772/page%3A12/) [13](https://studfiles.net/preview/1720772/page%3A13/) [14](https://studfiles.net/preview/1720772/page%3A14/) [15](https://studfiles.net/preview/1720772/page%3A15/) [16](https://studfiles.net/preview/1720772/page%3A16/) [17](https://studfiles.net/preview/1720772/page%3A17/) [18](https://studfiles.net/preview/1720772/page%3A18/) [19](https://studfiles.net/preview/1720772/page%3A19/) [20](https://studfiles.net/preview/1720772/page%3A20/) [21](https://studfiles.net/preview/1720772/page%3A21/) [22](https://studfiles.net/preview/1720772/page%3A22/)

1.3. Развитие внимания и памяти

***Лабиринт***

Цель: развивать зрительное восприятие, логическое мышление, внимание.

Оборудование: карточка с лабиринтом, карандаш.

Речевой материал: *пчела, варенье, помоги пчеле найти дорожку в лабиринте к варенью, куда летит пчела?*

Ход игры

Педагог дает ребенку карточку с лабиринтом и предлагает найти дорожку к варенью, помочь пчеле. Ребенок вначале может прослеживать дорожки с помощью карандаша, за тем только зрительно (рис.11).



*Рис. 11. К игре «Лабиринт»*

***Шкафчики***

Цели: развивать зрительное внимание и запоминание. Учить детей запоминать местонахождение спрятанных предметов и находить их после отсрочки.

Оборудование: шкафчики с выдвижными ящичками, мелкие игрушки, таблички.

Речевой материал: будем играть, там, тут, где, покажи, такой, не такой.

Ход игры

Педагог ставит на стол один из шкафчиков (из трех-четырех ящичков), рассматривает его вместе с детьми. Затем (при первом предъявлении игры), не убирая шкафчик из поля зрения детей, прячет мелкую игрушку или фишку в один из ящиков. После выполнения этих действий детям предлагается найти игрушку, показать нужный ящичек (используются таблички «Будем играть», «Где?», «Покажите», «Там»; предъявление табличек сопровождаются естественными жестами). В следующий Раз, спрятав игрушку, педагог закрывает шкафчик ширмой и несколько раз отстукивает ладонью по столу или вместе с детьми отхлопывает. После этого снимает ширму и предлагает кому-либо из детей показать ящик, в котором спрятана игрушка.

*Усложнение*идет по пути увеличения количества ящиков (до десяти) и увеличения времени отсрочки. Можно запомнить месторасположение сразу двух предметов, а после предъявления образца вспомнить, где лежит парная игрушка. В этом случае вводятся дополнительные таблички: «Т кой», «Не такой», «Где такой?»

***Найди половинку***

Цели: научить детей узнавать предметы по одному из его изображений, запоминать предмет.

Оборудование: наборы парных изображений предмет (на картинках один и тот же предмет изображен в разных ракурсах - с лицевой и с обратной стороны, размер карточки с животными 15x18 см) (см. прил. 8).

Речевой материал: названия предметов, *верно, не верно, что (кто) это?*

Ход игры



*Рис. 12. К игре «Найди половинку»*

Педагог предлагает детям рассмотреть картинки (контурные, черно-белые), назвать изображенные предметы и подобрать таблички, если эти слова есть в словаре ребенка. Затем педагог предлагает картинку из второго набора, в котором предметы изображены с обратной стороны. Если возникают трудности в узнавании, то педагог предъявляет детям сам предмет для рассматривания, ощупывания, после чего игр возобновляется. Если же затруднений не возникает, то игра продолжается. Возможно усложнение игры за счет увеличения отсрочки (по типу «лото с отсрочкой»), введения картинок с более сложным для узнавания ракурсом.

***Узнай по контуру***

Цели: учить детей узнавать предметы по контурному изображению, запоминать изображения.

Оборудование: наборы парных картинок (предметное и контурное изображение).

Речевой материал: *названия предметов, такой, не такой, что (кто) это?*

Ход игры

Игра проводится аналогично «Лото с отсрочкой». При затруднениях при подборе парного изображения предложить детям использовать метод наложения (для этого необходимы изображения предметов, вырезанные по контуру).

***Запомни и найди***

Цель: учить детей узнавать одинаковые изображения, запоминать их и соотносить мысленно; закреплять названия предметов.

Оборудование: лото или парные картинки.

Речевой материл: *у кого такая же? Что это? Это... (названия предметов), запомни, смотрите внимательно, у тебя больше, ты победил.*

Ход игры

*1 вариант.*Педагог предлагает детям поиграть. Перед детьми выкладывается небольшое количество картинок (от четырех до десяти), ребенок рассматривает свои картинки, называет их, педагог предлагает запомнить этот ряд («Посмотри внимательно и запомни «). Затем картинки предлагается перевернуть изображением вниз. После этого педагог берет картинку, парную картинке у кого-то из детей, и спрашивает: «У кого такая?» Ребенок должен вспомнить, есть ли у него такая картинка и на каком именно месте в ряду она лежит, показать, сказав: «У меня».

*Усложнение:*выкладываются все имеющиеся парные картинки изображением вниз. Педагог первым переворачивает сначала одну, затем другую картинку. Если картинки оказываются парными, он их убирает в сторону, объясняя: «Одинаковые «. Если картинки не совпали, педагог кладет их обратно, переворачивая обратно изображением вниз и говорит: «Запомните, тут «кошка», а там «дерево». Затем ребенок таким же образом вступает в игру, пытаясь при необходимости вспомнить, где уже переворачивалась картинка, необходимая ему для пары. Игра продолжается до тех пор, пока все парные картинки не разойдутся по игрокам. Выигрывает тот, у кого больше пар.

*2 вариант:*задание дается подобное, но только с табличками. Они могут быть по одной теме, а могут быть из разных тем.

***Что изменилось?***

Цели: учить запоминать предметы и их изображения, расположение предметов, картинок в пространстве, развивать внимание.

Оборудование: различные игрушки, предметы, картинки по темам, изучаемым в данной возрастной группе, ширма (или экран), салфетка, таблички.

Речевой материал: *посмотри, запомни, названия предметов, игрушек, что это? Чего нет? Чего не стало? Что изменилось? Что не так?*

Ход игры

1.      Педагог предлагает детям рассмотреть последовательное из трех-четырех предметов, назвать их, затем ряд на некоторое время (-10-15 сек.) закрывается ширмой, педагог за ней убирает один предмет из ряда. После этого ширма открывается и детям предлагается назвать т предмет, которого не стало («Чего нет? Чего не стало?»). Ребенок устно отвечает. На первых порах можно для ответа использовать такой же ряд предметов, чтобы ребенок мог показать, чего не хватает, чего не стало казать ту игрушку, которую теперь не видит.

2.      Детям предлагается ряд картинок, которые таким же разом, как и предметы, выкладываются в ряд, Затем количество изменяется в связи с удалением одной картинки за ширмой. Картинки могут быть представлены на фланелеграфе.

3.      Детям предлагается запомнить ряд предметов, затем он закрывается на некоторое время ширмой и за ней предметы меняют местами, после этого ширма убирается, детям предлагается сказать: «Что изменилось?», «Что не так?»

То же самое возможно с картинками.

Такие же задания можно проводить с использованием табличек с названиями различных предметов.

*Усложнения:*

·         увеличивается ряд предметов, картинок до 10-12;

·         сначала даются для игры предметы, игрушки, а затем можно использовать и картинки с изображением предметов, игрушек;

·         убирать можно сначала один предмет или игрушку, затем и больше до пяти-шести. То же самое и с картинками;

·         менять местами так же можно сначала 2 предмета, затем больше до четырех-пяти.

***Чего не хватает?***

Цели: развивать зрительное внимание, учить находить недостающие детали, уточнять представления о предметах, о его частях.

Оборудование: сборно-разборные игрушки (игрушки у которых можно снимать отдельные части), картинки с изображением предметов, у которых отсутствуют существенные или характерные детали.

Речевой материал: *посмотри внимательно, чего нет? Все верно? Чего не хватает? Названия предметов и их частей.*

Ход игры

Чаще всего дети замечают неполадки в объемных игрушках, указывая на эту часть и говоря или показывая жестом, что тут сломалось. Поэтому *1-й вариант*игры может быть следующим: педагог ставит перед детьми игрушку без какой-либо важной и легко выделяемой части и просит детей сказать, целая игрушка или нет: «Чего нет? Все верно?», «Чего не хватает?» Дети указывают место, где отсутствует Деталь. Педагог предлагает из коробки, в которой находятся различные части игрушек, в том числе и данной, выбрать недостающую деталь и прикрепить ее на место

*2-й вариант*предполагает поиск недостающих деталей на картинках.

*Усложнения:*

·         поиск недостающих частей на силуэтных изображениях, на предметных и сюжетных картинках;

·         поиск недостающих деталей в аппликации на фланелеграфе;

·         увеличение количества отсутствующих деталей у предметов.

***Прятки с игрушками***

Цели: развивать внимание и память детей, развивать способность удерживать в памяти определенную цель - искать конкретную игрушку.

Оборудование: три-четыре (пять-семь) новых, незнакомых детям игрушек.

Речевой материал: *найди, названия игрушек, большой, маленький, названия основных цветов, ищите, спрячь*

Ход игры

Педагог привлекает внимание детей к новым игрушкам: «У нас гости. Посмотрите, какие игрушки. Что это?  А это? После рассматривания игрушек педагог предлагает: «Будем играть с ними. Игрушки будут прятаться, я вы будете искать». Педагог предлагает детям выбрать понравившуюся им игрушку и говорит: «Ты будешь искать мишку и т. п. Что (кого) ты будешь искать?» После этого дети отворачиваются к стене, закрывают глаза или выходят за дверь педагог прячет новые игрушки среди старых, знакомых и затем предлагает детям: «Ищите. Где твоя игрушка?»

Каждый из детей должен найти выбранную им ранее игрушку. Первому нашедшему - приз: наклейка или значок. В конце игры те, у кого больше всех значков, выходят вперед, остальные им аплодируют.

*Усложнения:*

·         сначала педагог может показать, как надо искать, затем дети самостоятельно выполняют;

·         можно выбрать водящих - они будут искать игрушки остальные дети, знающие, куда педагог спрятал игрушки, не должны подсказывать;

·         одни дети прячут игрушки, другие потом ищут их. Педагог помогает найти место, куда лучше спрятать;

·         увеличивается число участников игры, следователь увеличивается и количество игрушек.

***Подбери слово***

Цели: развитие зрительного внимания и памяти, закрепление названий знакомых предметов, развитие словесной памяти.

Оборудование: карточки с изображением различных предметов и их названиями, разделенные пополам ломаной линией (размер карточки 10x12 см). Предметы могут быть из одной тематической группы или из разных (см. рис. 13).

Речевой материал: *будем играть, что это? Названия предметов, изображенных на карточках.*

Ход игры

Педагог предлагает ребенку поиграть. Он дает ребенку половинки двух-трех картинок и задает вопрос: «Что это?» Если ребенок знает название предмета, он может сразу подобрать вторую половинку с табличкой к изображению, опираясь только на глобальное восприятие таблички с названием данного предмета. Если ребенок не знает название предмета, он просто подбирает нужную половинку с написанным словом, опираясь на конфигурацию выреза и совмещая половинки. Каждая картинка совмещается только со своей половинкой, на которой написано ее название.

Игра также может использоваться для закрепления навыков глобального чтения слов по определенной теме.



*Рис. 13. К игре «Подбери слово»*

***Послушай и запомни***

Цели: развивать умение запоминать ряд слов, воспроизводить заданную словесную последовательность, развивать внимание.

Оборудование: таблички с названиями предметов либо по одной теме, либо по разным.

Речевой материал: слушай внимательно, запомни, назови слова, потом, кто запомнил? повтори.

Ход игры

Педагог предлагает детям поиграть. Называет слово и кладет табличку. Например, «пирамида». Затем называет второе слово - «мяч» и кладет эту табличку вслед за первой, образу ряд. Когда выложены три таблички, переворачивает их и устно воспроизводит: «Тут пирамида, потом мяч, потом лодка. Кто запомнил? Повтори». Ребенок повторяет. Затем педагог выкладывает новую табличку и читает новое слово, кладет табличку вслед за уже имеющимися. И повторяет весь ряд сначала.

Можно предложить детям таблички (по одной или по две которые они выкладывают друг за другом, выстраивая и за поминая ряд, затем воспроизводя этот ряд устно.

*Усложнения:*

·         слова берутся из разных тем;

·         увеличивается число запоминаемых слов;

·         игра проводится без табличек, только на слух.

Можно предложить детям таблички (по одной или по две которые они выкладывают друг за другом, выстраивая и за поминая ряд, затем воспроизводя этот ряд устно.

*Усложнения:*

·         слова берутся из разных тем;

·         увеличивается число запоминаемых слов;

·         игра проводится без табличек, только на слух.

# 1.4. Развитие мышления и воображения

***Достань тележку***

Цели: учить анализировать условия практической задачи: учитывать свойства орудия для достижения цели: использовать метод проб при решении практической задачи.

Оборудование: тележка с петлей, мелкие игрушки, экран, таблички.

Речевой материал: *достань тележку, лента, тяни, играй, молодец.*

Ход игры

На столе на расстоянии, недоступном для вытянутой pyки ребенка, находится тележка с петлей, через нее свободно продета тесьма, оба конца разведены в стороны на 50 см. Ребенок может легко достать их. Для подтягивания тележки надо использовать оба конца одновременно. На тележке для привлечения внимания лежат мелкие яркие игрушки. Задача заключается в том, чтобы ребенок догадался взяться за оба конца тесьмы одновременно и подтянуть к себе тележку. Если потянет за один конец, тесьма выскочит из петли, тележка останется на месте. Педагог просит: «Достань тележку. Поиграй». Если ребенок вытянул тесьму, то педагог вставляет ее снова обязательно за экраном. Важно, чтобы ребенок сам догадался взяться за оба конца. У него может быть несколько попыток. Если все же ребенок не сумел сделать сам, педагог медленно показывает.

***Сложи узор***

Дели: учить детей пользоваться предметами-заместителями: располагать реальные предметы на плоскости в соответствии с расположением их заместителей.

Оборудование: основы для расположения фишек мозаики (по числу детей), наборы фишек: по пять фишек любых двух цветов; карточки, на которых нарисованы полоски разной длины: длинные и короткие. На каждой карточке чередуются три-четыре полоски. Например, на одной карточке могут быть нарисованы длинная полоска, короткая, опять длинная; на другой - короткая полоска, еще короткая, длинная, длинная и т.д.

Речевой материал: *полоски, сложи узор, название основных цветов.*

Ход игры

Каждый ребенок получает основу для выкладывания узора мозаики и набор фишек. Педагог предлагает детям выложить из своих фишек узоры по картинке. Показывает первую карточку и говорит, что у них есть фишки разных цветов, а на картинке нарисованы полоски разной длины. Можно выложить узор, если вместо длинных полосок класть фишки одного цвета, вместо коротких - другого. Педагог спрашивает у детей или сам им сообщает, какой цвет какие полоски заменяет.

После этого педагог предлагает каждому ребенку на своей основе выложить узор из разноцветных фишек точно по картинке. Дети размещают фишки разных цветов в той же последовательности, в какой расположены полоски разной Длины на карточке. Если кто-либо затрудняется, педагог напоминает еще раз, какой цвет заменяет какую полоску. Когда дети правильно выполняют задание, педагог показывает им другую карточку с новой последовательностью расположения полосок. Перед выполнением второго задания педагог не напоминает принцип замещения, однако при затруднениях он помогает детям.

***Посади огород***

Цели: учить детей использовать заданные заместители предметов и располагать в соответствии с расположением заместителей.

Оборудование: набор игрушечных овощей: репки, огурчики, морковки.

Листы картона(12х12), разделенные на девять частей. Карточки с заданиями (на каждой карточке кружки разных цветов - зеленый, желтый, оранжевый), расположенные в клетках хаотично (от четырех до девяти кружков на карточке).

Речевой материал: *морковь, репа, огурец, тут так желтый, зеленый, оранжевый.*

Ход игры

Педагог раздает детям карточки, разделенные на клетки, и игрушечные овощи. Затем показывает карточку-образец предлагает соотнести цветные кружки и игрушки, а потом разложить овощи в соответствии с образцом на своей карточке.

Постепенно количество заданий увеличивается. Можно увеличить количество частей (грядок) в «огороде».

***Зверюшки на дорожках***

Цели: Учить детей пользоваться заместителями - уметь соотносить картинки с определенными знаками; формировать умение варьировать заместители при выполнении одного и того же задания.

Оборудование: набор картинок (4x4 см) с изображениями животных: цыпленок, петух, собака, еж, гусь, кошка (по 50 изображений); 10 полосок бумаги с различными значка» (круг, квадрат, «флажок», овал, «плюс»). На каждой полоске по шесть значков. Разные значки повторяются в разных сочетаниях: пять полосок - образцов с изображением животных и соответствующих значков. Каждая пара (картинка-значок) отделяется друг от друга вертикальной чертой. Сочетание животных и значков различно.

Речевой материал: *собака, кошка, еж, цыпленок, гусь, петух, тут, такой, не такой.*

Ход игры

Педагог демонстрирует детям материалы: картинки, разложенные кучками (в каждой кучке одинаковые картинки), полоска-образец (шифр), полоски бумаги со значками.

Полоска-образец выставляется перед детьми. Ребята получают полоски со значками.

Педагог показывает какая картинка какому значку соответствует («Собака - тут, еж - тут...») и как выполняется задание: каждый значок накрывается соответствующей картинкой.

После выполнения задания дети складывают в кучки одинаковые картинки. При повторном проведении игры дети меняются «дорожками», получают новые.

Вместо одноцветных значков можно использовать кружки разного цвета, подготовив новый набор материала.

***Работа с сериями картин***

Цель: учить детей понимать и воспроизводить простую последовательность событий, изображенных на картине.

Оборудование: серии картин, материал для конструирования, обыгрывания.

Речевой материал *определяется выбором темы.*

Ход игры

1.      *Ворота*(конструирование)

Педагог показывает детям картинку, на которой изображена готовая постройка. Затем педагог предлагает детям построить ворота. («Будем строить. Это ворота»). Ребята получают необходимый строительный материал, соотносят плоскостной образец с объемным. Педагог выставляет первую картинку с изображением начального этапа постройки и предлагает детям его выполнить. Постепенно дети возводят всю постройку. Карточки-образцы убираются, а дети получают аналогичные наборы и, глядя на свою постройку, раскладывают карточки по порядку.

Аналогично можно провести занятия по темам «Мост», «Дом».

2.      Осенние *листья*

(на картинках: дети собираются на прогулку; ребята собирают осенние листья; ребята ставят листья в вазу; осенние листья в вазе).

Дети рассматривают картинки, имитируют действия, вновь рассматривают картинки и раскладывают их порядку.

Темы для работы с сериями: «Салат» (на столе лег овощи, дети моют овощи, режут овощи, едят салат «Карандаши» (на столе в беспорядке лежат карандаши, ребята собирают карандаши и ставят в карандашницу; карандаши собраны, на столе порядок). «Снеговик» (этапы сооружения снеговика) и т.п.

***Что сначала, что потом***

Цель: учить детей располагать картинки в порядке развития сюжета.

Оборудование: набор картинок для игры «Что сначала, что потом» в готовом виде, таблички.

Речевой материал: *что сначала? Что потом? Подумай разложи, какая картинка первая? Верно, неверно.*

Ход игры

Педагог предлагает детям серии картинок (от двух до шести), которые нужно внимательно рассмотреть и определить, что было сначала, что потом. «Какая картинка первая? Что было сначала?» Дети рассматривают картинки и раскладывают в необходимой последовательности. Педагог проверяет, уточняет, почему так. В начале для проверки правильности можно к обратной стороне картинок наклеить карточки с расходящейся стрелкой, острый кончик которой начинается над первой картинкой, а расходящиеся ее концы - над последней. Или, если дети знают цифры, то на полосках с обратной стороны - цифры. Когда ребенок выложит последовательность, он может сам проверить, открыв картинки с обратной стороны.

***Что это такое?***

Цель: учить детей создавать в воображении образы на основе характерных признаков предметов.

Оборудование: бумажные круги разных цветов, поло-разной длины, мяч, таблички.

Речевой материал: *на что похоже? Что это такое? думай, лови мяч, кати, назови предмет, молодец.*

Ход игры

Дети встают в круг, педагог говорит, что надо придумать, на что похож предмет, который лежит на стуле. Он кладет на стул один из цветных кружков. Педагог может сам назвать предмет, который он придумал, затем дети отвечают по очереди. Отвечает тот ребенок, кому педагог покатит мяч. Ребенок довит мяч и называет предмет, на который похож кружок. (Например, красный кружок: яблоко, помидор, шарик, мяч и др.). Затем педагог меняет круг на круг другого цвета, или на полоску. Необходимо поощрять оригинальные ответы.

***Дети на прогулке***

Цель: учить детей создавать в воображении образы на основе схематических изображений предметов.

Оборудование: несколько картинок такой величины, чтобы они были хорошо видны всей группе детей. На каждой картинке изображен ребенок (мальчик или девочка), в руке у которого на зарисованный предмет, таблички.

Речевой материал: *мальчик, девочка, несет на прогулку, названия предметов, придумай, скажи, назови, верно.*

Ход игры

Педагог показывает детям одну из картинок и говорит «Тут нарисован мальчик (девочка). В руке у него... Что? Я не знаю. Придумайте, что может быть в руке». Например, если на картинке нарисован мальчик с палочкой, то можно сказать, что у него флажок, цветок, шарик («Мальчик идет гулять с шариком, цветком»). Дети по очереди придумывают, педагог следит за тем, чтобы не было повторов. Если дети затрудняются, педагог помогает.

***Волшебные картинки***

Цель: учить детей создавать образы на основе схематического изображения.

Оборудование: набор из пяти карточек для каждого ребенка. Карточка содержит незавершенное схематическое изображение предмета или геометрическую фигуру. Изображение расположено так, что остается свободное место для дорисовывания. У всех детей одинаковые карточки, таблички» карандаши.

Речевой материал: *посмотри внимательно, придумай, дорисуй, что это?*

Ход игры

Дети рассаживаются за столиками, получают карандаши и наборы карточек. Педагог предлагает: «Давайте поиграем в игру «Волшебные картинки». «Посмотрите свои карточки. Каждую фигуру можно дорисовать. Например, вот так. Что это?» Педагог показывает одну карточку, которой нет у детей, и дорисовывает изображение, дети узнают предмет или игрушку, называют ее. Педагог предлагает детям: «Дорисуйте». Можно попробовать дать детям попытаться самостоятельно выполнить задание, без показа дорисовки педагогом. После того, как дети поняли, что надо делать, они приступают к выполнению задания.

Когда все дети закончили дорисовывать картинки, педагог собирает карточки и рассматривает их. Затем выбирает одну-две оригинальные карточки с картинками из каждой подгруппы. Отмечает наиболее интересные картинки, объясняет, что самые интересные - это необычные картинки, когда ребята придумывают что-то свое, не похожее на другие рисунки. Хорошо, когда получается картинка, по которой можно составить рассказ. При повторе игры детям предлагают для дорисовывания новые фигуры.

***Пирамидки***

Цель: учить детей анализировать строение предмета с помощью его схематического изображения.

Оборудование: по одной пирамиде на каждого играющего (пирамида состоит из восьми колец, основания и верхушки), пять карточек с контурными изображениями пирамидок, собранных по-разному.

Речевой материал: *посмотрите, соберите так, пирамида, верно, неверно.*

Ход игры

Педагог раздает детям пирамидки. Он сообщает, что они будут собирать не простые пирамидки, а такие, как нарисованы на картинке. Выигрывает тот, кто первым соберет пирамидку в точном соответствии с картинкой. Педагог показывает первую картинку «Посмотрите, соберите пирамиду так». Дети разбирают свои пирамидки и собирают такую, которая изображена на картинке. Победитель (первый собравший) получает фишку. Педагог предъявляет другую картинку, и игра продолжается.

Если возникают трудности, то педагог просит кого-то из детей объяснить непонимающему, как сложить, или объясняет сам.

***Поможем художнику***

Цель: учить детей создавать образы на основе схематического изображения.

Оборудование: большой лист бумаги, прикрепленный к доске или фланелеграфу с нарисованным на нем схематическим изображением человека, цветные карандаши или краски, фломастеры, таблички.

Речевой материал: *дорисуй, что получилось, что это? Какого цвета? Что делает? и различные другие вопросы по имеющейся схеме, интересно.*

Ход игры

Педагог говорит детям: «Мишка-художник рисовал-рисовал и не смог дорисовать несколько картинок, устал. Давайте ему поможем». «Вы придумайте, что можно тут нарисовать». Дети придумывают, говорят педагогу, а он рисует все, что ребята придумают для того, чтобы закончить картину. Педагог должен последовательно задавать вопросы, облегчая детям задачу: «Кто здесь нарисован (мальчик или девочка)? Какого цвета глаза, волосы? Как одет, что несет в руках? Что делает?» и т.д. Дети отвечают по-разному, вместе с педагогом «обсуждают» ответы и педагог выбирает наиболее интересные и зарисовывает, постепенно превращая схему в рисунок. Могут помогать в зарисовке и дети.

Когда рисунок готов, можно составить рассказ из трех-четырех предложений.

Игра повторяется на разнообразном материале.

Можно предложить детям вариант соревнования: разделить на команды, дать одинаковые схемы, кто быстрее и интереснее дорисует.

Можно дать подгруппам разные схемы.

***На что это похоже?***

Цель: учить детей создавать в воображении образы на основе схематического изображения предметов.

Оборудование: набор из 10 карточек с различными фигурками. На каждой карточке нарисована фигурка, которая может восприниматься как деталь или контурное изображение какого-либо предмета, таблички.

Речевой материал: *придумай, вспомни, на что это похоже? Что это такое? Молодец, хорошо придумал.*

Ход игры

Педагог показывает детям карточку и предлагает подумать: «На что это похоже? Что это?» Дети думают, затем по очереди предлагают свои варианты. Педагог стремится к тому, чтобы каждый ребенок придумал что-то свое, а не повторял за другими. При показе следующей картинки игра начинается с другого ребенка, таким образом каждый из детей в течение игры получит возможность первым ответить.

Если устное определение предметов затруднено, педагог может предложить ребенку дорисовать, и сам называет то, что нарисовал ребенок, ребенок повторяет.

*Материал для предъявления*может быть различным:

·         бабочка, бант, цветок, самолет и т.д.;

·         очки, велосипед, игра (штанга);

·         таз, лодка, стакан, ведро, горшок;

·         змея, речка, лента, трава;

·         мост, горка, радуга;

·         капля, листок, морковь, лопата и т.д.

***Разложи картинки в свои конверты***

Цели: группировать предметы по разным свойствам (форме, цвету, величине), самостоятельно выделять принцип группировки, опираясь на образец; осмысливать и закреплять в слове результат своих действий.

Оборудование: конверты с наклеенными или нарисованными геометрическими формами, разными по цвету и величине, картинки с изображением предметов разной формы и величины, цвета, подносики.

Речевой материал: *какой по цвету? Форме? Величине? Что это? разложи.*

Ход игры

*1-й вариант (проводится со всеми детьми).*Играющие сидят за столами. Перед каждым ребенком лежит по три конверта (например, на одном наклеен круг, на другом - треугольник, на третьем - квадрат). У сидящих рядом детей формы не должны повторяться. На подносе перед каждым ребенком несколько картинок, которые он должен разложить по конвертам (яблоко, пуговицу, печенье - положить в конверт, где наклеен круг и т.п.).

Когда картинки будут разложены по конвертам, педагог вызывает к наборному полотну одного из детей и просит его выложить на наборное полотно свои конверты, а под ними вставить картинки из них. Ребенок объясняет свой выбор, остальные проверяют правильность выбора. Используются примерные слова и выражения: «Тут круг. Это яблоко. Яблоко круглое».

*2-й вариант.*Проводится так же, но картинки различаются по цвету, и на конвертах изображены круги тех цветов,   которые использованы при изображении предметов.

*3-й вариант.*Проводится так же, но картинки различаются по величине.

*Усложнения:*

·         ребенку предлагаются картинки, они лежат в случайном порядке на подносе;

·         педагог предлагает ребенку самостоятельно выделить группы картинок:

·         по цвету;

·         по величине;

·         по форме;

·         по родовому признаку (обобщающие понятия).

·         ребенку предлагается: «Разложи». После этого педагог просит ребенка объяснить, почему он так сгруппировал картинки.

***Сложи квадраты***

*(квадраты Никитина -1-2 тип сложности)*

 Цель: учить составлять целое из разных геометрических фигур.

Оборудование: деревянная рамка, деревянные вкладыши.

Речевой материал: *сложи квадрат. Какой по цвету? Будь внимательным. Верно, неверно, поверни, положи по-другому, попробуй еще, сделай так, молодец.*

Ход игры

Педагог кладет перед ребенком собранный вариант квадратов, дает время рассмотреть. Затем переворачивает рамку, высыпает вкладыши, перемешивает их и предлагает ребенку попытаться собрать все квадраты снова, соблюдая признак цвета. Если ребенок затрудняется, педагог приходит ему на помощь.

*Усложнение:*собрать квадрат без рамки.

***Где ошибся художник?***

Цель: развивать логическое мышление детей, внимание, зрительное восприятие, память, мелкую моторику пальцев рук.

Оборудование: карты с рисунками (размер карты 15x18 см), картонные детали этих же картин, фломастеры или цветные карандаши по количеству детей (см. прил. 9).

Речевой материал: *где ошибся художник? Что не верно? Что бывает, чего не бывает? Названия животных и других предметов, названия цветов.*

Ход игры:

1.      Детям раздаются два варианта картинок: одна раскрашенная с ошибками художника, другая раскрашенная, но основных моментов (ежика, рыбы, птицы) нет. Детям предлагается внимательно рассмотреть картинку с ошибками, найти эти ошибки и исправить их на другой картинке, выложив на нее картонные детали (ежика, рыбы, птицы) туда, куда нужно. Педагог может задать вопросы: «Кто летает? Кто ходит по земле? Кто плавает в воде?» Проверяют все вместе правильность выполнения задания.

2.      Детям раздаются цветные картинки с ошибками и им предлагается рассмотреть их, зрительно определить, что же неправильно нарисовал художник. «Найди, где ошибся художник. Чего не бывает?»

3.      Детям раздаются нецветные картинки с ошибками художника и предлагается найти эти ошибки и раскрасить их. «Каким цветом раскрасил птицу? Почему неверно? Кто летает?» и т.п.

4.      Детям раздаются нецветные картинки с ошибками, и дается задание: «Раскрась птицу красным, воду - голубым» и т.п. Затем, после раскрашивания предлагается найти ошибки художника и указать их, отметив цифрами или фишками.

Начало формы

Конец формы

*Рис. 14. К игре «Где ошибся художник?»*

2. Дидактические игры и упражнения по развитию слухового восприятия

***Задачами работы***по развитию слухового восприятия детей с нарушенным слухом являются:

·         развитие их остаточного слуха, осуществляемое в процессе целенаправленного обучения восприятию на слух речи и неречевых звучаний;

·         создание на базе развивающегося слухового восприятия качественно новой слухо-зрительной основы для восприятия устной речи;

·         обогащение представления детей о звуках окружающего мира.

В соответствии с данными задачами предложены игры-упражнения, направленные на развитие неречевого и речевого слуха детей. В связи с тем что на фронтальных занятиях в первую очередь осуществляется развитие неречевого слуха, в основном представлены игры, направленные именно на его развитие.

Предложенные игры могут быть использованы как в работе сурдопедагога, так и воспитателей, а также родителями в домашних условиях. Чтобы эта работа была результативной, нужно придерживаться некоторых общих рекомендаций:

1.      Первоначально игровые упражнения проводятся на слухо-зрительной основе, т.е. ребенок видит лицо педагога и его действия и слушает. По мере того, как дети начинают уверенно справляться с предлагаемыми игровыми заданиями, можно переходить к их предъявлению только на слух. Каждый раз в случае ошибки следует предъявлять дошкольникам образец звучания, который; они воспринимают на слухо-зрительной основе, а затем, по возможности, и на слух.

2.      В ходе игр-упражнений звучания, предлагаемые для различения на слухо-зрительной или слуховой основе, предъявляют в случайной, постоянно изменяющейся последовательности. Это важно для того, чтобы дети не угадывали, а вслушивались в звучания.

3.      При проведении игр-упражнений надо учитывать возраст детей, степень снижения слуха и уровень психомоторного и речевого развития, их индивидуальные особенности. Это в первую очередь относится к тому, из какого количества звучаний предлагается выбирать услышанное: из двух, трех и более. Целесообразно вначале предлагать детям ограниченный выбор - из двух резко противопоставленных по акустическому признаку звучаний. Постепенно, по мере овладения тем или иным умением в столь облегченных условиях слухового восприятия, следует расширять выбор (до трех-пяти и более) и предлагать звучания более близкие по акустическим характеристикам.

4.      Игры-упражнения в основном проводятся с индивидуальными слуховыми аппаратами. Часть из них, где в качестве источника звука выступают речевые сигналы (слогосочетания или слова) и граммофонные или магнитные записи, целесообразно проводить с использованием аппаратуры коллективного пользования (см. программу по развитию слухового восприятия). Если все дети или отдельные дошкольники могут воспринимать на слух предлагаемые для различения звучания без индивидуальных слуховых аппаратов на расстоянии не менее 1,5-2 м (т.е. на том расстоянии, на котором от них обычно находится педагог), то игры-упражнения целесообразно проводить без использования звукоусиливающей аппаратуры. Определение направления источника звука (справа - слева - спереди - сзади) можно проводить либо при использовании каждым ребенком двух индивидуальных слуховых аппаратов заушного или внутриушного типа, либо без них; в последнем случае в качестве источника звука следует использовать те звучания, которые дети могут слышать без аппаратов на расстоянии не менее одного метра (например, барабан, громкая дудка и т.п.).

5.      Предлагаемые в играх источники звука, задания, речевой материал следует рассматривать как примерные. Они могут изменяться и дополняться с учетом уровня психомоторного и слухоречевого развития детей группы, их индивидуальных особенностей, а также конкретных условий дошкольного учреждения.

6.      При проведении описанных игр фронтальная работа обязательно должна сочетаться с индивидуальной: детям по одному или по двое предлагается выполнять описанные упражнения. При этом индивидуально в первую очередь опрашиваются те дети, которые при различении звучаний на слухо-зрительной или слуховой основе могут ошибаться.

# Развитие неречевого слуха

## 2.1.1. Знакомство детей со звучащими игрушками

***Барабан***

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

Оборудование: барабан, игрушечные барабанчики.

Речевой материал: *будем играть, играйте, да, нет, верно, неверно, молодец, БАРАБАН*(СНОСКА:Здесь и далее крупным шрифтом выделены те слова, словосочетания и фразы, которые предъявляются детям письменно - на табличке)*.*

Ход игры.

Дети полукругом стоят или сидят перед педагогом. Взрослый, заинтриговав детей, достает из коробки (мешочка...) барабан, играет на нем, произнося *татата,*предъявляет табличку БАРАБАН. Дети смотрят, дотрагиваются до барабана в момент звучания, чтобы ощутить вибрацию его корпуса. Педагог учит детей стучать деревянной палочкой по барабану, извлекая его звук. При этом один ребенок стучит по барабану, а остальные имитируют это движение: или стучат пальцем по игрушечным картонным барабанам, или по ладони. Педагог стимулирует детей к сопровождению движений произнесением слогов *татата*(как могут), но не настаивает.

***Бубен***

Оборудование: бубен.

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

Ход игры

Игра проводится аналогично описанной выше. По бубну ложно ударять рукой, трясти его, произнося слогосочетания *папапа*(как могут).

***Дудка (гармошка, свисток, металлофон, шарманка)***

Оборудование: дудка (гармошка, свисток, металлофон, шарманка), бумажные дудочки, гармошки.

Речевой материал: *будем играть, играйте, да, нет, верно, неверно, молодец, ДУДКА, ГАРМОШКА.*

Ход игры

Игра проводится аналогично тому, как это описано выше. При этом детей учат извлекать звук из гармошки, металлофона, шарманки. Звучание дудки и свистка дети имитируют движениями, «играя» на индивидуальных бумажных дудочках и свистках, изображая игру на них руками. Педагог стимулирует детей сопровождать игру на звучащей игрушке или ее имитацию произнесением самых простых слогосочетаний (как могут), например:

·         гармошка, металлофон, шарманка - *ля-ля-ля,*

·         дудка - *у*,

·         свисток – *и* или *пи*.

## 2.1.2. Обучение 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.

*Покажите игрушку (лялю, мишку...)*

Оборудование; барабан, небольшие игрушки (куклы, мишки, зайки...), большой экран или ширма.

Речевой материал; *будем играть, слушайте, да, нет, верно, неверно.*

Ход игры

Дети полукругом стоят или сидят перед педагогом. У каждого ребенка в руках игрушка. У педагога та же игрушка. Она спрятана за спину. Педагог воспроизводит звучание на барабане, и в момент ударов игрушка появляется из-за спины и танцует. Педагог прекращает игру на барабане и прячет игрушку вновь за спину.

Педагог учит детей в момент начала игры на барабане показывать игрушку и убирать ее, когда звучание прекращается.

По мере того, как дети овладевают этим умением, видя действия взрослого, звучания начинают предъявляться только на слух. С этой целью педагог воспроизводит удары па барабану за экраном (ширмой).

По мере определения того, какие игрушки и на каком расстоянии слышат дети с помощью индивидуальных слуховых аппаратов (или без них), в данной игре в качестве источника звука могут выступать и другие звучащие игрушки, например: гармошка, дудка, свисток, металлофон, шарманка.

***Мы танцуем***

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

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

Ход игры

Дети полукругом стоят перед педагогом, у каждого в руках ленточки или платочки. Педагог одной рукой начинает играть на пианино, а второй - размахивать платочком (ленточкой) над головой. Он прекращает игру и опускает руку, пряча за спину платочек (ленточку).

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

По мере того, как дети овладевают этим умением, видя игру педагога на пианино, звучания начинают предъявляться только на слух. С этой целью педагог играет на пианино за экраном (ширмой) или дети поворачиваются спиной.

Вместо платочков у детей могут быть флажки (ленточки...), которые они поднимают в момент звучания и опускают, когда оно прекращается. Можно дать детям маленьких кукол, которые начинают танцевать под музыку и останавливаются (садятся) при ее прекращении.

Аналогично проводится игра, в которой в качестве источника звука используется дудка.

***Похлопаем***

Оборудование: бубен, большой экран или ширма.

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

 Ход игры

Игра проводится аналогично описанным выше. В ответ на удары по бубну дети хлопают в ладоши перед грудью (педагог стимулирует их сопровождать хлопки произнесением слогов *папапа*или *татата*(как могут), а после их прекращения опускают руки.

***Разбудим куклу***

Цель: развивать внимание детей к звукам окружающего мира.

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

Речевой материал: *будем играть, слушайте, да, нет, верно, неверно, Кукла (...) спит, Кукла (...) не спит, ЧАСЫ,* *ПЫЛЕСОС, ТЕЛЕФОН.*

При проведении этой игры, как и других, в помощь следует привлекать воспитателя группы.

Ход игры

Дети полукругом сидят перед педагогом. Перед ними в кровати спит большая кукла. У педагога будильник. Он говорит: «Кукла спит». Затем он включает будильник, от звука кукла «просыпается». Он повторяет это несколько раз. В то время как еще продолжает звучать будильник, педагог спрашивает детей: «Что звучит?» и показывает картинку с подписью ЧАСЫ, которая прочитывается.

Затем детям раздаются маленькие куколки в кроватках. Педагог на глазах детей вновь заводит будильник и учит детей в момент его звучания показывать, что кукла проснулась и отвечать на вопрос «Что звучало? « показом картинки с подписью и ее прочтением.

Когда дети начнут справляться с заданием: «будить» куклу по звонку будильника в условиях, когда они видят, как педагог его заводит, звучание начинает предъявляться только на слух. В этом случае будильник заводится за экраном, ширмой.

В ходе последующих игр детей учат аналогично воспринимать звучания пылесоса, телефона или любых других бытовых шумов. В ответ дети показывают, как проснулась кукла (мишка, зайка...), а в ответ на вопрос «Что звучало?» демонстрируют соответствующую картинку с подписью и прочитывают ее. Вместо игрушки можно «будить» и одного и; детей: он сидит или лежит перед детьми, изображая сон, пробуждается по звуковому сигналу.

Когда дошкольники начинают уверенно «будить» игрушку при восприятии того или иного бытового звучания, можно усложнить игру: предложить детям различать, какой звук разбудил игрушку.

Педагог демонстрирует, как большая кукла просыпается от звонка будильника, затем ее вновь укладывают спать и будят, например, шумом пылесоса. Педагог каждый раз спрашивает детей: «Что звучало?» В ответ они показывают соответствующую картинку с подписью и прочитывают ее.

После того, как данное упражнение становится им понятным, педагог за большим экраном то заводит будильник, то включает пылесос. Кукла просыпается, и дети показывают картинку того предмета, который разбудил куклу. Вначале им предлагается выбор из двух картинок, например: будильник и пылесос, пылесос и телефон, телефон и будильник. В дальнейшем, если это доступно детям группы, можно предлагать выбирать и из трех картинок.

# 2.1.3. Обучение различению на слух звучащих игрушек

*ЦЕЛЬ:*учить детей различать звучащие игрушки при постепенно увеличивающемся выборе: из двух-четырех.

***Барабан или гармошка?***

Оборудование: барабан, гармошка, большие зайка и кукла, маленькие зайки и куклы по количеству детей в группе или соответствующие картинки с подписями БАРАБАН, ГАРМОШКА.

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

Ход игры

Дети сидят перед педагогом за столами. На столе у педагога сидят большой зайка и большая кукла. Около зайки - барабан, около куклы - гармошка. На столах у детей или маленькие зайка и кукла, или соответствующие картинки. Педагог ударяет в барабан и показывает, как зайка начинает прыгать, и побуждает детей повторить эти движения под звучание барабана. То же самое он проделывает и с гармошкой, под звук которой пляшет кукла.

Педагог на глазах детей играет в разной последовательности то на барабане, то на гармошке, не показывая при этом игрушку, соответствующую предъявляемому звучанию. Дети самостоятельно выбирают нужную игрушку (картинку), т.е. барабан - зайка, который прыгает; гармошка - кукла, которая танцует. В подтверждение правильности выбора педагог также выполняет действия либо с куклой, либо с зайкой, продолжая стучать в барабан или играть на гармошке.

Когда дети начнут уверенно справляться с данным заданием, звучания начинают предъявляться им уже не слухо-зрительной, а на слуховой основе. С этой целью педагог стучит в барабан или играет на гармошке за большим экраном или ширмой и побуждает детей выбрать нужную игрушку. Затем он, продолжая воспроизводить звучание, появляется из-за экрана (ширмы), оценивает правильность выбранной игрушки: показывает, как пляшет кукла, если звучит гармошка, или прыгает зайка, если звучит барабан.

Аналогично проводятся игры-упражнения и с другими парами звучащих игрушек, например: барабан (прыгает зайка) и дудка (едет машина); металлофон (летает бабочка, маленькая птичка) и бубен (прыгает лягушка). В дальнейшем ребенку предлагают выбирать не из двух, а из трех звучаний: барабан - дудка - металлофон, гармошка - бубен - дудка.

***Слушаем и показываем***

Цель: учить детей соотносить определенное действие со звучанием той или иной игрушки.

Оборудование: барабан, бубен, дудка, гармошка, свисток, металлофон, шарманка, соответствующие картинки с подписями: БАРАБАН, БУБЕН, ДУДКА, ГАРМОШКА, СВИСТОК, МЕТАЛЛОФОН, ШАРМАНКА.

Речевой материал: *будем играть, слушайте, верно, неверно, да, нет, ЧТО ЗВУЧАЛО? БАРАБАН, БУБЕН, ДУДКА, ГАРМОШКА, СВИСТОК, МЕТАЛЛОФОН, ШАРМАНКА.*

Ход игры

Дети стоят полукругом перед педагогом. Перед педагогом три звучащих игрушки, например: барабан, дудка, гармошка. Он стучит в барабан и начинает шагать на месте, произнося *татата,*и побуждает детей к этому же. Педагог повторяет данное упражнение два-три раза. После каждого выполнения упражнения он спрашивает: «Что звучало? «, дети в ответ показывают соответствующую картинку с подписью и прочитывают ее. Затем аналогично предъявляются звучания гармошки - танцевать (или приседать положив руки на пояс, или поднять руки над головой и вращать, или кружиться и т.п.), произнося *ля-ля-ля;*дудки - «играть» на воображаемой дудочке - *у*       .

Педагог в разной последовательности играет то на барабане, то на дудке, то на гармошке. Дети в ответ воспроизводят определенное действие. Если кто-то из детей ошибается, педагог в момент звучания также начинает производить нужное движение. Затем дошкольники показывают соответствующую картинку и читают подпись.

В течение нескольких занятий педагог проводит описанные выше упражнения с перечисленными игрушками: барабан - шагать на месте, произнося, как могут, *папапа,*бубен - хлопать в ладоши - *татата;*дудка - «играть» на дудочке - *у*       ; гармошка - танцевать - *ля-ля-ля;*свисток - поднимать руки вверх - *пи*            ; металлофон - ударять кулачком о кулачок - *татата;*шарманка - «играть» на шарманке - *ааа*.

***Что звучало?***

Цель: обучение различению на слух звучащих игрушек.

Оборудование: барабан и дудка, соответствующие картинки с подписями БАРАБАН, ДУДКА, картинки с изображением этих звучащих игрушек.

Речевой материал: *будем играть, слушайте, что звучало? барабан, дудка, верно, неверно, да, нет.*

Ход игры

Дети стоят полукругом перед педагогом. У педагога барабан и дудка. Он стучит по барабану, дети в ответ шагают на месте, произнося *татата.*В ответ на последующий вопрос «Что звучало?» они показывают соответствующую картинку и прочитывают подпись. Аналогично предъявляется звучание дудки.

Педагог на глазах детей в разной последовательности играет то на барабане, то на дудке. Дети в ответ воспроизводят определенное действие, сопровождая его произнесением слогов. Если кто-то из детей ошибается, педагог в момент звучания также начинает производить нужное движение. Затем дошкольники показывают соответствующую картинку и читают подпись.

Педагог устанавливает большой экран или ширму, на глазах детей берет барабан и стучит по нему за экраном (ширмой). Дошкольники воспринимают звучание на слух, начинают шагать на месте, произнося *татата.*В это время педагог поднимается из-за экрана или выходит из-за ширмы, продолжая стучать в барабан. Он предъявил на слух образец звучания барабана. Аналогичная работа проводится и с дудкой.

Затем педагог за экраном (ширмой) в разной последовательности играет то на барабане, то на дудке. Дети в ответ воспроизводят определенное действие, сопровождая его произнесением слогов. Если кто-то из детей ошибается, педагог продолжая извлекать звук из игрушки, показывается детям (они воспринимают звучание слухо-зрительно), дошкольники, допустившие ошибку, исправляются. Затем дети показывают соответствующую картинку и читают подпись.

Аналогично организуются игры-упражнения и для различения на слух других игрушек. Постепенно педагог начинает предъявлять игрушки, звучание которых не так резко различается, например: барабан и бубен, дудка и гармошка и т.п. Он также постепенно увеличивает выбор, доводя его до выбора из трех-четырех и более звучащих игрушек.

*Вариант игры*

В ответ на воспринятое звучание после вопроса педагога «Что звучало?» дети показывают соответствующие картинки, размещают их на доске, в наборном полотне, на флане-леграфе под большими изображениями соответствующих игрушек, подкладывают к самим игрушкам и т.п.

# 2.1.4.Обучение различению на слух длительности звучаний

*ЦЕЛЬ:*учить детей различать на слух и воспроизводить долгие и краткие звучания.

***Машина (поезд) едет***

Оборудование: игрушечные машинки или поезда по количеству детей, две дороги для машин (длинная полоска картона и короткая), таблички ДОЛГО, НЕДОЛГО (КРАТКО), под первой табличкой - длинная черта, под второй - короткая.

Речевой материал: *будем играть, слушайте, верно, неверно, да, нет, машина, долго, кратко.*

Ход игры

Дети и педагог полукругом сидят на ковре (на полу). У каждого по одной машинке и по две « дороги «, расположенные друг под другом. У педагога большая машина и две большие дороги, чтобы могла «проехать» машина: короткая и длинная.

Педагог везет машину по длинной дороге, произнося  *УУУУ*(долго), побуждает детей провести свои машины по длинной дороге. Затем машина возвращается в исходное положение - между двумя «дорогами». Педагог везет машину по короткой дороге - *у*и побуждает к этому же и детей.

Педагог везет машину в разной последовательности то по длинной, то по короткой дороге, произнося гласный *у*кратко или долго; каждый раз после «поездки» машина ставится между «дорогами». Дети повторяют упражнение за педагогом, также произнося, как могут, *у*долго или кратко. Когда они начнут справляться с заданием уверенно, педагог после его выполнения спрашивает: «Как звучало?» и помогает с помощью табличек ответить детям - ДОЛГО или НЕДОЛГО (КРАТКО).

Затем педагог ставит перед собой большой экран или ширму, переносит за него, например, длинную «дорогу», везет по ней машину, произнося протяжно *у*. Затем это же он проделывает с короткой дорогой. Теперь две дороги за экраном. Педагог везет машину в разной последовательности то по длинной, то по короткой дороге, произнося за экраном гласный *у*кратко или долго. Дети слушают и выполняют упражнение - везут машину по длинной или короткой дороге, произнося *у*долго или кратко. Каждый раз после «поездки» машина ставится между «дорогами». Педагог после выполнения задания спрашивает: «Как звучало?» и помогает с помощью табличек ответить детям - ДОЛГО или НЕДОЛГО (КРАТКО).

***Мы рисуем***

Оборудование: специально разграфленные листы бумаги, фломастеры, таблички ДОЛГО, НЕДОЛГО (КРАТКО).

Речевой материал: *будем играть, слушайте, верно, неверно, да, нет, фломастеры, бумага, рисуйте, долго, недолго (кратко).*

Ход игры

Дети сидят за столами. Перед каждым специально разграфленный лист бумаги: нанесены хорошо видимые 10-12 линеечек с четкими точками в начале строки. Такой же или несколько более крупный лист бумаги прикреплен на доске или на мольберте.

Педагог берет фломастер, устанавливает его в начало первой строчки, протяжно произносит *а*     и одновременно проводит длинную линию. Он предлагает детям взять фломастеры, установить их в начало строки, вновь произносит протяжно *а* и помогает детям нарисовать длинную линию (СНОСКА: От детей не требуется проведения линии точно по черте; в данном случае черта лишь помогает ребенка удержаться в «определенных рамках»).

Затем аналогично организуется работа над кратким звуком *а -*на следующей строчке рисуется короткая черта.

Педагог в разной последовательности произносит гласный *а*то кратко, то протяжно; один ребенок рисует линию на листе бумаги, прикрепленном к доске (мольберту), остальные - на своих листах, сопровождая проведение линии долгим или кратким произнесением звука. Когда дети начнут уверенно выполнять данное упражнение, педагог после того, как линия уже проведена, спрашивает: «Как звучало?» и помогает детям с помощью табличек, или расположенных на доске (в наборном полотне), или на столе у каждого ребенка ответить - ДОЛГО или НЕДОЛГО (КРАТКО).

Педагог начинает произносить гласный *а*протяжно или кратко за экраном; дети различают звучание на слух. В ответ они рисуют линии соответствующей длинны и характеризуют звучание с помощью табличек.

Полезно в этой игре использовать и «маленького учителя»: педагог показывает ребенку табличку, например, НЕДОЛГО (ДОЛГО), ребенок произносит без экрана или за ним протяжно *а* и следит, чтобы дети нарисовали длинную линию.

***Звучащее солнышко***

Оборудование: фланелеграф или доска, оранжевый круг (солнышко), длинные и короткие полоски (солнечные лучи), дудка, большой экран или ширма.

Речевой материал: *будем играть, слушайте, да, нет, верно, неверно, СОЛНЫШКО, ДОЛГО, НЕДОЛГО (КРАТКО).*

Ход игры.

Дети стоят или сидят полукругом около фланелеграфа или доски. Педагог говорит: «Будем играть. Вот солнышко *(показывает рукой на оранжевый круг на фланелеграфе или доске)».*Он берет длинную оранжевую полоску, произносит *па* и прикрепляет ее к солнышку.

Педагог показывает на луч, ведет по нему пальцем, произнося протяжно *па*, и побуждает к этому детей. Затем педагог берет короткую оранжевую полоску, произносит кратко *па*и прикрепляет ее к солнышку. Педагог показывает на короткий лучик, произносит кратко *па*и побуждает к этому детей.

Педагог произносит то протяжный слог, то краткий и каждый раз предлагает детям повторить его и выбрать на столе луч соответствующей длины (СНОСКА: Полоски разной ширины могут лежать в двух разных «кучках» или быть перемешаны) и прикрепить к солнышку.

Когда дети начнут уверенно справляться с этим заданием (т.е. повторять слоги протяжно или кратко и выбирать соответствующий луч), можно предлагать определять долготу звучания слога уже не на слухо-зрительной основе, т.е. видя лицо педагога и слушая его, а только на слух. С этой целью протяжные и короткие слоги произносятся за экраном. В случае ошибки (тот или иной ребенок выбирает луч не той длины или протяжный звук произносится как краткий (или наоборот)) педагог повторяет слог, не закрывая лицо экраном.

Для того чтобы дети овладевали словесным обозначением длительности произнесения, на лучах можно написать соответственно ДОЛГО, НЕДОЛГО (КРАТКО). В этом случае на вопрос педагога: «Как звучало?» дошкольники не только повторяют слог и берут соответствующий лучик, но и говорят: *долго, недолго*или *кратко,*прочитывая слова по табличке или называя самостоятельно.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| https://avatars.mds.yandex.net/get-direct/95202/M9vd89SmzpRzRXo6HHQELA/wy150От Mail.Ru Group. Гарантированное трудо­устрой­ство. +1 год к опыту работы в резюме![Факультет Android](https://an.yandex.ru/count/KqJK6ypPMF840000ZhN1Zvm5XPpK8vK1cm5kGxS298Ym4FR00ucl4Ha-cF__________3vu1dQgkqHAwyMnDzXuFhD42fZkAinWX9nBSkpW-xH6zlwGR-mgg7wMaZSGFlAeUbWxT0TwG9FIHiPFIuWcNqW0000187O-xbMUU3v-wwX1j3fCdcNj2Z9EyPBQNE1wrbPmPeAXOTW6laxnaivCiNxILd1dPe7It0TgRkM-dYwgei41PSmUam00001C1h1Qk_nK2bfJmxE44iBICfdS5iG6oobC00a08-VyL0fQKyEpX1Fm6_QyclBwvggxH4hlq0GUUrDkmxGJ1__________yFnOyFpRSO8ISIphVqFEqHqW7J__________yFxW7Rz45W4TpRiEq4toVme010UEe1vP3oA-s3AF6KAWprr0qZ9l4L0lRTyj27CA1Lzv0O5VYWe4u2-vEyP7ag?test-tag=515121319270401&stat-id=1&)[Факультет iOS](https://an.yandex.ru/count/KqJK6pd1WX440000ZhN1Zvm5XPpK8vK1cm5kGxS298Ym4FR00ucl4Ha-cF__________3vu1dQgkqHAwyMnDzXuFhD42fZkAinWX9nBSkpW-xH6zlwGR-mgg8QMaZSGFlAeUbWxT0TwG9FIHiPFIuWcNqW0000187O-xbMUU3v-wwX1j3fCdcNj2Z9EyPBQNE1wrbPmPeAXOTW6laxnaivCiNxILd1dPe7It0TgRkM-dYwgei41PSmUam00001C1h1Qk_nK2bfJmxE44iBICfdS5iG6oobC00a08-VyL0fQKyEpX1Fm6_QyclBwvggxH4hlq0GUUrDkmxGJ1__________yFnOyFpRSO8ISIphVqFEqHqW7J__________yFxW7Rz45W4TpRiEq4toVme010UEe1vP3oA-s3AF6KAWprr0qZ9l4L0lRTyj27CA1Lzv0O5VYWe4u2-vEyP7ag?test-tag=515121319270401&stat-id=1&)[Факультет Java](https://an.yandex.ru/count/KqJK6yRFBqO40000ZhN1Zvm5XPpK8vK1cm5kGxS298Ym4FR00ucl4Ha-cF__________3vu1dQgkqHAwyMnDzXuFhD42fZkAinWX9nBSkpW-xH6zlwGR-mgg8wMaZSGFlAeUbWxT0TwG9FIHiPFIuWcNqW0000187O-xbMUU3v-wwX1j3fCdcNj2Z9EyPBQNE1wrbPmPeAXOTW6laxnaivCiNxILd1dPe7It0TgRkM-dYwgei41PSmUam00001C1h1Qk_nK2bfJmxE44iBICfdS5iG6oobC00a08-VyL0fQKyEpX1Fm6_QyclBwvggxH4hlq0GUUrDkmxGJ1__________yFnOyFpRSO8ISIphVqFEqHqW7J__________yFxW7Rz45W4TpRiEq4toVme010UEe1vP3oA-s3AF6KAWprr0qZ9l4L0lRTyj27CA1Lzv0O5VYWe4u2-vEyP7ag?test-tag=515121319270401&stat-id=1&)[Отзывы](https://an.yandex.ru/count/KqJK6umNbfW40000ZhN1Zvm5XPpK8vK1cm5kGxS298Ym4FR00ucl4Ha-cF__________3vu1dQgkqHAwyMnDzXuFhD42fZkAinWX9nBSkpW-xH6zlwGR-mggAwMaZSGFlAeUbWxT0TwG9FIHiPFIuWcNqW0000187O-xbMUU3v-wwX1j3fCdcNj2Z9EyPBQNE1wrbPmPeAXOTW6laxnaivCiNxILd1dPe7It0TgRkM-dYwgei41PSmUam00001C1h1Qk_nK2bfJmxE44iBICfdS5iG6oobC00a08-VyL0fQKyEpX1Fm6_QyclBwvggxH4hlq0GUUrDkmxGJ1__________yFnOyFpRSO8ISIphVqFEqHqW7J__________yFxW7Rz45W4TpRiEq4toVme010UEe1vP3oA-s3AF6KAWprr0qZ9l4L0lRTyj27CA1Lzv0O5VYWe4u2-vEyP7ag?test-tag=515121319270401&stat-id=1&)[Адрес и телефон](https://an.yandex.ru/count/KqJK6nEmaf040000ZhN1Zvm5XPpK8vK1cm5kGxS298Ym4FR00ucl4Ha-cF__________3vu1dQgkqHAwyMnDzXuFhD42fZkAinWX9nBSkpW-xH6zlwGR-mgg1wMaZSGFlAeUbWxT0TwG9FIHiPFIuWcNqW0000187O-xbMUU3v-wwX1j3fCdcNj2Z9EyPBQNE1wrbPmPeAXOTW6laxnaivCiNxILd1dPe7It0TgRkM-dYwgei41PSmUam00001C1h1Qk_nK2bfJmxE44iBICfdS5iG6oobC00a08-VyL0fQKyEpX1Fm6_QyclBwvggxH4hlq0GUUrDkmxGJ1__________yFnOyFpRSO8ISIphVqFEqHqW7J__________yFxW7Rz45W4TpRiEq4toVme010UEe1vP3oA-s3AF6KAWprr0qZ9l4L0lRTyj27CA1Lzv0O5VYWe4u2-vEyP7ag?test-tag=515121319270401&stat-id=1&)Скрыть рекламу:Не интересуюсь этой темой / Уже купилНавязчивое и надоелоСомнительного содержания или спамМешает просмотру контента

|  |
| --- |
| Спасибо, объявление скрыто. |

 | [Для **развития моторики**у детей от 0+magnit-magic.ru](https://an.yandex.ru/count/KqJK6rXq6py40000ZhN1Zvm5XPpK8vK1cm5kGxS293A8kzSeuWA9aSXdcF__________3vu1dQ2sd1QwyMnDzXuFhD42fYsAk6CnOnBSknPq1HAzipKd1Wkg0QMl0eaGlAk2S13T0TwG9FIHiPFIuWcNqW0000187O-oKGgf3P-zuorZ29CdcM92Z9dT4BQK3mMrcqa4e9pX4Q-PtH2pdOi4j9j91DcLQIRQaCG9b9pF3wULX06efSPgKAJ000004m6i5gx_5GAMbF3iuGImj8ocTmMn0RBAKm0200Zv_nK2bfJmxE44_0RzgjkzlhcWjfmMk_G11vxKsx3j1C7__________m_5Zm_DkcCnOnBEjnHq1HBI0TF__________m_k0TlqGM0HtDkmxGJV9_2W041uwW7baF8hxOCeyPO90lNK3ICcyHK2zjtoq8Sme5Nta1WL-A2WJWBxcTqGUoe0?test-tag=515121319270401&stat-id=1&)https://avatars.mds.yandex.net/get-direct/236924/XoTUSNQRtEt1GYOcMOSrOw/y300Разви­вающий конструктор нового поко­ления! Успей заказать по акции! Каждому подарок![Скидка 53%](https://an.yandex.ru/count/KqJK6v0SqeC40000ZhN1Zvm5XPpK8vK1cm5kGxS293A8kzSeuWA9aSXdcF__________3vu1dQ2sd1QwyMnDzXuFhD42fYsAk6CnOnBSknPq1HAzipKd1Wkg1gMl0eaGlAk2S13T0TwG9FIHiPFIuWcNqW0000187O-oKGgf3P-zuorZ29CdcM92Z9dT4BQK3mMrcqa4e9pX4Q-PtH2pdOi4j9j91DcLQIRQaCG9b9pF3wULX06efSPgKAJ000004m6i5gx_5GAMbF3iuGImj8ocTmMn0RBAKm0200Zv_nK2bfJmxE44_0RzgjkzlhcWjfmMk_G11vxKsx3j1C7__________m_5Zm_DkcCnOnBEjnHq1HBI0TF__________m_k0TlqGM0HtDkmxGJV9_2W041uwW7baF8hxOCeyPO90lNK3ICcyHK2zjtoq8Sme5Nta1WL-A2WJWBxcTqGUoe0?test-tag=515121319270401&stat-id=1&)[Лучшее предложение](https://an.yandex.ru/count/KqJK6zkyHxe40000ZhN1Zvm5XPpK8vK1cm5kGxS293A8kzSeuWA9aSXdcF__________3vu1dQ2sd1QwyMnDzXuFhD42fYsAk6CnOnBSknPq1HAzipKd1Wkg2AMl0eaGlAk2S13T0TwG9FIHiPFIuWcNqW0000187O-oKGgf3P-zuorZ29CdcM92Z9dT4BQK3mMrcqa4e9pX4Q-PtH2pdOi4j9j91DcLQIRQaCG9b9pF3wULX06efSPgKAJ000004m6i5gx_5GAMbF3iuGImj8ocTmMn0RBAKm0200Zv_nK2bfJmxE44_0RzgjkzlhcWjfmMk_G11vxKsx3j1C7__________m_5Zm_DkcCnOnBEjnHq1HBI0TF__________m_k0TlqGM0HtDkmxGJV9_2W041uwW7baF8hxOCeyPO90lNK3ICcyHK2zjtoq8Sme5Nta1WL-A2WJWBxcTqGUoe0?test-tag=515121319270401&stat-id=1&)[Бесплатная доставка](https://an.yandex.ru/count/KqJK6uOXh7840000ZhN1Zvm5XPpK8vK1cm5kGxS293A8kzSeuWA9aSXdcF__________3vu1dQ2sd1QwyMnDzXuFhD42fYsAk6CnOnBSknPq1HAzipKd1Wkg2gMl0eaGlAk2S13T0TwG9FIHiPFIuWcNqW0000187O-oKGgf3P-zuorZ29CdcM92Z9dT4BQK3mMrcqa4e9pX4Q-PtH2pdOi4j9j91DcLQIRQaCG9b9pF3wULX06efSPgKAJ000004m6i5gx_5GAMbF3iuGImj8ocTmMn0RBAKm0200Zv_nK2bfJmxE44_0RzgjkzlhcWjfmMk_G11vxKsx3j1C7__________m_5Zm_DkcCnOnBEjnHq1HBI0TF__________m_k0TlqGM0HtDkmxGJV9_2W041uwW7baF8hxOCeyPO90lNK3ICcyHK2zjtoq8Sme5Nta1WL-A2WJWBxcTqGUoe0?test-tag=515121319270401&stat-id=1&)[Осталось 23 шт. ЖМИ](https://an.yandex.ru/count/KqJK6nFKZWO40000ZhN1Zvm5XPpK8vK1cm5kGxS293A8kzSeuWA9aSXdcF__________3vu1dQ2sd1QwyMnDzXuFhD42fYsAk6CnOnBSknPq1HAzipKd1Wkg3wMl0eaGlAk2S13T0TwG9FIHiPFIuWcNqW0000187O-oKGgf3P-zuorZ29CdcM92Z9dT4BQK3mMrcqa4e9pX4Q-PtH2pdOi4j9j91DcLQIRQaCG9b9pF3wULX06efSPgKAJ000004m6i5gx_5GAMbF3iuGImj8ocTmMn0RBAKm0200Zv_nK2bfJmxE44_0RzgjkzlhcWjfmMk_G11vxKsx3j1C7__________m_5Zm_DkcCnOnBEjnHq1HBI0TF__________m_k0TlqGM0HtDkmxGJV9_2W041uwW7baF8hxOCeyPO90lNK3ICcyHK2zjtoq8Sme5Nta1WL-A2WJWBxcTqGUoe0?test-tag=515121319270401&stat-id=1&)Скрыть рекламу:Не интересуюсь этой темой / Уже купилНавязчивое и надоелоСомнительного содержания или спамМешает просмотру контента

|  |
| --- |
| Спасибо, объявление скрыто. |

 | [**Пере­подго­товка** мед.**работ­ников**](https://an.yandex.ru/count/KqJK6rgEzUy40000ZhN1Zvm5XPpK8vK1cm5kGxS293E8jpJJ00I9k6kxu0QOeBozlfu1dQbrRXQwyMnDzXuFhD42fZ-Akq_dtm_Sk5hsLn2zlrHVHmgg0QMiD1yFlAPw3W_T0TwG9FIHiPFIuWcNqW0000187PCdcJH2Z9488hQQDGgrdwO8e9e5BQ-H22Apat8Bj9-c2DcLGzFQaBOrfuYFgB335h06fC00000J0Qx_5GAMbF3iuGImj8ocTmMn0RBAKm02G0Zv_nK2bfJmxE44_0RzeBozlhcfTMuMk_G11vxKsx3j1C7__________m_5Zm_Dka_dtm_ElrdsLn3I0TF__________m_k0TlqGM0HtDkmxGJV9_2W041uwW7baF8hxOCeyP4S1FNK3ICcyHK2zjtoq8Sme5Nta1WL-A2WJWBxaGWYVYS0?test-tag=515121319270401&stat-id=1&)https://favicon.yandex.net/favicon/akademiyavrachei.ru[akademiyavrachei.ru](https://an.yandex.ru/count/KqJK6rgEzUy40000ZhN1Zvm5XPpK8vK1cm5kGxS293E8jpJJ00I9k6kxu0QOeBozlfu1dQbrRXQwyMnDzXuFhD42fZ-Akq_dtm_Sk5hsLn2zlrHVHmgg0QMiD1yFlAPw3W_T0TwG9FIHiPFIuWcNqW0000187PCdcJH2Z9488hQQDGgrdwO8e9e5BQ-H22Apat8Bj9-c2DcLGzFQaBOrfuYFgB335h06fC00000J0Qx_5GAMbF3iuGImj8ocTmMn0RBAKm02G0Zv_nK2bfJmxE44_0RzeBozlhcfTMuMk_G11vxKsx3j1C7__________m_5Zm_Dka_dtm_ElrdsLn3I0TF__________m_k0TlqGM0HtDkmxGJV9_2W041uwW7baF8hxOCeyP4S1FNK3ICcyHK2zjtoq8Sme5Nta1WL-A2WJWBxaGWYVYS0?test-tag=515121319270401&stat-id=1&)https://avatars.mds.yandex.net/get-direct/232247/9L7w2WsbHMaV7QHhwCUaVQ/y300Дистан­ционные курсы на базе среднего **меди­цинского** обра­зования. Запишитесь![Наш медицинский центр](https://an.yandex.ru/count/KqJK6_aQiSy40000ZhN1Zvm5XPpK8vK1cm5kGxS293E8jpJJ00I9k6kxu0QOeBozlfu1dQbrRXQwyMnDzXuFhD42fZ-Akq_dtm_Sk5hsLn2zlrHVHmgg7wMiD1yFlAPw3W_T0TwG9FIHiPFIuWcNqW0000187PCdcJH2Z9488hQQDGgrdwO8e9e5BQ-H22Apat8Bj9-c2DcLGzFQaBOrfuYFgB335h06fC00000J0Qx_5GAMbF3iuGImj8ocTmMn0RBAKm02G0Zv_nK2bfJmxE44_0RzeBozlhcfTMuMk_G11vxKsx3j1C7__________m_5Zm_Dka_dtm_ElrdsLn3I0TF__________m_k0TlqGM0HtDkmxGJV9_2W041uwW7baF8hxOCeyP4S1FNK3ICcyHK2zjtoq8Sme5Nta1WL-A2WJWBxaGWYVYS0?test-tag=515121319270401&stat-id=1&)[Документы](https://an.yandex.ru/count/KqJK6nT3gxi40000ZhN1Zvm5XPpK8vK1cm5kGxS293E8jpJJ00I9k6kxu0QOeBozlfu1dQbrRXQwyMnDzXuFhD42fZ-Akq_dtm_Sk5hsLn2zlrHVHmgg8QMiD1yFlAPw3W_T0TwG9FIHiPFIuWcNqW0000187PCdcJH2Z9488hQQDGgrdwO8e9e5BQ-H22Apat8Bj9-c2DcLGzFQaBOrfuYFgB335h06fC00000J0Qx_5GAMbF3iuGImj8ocTmMn0RBAKm02G0Zv_nK2bfJmxE44_0RzeBozlhcfTMuMk_G11vxKsx3j1C7__________m_5Zm_Dka_dtm_ElrdsLn3I0TF__________m_k0TlqGM0HtDkmxGJV9_2W041uwW7baF8hxOCeyP4S1FNK3ICcyHK2zjtoq8Sme5Nta1WL-A2WJWBxaGWYVYS0?test-tag=515121319270401&stat-id=1&)[Контакты](https://an.yandex.ru/count/KqJK6sL3Fyu40000ZhN1Zvm5XPpK8vK1cm5kGxS293E8jpJJ00I9k6kxu0QOeBozlfu1dQbrRXQwyMnDzXuFhD42fZ-Akq_dtm_Sk5hsLn2zlrHVHmgg8wMiD1yFlAPw3W_T0TwG9FIHiPFIuWcNqW0000187PCdcJH2Z9488hQQDGgrdwO8e9e5BQ-H22Apat8Bj9-c2DcLGzFQaBOrfuYFgB335h06fC00000J0Qx_5GAMbF3iuGImj8ocTmMn0RBAKm02G0Zv_nK2bfJmxE44_0RzeBozlhcfTMuMk_G11vxKsx3j1C7__________m_5Zm_Dka_dtm_ElrdsLn3I0TF__________m_k0TlqGM0HtDkmxGJV9_2W041uwW7baF8hxOCeyP4S1FNK3ICcyHK2zjtoq8Sme5Nta1WL-A2WJWBxaGWYVYS0?test-tag=515121319270401&stat-id=1&)[Адрес и телефон](https://an.yandex.ru/count/KqJK6yoFIN040000ZhN1Zvm5XPpK8vK1cm5kGxS293E8jpJJ00I9k6kxu0QOeBozlfu1dQbrRXQwyMnDzXuFhD42fZ-Akq_dtm_Sk5hsLn2zlrHVHmgg1wMiD1yFlAPw3W_T0TwG9FIHiPFIuWcNqW0000187PCdcJH2Z9488hQQDGgrdwO8e9e5BQ-H22Apat8Bj9-c2DcLGzFQaBOrfuYFgB335h06fC00000J0Qx_5GAMbF3iuGImj8ocTmMn0RBAKm02G0Zv_nK2bfJmxE44_0RzeBozlhcfTMuMk_G11vxKsx3j1C7__________m_5Zm_Dka_dtm_ElrdsLn3I0TF__________m_k0TlqGM0HtDkmxGJV9_2W041uwW7baF8hxOCeyP4S1FNK3ICcyHK2zjtoq8Sme5Nta1WL-A2WJWBxaGWYVYS0?test-tag=515121319270401&stat-id=1&)Скрыть рекламу:Не интересуюсь этой темой / Уже купилНавязчивое и надоелоСомнительного содержания или спамМешает просмотру контента

|  |
| --- |
| Спасибо, объявление скрыто. |

 | [Школа скоро­чтения Васильевой Л.Л!мшв-ростов.рф](https://an.yandex.ru/count/KqJK6tStyXS40000ZhN1Zvm5XPpK8vK1cm5kGxS293I8iw0o40M9gwB63fZ__________m-U0PseGjuLkl5iJVOU3wpH0gPGYh8U7xO8tBzrm1qAlRUgMU06gW6bhzbQ2hogr4GAtG7Ua2JqaR6Jqk89bz800000I1sFlsVsQGQVjXxSmmYJ9vbYGeoM7YQsc6yBjP-m2Q2JP2QlbXucivl22RIVi0dPa6rMsf3v5QU3TgYc1MeKfC00000J0QmMhlyL0fQKyEpX1B2qZAPt1R41iifJ00802Fd_5GAMbF3iuGJy1lsjPiM-kQX2tXMxz047djJRiEq4mV__________3yMF3ysm7X-s2Cwnf8eL2j81q___________3-u1s_H1O17Ssx3j1DydyA00G7Zg0UMGyYljWoZnbve4zTGD8oRn5GBstVBGXp2WLVUG61NueA1E0lkM7YP_AG00?test-tag=515121319270401&stat-id=1&)https://avatars.mds.yandex.net/get-direct/50261/VgzmmdW4z4Q0wDp4Iujlhg/y300Научись читать до 8 стр\мин! Для любого возраста! Первое занятие бесплатно![О первом занятии](https://an.yandex.ru/count/KqJK6zoD1ca40000ZhN1Zvm5XPpK8vK1cm5kGxS293I8iw0o40M9gwB63fZ__________m-U0PseGjuLkl5iJVOU3wpH0gPGYh8U7xO8tBzrm1qAlRUgMU06gX-bhzbQ2hogr4GAtG7Ua2JqaR6Jqk89bz800000I1sFlsVsQGQVjXxSmmYJ9vbYGeoM7YQsc6yBjP-m2Q2JP2QlbXucivl22RIVi0dPa6rMsf3v5QU3TgYc1MeKfC00000J0QmMhlyL0fQKyEpX1B2qZAPt1R41iifJ00802Fd_5GAMbF3iuGJy1lsjPiM-kQX2tXMxz047djJRiEq4mV__________3yMF3ysm7X-s2Cwnf8eL2j81q___________3-u1s_H1O17Ssx3j1DydyA00G7Zg0UMGyYljWoZnbve4zTGD8oRn5GBstVBGXp2WLVUG61NueA1E0lkM7YP_AG00?test-tag=515121319270401&stat-id=1&)[Возрастные группы](https://an.yandex.ru/count/KqJK6setouK40000ZhN1Zvm5XPpK8vK1cm5kGxS293I8iw0o40M9gwB63fZ__________m-U0PseGjuLkl5iJVOU3wpH0gPGYh8U7xO8tBzrm1qAlRUgMU06gY6bhzbQ2hogr4GAtG7Ua2JqaR6Jqk89bz800000I1sFlsVsQGQVjXxSmmYJ9vbYGeoM7YQsc6yBjP-m2Q2JP2QlbXucivl22RIVi0dPa6rMsf3v5QU3TgYc1MeKfC00000J0QmMhlyL0fQKyEpX1B2qZAPt1R41iifJ00802Fd_5GAMbF3iuGJy1lsjPiM-kQX2tXMxz047djJRiEq4mV__________3yMF3ysm7X-s2Cwnf8eL2j81q___________3-u1s_H1O17Ssx3j1DydyA00G7Zg0UMGyYljWoZnbve4zTGD8oRn5GBstVBGXp2WLVUG61NueA1E0lkM7YP_AG00?test-tag=515121319270401&stat-id=1&)[Отзывы о нас](https://an.yandex.ru/count/KqJK6r29wDG40000ZhN1Zvm5XPpK8vK1cm5kGxS293I8iw0o40M9gwB63fZ__________m-U0PseGjuLkl5iJVOU3wpH0gPGYh8U7xO8tBzrm1qAlRUgMU06gYEbhzbQ2hogr4GAtG7Ua2JqaR6Jqk89bz800000I1sFlsVsQGQVjXxSmmYJ9vbYGeoM7YQsc6yBjP-m2Q2JP2QlbXucivl22RIVi0dPa6rMsf3v5QU3TgYc1MeKfC00000J0QmMhlyL0fQKyEpX1B2qZAPt1R41iifJ00802Fd_5GAMbF3iuGJy1lsjPiM-kQX2tXMxz047djJRiEq4mV__________3yMF3ysm7X-s2Cwnf8eL2j81q___________3-u1s_H1O17Ssx3j1DydyA00G7Zg0UMGyYljWoZnbve4zTGD8oRn5GBstVBGXp2WLVUG61NueA1E0lkM7YP_AG00?test-tag=515121319270401&stat-id=1&)[Ответы на вопросы](https://an.yandex.ru/count/KqJK6xfnPP040000ZhN1Zvm5XPpK8vK1cm5kGxS293I8iw0o40M9gwB63fZ__________m-U0PseGjuLkl5iJVOU3wpH0gPGYh8U7xO8tBzrm1qAlRUgMU06gYkbhzbQ2hogr4GAtG7Ua2JqaR6Jqk89bz800000I1sFlsVsQGQVjXxSmmYJ9vbYGeoM7YQsc6yBjP-m2Q2JP2QlbXucivl22RIVi0dPa6rMsf3v5QU3TgYc1MeKfC00000J0QmMhlyL0fQKyEpX1B2qZAPt1R41iifJ00802Fd_5GAMbF3iuGJy1lsjPiM-kQX2tXMxz047djJRiEq4mV__________3yMF3ysm7X-s2Cwnf8eL2j81q___________3-u1s_H1O17Ssx3j1DydyA00G7Zg0UMGyYljWoZnbve4zTGD8oRn5GBstVBGXp2WLVUG61NueA1E0lkM7YP_AG00?test-tag=515121319270401&stat-id=1&)[Адрес и телефон](https://an.yandex.ru/count/KqJK6pZrb-G40000ZhN1Zvm5XPpK8vK1cm5kGxS293I8iw0o40M9gwB63fZ__________m-U0PseGjuLkl5iJVOU3wpH0gPGYh8U7xO8tBzrm1qAlRUgMU06gWUbhzbQ2hogr4GAtG7Ua2JqaR6Jqk89bz800000I1sFlsVsQGQVjXxSmmYJ9vbYGeoM7YQsc6yBjP-m2Q2JP2QlbXucivl22RIVi0dPa6rMsf3v5QU3TgYc1MeKfC00000J0QmMhlyL0fQKyEpX1B2qZAPt1R41iifJ00802Fd_5GAMbF3iuGJy1lsjPiM-kQX2tXMxz047djJRiEq4mV__________3yMF3ysm7X-s2Cwnf8eL2j81q___________3-u1s_H1O17Ssx3j1DydyA00G7Zg0UMGyYljWoZnbve4zTGD8oRn5GBstVBGXp2WLVUG61NueA1E0lkM7YP_AG00?test-tag=515121319270401&stat-id=1&)Ростов-на-ДонуСкрыть рекламу:Не интересуюсь этой темой / Уже купилНавязчивое и надоелоСомнительного содержания или спамМешает просмотру контента

|  |
| --- |
| Спасибо, объявление скрыто. |

 |

[Яндекс.Директ](https://direct.yandex.ru/?partner)

[1](https://studfiles.net/preview/1720772/) [2](https://studfiles.net/preview/1720772/page%3A2/) [3](https://studfiles.net/preview/1720772/page%3A3/) [4](https://studfiles.net/preview/1720772/page%3A4/) [5](https://studfiles.net/preview/1720772/page%3A5/) [6](https://studfiles.net/preview/1720772/page%3A6/) [7](https://studfiles.net/preview/1720772/page%3A7/) [8](https://studfiles.net/preview/1720772/page%3A8/) [9](https://studfiles.net/preview/1720772/page%3A9/) [10](https://studfiles.net/preview/1720772/page%3A10/) [11](https://studfiles.net/preview/1720772/page%3A11/) [12](https://studfiles.net/preview/1720772/page%3A12/) [13](https://studfiles.net/preview/1720772/page%3A13/) [Следующая >](https://studfiles.net/preview/1720772/page%3A15/)[< Предыдущая](https://studfiles.net/preview/1720772/page%3A13/)[14](https://studfiles.net/preview/1720772/page%3A14/) [15](https://studfiles.net/preview/1720772/page%3A15/) [16](https://studfiles.net/preview/1720772/page%3A16/) [17](https://studfiles.net/preview/1720772/page%3A17/) [18](https://studfiles.net/preview/1720772/page%3A18/) [19](https://studfiles.net/preview/1720772/page%3A19/) [20](https://studfiles.net/preview/1720772/page%3A20/) [21](https://studfiles.net/preview/1720772/page%3A21/) [22](https://studfiles.net/preview/1720772/page%3A22/)

2.1.5. Обучение различению на слух слитных и прерывистых звучаний

*ЦЕЛЬ:*учить детей определять на слух слитность звучаний.

***Топайте - идите***

Оборудование: барабан, большой экран или ширма, таблички.

Речевой материал: Будем играть, слушайте, да, нет, верно, неверно, барабан, СЛИТНО, НЕСЛИТНО.

Ход игры

Дети стоят полукругом перед педагогом. Он производит по барабану ряд ударов без пауз (слитно), шагает на месте, произнося *татата,*и побуждает к этому же детей. Затем он ударяет по барабану с паузами (неслитно), топает одной ногой, произнося *та та та,*и побуждает к этому же детей.

Педагог на глазах детей производит то слитные, то неслитные удары по барабану, которые сопровождаются соответствующим произнесением слогов: *татата*или *та та та.*В ответ дети либо шагают на месте, произнося слоги слитно - *татата,*либо топают одной ногой - *та та та*(неслитно). Когда они начинают справляться с данным заданием, педагог после, того, как дети уже отреагировали тем или иным движением на звучание, спрашивает: «Как звучало?» и помогает выбрать соответствующую табличку: СЛИТНО или НЕСЛИТНО.

По мере того, как дети научаются различать слитные и неслитные звучания на слухо-зрительной основе, они предлагаются педагогом на слух. С этой целью он стучит по барабану за большим экраном или ширмой. Дети воспроизводят услышанное звучание движениями и произнесением слогов, а затем показывают (или прочитывают) соответствующую табличку. В случае ошибки кого-то из детей звучание предлагается на слухо-зрительной основе, т.е. без большого экрана (ширмы), а затем повторяется за ним для восприятия образца на слух.

Стучать по барабану может и «маленький учитель» - один из детей. В этом случае педагог может давать ему задания: «Играй слитно (неслитно)».

***Кораблики***

Оборудование: кораблики (у каждого ребенка), дом написано КОРАБЛЬ или ЛОДКА, два синих прямоугольника с нарисованными на них волнистыми линиями, соответствующими спокойному и штормовому морю.Начало формыКонец формы

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

Ход игры

Дети сидят на ковре, перед каждым из них кораблик. На ковре или доске помещаются два больших синих прямоугольника (море): спокойное с нарисованными небольшими волнами - волнистой линией и штормовое с большими волнами (СНОСКА: Предварительно необходимо показать спокойное и штормовое море, используя видеофильмы, иллюстрации, например, к сказке A. C. Пушкина о золотой рыбке).

Педагог произносит слогосочетания *тутуту*или *папапа*слитно и одновременно показывает, как кораблик плавно движется по спокойному морю. Затем, произнося слоги прерывисто *-ту ту ту*или *па па па, он*«ведет» свой кораблик по бушующему морю, делая паузы внизу каждой волны.

Педагог произносит слоги то слитно, то прерывисто и учит детей, повторяя слоги за ним «вести» свои кораблики то по спокойному, то по бурному морю.

Когда дети начнут уверенно справляться с заданием, педагог, показывая, как плывет кораблик по штормовому морю, произносит за маленьким экраном слоги не слитно -*ту ту ту (па па па),*и по спокойному, - произносит слоги слитно. Таким образом он дает детям слуховой образец слитного и неслитного звучаний.

Детям предлагается различать характер звучаний на слух, соответственно произнося слоги слитно и «ведя» свой Кораблик по спокойному морю, и неслитно - по штормовому. В случае ошибки детям предлагается образец звучания сначала на слухо-зрительной основе (без экрана), а затем оно повторяется вновь на слух - за экраном.

***Веселый круг***

Оборудование: таблички СЛИТНО, НЕСЛИТНО.

Речевой материал: *будем играть, слушайте, идите, да, нет, верно, неверно, СЛИТНО, НЕСЛИТНО.*

Ход игры

Дети и педагог стоят в кругу, держась за руки. Педагог произносит слитно слогосочетания, например, *татата*или *папапапа*и в момент их произнесения начинает вместе с детьми плавно идти в центр круга, побуждая детей повторять слитно те же слоги. Затем педагог произносит слогосочетания прерывисто - *та та та*или *па па па*и вместе с детьми идет по кругу приставным шагом.

Педагог произносит слоги то слитно, то прерывисто и учит детей двигаться или плавно в центр круга (или из центра назад, когда круг стал маленьким), или резко приставляя ногу, произнося слогосочетания соответственно слитно или неслитно.

Когда дети начали уверенно справляться с заданием вместе с педагогом, он встает в центр круга и вновь и вновь в разной последовательности произносит слогосочетания то слитно, то прерывисто. Дети в ответ воспроизводят движения - плавные в центр круга или из него или по кругу, резко приставляя ногу, произнося соответственно или *татата (папапа)*или *та та та (па па па).*

И, наконец) педагог предлагает различать слитное и прерывистое произнесение слогосочетаний на слух, т.е. они произносятся за маленьким экраном. В ответ дети воспроизводят те или иные движения, сопровождая их соответствующим произнесением слогов. Можно просить детей охарактеризовать звучания с помощью табличек: «Как звучало?»  СЛИТНО или НЕСЛИТНО

# 2.1.6. Обучение различению на слух темпа звучаний

*ЦЕЛЬ:*учить детей различать на слух и воспроизводить темп звучаний.

***Кукла идет, кукла бежит***

Оборудование: барабан (или бубен), большая кукла, средние куклы для каждого ребенка, таблички.

Речевой материал: *будем играть, слушайте, да, нет, верно, неверно, кукла, кукла идет, кукла бежит, БЫСТРО, М\_Е\_Д\_Л\_Е\_Н\_Н\_0\_.*

Ход игры

Дети стоят или сидят полукругом перед педагогом на ковре. У педагога большая кукла. Он ударяет по барабану в медленном темпе и показывает, как кукла идет медленно, «произнося» *па*    *па*        *па*        или *то* *п - то*        *п - то* *п.*Затем он стучит по барабану в быстром темпе - кукла бежит - *папапа*или *топ-топ-топ.*

Педагог сажает куклу перед каждым ребенком. Он вновь ударяет по барабану, например, в быстром темпе и учит детей показывать, как кукла бежит, произнося, как они могут, *папапа*или *топ-топ-топ.*Кукла вновь «садится» перед ребенком. Теперь педагог стучит по барабану в медленном темпе и учит детей показывать, как кукла идет медленно - *па* *па*        *па*        или *то* *п - то*            *п - то* *п.*Кукла вновь «садится» перед ребенком.

Педагог стучит по барабану то в быстром, то в медленном темпе, дети показывают, как кукла медленно идет или бежит. Когда они начинают уверенно справляться с заданием, педагог после его выполнения спрашивает детей: «Как звучало?» и помогает с помощью табличек охарактеризовать звучание - БЫСТРО или М\_Е\_Д\_Л\_Е\_Н\_Н\_О\_ (особое написание табличек помогает их более быстрому усвоению).

Затем педагог переходит к предъявлению звучаний только на слух. С этой целью он ставит большой экран (или ширму) и ударяет за ним по барабану в разном темпе. Когда дети уже начали «вести» куклу, он, продолжая стучать в барабан, появляется над экраном, и дети либо убеждаются в правильности выполнения упражнения, либо поправляются. Затем он спрашивает: «Как звучало? « и помогает детям с помощью табличек охарактеризовать звучание - БЫСТРО или М\_Е\_Д\_Л\_Е\_Н\_Н\_0\_.

В дальнейшем игра может быть *усложнена:*детям предлагается различать три темпа - быстрый, средний и медленный. Под частые удары по барабану игрушка бежит - *папапа*или *топ-топ-топ,*под средние (в нормальном темпе) - идет - *па па па*\_  или   *топ - топ - топ,*под редкие - идет медленно - *па*            *па*        *па*        или *то* *п*- *то*            *п – то*  *п.*

***Пальчики идут, пальчики бегут***

Оборудование: таблички.

Речевой материал: *будем играть, слушайте, да, нет, верно, неверно, БЫСТРО, М\_Е\_Д\_Л\_Е\_Н\_Н\_0\_.*

Ход игры

Дети сидят за столами, педагог - за своим столом. Он произносит медленно слоги *па*  *па*  *па*  *па* и показывает, как по столу медленно идут пальчики - средний и указательный. Он повторяет произнесение слогов и побуждает детей выполнить данное упражнение. Затем это же он проделывает при быстром произнесении слогов - пальчики бегут.

Педагог произносит слоги то в быстром, то в медленном темпе в разной последовательности, дети показывают, как пальчики или медленно идут, или быстро бегут. После того как показ окончен педагог спрашивает: «Как звучало? « и помогает детям с помощью табличек охарактеризовать звучание - БЫСТРО или М\_Е\_Д\_Л\_Е\_Н\_Н\_О\_.

Когда дети начинают уверенно справляться с заданием при восприятии слогов на слухо-зрительной основе (т.е. они видят лицо педагога), предлагается различать темп произнесения слогосочетаний на слух. Работа проводится аналогично тому, как это описано выше.

***Мы рисуем дождь***

Оборудование: бубен, мольберт, картинки с изображением сильного дождя и небольшого дождика, большой зонт, листы бумаги, фломастеры, таблички БЫСТРО,  М\_Е\_Д\_Л\_Е\_Н\_Н\_О\_.

Речевой материал: *будем играть, слушайте, да, нет, верно, неверно, бубен, дождь, зонт, карандаш, бумага, рисуйте, БЫСТРО, М\_Е\_Д\_Л\_Е\_Н\_Н\_0\_.*

Ход игры

Дети стоят полукругом. Педагог показывает картинку, на которой изображен сильный дождь, рассматривает ее с детьми. Затем часто ударяет по бубну, говоря *кап-кап-кап, дождь,*открывает зонт и собирает детей под него. Они все вместе подходят к мольберту (доске), на котором два чистых листа бумаги: в верхнем углу одного - туча, из которой идет дождь, второго - солнце, закрытое небольшой тучкой. Педагог вновь часто ударяет по бубну, а воспитатель в это время черточками на первом листе, на котором изображена туча, рисует сильный дождь, произнося в быстром темпе *папапа*или *кап-кап-кап.*

Педагог показывает картинку, изображающую небольшой дождь, рассматривает ее с детьми. Затем он вновь начинает стучать по бубну, но уже в медленном темпе. Воспитатель на другом листе бумаги, на котором изображено солнце, закрытое облаком, рисует черточками небольшой дождик, произнося в медленном темпе *па* *па*        *па* или *ка*  *п* *ка*  *п   ка*            *п.*Педагог говорит: «Всё. Дождя нет», и закрывает зонт.

Дети садятся за столы. Педагог дает каждому по два листочка бумаги с описанными выше символами. Педагог в быстром темпе ударяет по бубну и одновременно рисует сильный, частый дождь на листе бумаги с тучей. Он повторяет удары и побуждает детей выбрать нужный лист бумаги и рисовать вместе с ним черточки в быстром темпе. Аналогично организуется работа при ударах по бубну в медленном темпе.

Педагог в разной последовательности стучит по бубну то в быстром, то в медленном темпе. Дети выбирают нужный лист бумаги и рисуют частые или редкие черточки. Можно предложить им сопровождать рисование произнесением слогосочетаний *папапа*или *кап-кап-кап*соответственно в быстром или медленном темпе. Когда дети начинают справляться с данным заданием, педагог после завершения рисования спрашивает их: «Как звучало?» и помогает им с помощью табличек охарактеризовать звучание - БЫСТРО или М\_Е\_Д\_Л\_Е\_Н\_Н\_0\_.

Когда дети овладевают умением различать темп звучания бубна на слухо-зрительной основе, педагог переходит к работе на слух. Для этого он ставит большой экран или ширму, за которым стучит в бубен. В случае если кто-то из детей ошибается, он появляется над экраном, продолжая стучать в бубен в том же темпе.

Полезно в этой игре учить детей ударять по бубну в быстром и медленном темпе. С этой целью каждый ребенок по очереди может быть «маленьким учителем». Педагог показывает ему табличку, например, БЫСТРО, ребенок ударяет по бубну в быстром темпе и следит, чтобы дети нарисовали сильный дождь.

# 2.1.7. Различение на слух громкости звучаний

*ЦЕЛЬ:*учить различать на слух громкие и тихие звучания.

***Две собаки***

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

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

Ход игры

Дети полукругом располагаются перед педагогом. Он, заинтересовывая детей, достает большую собаку и показывает, как она лает *-АФ-АФ-АФ.*Дети вместе с педагогом изображают большую собаку и ее громкий лай. Аналогично показывается и изображается маленькая собачка.

Педагог, не показывая ту или иную игрушку, изображает то большую, то маленькую собаку и «лает» соответственно или громко, или тихо (СНОСКА: При выработке условной двигательной реакции на звук (рефлекс) следует проверить, какой самый тихий звук слышит ребенок с наименьшими остатками слуха (с индивидуальными слуховыми аппаратами и аппаратурой коллективного пользования). Чуть более громкий звук и является для данной группы детей образцом тихого звучания). Дети подражают педагогу, а затем показывают на собаку (большую или маленькую), которую они изображали.

Затем педагог демонстрирует детям только лай собак, т.е. он произносит звукоподражание *аф-аф-аф*громко или тихо. Дети в ответ изображают маленькую собачку, «лая» тихо, или большую, «лая» громко и показывают на соответствующую игрушку. Педагог каждый раз после показа спрашивает: «Как звучало?» и помогает детям выбрать нужную табличку ГРОМКО или тихо. Для облегчения усвоения данных терминов табличка ГРОМКО пишется крупными буквами, а тихо — на такой же полоске бумаги мелкими.

Когда дети начинают справляться с данным заданием, педагог за экраном дает им образец громкого и тихого звучаний. С этой целью, изображая маленькую собаку, он тихо «лает», закрыв лицо экраном, и большую - «лая» за экраном громко.

Детям предлагается различать громкий и тихий «лай» на слух. При этом педагог произносит за экраном только звукоподражание то громко, то тихо, не демонстрируя игрушку. В ответ дети изображают большую или маленькую собаку, «лая» громко или тихо, а затем показывают на соответствующую игрушку. На вопрос педагога: «Как звучало?» дошкольники отвечают с помощью выбора таблички.

***Пароходы***

Оборудование: две игрушки - большой и маленький пароходы, таблички ГРОМКО и тихо (перед каждым ребенком).

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

Ход игры

Педагог разбивает детей на две группы, которые стоят лицом друг к другу. Перед одной группой детей - большая игрушка с надписью «пароход» (или «лодка»), на некотором

На расстоянии от игрушки расположена табличка ГРОМКО около второй — маленький пароход с надписью и табличка тихо.

Педагог подходит к первой группе детей, берет в руки большой пароход, произносит громко *У* и показывает, как пароход «гудит». Все дети повторяют вместе с ним громкий звук и поднимают руки вверх. Затем педагог подходит ко второй группе детей, берет маленький пароход, произносит тихо *у*      и показывает, как пароход «гудит».

Все дети повторяют вместе с ним тихий звук и опускают руки вниз.

Педагог встает между двумя группами детей и «гудит» то громко, то тихо, соответственно поднимая руки высоко вверх или опуская вниз. Дети подражают ему, а затем показывают соответствующую игрушку. Когда они начинают уверенно справляться с заданием, педагог после «изображения» звука движениями и голосом спрашивает: «Как звучало?» и помогает с помощью табличек ответить: тихо или громко, т.е. взять в руки и показать соответствующую табличку.

Затем педагог начинает воспроизводить звукоподражание то громко, то тихо без движений, дети повторяют звук той же силы, сопровождая его движениями и показом соответствующей игрушки. Они также с помощью табличек отвечают на вопрос «Как звучало?» Педагогу не следует утрировать артикуляцию при произнесении громкого звука. В этом случае, несмотря на то, что он не пользуется экраном, дети различают звучания на слух.

В конце занятия первая группа детей громко произносит *У* и убирает большой пароход, затем вторая группа, тихо «гудя» - *у*, убирает маленький пароход.

***Мы слушаем музыку***

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

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

Ход игры

Педагог сидит за пианино, рядом полукругом стоят дети, в руках у них платочки. Педагог одной рукой играет тихо, практически не отрывая пальцев от клавиш, а второй рукой размахивает платочком внизу, произнося тихо *ляляля*или *о*. Он побуждает к этому же детей и показывает табличку тихо. Затем он играет громко, высоко поднимая пальцы от клавиш, и размахивает платочком над головой. Он побуждает к этому же детей и показывает табличку ГРОМКО.

Педагог играет на пианино то подчеркнуто тихо, то громко, напевая *ляляля*или *а* с той же интенсивностью. Дети видят его игру и соответственно размахивают платочком или внизу, напевая тихо *ляляля*или *а*, или вверху, напевая громко *ляляля*или *а*. Если кто-то из детей ошибается, педагог, продолжая играть, показывает соответствующее движение. Когда дети начнут справляться с данным заданием при утрированно громкой и тихой игре на пианино, следует постепенно уменьшать зрительную разницы при воспроизведении громкой и тихой музыки.

В дальнейшем дети поворачиваются спиной к пианино и выполняют соответствующие движения, воспринимая звучание музыки только на слух. Детям, которые при этом испытывают значительные трудности можно предложить одной рукой ощущать вибрацию пианино.

В последствии это упражнение может быть *усложнено:*

·         детям предлагается при громких звуках громко хлопать (или топать одной ногой), произнося громко *татата (хлоп-хлоп-хлоп, топ-топ-топ)*, а при тихих - тихо, произнося тихо *татата (хлоп-хлоп-хлоп, топ-топ-топ);*

·         детям предлагается различать не только громкие и тихие звуки, но и звуки средней интенсивности; при этом дети могут размахивать платочком внизу, на уровне груди и над головой; хлопать (топать) с соответствующей интенсивностью.

***Громко - тихо***

Оборудование: барабан или бубен, таблички.

Речевой материал: *будем играть, слушайте, да, нет, верно, неверно, барабан (бубен), идите, ГРОМКО, тихо.*

Ход игры

Дети стоят друг за другом. Педагог громко стучит по барабану (СНОСКА: Важно следить за тем, чтобы громкие удары не вызывали у детей болезненных ощущений. Если кому-то из дошкольников неприятен громкий звук, следует, с одной стороны, уменьшить громкость ударов, а с другой - уточнить режим работы индивидуальных слуховых аппаратов) (бубну) и показывает табличку ГРОМКО; продолжая ударять в барабан, вместе с детьми идет по кругу, высоко поднимая ноги. Когда барабан звучит тихо, показывается табличка тихо, и педагог и дети идут на носочках.

Затем педагог встает в центр круга, ударяет по барабану то громко, то тихо и побуждает детей при тихих ударах идти на носочках, а при громких - шагать высоко поднимая ноги. В момент ударов педагог спрашивает: «Как звучало?», и помогает детям с помощью табличек ответить тихо или ГРОМКО.

Когда дети начинают уверенно справляться с заданием, видя, как педагог ударяет по барабану (бубну), т.е. на слухо-зрительной основе, он выходит из круга и переходит к предъявлению звучаний на слух, используя для этого ширму или большой экран.

Аналогичная игра может быть проведена и с использованием в качестве источника звука речевых сигналов - слогов, которые произносятся громко и тихо.

Игра усложняется, когда педагог предлагает детям различать громкость звучаний при выборе из трех: громко, негромко (средней громкости), тихо. В этом случае громкие удары по барабану (бубну) или произнесение слогов громким голосом сопровождаются движением по кругу, при котором высоко поднимаются ноги - ГРОМКО, негромкие - обычной ходьбой - НЕГРОМКО, а тихие - ходьбой на носочках - тихо.

***Как звучало?***

Оборудование: большой и маленький колокольчики, картинки с изображением больших и маленьких колокольчиков (или барабанов, или дудок и т.п.), фланелеграф или наборное полотно, таблички тихо, ГРОМКО, БОЛЬШОЙ, МАЛЕНЬКИЙ.

Речевой материал: *слушайте, как звучало? Громко, тихо, большой, маленький, картинки, поставьте картинки, верно, неверно, да, нет.*

Ход игры

Дети стоят или сидят полукругом около педагога. Перед ними картинки с изображением больших и маленьких колокольчиков (или барабанов...). На фланелеграфе (наборном полотне, доске) наверху в правом углу табличка ГРОМКО и картинка большого колокольчика, а в левом - тихо и маленького колокольчика. Педагог, громко звенит большим колокольчиком, размахивая им с большой амплитудой, показывает соответствующую картинку и табличку и просит детей показать такую же картинку. Также он демонстрирует и звучание маленького колокольчика, вызывая его звучание небольшими покачиваниями.

Педагог звенит то маленьким, то большим колокольчиком, спрашивает детей: «Как звучало?» Они с помощь табличек характеризуют звучание - громко или тихо, и показывают соответствующую картинку, устанавливают ее на фланелеграф (в наборном полотне...).

Когда дети начнут уверенно выполнять данное задание, видя, как педагог извлекает звук колокольчиков, следует переходить к различению данных звуков на слух. Вначале педагог предлагает детям образцы громкого и тихого звучания колокольчиков. С этой целью он показывает детям маленький колокольчик, прячется за большим экраном или ширмой, звенит в него, появляется вновь перед детьми, продолжая звонить. Педагог спрашивает детей: «Как звучало?», дошкольники в ответ говорят: « Тихо» и показывают соответствующую картинку. То же самое проделывается и с большим колокольчиком. После этого педагог предлагает детям различать звучания на слух: он в разной последовательности звенит то большим, то маленьким колокольчиком. В ответ дети характеризуют звучание и устанавливают соответствующую картинку на фланелеграфе (наборном полотне...). Педагог оценивает Действия детей: «Верно (или неверно). Да (нет)».

*Вариант игры*

Игра организуется аналогично той, которая описана выше. Но педагог извлекает громкие и тихие звучания только из большого колокольчика (барабана), производя движения большой и малой амплитуды. В ответ дети демонстрируют круги (квадраты, звездочки...) соответственно большого и маленького размера.

***Громкая и тихая музыка***

Оборудование: проигрыватель или магнитофон, пластинка или кассета, ленточки, таблички.

Речевой материал: *будем играть, слушайте, да, нет, верно, неверно, МУЗЫКА, ГРОМКО, тихо.*

Ход игры

Игра проводится аналогично игре «Мы слушаем музыку».

Дети сидят или стоят вокруг проигрывателя (магнитофона). Педагог показывает пластинку (кассету), ставит ее, включает проигрыватель (магнитофон) и на глазах детей увеличивает громкость. Звучит громкая музыка. Педагог показывает табличку ГРОМКО и предлагает детям в ответ или размахивать ленточками над головой, произнося громко *ляляля,*или громко хлопать - *хлоп-хлоп-хлоп,*или громко топать - *топ-топ-топ.*Педагог на глазах детей резко уменьшает громкость (до той интенсивности, которая доступна для восприятия воспитанникам данной группы; в противном случае тихими будут не тихие звуки, а те, которые дети не слышат: «Слышу - громко, не слышу - тихо»), показывает табличку тихо и предлагает детям в ответ или размахивать ленточками внизу, произнося тихо *ляляля,*или тихо хлопать - *хлоп-хлоп-хлоп,*или тихо топать - *топ-топ-топ.*

Педагог в разной последовательности с помощью регулятора громкости предлагает детям то громкую, то тихую музыку. Дети видят его действия, «оценивают» музыку - тихо или громко, воспроизводят те или иные движения, сопровождая их произнесением слогов.

Когда они начнут уверенно справляться с данным заданием, педагог убирает проигрыватель (магнитофон) за экран. Теперь дети не видят, как он изменяет громкость, и должны определять ее только на слух.

# 2.1.8. Обучение различению на слух высоты звучаний

*ЦЕЛЬ:*учить различать на слух высокие и низкие звучания.

***Высоко - низко***

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

Речевой материал: *будем играть, слушайте, да, нет, верно, неверно, птичка, мишка, покажи(те), ВЫСОКО, НИЗКО.*

Ход игры

Дети располагаются вокруг пианино, за которым сидит педагог. На пианино над нижними регистрами стоит (сидит) мишка, над верхними - птичка. Педагог воспроизводит низкие звуки, обращая внимание детей на то, в какой части пианино он играет, и показывает, как идет мишка. Он повторяет низкие звуки и побуждает детей изображать мишку, покачиваясь и произнося, по возможности, низким голосом - *о*,*ооо.* Аналогично предъявляются высокие звуки - летает птичка, дети изображают птичку - *пипипи*(по возможности, высоким голосом).

Педагог играет на пианино в разной последовательности то в низком, то в высоком регистрах. Дети изображают или мишку, или птичку. Педагог обращает внимание детей и на то, как изменяется вибрация пианино при воспроизведении низких и высоких звуков (они прикладывают руки к пианино). По мере усвоения данного упражнения педагог после воспроизведения детьми движений спрашивает: «Как звучало?» и учит детей отвечать с помощью табличек, расположенных соответственно рядом с мишкой над низким регистром и с птичкой - над высоким. Дети часто вместо характеристики звука называют игрушку, того, кого они изображают. В этом случае педагог подтверждает: «Да, мишка». И вновь спрашивает: «Как звучало?», показывая ребенку на соответствующую табличку и помогая ее прочитать.

Когда они начинают уверенно справляться с данным заданием, видя, как педагог играет на пианино, звучания предлагаются уже на слух. С этой целью пианино закрывается ширмой. Важно, чтобы вначале педагог воспроизводил максимально контрастные звуки по высоте. Постепенно контрастность должна снижаться. В ответ дети изображают птичку или мишку и характеризуют звучание, пользуясь табличками над пианино (над высоким и низким регистрами).

В дальнейшем игра может видоизменяться и *усложняться:*

·         детям для различения предлагаются не только низкие и высокие звучания, но и средние (например, танцует кукла);

·         дети могут не изображать игрушки, а показывать соответствующие картинки, размещать их над клавишами пианино в зависимости от высоты: справа — птички, посередине - куклы, слева - мишки и т.п.;

·         дети могут изображать высоту звука рукой – разводить руки в стороны *внизу – а* (низким голосом),*грудь* – *а* (голосом нормальной высоты), *над головой – а* (высоким голосом) и т.п.

***Какая чашка (стакан) звучит?***

(СНОСКА: За основу взято упражнение из книги А. Лёве «Развитие слуха в игре». - М.: Коррекция, 1992)

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, покажи(те), ВЫСОКО, НИЗКО.*

Ход игры

Дети стоят или сидят вокруг маленького столика, в одном конце которого стоят две чашки с небольшим количеством воды, в другом - заполненные до краев. Педагог предлагает детям поиграть. Он деревянной палочкой ударяет сначала по чашкам, стоящим с одной стороны, обращая внимание с помощью естественных жестов, что звук одинаковый, затем - с другой, также подчеркивая, что звук одинаковый. После этого он чашке с небольшим количеством воды, а затем - по полной и обращает внимание детей на то, что звук разный (используя естественные жесты).

Он вновь ударяет по чашкам с небольшим количеством воды и показывает табличку НИЗКО, а затем по полным чашкам - ВЫСОКО.

Педагог на глазах детей ударяет то по первым чашкам, то по вторым и спрашивает: «Как звучало?» В ответ дети показывают соответствующую табличку, лежащую под данными чашками.

Педагог убирает одну из чашек за экран, стучит по ней и спрашивает: «Как звучало?» В ответ дети показывают табличку под второй чашкой с таким же количеством воды. Аналогично проводится упражнение с другой чашкой.

Педагог предлагает детям угадать, по какой чашке за экраном он стучит. После того, как дети показывают соответствующую чашку (если кто-то из детей ошибся, он может исправиться), педагог поднимает экран, повторяет звук и спрашивает: «Как звучало?» Дети прочитывают соответствующую табличку.

Для облегчения проведения данной игры-упражнения можно заполнять чашки водой разного цвета.

# 2.1.9. Обучение различению на слух количества звучаний

***Один и много***

Цель: учить отличать на слух однократные и многократные звучания.

Оборудование: барабан, счетный материал, таблички.

Речевой материал: *будем играть, слушайте, да, нет, верно, неверно, покажи(те), ОДИН, МНОГО.*

Ход игры

Дети сидят за столами, перед каждым на определенном Расстоянии два подноса - с одним предметом (или шарик, Или матрешка, или елочка и т.п.) и с большим их количеством.

Педагог на глазах детей ударяет один раз по барабану, Показывает поднос с одним предметом (например, шариком) и побуждает детей сделать то же. Затем все вместе хлопают в ладоши, произнося *«па!».*После этого он ударяет несколько раз по барабану (интервалы между ударами должны быть достаточно четкими), показывает поднос с большим количеством предметов (например, семь-восемь шариков) и побуждает к этому дошкольников. Затем все вместе многократно хлопают в ладоши, произнося *папа-па-па-па.*

Затем педагог предлагает детям различать один удар и большое их количество при слухо-зрительном восприятии (т.е. они видят, как педагог ударяет по барабану и слушают звук). Производя один удар или большое их количество, он спрашивает дошкольников: «Сколько?» (используются естественный жест и табличка). Дети показывают соответственно на поднос с одним или большим количеством предметов и хлопают один или много раз, произнося соответственно *па*или *папапа-па-па.*

Педагог предлагает детям послушать, как звучит один и много ударов; для этого показывая на поднос с одним предметом, он *за большим экраном*ударяет по барабану один раз, а затем указывает на поднос с большим количеством предметов и ударяет по барабану несколько раз подряд.

Дошкольники различают на слух один удар и несколько ударов. Каждый раз педагог в случае ошибки предлагает воспринять количество ударов слухо-зрительно (т.е. видя и слушая), а затем - на слух.

***Покажи флаг***

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

Речевой материал: *будем играть, слушайте, да, нет, верно, неверно, флаг, покажи(те), ОДИН, ДВА.*

Ход игры

Дети стоят или сидят полукругом. Педагог демонстрирует большой флажок с одним кружком (...) и произносит слог *па,*показывает один палец и табличку один. Затем он показывает флажок с двумя кружками, произносит два слога *па  па,*показывает два пальца и табличку два.

Педагог раздает детям флажки, обращая внимание на изображенные на них кружки, спрашивает: «Сколько?» и учит детей показывать один палец и табличку один или два пальца - два.

Педагог произносит в разной последовательности то один, то два слога. В ответ дети повторяют их, т.е. произносят *па*или *па па,*показывают соответствующий флажок и один или два пальца. Если дети затрудняются в определении количества звучаний, то в момент произнесения слогов педагог показывает соответствующее количество пальцев. Когда дошкольники начнут уверенно справляться с данным заданием, педагог спрашивает их: «Сколько?» и помогает выбрать нужную табличку. Можно дополнить или заменить табличку цифрой.

По мере того, как дети овладевают умением различать один слог и два слога на слухо-зрительной основе, им начинают предъявлять их на слух, т.е. педагог произносит слоги за маленьким экраном. Каждый раз в случае ошибки кого-то из детей слогосочетание повторяются без экрана.

Полезно учить детей произносить нужное количество слогов по цифре или табличке. Для этого можно использовать игровой прием - «маленький учитель»; при этом ребенок может говорить как без экрана, так и за ним.

# 2.1.10. Обучение различению на слух музыкальных ритмов

***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.*

Ход игры

Дети стоят полукругом вокруг проигрывателя или магнитофона или сидят за столами, если используется аппаратура коллективного пользования. Педагог показывает детям пластинку или кассету, называет ее и помещает в наборное полотно табличку со словом пластинка (кассета). Он говорит детям: «Там (на пластинке) музыка: марш и вальс. Будем слушать музыку». Затем он включает проигрыватель или магнитофон, звучит музыка (например, марш). Педагог показывает соответствующую табличку (марш) и побуждает детей выполнять определенные действия, например: марш - шагать на месте, вальс - выполнять плавные движения руками над головой. Затем дети еще раз прослушивают данную запись и выполняют определенное движение в момент ее звучания.

Познакомив детей со звучанием марша и вальса, педагог предлагает им различать их на слух (СНОСКА: Важно подбирать музыкальные произведения в одном - умеренно-быстром - темпе. В противном случае дети будут ориентироваться на темп звучания, а не на его ритм, т.е. медленно - вальс, быстрее – марш) и каждый раз спрашивает: «Что звучит?» или «Что вы слушали?» В момент звучания дети выполняют соответствующие движения, а после его окончания называют, что они услышали.

Каждый раз, когда кто-то из детей ошибается, педагог показывает соответствующую табличку (марш или вальс) и еще раз дает послушать данные произведения (его фрагмент).

Постепенно игра может изменяться и *усложняться:*

·    если вначале детям предлагается различать на слух контрастные музыкальные ритмы - марш и вальс, вальс и польку, то в дальнейшем им предлагается отличать и более близкие звучания - марш и полька;

·   если вначале детям предлагается различать на слух музыкальные ритмы при выборе из двух, то в дальнейшем - при выборе из трех: маршвальс - полька;

·  когда дети научатся различать на слух первые марш, вальс, польку, вводятся новые произведения. При включении в работу нового марша (вальса, польки) педагог дает образец его звучания. С этой целью, показывая соответствующую табличку (например, марш), он дает прослушать дошкольникам новое произведение (его фрагмент). В ходе одной игры должны звучать разные марши, вальсы, польки.

## 2.1.11. Различение на слух голосов птиц и животных

***Это кто?***

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

Оборудование: пластинки или кассеты с записью голосов, например, мычание коровы, стук дятла, кукуканье кукушки или лай собаки, мяуканье кошки, кваканье лягушки, картинки с подписями, игрушки.

Речевой материал: *будем играть, слушайте, пластинка (кассета), да, нет, верно, неверно, КОРОВА, ДЯТЕЛ, КУКУШКА, СОБАКА, КОШКА, ЛЯГУШКА.*

Ход игры

Педагог показывает соответствующую игрушку или картинку (например, кошку) и спрашивает детей, как она мяукает (СНОСКА: По возможности детям нужно показать живую кошку, дать возможность понаблюдать за ней, послушать звуки, которые она издает). После воспроизведения детьми голоса кошки (собаки, курицы) включается запись. Аналогично педагог знакомит детей с голосом другого животного или птицы. Соответствующие игрушки ставятся на стол, картинки помещаются в наборном полотне или на доске. Затем педагог предлагает детям узнать, чей голос они слышат. В случае ошибки он, не выключая записи, показывает соответствующую игрушку или картинку.

Вначале дети различают наиболее противопоставленные по звучанию голоса при ограниченном (из двух-трех) выборе, например: мычание коровы - стук дятла (голос кукушки), лай собаки - мяуканье кошки - кваканье лягушки и т.п. Постепенно выбор расширяется.

# 2.1.12. Обучение определению направления источника звука

***Кто играл?***

Цель: учить определять направление звука: слева или справа.

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

Речевой материал: *будем играть, слушаи(те), барабан (бубен, гармошка ...), кто играл? Где звучало? да, нет, верно, неверно, СПРАВА, СЛЕВА.*

Ход игры

Один ребенок становится в центре, справа и слева от него на одинаковом расстоянии (например, в 1-2 м) выстраиваются в две шеренги остальные дети. У первого ребенка той и другой шеренги - барабан (или бубен, гармошка и т.п.). Педагог предлагает играть на барабане ребенку из первой шеренги, а затем спрашивает водящего (т.е. ребенка находящегося в центре), кто играл. Водящий показывает на играющего на барабане ребенка и называет его. Дошкольник, который играл на барабане, передает его рядом стоящему ребенку и встает последним в свою шеренгу. Аналогично проводится работа и с ребенком из другой шеренги. Затем водящему завязывают платком глаза, и он на слух определяет, кто играл на барабане (т.е. определяет направление звука). Игра повторяется два-три раза, а затем выбирается новый водящий (или водящие, т.к. ими могут быть сразу два - три ребенка).

Аналогично можно проводить работу по определению направления звука, расположенного спереди - сзади, справа слева - спереди - сзади. Главное чтобы двое или четверо детей находились на одинаковом расстоянии от водящего и все имели одну и ту же звучащую игрушку (например, барабан, дудку и т.п.), или звучащая игрушка может быть одна, а после извлечения из нее звука ее берет педагог и только затем развязывает платок, которым завязаны глаза водящего.

При правильно подобранном режиме работы даже глухие дети слышат звук голоса с индивидуальными слуховыми аппаратами на расстоянии не менее 1,5 - 2 м. Поэтому, если дети протезированы бинаурально, т.е. двумя индивидуальными слуховыми аппаратами заушного типа, следует учить их определять направление звучания голоса. Упражнения могут проводиться в той же форме, при этом произносится имя ребенка.

Постепенно детей нужно научить отвечать не только на вопрос «Кто играл?», но и на вопрос «Где звучало?» - справа, слева и т.д. При этом нужно, чтобы ребенок сначала показывал направление звука, а затем - называл его, т.к. он мог еще не усвоить слов, определяющих направление.

## 2.2. Развитие речевого слуха

При развитии *речевого слуха*используются разнообразные игры и игровые приемы аналогичные тем, которые применяются в ходе развития речи детей. Обучение различению, опознаванию и распознаванию на слух речевого материала должно проходить в интересной, занимательной форме. Можно использовать различные игровые приемы поощрения детей с тем, чтобы повысить их интерес к занятиям, например, предложить наклеить изображение услышанного, нарисовать или слепить. При восприятии фраз детям интересно не только показывать соответствующую картинку, но и самим производить требуемые ситуацией действия, изображая их по-разному. Речевой материал вместо педагога может «произносить» игрушка. В этом случае она должна стать полноправным действующим лицом занятия: игрушка не только «предлагает» материал, но и «хвалит», «выражает свое одобрение», ей дети дают те или иные предметы и картинки. За правильный ответ ребенок может получать фишки, его самолетик может подниматься все выше и выше, а при ошибке опускаться; у кого из детей групп самолет поднялся выше, тот лучше слушал.

Приведем некоторые игры, которые могут быть использованы на индивидуальных и фронтальных занятиях в основном в начальный период обучения.

При обучении детей различению на слух речевого материала важно обеспечить осмысленность, мотивированность деятельности детей при выборе той или иной игрушки, предмета. Важно следить за тем, чтобы выбор при различении на слух в ходе игры не сокращался.

***Уберем игрушки***

Оборудование: по три-четыре разных маленьких машинки и птички, коробка или мешочек, маленький экран.

Речевой материал: *будем играть, слушай, верно, неверно, да, нет, молодец, убери, у*, *пипипи.*

Ход игры.

Педагог показывает ребенку коробку (или мешочек), заинтересовывает его содержимым. Он достает одну машинку, называет ее *у*, показывает, как она едет, организует игру с ребенком, повторяя вновь и вновь *у*. При этом малыш воспринимает звучание вначале на слухо-зрительной основе - видя губы педагога, а затем - только на слух - при произнесении звукоподражания за маленьким экраном. Машинка устанавливается на столе справа от малыша. Затем педагог достает из коробки (мешочка) птичку, показывает, как она летает, клюет, организует игру с нею ребенка, многократно называя игрушку *пипипи;*малыш воспринимает звукоподражание вначале на слухо-зрительной основе, а затем - на слух. Птичка ставится на столе слева от ребенка.

Аналогично в разной последовательности из коробки (мешочка) извлекаются оставшиеся в нем игрушки и расставляются на столе: машинки справа, а птички слева.

После того как ребенок вместе с педагогом поиграл с игрушками, его просят убрать их в мешочек или коробку. Педагог говорит: *«Убери*(слухо-зрительно, подкрепляя естественным жестом) *пипипи*(на слух)». Название игрушек повторяется в разной последовательности. Таким образом, в течение занятия ребенок воспринимает на слух каждое слово по три-четыре раза. Каждый раз, когда ребенок выбирает нужную игрушку, его просят ее назвать (как может). Постепенно малыша нужно научить сначала повторить за педагогом то, что услышал, а потом брать соответствующую игрушку. Нередко бывает так, что ребенок, повторив звукоподражание верно, берет затем не ту игрушку. В этом случае следует сказать малышу: «Нет, неверно, послушай, что я говорила»,— и повторить слово вновь на слух. Если и в этом случае ребенок ошибется, слово предъявляется слухо-зрительно (т.е. ребенок видит лицо говорящего), а затем опять на слух.

Таким же образом можно расставлять игрушки на полке, в шкафу, приносить, чтобы их вымыть, дать кому-то из игрушек и т. д.

***Это кто?***

Оборудование: шапочки-маски коровы, собаки, лошади, кошки, овцы, птички, лягушки, маленький экран.

*Речевой материал: будем играть, слушайте, верно, неверно, да, нет, молодец это кто? Кто? My, ав-ав-ав, прр, мяу, бэ,  пипипи, ква-ква-ква.*

Ход игры.

Педагог раздает детям шапочки-маски (или вешает на шею картинки) с изображением животных, звукоподражательные названия которых дети уже знают. Он произносит одно из звукоподражаний, например, *му*. Дети показывают на того ребенка, у которого маска коровы (или картинка), повторяют звукоподражание, малыш изображает корову, а педагог вместе с детьми еще два-три раза повторяет звукоподражание, предъявляя его не только для слухо-зрительного восприятия (видя его губы и слушая), но и на слух - за маленьким экраном. Аналогично педагог в разной последовательности произносит то одно, то другое звукоподражания.

По мере того, как дети начинают уверенно справляться с данным заданием при восприятии звукоподражаний на слухо-зрительной основе, они начинают предлагаться педагогом уже на слух - за маленьким экраном. Дети повторяют услышанное, показывают на того ребенка, у которого соответствующая маска, и он изображает то или иное животное.

*Вариант игры*(когда дети овладеют умением самостоятельно произносить звукоподражания).

Из детей выбирается один водящий. Он поворачивается к детям спиной. По указанию педагога один из детей произносит звукоподражательное название животного, соответствующее его маске. Педагог зовет водящего по имени или поворачивает его сам и спрашивает: «Это кто?» Водящий повторяет звукоподражание и показывает на ребенка в соответствующей маске.

***У кого?***

Оборудование: предметы или картинки, соответствующие речевому материалу, который будет предъявляться для различения на слух, соответствующие таблички, маленький экран.

Речевой материал: *будем играть, слушайте, верно, неверно, да, нет, молодец,*речевой материал, который будет предъявляться для различения на слух, *У кого? У меня.*

Ход игры

Педагог показывает детям предмет (или картинку), просит назвать его и выбрать из нескольких соответствующую табличку. Затем педагог сам повторяет слово, словосочетание или фразу, не закрывая лицо экраном, а затем на слух - за экраном и отдает предмет или картинку одному из детей. Аналогично раздаются и все остальные предметы или картинки.

Педагог в разной последовательности называет предметы или картинки, находящиеся у детей и спрашивает: «У кого?» Тот или иной ребенок показывает соответствующий предмет или картинку и табличку, называет его и говорит: «У меня».

Когда дети начинают справляться с заданием при восприятии речевого материала на слухо-зрительной основе, педагог предлагает его только на слух - за маленьким экраном.

*Вариант игры*(для индивидуального занятия).

Предметы или картинки раздаются игрушкам, например, кукле, зайке, мишке. Игра проводится аналогично тому, как описано выше. Ребенок повторяет услышанное, показывает соответствующий предмет или картинку и говорит: «У мишки. Собака у куклы» и т.п.

*Лото*

Оборудование: карточки-лото с картинками или надписями, соответствующими речевому материалу, который будет предъявляться для различения на слух, маленький экран.

Речевой материал: *будем играть, слушайте, верно, неверно, да, нет, молодец, лото, у кого? У меня, выиграл(а), я первый (первая),*речевой материал слуховых упражнений.

Ход игры

Педагог раздает детям самодельные карточки-лото с картинками или надписями, соответствующими речевому материалу, который будет предъявляться для различения на слух. Карточки-лото имеют одинаковое количество «делений», но составляются индивидуально для каждого ребенка с учетом уровня его слухоречевого развития. У одного ребенка на карточке-лото более сложный речевой материал, у другого - более простой, у одного ребенка на карточках картинки с подписями, у другого - без подписей, а у третьего - часть картинок заменена написанным словом или фразой.

Педагог предлагает детям игру в лото: выигрывает тот, кто быстрее заполнит картинками свою карту. Вначале игра проводится при предъявлении речевого материала на слухо-зрительной основе, а затем - только на слух.

*Вариант игры (для индивидуального занятия)*

Самодельные карточки-лото с картинками или надписями, соответствующими речевому материалу, который будет предъявляться для различения на слух, «раздаются» игрушкам - мишке, зайке.

При проведении игр в ходе обучения опознаванию и распознаванию речевого материала на слух следует помнить, что дети должны научиться узнавать на слух знакомые слова, словосочетания и фразы (СНОСКА: А позже для слабослышащих детей и малознакомый и незнакомый речевой материал) без опоры на наглядный образец (т.е. перед ними не должно быть игрушек, предметов, названия которых предлагаются на слух). При этом речевой материал должен относиться к разным тематическим группам. Приведем в качестве примера отдельные игры.

***Что нарисовал художник (дети)?***

Оборудование: картинки, соответствующие речевому Материалу, который будет предъявляться на слух, соответствующие таблички, фланелеграф, маленький экран.

Речевой материал: *будем играть, слушайте, картинки, возьми картинку, повесь картинку, верно, неверно, да, нет, молодец,*речевой материал, который будет предъявляться на слух.

Ход игры

Педагог показывает картинку, на которой художник рисует и предлагает детям, угадать, что он нарисовал (или, показав до занятия, как старшие ребята рисуют, узнать, что они изобразили). Он размещает на доске фланелеграф или ставит наборное полотно, показывает, что у него есть картинки, и предлагает угадать, какие это картинки.

Педагог за экраном называет картинку, например, «у *мальчика мяч»*и предлагает детям повторить, что они услышали. Тот из детей, кто первым точно повторит данную фразу, получает картинку и размещает ее на фланелеграфе или наборном полотне. Если фраза точно не воспринята, педагог предъявляет ее для восприятия на слухозри-тельной основе (дети повторяют ее, при необходимости прочитывают по табличке), а затем на слух, показывает картинку и с сожалением убирает. После предъявления других слов, словосочетаний или фраз он вновь называет эту картинку

***Украсим елку***

Оборудование: вырезанная из бумаги большая елка, картинки, соответствующие речевому материалу, который будет предъявляться на слух, соответствующие таблички, маленький экран.

Речевой материал: *будем играть, слушайте, елка, повесь, отложи, верно, неверно, да, нет, молодец, речевой материал, который будет предъявляться на слух.*

Ход игры

Педагог показывает детям вырезанную из бумаги большую елку и предлагает украсить ее. Он называет первую картинку, например, *«большой красный шар».*Дети воспринимают словосочетание на слухо-зрительной основе, повторяют его (при затруднении прочитывают по табличке). Педагог размещает картинку на елке, а затем называв следующую, например, *«Мама спит»,*дети повторяют воспринятое (при затруднении прочитывают по табличке). Педагог спрашивает, показывая на елку: «Можно повесить на елку?» и помогает детям ответить: «Нет». Картинка устанавливается в наборном полотне.

Аналогично педагог предъявляет для слухо-зрительного восприятия еще две-три картинки. По мере того, как дети начинают справляться с заданием при предъявлении речевого материала на слухо-зрительной основе, педагог начинает предъявлять его на слух. Тот ребенок, который первым точно повторил слово (фразу, словосочетание), получает соответствующую картинку и размещает ее на елке или помещает в наборное полотно.

***Волшебный кубик***

Оборудование: кубик пластмассовый или из бумаги, на гранях которого написаны цифры от 1 до 6; таблички-задания, на обороте которых написаны цифры от 1 до 6; картинки и предметы, соответствующие речевому материалу, который будет предъявляться на слух, маленький экран.

Речевой материал: *будем играть, слушайте, кубик, брось кубик, Сколько? Покажи табличку, дай табличку, верно, неверно, да, нет, молодец,*речевой материал, который будет предъявляться на слух.

Ход игры.

Педагог показывает детям кубик и предлагает одному из них бросить его. Затем дети называют цифру, написанную на верхней грани, находят соответствующую табличку и отдают ее педагогу. Он произносит слово, словосочетание, фразу, написанную на данной табличке, которую дети воспринимают слухо-зрительно. Дети повторяют услышанное, или отвечают на вопрос, или выполняют поручение. Аналогично предъявляется следующее задание. В дальнейшем задания предъявляются на слух - за маленьким экраном, в случае затруднения речевой материал предъявляется на слухо-зрительной основе и прочитывается, а затем вновь предлагается для восприятия на слух.

# 3. Дидактические игры по развитию речи

Представленные игры по развитию речи направлены на решение следующих основных задач:

·   формирование словаря, работа над значениями слов и выражений, активизация словаря в разных видах речевой деятельности;

·  формирование разных форм словесной речи: устной, письменной, дактильной;

·  развитие связной речи детей, прежде всего разговорной, а также описательно-повествовательной.

Предложенные игры не подразделяются на виды или группы, потому что при проведении каждой из них решается ряд задач. Так, при проведении одной и той же игры педагог может поставить задачу расширения и активизации словаря детей, обучения глобальному чтению, формирования умения понимать вопросы и отвечать на них. В большей степени представлены игры для работы с детьми первых лет обучения, так как на этом этапе особенно важно создать игровую мотивацию овладения речевым материалом.

При проведении данных игр следует учитывать некоторые общие требования и рекомендации:

·    при выборе игр необходимо руководствоваться требованиями программ по развитию речи для глухих или слабослышащих дошкольников определенного возраста, в частности, учитывать задачи работы по развитию речи, тематику и содержание занятий;

·    при проведении игр выбор форм речи (устная, письменная, дактильная) определяется требованиями программ по развитию речи (СНОСКА: Программы «Воспитание и обучение слабослышащих детей дошкольного возраста». М.: Просвещение, 1991; «Воспитание и обучение глухих детей дошкольного возраста». М., 1991);

·    при проведении всех игр с целью развития разговорной речи указанный словарный материал должен включаться в состав фраз, структура которых зависит от уровня речевого развития детей. В зависимости от ситуации *об*щения с детьми данный речевой материал необходимо использовать в виде поручений, вопросов, сообщений;

- в процессе проведения игр фронтальная работа должна сочетаться с индивидуальной, особенно по отношению к детям, испытывающим трудности в овладении речью.

·   в процессе проведения игр на индивидуальных занятиях в детском саду или в семье необходимо ориентироваться на уровень речевого развития ребенка и его индивидуальные особенности;

·  предлагаемая тематика игр, оборудование, речевой материал даны как примерные. Взрослые по своему усмотрению могут изменять тематику, оборудование, увеличивать или уменьшать объем речевого материала в зависимости от уровня умственного и речевого развития детей. Применительно к каждой игре указан только речевой материал, необходимый для усвоения   содержания игры. Слова и фразы, которые постоянно используются для организации игр, оценки деятельности детей *(будем играть, верно, правильно, да, нет, молодец и т.д.)*не повторяются в описании каждой игры. Их используют взрослые по своему усмотрению в зависимости от игровой ситуации.

Данные игры могут быть использованы сурдопедагогами на занятиях по развитию речи, воспитателями на занятиях по различным разделам программы, а также родителями дома.

***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.*

Ход 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.

***Карусель***

Цели: те же.

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.*

Ход 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 «сидение» 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 ко всем фотографиям будут подобраны таблички, карусель снова запускается.

***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.).*

Ход 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.

***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.)?*

Ход 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.

***Мишкин дом***

Цели: те же.

Оборудование: игрушечный мишка, игрушечная мебель (стол, стул, шкаф, диван, кровать, буфет), картонный или пластмассовый дом с окнами, дверью, со съемной 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...).*

Ход 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».

***Поле чудес***

Цели: те же.

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...).*

Ход 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.

***Лото***

Цели: те же

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.*

Ход 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 прочитать 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.

***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.*

Ход 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.

***Шкаф с вещами***

Цели: те же.

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...*

Ход 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»).

Аналогичную игру можно провести игру по теме «Посуда»,

***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...).*

Ход 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.

Аналогичная игра может быть проведена по теме «Овощи».

***Делай как мы***

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

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?*

Ход 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.

***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.*

Ход 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...).

***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?*

Ход 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.

***Магазин***

Цели: те же.

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...*

Ход 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.

***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.*

Ход 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, прочитать 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.

***Огород***

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

Оборудование: большая карта с изображением огорода (на каждой «грядке» нарисован пустой кружок, а 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...?*

Ход 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.

***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.*

Ход игры

На столе у взрослого разложены маски. Педагог показывает детям корзину 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.

***Почтальон***

Цели: те же.

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?*

Ход 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.

***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.*

Ход 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.

***Угадай***

Цели: развивать мелкую моторику, учить глобальному чтению, учить понимать вопросы и отвечать на них.

Оборудование: схематические (черно-белые) картинки с изображениями животных или пиктограммы, на которых представлены особенности внешнего вида животных (клюв гуся, пасть волка, уши лошади), таблички с названиями животных.

Речевой материал. *Смотрите внимательно. Делайте так. На кого похоже? Кто это? Это заяц, волк, лошадь, гусь, птичка.*

Ход игры

В основе игры лежит соотнесение положения пальцев с особенностями внешнего вида некоторых животных (СНОСКА: Цвынтарный В. В. Играем пальчиками и развиваем речь. СПб., 20). На наборном полотне выставлены картинки или пиктограммы (что предпочтительнее) с изображениями животных. На столах у детей таблички с их названиями. Сначала педагог уточняет названия животных: указывая на ту или иную картинку, он задает вопрос: «Кто это?» Дети находят на столе нужную табличку и вместе с педагогом прочитывают ее. Затем педагог воспроизводит положение пальцев обеих рук, передающее те или иные особенности животного, например, складывает пальцы, изображая клюв гуся, или делает движения двумя пальцами, демонстрируя ушки зайчика. Детям предлагается воспроизвести движения пальцев: «Делайте так», а затем указать на табличку с названием животного: «Кто это?»

Дети по подражанию воспроизводят движения пальцев, указывают на соответствующую табличку и прочитывают ее.

***Лото***

Цели: учить устно-дактильному чтению, закреплять тематический словарь.

Оборудование: карты лото, на которых представлены четыре изображения знакомых предметов с подписями; картинки с изображениями этих же предметов.

Речевой материал: *читай, скажи рукой, говори устно, названия изображенных на картинках предметов, молодец, ошибся, повтори.*

Ход игры

Педагог раздает детям карты лото, уточняет, что нарисовано на картинках. Затем показывает детям картинку и просит прочитать устно-дактильно ее название. Дети находят данное изображение на карте лото и прочитывают подпись к нему. Ребенку, первому правильно прочитавшему слово устно-дактильно, выдается маленькая картинка, которой он закрывает соответствующее изображение на карте лото. Когда все подписи к картинкам прочитаны, дети считают, у кого закрыто больше картинок на карте лото.

***Покажи***

Цели: учить читать с руки, учить выполнять поручения, предъявляемые устно-дактильно.

Оборудование: знакомые ребенку игрушки или предметы другой тематической группы.

Речевой материал: *читай, названия предметов, инструкции типа: «дай мяч, покажи куклу, возьми рыбу». Что я сказала?*

Ход игры

На столе разложены игрушки. Педагог дает ребенку поручение в устно-дактильной форме: «Дай куклу». Для того чтобы исключить чтение с губ, поручение может сначала предъявляться дактильно, а затем, при появлении затруднений повторяться устно-дактильно. Когда поручения с игрушками выполнены, можно предложить выполнение поручений с использованием слов, обозначающих части тела: «Покажи нос (руки, ноги, глаза, рот, уши...» Дети, правильное выполнившие поручение, получают фишки или мелкие игрушки. В конце занятия подсчитывается количество фишек или игрушек у каждого ребенка.

***Что у тебя?***

Цели: те же.

Оборудование: «чудесный мешочек», игрушки или предметы другой тематической группы (овощи, фрукты, посуда, мебель).

Речевой материал: *названия игрушек или предметов. Спрячь. Что у тебя? Я угадаю. У тебя мяч? Угадала. Я ошиблась.*

Ход игры

 Педагог показывает ребенку четыре-пять знакомых игрушек и кладет их в нарядный мешочек. Педагог объясняет ребенку, что он должен взять одну игрушку из мешочка и спрятать ее. Взрослый закрывает глаза, а затем, открыв глаза, он должен угадать, какую игрушку спрятал ребенок. Педагог называет игрушку устно-дактильно или, чтобы исключить чтение с губ, первый раз воспроизводит название игрушки только дактильно, а второй - устно-дактильно. Ребенок отвечает «да» или «нет». Педагог называет разные игрушки, долго не может «угадать» спрятанную игрушку, чтобы поупражнять детей в чтении с руки. Угаданную игрушку ребенок отдает педагогу. Игра продолжается, пока все игрушки не будут угаданы педагогом.

В дальнейшем игру можно усложнить, увеличив количество игрушек до восьми-десяти.

Затем игрушки можно заметить на картинки: сначала предметные, а затем с несложным сюжетом (девочка играет, мальчик упал, мама читает и др.).

***Соберем куклу на прогулку***

Цели: те же.

Оборудование: кукла, предметы кукольной одежды и обуви.

Речевой материал. *Кукла пойдет гулять. Оденем куклу. Принеси (дай) пальто (шапку), надень платье (туфли)...*

Ход игры

Педагог сообщает детям: «Пойдем гулять с куклой. Будем одевать куклу». Он дает поручения детям в устно-дактильной форме: «Принеси платье (пальто, шарф, шапку, туфли). Надень платье (туфли, пальто...)». В игре у детей закрепляется умение понимать и выполнять поручения. В процессе сборов на прогулку детей им также предъявляется данный речевой материал в устно-дактильной форме.

Могут быть проведены и другие игры такого типа: « Покорми куклу», «Уложим куклу спать», «Будем купать куклу».

***Лесенка***

Цели: учить послоговому чтению, развивать внимание.

Оборудование: карточки с изображением лестницы, мелкие игрушки, картинки (собака, коза, кошка, белка, корова), таблички с названиями этих животных.

Речевой материал: лестница, собака, корова, коза, кошка, белка. Будем читать.



Ход игры

Перед ребенком лежат карточки с изображением лестницы. На каждой ступеньке лестницы написаны слоги одного слова. Педагог говорит: «Будем читать». Он ставит маленькую игрушку на верхнюю ступеньку и просит ребенка прочитать слог. Постепенно ребенок спускается по лестнице, прочитывая слово. После того как ребенок прочитал слово, он выбирает нужную картинку с табличкой и прочитывает слово с соблюдением орфоэпических норм (на табличке отмечено произнесение безударных гласных). Если к этому времени дети овладели складыванием слов из разрезной азбуки или письмом (списыванием слов с табличек), можно предложить им сложить слово или списать его с таблички, а затем еще раз прочитать.

***«Что там?» («Кто это? Кто там?»)***

(СНОСКА:В основу этой и двух последующих игр положены рекомендации Л.Ю. Никольской из книги «Путь к слову». Иркутск, 1999)

Цели: учить детей задавать вопросы взрослым и детям, развивать диалогическую речь.

Оборудование: игрушки или картинки с изображением знакомых предметов, разрезные картинки с несложной конфигурацией разреза, фотографии членов семей детей и педагогов.

Речевой материал: *названия знакомых игрушек, например: машина, самолет, кукла. Что там? Там мяч....? Угадал, не угадал. Я не знаю, что это. Спроси.*По усмотрению педагога может быть подобран речевой материал по любой пройденной теме.

Ход игры

*1-й вариант.*Педагог показывает детям знакомые игрушки и просит назвать их. Например, кукла, мяч, пирамида... Затем указывает на ширму, сообщает: «Там тоже игрушки», предлагает детям: «Спросите, что там?» Педагог показывает, как надо спрашивать, обращает внимание на вопросительную мимику лица. Затем каждый ребенок, пользуясь табличкой «Что там?» и воспроизводя вопрос устно, обращается к педагогу. Педагог отвечает на вопрос: «Там матрешка» и показывает или дает ребенку игрушку.

В следующий раз педагог прячет за ширмой знакомые игрушки, предлагает детям задать вопрос: «Что там?» или «Там мяч?» Если ребенок правильно назвал предмет, педагог отдает ему игрушку. Если никто из детей не может угадать, педагог убирает ширму, и дети называют игрушки.

Игру можно разнообразить за счет введения незнакомых детям игрушек или предметов. В этом случае в ответ на вопрос ребенка: «Что там?» педагог показывает новую игрушку и вводит в речь ребенка новую фразу: «Я не знаю, что это», предлагает: «Спроси. Что это?». Педагог называет игрушку: «Это башня», дети прочитывают слово.

*2-й вариант.*Детям можно предложить сложить разрезную картинку из трех-четырех частей и закрыть ее листом бумаги, чтобы другие дети не видели. Педагог подходит к каждому ребенку, спрашивает: «Что там?» Ребенок показывает картинку и называет изображенный предмет. Если картинка сложена правильно, ребенок получает фишку, если неправильно - педагог дает картинку-образец. На следующем занятии дети складывают другие разрезные картинки, кто-то из детей задает вопрос: «Что там?» или «Что у тебя?»

*3-й вариант.*В тонкий мешочек или под салфетку кладутся знакомые детям игрушки. Ребенку предлагается на ощупь определить игрушку и ответить на вопрос: « Кто это? « (если это игрушки-животные) или «Что это?» В следующий раз вопрос задает кто-то из детей. В случае правильного ответа ребенок получает игрушку.

Аналогичным образом могут использоваться вопросы: «Кто это? Кто там?» при рассматривании фотографий детей и членов их семей. Рассматривая их вместе с детьми, педагог задает детям вопрос: «Кто это?» Затем можно рассмотреть фотографии, принесенные педагогом или воспитателем. Дети задают им вопрос: «Кто это?»

***Что делает...?***

Цели: учить понимать вопросы и отвечать на них, самостоятельно задавать вопрос: «Что делает мальчик (мама)?»; развивать диалогическую речь.

Обрудование: картинки с изображением различных действий, выполняемых одним персонажем и разными (людьми, животными), сюжетные игрушки, фотографии детей группы и членов их семей, на которых они выполняют различные действия.

Речевой материал. *Что делает мишка (зайка)? Что делает Оля (Ваня...)? Что делает мальчик? Что делает мама (папа, бабушка, дедушка...). Мальчик идет, бежит, спит, ест, играет, рисует, лепит и др. Покажи, как...*

Ход игры

*1-й вариант.*Педагог предлагает детям рассмотреть картинки, на которых изображен мальчик, выполняющий различные действия (идет, бежит, упал, рисует, читает..). Он использует вопрос «Что делает?», предлагает кому-то из детей воспроизвести действие («Покажи, что делает мальчик «). Во время демонстрации действия спрашивает у детей: «Что делает Саша?», ответ фиксируется на табличке и прочитывается: «Саша бежит». Таким же образом демонстрируются и уточняются другие действия.

*2 вариант.*Педагог предлагает детям поиграть в «семью», распределяет роли, спрашивает у участников игры об их действиях: «Ты будешь бабушкой. Что делает бабушка? Бабушка готовит обед. Ты будешь мамой. Что делает мама? Мама моет пол».

*3 вариант.*На доску обратной стороной прикрепляются картинки, на которых изображены действия одного животного: например, собака спит, сидит, ест, лает, прыгает. Взрослый сообщает: «Там собака. Спросите, что делает собака». Дети задают вопрос: «Что делает собака?» или «Собака спит?» Если ребенок правильно задал вопрос, взрослый называет действие, снимает и отдает ему картинку. Когда все картинки отданы детям, можно еще раз рассмотреть их, задать каждому ребенку вопрос: «Что делает собака?» В случае затруднений взрослый помогает ребенку прочитать ответ на вопрос.

*4-й вариант.*Педагог предлагает детям угадывать, что он будет делать: «Я покажу, вы угадайте». Он воспроизводит разные движения (бежит, прыгает, ест, моет руки и т.д.). Дети называют действия: «Тетя Лена бежит, прыгает...»

*5-й вариант.*Можно организовать игру «Что мы делали не скажем, а что видели - покажем». Дети изображают разные действия, педагог их угадывает и называет или записывает. Если он не угадал выполняемое действие, дети должны назвать его сами

***Кроссворды***

Цели: учить детей звуко-буквенному анализу знакомых слов, учить читать, уточнять названия предметов по разным темам.

Оборудование: картинки, схемы кроссвордов

Речевой материал: *какое это слово? Что это? Заполни клеточки. Напиши слово. Названия предметов по теме, отраженной при составлении кроссворда.*

Ход игры

Педагог указывает детям на кроссворд и сообщает: «Будем заполнять клеточки. Тут разные слова». Сначала он предлагает детям рассмотреть и назвать картинки. Затем он объясняет, как вписать слово по клеточкам в схему кроссворда. Если дети не знакомы с данной игрой, педагог может на примере одного слова показать, как нужно записывать слово в кроссворд. Дальше дети называют следующие картинки и вписывают слова в соответствующие части кроссворда. Если данная игра используется редко, в качестве помощи педагог может вписать в кроссворд первые буквы слов.

*Усложнение.*Если данная игра используется часто, можно предложить старшим дошкольникам вспомнить слова по какой-то теме (например, цветы) и вписать их в кроссворд. Если дети не могут вспомнить названия предметов, им предлагаются картинки, которые дети называют, а затем вписывают слова в соответствующие части кроссворда. Если дети неточно воспроизводят структуру слов, можно сначала предложить прочитать слова или написать их, а затем заполнить кроссворд.



***Кукла едет отдыхать***

Цели: расширять тематический словарь детей, учить понимать видо-родовые отношения, правильно пользоваться обобщающими словами; обучать аналитическому чтению.

Оборудование: кукла, два игрушечных чемодана или сумки, кукольная одежда, наборы игрушечных продуктов питания.

Речевой материал: *Кукла устала. Кукла поедет отдыхать. Помогите кукле собраться (собрать вещи). В этой сумке одежда. В этой сумке продукты. Положите одежду в сумку. Положите продукты в сумку. Что ты положил? Я положил кофту. Кофта - это одежда....*

Ход игры

Педагог приводит в класс куклу и сообщает детям: «Кукла устала. Кукла поедет отдыхать. Помогите кукле собрать вещи. У куклы две сумки. В этой сумке одежда (На сумке прикреплена табличка «одежда»). В этой сумке продукты (табличка «продукты»)». На столе педагога в случайном порядке лежат предметы кукольной одежды, продукты. «Что положим в эту сумку?» Педагог предлагает детям взять продукты (не уточняя конкретные названия) и положить в соответствующую сумку. Он задает детям вопрос: «Что ты положил?», помогает дать ответ: «Я положил печенье». При необходимости ответ записывается и прочитывается всеми детьми. Затем таким же образом заполняется вторая сумка. Когда обе сумки заполнены, педагог уточняет: «Что лежит в этой сумке? Продукты. Назовите продукты». Таким же образом уточняется содержимое второй сумки.

Кукла «благодарит» детей, ставит свои сумки в машину, прощается с детьми и уезжает.

Игру можно усложнить, предложив несколько групп предметов. Например, в одной сумке одежда и обувь, в другой - продукты и фрукты.

***Помогите животным найти свой дом***

Цели: расширять представления детей о животных, активизировать словарь, уточнять видо-родовые отношения, учить правильно использовать слова с разной степенью обобщения в речи, учить аналитическому чтению.

Оборудование: игрушечный домик (сарай), макет леса, игрушки-животные: корова, свинья, коза, лошадь, лиса, волк, заяц, белка.

Речевой материал: *названия животных; дикие, домашние животные. Животные заблудились (потерялись). Помогите найти дорогу. Где живет корова (заяц...)?*

Ход игры

У педагога на столе разные животные (дикие и домашние). Педагог предлагает детям рассмотреть и назвать животных, имитировать их действия (лиса и заяц прыгают, волк бегает, корова ест траву), затем сообщает: «Уже поздно, темно. Животным нужно идти домой. Помогите им найти дорогу». Он указывает на макет сарая и леса (лучше, если макеты находятся на разных концах стола или на двух партах). Педагог предлагает детям взять разных животных и помочь им найти дом: «Где живет лиса?» Ребенок размещает лису в лесу, говорит или прочитывает предложение: «Лиса живет в лесу». Дети размещают всех животных в сарае или в лесу, уточняя, где они живут.

После того как все животные нашли свой дом, педагог уточняет: «Кто живет в лесу? Как называются эти животные?» Уточняется понятие «дикие животные». Таким же образом уточняется значение словосочетания «домашние животные».

***Кто бегает, летает, прыгает, ползает, плавает?***

Цели: уточнять понимание детьми обобщающего значения глаголов, учить составлять предложения с глаголами настоящего времени, учить аналитическому чтению.

Оборудование: картинки с изображениями птицы, рыбы, лягушки, бабочки, осы, жука, белки, змеи, мышки и др.

Речевой материал: *Кто летает, ползает, плавает, бегает, прыгает? Птица летает, белка прыгает... и т.д.*

Ход игры

Игра проводится на занятии по теме «Животные», когда дети познакомились со способами передвижения различных животных. Педагог раздает детям по несколько картинок с изображением животных, они отвечают на вопрос «Кто у тебя?» и называют животных. На доске прикреплены таблички со словами: *«летает, ползает, плавает, бегает, прыгает»,*которые прочитываются. Педагог вызывает ребенка и предлагает ему разместить картинки под соответствующими табличками. Ребенок прикрепляет картинку под соответствующим словом и говорит: «Рыба плавает». Дети оценивают правильность выполнения задания, ребенок получает фишки по количеству правильно расположенных картинок. Таким образом размещаются все картинки. Затем педагог предлагает детям ответить на вопрос: «Кто летает?» Дети отвечают: «Птичка, бабочка, оса летает». Таким же образом проводится работа и с остальными глаголами. Можно задавать и провоцирующие вопросы: «Рыба летает?», учить отвечать, используя конструкции с отрицанием или противопоставлением: «Нет, рыба плавает. (Рыба не летает, а плавает)».

***Четвертый лишний***

Цели: развивать логическое мышление, учить устанавливать причинно-следственные связи, использовать сложные предложения с союзом «потому что».

Оборудование: четыре набора картинок с предметами разных тематических групп (овощи, фрукты, посуда, мебель).

Речевой материал: *что лишнее? (Что не подходит?), конструкции типа: «тарелка лишняя, потому что это не мебель». Для чего нужны эти предметы?*

Ход игры

Педагог размещает в наборном полотне или на фланелеграфе наборы картинок, в которых три картинки относятся к одной тематической группе, а одна - к другой. Например, в одном наборе находятся картинки с изображением стола, стула, шкафа и тарелки, в другом - помидора, сливы, моркови, лука. По такому же принципу подбираются и другие наборы картинок. Педагог предлагает детям внимательно рассмотреть картинки и сказать, что лишнее (что не подходит). Когда ребенок назвал предмет, педагог просит ребенка объяснить, почему он так считает. Взрослый помогает ребенку правильно построить сложное предложение. Можно записать предложение на доске в качестве образца. Если дети затрудняются в установлении причинно-следственных связей, педагог на примере одного набора картинок уточняет, к какой группе относится каждый предмет. Таким же образом проходит работа и с другими наборами картинок. Педагог не должен спешить помогать детям, сначала нужно выслушать все объяснения детей, и если они не точны, помочь детям установить правильные причинно-следственные связи.

Когда дети научатся правильно выделять четвертый лишний предмет, относящийся к другой тематической группе, можно предложить картинки с предметами, более близкими по функциональному признаку, например, домашние и дикие животные, столовая и чайная посуда, летняя и зимняя одежда, верхняя одежда и белье и т.д.

***Опиши предмет***

Цели: учить использовать вопросный и символический планы при описании предметов, составлять описание в определенной последовательности.

Оборудование: реальные предметы или муляжи (подбор предметов определяется темой занятия), карточки-символы или схема, на которой последовательно представлены символы, передающие величину, форму, цвет предмета. В зависимости от тематической принадлежности объектов подбираются дополнительные символы (где растет, где живет, где купили).

Речевой материал: *названия предметов, опиши предмет.* *Что это? Какой по величине? Какой по цвету? Какой по форме? Где живет? Где растет? Для чего нужен? Где купили?*

 Ход игры

Детям предлагается описать знакомый предмет, например овощ. На первых занятиях описание предмета строится в виде ответов на вопросы: «Что это? Какой по форме? Какой по величине? Какой по цвету? Какой по вкусу? Где растет? Для чего нужен? Где купили?» Составленное описание прочитывается детьми. Когда у них будет накоплен опыт описания предметов по вопросному плану, педагог может использовать одновременно и вопросный, и символический план. Для этого рядом с вопросом размещается карточка-символ, уточняется значение символов (предмет может быть большой или маленький, круглый, квадратный, разного цвета и т.д.).

С детьми старшего дошкольного возраста можно использовать символический план. Педагог предлагает описать предмет, уточняя по схеме карточек-символов последовательность описания (о чем нужно сказать сначала, о чем потом). При необходимости вводятся новые символы, значение которых уточняется. Например, при описании одежды вводится карточка с символами разных магазинов, при описании животных - карточка с символами дома, леса, гнезда.



***Посылка***

Цель: учить описывать предметы и узнавать их по описанию, закреплять навыки чтения.

Оборудование: коробка, в которой в бумажных пакетах лежат овощи и фрукты (по одному в пакете). Могут использоваться предметы других групп (игрушки, одежда и др.).

Речевой материал: *Почтальон принес посылку: овощи, фрукты, опиши, назови, угадай, а также слова, обозначающие свойства фруктов и овощей (форму, величину, цвет, вкус).*

Ход игры

Педагог показывает детям коробку и сообщает, что рано утром почтальон принес посылку. Там овощи и фрукты. Педагог дает двум детям по пакету, предлагает заглянуть в них, а затем, не называя, что там, рассказать детям о предмете, который они получили в посылке. В случае затруднений педагог помогает ребенку с помощью наводящих вопросов: «Какого цвета фрукт? Он большой или маленький?» и т.д. Ответы ребенка записываются на доску. Когда ребенок расскажет все о фрукте или овоще в посылке, дети читают описание называют его. Отгаданные предметы кладутся на стол

В конце игры дети, получившие посылки, угощают других детей фруктами или овощами.

***Кому что надо?***

Цели: уточнять представления детей о профессиях, о занятиях и трудовых действиях людей, учить называть функции и свойства предметов.

Оборудование: шапочка врача (с красным крестом), колпак повара, элементы костюмов представителей других профессий (по усмотрению педагога); коробка с игрушечными вещами - атрибутами различных профессий (шприц, лекарство, термометр, половник, ложка и др.).

Речевой материал: *повар, врач, кто ты? кому что надо? Для чего нужно? Передай врачу (повару). Градусник нужен врачу. Что надо врачу (повару)?*

Ход игры

Педагог вызывает двух детей, на одного надевает шапочку врача, на другого - колпак повара. Уточняет названия профессий, занятия врача, повара. Детей усаживают за стол лицом к другим детям. Затем педагог приглашает одного ребенка, предлагает ему достать из коробки вещь, назвать ее, рассказать, для чего она нужна, и передать ее по назначению. Например: «Это лекарство. Врач дает лекарство детям» или «Это нож. Ножом режут овощи, мясо. Нож нужен повару». Состав участников игры меняется. Можно ввести другие профессии: парикмахер, строитель, учительница и др.

***Магазин***

Цель: учить детей пользоваться побудительными конструкциями, описывать предметы, согласовывать слова в роде, числе, падеже; использовать слова с обобщающим значением «одежда», «обувь», «игрушки».

Оборудование: «магазин» с отделами «Одежда», «Обувь», «Игрушки». В каждом отделе «продается» по пять-шесть игрушечных вещей. Желательно иметь в каждом отделе несколько одинаковых вещей, отличающихся по цвету, размеру, например, платья или туфли разного цвета. Машина, в которую складывают купленные вещи.

Речевой материал: *Что Вы хотите посмотреть? Что вам показать? Покажите мне, пожалуйста, красное платье ( синюю рубашку, черные туфли..., зеленый мяч...). Одежда, обувь, игрушки. Я купил(а) черные сапоги... Сапоги - это обувь.*

Ход игры

Педагогпродавец сообщает детям, что открылся новый магазин, и что они могут купить в магазине одежду, обувь, игрушки для кукол. Он вместе с детьми рассматривает предметы в каждом отделе, уточняет, почему данный предмет продается в этом отделе, вместе с детьми называет цвет, размер предметов.

Затем педагог предлагает детям что-нибудь купить, спрашивает: «Что Вам показать?» Покупатель отвечает: «Покажите мне, пожалуйста, красное платье в полоску». Вопросы и ответы могут быть записаны на табличках или на доске. После рассматривания вещи продавец спрашивает: «Вы хотите купить платье?»

Купленные вещи продавец кладет в отдельные бумажные пакеты, на которых пишет имя и фамилию покупателя. Все пакеты с купленными вещами складываются в машину. В конце игры машина с покупками приезжает к детям. Педагог предлагает детям прочитать имя, фамилию покупателя, спрашивает, что он купил. Можно спросить, в каком отделе куплена вещь или к какой группе предметов относится вещь («платье - это одежда»). Затем покупки раздаются покупателям.

***Волшебная корзина***

Цели: учить составлять описание животных по плану, расширять словарь по теме «Животные».

Оборудование: картинки с изображением диких и домашних животных, маски животных, конверты по числу детей, корзина, салфетка, написанный на большом листе бумаги вопросный план.

Речевой материал: вопросы плана, описания животных. *Кто это? Расскажи о волке (собаке...). Я рассказывал о волке...*

Ход игры

Педагог показывает детям большую корзину, накрытую салфеткой, и предлагает посмотреть, что там. В корзине лежат конверты по числу детей, маски животных, лист бумаги, свернутый в трубочку и перевязанный ленточкой. Педагог достает конверты и раздает их детям. Каждый ребенок вынимает из своего конверта картинку с изображением домашнего или дикого животного. Педагог достает из корзины лист бумаги, разворачивает его и закрепляет на доске. На листе бумаги написаны вопросы. Педагог сообщает детям: «По этим вопросам вам нужно рассказать о своем животном».

План

1.      Кто это?

2.      Домашнее или дикое животное?

3.      Где он живет? Как называется его дом?

4.      Какие части тела есть у него?

5.      Чем питается? (Что ест?)

6.      Как называют детей (детенышей)?

Один ребенок описывает животное, изображенное на его картинке, по этому плану. Педагог может записать описание на доске. После составления описания ребенок закрепляет свою картинку в наборном полотне, описание прочитывается.

После того, как все или несколько детей описали по плану своих животных, педагог достает из корзины маски. Он показывает одну маску и спрашивает: «Кто это? Кто рассказывал о волке?» В случае правильного ответа ребенок описывавший волка, получает маску. Когда все дети ответят на вопрос и получат маски, педагог организует с ними игру в хоровод.

На следующем занятии можно использовать составленные детьми описания животных и записанные на доске или на табличках для проведения игры «Угадай, кто это». Педагог раздает детям в случайном порядке картинки с изображением животных, которых дети описывали на предыдущем занятии. Затем он предлагает детям прочитать описание животного и угадать, кто это. Педагог заранее закрывает в тексте описания название животного. Дети читают описание, называют животное и подкладывают картинку с его изображением.

В качестве одного из вариантов игры на следующем занятии можно использовать рисование животного по описанию. Дети читают описание, называют животное и по представлению рисуют.

***Аналогии***

Цели: учить строить предложения по аналогии, пользуясь образцом; использовать союзы при построении сложного предложения.

Оборудование: картинки, на которых изображены животные и их детеныши. Например, на картинке-образце в верхней части изображена корова, а под ней внизу (или рядом) теленок. Подбираются соответствующие пары картинок (лошадь и жеребенок, свинья и поросенок, мышка и мышонок коза и козленок и т.д.). Можно использовать готовое пособие «Аналогии», в котором даны карточки с картинками.

Речевой материал: названия животных, их детенышей предложения типа: *«У коровы теленок. У лошади жеребенок», «У коровы теленок, а у лошади...»*

Ход игры

*1-й вариант.*Педагог раздает детям карточки, в верхней части которых находится изображение животного (козы, свиньи, кошки и др.). Картинки с изображениями детенышей выставлены в наборном полотне или лежат на столе. Педагог показывает первую картинку, на которой изображена корова, и подкладывает к ней картинку с изображением теленка. По этой паре картинок педагог составляет предложение-образец, например: «У коровы теленок». Затем предъявляет карточку с изображением лошади, просит подобрать соответствующую картинку с изображением жеребенка, задает вопрос: «Кто у лошади?». По аналогии составляется предложение « У лошади жеребенок».

*2-й вариант.*Для детей с более высоким уровнем речевого развития игра может быть усложнена. Педагог предъявляет сразу две пары картинок и задает вопрос: «У коровы теленок, а кто у лошади?» Вместе составляется образец предложения: «У коровы теленок, а у лошади жеребенок». Затем детям раздаются по две карточки с картинками, на одной из которых есть изображение животного и детеныша, а на второй только изображение животного. Ребенку необходимо подобрать соответствующее изображение детеныша и составить предложение по образцу.

*3-й вариант.*Детям предлагается дополнить написанные на доске предложения: «Бабочка летает, а жук...», «Лягушка прыгает, а волк...» «Змея ползает, а белка...»

***Подбери пару***

Цели: учить детей понимать функции предметов, использовать слова в правильной грамматической форме.

Оборудование: картинки с изображением предметов, которые могут использоваться в одной ситуации (карандаш и тетрадь, молоток и гвоздь, иголка и пуговица, нож и продукты питания, ложка и суп и др.).

Речевой материал: *что это? Подбери пару. Для чего нужен (нужны)? Названия предметов. Образцы предложений: «Карандашом рисуют в тетради», «Ложкой едят суп»...*

Ход игры

Каждому ребенку дается картинка с изображением одного предмета. Педагог демонстрирует одну из картинок (например, с изображением карандаша), спрашивает у детей, что это, и предлагает подобрать другую картинку («Что подходит?»). Картинки с изображением парных предметов находятся на столе педагога или в набор, ном полотне. Дети подбирают к изображению карандаша картинку с изображением альбома. Составляется предложение: «Карандашом рисуют в альбоме». Затем каждый ребенок должен подобрать картинку с изображением со. ответствующего парного предмета и сказать, для чего она нужны. Педагог помогает детям составить предложения: «Ножом режут колбасу», «Иголкой пришивают пуговицу» и др.

***Помоги кукле одеться на прогулку***

Цели: учить детей определять время года по картинке, обосновывать свое мнение. Учить устанавливать причинно-следственные связи, строить сложные предложения с союзами *«потому что...», «не..., а..».*

Оборудование: окно из картона, в котором меняются картинки с временем года; бумажная кукла с набором одежды.

Речевой материал: *какое время года? Как оделась кукла?*Слова и фразы с описанием признаков разных времен года. Предложения типа: *«Сейчас зима, потому что.... Шубу носят зимой, а не летом...»*

Ход игры

На столе педагога стоит «окно». Кукла смотрит в окно и одевается. Педагог спрашивает, правильно ли одета кукла. Дети отвечают: «На улице зима, потому что много снега. Кукла надела платье (летнюю одежду). Платье носят не зимой, а летом». Далее педагог меняет картинку в окне и показывает куклу в другом наряде. Дети составляют другие предложения.

***Что ты видел по телевизору?***

Цели: учить детей составлять рассказ по серии картин, грамматически правильно строить предложения. Учить аналитическому чтению.

Оборудование: «телевизор», вырезанный из картонной коробки, серия картинок.

Речевой материал: слова и фразы, необходимые для составления рассказа по серии картин.

Ход игры

На столе педагога стоит «телевизор». Педагог предлагает детям посмотреть «кино». Дети рассматривают первую картинку, отвечают на вопросы педагога. Правильные ответы педагог записывает на доску или на наборное полотно выставляются таблички. Затем демонстрируется следующая картинка и т.д. На доске или наборном полотне получается рассказ. Дети его читают и пересказывают по опорным словам или по вопросному плану. На следующем занятии игру можно продолжить: еще раз просмотреть картинки «по телевизору» и составить рассказ устно.

***Зима***

Цели: учить составлять рассказ по сюжетной картине, развивать внимание, мышление.

Оборудование: сюжетная картина «Зимние развлечения», на которой отсутствуют некоторые детали предметов.

Речевой материал: Вопросы по содержанию картины. Текст описания картины. *Что забыл нарисовать художник? Чего нет? Нарисуй (дорисуй). Расскажи.*

Ход игры

Педагог демонстрирует детям сюжетную картину по теме «Зима», на которой изображены различные действия детей: девочка катается на лыжах; мальчик везет санки; девочка катается на коньках; дети лепят снежную бабу. На рисунке отсутствуют некоторые детали предметов: у санок нет веревочки; не нарисованы лыжные палки; не нарисован один конек; отсутствует изображение снежного кома, который катают дети.

Педагог предлагает детям внимательно рассмотреть картину, сказать, какое время года изобразил художник. Он просит детей уточнить, почему они так думают. Дети называют приметы зимы. Педагог записывает слова и выражения на доску. Затем он просит детей сказать, что делают дети на картине. Дети рассматривают фрагменты картины, называют действия детей. Педагог просит детей внимательно рассмотреть их и сказать, чего нет на картине. Они указывают на отсутствующие детали, называют их. Педагог может предложить детям дорисовать их: «Нарисуй (дорисуй) санки (ком, коньки и др.)»

Затем дети отвечают на вопросы педагога. Ответы детей выстраиваются в виде рассказа, который записывается на доске. Дети читают текст, соотносят его содержание с картиной. На следующем занятии дети описывают содержание картины самостоятельно.

***Бывает - не бывает***

Цели: развивать причинно-следственное мышление детей, учить составлять сложные предложения с союзом «потому что».

Оборудование: картина с изображением различных действий животных, как реальных, так и нереальных.

Речевой материал: *художник ошибся, так (не) бывает, собака не летает, потому что у нее нет крыльев, кошка не ест конфеты, потому что любит молоко...*

Ход игры

Педагог показывает детям картину, на которой изображены разные животные как в присущих им ситуациях, так и не характерных. Например, изображена летящая по воздуху собака; корова, прыгающая через скакалку; рыба, привязанная на веревку около конуры и т.д. Картину может нарисовать педагог или можно использовать готовую из детских журналов.

Педагог предлагает рассмотреть картину и спрашивает, правильно ли нарисовал художник. Помогает детям дать ответ на вопрос: «Художник ошибся. (Художник пошутил)». Дальше педагог задает вопросы о конкретных животных: «Правильно художник нарисовал корову (собаку, рыбу, кота, ежика и др.)?» Помогает детям составить предложения с союзом «потому что»: «Художник неправильно нарисовал рыбу, потому что рыба плавает в море». В процессе рассматривания картинки можно учить детей пользоваться предложениями с элементами противопоставления: «Рыба плавает в море, а не живет в конуре».

***Девочка и ежик***

Цели: учить определять последовательность событий в серии сюжетных картинок, составлять рассказ по серии картинок, используя ответы на вопросы.

Оборудование: игрушечный ежик, машина-грузовик, телевизор, сделанный из картонной коробки, серия из четырех сюжетных картинок.

Речевой материал: вопросы по серии сюжетных картинок, текст рассказа. Ход игры

Педагог предлагает детям отгадать загадку: «Маленький, живет в лесу, колючий». После того как дети отгадали загадку, появляется ежик, который везет грузовик. На машине лежит «телевизор». Ежик здоровается с детьми и предлагает посмотреть по телевизору, что с ним случилось. Педагог устанавливает «телевизор» на столе, помещает на экране первую картинку. На картинке изображена девочка с корзинкой, которая пришла в лес за грибами. Педагог задает вопросы по картинке и записывает ответы детей на доске. После того, как вопросы к этой картинке будут исчерпаны, педагог ставит ее в наборное полотно, а на экране «телевизора» появляется следующая картинка, на которой изображена встреча девочки с обитателями леса: мамой-ежихой и ежатами, белочкой. Педагог задает вопросы и записывает ответы детей таким образом, чтобы они представляли фрагменты текста. По этой же схеме проводится работе с третьей картинкой, на которой изображено, как ежики и белочка подарили девочке много грибов.

Четвертую картинку педагог сразу не демонстрирует детям, а размещает ее на экране «телевизора» обратной стороной и предлагает детям придумать продолжение рассказа. Если дети затрудняются, он задает им дополнительные вопросы, а затем показывает картинку.

В результате работы с серией картинок составляется текст, который дети читают и соотносят его фрагменты с картинками, выставленными в наборном полотне.

На следующем занятии педагог предлагает детям самостоятельно разложить картинки в правильной последовательности и составить рассказ.

# Литература

1.      Батурина Е. Г. Сборник игр к «Программе воспитания в детском саду». — М., 1974.

2.      Богуславская З. М., Смирнова Е. О. Развивающие игры для детей младшего дошкольного возраста. — М., 1991.

3.      Венгер Л. А., Венгер Н. Б., Пилюгина Э. Г. Воспитание сенсорной культуры ребенка. — М., 1988.

4.      Гаврина С. Е., Кутявина Н. Л., Топоркова И. Г., Щербинина С. В. Отгадай-ка. Развивающие задания детям от 3 до 7 лет.

5.      Игры и упражнения по развитию умственных способностей у детей дошкольного возраста. Книга для воспитателя детского сада. / Сост. Л. А. Венгер, О. М. Дьяченко. — М., 1989.

6.      Катаева А. А., Стребелева Е. А. Дидактические игры в обучении дошкольников с отклонениями в развитии. М.,2001.

7.      Никольская Л. Ю. Путь к слову. — Иркутск,1999.

8.      Матюхин И. Ю. Тактильная память. — М., 1991.

9.      Носкова Л. П. Учимся наблюдать, говорить, читать, писать. Учебное пособие для дошкольников и младших школьников. — 1999.

10.  Носкова Л. П. Учимся узнавать предметы, устанавливать порядок. Учебное пособие для дошкольников и младших школьников. — 1999.

11.  Цвынтарный В. В. Играем пальчиками и развиваем речь. — СПб, 2000.

12.  Чего на свете не бывает? Занимательные игры для детей от 3 до 6 лет. / Под ред. О. М. Дьяченко, Е. Л. Агаевой. — 1991.