**Картотека речевых игр**

**Игра «Угадай-ка».** У ребенка картинки с изображением волка, младенца, птички. Взрослый объясняет: "Волк воет: у-у-у", "Младенец плачет: а-а-а", "Птичка поет: и-и-и". Просим малыша поднять картинку, соответствующую произносимому взрослым звуку.

**Игра «Близко – далеко».** Взрослый издает различные звуки. Ребенок учится различать, где гудит пароход (у-у-у) - далеко (тихо) или близко (громко). Какая дудочка играет: большая (у-у-у низким голосом) или маленькая (у-у-у высоким голосом).

**Игра «Поймай звук».** Взрослый произносит ряды звуков, а ребенок хлопает в ладоши, когда слышит заданную фонему. Упражнение «Какой звук есть во всех словах?»

Педагог произносит три - четыре слова, в каждом из которых есть один и тот же звук: шуба, кошка, мышь - и спрашивает у ребенка, какой звук есть во всех этих словах.

**Игра «Что лишнее?».** Взрослый произносит ряды слогов «па-па- па-ба-па», «фа-фа-ва-фа-фа»… Ребенок должен хлопнуть, когда услышит лишний (другой) слог.

**Игра «Верно-неверно».** Взрослый показывает ребенку картинку и называет предмет, заменяя первую букву (форота, корота, морота, ворота, порота, хорота). Задача ребенка – хлопнуть в ладоши, когда он услышит правильный вариант произношения.

**Упражнение «Подумай, не торопись».** Предложите детям несколько заданий на сообразительность :

Подбери слово, которое начинается на последний звук слова стол.

Вспомни название птицы, в котором был бы последний звук слова сыр. (Воробей, грач...)

Подбери слово, чтобы первый звук был бы к, а последний - а.

Предложите ребенку назвать предмет в комнате с заданным звуком. Например: Что заканчивается на «А»; что начитается на «С», в середине слова звук «Т» и т.д.

**Игра «Похлопаем».** Взрослый проговаривает ряды слов, а ребенок должен хлопнуть, когда услышит слово, начинающееся с заданного звука. Более сложный вариант – заканчивающееся на заданный звук или содержащее его в середине.

**Игра «Звук заблудился».** Ребенок должен отыскать не подходящее по смыслу слово и подобрать нужное: Мама с бочками (дочками) пошла

По дороге вдоль села.

Сели в ложку (лодку) и - айда! По реке туда-сюда.

**Игра «Сколько звуков».** Взрослый называет один, два, три звука, а ребенок на слух определяет и называет их количество.

Игра «Отгадай слово». Ребенку предлагаются слова с

пропущенным звуком – нужно отгадать слово. Например, из слов убежал звук «л» (мы.о, .ук, ку.ак).

**Игра «Доскажи словечко».** Взрослый читает стишок, а ребенок договаривает последнее слово, которое подходит по смыслу и рифме:

На ветке не птичка - Зверек-невеличка,

Мех теплый, как грелка. Зовут его... (белка).

Ты не бойся - это гусь, Я сама его... (боюсь).

**Игра «Где звук?»**

Цель. Нахождение места звука в слове.

Оборудование. Полоска из цветного картона, разделенная на три части яркими линиями, фишка (флажок или кружок).

Описание игры. Педагог называет слово. Дети определяют место заданного звука в слове. В зависимости от того, слышится ли звук в начале слова, в конце слова или в середине, фишка становится на первую, последнюю или среднюю часть полоски. Можно ограничиться только одной большого формата полоской на столе педагога или раздать каждому ребѐнку полоски и фишки. В последнем случае дети должны сидеть за столами.

Сначала дети определяют место звука только в начале, затем в конце слова. И лишь когда они все это усвоят, можно взять слова, в которых заданный звук в середине слова. Если заданный звук гласный, то подбираются слова с дополнительным условием: Гласный должен быть ударным (аист, река, мак).

**Игра «**Поймать рыбку»

Цель. Активизация словарного запаса, автоматизация отдельных звуков.

Оборудование. Металлические скрепки, небольшие предметные картинки (изображенный предмет вырезан по контуру), коробка и удочка с магнитом из игры «Поймай рыбку». Скрепки прикрепляются к предметным картинкам.

Описание игры. Дети по очереди вылавливают удочкой различные предметы. Называют их. Определяют наличие или отсутствие в названии необходимого звука (например, р), его место в слове (в начале, конце, середине слова). За правильный ответ ребѐнок получает очко. Выигрывает тот, кто наберет больше очков.

**Игра «**Найди место для своей картинки».

Цель. Активизация словаря, дифференциация разных звуков.

Оборудование. Картинки, в названии которых, например, есть звуки ш и ж.

Описание игры. Дети сидят за столами. Педагог показывает им картинки, где изображен шар. Педагог говорит: «Когда выходит воздух из шара, слышно: ш-ш-ш… Эту картинку я кладу с левой стороны стола». Затем показывает им картинку, где изображен жук, и напоминает, как жук жужжит: ж-ж-ж… «Эту картинку я ставлю с правой стороны стола. Сейчас я буду пока-зывать и называть картинки, а вы слушайте, в названии какой из них будет звук ш или ж. Если услышите звук ш, то картинку надо положить слева, а если услышите звук ж, то еѐ надо положить справа». Педагог показывает, как нужно выполнить задание, потом вызывает поочередно детей, которые называют показываемые картинки.

Картинки надо подбирать так, чтобы произнесенные звуки соответствовали их написанию. Нельзя брать такие слова, где звук ж стоит в конце слова или перед глухим согласным.

**Игра «**Будь внимателен».

Цель. Активизация словаря, автоматизация разных звуков.

Оборудование. Различные игрушки и предметы: слон, кукла, мишка, лиса, тамбурин, курица, автобус и т. д.

Описание игры. Обращаясь к детям, педагог говорит: «Я буду называть игрушки. Как только вы услышите первое слово, в котором есть, например, звук с, вы должны поднять руку». Затем он вызывает ребѐнка и называет ему предметы, а остальные дети следят, правильно ли он выполняет задание, и если нет, то поправляют его. Для игры берутся предметы, в названии которых звук с встречается в начале, середине и конце слова. Если ребѐнок ошибается, то он должен сам придумать слово со звуком с. В процессе игры педагог меняет порядок называния предметов, чтобы дети не пользовались механическим запоминанием слов (аналогичную игру можно проводить и с другими звуками).

**Игра «**Слова-перевѐртыши»

Цель. Активизация словаря, обучение слоговому анализу слова.

Описание игры. Один ребѐнок выходит из комнаты, а остальные дети загадывают короткое слово, зовут водящего и говорят ему, например, лок (кол), мод (дом), зако (коза), сако (коса) и др. Водящий должен отгадать загаданное слово. Педагог следит, чтобы загадывались доступные для играющий слова и при перевѐртывании не допускалось ошибок.

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

**Игра «**Кто это?»

Цель. Закрепление понятий по теме «Животные и птицы». Формирование правильного звукопроизношения.

Оборудование. Картинки с изображением животных и птиц.

Описание игры. Педагог держит в руке несколько картинок с изображением животных и птиц. Ребѐнок вытягивает одну картинку так, чтобы остальные дети еѐ не видели. Он подражает крику животного и его движениям, а остальные дети должны угадать, какое это животное.

**Игра «**Улиточка»

Цель. Узнать товарища по голосу.

Описание игры. Водящий (улиточка) становится в середине круга, ему завязывают глаза. Каждый из играющих, изменяя голос, спрашивает:

Улиточка, улиточка, высунь-ка рога,

Дам тебе я сахару, кусочек пирога,

Угадай, кто я.

Тот, чей голос улитка узнала, сам становится улиткой.

Угадай, кто это

Цель. Воспитание слухового внимания.

Описание игры. Дети стоят по кругу. Водящий выходит в середину круга, закрывает глаза и затем идет в любом направлении, пока не натолкнѐтся на одного из детей, который должен подать голос заранее условленным образом: «кукареку», «ав-ав-ав» или «мяу-мяу» и т. д. Водящий должен угадать, кто из детей кричал. Если угадает, то становится в круг; тот, кого узнали, будет водящим. Если не угадает, то остается водить ещѐ 3 раза, а затем его меняет другой.

**Игра «**Лягушка»

Цель. Узнать товарищу по голосу.

Описание игры. Дети стоят по кругу, а один с завязанными глазами стоит внутри круга и говорит:

Вот лягушка по дорожке

Скачет, вытянувши ножки,

Увидала комара,

Закричала…

Тот, на кого он указал, в этот момент говорит: «Ква-ква-ква». По голосу водящий должен определить, кто лягушка.

**Игра «**Улавливай шепот»

Цель. Развивать остроту слуха.

Описание игры. Вариант 1. Играющие разбиваются на две равные группы и строятся в одну шеренгу. Ведущий отходит на определенное расстояние, становится напротив и четким, внятным шепотом (уловимым только в том случае, если, если каждый активно вслушивается) отдает команды («Руки вверх, в стороны, кругом» и другие, более сложные). Постепенно отходя все дальше, ведущий делает свой шепот менее уловимым и усложняет упражнения.

Вариант 2. Все дети сидят по кругу. Ведущий голосом обычной громкости просит выполнить какое-нибудь движение, а затем едва уловимым шепотом произносит имя (фамилию) того, кто должен выполнить. Если ребенок не расслышал свое имя, ведущий вызывает другого ребѐнка. В конце игры педагог объявляет, кто был самым внимательным.

**Игра «**Слушай и выполняй»

Цель. Развитие понимания словесных инструкций и фразовой речи. Оборудование. Различные мелкие предметы или игрушки (фанты). Описание игры.

Вариант 1. Педагог называет 1 – 2 раза несколько различных движений (одно – пять), не показывая их. Ребѐнку нужно проделать движения в той последовательности, в какой они были названы. А затем самому перечислить последовательность проделанных упражнений. За правильное, точное выполнение задание ребѐнок правильно выполненное действие – очко (фант). Набравший большее количество очков – победитель.

Вариант 2. Педагог дает одновременно двум-трем детям задания: «Петя, побегай», «Ваня, пойди в зал, открой там форточку», «Коля, подойди к буфету, возьми чашку и принеси Тане воды» и т. д. Остальные дети следят за правильностью выполнения. Неправильно выполнивший задание платит фант.

**Игра «**Кто летит» (бежит, идет, прыгает)?

Цель. Накопление и уточнение слов, обозначающих предмет и действия предметов. Описание игры. В начале игры водящим должен быть педагог, в дальнейшем, когда дети освоятся с игрой, водящим может быть ребѐнок. Необходимо, чтобы у ребенка, который будет водить, был достаточный запас слов. Все дети сидят или стоят полукругом, водящий стоит к ним лицом. Он предупреждает детей: «Я буду говорить: птица летит, самолет летит, бабочка летит, ворона летит и т. д., а вы каждый раз поднимайте руку. Но внимательно слушайте, что я говорю: я могу сказать и неправильно, например, кошка летит, тогда руки поднимать нельзя. В конце игры педагог называет более внимательных. В начале игры педагог говорит медленно, останавливаясь после каждой фразы, давая детям подумать, правильно ли соотнесен предмет с его действием. В дальнейшем можно говорить быстро и в конце концов ввести ещѐ одно усложнение – водящий сам каждый раз поднимает руку независимо от того, следует это делать или нет.

**Игра «**Запомни слова»

Цель. Накопление словаря. Развитие памяти.

Описание игры. Ведущий называет пять-шесть слов, играющие должны повторить их в том же порядке. Пропуск слова или перестановка считается проигрышем (нужно платить фант). В зависимости от речевых возможностей детей слова подбираются разной сложности. Победитель тот, кто потерял меньше фантов.

**Игра «Кто как кричит? »**

«В лесу» - ребенок определяет, кто его позвал, близко или далеко;

«Три медведя» - определить, кому принадлежат реплики из сказки. Одна и та же реплика произносится поочередно различным по высоте голосом, в трех вариантах: — Кто сидел на моем стуле?

Кто ел из моей чашки?

Кто спал в моей постели?

Кто же был в нашем доме? И т. П

«Аленушка-ревушка»

Цель – развитие слухового восприятия, внимания и памяти.

Ход игры. Покажите детям куклу и прочитайте двустишие:

У нас живет Аленушка, Плакса девочка и ревушка.

Наша куколка умеет плакать по-разному: если ей хочется лимон, она плачет так: «А…», если ей хочется яблоко, она плачет: «А-А…», если грушу – «А-А-А…», если банан, то плачет: «А-А-А-А…». Скажите, как можно назвать одним словом лимон, яблоко, грушу, банан? (фрукты). А теперь послушайте внимательно, чего хочет Аленушка.

Воспроизведите звук «А» один, два, три или четыре раза и попросите ребенка показать на картинке столько точек, сколько раз заплакала Аленушка, и сказать, что

**Игра «Угадай, чей голосок»**

Цель. Определить товарища по голосу. Развитие координации движений. Описание игры.

Вариант 1. Играющие сидят. Один из них становится (по назначению педагога) в центре круга и закрывает глаза. Педагог, не называя имени, указывает рукой на кого-нибудь из играющих. Тот произносит имя стоящего в центре. Последний должен угадать, кто назвал его. Если стоящий в центре отгадал, он открывает глаза и меняется местами с тем, кто назвал его по имени. Если же он ошибся, педагог предлагает ему снова закрыть глаза, и игра продолжается. Педагог предлагает детям разбежаться по площадке. По сигналу

«Бегите в круг» дети занимают свои места в кругу. Один ребѐнок остается в центре круга. Дети идут по кругу и говорят:

Мы немножко порезвились,

По местам все разместились.

Ты загадку отгадай,

Кто позвал тебя, узнай!

Игра повторяется несколько раз.

Вариант 2. Оборудование. Мишка (кукла).

Описание игры. Дети сидят полукругом. Перед ними на некотором расстоянии спиной к детям сидит ребѐнок с мишкой.

Педагог предлагает кому-нибудь из ребят позвать мишку.

Водящий должен угадать, кто его позвал. Он останав-ливается перед позвавшим и рычит. Тот, кого узнали, получает мишку, садится с ним на стульчик и водит.

**Игра «**Горшочек»

Цель. Закрепление представлений «горячий – холодный». Развитие координации движений рук.

Оборудование. Мяч.

Описание игры. Дети садятся по кругу на полу и перекатывают мяч. Если ребѐнок катит другому мяч и говорит: «Холодный», второй ребенок может трогать мяч. Но если ему говорят: «Горячий», то он не должен трогать мяч.

Кто ошибается и дотрагивается до мяча, получает штрафное очко и должен поймать мяч, стоя на одном или обоих коленях (по усмотрению водящего).

**Игра «**Кто внимательный?»

Цель. Развитие фразовой речи.

Оборудование. Различные игрушки: машинки, куклы, кубики и т. п.

Описание игры. Педагог вызывает одного ребенка и дает ему задание, например взять мишку и посадить в машину. Педагог следит, чтобы дети сидели тихо, не подсказывали друг другу. Задания даются короткие и простые. Ребенок выполняет задание, а затем говорит, что он делал. Постепенно расстояние от детей до стола педагога увеличивается от 3 – 4 до 5 – 6 м. Выявляются победители.

**Игра «**Принеси игрушки»

Цель. Развитие ориентации в пространстве и количественных представлений. Оборудование. Мелкие игрушки.

Описание игры. Педагог садится за стол с детьми и просит каждого по очереди принести несколько игрушек из разложенных на другом столе: «Марина, принеси два гриба». Девочка идет, просит два гриба и говорит, что она сделала. Если ребенок хорошо справился с поручением, дети в знак поощрения аплодируют ему, если неточно выполнил задание, дети указывают на ошибку и вместе с ним считают принесенные игрушки. Когда дети перенесут все игрушки, они могут поиграть с ними.

**Игра «**Хлопки»

Цель. Развитие количественных представлений.

Описание игры. Дети сидят по кругу на небольшом расстоянии друг от друга. Педагог условливается с ними, что он будет считать до пяти, и, как только он произнесет число 5, все должны сделать хлопок. При произнесении других чисел хлопать не надо. Дети вместе с педагогом громко считают по порядку, одновременно сближая ладони, но не хлопая ими. Педагог 2 – 3 раза проводит игру правильно. Затем он начинает «ошибаться»: при произнесении числа 3 или какого-нибудь другого (но не 5) он быстро разводит и соединяет руки, как будто хочет сделать хлопок. Дети, которые повторили движения педагога и хлопнули в ладоши, делают шаг из круга и продолжают играть, стоя за кругом.

**Игра «**Лото»

Цель. Учить правильно соотносить слово с изображением предмета.

Оборудование. Любое детское лото («Играем и работаем», «Картинное лото», «Лото для самых маленьких»).

Описание игры. Детям раздают большие карты, а маленькие берет педагог и называет последовательно каждую из них. Говорит четко, повторяет 2–3 раза. Ребенок, у которого находится называемый предмет, поднимает руку и говорит: «У меня…» - и называет предмет.

В более упрощенном виде эта игра проводится на «Картинках малышам». Дети получают по пять-шесть карточек этого лото и раскладывают их на своих картах (нужно взять два лото). Педагог спрашивает: «У кого собака?» У кого окажется картинка с собакой, поднимает еѐ и называет.

Первые две-три игры педагог сидит перед детьми так, чтобы они видели его артикуляцию, но затем он садится за их спиной, и игра продолжается на слуховом внимании. Карточки, пропущенные ребятами, педагог откладывает в сторону. В дальнейшем ведущим можно выбрать ребѐнка.

**Игра** «Знайки»

Цель – развивать слуховое внимание, слушая речь, произносимую шепотом.

Ход игры. Покажите ребенку машину и спросите: «Что это?» – «Это грузовик» –

«Почему он так называется?» – «Потому что он возит грузы». – А как называется человек, который водит грузовик?» – «Шофер». – «Как ты думаешь, должен ли шофер знать части своей машины?» – «Да». – «Зачем?» – «Чтобы починить ее, если она сломается». – «Давай проверим, сможешь ли ты починить машину, хорошо ли ты знаешь ее части. Я буду шепотом называть части этого грузовика, а ты громко повторяй за мной и показывай их на грузовике».