

МБДОУ №7 «Красная шапочка»



Воспитатель:

Махмудова М.Р.

пгт Энем, 2021г.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ТЕАТРАЛЬНЫЕ ИГРЫ

УГАДАЙ: ЧТО Я ДЕЛАЮ?

Цель: Оправдать заданную позу, развивать память, воображение.

Ход игры:

Педагог предлагает детям принять определенную позу и оправдать ее.

1. *Стоять с поднятой рукой.* Возможные варианты ответов: кладу книгу на полку; достаю конфету из вазы в шкафчике; вешаю куртку; украшаю елку и т.п.
2. *Стоять на коленях, руки и корпус устремлены вперед.* Ищу под столом ложку; наблюдаю за гусеницей; кормлю котенка; натираю пол.
3. *Сидеть на корточках.* Смотрю на разбитую чашку; рисую мелом.
4. *Наклониться вперед.* Завязываю шнурки; поднимаю платок, срываю цветок.

КРУГОСВЕТНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

Цель. Развивать умение оправдывать свое поведение, развивать веру и фантазию, расширять знания детей.

Ход игры:

Детям предлагается отправиться в кругосветное путешествие. Они должны придумать, где проляжет их путь — по пустыне, по горной тропе, по болоту, через лес, джунгли, через океан на корабле — и соответственно изменять свое поведение.

ОДНО И ТО ЖЕ ПО-РАЗНОМУ

Цель: Развивать умение оправдывать свое поведение, свои действия нафантазированными причинами (предлагаемыми обстоятельствами), развивать воображение, веру, фантазию.

Ход игры:

Детям предлагается придумать и показать несколько вариантов поведения по определенному заданию: человек «идет», «сидит», «бежит», «поднимает руку», «слушает» и т.д.

Каждый ребенок придумывает свой вариант поведения, а остальные дети должны догадаться, чем он занимается и где находится. Одно и то же действие в разных условиях выглядит по-разному.

Дети делятся на 2—3 творческие группы, и каждая получает определенное задание.

I группа — задание «сидеть». Возможные варианты:

- а) сидеть у телевизора;
- б) сидеть в цирке;
- в) сидеть в кабинете у зубного врача;
- г) сидеть у шахматной доски;
- д) сидеть с удочкой на берегу реки и т.п.

II группа — задание «идти». Возможные варианты:

- а) идти по дороге, вокруг лужи и грязь;
- б) идти по горячему песку;
- в) идти по палубе корабля;
- г) идти по бревну или узкому мостику;
- д) идти по узкой горной тропинке и т.д.

III группа — задание «бежать». Возможные варианты:

- а) бежать, опаздывая в театр;
- б) бежать от злой собаки;
- в) бежать, попав под дождь;
- г) бежать, играя в жмурки и т.д.

IV группа — задание «размахивать руками». Возможные варианты:

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

V группа — задание «Ловить зверюшку». Возможные варианты:

- а) кошку;
- б) попугайчика;
- в) кузнечика и т.д.

ИГРЫ НА ДЕЙСТВИЯ С ВООБРАЖАЕМЫМИ ПРЕДМЕТАМИ ИЛИ НА ПАМЯТЬ ФИЗИЧЕСКИХ ДЕЙСТВИЙ

ЧТО МЫ ДЕЛАЛИ, НЕ СКАЖЕМ, НО ЗАТО МЫ ВАМ ПОКАЖЕМ!

Цель: Развивать воображение, инициативу, внимание, умение действовать согласованно, обыгрывать воображаемые предметы.

Ход игры:

Комната делится пополам шнуром или чертой. С одной стороны находятся выбранные с помощью считалки «Дедушка и трое—пятеро внучат», с другой стороны — остальные дети и педагог, которые будут загадывать загадки. Договорившись, о чем будет загадка, дети идут к «дедушке» и «внучатам».

Дети. Здравствуй, дедушка седой с длинной-длинной бородой!

Дедушка. Здравствуйте, внучата! Здравствуйте, ребята! Где побывали? Что вы повидали?

Дети. Побывали мы в лесу, там увидели лису. Что мы делали, скажем, но зато мы вам покажем!

Дети показывают придуманную загадку. Если «дедушка» и «внучата» дают правильный ответ, дети возвращаются на свою половину и придумывают новую загадку. Если разгадка дана правильно, дети говорят верный ответ и после слов «Раз, два, три — догони!» бегут за черту, в свой дом, а «дедушка» и «внуки» стараются догнать их, пока те не пересекли спасительной линии. После двух загадок выбираются новые «дедушка» и «внучата».

В загадках дети показывают, как они, например, моют руки, стирают платочки, грызут орехи, собирают цветы, грибы или ягоды, играют в мяч, подметают веником пол, и т.п.

КОРОЛЬ

(вариант народной игры)

Цель: Развивать действия с воображаемыми предметами, умение действовать согласованно.

Ход игры:

Выбирается с помощью считалки на роль короля ребенок. Остальные дети — работники распределяются на несколько групп (3 — 4) и договариваются, что они будут делать, на какую работу наниматься. Затем они группами подходят к королю.

Работники. Здравствуй, король!

Король. Здравствуйте!

Работники. Нужны вам работники?

Король. А что вы умеете делать?

Работники. А ты отгадай!

Дети, действуя с воображаемыми предметами, демонстрируют различные профессии: готовят еду, стирают белье, шьют одежду, вышивают, поливают растения и т.п. Король должен отгадать профессию работников. Если он сделает это правильно, то догоняет убегающих детей. Первый пойманный ребенок становится королем. Со временем игру можно усложнить введением новых персонажей (королева, министр, принцесса и т.п.), а также придумать характеры действующих лиц (король — жадный, веселый, злой; королева — добрая, сварливая, легкомысленная).

ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ

Цель: Развивать навыки действия с воображаемыми предметами, воспитывать доброжелательность и контактность в отношениях со сверстниками.

Ход игры:

С помощью считалки выбирается ребенок, который приглашает детей на «день рождения». Гости приходят по очереди и приносят воображаемые подарки.

С помощью выразительных движений, условных игровых действий дети должны показать, что именно они решили дарить.

РИТМОПЛАСТИКА

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ДВИГАТЕЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ

МУРАВЬИ

Цель. Уметь ориентироваться в пространстве, равномерно размещаться по площадке, не сталкиваясь друг с другом. Двигаться в разных темпах. Тренировка внимания.

Ход игры:

По хлопку педагога дети начинают хаотически двигаться по залу, не сталкиваясь с другими детьми и стараясь все время заполнять свободное пространство.

КАКТУС И ИВА

Цель. Развивать умение владеть мышечным напряжением и расслаблением, ориентироваться в пространстве, координировать движения, останавливаться точно по сигналу педагога.

Ход игры:

По любому сигналу, например хлопку, дети начинают хаотично двигаться по залу, как в упражнении «Муравьи». По команде педагога «Кактус» дети останавливаются и принимают «позу кактуса» — ноги на ширине плеч, руки слегка согнуты в локтях, подняты над головой, ладони тыльной стороной повернуты друг к другу, пальцы растопырены, как колючки, все мышцы напряжены. По хлопку педагога хаотическое движение возобновляется, затем следует команда: «Ива». Дети останавливаются и принимают позу «ивы»: слегка разведенные в стороны руки расслаблены в локтях и висят, как ветви ивы; голова висит, мышцы шеи расслаблены. Движение возобновляется, команды чередуются.

ПАЛЬМА

Цель: Напрягать и расслаблять попеременно мышцы рук в кистях, локтях и плечах.

Ход игры:

«Выросла пальма большая-пребольшая»: правую руку вытянуть вверх, потянуться за рукой, посмотреть на руку.

«Завяли листочки»: уронить кисть. «Ветви»: уронить руку от локтя. «й вся пальма»: уронить руку вниз. Упражнение повторить левой рукой.

МОКРЫЕ КОТЯТА

Цель: Умение снимать напряжение поочередно с мышц рук, ног, шеи, корпуса; двигаться врассыпную мягким, пружинящим шагом.

Ход игры:

Дети двигаются по залу врассыпную мягким, слегка пружинящим шагом, как маленькие котята. По команде «дождь» дети садятся на корточки и сжимаются в комочек, напрягая все мышцы. По команде «солнышко» медленно встают и стряхивают «капельки дождя» по очереди с каждой из четырех «лапок», с «головы» и «хвостика», снимая соответственно зажимы с мышц рук, ног, шеи и корпуса.

ШТАНГА

Цель. Попеременное напряжение и расслабление мышц плечевого пояса и рук.

Ход игры:

Ребенок поднимает «тяжелую штангу». Потом бросает ее, отдыхает.

САМОЛЕТЫ И БАБОЧКИ

Цель: Учить детей владеть мышцами шеи и рук; ориентироваться в пространстве, равномерно размещаться по площадке.

Ход игры:

Дети двигаются врассыпную, как в упражнении «Муравьи», по команде «самолеты» бегают стремительно, вытянув руки в стороны (мышцы рук, шеи и корпуса напряжены); по команде «бабочки» переходят на легкий бег, делая руками плавные взмахи, голова мягко поворачивается из стороны в сторону («бабочка ищет красивый цветок»), кисти, локти, плечи и шея не зажаты.

Упражнение можно делать под музыку, подобрав соответствующие произведения из репертуара по музыкальному воспитанию.

БУРАТИНО И ПЬЕРО

Цель: Развивать умение правильно напрягать и расслаблять мышцы.

Ход игры:

Дети двигаются как в упражнении «Муравьи», по команде «Буратино» останавливаются в позе: ноги на ширине плеч, руки согнуты в локтях, раскрыты в сторону, кисти прямые, пальцы растопырены, все мышцы напряжены. Движение по залу возобновляется. По команде «Пьеро» — опять замирают, изображая грустного Пьеро: голова висит, шея расслаблена, руки болтаются внизу. В дальнейшем можно предложить детям двигаться, сохраняя образы деревянного крепкого Буратино и расслабленного, мягкого Пьеро.

СНЕГОВИК

Цель: Умение напрягать и расслаблять мышцы шеи, рук, ног и корпуса.

Ход игры:

Дети превращаются в снеговиков: ноги на ширине плеч, согнутые в локтях руки вытянуты вперед, кисти округлены и направлены друг к другу, все мышцы напряжены. Педагог говорит: «Пригрело солнышко, под его теплыми весенними лучами снеговик начал медленно таять». Дети постепенно расслабляют мышцы: опускают бессильно голову, роняют руки, затем сгибаются пополам, опускаются на корточки, падают на пол, полностью расслабляясь.

НАСОС И НАДУВНАЯ КУКЛА

Цель. Умение напрягать и расслаблять мышцы, взаимодействовать с партнером, тренировать три вида выдыхания, артикулировать звуки «с» и «ш»; действовать с воображаемым предметом.

Ход игры:

Дети распределяются на пары. Один ребенок — надувная кукла, из которой выпущен воздух, он сидит на корточках, все мышцы расслаблены, руки и голова опущены; второй — «накачивает» воздух в куклу с помощью насоса; наклоняясь вперед, при каждом нажатии на «рычаг», он выдыхает воздух со звуком «с-с-с-с» (второй вид выдыхания), при вдохе — выпрямляется. Кукла, «наполняясь воздухом», медленно поднимается и выпрямляется, руки раскинуты вверх и немного в стороны. Затем куклу сдувают, вытаскивают пробку, воздух выходит со звуком «ш-ш-ш-ш» (первый вид выдыхания), ребенок опускается на корточки, вновь расслабляя все мышцы. Затем дети меняются ролями. Можно предложить надувать куклу быстро, подключая третий вид выдыхания: «С! С! С!»

БАБА-ЯГА

Цель: Умение напрягать и расслаблять в движении то правую, то левую ногу.

Ход игры:

Дети ходят по залу врассыпную, приговаривая потешку и выполняя движения под текст. Бабка-Ёжка, костяная ножка, С печки упала, ножку сломала! *(Дети идут врассыпную по залу.)* А потом и говорит: «У меня нога болит!». *(Дети останавливаются.)* Пошла на улицу — раздавила курицу, Пошла на базар — раздавила самовар! Вышла на лужайку — испугала гайку! *(Дети продолжают движение, напрягая сначала левую, а потом правую ногу, прихрамывают.)*

СНЕЖНАЯ КОРОЛЕВА

Цель. Умение напрягать и расслаблять поочередно мышцы всего тела, координировать движения.

Ход игры:

Сначала педагог, в дальнейшем ребенок превращается в «Снежную королеву» и начинает постепенно «замораживать» всех детей: называет при этом определенные части тела (правая рука, левая рука, левая нога, правая нога, корпус, голова), соответствующие мышцы напрягаются. Дети превращаются в ледяную скульптуру, которая начинает медленно таять под лучами солнца. (Расслабляются шея, руки, корпус, ноги), дети сначала опускаются на корточки, затем полностью расслабляются и ложатся на пол.

ТЮЛЬПАН

Цель: Развивать пластику рук.

Ход игры:

Дети стоят враспынную в основной стойке, руки внизу, ладони вниз, средние пальцы соединены.

- | | |
|----------------------------------|---|
| 1. Утром тюльпан
раскрывается | Соединяя ладони, поднять руки к подбородку, раскрыть ладони, локти соединить. |
| 2. На ночь закрывается | Соединяя ладони, опустить руки вниз. |
| 3. Тюльпанное дерево | Внизу соединить тыльные стороны ладоней и поднимать руки над головой. |
| 4. Раскидывает свои | Руки сверху раскинуть в стороны, ветви ладони вверх. |
| 5. И осенью листики
оппадают | Повернуть ладони вниз и мягко опускать вниз, чуть перебирая пальцами. |

СЧИТАЛОЧКА

Цель: Развивать координацию движений, согласованность действий, чувство ритма, умение пользоваться жестами.

Ход игры:

Дети произносят текст и одновременно выполняют движения.

Раз, два — острова Два хлопка, полукруг одной рукой, затем другой в сторону, как бы изображая два острова.

*Три, четыре —
мы приплыли* Два хлопка, обеими руками изобразить волнообразные движения в направлении от себя.

*Пять, шесть —
сходим здесь* Два хлопка, поочередное движение правой рукой ладонью вниз (как бы отбиваем мяч), левой — ладонью вверх (подбрасываем мяч).

*Семь, восемь —
сколько сосен!* Два хлопка, правая рука вытягивается вверх, затем на слове «сосен» вытягивается вверх левая рука

*Девять, десять —
мы в пути* Два хлопка, средним и указательным пальцами обеих рук выполнить движение от себя вперед, изображая «шаги».

*До-счи-тал
до де-ся-ти!* Выполнить 4 движения, по одному на каждый слог:

- 1) ладонь правой руки на голову;
- 2) тыльная сторона левой руки под подбородок;
- 3) ладонь правой руки касается правой щеки;
- 4) ладонь левой руки касается левой щеки.

Выполнить 3 движения:

- 1) правая рука вытягивается вперед;
- 2) левая рука вытягивается вперед;
- 3) звонкий хлопок в ладоши.

КАК ЖИВЕШЬ?

Цель: Развивать быстроту реакции, координацию движений, умение владеть жестами.

Ход игры:

Педагог	Дети	
— Как живешь?	— Вот так!	С настроением показать большой палец.
— А плывешь?	— Вот так!	Любым стилем.
— Как бежишь?	— Вот так!	Согнув руки в локтях, притопнуть поочередно ногами.
— Вдаль глядишь?	— Вот так!	Руки «козырьком» или «биноклем» к глазам.
— Ждешь обед?	— Вот так!	Поза ожидания, подпереть щеку рукой.
— Машешь вслед?	— Вот так!	Жест понятен.
— Утром спишь?	— Вот так!	Ручки под щечку.
— А шалишь?	— Вот так!	Надуть щечки и хлопнуть по ним кулачками.

(По Н.Пикулевой)

ЗАКРЫТЬ КНИЖКУ, РАСКРЫТЬ

Цель: Та же.

Ход игры:

Закрыть книжку — плечи вперед. *Раскрыть книжку* — плечи отвести назад. Повторить несколько раз.

ЗАВОДНАЯ КУКЛА

Цель: Развивать подвижность шеи, расслаблять мышцы шеи, рук и корпуса.

Ход игры:

Дети стоят в позе куклы: ноги на ширине плеч, руки внизу, кисти напряжены, пальцы растопырены, ладони вперед. Желательно упражнение проводить под музыку, с размером 2/4, например, «Полька» А.Жилинского.

Такт 1. Наклонить голову вперед на первую четверть, назад — на вторую четверть.

Такт 2. Голову вперед, назад и прямо (движение на каждую восьмую длительность).

Такт 3. Наклонить голову назад, потом вперед.

Такт 4. Голову назад, вперед, прямо.

Такт 5. Повернуть голову вправо, затем влево.

Такт 6. Вправо, влево, прямо.

Такт 7. Повернуть голову влево, затем вправо.

Такт 8. Влево, вправо, прямо.

Такт 9. Наклонить голову к правому плечу, затем к левому.

Такт 10. К правому, к левому, прямо.

Такт 11. Наклонить голову к левому плечу, затем к правому.

Такт 12. К левому, к правому, прямо.

Такт 13. Движение как в 1-м такте.

Такт 14. Движение как во 2-м такте.

Такт 15. Движение как в 3-м такте.

Такт 16. Голову прямо на 1 -ю долю, на 2-ю долю согнуться пополам, уронить голову и руки — завод кончился.

ОСЬМИНОГ

Цель: Развивать пластику рук, координацию движений.

Ход игры:

Руки в стороны, ладони вперед, основная стойка. Мягко скрестить руки в запястьях перед грудью и плавно отвести в стороны. Повторить четыре раза, сверху то правая, то левая рука. Мягко скрестить руки на груди, как бы стараясь обхватить себя руками, плавно развести в стороны. Повторить четыре раза, чередуя положение рук.

МЕДВЕДИ В КЛЕТКЕ

Цель: Развивать ловкость, координацию движений.

Ход игры:

Встать на колени, затем сесть на пятки, ладони положить на пол и в тыльные стороны ладоней уткнуть «мокрые носы». Медвежата сидят в клетке и пытаются из нее выбраться к маме в лес...

1. *Правой вперед, затем левой* Не поднимая головы, вытянуть вперед правую руку по полу, потом левую руку.
2. *К себе, к себе* По очереди вернуть руки в исходное положение.
3. *В стороны, в стороны* Вытянуть руки по полу в стороны: сначала правую, потом левую.
4. *К себе, к себе* По очереди вернуть руки в исх. п.
5. *Правую руку вперед, левую ногу — назад* Опираясь на левую руку, подняться с пяток, потянуться правой рукой вперед, левой прямой ногой назад (как бы пытаться «раздвинуть» прутья клетки).
6. *Сесть* Вернуться в исходное положение.
7. *Левую руку, правую ногу, потянуться!..* Выполнить п. 5.
8. *Ничего не получилось!.. Уткнуть носы в тыльные стороны ладоней и «завыть»* Вернуться в исходное положение.

ЗМЕИ

Цель: Развивать чувство ритма, пластику рук.

Ход игры:

Дети сидят врассыпную по-турецки, руки в стороны, ладони вниз, спина прямая. Все вместе произносят текст:

- На охоту собираясь,* На каждый слог плавным движением приблизить тыльные стороны ладоней к плечам и обратно, как бы отталкиваясь от плеча.
- Ползут змеи, извиваясь.* На каждый слог то же движение, но поднимая руки вверх и опуская вниз. Можно делать упражнение без текста на звуке «с-с-с-с-с-с-с».

ЕЖИК

Цель: Развитие координации движений, ловкости, чувства ритма.

Ход игры:

Дети лежат на спине, руки вытянуты вдоль головы, носки ног вытянуты.

1. *Ежик съёжился, свернулся,* Согнуть ноги в коленях, прижать к животу, обхватить их руками, нос в колени.
2. *Развернулся...* Вернуться в исх. п.
3. *Потянулся.* Поворот на живот через правое плечо.
4. *Раз, два, три, четыре,* Поднять прямые руки и ноги *пять...* вверх, потянуться за руками.
5. *Ежик съёжился опять!..* Поворот на спину через левое плечо, обхватить руками ноги, согнутые в коленях, нос в колени.

ПОЛЗУЩИЕ ЗМЕИ

Цель: Развивать гибкость, пластическую выразительность.

Ход игры:

Стать на колени и, прогнув спину, как можно дальше вытянуть руки вперед, прижимаясь грудью к полу. Затем подтянуть ноги («хвост») и снова продвинуться вперед. Характер движения волнообразный и непрерывный. Змеи могут изгибаться в разные стороны, пластически общаться, артикулировать звуки «с-с-с-с-с-с-с», «ш-ш-ш-ш-ш-ш-ш», «щ-щ-щ-щ-щ-щ-щ», «ч-ч-ч-ч-ч-ч-ч» (1-й вид выдыхания).

ПАНТЕРЫ

Цель: Та же.

Ход игры:

Дети сидят на корточках и, не касаясь коленями пола, руками («мягкими лапками») идут по окружности к своему «хвосту», не разворачивая по возможности корпус. Идут поочередно в разные стороны. В дальнейшем пантеры могут пластически и с помощью звуков общаться между собой. (См. раздел «Культура и техника речи», упражнение «Зевающая пантера».)

МАРИОНЕТКИ

Цель: Развивать умение владеть своим телом, ощущать импульс.

Ход игры:

Дети стоят врассыпную в основной стойке. По хлопку педагога они должны импульсивно, очень резко принять какую-либо позу, по второму хлопку — быстро принять новую позу и т.д. В упражнении должны участвовать все части тела, менять положение в пространстве (лежа, сидя, стоя).

СКУЛЬПТОР

Цель: Развивать воображение и фантазию, совершенствовать пластические возможности тела, умение действовать с партнером.

Ход игры:

Дети распределяются на пары. Один ребенок берет на себя роль скульптора, а другой — роль пластилина или глины. Скульпторам предлагается слепить несуществующее фантастическое создание, придумать ему имя и рассказать, где оно живет, чем питается, что любит, как передвигается. В дальнейшем можно предложить существу ожить и начать двигаться. Затем дети меняются ролями.

В «ДЕТСКОМ МИРЕ»

Цель: Развивать воображение и фантазию, учить создавать образы с помощью выразительных движений.

Ход игры:

Дети распределяются на покупателей и игрушки, выбирают ребенка на роль продавца. Покупатели по очереди просят продавца показать ту или иную игрушку. Продавец заводит ее ключом. Игрушка оживает, начинает двигаться, а покупатель должен отгадать, что это за игрушка. Затем дети меняются ролями.

КТО НА КАРТИНКЕ?

Цель: Развивать умение передавать образы живых существ с помощью пластических выразительных движений.

Ход игры:

Дети разбирают карточки с изображением животных, птиц, насекомых и т.д. Затем по одному передают в пластике заданный образ, остальные отгадывают. На нескольких карточках изображения могут совпадать, что дает возможность сравнить несколько вариантов одного задания и отметить лучшее исполнение.

ЗЕРНЫШКО

Цель: Тренировать веру, фантазию и Пластическую выразительность.

Ход игры:

Дети распределяются на зрителей и исполнителей. Каждый ребенок представляет себя маленьким зернышком какого-либо растения. Дети сидят на корточках (голову прижать к коленям и обхватить себя руками). В заданном ритме из зернышка пробивается расточек, он тянется к солнышку, растет, выпускает листочки... Зрители пытаются определить, что за растение выросло из каждого зернышка.

ЦЫПЛЯТА

Цель: Та же.

Ход игры:

Дети ложатся на ковер, прижимают колени к груди, голову к коленям и обхватывают себя руками («яйцо»). Сначала приподнимается голова, цыплята клювиками разбивают скорлупу, расправляют крылышки, пытаются встать на ножки, начинают двигаться, знакомиться с окружающим миром, пробуют клевать зернышки...

ЧУДО-ЮДО ИЗ ЯЙЦА

Цель: Та же.

Ход игры:

Игра похожа на предыдущую, но из яйца должны вылупиться фантастические обитатели других планет: они могут скакать или ползать, ходить на четвереньках или перекачиваться. Они изучают все, что им попадает на их пути, ищут себе пищу, общаются между собой миролюбиво или враждебно. Усталые, ищут подходящее место для отдыха и укладываются спать.

АРТИКУЛЯЦИОННАЯ ГИМНАСТИКА

ЗАРЯДКА ДЛЯ ГУБ «Веселый пяточок»:

1. на счет «раз» губы вытянуть вперед, как пяточок у поросенка; на «два» губы растянуть в улыбке, не обнажая зубов;
2. вытянутые губы (пяточок) двигаются вверх и вниз, влево и вправо;
3. пяточок делает круговые движения в одну сторону, потом в другую;
Заканчивая упражнения, предложить детям полностью освободить мышцы губ, фыркнув, как лошадка.

ЗАРЯДКА ДЛЯ ШЕИ И ЧЕЛЮСТИ

Дети часто говорят сквозь зубы, челюсть зажата, рот е, приоткрыт. Чтобы избавиться от этих недостатков, необходимо освободить мышцы шеи и челюсти.

1. Наклонить голову то к правому, то к левому плечу, затем катать ее по спине и груди;
2. Удивленный бегемот: отбросить резко вниз нижнюю челюсть, рот при этом открывается широко и свободно.
3. Зевающая пантера: нажать двумя руками на обе щеки средней части и произносить «вау, вау, вау...», подражая голосу пантеры, резко опуская нижнюю челюсть широко открыв рот, затем зевнуть и потянуться.
4. Горячая картошка: положить в рот воображаемую горячую картофелину и сделать закрытый зевок (губы сомкнуть, мягкое небо поднято, гортань опущена).

ЗАРЯДКА ДЛЯ ЯЗЫКА

1. Жало змеи. Рот открыт, язык выдвинут, как можно дальше вперед, медленно двигается вправо — влево.
2. Конфетка. Губы сомкнуты, языком за ними помещаем «конфетку» вправо — влево, вверх — вниз, по кругу.
3. Колокольчик. Рот приоткрыт, губы округлены, язык бьется о края губ, как язычок звонкого колокольчика.
4. Уколы. Острым кончиком языка касаться попеременно внутренней стороны левой и правой щеки. Нижняя челюсть неподвижна.
5. Самый длинный язычок. Высунуть язык как можно дальше и пытаться достать им до носа и подбородка.

УПРАЖНЕНИЯ НА ТРИ ВИДА ВЫДЫХАНИЯ

Цель: Разогреть мышцы дыхательного аппарата.

1-й вид обслуживает спокойную, плавно звучащую речь.

Свистит ветер — ССССССС...

Шумят деревья — ШШШШШ...

Летит пчела — ЖЖЖЖЖЖ...

Комар звенит — ЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗ...

2-й вид обслуживает волевою, но сдержанную речь.

Работает насос — ССССС! ССССС! ССССС!

Метет метель — ШШШШШ! ШШШШШ! ШШШШШШШ!

Сверлит дрель — ЗЗЗЗЗ! ЗЗЗЗЗ! ЗЗЗЗЗ!

3-й вид обслуживает эмоциональную речь в быстром темпе.

Кошка сердится — Ф! Ф! Ф! Ф!

Пилит пила — С! С! С! С!

Заводится мотор — Р! Р! Р! Р!

Дети могут сами придумывать подобные упражнения и соединять все три вида выдыхания в одном упражнении.

Например: мотоцикл. Заводим мотор: Р! Р! Р!.. РРРРР! РРРРР! РРРРР!
Поехали быстрее и быстрее: РРРРР! РРРРР! РРРРР!

ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ НА СВОБОДУ ЗВУЧАНИЯ С МЯГКОЙ АТАКОЙ

БОЛЬНОЙ ЗУБ

Ход. Детям предлагается представить, что у них очень болит зуб, и они начинают постанывать на звуке «м». Губы слегка сомкнуты, все мышцы свободны. Звук монотонный, тянущийся.

КАПРИЗУЛЯ

Ход. Дети изображают капризного ребенка, который ноет, требуя взять его на ручки. Ныть на звуке «н», не завышая и не занижая звука, отыскивая тон, на котором ровно и свободно звучит голос.

КОЛОКОЛЬЧИКИ

Ход. Дети распределяются на две группы, и каждая по очереди изображает звон колоколов: удар — бом! И отзвук — ммм... БУммм — БОммм! БУммм — БОммм! БУммм — БОммм! ДИньнь — ДОннн! ДИньнь — ДОннн! ДИньнь — ДОннн!

КОЛЫБЕЛЬНАЯ

Ход. Дети воображают, что они укачивают игрушку, и напевают колыбельную, сначала с закрытым ртом на звук «м», а потом ту же музыкальную фразу колыбельной на гласные звуки «а», «о», «у».

ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ НА ОПОРУ ДЫХАНИЯ

ДРЕССИРОВАННЫЕ СОБАЧКИ

Ход: Выбирается ребенок-дрессировщик, который предлагает остальным детям — цирковым собачкам решать простейшие задачки, самостоятельно им придуманные. Вместо ответа «собачки» произносят «ав-ав-ав!» соответствующее число раз.

ПТИЧИЙ ДВОР

Ход. Дети воображают, что попали на большой деревенский двор, они должны позвать и покормить всех его обитателей. Дети коллективно или по одному зовут уток (уть-уть-уть-уть), петушка (петь-петь-петь-петь), цыплят (цып-цып-цып), гусей (тега-тега-тега-тега), голубей (гуль-гуль-гуль), вдруг появилась кошка (кис-кис-кис-кис), она попыталась поймать цыпленка (брысь! брысь!). Курица зовет разбежавшихся цыплят.

ЭХО (по Н.Пикулевой)

Ведущий	Дети
Собирайся, детвора!	Ра! Ра!
Начинается игра!	Ра! Ра!
Да ладошек не жалей!	Лей! Лей!
Бей в ладошки веселей!	Лей! Лей!
Сколько времени сейчас?	Час! Час!
Сколько будет через час?	Час! Час!
И неправда: будет два!	Два! Два!
Дремлет ваша голова!	Ва! Ва!
Как поет в селе петух?	Ух! Ух!
Да не филин, а петух?	Ух! Ух!
Вы уверены, что так?	Так! Так!
А на самом деле как?	Как! Как!

Если кто-то закукарекал, отдает фант, и игра начинается сначала.

ИГРЫ НА РАСШИРЕНИЕ ДИАПАЗОНА ГОЛОСА

ЧУДО-ЛЕСЕНКА

Ход игры: Каждую последующую фразу дети произносят, повышая тон голоса.

Чу-до-ле-сен-кой-ша-га-ю,
Вы-со-ту-я-на-би-ра-ю:
Шаг-на-го-ры,
Шаг-на-ту-чи...
А-подъ-ем-все-вы-ше, кру-че...
Не-ро-бе-ю, петъ хо-чу,
Пря-мо к солн-цу-я-ле-чу!

САМОЛЕТ

Ход игры: В правой руке дети держат воображаемый игрушечный самолет. Он то набирает высоту, то плавно опускается, то снова резко взмывает к небу, то делает «мертвую петлю», наконец приземляется на аэродроме. Движения руки сопровождаются тянущимся звуком АААА... или 3333... Голос следует за движением самолета то вверх, то вниз.

ТВОРЧЕСКИЕ ИГРЫ СО СЛОВОМ

ИГРА «ВЕСЕЛЫЕ СТИХИ» ИЛИ «ЗАБАВНЫЕ СТИХИ»

(РЕЗУЛЬТАТ СОВМЕСТНОГО ТВОРЧЕСТВА С ДЕТЬМИ)

Цель: Тренировать четкое произношение согласных на конце слова, учить детей подбирать рифму к словам.

Летний день

Ут-ут-ут-ут — на лугу цветы цветут,
Ют-ют-ют-ют — птички весело поют,
Ят-ят-ят-ят — злобно комары звенят,
Ит-ит-ит-ит — заяц под кустом сидит.

В лесу

Ёт-ёт-ёт-ёт — соловей в лесу поет,
Ут-ут-ут-ут — у пенька грибы растут,
Ат-ат-ат-ат — под кустом ежи шуршат,
Ит-ит-ит-ит — дятел на сосне стучит.

В зоопарке

Ит-ит-ит-ит — полосатый тигр рычит,
Ёт-ёт-ёт-ёт — медленно змея ползет,
От-от-от-от — пасть разинул бегемот,
Ут-ут-ут-ут — быстро лебеди плывут,
Ят-ят-ят-ят — обезьянки там шалят

ВОЛШЕБНАЯ КОРЗИНКА

Цель. Развивать воображение, пополнять словарный запас, активизировать ассоциативное мышление.

Ход игры:

Дети сидят в кругу; педагог, держа в руках корзинку, предлагает сложить в корзинку то, что можно встретить в лесу, или в саду, или в воздухе, или в море, или на грядке; то, что летает, или то, что ползает, и т.д. Дети могут самостоятельно придумать, где искать слова для волшебной корзинки. В подготовительной группе задания усложняются: например, сложить слова, имеющие отношение к музыке (нота, скрипичный ключ, регистр, ритм, песня и т.д.) или к театру (занавес, афиша, сцена, актер, репетиция, антракт и т.п.) После этой игры легко перейти к театральным играм на «превращения».

ВКУСНЫЕ СЛОВА

Цель: Расширять словарный запас, воспитывать умение вежливо общаться, действия с воображаемыми предметами.

Ход игры:

Дети сидят в кругу, педагог протягивает первому ребенку ладонь с воображаемой, например, конфетой и, называя его по имени, предлагает угощение. Ребенок благодарит и «съедает». Затем кладет на свою ладошку и угощает чем-нибудь вкусным своего соседа. Тот благодарит, «съедает» и угощает третьего ребенка и т.д.

СОЧИНИ ПРЕДЛОЖЕНИЕ

Цель: Учить детей составлять предложение, развивать воображение, навыки совместной деятельности.

Ход игры:

Дети распределяются на несколько команд, получают по 2—3 карточки с изображением различных предметов, специально подобранных из настольных игр типа «лото». Через некоторое время каждая команда произносит составленное предложение.

СОЧИНИ СКАЗКУ

Цель: Развивать воображение, фантазию, образное мышление.

Ход игры:

Педагог произносит первое предложение, например, «Жил-был маленький кузнецик...», дети по очереди продолжают сказку, добавляя свое предложение.

ВОПРОС — ОТВЕТ

Цель: Учить строить диалог, самостоятельно выбирая партнера, развивать быструю реакцию.

Ход игры:

Ведущий (сначала взрослый, потом ребенок) произносит реплику и бросает мяч выбранному партнеру, который должен, поймав мяч, ответить на его вопрос. Выполнив задание, ребенок, в свою очередь, бросает мяч после своей реплики другому партнеру и т.д.

ПРИДУМАЙ ДИАЛОГ

Цель: Строить диалог между двумя героями известных сказок, учитывая их характеры и придумывая ситуацию, в которой им пришлось встретиться.

Ход игры:

Дети распределяются на пары, им предлагается придумать и сыграть диалог между Колобком и Репкой, Курочкой рябой и Котом в сапогах, Буратино и Малышом, Красной шапочкой и Незнайкой. Дети сами могут предлагать известных героев.

РАССКАЖИ СКАЗКУ ОТ ИМЕНИ ГЕРОЯ, или «МОЯ СКАЗКА»

Цель: Развивать воображение и фантазию, пополнять словарный запас, развивать образное мышление.

Ход игры:

Группе детей предлагается вытянуть карточки с изображением разных персонажей какой-нибудь известной сказки. Каждый ребенок должен рассказать сказку от имени своего героя.

ПОХОЖИЙ ХВОСТИК

Цель: Учить детей подбирать рифмы к словам, пластически изображать подобранное слово.

Ход игры:

Дети распределяются на группы (2—3), каждой из них предлагается слово, к которому надо подобрать рифму (слова с похожими «хвостиками») и изобразить эти слова с помощью пантомимы. Например, дается слово «ватрушка», подбираются рифмы: лягушка, подушка, старушка, кукушка, Петрушка, кормушка... Все эти слова можно изобразить с помощью пластики тела.

Слово «шишка» — книжка, мышка, крышка...

ФАНТАЗИИ О...

Цель: Развивать воображение, фантазию, связную образную речь, развивать способность представлять себя другим существом или предметом.

Ход игры:

Ребенок, превращаясь во что-либо или кого-либо, рассказывает, что вещь чувствует, что ее окружает, что волнует, где и как она живет, и т.п.

Варианты: «Я — уют», «Я — чашка», «Я — кукла», «Я — кошка, пчела, мячик» — и т.п.

РУЧНОЙ МЯЧ

Цель: Пополнить словарный запас, развивать быстроту реакции.

Ход игры:

Ведущий поочередно бросает каждому ребенку мяч, называя слово. Поймавший должен придумать свое слово:

- а) противоположное по значению (день — ночь, горячий — холодный);
- б) определение к данному слову (елка — колючая, волк — зубастый);
- в) действие (дерево — растет, мальчик — бежит).

СКороговорки

Игры со скороговорками могут быть предложены в разных вариантах:

1) **«испорченный телефон»** — играют две команды. Капитан каждой получает свою скороговорку. Выигрывает та команда, которая по сигналу ведущего быстрее передаст скороговорку по цепи и последний представитель которой лучше и точнее произнесет ее вслух;

2) **«ручной мяч»** — ведущий подбрасывает мяч и называет имя какого-либо ребенка. Тот должен быстро подбежать, поймать мяч и произнести скороговорку и т.д.;

3) **вариант «ручного мяча»** — дети стоят в кругу, в центре — ведущий с мячом. Он бросает мяч любому ребенку, тот должен его поймать и быстро произнести скороговорку. Если ребенок не сумел поймать мяч или не смог четко произнести скороговорку, он получает штрафное очко или выбывает из игры;

4) **«змейка с воротцами»** — дети двигаются цепочкой за ведущим и проходят через воротики, образованные двумя последними детьми. Тот ребенок, перед которым воротики захлопнулись, должен произнести любую скороговорку. Если он сделает это хорошо, воротики открываются, и игра продолжается, в противном случае ребенок повторяет скороговорку;

5) **«фраза по кругу»** — дети, сидя по кругу, произносят одну и ту же фразу или скороговорку с различной интонацией; цель — отработка интонации;

6) **«главное слово»** — дети произносят скороговорку по очереди, каждый раз выделяя новое слово, делая его главным по смыслу. Скороговорки можно разучивать в движении, в различных позах, с мячом или со скакалкой.

Сшила Саша Сашке шапку.

Шла Саша по шоссе и сосала сушку.

Везет Сенька Саньку с Сонькой на санках

Шесть мышат в камышах шуршат.

Сыворотка из-под простокваши.

Оса уселась на носу, осу на сук я отнесу.

Шли сорок мышей, несли сорок грошей; две мыши поплоче несли по два гроша.

Мышки сушки засушили, мышки мышек пригласили, мышки сушки кушать стали, мышки зубки поломали!

Щетинка — у чушки, чешуя — у щучки.

Кукушка кукушонку купила капюшон.

Слишком много ножек у сороконожек.
Испугались медвежонка еж с ежихой и ежонком.
Жук, над лужею жужжа, ждал до ужина ужа.
Жужжит над жимолостью жук, зеленый на жуке кожух.
Лежебока рыжий кот отлежал себе живот.
Наш Полкан попал в капкан.
От топота копыт пыль по полю летит.
Ткет ткач ткани на платок Тане.
Бык тупогуб, тупогубенький бычок, у быка бела губа была тупа.
Перепел перепелку и перепелят в перелеске прятал от ребят.
Сшит колпак не по-колпаковски, вылит колокол не по-колоколовски.
Надо колпак переколпаковать, перевыколпаковать;
надо колокол переколоколовать, перевыколоколовать.
Клала Клара лук на полку, кликнула к себе Николку.
Карл у Клары украл кораллы, а Клара у Карла украла кларнет.
На дворе — трава, на траве — дрова.
Три сороки-тараторки тараторили на горке.
Три сороки, три трещотки, потеряли по три щетки.
У калитки — маргаритки, подползли к ним три улитки.
По утрам мой брат Кирилл трех крольчат травой кормил.
Мокрая погода размокропогодилась.
Полпогреба репы, полколпака гороха.
Кот ловил мышей и крыс, кролик лист капустный грыз.
Улов у Поликарпа — три карася, три карпа.
У Кондрата куртка коротковата.
Съел Валерик вареник, а Валюшка — ватрушку.
Пришел Прокоп — кипел укроп, ушел Прокоп — кипит укроп, как при
Прокопе кипел укроп, так и без Прокопа кипит укроп.
Король — орел, орел — король.
Турка курит трубку, курка клюет крупку.
Собирала Маргарита маргаритки на горе.
Растеряла Маргарита маргаритки на дворе.
Бобр добр для бобряг.
Гравер Гаврила выгравировал гравюру.
Орел на горе, перо на орле. Орел под пером, гора под орлом.
Повар Павел, повар Петр.
Павел парил, Петр пек.
В аквариуме у Харитона четыре рака да три тритона.
Еле-еле Лена ела, есть из лени не хотела.
Милая Мила мылась мылом.

Мы ели-ели линьков у ели... Их еле-еле у ели доели!
У четырех черепашек по четыре черепашонка.
Тридцать три корабля лавировали, лавировали, да не вылавировали.
Вез корабль карамель,
Наскочил корабль на мель.
И матросы две недели
Карамель на мели ели.
Хохлатые хохотушки хохотом хохотали.

ДИАЛОГИЧЕСКИЕ СКОРОГОВОРКИ

— Расскажите про покупки.
— Про какие про покупки?
— Про покупки, про покупки, про покупочки свои.

Мышонку шепчет мышь: «Ты все шуршишь, не спишь!».
Мышонок шепчет мыши: «Шуршать я буду тише».

Краб крабу сделал грабли,
Подав грабли крабу краб:
— Грабь граблями гравий, краб!