

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 — ШШШШШШ...

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
Собирайся, детвора!

Дети
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-подь-ем-все-вы-ше, кру-че...
 Не-ро-бе-ю, петь 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 кузнечик...», 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 — утюг», «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).