***ОБЩЕРАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ***

**ЭСТАФЕТА**

***Цель.*** Развивать внимание, выдержку, согласованность действий.

***Ход игры.***Дети сидят на стульях в полукруге. Начиная игру, встают и садятся по очереди, сохраняя темпоритм и не вмеши­ваясь в действия друг друга. Это упражнение можно выполнять в разных вариантах, придумывая с детьми интересные игровые ситуации.

**а) ЗНАКОМСТВО.** Из-за ширмы появляется какой-либо лю­бимый герой детских сказок (Карлсон, Красная шапочка, Буратино и т.п.). Он хочет познакомиться с детьми и предлагает встать и назвать свое имя четко вслед за предыдущим.

**б) РАДИОГРАММА. Игровая ситуация:** в море тонет ко­рабль, радист передает радиограмму с просьбой о помощи. Ре­бенок, сидящий на первом стуле, — «радист», он передает по цепочке хлопками или похлопыванием по плечу определенный ритмический рисунок. Все дети по очереди повторяют его, пе­редавая дальше. Если задание выполнено правильно и послед­ний ребенок — «капитан» спасательного судна точно повторя­ет ритм, тогда корабль спасен.

**ВНИМАТЕЛЬНЫЕ МАТРЕШКИ**

***Цель.*** Развивать внимание, согласованность действий, актив­ность и выдержку.

***Ход игры.***Дети сидят на стульях или на ковре, педагог по­казывает карточки с определенным количеством нарисованных матрешек. Через несколько секунд произносит: «Раз, два, три — замри!». Стоять должно столько детей, сколько матре­шек было на карточке (от 2 до 10). Упражнение сложно тем, что в момент выполнения задания никто не знает, кто именно бу­дет «вставшим» и сколько их будет. Готовность каждого встать (если «матрешек» не хватает) или сразу же сесть (если он ви­дит, что вставших больше, чем нужно) эффективно влияет на активность каждого ребенка. Как вариант детям можно пред­ложить не просто встать, а образовать хоровод из заданного ко­личества детей.

**ВОРОБЬИ — ВОРОНЫ**

***Цель****.* Развивать внимание, выдержку, ловкость.

***Ход игры****.* Дети распределяются на две команды: «Воробьи» и «Вороны»; затем становятся в две шеренги спинами друг к дру­гу. Та команда, которую называет ведущий, ловит; команда, которую не называют, — убегает в «домики» (на стулья или до определенной черты). Ведущий говорит медленно: «Во - о-ро - о...». В этот момент готовы убегать и ловить обе команды. Именно этот момент мобилизации важен в игре.

Более простой вариант: та команда, которую называет веду­щий, хлопает в ладоши или начинает «летать» по залу врассып­ную, а вторая команда остается на месте.

***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.

**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.

**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.

**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.

**РИТМИЧЕСКИЙ ЭТЮД**

***Цель.*** Развивать чувство ритма, координацию движений, согласованность действий с партнерами.

***Ход игры.***Дети делятся сначала на две, а по мере приобрете­ния определенных навыков на три и даже четыре группы. Пер­вая группа придумывает ритмический рисунок и начинает его воспроизводить в хлопках. Вторая группа присоединяется к пер­вой, отхлопывая свой ритмический рисунок, затем включается третья группа и т.д.

**ПОЙМАЙ ХЛОПОК**

***Цель.*** Развивать произвольное слуховое внимание и быстро­ту реакции.

***Ход игры.***Дети стоят врассыпную. Их задача заключается в том, чтобы среагировать на хлопок педагога и хлопнуть прак­тически одновременно с ним. Педагог предлагает «поймать» то маленький мячик, то цветок, то монетку.

**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.

**В ГОСТЯХ У РУСАЛОЧКИ**

В подводном дворце морского царя Русалочка танцует в ок­ружении рыб и медуз, крабов и морских звезд, раковин и ко­раллов...

***Музыкальное сопровождение:*** *«Нептун», муз. Г.Холъста.*

***АРТИКУЛЯЦИОННАЯ ГИМНАСТИКА***

**ЗАРЯДКА ДЛЯ ГУБ «Веселый пятачок»:**

1. на счет «раз» губы вытянуть вперед, как пятачок у поросенка; на «два» губы растянуть в улыбке, не обнажая зубов;
2. вытянутые губы (пятачок) двигаются вверх и вниз, влево и вправо;
3. пятачок делает круговые движения в одну сторону, потом в другую;

Заканчивая упражнения, предложить детям полностью освободить мышцы губ, фыркнув, как лошадка.

**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 зыка 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* — 3333333333...

2-й вид обслуживает волевую, но сдержанную речь.

*Работает насос* — ССССС! ССССС! ССССС!

*Метет метель* — ШШШШ! ШШШШ! ШШШШШ!

*Сверлит дрель* — 33333! 33333! 33333!

3-й вид обслуживает эмоциональную речь в быстром темпе.  
*Кошка сердится* — Ф! Ф! Ф! Ф1

*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 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, 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***

**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».

***СКОРОГОВОРКИ***

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 поплоше несли по два гроша.

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

Щетинка — у чушки, чешуя — у щучки.

Кукушка кукушонку купила капюшон.