🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡 🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣

***Речевое упражнение «Божья коровка»***

*Коррекция звука «р» в буквосочетаниях «ра», «ре», «ри», «ро», «ры», «ря», «рн», «рх». Развитие тактильных ощущений, мелкой моторики пальцев рук, памяти и чувства ритма.*

|  |  |
| --- | --- |
| Божья коровка  Над речкой летела.  На берегу,  Утомившись, присела.  С крапинки чёрной  Соринку стряхнула,  Крылья расправила -  И упорхнула. |  |

🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡 🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣

***Речевое упражнение «Лягушка»***

*Коррекция звука «л» в буквосочетаниях «ла», «ле», «лё», «ли» «ло», «лу», «ль», «ля». Развитие тактильных ощущений, мелкой моторики пальцев рук, памяти и чувства ритма.*

|  |  |
| --- | --- |
| В луже лягушка  Листик полощет.  Листик зелёный  Ей нравится очень.    Листик лягушка  Прополоскала,  С листиком дальше  В лес поскакала. |  |

🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡 🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣

***Речевое упражнение «Мышка»***

*Коррекция звука «ш» в буквосочетаниях «ше», «шё», «шк». Развитие тактильных ощущений, мелкой моторики пальцев рук, памяти и чувства ритма.*

|  |  |
| --- | --- |
| У мышки-малышки  Шёлковые ушки,  Плюшевые ножки,  Чтоб бегать по дорожке.    Сжимаю\* мышку -  Мышке не больно.  Мышке щекотно,  Мышка довольна!  \*Игрушка-антистресс |  |

🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡 🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣

***Речевое упражнение «Панда»***

*Коррекция звука «п» в буквосочетаниях «па», «по», «пл», звука «л» в буквосочетаниях «ла», «ле», «ло», «лу», «лю», «ля», звука «ш» в буквосочетаниях «ше», «шу». Развитие тактильных ощущений, мелкой моторики пальцев рук, памяти и чувства ритма.*

|  |  |
| --- | --- |
| У плюшевой панды  Есть тёплая шубка  И в шубке той тёплой  Не мёрзнет мишутка –  В любую погоду  По лесу гуляет  И тёплую шубку  Свою не снимает. |  |

🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡 🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣

***Речевое упражнение «Пингвин»***

*Коррекция звука «п» в буквосочетаниях «пе», «пи», «по», «пл» и звука «ж» в буквосочетаниях «жи», «жк», «жн». Развитие тактильных ощущений, мелкой моторики пальцев рук, памяти и чувства ритма.*

|  |  |
| --- | --- |
| По снежной дорожке  Шагает пингвин.  Ему нужно срочно  Успеть в магазин.  Холодный пломбир  Очень любит пингвин,  Он ловит снежинки,  Спеша в магазин. |  |

🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡 🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣

***Речевое упражнение «Совушка»***

*Коррекция звука «с» в буквосочетаниях «со», «су», «ск», «ст», «сч» и звука «ш» в буквосочетаниях «ше», «ши», «шк». Развитие тактильных ощущений, моторики пальцев рук, памяти и чувства ритма.*

|  |  |
| --- | --- |
| У совы, у совушки  Пушистые ушки,  Сутра считает совушка  Мышек на опушке.    У совы, у совушки  Жёлтые глазки,  Рассказывает совушка  Совятам на ночь сказки. |  |

🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡 🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣

***Речевое упражнение «Хрюша»***

*Коррекция звука «р» в буквосочетаниях «ра», «ро», «рю», «ор», звука «л» в буквосочетаниях «ла», «ле», «ля» и звука «ш» в буквосочетаниях «ша», «ше», «шк», «шл». Развитие тактильных ощущений, мелкой моторики пальцев рук, памяти и чувства ритма.*

|  |  |
| --- | --- |
| Ах как хрюша хороша!  Утром встала, не спеша.  Вышла погулять во двор,  Заглянула за забор.  Съела хрюша травку  И легла под лавку.  Чешет хрюша брюшко -  Укусила мушка. |  |

🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡 🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣

***Упражнение «Огород»***

|  |  |
| --- | --- |
| Целевая аудитория: от трёх лет  *Развитие навыков узнавания овощей и фруктов, сортирования по группам (овощи — фрукты, сладкое — несладкое, съесть сырым — приготовить, любимое - нелюбимое и т.д.), распознавание по форме на основе тактильных ощущений, тренировка моторики пальцев рук.* |  |

🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡 🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣

***Упражнение с мячом «Волшебная радуга»***

|  |  |
| --- | --- |
| Целевая аудитория: от пяти лет  *Содержание игры*  Нажав на первый шарик, переместить его в пустое гнездо. Переместить все шарики таким образом, чтобы цвет шарика не совпадал с цветом гнезда. Как можно быстрее вернуть все шарики на свои места в гнёзда соответствующего цвета.  *Развитие навыков узнавания цветов, логического мышления, координации и памяти, тактильных ощущений, тренировка моторики пальцев рук.* |  |

🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡 🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣

***Упражнение с карточками «Домино-сафари»***

|  |  |
| --- | --- |
| Целевая аудитория: от трёх лет  Количество игроков: 2 — 4  Время игры: 5 — 10 минут  *Содержание игры*  36 игральных карт с животными, 4 карты с лужей, 1 инструкция.  Африканские животные решили выйти из своих укрытий, чтобы вместе погреться под жарким солнцем саванны. Выходя один за другим, все они выстраиваются в длинный парад. Тот, у кого не получилось занять место за последним животным, падает в лужу. Побеждает игрок, которому к концу игры необходимо вытащить из лужи наименьшее количество животных. |  |

*Подготовка к игре*

Каждый игрок получает одну карту с лужей и кладёт её перед собой. Карты с животными перемешиваются, каждый игрок берёт сверху перевернутой колоды по три карты. Колода кладётся в центр игрового поля изображением вниз. Ведущий переворачивает верхнюю карту колоды - игру начинает тот, кто первым назовёт изображённых на ней животных.

*Ход игры*

Играют по часовой стрелке. Если у игрока есть карта с одним из животных, изображённых на первой карте, он прикладывает её к первой карте так, чтобы животные совпадали - начинается парад. Если у игрока нет подходящей карты — его животное падает в лужу. Игрок кладёт одну из своих карт возле карты с лужей и берёт новую карту. Продолжает игру следующий игрок. Парад можно продолжать только с обоих концов, запрещается продолжать парад из середины. Игроки решают, как будет располагаться парад — в прямую или ломаную линию.

*Окончание игры*

Когда колода заканчивается, игроки по очереди выкладывают оставшиеся у них на руках карты, продолжая парад либо падая в лужу. Игра заканчивается, как только у игроков не остаётся карт. Теперь нужно помочь животным выбраться из лужи — каждый игрок кладёт неиспользованные карты перед собой. Побеждает тот, чей ряд короче и кому необходимо спасти из лужи наименьшее количество животных. Возможно несколько победителей.

*Изучение и повторение названий животных, цветов. Тренировка счёта, логического мышления и координации, моторики пальцев рук. Развитие навыков группового взаимодействия.*

🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡 🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣

***Упражнение «Соревнования лягушек»***

|  |  |
| --- | --- |
| Целевая аудитория: от трёх лет  Количество игроков: от одного  Время игры: вариативно  *Содержание игры*  12 лягушек (3 х красного, 3 х голубого, 3 х оранжевого, 3 х зелёного цвета), одно ведёрко.  *Варианты игры*  Вариант 1 (дополнительно понадобится измерительная лента): четыре лягушки каждого цвета участвуют в соревнованиях по прыжкам в длину. Каждая лягушка прыгает по очереди, пытаясь лидировать. Побеждает лягушка, первая достигшая финиша.  Вариант 2 (на время): все лягушки принимают участие в соревнованиях по прыжкам в высоту, пытаясь запрыгнуть в ведёрко. Побеждает представитель того цвета, наибольшее число которого оказалось в ведёрке по истечении заданного времени. |  |

*Изучение и повторение цветов, цифр. Тренировка счёта, логического мышления, координации, моторики пальцев рук. Развитие навыков группового взаимодействия.*

*Коррекция звуков при использовании тематического словаря:*

*«л» - лягушка, голубая лягушка, зелёная лягушка, продвинулась, запрыгнула, лидирует и т.д.;*

*«р» - оранжевая, красная, старт, вырывается вперёд, продвинулась, запрыгнула, ведёрко, лидирует.*

🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡 🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣

***Упражнение «Ну-ка, отгадай!»***

|  |  |
| --- | --- |
| Целевая аудитория: 3 - 6 лет  Количество игроков: 2 — 4  Время игры: 5 — 10 минут  *Содержание игры*  8 волшебных мешочков, 10 деревянных игрушек, 10 карточек с изображением игрушек, 10 пустых карточек, 1 инструкция.  Вредные гномы устроили в детской комнате беспорядок и спрятали все игрушки в волшебные мешочки. Гномы вернут игрушки только в том случае, если дети на ощупь отгадают, какая игрушка спрятана в мешочке.  *Цель игры*  Определить на ощупь как можно больше игрушек. |  |

Перед началом первой игры детям для ознакомления предлагается рассмотреть игрушки и карточки с их изображением:

• игрушки можно расположить на изображениях, соблюдая совпадение форм по контурам.

• распознавание форм на ощупь — непростая задача. Детям предлагается потренироваться с закрытыми глазами.

• для начала можно использовать более простой вариант игры (стр. 10).

*Подготовка к игре*

Возьмите восемь деревянных игрушек и восемь карточек с изображениями. Оставшиеся игрушки и карточки остаются в коробке. Положите каждую игрушку в волшебный мешочек и завяжите его. Перемешайте мешочки на столе так, чтобы они все они располагались отдельно друг от друга. Перемешайте карточки на столе и положите колоду изображением вниз.

*Ход игры*

Начинает игру самый младший игрок. Он открывает первую карту и кладёт её на стол так, чтобы карта была видна остальным игрокам. Все игроки берутся за руки, поднимают руки высоко и вместе дают сигнал к началу игры: «Ну-ка, отгадай!». Затем игроки отпускают руки и каждый начинает ощупывать по одному мешочку. Действуют запреты гномов:

• мешочки нельзя развязывать и заглядывать в них;

• запрещается передавать проверенный мешочек другому игроку, мешочек можно снова брать только после того, как он вернулся на игровой стол.

Игрок, отгадавший содержимое мешочка, поднимает его вверх и громко говорит: «Ну-ка, отгадай!». Остальные игроки прекращают играть. Игрок открывает мешочек, достаёт игрушку и кладёт её на карточку для сравнения. Если ответ правильный — игрок получает карточку в качестве награды. Игрушка снова прячется в мешочек и возвращается на игровое поле, мешочки перемешиваются. Игрок открывает следующую карту. Все игроки снова берутся за руки и вместе дают сигнал к началу нового раунда игры.

Игрок, не отгадавший содержимое мешочка, не получает карточку и не может продолжать участие в данном раунде. Игрушка снова прячется в мешочек и возвращается на игровое поле. Мешочки перемешиваются таким образом, чтобы никто не догадался, какой мешочек был только что открыт. Игрок даёт сигнал другим к продолжению игры.

Если ошиблись все, кроме последнего игрока, то оставшийся игрок автоматический выигрывает данный раунд. Он забирает карточку (даже если игрушка не отгадана) и открывает следующую карточку в колоде. Все игроки снова берутся за руки и вместе дают сигнал к началу нового раунда игры.

*Окончание игры*

Игра заканчивается, когда в колоде не остаётся карточек. Выигрывает игрок, у которого оказывается больше всего карточек. Если дети не очень хорошо считают, они могут выложить карточки в ряд для сравнения — побеждает тот, у кого длиннее ряд. Если ряды одинаковой длины — победителей несколько.

*Простой вариант игры:*

• количество игрушек и карт - не более пяти или шести;

• выбираются игрушки с характ*е*рной формой;

• дети играют не вместе, а по одному (начинает игру младший игрок). Он открывает верхнюю карточку и начинает ощупывать мешочек. Если игрок отгадал содержимое мешочка, он получает карточку, а следующий игрок продолжает раунд. Если игрок не отгадал содержимое мешочка, карточка кладётся в середину колоды и ход переходит к следующему игроку. Проводится столько раундов, чтобы все игроки могли проверить равное количество мешочков.

*Сложный вариант игры:*

• содержимое мешочка проверяется одной рукой. В разновозрастной группе младшие ощупывают двумя руками, старшие — одной рукой;

• отгаданная игрушка заменяется другой из коробки. Карточка кладётся в середину колоды.

Содержимое игры можно дополнять любыми имеющимися дома предметами: пробками, монетами, шишками. Для этого необходимо нарисовать предмет по контурам на пустой карточке.

*Изучение и повторение названий предметов, цветов. Тренировка счёта, логического мышления и координации, сенсорного восприятия, моторики пальцев рук. Развитие навыков группового взаимодействия.*

🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡🙡 🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣🙣

***Многофункциональная обучающая игра***

|  |  |
| --- | --- |
| Целевая аудитория: 2 - 6 лет  Педагогическая обучающая игра для изучения цветов, цифр, форм, обучения счёту, навыкам сортирования, тренировки координации рук и глаз, развития концентрации и моторики, воображения, общего логического мышления. |  |